

Esta partida en solitario usa el sistema de Paria. Los textos en color rojo son los resultados dados de las tablas y Oráculos.

TU AMBIENTACIÓN

MAGIA | ENGRANAJE | CRIMEN

En Semperumbra, una ciudad donde la magia y la tecnología van de la mano, el crimen prospera en sus calles de sombras perpetuas.

TU PRIMERA MISIÓN

SUPERAR | GRUPO

Hace más de un mes que fue expulsada de la Torre. Su intención es infiltrarse en el grupo criminal emergente, dónde creo que descubrirá quién le tendió la trampa.

TU PERSONAJE

RACIOCINIO

¿A qué grupo pertenecía?

A la Torre; son una banda de ladrones de guante blanco, principalmente compuesta por miembros dotados para la magia. Su talento como hechicera no es el mejor, pero sí su capacidad para trazar planes y resolver problemas.

¿Qué creen que hizo?

Piensan que se quedó el botín del último golpe. La Máscara de Agheda, una reliquia. Se supone que Adrio

tenía que transportar el botín, pero nunca apareció.
Alguien se la ha jugado.

¿Cómo puede arreglar las cosas?

Los Ferralleros deben saber algo. Están de la puta cabeza, pero siempre están al tanto de lo que pasa en la ciudad.

VENTAJAS

Talento para la magia. No va a pasar a la historia por sus dotes para la hechicería, pero sabe un par de trucos la mar de útiles.

Sarcasmo. El ingenio no solo es útil para las matemáticas y los puzzles. También sirve para acuchillar la autoestima de los tocacoños.

Afinidad con los animales. No es ningún misterio. Trátalos como ellos a ti.

Añadidos mediante tiradas

❖ **Revela un detalle de la trama**

INCONVENIENTES

Miedo a las alturas. Es irónico en una ciudad que tiene edificios con una media de 10 pisos. Es consciente de ello.

Insomnio, Puede que sea cosa de la continua falta de luz de la ciudad o de su estilo de vida, pero desde que acabó en Penumbra le cuesta dormir.

Añadidos mediante tiradas

❖ **Revela una traición**

ESCENA I: INICIO

Enmarcar la escena

Las preguntas han sido respondidas mediante el Oráculo para luego dar forma a la escena.

¿Dónde estás? **Calma**

¿Quién te acompaña? **Silencio**

¿Qué quieres conseguir en este lugar? **Debilidad**

¿Qué te impide conseguirlo? **Barrera**

¿Cómo puedes conseguir lo que quieres? **Materia**

Se me ocurre empezar con un contacto del personaje que le da nueva información. Calma y Silencio me llevan a una zona sin mucho tránsito o vacía. Barrera será un impedimento para acceder, probablemente un lugar cerrado de difícil acceso (podría usar el Inconveniente de Miedo a las alturas).

Merisa llama a la puerta de la tienda de Venaro. Se supone que no tiene pérdida: un local en la calle principal con la puerta color verde. Vuelve a llamar, pero nadie abre.

Merisa escudriña el interior a través del escaparate. No parece que nadie haga vida en este lugar. Aun así, no estaría de más echar un ojo desde dentro. Según su contacto: «En el negocio de Venaro encontrarás a alguien

que te puede poner en contacto con los Ferralleros». Tiene que entrar.

Tirada de calentamiento

Ahora realizo una tirada de calentamiento para comprobar si Merisa logra abrir la puerta o le toca reenfocar la situación.

Claro [3] > Oscuro [1] - A tu favor.

Realiza un conjuro para abrir la puerta y entra, no sin echar un último vistazo a la calle en busca de testigos.

Tirada de resolución de escena

Ahora realizo una tirada de resolución de escena para comprobar cómo resuelve Merisa la escena.

Claro [2] > Oscuro [5]

Marca un registro de progreso [⊙○○○○]

Añade un Inconveniente [3/6]

❖ **Revela una traición.** Merisa pretendía contactar con los Ferralleros; sin embargo, encuentra a un antiguo compañero. ¿Para hablar con ella o para matarla?

