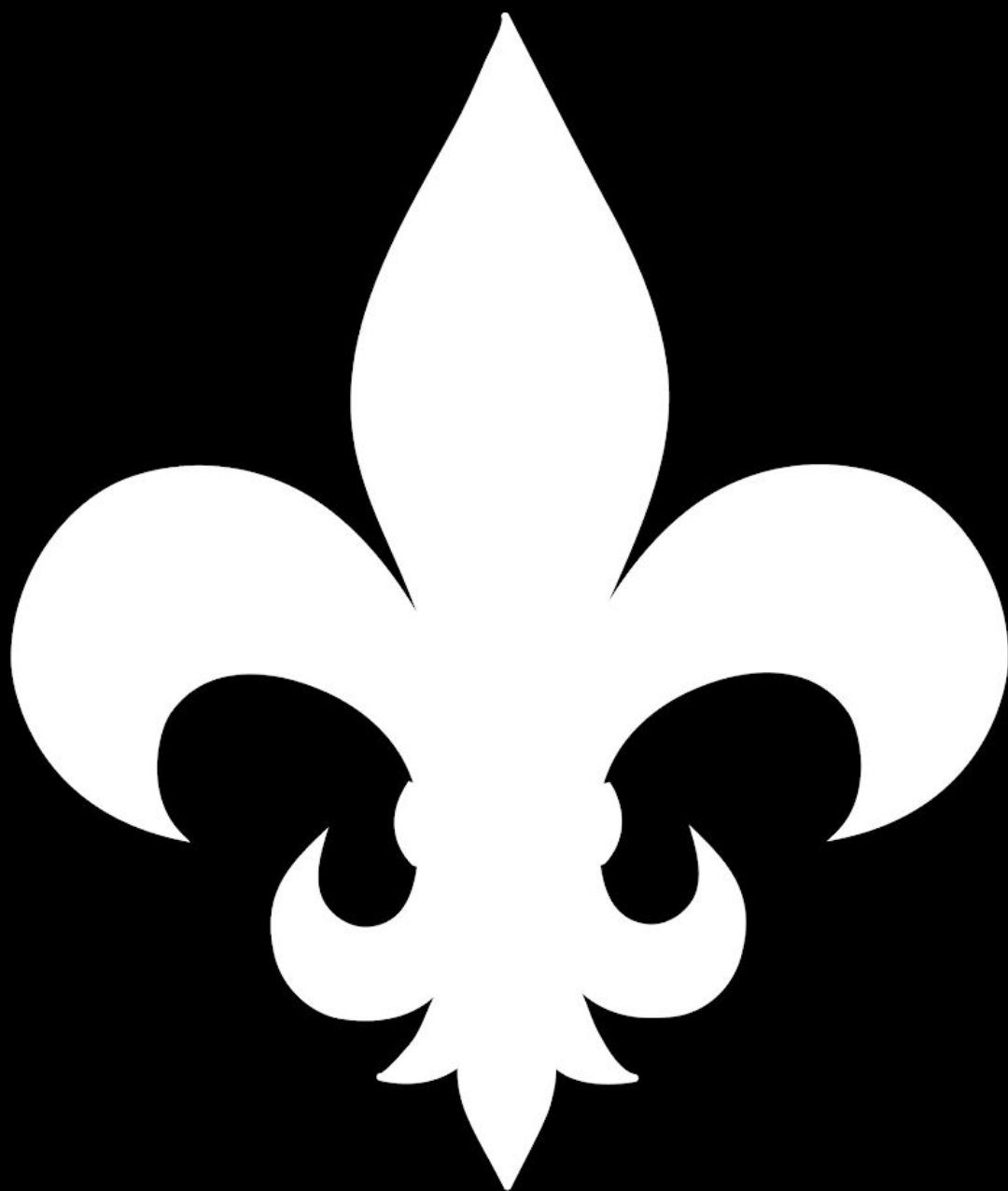


Flor de Lys



Flor de Lyss

Créditos

Flor de Lyss es una idea de Oscar Iglesias, ayudado por José M. Sánchez

La imágenes y dibujos son propiedad de sus respectivos autores

El texto está publicado bajo una licencia Creative Commons Share Alike, Non Commercial, Attribution

Oscar Iglesias y José M. Sánchez

oscar@psilan.net ~ jsanchezgarcia@riseup.net

Índice

➤ *Premisa*

- El mundo
- Resumen

➤ *Introducción*

➤ *El viaje*

- El carromato atacado
- El campamento de los asaltantes
- El Farolero
- El embarcadero
- Encuentros

➤ *La villa de Claroscuro*

- Llegada a Claroscuro

➤ *Desenlace*

- El ayuntamiento de Claroscuro
- Encuentro con la Alcaldesa
- El faro
- Conclusiones

➤ *Las reglas*

- Tiradas
- Arcanos y el Chroma

➤ *Personajes pregenerados*

- El Lyss de una casa menor
- La guardaespaldas veterana
- La consejera novata
- El explorador Nikto

Premisa

Flor de Lyss es una aventura corta pensada para ser jugada en una única sesión en jornadas o en casa con los amigos.

Se trata de una historia sencilla que presenta un mundo sumido en la oscuridad y sus habitantes.

El objetivo es presentar los rasgos más destacados de la ambientación sin entrar en grandes detalles, centrándonos en:

- la oscuridad siempre presente, que genera un ambiente misterioso, amenazador y opresivo.
- la adaptación a este entorno de oscuridad permanente. Cómo ha afectado a los animales, las plantas y los seres humanos.
- principales elementos de la mitología del mundo sin llegar a aburrir con largos listados de elementos ni tediosas explicaciones. No se trata tanto de realizar una exposición pormenorizada como de presentar.

Para implicar más a los jugadores durante la partida se recomienda la utilización de un pañuelo, bufanda o trozo de tela por jugador.

Durante las escenas de oscuridad cada jugador se pondrá la bufanda al cuello para simular la sensación de agobio y opresión.

Además, durante la última escena, se utilizará esta misma pieza para vendar los ojos a los jugadores y dejarles tan ciegos como sus personajes.

★ *El mundo*

El mundo en el que transcurre esta aventura está sumido en la oscuridad. Un denso manto de nubes cubre todo el cielo, evitando que llegue la luz del sol. Ningún ser humano con vida recuerda cómo era el mundo antes de la oscuridad.

Siguen existiendo los ciclos, aunque la humanidad apenas es consciente de ellos pero los utiliza para organizar su jornada de trabajo y su tiempo de descanso. El ciclo diurno, cuando las Apis (las abejas del Gremio Luminiscente, ver más adelante) brillan cálidamente, y el ciclo nocturno, cuando las Apis brillan en tonos fríos.

Mucho más importantes son los momentos de claridad y oscuridad. Dentro de este mundo siempre cubierto hablamos de claridad cuando algo de luminosidad traspasa el manto de nubes, mientras que la oscuridad indica el momento en el que las nubes ocultan completamente la luz. Estos cambios se producen de una forma más caótica e impredecible, sucediendo en ocasiones varias veces en un único ciclo, y a veces permaneciendo por semanas.

La humanidad se ha organizado en torno a los Lyss, la nobleza que se alzó tras el oscurecimiento, y un faro de esperanza para la humanidad.

Estas criaturas tienen la particularidad de emitir luz, y se han convertido en los gobernantes de la humanidad. No solo eso, también son sus guías espirituales y materiales, quienes han creado la

tecnología del Lumen y, en definitiva, quienes representan la resistencia de la humanidad contra todo lo que vive en las tinieblas.

★ *Resumen*

Aunque los Lyss son los más nobles entre los humanos, y sus defensores ante las tinieblas, no están exentos de esos pecados tan humanos como son la envidia.

La casa noble **Vesper** ha decidido llevar un paso más allá su ancestral lucha contra sus enemigos de la casa **Luminar**, reclutando a una **Olvidada (Andegasi)** y sus habilidades impías. Aprovechando un viaje rutinario de unos de sus mandatarios, el **Prelado Rutil Luminar**, organizaron una emboscada contra sus enemigos.

