

LOS MITOS DE CTHULHU

DE SANDY PETERSEN

GUÍA DE LA ISLA DE FARZEEN



EDGE
STUDIO

Un suplemento para
La Isla de los Gules





GUÍA DE LA ISLA DE FARZEEN

ISLA DE FUEGO Y LUZ

La remota isla de Farzeen se erige en un mar revuelto, a miles de millas del puerto amistoso más cercano. Exuberante, verde y repleta de vida, una densa jungla crece alrededor del imponente volcán Kaza, visible desde casi cualquier punto de la isla. Este se eleva cerca de la costa meridional de Farzeen, pero las raíces de la montaña se extienden a través de la isla, creando una red de crestas y valles que definen la accidentada geografía de la región.

Si bien el Kaza no ha tenido una erupción importante en más de 500 años, el volcán aún está activo, y la mayoría de los días despide rizos de vapor sulfuroso que se elevan desde su caldera. El estruendo en las profundidades de la montaña arroja cenizas sobre la isla cada pocas décadas, lo que mantiene la tierra fértil y recuerda a los habitantes de Farzeen el poder del Kaza. El pasado volcánico de la isla ha creado una vasta red de tubos de lava, y en el pasado sus habitantes nativos los usaron para desplazarse, aunque esta práctica ha disminuido desde la infestación gul de los últimos años. Siglos de terremotos han derrumbado muchos de los viejos túneles, pero persisten rumores de que es posible pasar de un lado al otro de la isla yendo bajo tierra.

La selva de Farzeen está llena de color y vida, aunque el peligro acecha entre los árboles para quienes no están preparados. Un jabalí gigante que podría alimentar a una aldea puede matar fácilmente a un viajero que entre en la zona donde se alimenta, si bien hay cosas mucho peores en la espesura. Grandes felinos, cocodrilos de agua salada, serpientes constrictoras y otros depredadores peligrosos conviven con pájaros multicolores, ranas ruidosas, insectos picadores y toda la variedad de vida que uno espera encontrar en un bosque tropical. Quizás los habitantes más extraños de Farzeen sean sus poderosos simios: grandes criaturas peludas que deambulan en grupo por las colinas boscosas de la isla. Aunque normalmente no son agresivos, algunos isleños han informado de ataques de furiosos simios con extrañas mutaciones.

La costa irregular de Farzeen alterna entre altos acantilados de piedra y extensas playas de arena. Los brazos envolventes del Kaza crean numerosas calas y ensenadas naturales, pero ninguna impresiona más que la gran bahía de la costa meridional, hogar del único asentamiento importante de la isla: Farzeen. La isla comparte su nombre con su capital, donde vive la mayoría de sus residentes. Los arrecifes dispersos de piedra volcánica y coloridos corales ayudan a proteger la isla, pero también hacen que navegar alrededor de ella sea peligroso cuando hace mal tiempo. Aunque la gente de Farzeen llegó aquí hace muchos años en barco, hoy en día no son grandes marineros; prefieren acoger a los navíos extranjeros para comerciar en lugar de aventurarse ellos mismos; incluso los pescadores de Farzeen tienden a quedarse cerca de la orilla. Mientras que algunos se contentan con atribuir esta cautela a los peligrosos arrecifes de la isla, otros susurran sobre criaturas extrañas y horribles que surgen del mar en las noches sin luna, y amenazas mucho mayores que acechan en las aguas profundas que se encuentran más allá de los arrecifes.

Farzeen está casi desprovista de recursos minerales. Todo su oro, plata y hierro proviene del comercio con el mundo exterior. La principal exportación de Farzeen es la madera, especialmente las maderas duras exóticas, como el m'bya, un árbol sensible a la magia que solo se encuentra en la isla. Otras exportaciones incluyen el vidrio volcánico, el coral, las tallas de marfil y las especias. Un cultivo comercial local es el kava, un árbol cuyas raíces se utilizan para elaborar una bebida alcohólica fermentada del mismo nombre.

La población humanoide de Farzeen es inusualmente escasa, incluso para una isla de entre 500 y 600 millas cuadradas. El 80 % de la población vive agrupada en la ciudad de Farzeen y sus granjas aledañas. Hay pueblitos de pescadores, aldeas agrícolas y poblados madereros dispersos por el resto de la isla, todos ellos subordinados a la ciudad de Farzeen, y comunican con ella por caminos de tierra y senderos serpenteantes entre la jungla patrullados por la Guardia de Farzeen, los toa. En las profundidades de la jungla, unas misteriosas ruinas de piedra insinúan que la isla albergó en el pasado más población de la que tiene ahora, quizás incluso civilizaciones enteras que desaparecieron de la faz de Farzeen bajo la ira del Kaza.

FARZEEN, UNA LUZ EN EL MAR

La ciudad de Farzeen, principal asentamiento de la isla, se encuentra enclavada entre la gran bahía y la ladera meridional del poderoso Kaza. Aunque es pequeña en comparación con las grandes metrópolis comerciales del mundo, Farzeen es la única ciudad portuaria en un radio de mil millas y una escala importante para los comerciantes marítimos. Se la conoce como "la luz en el mar", un apodo que se hizo literal gracias al rasgo más famoso de la ciudad: una estatua brillante lo bastante alta como para divisarse mucho más allá de la bahía. Se trata de la estatua de la Diosa de la Luz, la deidad protectora de Farzeen, y ni la distancia ni la niebla pueden atenuar su resplandor, lo que la convierte en un hito importante incluso para los marineros en alta mar.