En el interior descubre sangre. Seca y oscurecida. El rastro lleva a un cuarto trasero, donde ha habido un forcejeo. Al principio no lo ve, pues está desordenado, pero al hacer un barrido en busca de pruebas ve unos pies atrapados bajo una estantería. Es el cuerpo de Adrio, el miembro huido de la Torre.

—¿Qué mierdas haces tú aquí?

ESCENA II: LA MORGUE

Conoce a un tipo, Brani, un enano, que compra cuerpos para estudiarlos. No es algo ilegal, pero tampoco se ve con buenos ojos. Debe contratar a un par de porteadores para que lo lleven, pero debe ser algo sutil.

Tirada de calentamiento

Ahora realizo una tirada de calentamiento para comprobar cómo resuelve Merisa la situación de transportar el cuerpo.

Claro [3] > Oscuro [2] - A tu favor.

El cuerpo de Adrio yace a lo largo de la losa de mármol que Brani usaba para las autopsias. Le llama la atención que le han cepillado toda la piel tatuada. Una práctica común entre los Ferralleros cuando expulsan a alguien: «No eres de los nuestros, no llesves nuestros símbolos».

Tirada de resolución de escena

Ahora realizo una tirada de resolución de escena para comprobar cómo resuelve Merisa la escena. Al ser una escena más comedida, obvio la tirada de calentamiento.

Claro [4] > Oscuro [6]

Marca un registro de progreso [○○○○○]

Añade una Ventaja [3/6]

❖ **Revela un detalle de la trama.** Merisa encuentra una nota que le indica (puzle mediante) un lugar. ¿Un punto de encuentro?

También encuentra una nota con un intento de acertijo:

Desde la casa de la hija se ve una plaza.
En la plaza hay tres tabernas.
La que vuela

Para otra persona sería un sinsentido, para ella es bastante obvio. La casa de la hija es la catedral de Hedriane, hija de Vheriem. Frente al templo, en la Placia del Triumpho hay dos antros para beber barato: El perro del ciego y La Paloma. Además, ya había estado allí con él.

ESCENA III: LA PALOMA

Merisa sopesa las posibilidades de que su plan se convierta en un plan de mierda. Son altas.

Dentro de la taberna el ambiente está cargado de humo y olor a cerveza rancia. El bullicio es ensordecedor, una mezcla de risas ásperas y conversaciones a gritos.

Se abre paso entre la multitud en dirección a la barra para llamar la atención de la tendera y, con voz firme, le pregunta:

—Vengo de parte de Adrio.

Tirada de calentamiento

Ahora realizo una tirada de calentamiento para comprobar cómo resuelve Merisa la situación.

Claro [4] > Oscuro [4] - Añade un elemento sorprendente.

—¿Y tengo que saber quién es?

—Adrio, de la Turre. Tiene tatuada una rosa en la mejilla.

—Ha estado por aquí un par de veces... Suele pedirse una jarra y va al reservado del fondo. Es de lo Ferralleros, así que anda con ojo. No quiero fregar sangre.

Tirada de resolución de escena

Ahora realizo una tirada de resolución de escena para comprobar cómo resuelve Merisa la escena.

Claro [5] > Oscuro [1]

Tacha un registro de progreso [○○✕○○]

Elimina un Inconveniente [2/6]

❖ Revela una traición

Merisa echa un ojo al fondo del local: una cortina raída y sucia distingue el reservado de los Ferralleros. Luego mira a su jarra y la apura.

Al llegar, aparta la cortina hasta abrirla; pase lo que pase dentro, quiere testigos. La luz de una lámpara titilante revela la presencia de dos miembros de la banda: un enano y una muchacha humana.

—¿Quién coño eres tú? —pregunta la chica con una voz grave y ronca. Es algo más joven que Merisa.

