

HISTORIA DE KASTOR EL MESTIZO

Nací de padre Templaciano y madre merení. Padre no me contó mucho de mi madre, solo que la amó intensamente y que ella tuvo que abandonar Templanza, dejándome con tan solo un anillo como único recuerdo de ella.

Crecí en una familia rica, el 6º y último hijo de mi padre y el único de otra madre. A pesar de ello, tuve una buena infancia, y porque no decirlo, fuí mimado y consentido por toda mi familia. Pronto quedo claro que lo mío no era el comercio, como si lo era para el resto de mi familia, e ingresé en la escuela de hechicería por curiosidad, quizás buscando algo del arte que tan asociado está con mi herencia. Y encontré lo que tanto tiempo busqué, destacando tanto en magia como en conocimiento de lo antiguo.

Pero lo que mueve, lo que me obsesiona, es la cultura Plenh, de la que casi nada se sabe. Y por todos es sabido que la obsesión no es buena compañera; buscando un conocimiento prohibido, en una invocación, cometí un error en el momento en que no hay que cometerlo y perdí mi brazo. Mi padre gastó mucho de su fortuna en proporcionarme un artefacto que suplió el miembro y me otorgo ciertas habilidades, de las cuales he dado, y espero seguir dando, buen uso.

Desde mi accidente juré no parar hasta conocer todos los secretos de mis antepasados. Así que ahora vago por las Tierras Quebradas, buscando información, de pueblo en pueblo, y de gente en gente. escuchando atentamente, leyendo con avidez y disfrutando de la vida cada momento.

En estas Tierras Quebradas, nunca sabes cuanto vas a vivir, así que el tiempo que me quede pienso aprovecharlo todo lo que pueda.

El Brazo de Evod (VM: 5. ESP: 6)

No hay registro de este artefacto en ninguna crónica o libro conocido, por lo que se piensa que fue creado expreso para el portador, un templaciano de buena familia. Es un brazo de color plateado lleno de intrincados dibujos de círculos concéntricos y flechas. Debido a esta decoración, es fácilmente confundible de un primer vistazo con algo asociado al caos, pero cuando se estudian atentamente los dibujos se ven claramente que hacen referencia a un ente con el nombre de Evod, quizás una virtud Mayor o de gran poder que no figura en ningún registro.

La mano **puede generar pequeñas criaturas**, al coste de 3 PM por cada ser, de tamaño no mayor que una manzana, y que pueden ejercer de ayudantes para pequeñas tareas, como mover objetos pequeños, adentrarse por aberturas, hacer de espías, etc. La forma puede ser totalmente variable, desde arañas a bolas de luz, por ejemplo, y si el narrador lo desea pueden volar. Los ayudantes de la criatura son inofensivos.

Habita en ella una **virtud con poderes de protección, capaz de cerrar heridas** tanto en el cuerpo del portador como en el de otros. Por cada Punto de Vida curado se ha de invertir 1 PM. Este poder no funciona para lesiones internas, venenos o asfixia. También otorga bonos a Medicina y Primeros Auxilios, bonificando en la habilidad con un +1 por cada PM gastado.

Por último y no menos importante, el brazo **es una excelente arma: al coste de 1PM, es capaz de emitir un cono de Escarcha**, de alcance corto y 3 puntos de daño. Para usar este ataque se usa una habilidad especial, Ataque de rociada, del grupo de Técnica. El ataque puede afectar a varios enemigos si están juntos, aprovechando la misma tirada para todos.

Frente a este ataque de Escarcha, las armaduras protegen la mitad, y si se sufre una herida grave, la víctima queda paralizada al instante por congelamiento durante 1d3 turnos.