Farzeen se sitúa sobre una pequeña meseta rocosa que desciende hasta la costa. Los visitantes que se acerquen a la ciudad por tierra verán primero sus murallas, de 30 pies de alto y hechas de piedra volcánica roja. Una vez traspasado el imponente portón principal, deberán ascender unos acantilados igualmente elevados. Un sendero recorre el perímetro de la ciudad por el desfiladero artificial levantado entre los acantilados y la muralla. Dicho desfiladero se rompe en tres lugares donde las calles principales de la ciudad descienden para encontrarse con la pista perimetral. Al ascender una de esas calles, los visitantes llegan a una ciudad elevada de edificios de madera y techos de paja. Algunas edificaciones más antiguas o importantes están construidas con piedra, al menos parcialmente, incluyendo la prisión, sede de la Guardia de Farzeen.

Las calles de la ciudad están inusualmente limpias; no se amontona basura en los callejones ni se acumulan desperdicios en las alcantarillas de las calles. Mientras que la mayoría de las bulliciosas ciudades portuarias hieden a



LA DIOSA DE LA LUZ

Una diosa del calor, la luz y la protección; prefiere los alineamientos buenos.

Arma preferida. Garrote.

Símbolo. Una mujer resplandeciente.

Templo. Santuarios personales en las residencias de sus adoradores, una estatua brillante de una mujer humanoide sobre un pilar elevado en el centro de Farzeen.

Adoradores. Isleños de Farzeen y marineros.

Los isleños de Farzeen veneran a la Diosa de la Luz como su protectora y benefactora. Proporciona luz en la oscuridad, calidez cuando hace frío y protección frente a los habitantes del mar. Es atendida por un sacerdocio y venerada de forma consistente por los habitantes de la isla. Los sacerdotes de su orden la ponen por encima de todas las demás deidades, pero la propia diosa no se pone celosa si las atenciones de su rebaño se reparten entre otras. La brillante luz en el corazón de Farzeen garantiza que todos los que entran o salen de ella y que recorren sus calles lo hacen con el recordatorio constante de su protección.

La adoración de la diosa es sencilla, y solo requiere un santuario personal con incienso y ofrendas periódicas. Muchas casas en Farzeen tienen una pequeña ventana o portal que apunta directamente a la estatua resplandeciente para que su luz siempre brille sobre el santuario de la casa. Su popularidad se debe en parte a la sencillez de su adoración y a que acepta a otros dioses a su lado. Aunque el factor más importante para engrosar su rebaño es la prosperidad de Farzeen: sus devotos se sienten a salvo de todo tipo de calamidades, y las fértiles tierras de la isla satisfacen todas sus necesidades. La isla es la joya del mar y disfruta de un nivel de prosperidad muy superior al de sus contemporáneos. La diosa da mucho y pide poco.

Para el DM: los sacerdotes de la Luz más antiguos conocen el verdadero origen de su religión: la Diosa de la Luz es en realidad la personificación elemental del volcán Kaza. En el lejano pasado de Farzeen, los sacerdotes de Kaza, en un esfuerzo por extender el culto a su deidad, hicieron lo mismo que muchas religiones y adaptaron sus creencias y prácticas para atraer a nuevos devotos. Crearon la leyenda de una protectora femenina y le dieron un nombre, manteniendo el enfoque en la luz, el calor y la protección, pero abandonando cualquier relación con manifestaciones terrestres reales, concretamente con el Kaza. En su sabiduría, idearon un ser que trascendió Farzeen y el volcán que lo engendró.

descomposición y aguas residuales, Farzeen solo huele a dulce brisa marina. Los forasteros se sorprenden a menudo por esta limpieza, aunque para los residentes es algo normal. Unos antiguos tubos de lava recorren la meseta sobre la que se asienta la ciudad; algunos sirven como sistema de alcantarillado natural, y lo que drenan se expulsa a las zonas más profundas de la bahía, mientras que otros funcionan como vertederos de basura. Estas catacumbas naturales son el secreto de la limpieza de Farzeen, aunque la basura está lejos de ser el único secreto escondido en esos húmedos túneles.

Dos avenidas principales dividen la ciudad: la calle Mayor, que corre de este a oeste, y la calle de la Montaña, que va de norte a sur. Se cruzan en una plaza central donde la estatua de la Diosa de la Luz se alza a casi 100 pies de altura. El tramo sur de la ciudad tiene los muelles, los almacenes y la plaza del mercado, así como lo que se considerarían los barrios marginales de Farzeen, junto con una serie de negocios orientados a la clientela costera. La mayor parte de la población de la ciudad vive en la parte de arriba de la calle Mayor. En esa zona alta se hallan también los edificios del gobierno de la ciudad, incluyendo la casa del magistrado y la prisión, así como los de muchos artesanos y comerciantes de Farzeen.