—He encontrado el cuerpo de Adrio —escupe Merisa sin rodeos.

—¿Debería importarme? —responde el enano.

—Adrio tenía una nota cifrada que señala a este lugar. Y dudo que se encontrase a escondidas sabiendo que los Ferralleros frecuentan este lugar. Así que, o sois vosotros u otra cuadrilla de vuestra banda. En cualquier caso puedo ayudaros.

El líder del grupo desenvaina una daga y la clava en la mesa. Una amenaza.

Merisa responde con un asentimiento de cabeza y se retira del reservado. Sabía que no le dirían una mierda, pero había plantado la semilla en la cabeza de los miembros. El líder (el enano) no hará preguntas de las que

no quiere saber las respuestas. A la muchacha, sin embargo, se la ve curiosa, hará preguntas.

ESCENA IV: PERSECUCIÓN

Pretende seguir a la chica y espiarla. Con suerte se encontrará con gente que no pertenezca a los Ferralleros a la que tirar de la lengua. En el peor de los casos podría probar a hacerla hablar por la fuerza a la muchacha.

La joven es la última en salir de La Paloma. Y pese a su borrachera, Merisa se mantiene a una distancia segura.

Después de un tiempo, la muchacha detiene su recorrido en un callejón sin salida. Merisa espera unos minutos antes de asomarse y, al comprobar que no hay nadie, se adentra en la callejuela.

Hay cuatro puertas por las que puede haber entrado. Así que va a revisar los edificios. Es fácil subir a los tejados, pero se niega. Hará un conjuro para espiar.

Tirada de calentamiento

Ahora realizo una tirada de calentamiento para comprobar cómo resuelve Merisa la situación.

Claro [6] > Oscuro [5] - A tu favor.

Crea un ojo mágico con el que buscar en los edificios. Tras cuatro ventanas por fin da con la joven ferrallera. Está jugando a las cartas con otros tres en una habitación.

Tirada de resolución de escena

Ahora realizo una tirada de resolución de escena para comprobar cómo resuelve Merisa la escena.

Claro [6] > Oscuro [6]

Marca un registro de progreso [○○✖○○]

Elimina un Inconveniente [1/6]

❖ Insomnio.

Merisa acerca el conjuro hasta quedar junto a la ventana y oír y ver lo que ocurre. Están hablando de su visita a la taberna.

—...dice que hemos matado a un tal Adrio.

—Sí. Es uno al que cepillaron por robar algo. Me lo ha contado uno de Fonte Aurate. Se supone que solo iba a ser una paliza, cepillarle las marcas y dejarlo allí a su suerte. La cosa es que apareció Canhen y les dijo que se fueran. Cuando salió estaba muerto.

Al fin un hilo del que tirar. Y sin demasiado esfuerzo. Todo el mundo sabe que Canhen es el dueño del burdel.

ESCENA V: EL BURDEL

Enmarcar la escena

Como no se me ocurriría a donde llevaría la siguiente pista, he recurrido a las preguntas para desarrollar una escena. Las preguntas han sido respondidas mediante el Oráculo para luego dar forma a la escena.

¿Dónde estás? Abundancia

¿Quién te acompaña? Movimiento

¿Qué quieres conseguir en este lugar? Camino

¿Qué te impide conseguirlo? Fortaleza

¿Cómo puedes conseguir lo que quieres? Ilusión

Por Abundancia se me ocurre un casino o un burdel que esté protegido por miembros de la banda (Fortaleza).

De día el burdel parece un edificio cualquiera, pero por las noches encienden unos faroles tintados de rojo que lo hacen reconocible desde bien lejos.

En la puerta, Merisa saluda con un asentimiento, enseña la bolsa de las monedas y la dejan pasar.

Merisa analiza la sala principal y asume que Canhen está en la planta de arriba, la única zona bloqueada por guardias. Se le ocurre crear una distracción.

Tirada de calentamiento

Ahora realizo una tirada de calentamiento para comprobar cómo resuelve Merisa la situación.