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE
KASTOR EL MESTIZO

CUERPO	MENTE	ESPIRITU
4	7	9
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO
0	4	0
CUE + TAM		



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	4
Comunicación	ESP+ATR	9
Cultura	MEN	7
Hechicería	(MEN+ESP)/3	5
Percepción	(MEN+ESP)/2	8
Técnica	(MEN+CUE)/2	5
Vigor	CUE	4

DESTINO

Objeto _____ Persona _____

Secreto _____ Escenario **1**

Total gastado _____

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Academia E	CUL+1	8
<input type="checkbox"/> Actuación E	COM+2	11
<input type="checkbox"/> Arma CC	VIG+0	0
<input type="checkbox"/> Arma CC	VIG+0	0
<input type="checkbox"/> Arma CC	VIG+0	0
<input type="checkbox"/> Arma PR	TEC+8	13
<input type="checkbox"/> Arma PR	TEC+0	0
<input type="checkbox"/> Artesanía E	TEC+0	0
<input type="checkbox"/> Atletismo*	AGI+0	4
<input type="checkbox"/> Buscar	PER+0	8
<input type="checkbox"/> Callejeo	COM+0	9
<input type="checkbox"/> Con. mágico E	CUL+7	14
<input type="checkbox"/> Documentación	PER+0	8
<input type="checkbox"/> Disfrazarse	COM+0	9
<input type="checkbox"/> Encanto	COM+3	12
<input type="checkbox"/> Esquivar*	AGI+0	4
<input type="checkbox"/> Estrategia E	CUL+0	0

* Se resta el Estorbo, que es de _____

<input type="checkbox"/> Forzar cerraduras E	TEC+0	0
<input type="checkbox"/> Hurtar*	TEC+0	0
<input type="checkbox"/> Idioma E	CUL+1	8
<input type="checkbox"/> Idioma E	CUL+1	8
<input type="checkbox"/> Idioma E	CUL+0	0
<input type="checkbox"/> Imponerse	COM+5	16
<input type="checkbox"/> Instruir	COM+1	10
<input type="checkbox"/> Juego	PER+0	8
<input type="checkbox"/> Lanzar	VIG+0	4
<input type="checkbox"/> Leyendas	CUL+6	13
<input type="checkbox"/> Manejar botes E	VIG+0	0
<input type="checkbox"/> Manejar carros	TEC+0	5
<input type="checkbox"/> Manipular	COM+0	9
<input type="checkbox"/> Medicina E	CUL+1	8
<input type="checkbox"/> Memorizar	CUL+3	10
<input type="checkbox"/> Montar	VIG+0	4
<input type="checkbox"/> Multiverso E	CUL+4	11

E Especializada, no se puede tirar con nivel 0

<input type="checkbox"/> Nadar** E	AGI+1	5
<input type="checkbox"/> Naturaleza	CUL+0	7
<input type="checkbox"/> Navegar E	CUL+0	0
<input type="checkbox"/> Ocultar	TEC+0	5
<input type="checkbox"/> Oratoria	COM+0	9
<input type="checkbox"/> Pelea	VIG+0	4
<input type="checkbox"/> Percatarse	PER+2	10
<input type="checkbox"/> Perspicacia	PER+1	9
<input type="checkbox"/> Pociones E	CUL+6	13
<input type="checkbox"/> Primeros auxilios E	TEC+1	6
<input type="checkbox"/> Rastrear	PER+0	8
<input type="checkbox"/> Seguir	PER+0	8
<input type="checkbox"/> Sigilo*	AGI+0	4
<input type="checkbox"/> Sueños E	CUL+3	10
<input type="checkbox"/> Tierras Quebradas	CUL+1	8
<input type="checkbox"/> Tratar animales	COM+0	9
<input type="checkbox"/> Tregar*	AGI+0	4

PUNTOS DE VIDA

Máx. **15**

Rasguño **1 - 2**

Herida leve **3 - 6**

Herida grave **7 - 14**

Heridas	PD	Sanando
_____	_____	<input type="checkbox"/>

DEBILITADO INCAPACITADO

Cuerpo + Tamaño + 10

ARMAS

Arma	Habilidad	Daño + MD	Tipo	Longitud/Alcance
ROCIADA DE ESCARCHA	13	3	FRÍO	AREA / CORTA
DAGA	4	3	PEND/DES	CORTA
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