LA POBLACIÓN DE FARZEEN

Al recorrer las calles de Farzeen, los visitantes podrán apreciar que la mayor parte de la población la componen humanos descendientes de los marineros originales de la isla, con la piel bronceada o aceitunada bañada por el sol, el cabello negro y los ojos castaños. Pero una ciudad portuaria como esta rara vez resulta homogénea, y Farzeen no es una excepción. En las calles, en los muelles y en los bulliciosos bares y locales de kava, puede encontrarse toda la gama de la humanidad y mucho más: elfos, semiorcos, enanos, incluso algún habitante de Leng ocasional... En Farzeen no miran a nadie dos veces; salvo quizás a un gul.

Los residentes de Farzeen tienden a ser abierto y amistosos, siempre dispuestos a echar una mano a un extraño o a escuchar una historia. Pero, bajo la superficie, hay un temor persistente. No es solo la constante y pasiva ansiedad causada por vivir debajo de un volcán humeante: algunos se reirán del peligro, mientras que otros dirán que la Diosa de la Luz o el dios de la montaña, Ghat, los protegerá; y casi parece que lo creen de verdad. Pero las conversaciones se detienen al mencionar el cementerio de las afueras de la ciudad; cuando alguien muere, no se le vuelve a mencionar jamás. Y cuando se ve a un mendigo en la calle con la ropa con la que recientemente enterraron a un ser querido, todos parecen coincidir en no hablar de ello. Quienes viven a la sombra de un volcán son profundamente conscientes de su propia mortalidad; pero no es la muerte lo que perturba a la gente de Farzeen. Temen más bien lo que les espera después.

LA HISTORIA DE FARZEEN

- ◇ **Prehistoria.** Una grieta planar se forma en el lecho marino, y a través de esta fisura emerge un poderoso ser de magma elemental. En la época de su existencia, la criatura evoluciona y crea una montaña a su alrededor, al igual que un percebe crea su caparazón. Los siglos se convierten en milenios, y el ser de magma entra en erupción en su eterna agitación, produciendo nuevas rocas y cenizas que convierten la montaña en una isla. A medida que las erupciones disminuyen y la tierra se solidifica, empieza a extenderse la vida sobre esta.
- ◇ **2.000 a 1.500 años atrás.** Antiguos marineros llegan a la apartada isla y fundan varios asentamientos. Acosados por extraños sucesos en la selva, pronto descubren que zoogs de las Tierras del Sueño y misteriosos tcho-tcho ya se han instalado en el agreste interior de la isla. También aprenden a temer a la bestia que habita en la montaña.



La llaman Kaza y la adoran como a un dios, ofreciendo sacrificios para apaciguar su espíritu airado. Las tribus humanas son temperamentales y competitivas, y erigen grandes monumentos de piedra por toda la isla.

- ◊ **1.500 a 1.000 años atrás.** Los agentes tcho-tcho se infiltran en la tribu más poderosa y empieza la lucha por el control de la isla. En pocas décadas, casi la mitad de esta pasa a ser controlada por los tcho-tcho, pero las tribus restantes se unen bajo el liderazgo de la tribu Farzeen y los empujan de vuelta al interior de la isla. El poder de Farzeen aumenta a medida que las demás tribus pasan a depender de la protección de sus toa.
- ◊ **1.000 a 500 años atrás.** Ghatanothoa escapa de su prisión de la montaña en el continente sumergido de Mu y empieza a dormir bajo el Kaza. Con la llegada de Ghatanothoa, el dios del magma Kaza es sometido y el volcán se vuelve más silencioso. En Farzeen, el Culto de Kaza se convierte en la adoración de la Diosa de la Luz, una mortal ascendida que, según cuentan, calmó al volcán gracias a su resplandor. Su estatua se erige en el centro de Farzeen. Pronto los seguidores de Ghatanothoa establecen su culto como rival del menguado dios de la isla, llevando con ellos voraces gules que ejercen de sicarios. Los nativos se enfrentan a una elección: convertirse o ser devorados. Los adoradores de la Luz de Farzeen construyen las murallas de la ciudad, pero los gules les invaden desde los túneles. El último miembro de la realeza de la isla cae en batalla, devorado por la matriarca gul. Mientras se desata la gran Batalla de Farzeen, el Kaza estalla por última vez, derrumbando muchos túneles de los gules y sembrando el caos entre las fuerzas de Ghatanothoa. El culto queda desbaratado, pero los gules aún son demasiado numerosos para erradicarlos.
- ◊ **500 a 100 años atrás.** Debido a la muerte de la familia real, los clanes más poderosos de Farzeen eligen a un magistrado como nuevo gobernante. El primero de ellos llega a un acuerdo con el clan de gules Yogash y les da una franja de tierra a las afueras de la ciudad y el control de los tubos de lava, además de estipular que los ciudadanos de Farzeen deben enterrar a sus muertos en el territorio de los gules. A cambio, estos nunca deben aparecer en la superficie ni poner sus garras sobre los ciudadanos vivos de Farzeen. Este acuerdo trae la paz a la región, y los habitantes de la superficie aprenden a ignorar los vergonzosos horrores que tienen lugar bajo sus pies. Mientras tanto, los gules se multiplican y se extienden a través de la red de tubos de lava de la isla, dándose un banquete con los zoogs y tcho-tcho del interior hasta que ambos grupos acaban convertidos en poco más que una leyenda en Farzeen.
- ◊ **100 a 50 años atrás.** Un nuevo culto emerge en Farzeen: dirigido por los sacerdotes de Ghat, afirma remontarse a los días en que se adoraba a la gran montaña como a un dios. En realidad, se trata del Culto de Ghatanothoa