La idea de los Vesper era plantar un topo en la casa enemiga, creando un **Gestalt** con la ayuda de Andegasi y una **Ephemera** esclavizada; este plan fracasó debido al **Lumen** del Prelado Rutil Luminar, que rechazó la Ephemera aunque a costa de su propia vida. Sin embargo, sí pudieron obtener su **flor de Lyss**, aunque en el transcurso de este proceso uno de los sirvientes (**Servilia**) pudo escapar y llevarse varios de sus pétalos.

Andegasi no se ha rendido: ahora su propósito es repetir el proceso con otro de los sirvientes del Luminar, **Chrisos**, e implantarle los recuerdos que han conservado, y así al menos aprovechar el operativo para conocer algunos de los secretos de la casa Luminar.

El grupo de PJs espera la llegada del Prelado para escoltarle hasta la capital, sin embargo solo llegará Servilia con las noticias de la emboscada y su posible muerte.

Rescatar al Prelado o, como poco, recuperar la flor con sus recuerdos se convertirá en la nueva misión del grupo. Es tan peligroso que los enemigos de la casa Luminar puedan torturar al Prelado como que se apoderen de sus recuerdos.

Esta búsqueda les llevará primero al lugar de la emboscada y desde ahí al campamento donde se celebró el ritual que acabó con la vida del Prelado.

Desde ahí tendrán que viajar hasta la villa de Claroscuro, donde se enfrentarán finalmente al Gestalt en que se ha convertido el otro sirviente.

Jugar con la oscuridad y sus criaturas, así como ayudarse del pañuelo para generar una sensación de agobio en los jugadores ayudará a la inmersión. Y, os animamos a que los jugadores se venden los ojos durante el último encuentro. Esto puede resultar un tanto incómodo, pero en nuestras pruebas hemos tenido sorprendentes resultados. También supondrá un reto para el Master, que deberá esforzarse en sus descripciones al no poder contar con ayudas visuales.

Flor de Lyss es una aventura sencilla pero esperamos que con los suficientes elementos interesantes para entreteneros unas horas.

Introducción

Los PJs (Personajes Jugadores) son miembros del séquito de un Lyss perteneciente a la casa Cláritas, una casa vasalla de la casa Luminar, que debía reunirse con el grupo del Prelado Rutil Luminar en la pequeña aldea de **Luzdivina** y desde ahí continuar el viaje todos juntos hasta la capital, la **Ciudad de la Luz**.

Será Servilia la única integrante superviviente del cortejo del Prelado quien acuda a la reunión, y la que les pondrá al tanto de la situación.

- **Servilia**, sirviente humana de la casa Luminar. De naturaleza servil y humilde.

Información que puede proporcionar a los jugadores.

- El grupo del Prelado Rutil Luminar estaba compuesto por el propio Prelado, dos guardias y dos sirvientes.
- Viajaban en carro y fueron emboscados poco después de abandonar la villa de **Claroscuro**.
- Los dos guardias murieron en la emboscada.
- No pudieron ver bien al grupo que les atacó (de hecho ha olvidado los interrogatorios con Andegasi, la Olvidada).
- Fueron conducidos a algún punto dentro del bosque, y allí sus captores comenzaron un extraño ritual de algún tipo. No es capaz de reconocer ni replicar las palabras del ritual.
- Estuvo vendada durante el ritual, mientras intentaba aflojar sus ataduras.
- No sabe qué es lo que ocurrió con el Prelado. Solo escuchó gritos y una gran explosión de luz que cegó a los captores. En ese momento se liberó y aprovechó la confusión para huir.
- Sabe que el Prelado está muerto por los pétalos que recogió. Teme que la explosión fuera el propio Prelado.
- Estaba prácticamente cegada (pese a estar vendada), así que no pudo ver más que un par de formas de las que huyó, y los brillantes pétalos que recogió.
- Huyó por el bosque sin rumbo hasta que encontró una colmena de Apis y a partir de ahí siguió el camino hasta Luzdivina.

Servilia puede guiarles hasta el punto donde les emboscaron y desde ahí podría intentar encontrar el lugar donde estuvo atada, aunque no lo puede asegurar.

Es fácil pensar que los captores hayan huido hacia Claroscuro, la ciudad más cercana al incidente.

Si los personajes tocan los pétalos absorberán los recuerdos.

En el caso del Lyss este efecto es permanente; la consejera novata, por otro lado, puede consultarlos sin llegar a agotarlos. Cualquier otro personaje que los toque adquirirá los recuerdos temporalmente (hasta que duerma o caiga inconsciente), pero será una experiencia traumática y dolorosa que le dejará confundido.

Posibles recuerdos que pueden asimilar:

- Estás sentado en un sitio pequeño que se mueve y traquetea. Oyes voces, gritos de sorpresa en el exterior. El traqueteo y el movimiento cesa, y a través de una ventanilla crece una luz...
- Estás en un claro, en medio de un bosque denso, atado. Una presencia etérea flota cerca de ti, está a punto de rozarte con sus tentáculos...
- Una mujer te mira fijamente, mientras te toca el pecho; te cuesta enfocar su cara, ya que parece difuminarse. Todo el cuerpo te arde...

El grupo de PJs no tiene medio de transporte, así que tendrán que ir a pie.

Por supuesto, la ruta más segura es el camino. Acortar por la llanura cercana a Luzdivina no es buena idea, y adentrarse en el bosque que rodea Claroscuro menos aún (ver encuentros en caso de que lo intenten, más adelante).

Si el grupo no percibe ninguna motivación para ponerse en marcha el Master puede recordar al jugador Lyss que la seguridad del Prelado era su responsabilidad, y que si ha fallecido es vital recuperar su flor. Los recuerdos de un Prelado pueden ser algo muy peligroso en las manos equivocadas. Por supuesto recuperar estos recuerdos puede ser utilizado para ganarse los favores de la casa Luminar.

El viaje

★ *El carromato atacado*

Según se alejen de Luzdivina el paisaje irá cambiando poco a poco. Cerca de la aldea estarán rodeados por una llanura, pastos y campos de cultivo principalmente.

Sin embargo, según vayan acercándose a Claroscuro la vegetación irá volviéndose más frondosa, hasta entrar en un bosque.

Por fortuna, ya en esta parte del camino pueden ver las débiles luces de las **Apis**, las abejas bioluminiscentes de los **Apicultores**, y sus **Alvearios**, colmenas donde se crían y que en sí son fuentes de luz en la vera del camino.

El carromato está apartado en un lateral del camino. Los animales de tiro han huido. Se trata de un carro cerrado, una carroza Lyss. Un medio de transporte más lujoso de lo que cualquier ciudadano utilizará normalmente, pero algo sencillo para un Lyss.

Normalmente usarán algo de lumen para iluminar su camino, pero fuera lo que fuera que utilizarasen ha desaparecido.

Hay manchas de sangre en el suelo y se pueden encontrar los cadáveres de los guardias en el lateral del camino.

Un rastro evidente se interna en el bosque.

★ *El campamento de los asaltantes*

Si el grupo sigue las indicaciones de Servilia y el rastro de los atacantes deberán adentrarse en el bosque.