Claro [5] > Oscuro [5] - Añade un elemento sorprendente.

Merisa introduce la mano en su monedero y tira un puñado de monedas a los pies de las escaleras. El tintineo metálico atrae la atención de los guardias, el servicio y la clientela más cercana. El alboroto da a Merisa la oportunidad perfecta para moverse sin ser detectada y en pocos segundos está en el rellano superior.

Avanza sigilosa por los pasillos hasta dar con la puerta del despacho de Canhen. Tomando una profunda bocanada de aire, Merisa se decide. Empuja la puerta con cautela y se asoma al interior de la oficina.

Es un despacho lujoso. Las paredes están adornadas con tapices ilustrando paisajes lejanos y mitología elfa. En el centro, tras una gran mesa repleta de documentos, un elfo domina la habitación. También en la mesa, la Máscara de Agheda. Merisa desenfunda la daga y apunta hacia el elfo:

—Así que aquí está la máscara... Quiero saber por qué querías joder a la Torre hasta el punto de matar a Adrio.

Tirada de resolución de escena

Ahora realizo una tirada de resolución de escena para comprobar cómo resuelve Merisa la escena.

Claro [1] > Oscuro [5]

Marca un registro de progreso [00X00]

Añade un Inconveniente [2/6]

❖ **Insomnio.** *Teniendo en cuenta que no he aprovechado (ni el tenerlo ni el haberlo quitado), he decidido recuperarlo por si surge otra oportunidad.*

Canhen se levanta de la silla y, apoyando sus manos en el escritorio, se inclina hacia delante antes de responder.

—No has comprendido mucho, me temo. Era Adrio quien os traicionó. Vino con la máscara a nosotros para ganarse el favor de la banda. Pero conozco bien ese objeto y su dueño. Si supiera que los Ferralleros se lo hemos robado, contraría a una compañía para recuperarlo. Aunque eso supusiera traer una guerra a la ciudad.

ESCENA VI: FINAL

Enmarcar la escena

Las preguntas han sido respondidas mediante el Oráculo para luego dar forma a la escena. No respondo todas las preguntas porque ya tengo esa información de la escena anterior.

¿Dónde estás?

¿Quién te acompaña?

¿Qué quieres conseguir en este lugar? Progreso

¿Qué te impide conseguirlo? Laberinto

¿Cómo puedes conseguir lo que quieres? Pérdida

Merisa piensa en robar la máscara. Tal vez si la lleva a algún contacto en el mercado negro, podría devolvérsela al noble al que se la robaron. Y si el noble no estaba dispuesto a pagar a quien la recuperase, siempre podría venderla y huir de esta maldita ciudad.

Tirada de calentamiento

Ahora realizo una tirada de calentamiento para comprobar si Merisa puede debilitar a Canhen en combate.

Claro [5] > Oscuro [6] - En tu contra.

Merisa hace un gesto en el aire, uno de sus pocos conjuros ofensivos, para acabar con Canhen de un solo golpe. Pero su magia no tiene efecto. Algo en la sala lo impide, una zona antimagia o algún artefacto que la drena.

—¿Crees que sería tan fácil?

—Mierda —masculla Merisa.

Canhen saca una pistola de avancarga de un lugar que Merisa no logra ver y la apunta.

Tirada de conclusión de la misión

Ahora realizo una tirada de resolución de escena para comprobar cómo resuelve Merisa la escena.

Claro [2+0000] > Oscuro [6+X] - La misión ha fracasado

Ni siquiera es una pelea feroz donde ambos se ponen a prueba. El elfo dispara e impacta a Merisa en el costado. Esta no tiene más remedio que huir y saltar por la ventana. Odia las alturas, pero odiaría más morir así.

Merisa desaparece en las sombras de la noche. Ha descubierto la traición, pero se va con las manos vacías. Además, ahora tiene a los Ferralleros tras su culo. Está más jodida que antes.