EL CULTO DE GHATANTHOA

El Culto de Ghatanothoa es una pequeña camarilla de seres poderosos que dirigen acontecimientos desde las sombras para allanar el camino a la ascensión de Ghatanothoa. Levantaron la iglesia de Ghat como fachada, y consideran a los sacerdotes de Ghat útil carne de cañón, reclutando a los que parecen dispuestos, usando de chivo expiatorio a los necios o sacrificando a los peligrosos, según sea necesario. El Culto de Ghatanothoa emplea como secuaces a sacerdotes convertidos de Ghat, profundos, gules, ghashs y otras bestias. Gracias a su influencia en Farzeen han importado gules en secreto para ejercer de sicarios en la guerra que se avecina.

La secta busca subvertir el mundo al capricho de Ghatanothoa, causando muerte y destrucción incalculables. A los gules se les ha prometido un suministro casi infinito de alimentos, porque cuando Ghatanothoa se alce, la gran mayoría de la población será momificada; mientras, los profundos esperan que traer a uno de los descendientes del temible lord Cthulhu acelerará el advenimiento de este. Hay un hecho cierto: la llegada de Ghatanothoa traerá el fin del mundo.

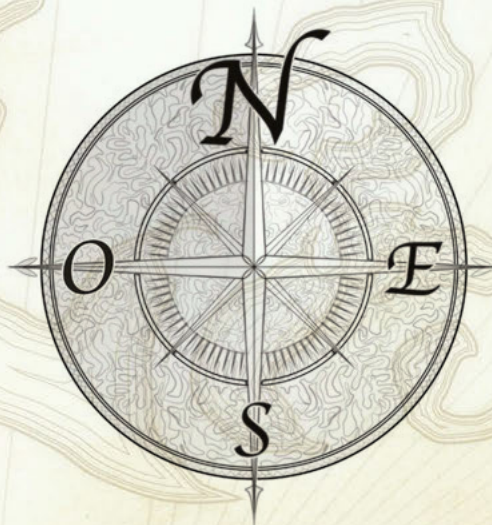
Al comienzo de *La Isla de los Gules*, el círculo íntimo de la secta incluye al magistrado Alwigi de Farzeen, el gul bárbaro Xandru, la erudita gul Zyd y Lunzjata, que ejerce de forma pública como suma sacerdotisa de Ghat. Mantienen reducido su círculo interno para evitar que los descubran, pero a través de los gules y los sacerdotes de Ghat (por no hablar del poder propio que ostentan) pueden ejercer una influencia significativa en los eventos de la ciudad. Su plan ya tiene casi todas las piezas en su sitio. Los días de Farzeen están contados y, si sus defensores caen, también lo hará el resto del mundo.

renacido, aunque solo el círculo interno de la secta conoce este hecho. El sacerdocio dominante de la Diosa de la Luz tolera la nueva religión, que obtiene un número moderado de seguidores. Se establecen varios santuarios menores a Ghat alrededor de Farzeen.

- ◊ **Desde 50 años atrás a ayer.** El Culto de Ghat usa su influencia para ayudar a introducir más gules en la isla. Los sectarios de Ghatanothoa establecen contacto con los profundos en la cercana ciudad hundida de Ha-Agguan. Para alimentar a la creciente población gul, atacan las aldeas periféricas menores, encubriéndolo como incursiones de profundos. La secta pone en marcha su plan para ascender a Ghatanothoa.
- ◊ **Hoy.** Los PJ naufragan en Farzeen.
- ◊ **Mañana.** El mundo llega a su fin.