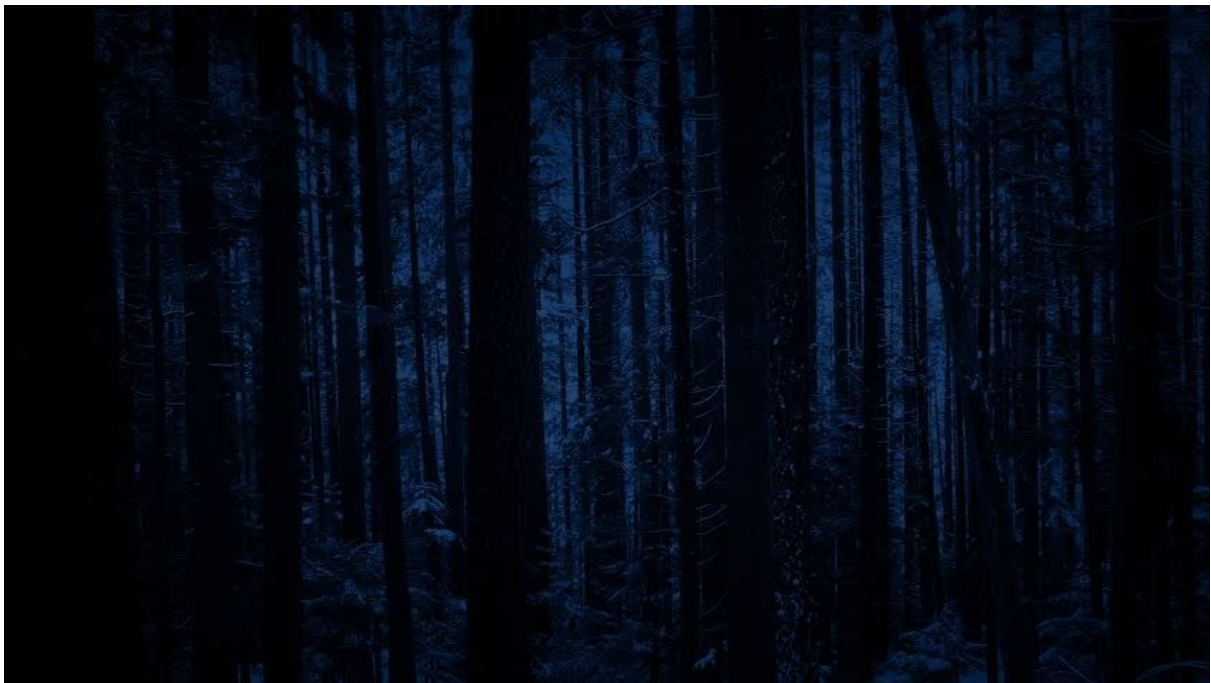
Necesitarán 2 éxitos rastreando para alcanzar el campamento improvisado donde intentaron realizar la posesión del Prelado.

En el campamento verán los restos del Prelado desparramados, como si hubiera estallado. Se pueden ver los lugares donde estuvieron atados los dos sirvientes, y con un crítico buscando (o una oportunidad de información) se puede discernir el número de asaltantes: solo 1.

Del campamento salen dos rastros. Uno deben ser las pisadas de Servilia, descuidadas, trastabillando, y tropezando con todos los árboles, ramas y arbustos, fruto de su ceguera parcial. Si las siguieran terminarían llegando al camino principal tras dar varios rodeos.

El segundo rastro lleva hacia el río y se incorpora al camino poco antes del embarcadero, dirección Claroscuro.

El bosque es un entorno aún más sombrío y opresivo. Con claridad apenas se puede ver nada más que las siluetas de los árboles más cercanos. Los sonidos del bosque llenan el ambiente, aunque se van silenciando según se acerca el grupo. La iluminación que porte el grupo permitirá caminar de forma segura y poder ver a una distancia aproximada de 10 metros.

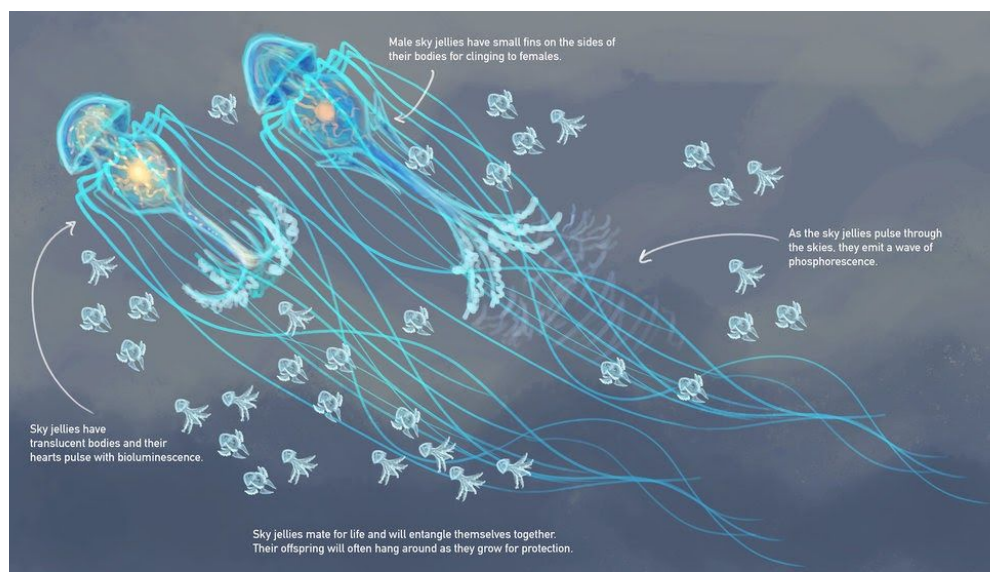


Durante la fase de oscuridad estar en el bosque es como cerrar los ojos. Sin una fuente de luz no se ve absolutamente nada, y, lo que es aún más intranquilizador, todos los animales están mortalmente silenciosos. Los personajes tendrán una sensación de peligro constante. Una fuente de luz permite

caminar de forma segura, pero el radio de iluminación es de apenas 3 metros, y las sombras en el borde de la oscuridad siempre están a punto de abalanzarse hacia el grupo, lo que incrementa la impresión amenazadora.

Los árboles son similares a los que podrían encontrarse en cualquier bosque del mundo real, con la salvedad de que al realizar la fotosíntesis con luz del espectro no visible sus hojas aparentan ser negras.

No encontrarán animales hostiles en el bosque, el Farolero que ronda por el camino y el grupo de asaltantes los han espantado de la zona. Lo que sí pueden encontrar si se mueven por el bosque durante la fase de oscuridad son algunas Ephemeras, aunque son más bien presencias invisibles que apenas se perciben por el rabillo del ojo. Durante la fase de claridad sólo el PJ **Nikto** y el Lyss pueden llegar a intuirlos. Las Ephemeras no son hostiles, aunque si los PJ se fijan percibirán que todas se mueven en la misma dirección: hacia Claroscuro.



Por último, y como apuntábamos antes, cabe la posibilidad de encontrarse con otros **Monstra** (mira más abajo en la sección de **Encuentros**).

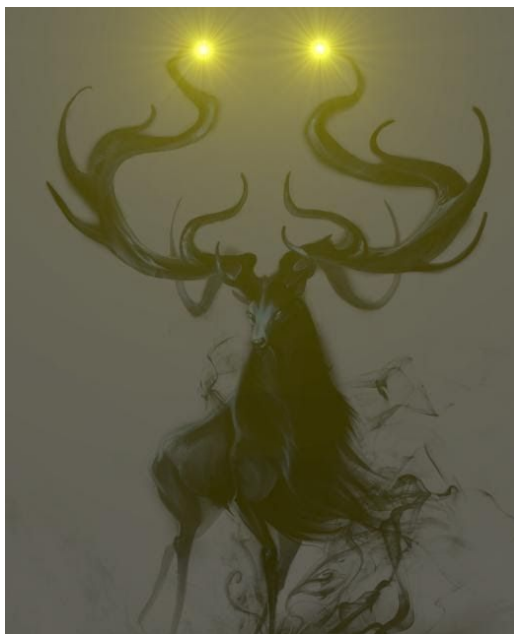
★ *El Farolero*

Así es como se suele llamar popularmente a los Apicultores, y es el nombre con el que los supervivientes bautizaron a una especie de Monstra que, precisamente, se sirve de un pérfido engaño para atraer a sus víctimas.

El Gremio Luminiscente recolecta las Apis en cajas de cristal o faroles, donde estas construyen sus colmenas bioluminiscentes, con las que se iluminan los caminos entre asentamientos; Los faroleros portan pequeñas versiones de estas colmenas, su principal instrumento para comunicarse entre ellos y los viajeros mediante un lenguaje de signos.