PROTECCIÓN TOTAL **4**

Armadura **CUERO DURO** Tipo **BLANDA** **3**

Casco/Yelmo **1** Escudo _____

MOD. AL DAÑO

1M **1**

2M **3**

Fuerza/3

FORTUNA

Máx. **18**

Espíritu

NOMBRE

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 27 Origen TEMPLANZA

Profesión HECHICERO Entorno _____

Religión SINCRETISMO (LEY)

Descripción física

PIEL CLARA Y OJOS VIOLACEOS.
PELO NEGRO RECOGIDO EN UNA
COLETA. A VECES PERILLA . ROPAS
CON TONOS VERDES Y AMARILLOS.

Historia personal

HIJO PEQUEÑO DE UNA FAMILIA DE
COMERCIANTEs, SE INTERESÓ POR
LA HECHICERÍA Y EL CONOCIMIENTO.
OBSESIONADO CON LA CULTURA
PLENH, VIAJA POR TODO EL MUNDO
BUSCANDO INFORMACIÓN SOBRE SU
ANCESTROS.

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

DESCUBRIR LA HISTORIA DE PLENH

Tu mentira

LA SINCERIDAD ES UN DON ESCASO

Pasiones

AMOR UNA BUENA HISTORIA

ODIO LA MENTIRA

Personalidad. Rasgos Positivos

ALEGRE

JUSTO

Personalidad. Rasgos Negativos

ENTROMETIDO

PAYASO

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

MESTIZO -4

COLECCIONISMO -1

ARTEFACTO DE LA LEY -3

VISIONES +2

HECHICERO -4

Coste total -10

LEALTAD



22

8

Actitud ante lo divino

REBELDE

PACTOS

BENDICIONES

EQUIPAMIENTO

CUERO DURO 3

DAGA 0,5

MOCHILA 12

REDOMAS: 2

POCIÓN 1

POCIÓN 2

POCIÓN 3

POCIÓN 4

CAPACETE ABIERTO 1

SACO DE DORMIR 1

TIENDA PEQUEÑA 1

TINTA Y PLUMA

5 LIBROS (X2) 2

PLATO,VASO,CUBIERTO 5

MÁN,ESPEJO,BRUJULA 2

CUERDA 2

Dinero _____

Estorbo _____ Total

HECHICERÍA 5

VERBOS

<input type="radio"/> Aumentar	HEC+ <u>8</u>	<u>13</u>
<input type="radio"/> Conocer	HEC+ <u>5</u>	<u>10</u>
<input type="radio"/> Disminuir	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Dirigir	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Inhibir	HEC+ <u>8</u>	<u>13</u>
<input type="radio"/> Invocar	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Modificar	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Transformar	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>

ESFERAS

<input type="radio"/> Agua	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Aire	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Fuego	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Tierra	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Cuerpo	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Espíritu	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Mente	HEC+ <u>8</u>	<u>13</u>
<input type="radio"/> Planta	HEC+ <u>0</u>	<u>0</u>
<input type="radio"/> Caos	HEC+ <u>5</u>	<u>10</u>
<input type="radio"/> Ley	HEC+ <u>8</u>	<u>13</u>

HECHIZOS

■ DETENER EL TIEMPO

Sintaxis INHIBIR LEY Dif. 20 PM 3

■ ZONA LIBRE

Sintaxis AUMENTAR LEY Dif. 20 PM 3

■ ATAR DEMONIO

Sintaxis INHIBIR CAOS Dif. 20 PM 3

■ INSERTAR RECUERDOS

Sintaxis AUMENTAR MENTE Dif. 15 PM 2

■ COMPRENDER LENGUAS

Sintaxis CONOCER MENTE Dif. 15 PM 2

■ _____
Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

NOTAS

VISIONES: ATISBA IMÁGENES SE PUEDE QUEDAR ALGUNAS VECES ABSTRAÍDO Y LE COSTARÁ VOLVER A LA REALIDAD.