RUMORES

d20	Rumor
1	“¡Ese viejo Kristofru del Albatros tiene toda una biblioteca dedicada a la magia guardada en el último piso de su casa!” (cierto, en parte).
2	“Vi al magistrado Alwigi mientras hacía ofrendas en el santuario de Ghat en la ladera de la montaña” (cierto).
3	“El viejo farero viene puntualmente cada mañana al Respiro de Kava a echar un trago” (cierto).
4	“¡En el interior de la selva hay antiguas ruinas de piedra que fueron construidas por una raza extinta de gigantes!” (cierto, en parte, ya que las ruinas fueron obra de humanos).
5	“Hala, ¿el tipo que regenta el Martillo Risueño? ¡Es un antiguo ladrón que se hizo amigo de los guardias!” (cierto).
6	“Esta ciudad está tan limpia porque los túneles de abajo están llenos de cienos que suben por la noche para alimentarse de la suciedad y la basura” (falso).
7	“Hay dos facciones religiosas importantes: la que sigue a la Diosa de la Luz y la de los sacerdotes de Ghat. La mayoría de la gente venera a la Diosa de la Luz, con ese monumento que les recuerda su protección todos los días” (cierto).
8	“¡La herrera, Beatrici es en realidad una enana que fue expulsada de su clan por ser demasiado alta!” (falso).
9	“Los tubos bajo la ciudad pueden llevarte a cualquier parte, siempre que no te pierdas” (cierto, en parte, ya que muchos túneles se han derrumbado y están bloqueados).
10	“Farzeen está así de limpia a causa de los tubos de lava que hay por todas partes. La gente los usa para casi todo, desde almacenaje hasta retretes. ¡No al mismo tiempo, claro!” (cierto).
11	“Escuché que un pobre marinero se emborrachó y se partió la crisma el mes pasado. La tripulación quería llevárselo y enterrarlo en el mar, pero los guardias dijeron que tenía que ir al cementerio, y desde entonces no se ha vuelto a ver su cuerpo. ¡Toda la tripulación estaba furiosa! Pero nadie hablará de ello” (cierto).
12	“¿Ghat y la Diosa de la Luz? Son lo mismo; dos formas diferentes de ver al mismo ser divino” (falso).
13	“Nadie quiere hablar de ello, pero ese viejo cementerio es demasiado pequeño para esta ciudad. Escuché que solo entierran allí a los ricos, y que los pobres son apretujados en los tubos de lava” (cierto, en parte; los gules se hacen en seguida con cualquier cuerpo en el cementerio, dejando solo calaveras).
14	“Las madres todavía asustan a sus hijos con cuentos de zoogs que vienen a buscarlos por la noche o ponen trampas en el bosque. Pero no se han visto zoogs en la isla desde hace siglos, si es que alguna vez los hubo” (cierto).
15	“Los pescadores dicen que han visto horribles hombres-peces arrastrándose por los arrecifes” (cierto).
16	“Pompea, la suma sacerdotisa de la Luz, y Lunzjata, la suma sacerdotisa de Ghat, son en realidad hermanas. Es verdad que no se parecen en nada, ¡pero escuché que es así!” (falso).
17	“Dicen que, si la estatua de la Diosa de la Luz se cae y se rompe, toda la isla se hundirá bajo las olas” (cierto, en parte; eso dice la gente, y si la estatua se cae podría ser a causa de un terremoto o una erupción que destruiría la isla).
18	“Si está buscando un buen cuenco de kava y una comida aún mejor, no busque más allá del Parada Obligada. Guza y Kekkin son un verdadero tesoro para esta ciudad” (cierto).
19	“A veces llegan barcos que descargan su cargamento en la oscuridad de la noche. ¡Aunque no tengo idea de con qué podrían estar traficando aquí!” (cierto).
20	“¡Ese Zakkarija del Respiro de Kava es en realidad un demonio disfrazado!” (falso).