Los **Faroleros**, Monstrum que se han vinculado con alces o ciervos, desarrollan apéndices bioluminiscentes para atraer a los viajeros incautos, imitando el lenguaje de los Apicultores. Además, su piel se mimetiza completamente con la oscuridad circundante, lo que hace aún más difícil detectar el engaño.

Los PJ verán, tras ellos en el camino, lo que parecen las señales lumínicas de un Apicultor. Hay algo que les llama la atención: aunque el mensaje parece correcto (se podría traducir como *¿Quién atraviesa la oscuridad? Comparte tu luz conmigo*, el saludo estándar entre viajeros), la ejecución es irregular, como si fuera propia de alguien novato.



Un temible Farolero

- **Farolero.** Criatura abisal. Monstrum.
 - El Farolero tiene dificultad igual al número de PJ.
 - Apéndices bioluminiscentes.
 - Confundirse con las sombras. Atacar al Farolero o intentar percibirle se considera una actividad de la fase de oscuridad.
 - Herald de la noche. Si aparece durante la fase de claridad incrementa en 3 puntos el medidor de oscuridad.

★ *El embarcadero*

El camino a Claroscuro se ve interrumpido por el río **Tintanegra**. El nombre es muy descriptivo: la rápida y tumultuosa corriente se intuye y escucha más que verse, así de oscuras son las aguas que discurren por el cauce del río. En mitad del mismo, como si flotara en el vacío, está la barcaza que comunica ambas orillas iluminada por una pequeña colmena; en la orilla más cercana se vislumbra a duras penas la silueta de un pequeño edificio, la casa y garita del barquero.

Los PJ pueden llegar al embarcadero de dos formas.

- Huyendo del Farolero.

En este caso deberán escoger entre enfrentarse al Farolero acorralados contra la corriente o lanzarse al agua para intentar alcanzar la barcaza.

Pueden intentar despertar al barquero, pero entre que lo despiertan y recupera la barcaza el Farolero les alcanzará.

Si optan por lanzarse al agua cada PJ deberá superar una tirada mantenida de dificultad 2. Los personajes ya en la barcaza pueden ayudar a sus compañeros reduciendo la dificultad a 1. Si algún PJ acumula 2 puntos de estrés nadando será arrastrado por la corriente, golpeándose con las rocas y perdiendo el conocimiento. El grupo podrá encontrar a su compañero en la otra orilla río abajo. Habrá sufrido 1 punto de estrés adicional.

- Caminando tranquilamente.

En este caso tendrán tiempo de hablar con el barquero para que traiga la barcaza y les cruce. El Lyss puede correr fácilmente con los gastos.

Una vez en la barcaza el viaje será sencillo. Aunque las aguas son salvajes la barcaza está firmemente amarrada en ambos extremos. Para los PJ será como flotar sobre un abismo de oscuridad.

Si hablan con el barquero (Kaeso) les comentará que el día anterior pasó a un viajero solitario hacia Claroscuro.

Por la descripción se trataría de Chrisos, el compañero de Servilia.

★ Encuentros

Si crees que los PJ están siendo especialmente descuidados, ruidosos o sencillamente deseas incorporar una desagradable sorpresa, te presentamos varios Monstra que pueblan la campiña y los bosques.

Engullidor. La distensión de la mandíbula inferior permite a este Monstrum engullir enteras a sus presas. La integración con grandes herbívoros como vacas le permite atrapar y tragar a humanoides; a esto se suma el horror de poder contemplar a su víctima en su interior, dado que la piel y órganos del rumiante se tornan traslúcidos como una medusa.



Perro duende. Una de las mutaciones más insidiosas que alcanza un Monstrum es la que afecta a los perros, animales muy presentes en los asentamientos. El can pierde por completo su pelaje y su piel se torna resbaladiza y fría, otorgándole un aspecto inquietante. Pero lo peor de todo es que el ya de por sí peligroso mordisco se convierte en un arma a distancia, ya que las mandíbulas del Monstrum adquieren la capacidad de proyectarse hasta un metro de distancia.



Cangrejoso. La principal amenaza que presentan los Monstra es la capacidad de convertir a animales normalmente inofensivos en peligrosas criaturas. El caso de los perezosos es emblemático: normalmente mamíferos lentos y dóciles se transforman en criaturas cubiertas de un duro exoesqueleto, y sus ya de por sí afiladas y largas uñas se fusionan en pinzas de una fuerza desmesurada.



✿ *La villa de Claroscuro*

★ *Llegada a Claroscuro*

El **faro** de la villa destaca poderosamente en lontananza, la típica estructura que todo asentamiento Lyss erige en primer lugar al establecerse en las tierras de penumbra. Varios Alvearios del Gremio Luminiscente de Apicultores circunscriben la empalizada que protege el perímetro del pueblo y suponen un alivio automático para cualquier viajero que los divisa.

La villa está separada en dos zonas bien diferenciadas: las casas de los aldeanos, protegidas por la empalizada, y el edificio del ayuntamiento que alberga también el faro, todo ello rodeado por un pequeño muro.

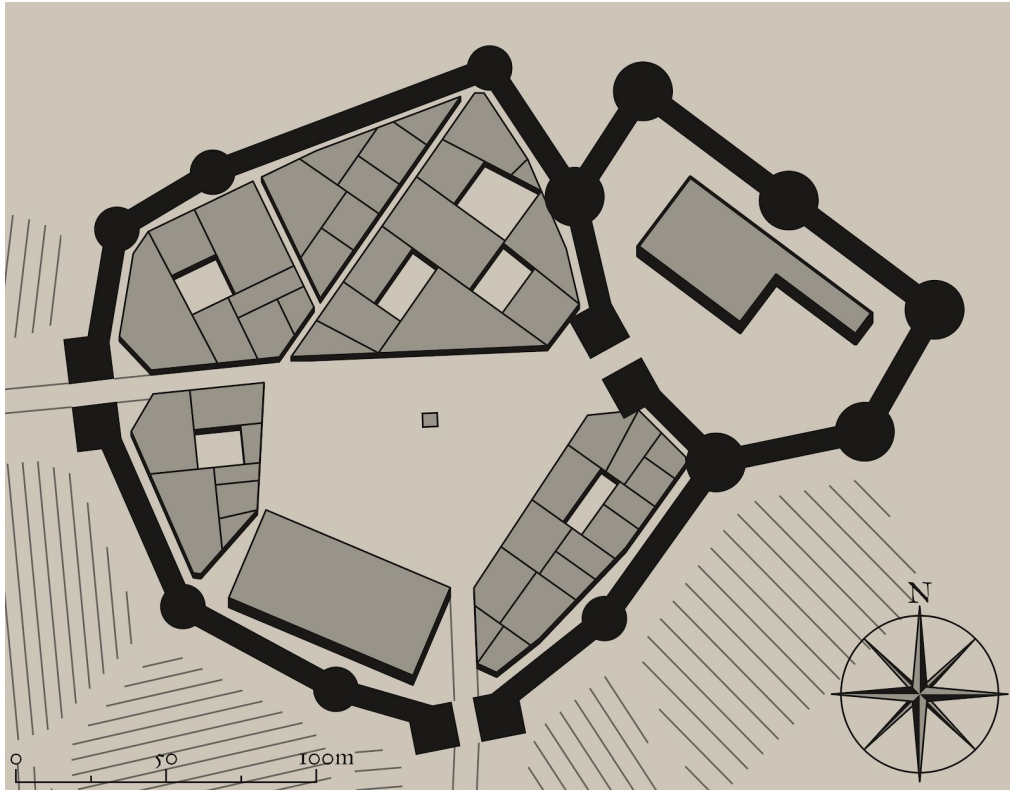
La villa está construida en torno a una pequeña plaza donde una fuente coronada por un gran Alveario gobierna la zona.

Aquí juegan los niños y algunos comerciantes tienen sus puestos permanentes.