COLECCIONISMO: OBJETOS PLENH O LIBROS QUE HABLAN DE ELLOS.

BRAZO PLATEADO. VM: 5. ESPÍRITU: 6

- ROCIADA DE ESCARCHA. 3 DAÑO. 1/2 ARM. SI H. GRAVE: 1D3 T. PARÁLIZADO.

- CURACIÓN. 1 PM POR PV CURADO. +1 MEDICINA Y P AUX. GASTANDO 1 PM.

- AYUDANTES. 3 PM PARA CREAR UN SER, TAMAÑO MANZANA.

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 18

Espíritu x2

EL RELATO DE KASTOR

- Justo es, cómo dices. Has respondido extensamente a mi pregunta, y no es algo común en estos días. Os agradezco mucho vuestras historias y recuerdos y creedme si os digo que los atesoraré, como otros muchos que guardo para mi. De acuerdo entonces. Este es mi relato. Y puede ser breve o no, según deseéis.

- El camino a Juramento es largo, ¿en dos días crees que podrás acabarlo?.

Tras hablar, el hombre del yelmo ciego hizo un leve movimiento con la cabeza, como retando a Kastor a comenzar mientras jugueteaba con su jarra, ahora vacía. A su lado, el gigante de tez morena sonrió al oírle, mostrando una fila de dientes perfectamente alineados y blancos como la espuma. Apenas llevaban unos días juntos, pero se podía observar entre ellos una camaradería especial. Dicen que el combate y la muerte unen y desunen por igual, con cadenas irrompibles o barreras insalvables. Quizás los hechos de la noche anterior, las muchas muertes que vivieron y compartieron, hicieron que tres personas de sitios tan distintos, sin mucho en común, estuvieran ahora compartiendo vino y cerveza, y charlando como si de unos viejos amigos se tratase.

- Nací en Templanza, como podéis observar por mis ropas y actitud - Kastor hizo un gesto como de saludo o presentación, abriendo los brazos y flexionando levemente las rodillas mientras bajaba el mentón y entornaba los ojos - y como puedes ver en mis rasgos, mi sangre no es solo templaciana, sino también merení. Mi padre me habló poco de mi madre, y cada vez que lo hacía, la pena le desgarraba. Solo sé que la conoció tras morir su primera mujer, que vivió unos pocos años felices con ella y que de esa felicidad, nació yo.

>> Pero nunca fui un mestizo al uso. Abracé mis dos sangres por igual. No hay que hacer caso de los estereotipos, y así os digo que ¡ojo con los templacianos!, ya que no todos somos como la mayoría de la gente piensa. Miraros a vosotros mismos, un hijo del Dragón, servidor del caos, y un hijo de Caídos... nada típico que dos personas así vayan juntas y compartan la confianza y el respeto que os tenéis el uno al otro. Y esperemos a conocer a nuestros primos carmesíes, que seguro nos sorprenden.

El mestizo paró un momento de hablar, y acarició su perilla con gesto pensativo.

- ¿No es triste ver como habéis andado caminos tan distintos los que una vez llegasteis juntos, extraños en este mundo? En fin. Es gracioso ver como el destino actúa justamente de la manera contraria a la que crees. El país de donde vengo, no es cuna de bardos ni poetas, y los artistas que lo habitan dedican su "arte" a conseguir mejores tratos, mejores rutas, tejidos más exquisitos que puedan ser vendidos por un precio superior. Y aun así, somos herederos de una antigua cultura, casi desconocida.