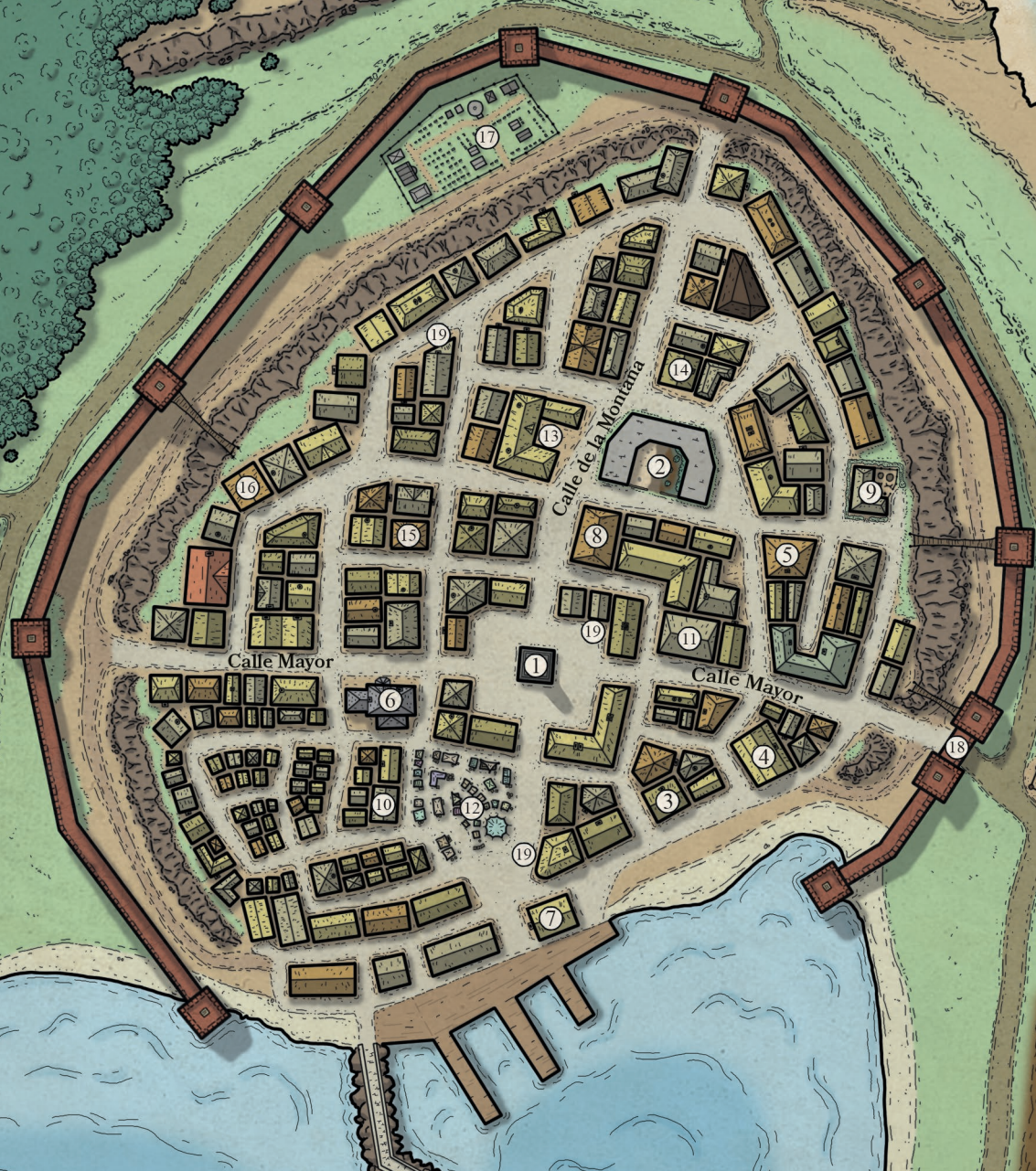
LA CIUDAD DE FARZEEN

La jungla

Las Laderas del Kaza



LA ISLA DE FARZEEN



- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Estatua de la Diosa de la Luz | 12. Plaza del Mercado |
| 2. Prisión | 13. Mansión del magistrado |
| 3. El Respiro de Kava | 14. Casa del capitán Lothar |
| 4. Parada Obligada | 15. Casa de Momao |
| 5. El Martillo Risueño | 16. La hacienda Scerri |
| 6. El Albatros | 17. Cementerio |
| 7. Construcción de Buques de Obed | 18. Portón principal |
| 8. Herrería de Beatrice | 19. Santuarios de Ghat |
| 9. Curtiduría de Fuengalo | 20. Tierras de cultivo |
| 10. Casa de Empeños de Peren | 21. Faro |
| 11. Almacenes de Farzeen | 22. Serrería |



UBICACIONES

LA ESTATUA DE LA DIOSA DE LA LUZ

La característica más destacada de Farzeen es el monumento de la Diosa de la Luz. Es una estatua de 100 pies de lisa piedra blanca que representa a una mujer de belleza etérea vestida con una túnica suelta haciendo un ademán con una mano extendida. La estatua en sí brilla con una reconfortante luz blanca que no se ve disminuida por la distancia o la niebla, lo que la convierte en un hito importante para quienes vagan por la jungla y los barcos en el mar. Pueden verse ofrendas, velas encendidas e incienso al pie de la estatua en el centro de la ciudad, por donde pasa la mayoría de los habitantes de Farzeen todos los días.

Lo cierto es que el tamaño de la estatua depende del poder de la diosa y su fe en ella. Si alguno disminuye, la efígie se vuelve más pequeña, hasta medir unos 6 pies de altura.

Cuando se expone a un efecto de alteración de tamaño (como un conjuro de *agrandar/reducir*), puede tratarse como si su tamaño base fuera de 6 pies o de 100 pies.

CEMENTERIO

En una franja de tierra solitaria, debajo de los acantilados, pero dentro de las murallas de la ciudad, se encuentra el cementerio de Farzeen: un camposanto sospechoso por sus pequeñas dimensiones para una ciudad de su tamaño y antigüedad. Una alta cerca de hierro forjado con puntas afiladas rodea docenas de osarios de piedra, cada uno del tamaño de una pequeña cabaña y clausurados con una pesada puerta con el apellido inscrito. Debajo de este se escriben docenas y, a veces, cientos de nombres. Las parcelas de enterramiento están marcadas con una simple piedra, a menudo desgastada por siglos de erosión y marcada solo con un único apellido. No hay flores ni ofrendas en ninguna de las tumbas, ni indicio alguno de que los dolientes visiten el cementerio. Parece que a los lugareños les pone nerviosos la idea de pasar tiempo allí.

Lo que nadie en la ciudad dirá es que el cementerio es territorio de la población gul de Farzeen, el clan Yogash, que mora en los túneles bajo la ciudad y se alimenta de los muertos.

Desarrollo. No hay señales de tumbas excavadas hace poco ni de tierra removida. Superar una prueba de inteligencia (Investigación) CD 6 revela que algunos osarios nunca podrían albergar tantos cuerpos como sugieren los nombres grabados en el exterior. Cualquier osario puede abrirse superando una prueba de Fuerza CD 17. Las paredes del interior están revestidas con cientos de nichos que solo contienen calaveras, algunas con siglos de antigüedad. Cualquiera que examine los cráneos y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 16 sabrá por las marcas de herramientas (o de garras) que las calaveras fueron despojadas de su carne antes de ser enterradas allí.