Algunas patrullas de la guardia urbana recorren los campos cercanos y el perímetro de la villa, protegidos por sencillos gambesones y con unas lanzas como único armamento. No guardan la entrada, aunque observarán con curiosidad a cualquier viajero.

Claroscuro es un pueblo de paso, y los viajeros son frecuentes. En la posada, el edificio más grande de la plaza, podrán ver un par de caballos amarrados y en su interior varios forasteros disfrutando de un descanso en su viaje.

La mayoría de los viajeros son comerciantes o faroleros en su rutina habitual.



La villa de Claroscuro

Alguna información que se puede obtener hablando con los ciudadanos de Claroscuro:

- Claroscuro es una ciudad tranquila, de paso, gobernada por una Alcaldesa al servicio de la casa Vesper.
- No hay Lyss en Claroscuro, pero cuando alguno viene de viaje se hospeda en la casa de la Alcaldesa.
- Claroscuro vive del dinero que se dejan los viajeros y de los cultivos de la zona. Es un lugar seguro para descansar en la ruta hacia La Ciudad de la Luz.
- Hace 3 días estuvo en la ciudad un cortejo Lyss. Iban en carreta y por el emblema parecían de la casa Luminar. Se alojaron en la casa de la Alcaldesa.

Información que se puede obtener de los viajeros en la posada:

- Hay un farolero por la zona. La guardia está intentando cazarlo pero evita a los grupos fuertemente armados.
- La última persona que venía desde el embarcadero es un tipo solitario que coincide con las descripción de Chrisos, el compañero de Servilia. Entró a visitar a la Alcaldesa.

Desde la villa podrán ver un alma abisal caminando por el mundo de los mortales. Una criatura enorme que pasará lejos del pueblo y aun así por unos momentos cubrirá todo con su sombra... aunque no oscurecerá totalmente ya que no parece ser algo completamente sólido.



Para los aldeanos es una visión no demasiado infrecuente. El vagabundo, el guardián del bosque, el gran oscuro, ... la criatura parece ser inofensiva pese a tu tamaño y tiende a ignorar todo lo que ocurre a su alrededor. De hecho, no deja huellas ni interactúa con el mundo a su alrededor, como si fuera un fantasma, pero uno que se puede ver claramente.

✿ *Desenlace*

El grupo tendrá que entrar en el ayuntamiento para averiguar qué ha pasado con Chrisos. Este siempre ha estado acompañado de Andegasi, pero al tratarse de una Olvidada todo recuerdo sobre ella desaparece, por lo que todo el mundo cree recordar que Chrisos vino solo.

★ *El Ayuntamiento de Claroscuro*

El edificio del Ayuntamiento se encuentra ligeramente apartado del resto de la villa, separado por un pequeño muro de 2 metros de alto.

Se trata de una casa grande de 2 plantas, construida a la sombra del faro, el símbolo de poder de los Lyss.



Hay varias formas de acceder al Ayuntamiento.

En caso de querer infiltrarse o asaltarlo hay que tener en cuenta que aparte de la Alcaldesa, su familia (esposo y tres hijos) y un matrimonio de sirvientes, hay un par de guardias siempre cerca del Ayuntamiento.

El acceso no está bloqueado, pero los guardias pedirán amablemente a cualquiera que se acerque que regresa a la villa.

Escabullirse de los guardias es una tarea relativamente sencilla, aunque acudirán si escuchan sonidos extraños en el Ayuntamiento.

Se les puede convencer fácilmente para que permitan el acceso si el Lyss intercede. Si lo intentan otros miembros del grupo necesitarán más persuasión (dificultad 2), mientras que el Nikto será automáticamente rechazado.

★ *Encuentro con la Alcaldesa*

La Alcaldesa (Urbica) es una mujer que ha pasado los 40 años y pese a todo conserva una gran energía. Lleva ropajes no demasiado lujosos, y se la nota acostumbrada a ayudar a sus conciudadanos. Aunque tiene cierta tendencia a ser directa, es educada y conoce la diplomacia.

Si se le pregunta por Chrisos reconocerá haberse cruzado con ese hombre, y solo con él.

Aunque porta un permiso de viaje de la casa Luminar, sigue siendo un sirviente, y si se le pregunta de la forma adecuada no pondrá reparos en indicar que le ha permitido acceso al faro para preparar la estancia para la llegada de una comitiva de su casa. Según informará, el ayuntamiento lo utilizan los dirigentes de Claroscuro y los viajeros de renombre. Sin embargo, en el caso de los Lyss tienen unas habitaciones especiales en el propio faro.

El Lyss puede obtener esta información fácilmente, el resto del grupo tendrá que obtener 1 éxito.

En caso de abordarla de forma hostil no opondrá resistencia y buscará sobre todo la seguridad de su familia. Colaborará abierta y sinceramente.

Al tratarse de una humana no recuerda a Andegasi (la Olvidada).

★ *El faro*

Una puerta independiente del edificio del ayuntamiento permite la entrada al faro.

La elevada estructura destaca principalmente por su impresionante fanal de Lumen, una maravilla de la tecnología Lyss que protege sus asentamientos de los Monstra y sirve como baliza para los viajeros.

Una escalera de caracol rematada en una trampilla da acceso al fanal; está cerrada con una cerradura de excelente calidad, casi imposible de forzar o romper. Los Lyss de las casas mayores disponen de una llave maestra para acceder a los fanales de los faros que se encuentran en su área de influencia.

En dirección contraria al fanal, bajo el propio faro, se encuentran los aposentos privados, reservados para las visitas Lyss. Unas sencillas habitaciones para los estándares Lyss que destacan por su lujo en contraste con el resto del ayuntamiento pese a no ser utilizadas habitualmente.

Todo el interior del faro, habitaciones incluidas, está recubierto de un reluciente cristal. Una costumbre Lyss que les permite inundar fácilmente de luz sus estancias.



En cuanto entren podrán vislumbrar a Chrisos en la parte superior de la escalera, cerca de la entrada al fanal. El antiguo sirviente no espera negociar, ya que está poseído por la Ephemera y tomará las acciones necesarias para eliminar al grupo de la casa Luminar.

En cuanto se dé cuenta de su presencia utilizará una pistola de Lumen. A esa distancia fallará el disparo, sin embargo la descarga de luz será amplificada por las paredes, cegando a todos los presentes salvo el Lyss del grupo.

Al mismo tiempo, Andegasi, que ya estaba prevenida ante este curso de acción y llevaba unas gafas especiales para no quedar cegada, cerrará el acceso al faro atrapando a los personajes en su interior, y aprovechará la confusión para atacar al Lyss y cegarle con un polvo de oscurecimiento.

El combate subsiguiente enfrentará al grupo de personajes cegados contra Andegasi, la Olvidada, y un Chrisos ya poseído por una Ephemera.

Todas las acciones que realicen los personajes cegados que puedan verse afectadas por la falta de visión fracasarán automáticamente salvo que se tomen medidas especiales o se tenga habilidades que ayuden a realizarlas.

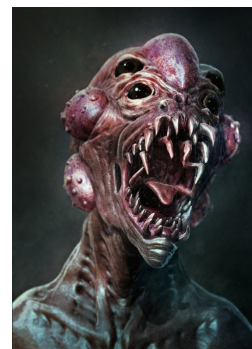
- **Chrisos.** Gestalt. Humano poseído. Monstrum.

La Ephemera ha devorado la mente de Chrisos pero todavía no ha terminado de adaptar el cuerpo a sus necesidades, con lo que carece de todas las habilidades especiales que podría llegar a manifestar.

- Chrisos tiene dificultad igual al número de PJ.
- Fuerza sobrehumana.

- **Andegasi.** Humana Olvidada.

Andegasi es una Olvidada, lo que implica que cuando no la perciben directamente no tienen recuerdos sobre ella. Esto no la hace invisible ni



invulnerable, y no la otorga ninguna ventaja en combate. Su principal ventaja es haber cegado a los PJ.

- Andegasi tiene dificultad igual al número de PJ.