Kastor se levantó entonces y abriendo los brazos giró sobre sí mismo mientras gritaba:

- ¡Porque sabed que Kastor el Ingenioso nació en Templanza, tierra de mercaderes!. - y viendo que su audiencia no reaccionó a esa explosión de júbilo y descaro, calló por unos instantes, se volvió a sentar y prosiguió con el tono de antes. - Y lo hizo en una rica mansión, cerca de la capital, Salinas. Y allí pasó sus primeros años haciendo lo que se suponía que debía hacer: aprender del negocio familiar. Era el menor de una gran familia, algo distinto y el único de una madre distinta a la de sus hermanos, y aún así, recibió el mismo amor por parte de sus hermanos y hermanas.

>> Mas quiso el destino llenar su cabeza y su espíritu con deseos que no debería haber tenido. En lugar de alabar y engatusar, un servidor quiso aprender. Historia, leyendas, magia. Como mi familia era extensa y yo era el niño mimado de la casa, se me permitió entrar en la escuela de brujos. Entre nosotros os diré que cualquier cosa que hubiera querido, se me habría conseguido.

Y empecé un camino que resultó ser el correcto para mi. Me gustaba. Me gustaba mucho. No solo la sensación de usar la hechicería, sino también el conocimiento, el autocontrol, la paciencia. Elaborar los símbolos arcanos, decidir las palabras justas, con las complicadas entonaciones y los cambios de registros... es un arte, amigos míos. Vosotros veis el efecto, pero nosotros, - y dijo esto último mirando a Aquileo - disfrutamos todo el proceso. Y se me daba bien. Muy bien. Tan bien que pronto superé a mis maestros, y con apenas 18 años les corregía muchas veces.

Se detuvo por unos instantes. El hechicero se dió cuenta que su tono de voz había ido menguando hasta reducirse casi a un susurro. Carráspeo, y prosiguió.

- Y entonces, gracias a los dioses, llegó mi lección de humildad, donde fui consciente de mi mortalidad y de que siempre hay alguien o algo más listo y poderoso que tu. Estuve a punto de morir, pero me recuperé. Y en ese momento, en contra de todo y de todos, decidí cambiar, dejar mi tierra, la escuela y conocer de primera mano el mundo que nos legaron.

>> Y así lo hice, leí, leí y leí una vez más hasta que mi mente quedó templada y llena de conocimientos útiles. Y viajé, viajé y seguí viajando, de Norte a Sur y de Este a oeste de nuestra pequeña Isla. Y cuando Templanza se quedó pequeña, me enrolé en un barco y viajé, viajé por donde pude. Primero al sur, a Tres Valles, donde juro que volveré, y de allí, superando los Montes Óseos conocí el Gran Desierto y encontré el amor en Nasher.

Kastor se detuvo por unos momentos. Sonrió levemente y miró al suelo durante un par de minutos. Luego, prosiguió su relato.

- Respecto a mi familia, poco a poco me fui alejando de ella, no por discusiones o desavenencias sino porque nuestros objetivos difieren en mucho, y además la distancia enfría los sentimientos. Aun así, siempre tengo tiempo para escribirles y relatarles mis viajes. De vez en cuando me hacen llegar alguna carta cuando me quedo más de 2 días en algún sitio. Les va bien.

>> Pero dejadme que prosiga. ¿Dónde estaba? Ah, sí, en Nasher. Después de dejar la ciudad de arena, mi búsqueda me llevó al norte de nuevo. Cruzando el Mar Ventoso atravesé el estrecho de las Lamentaciones y llegué hasta la tierra de mi Madre, Merenomin. Y siguiendo los pocos detalles que tenía de ella, y el anillo que aquí veis, en mi dedo, encontré a mi familia, de la cual no hablaré.

Hubo una pausa para beber un largo trago de vino. Una sonrisa, y el relato continuó.