EL RESPIRO DE KAVA

Este rústico bar junto al mar es un sencillo edificio de madera de una sola planta con techo de paja y sin puerta en la entrada. La mayor parte de la estructura es una gran sala común con una barra larga y un hogar para cocinar. Hay una variopinta colección de mesas y sillas robustas, pero sencillas, desperdigadas por la estancia. El Respiro de Kava no anda escaso de clientes durante el día y buena parte de la noche (marineros en su mayoría).

Una puerta en el rincón más alejado de la sala común da a tres pequeñas habitaciones en la parte trasera que se alquilan a los huéspedes. Están sucias y son incómodas, pues resulta obvio que se diseñaron para otro propósito. Cada habitación tiene dos petates infestados de piojos, un solo baúl y un candelabro de latón atornillado a la pared (sin vela). Ni la puerta ni el baúl tienen cerradura, pero cada noche hay un 50 % de probabilidades de que 1d3 de las seis camas en las tres habitaciones ya estén alquiladas.

Zakkarija es el propietario del Respiro de Kava. Tiene una sonrisa afable, aunque tan amplia que resulta un poco inquietante, y sus cuernos y patas de cabra señalan que no es humano, un hecho que ni esconde, ni comenta.

PRECIOS

- ◊ **Habitación por noche:** 8 pc por persona
- ◊ **Kava (cuenco):** 2 pc
- ◊ **Kava (galón, casi 4 litros):** 1 pp
- ◊ **Cerveza (jarra):** 4 pc
- ◊ **Cerveza (un galón [casi 4 litros]):** 2 pp
- ◊ **Estofado:** 3 pc
- ◊ **Ración de carne:** 3 pp

LA PARADA OBLIGADA

Esta posada de aspecto amable es un edificio de madera de dos plantas con techo de paja. Una puerta que dejan abierta invita a la brisa del mar y a los posibles clientes a entrar en una gran zona común con un amplio hogar y numerosas mesas y sillas cómodas. El olor a buena gastronomía fluye a través de un par de puertas batientes que dan a la cocina. Una escalera lleva al piso de arriba, donde hay habitaciones para alquilar.

El pasillo de arriba comunica tres habitaciones: dos tienen una cama cada una, mientras que la tercera es mucho más grande y tiene capacidad para cuatro huéspedes. Cada una de las pequeñas tiene una ventana, una cama y un pequeño baúl. La grande cuenta con varias ventanas, cuatro camas y cuatro arcones. Cada puerta y baúl pueden cerrarse con llave (CD 15 para forzarlos). La ropa de cama está limpia y en buen estado.

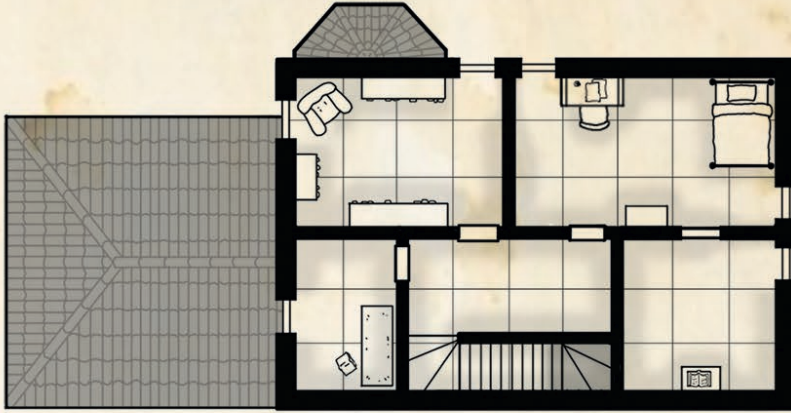
La Parada Obligada está regentada por dos mujeres, Guza y Kekkin, que mantienen el lugar limpio y no toleran peleas, borracheras ni otros comportamientos indeseables. Su cocina es famosa en toda la ciudad, y es ampliamente reconocido que el kava de la Parada es excelente. Es más habitual que el establecimiento atraiga a comerciantes y capitanes de barco que a marineros alborotadores.

PRECIOS

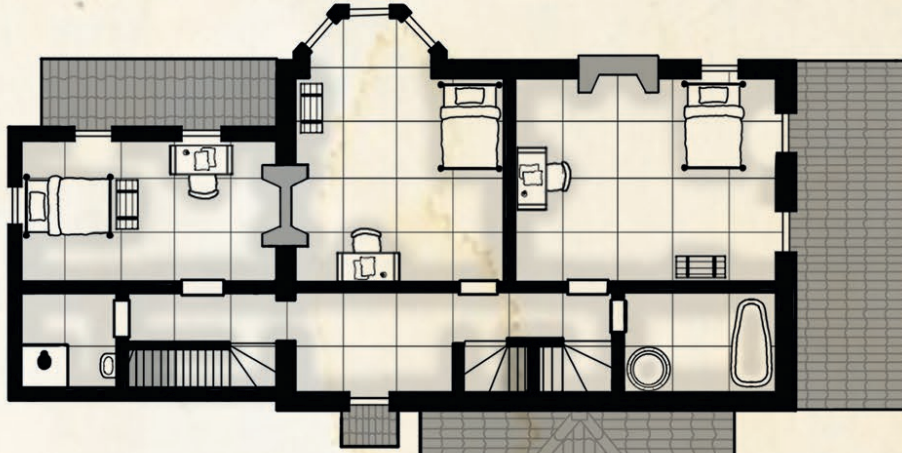
- ◊ **Habitación individual por noche:** 6 pp, o 10 pp para ocupación doble
- ◊ **Cama en la habitación grande por noche:** 4 pp por persona, o 15 pp para toda la habitación
- ◊ **Kava (cuenco):** 6 pc
- ◊ **Vino de calidad (botella):** 10 po
- ◊ **Comida:** 5 pp
- ◊ **Banquete:** 5 po por persona (requiere preaviso de 24 horas)