Se puede incrementar el efecto de este combate vendando a los propios jugadores. En ese caso, conviene centrarse en las descripciones y realizar un enfrentamiento más movido utilizando las escaleras y las habitaciones del sótano, mejor que simplemente intercambiar golpes.



★ Conclusiones

Cuando eliminen a la criatura con la forma de Chrisos todos los recuerdos del Prelado Luminari se solidificarán en una flor.

Este era el objetivo de los PJ, recuperar los recuerdos del noble Lyss. Ahora deberán llevarlos a su familia, pero eso será otra historia.

Por el momento los personajes podrán disfrutar de la hospitalidad de la Alcaldesa y la villa de Clarooscuro mientras se preguntan quién era esa mujer y cómo ha orquestado todo.

Una vez recuperada la visión y con Andegasi muerta Servilia recordará haberla visto durante el ataque y en el campamento. Fué quien les ató. De hecho también recuerda haberla visto anteriormente en Clarooscuro, cuando pasaron por la villa en dirección al río.

Los personajes también recordarán haberla visto en la posada, pero no les llamó la atención. Quizás por eso la habían olvidado completamente.

El desenlace esperado es que tanto Chrisos como Andegasi perezcan durante el combate.

En el caso de Chrisos, al estar poseído por una Ephemera pero no haber terminado su transformación no puede pensar con claridad y luchará hasta el final.

Andegasi por su parte puede llegar a rendirse si las cosas se tuercen. En ese caso, tan pronto como todos los PJ dejen de mirarla aprovechará para escaparse. Solo el Lyss mantendrá conocimiento del encuentro.

Es leal a los Vesper, y solo con gran esfuerzo o recurriendo a la tortura podrán obtener información de ella.

Las Reglas

En un mundo en completa oscuridad, los cambios entre el día y la noche son anecdóticos. El ciclo diurno es algo que solo se tiene en cuenta a efectos estéticos, como el brillo rojizo de las Apis durante el día o azulado durante la noche. Aunque realmente afecta a la vida de los habitantes de este mundo y regula sus ciclos de sueño y actividad. Sin embargo, consideramos que es más importante tener en cuenta las fase de luminosidad, que no tienen porque coincidir con estos ciclos.

A efectos de reglas tendremos en cuenta en qué momento de la fase de luminosidad se encuentran los personajes: Claridad u Oscuridad. No confundir con el ciclo de día y noche.

Este control se realiza por medio de un medidor de 5 puntos que comienza en la fase de Claridad.

Cuando se completa una fase se considera que esa fase ha finalizado y comienza una nueva fase.

★ *Tiradas*

De forma simplificada en la partida se utilizan las tiradas cuando los personajes realizan acciones interesantes para la trama cuyo resultado es dudoso, o cuando son el objeto de efectos externos que desean evitar. Esto implica todas las acciones clásicas de los juegos de rol como atacar, rastrear o convencer a un PNJ. Pero también lo utilizaremos para evitar un ataque enemigo, ya que el Master no realizará tiradas en ningún momento, sino que se limitará a narrar los acontecimientos según las acciones de los personajes y el resultado de las tiradas.

Flor de Lyss utiliza un mazo de tarot para resolver los retos.

Antes de la partida crearemos el mazo de juego. Partimos del mazo sin arcanos mayores, es decir, cuatro palos con números del 1 al 10 y las cuatro figuras. De hecho consideraremos el As una de las figuras, para tener así un total de cinco figuras por palo.

Cada personaje aporta un arcano mayor según su ficha, que se añadirán cuando el grupo se enfrente al primer enemigo.

Cada vez que llegue la fase de oscuridad se añadirá otro arcano mayor representando una adversidad. El primero de ellos será El Loco, que representará a Andegasi, la olvidada y principal antagonista de la partida.

Cada vez que un personaje intenta superar reto realiza una tirada. Para ello muestra las dos primeras cartas del mazo.

El jugador coloca la primera carta en posición vertical y la segunda en horizontal.

- la carta en posición vertical indica el resultado de la tirada.
- la carta en posición horizontal muestra las consecuencias de la misma.

Para interpretar el resultado de una tirada primero debemos distinguir la posición del personaje en la acción a realizar.

- Posición ventajosa. El personaje dispone de la habilidad adecuada y se encuentra en la fase de claridad.

- Posición arriesgada. El personaje dispone de la habilidad adecuada o se encuentra en la fase de claridad.
- Posición desesperada. El personaje no dispone de una habilidad adecuada y se encuentra en la fase de oscuridad.

- **Resultado** (carta en vertical)

Los arcanos positivos y las figuras siempre implican éxito.

Además, si la posición es ventajosa cualquier número igual o superior a 7 también se considera un éxito. Si la posición es arriesgada solo los valores 9 y 10 serán considerados éxitos (aparte de las figuras y los arcanos positivos). Si la posición es desesperada todos los números representarán fallos (el as se considera una figura).

En caso de fallo el número indica la cantidad de estrés temporal obtenido si es aplicable a la situación. El jugador mantiene las cartas. Si las cartas suman 10+ o hay un arcano negativo el jugador descarta todas las cartas de daño y obtiene 1 punto de estrés permanente por cada arcano más 1 adicional si tiene cartas que suman 10+.

Si no tiene sentido obtener estrés se considerará simplemente un fallo.

En caso de éxito el personaje consigue lo que pretendía con su acción. Si se trata de un reto extendido o una amenaza más poderosa de lo normal contará como 1 punto de éxito de cara a conseguir el objetivo final del reto o derrotarlo completamente.

Las figuras indican éxitos especiales dependiendo del palo. Esto es, se contabilizarán como 2 éxitos si aplica su bonificación.

- Picas/espadas (aire), relacionado con lo intelectual y las ideas.
- Tréboles/bastos (fuego), relacionado con lo físico y las acciones.
- Corazones/copas (agua), relacionado con lo emocional y las relaciones.
- Diamantes/oros (tierra), relacionado con lo material y las posesiones.

Los arcanos positivos cuentan como éxitos y los arcanos negativos como fracasos. Además de tener sus reglas especiales. Al tratarse de una aventura autoconclusiva se utilizará una versión simplificada de las reglas de arcanos.

Los arcanos positivos serán un éxito en el que además el personaje con el que está relacionado el arcano proporcionará un éxito adicional a la acción.

Los arcanos negativos serán un fallo en el que el elemento representado además hará su aparición, no necesariamente de forma directa, y ocasionará aún más penurias. Daño adicional, perdido de objetos, aparición de enemigos, malentendidos...

- **Consecuencias** (carta horizontal)

En la explicación vamos a asumir los cuatro palos clásicos que están asociados a dos colores. Sin embargo, no todas las barajas tienen los mismos palos, y algunas dejan volar la fantasía y utilizan palos inventados. Asociad cada palo de vuestra baraja de tarot a uno de los palos clásicos, y decidid que color le representa.

Tanto el Master como los jugadores pueden utilizar esta tabla como resumen de su baraja:

palo / color / tema

- _____ O - lo intelectual y las ideas.
- _____ O - lo físico y las acciones.
- _____ O - lo emocional y las relaciones.
- _____ O - lo material y las posesiones.

La primera posible consecuencia es que avance la fase de claridad-oscuridad.

- Palo negro (picas/espadas y tréboles/bastos): si aparece durante la fase de claridad se acerca la oscuridad.
- Palo rojo (corazones/copas y diamantes/oros): si aparece durante la fase de oscuridad se acerca la claridad.



En los anexos el Master podrá encontrar un esquema como este, donde indicar en qué fase se encuentra la aventura, e ir marcando cada vez que aparezca una consecuencia del color apropiado.

Cuando se rellenan las cinco casillas del registro de fase ha llegado el final de esa fase. Borra todas las casillas marcadas y marca la nueva fase. A partir de este momento las tiradas tendrán en cuenta la nueva fase para determinar la posición.

La partida comienza en la fase de claridad y sin ningún cuadro marcado.