- Llegué a los Bosques del Origen, a la Bahía de los Narvales, viví un mes en la ciudad portuaria de Dende. Con lágrimas en mis ojos deje atrás las tierras de mis antepasados y volví al Patriarcado. En Lucerna conocí el miedo, fui apresado y a punto estuve de ver el cadalso en Entrelagos. Pero se ve que no era mi hora. El relato de como pude escapar bien podría llenar un libro. Huí a través de las cloacas y más tarde los bosques, atravesé los Marjales Malditos y llegué hasta el Monumento de los Mártires, donde encontré 1000 historias narradas por sus protagonistas, ¡que dos meses tan maravillosos!

>> Luego a Frondas por el paso de Termas Santas, y tras pasar unos días en Excelsa, decidí conocer a tus primos carmesíes. Y aquí estoy ahora, rumbo a la Isla Pluviosa.

- Buena historia. - dijo Aquileo llenando de nuevo la jarra de Chan y mirando la muñeca derecha de Kastor, justo donde un haz de luz de luna rebotaba contra la superficie de su brazo de plata, - pero quizás se te ha olvidado hablarnos de algo.

- No. No se me ha olvidado. Simplemente, no lo he hecho. - y con una sonrisa de oreja a oreja levantó su jarra y la vació de un trago.



- Podría contarla, -prosiguió- pero solo si vos, Maese Aquileo, me contais porque llevando un yelmo ciego sois capaz de moveros como si viérais perfectamente.

Aquileo sonrió, levanto su jarra y la apuró también de un trago. Instantes después, le siguió Chan.

- ¿Y qué hará el gran Kastor una vez haya recorrido las praderas escarlatas? - comentó el imanguke.

- ¿Quién sabe?. He oído que Imanguk está precioso en invierno, debe estar ya en la estación lluviosa ¿Qué me dices, Chan? ¿Es tan bonito como dicen?

- Más - dijo Chan elevando su jarra al cielo.

- Bebamos pues por Imanguk, por Merendrak, por Templanza y por todos y cada uno de los países de estas Tierras Quebradas que habitamos.

Unos marineros que bebían a escasos metros levantaron también sus copas.

- Os propongo un brindis: - gritó Kastor mientras se subía a un tonel - Por los amigos ausentes, los amores perdidos, los viejos dioses y por las Tierras Quebradas. ¡Y que cada uno de nosotros le de al destino su merecido!

* * *

Chan, Aquileo y Kastor bebieron durante toda la noche y siguieron intercambiando historias. Al amanecer del siguiente día les despertaron los ruidos de los marineros que preparaban el barco para entrar en Juramento.

Lo que sucedió en Juramento, no es cosa de este relato. Baste decir que hubo cosas buenas, y otras no tan buenas. Que los caminos de Aquileo, Chan y Kastor se volvieron a encontrar, y que esa vez no salieron tan bien parados como en la anterior.

Tras despedirse en el puerto, Kastor vió como una pequeña comitiva recibía a Aquileo, Chan y a su señora Estela, y cómo montaron en una carroza y se dirigieron al interior de Juramento. Era un día frío, pero soleado. Juramento despertaba, y la Biblioteca Invisible esperaba, así que se puso en movimiento. Primero alquilar una habitación en una buena posada y luego dirigirse a la universidad, donde Galatea, subdirectora de la biblioteca, le esperaba.

Realmente, fue un viaje en barco muy interesante. Murió y nació varias veces, lo que le enseñó que incluso el tiempo no tiene por que funcionar de forma lineal en todos los sitios. Conoció a dos personajes curiosos, y en el escaso tiempo que compartieron, aprendió cosas de ellos, y ellos de él.

Pero Kastor no les habló de su verdadera búsqueda, ni les dijo porque realmente acudía a la Isla Pluviosa. Tampoco les hablo de su búsqueda: los Planh. Ni les mencionó porque tenía un brazo plateado.

Y mucho menos les conto, que le dijo el ente de nombre Evod, en el aciago día que perdió su brazo.

No, esas historias serían contadas en otro momento.