Si la carta de consecuencias es un número y coincide con el color del palo del resultado permiten recuperar estrés temporal descartando una carta de daño que tenga el propio PJ u otro PJ. También se puede guardar para más adelante y utilizar la inspiración obtenida para evitar un daño que se vaya a recibir. O, incluso, si un jugador tiene almacenadas varias cartas por valor 10+ puede recuperar 1 punto de estrés a otro personaje.

En cualquier caso el jugador debe explicar cómo se produce esta recuperación. ¿Utiliza sus poderes para sanar a su compañero?, ¿tenía un bálsamo oculto?, ¿un discurso inspirador eleva el ánimo?

En caso de tener colores de palo diferente las cartas con número representan daño. Este daño funciona de forma similar a como se ha explicado anteriormente en los resultados fallidos.

Las figuras indican oportunidades o problemas adicionales dependiendo del palo. Será una oportunidad si coincide el color del palo con el del resultado, y será un problema si no coinciden.

- Picas/espadas (aire), relacionado con lo intelectual y las ideas.
 - ↑ una pista, daño adicional a enemigos incorpóreos
 - ↓ confusión, aturdimiento, recibir daño adicional de amenazas etéreas
- Tréboles/bastos (fuego), relacionado con lo físico y las acciones.
 - ↑ movimiento, posición ventajosa, daño adicional a criaturas
 - ↓ tropezar, inmovilización, recibir daño adicional de criaturas

- Corazones/copas (agua), relacionado con lo emocional y las relaciones.
 - ↑ oportunidad de amistad, nuevo aliado, convencer
 - ↓ enemistar, nuevo enemigo, crearse mala fama
- Diamantes/oros (tierra), relacionado con lo material y las posesiones.
 - ↑ objeto, tesoro, riqueza, obtener algo de un enemigo
 - ↓ perder una posesión por robo o destrucción

Los arcanos positivos representarán oportunidades adicionales propiciadas por el personaje al que representan o que le favorecen directamente. Utiliza las oportunidades de las figuras como guía de que podría ser una oportunidad y aplica la que mejor se adapte a la situación. Además avanzarán el marcador de fase si eso ayuda a los personajes. Acercarán la claridad si aparece durante la fase de oscuridad, o no lo modificarán si aparece durante la fase de claridad.

Por su parte los arcanos negativos aportarán un problema adicional relacionado con la amenaza a la que representen.

También avanzarán el marcador de fase si eso es perjudicial para los personajes.

- **Resolución**

Un reto (enemigo, desafío, acción...) tiene una dificultad que debe ser “derrotada”.

Por defecto esta es 1, aunque puede ser superior.

Un reto complicado, una prueba difícil, o un enemigo peligroso tendrán dificultad 3.

Un reto mortal, una prueba “imposible”, o un enemigo letal tendrán dificultad 5.

Un éxito especial elimina 2 de dificultad o puede eliminar únicamente 1 y otorgar una oportunidad adicional.

Un fracaso especial implica un problema o 1 punto de stress permanente.

★ *Arcanos y el Chroma*

Los diferentes aspectos de la luz están relacionados con formas de actuar y habilidades o conceptos. Estos se ejemplifican en los dioses que otorgan estos poderes e inspiran a sus seguidores, aunque solo los Lyss son realmente capaces de manifestar estos poderes.

Durante la creación cada personaje escogerá un arcano mayor del tarot relacionado con su senda del Chroma.

- **Rojo**, el chroma de la acción.
 - los seguidores de la luz roja son gente de acción. Gules otorga grandes cantidades de energía, lo que se puede canalizar en velocidad, fuerza, o incluso la invocación de fuego.
 - Arcanos asociados: El Mago, El Carro, El Juicio
- **Naranja**, el chroma del cuerpo.
 - los seguidores de la luz naranja centran sus poderes en el cuerpo humano. Aurora enseña a canalizar su energía restauradora y purificadora, pero también anestésica, embriagadora y adictiva.
 - Arcanos asociados: La Suma Sacerdotisa, Los Enamorados, El Diablo

- **Amarillo**, el chroma de los objetos.
 - los seguidores de la luz amarilla son herreros y artesanos de gran habilidad. Oro ayuda en la forja de objetos maravillosos, permite obtener conocimiento de los objetos e incluso controlarlos.
 - Arcanos asociados: La Rueda de la Fortuna, La Torre, El Mundo
- **Verde**, el chroma de la naturaleza.
 - los seguidores de la luz verde están en comunión con el mundo. Sinople otorga el poder de comunicarse con animales y plantas, incluso de controlarlos.
 - Arcanos asociados: La Justicia, La Fuerza, La Templanza
- **Cyan**, el chroma de la espiritualidad.
 - los seguidores de la luz cyan son intelectuales y eruditos. Celeste valora el conocimiento y otorga acceso a una fuente inabarcable de saber.
 - Arcanos asociados: El Ermitaño, El Colgado, La Estrella
- **Azul**, el chroma de las emociones.
 - los seguidores de la luz azul son seres emocionales. Azur otorga la habilidad de leer en las mentes y corazones ajenos, e incluso de controlar las emociones e implantar ideas.
 - Arcanos asociados: La Emperatriz, El Sumo Sacerdote, La Luna
- **Morado**, el chroma del poder.
 - los seguidores de la luz morada controlan el poder en bruto. Balaje es una fuente de poder en bruto que puede ser usada para crear, potenciar o destruir.
 - Arcanos asociados: El Emperador, La Muerte, El Sol

✿ Ayudas

- **Música**

Si os gusta acompañar vuestras partidas de algo de música aquí os dejamos una lista de Spotify que os puede servir de banda sonora: <https://tinyurl.com/FlorDeLyss>

- **Personajes pregenerados**

A continuación os presentamos los personajes que componen el grupo de juego.

- **Documentos de ayuda**

Hemos añadido una serie de ayudas en un fichero aparte:

- Fichas de personajes pregenerados listas para jugar.
- Cartas de información para el Lectori.
- Resumen de reglas para el Master.

✿ Personajes pregenerados

El grupo de PJ es el séquito de un Lyss perteneciente a una casa menor, vasalla de los Luminar. Tienen la misión de encontrarse con su superior en un asentamiento fronterizo.

El descriptor de cada personaje así como la imagen seleccionadas son solo ejemplos. Personaliza a tu personaje a tu gusto, incluyendo su aspecto o género. Puedes utilizar los nombres sugeridos o inventarte unos nuevos.

- ❖ *El Lyss de una casa menor* (Claritas).

- Nombres:

- Argus / Eileen / Chruse

- Trasfondo:

Eres un miembro de la Casa Cláritas, una casa vasalla de la casa Luminar. Como todos los Lyss se te considera perteneciente a la clase noble, y puedes utilizar el título de Patricio.

Aunque se nota que eres joven y careces de la experiencia que dan los años, has demostrado astucia y lealtad, dos rasgos muy importantes y valorados entre los Lyss.

Has sido educado en los modos de la alta sociedad, y aspiras a ganarte tu puesto entre la alta nobleza. Esta misión puede ser tu oportunidad de congraciarte con los Luminar y destacar entre tus congéneres. También implica un riesgo, pues cualquier acción que realices será mucho más visible. Pero quien no arriesga no puede ganar nunca...

¿verdad?

- Aspecto:

Luces la piel blanca y los rasgos brillantes propios de tu gente.



- Rasgos:
 - Piel brillante. Luces como una pequeña antorcha
 - Recuerdos cristalizados. Si en algún momento pierdes la consciencia o mueres todos tus recuerdos se cristalizan en una flor. Cualquiera que toque esos recuerdos los absorberá como propios, aunque solo los Lyss pueden hacerlo sin problemas. Para el resto de mortales es una experiencia traumática y además los perderán, cristalizándose de nuevo, cuando se duerman, mueran o queden inconscientes.
 - Vigilia permanente. Los Lyss no necesitan dormir.
 - Seres de luz. Todos los Lyss están habituados a la luz brillante y no pueden ser cegados por efectos de luz.
- Habilidades:
 - Esgrima. Como todo noble has sido educado en las nobles artes del combate honorable.
 - Diplomacia
- Chroma:
 - Como todos los miembros de la casa Claritas sigues el camino del Chroma morado, inspirada en la Senda de Balaje.
Sois la fuente de todo poder, y desde que hay memoria los Lyss han sido los líderes de la humanidad.
 - Selecciona tu arcano entre: El Emperador (solidez, completitud, confianza, autoridad, poder), El Sol (paz espiritual, amor, alegría, devoción, altruismo, compromiso, amistad) o La Muerte (cambio, mala suerte, fin de ciclo, resurgir).
- Poder:
 - La relación especial de los Lyss con los grandes poderes les permite manipular el Chroma.
 - Brillo intenso. Cuando manifiestas tu Chroma brillas con una intensidad cegadora, mezcla de luz y poder en bruto. Es la manifestación de tu alma, así que explica cómo aparece este aura morada a tu alrededor, qué forma tiene y qué sensaciones transmite. Considera este poder una forma de ataque, aunque una muy poco sutil, con efecto de área y potencial para dañar o doblegar a quien inundes con tu luz, aliados y enemigos por igual.

❖ *La Guardaespaldas veterana.*

- Nombres:
 - Karsten / Eunice / Lykaios
- Trasfondo:

Siempre has servido a los Lyss de la Casa Cláritas, una casa vasalla de la casa Luminar.

Tu mayor logro fué llegar a ser guardia personal de la líder de la casa, incluso la salvaste de un atentado. Diste tu brazo derecho por ella y lo volverías a hacer con gusto. Los Lyss son un faro en la oscuridad, la luz que guía a la civilización, y lo que mantiene a la humanidad apartada de la barbarie.

Sin embargo, tu recompensa ha sido relegarte a misiones menores. Dicen que es por tu bien, que ya has luchado suficiente, que te mereces un descanso... pero tu sabes que ya no confían en ti... te han descartado como un instrumento roto. Quizás lo seas... pero todavía puedes demostrarles que incluso con una garra menos tienes colmillos para defenderles. Hasta la muerte. ¡Por los Lyss!, ¡por la Casa Claritas!, ¡por la humanidad!
- Aspecto:

Luces un porte marcial. Tu cuerpo entrenado muestra los estragos de la edad y las cicatrices de un sinfín de enfrentamientos, la más llamativa de todas es tu brazo perdido.
- Rasgos:
 - Veterana de las tinieblas. Has visto todo lo que la oscuridad puede lanzarte y todavía no han acabado contigo. Ignora los efectos menores del miedo, solo hechos sobrenaturales realmente terroríficos pueden afectarte.
 - Arma de Lumen. Como guardaespaldas de un noble Lyss tienes autorización para utilizar armas de Lumen. En tu caso se trata de una espada que puedes sobrecargar con luz mágica (Lumen). Tienes 2 cargas. Cuando las utilices tu espada brillará con luz violácea, símbolo del poder de la Casa Claritas, durante el resto de la escena. Esto te permite luchar como si estuvieras en la fase de claridad, aparte de emitir luz y ser anatema para las criaturas de las tinieblas.
- Habilidades:
 - Combate. Has recibido entrenamiento en todo tipo de formas de lucha y manejo de armas. Puedes defenderte con un solo brazo tan bien como cualquier otro con dos.
 - Resistencia. Tu cuerpo está en forma. Reduce en 1 la dificultad de cualquier tirada extendida que implica un esfuerzo físico.
- Chroma:
 - Como la mayoría de los combatientes sigues el camino del Chroma rojo, inspirado en la Senda de Gules.
 - Selecciona tu arcano entre: El Mago (principio de acción, astucia, iniciativa), El Carro (valor, triunfo, conquista) o El Juicio (reconocimiento, descubrimiento, avance).



❖ *La Consejera novata.*

- Nombres:
 - Nestor / Mármara / Sandrine
- Trasfondo:

Hace poco que entraste al servicio de los Lyss de la Casa Cláritas, una casa vasalla de la casa Luminar, como consejera y responsable de la educación de uno de sus jóvenes nobles.

Se espera de ti que demuestres una sabiduría más allá de tu edad, que seas guardiana del conocimiento antiguo, y que veles por la correcta educación del noble al que has sido asignado.

Intentas disimular tu falta de experiencia y confianza bajo rimbombantes palabras y viejas historias.
- Aspecto:

Aunque no perteneces a la noble casta de los Lyss vistes con gran lujo y tratas de mostrar una confianza en todo lo que haces de la que realmente careces.

Portas todo tipo de pergaminos, legajos, y cachivaches. Quizás más de los que serían necesario, pero su compañía te reconforta mientras viajas por un mundo del que has leído toda tu vida pero que en realidad no conoces.
- Rasgos:
 - Instruido. Has estudiado el mundo en detalle y dispones de información adicional en todas las escenas.
 - Lectora de pétalos (Lectori). Sabes preparar los pétalos de Lyss para leer su contenido sin absorber ni sufrir por ello.
- Habilidades:
 - Erudición. Eres una biblioteca andante.
- Chroma:
 - Como otros muchos eruditos sigues el camino del Chroma cyan, inspirado en la Senda de Celeste.
 - Selecciona tu arcano entre: El Colgado (sacrificio, paciencia, esfuerzo, abandono, iniciación hacia la iluminación), El Ermitaño (introspección, meditación, autoconocimiento, espiritualidad) o La Estrella (esperanza, fe, armonía, equilibrio, paz interior).
- Poder:
 - Como Lectori no solo tienes la capacidad de “leer” los pétalos de los Lyss fallecidos sin destruirlos ni dañar tu mente, también tienes un basto conocimiento del mundo y todo lo que en este habita. El Master te proporcionará información adicional de los lugares y criaturas que os encontréis.
 - Además tus conocimientos te permiten intentar exorcizar a las criaturas poseídas o eliminar los efectos extraños en las mentes de tus compañeros.

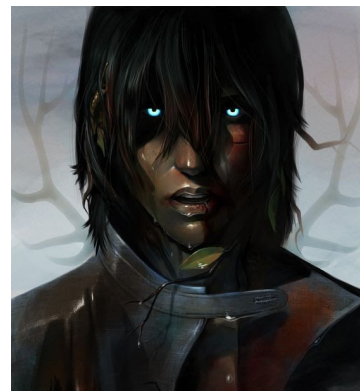


❖ *El Explorador nikto.*

- Nombres:
 - Zaid / Nadra / Melancte
- Trasfondo:

Colaboras ocasionalmente con los Lyss. No crees en ellos ni les adoras, pero sabes que están en lo más alto de la escala social y conviene llevarse bien con ellos. Además, pagan bien, y como Nikto siempre es buena idea tener una fuente de ingresos.
- Aspecto:

Tienes la piel oscura y aterciopelada propia de tu gente. Así como los ojos brillantes que te permiten ver en la oscuridad y tanto intranquilizan a los “normis”. Vistes de oscuro, a juego con tu aspecto y tus habilidades. Sabes que todo el mundo te mira con suspicacia, pero ya lo hacen por tu piel, así que un poco más no hace daño.
- Rasgos:
 - Visión nocturna. Puedes ver sin dificultades con un mínimo de luz.
 - Camuflaje nocturno. Sabes moverte en las sombras y tu aspecto te permite confundirte fácilmente en la oscuridad.
- Habilidades:
 - Sigilo.
 - Asesinato.
 - Artesanía (trabajo del cuero).
 - Tasación.
 - Rastreo.
- Chroma:
 - Quizás porque eres muy materialista sigues el camino del Chroma amarillo, inspirado en la Senda de Oro.
 - Selecciona tu arcano entre: La Rueda (cambio de fortuna, riqueza, destino, karma), La Torre (caos, catástrofe, ruina, intervención de un poder superior) o El Mundo (realización, perfección, éxito, seguridad, vida eterna, premio al esfuerzo).



*Guía de inicio y aventura introductoria
en un mundo en perpetua oscuridad*