El Albatros

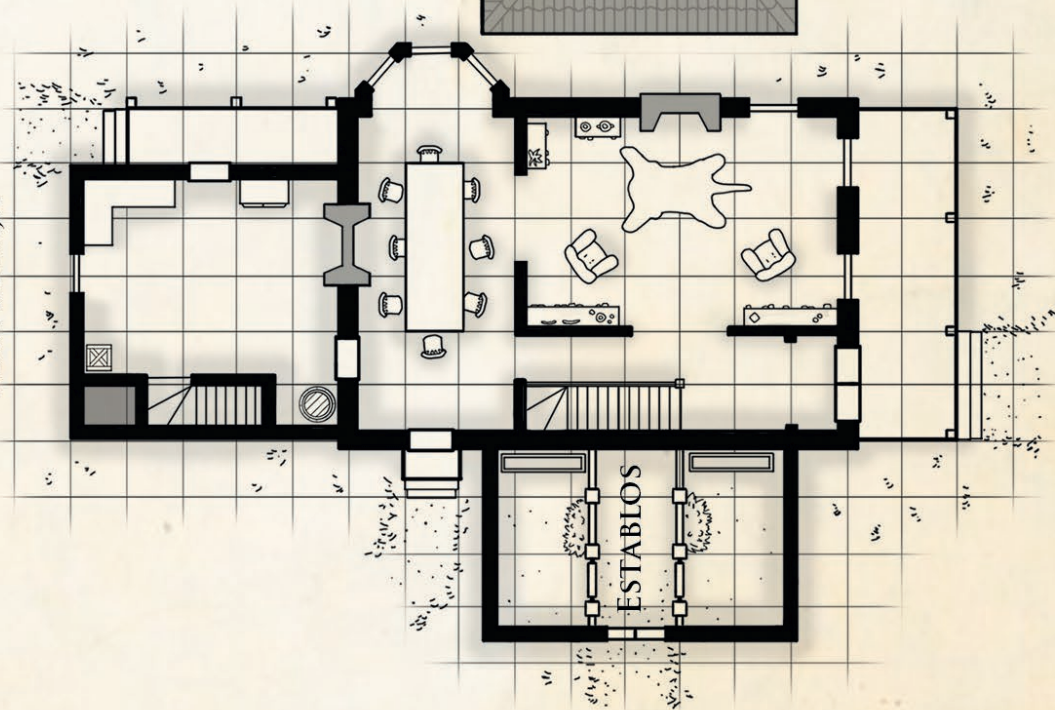
SEGUNDO PISO



PRIMER PISO



PLANTA BAJA



ESTABLOS



EL ALBATROS

Esta pensión de tres plantas parece haber sido trasplantada aquí desde otra ciudad. Tiene el exterior de madera encalado, unos postigos de listones cubren todas las ventanas y el tejado es de tejas en lugar de paja. Hay varias sillas dispuestas en el porche delantero, que da a la calle Mayor. A un lado del edificio hay un establo anexo que es la única edificación de este tipo en Farzeen.

El viejo Kristofru Theuma y su nieto, Marju, dirigen esta pensión. Aquellos que deseen permanecer en el Albatros deben acatar las reglas del Sr. Theuma, y los inquilinos que las infrinjan serán expulsados sin reembolso, además de notificarse a la Guardia si fuera necesario.

LAS REGLAS DEL ALBATROS

- ◊ Nada de peleas
- ◊ Nada de huéspedes ebrios
- ◊ Deja los zapatos en la puerta

La puerta principal se abre a un distribuidor que da a cuatro habitaciones: un salón, un comedor, una cocina y un pequeño baño. El salón cuenta con una chimenea, butacones de cuero con relleno, una alfombra hecha con la piel de una bestia de la selva y estantes con libros y bagatelas que proporcionan un ambiente cómodo y hogareño. El comedor está presidido por una gran mesa de madera de la jungla. Una escalera conduce a las habitaciones de la primera planta. La segunda planta es donde viven los Theuma y está prohibida a los huéspedes. Cada habitación de invitados tiene un tamaño medio, y cuenta con una cama individual, una ventana, un baúl y un escritorio con una silla. Las habitaciones se cierran con llave (CD 10 para forzarlas), pero los cofres no. Las camas y sábanas están limpias y en buen estado.

PRECIOS

◊ **Habitación por noche:** 1 po (incluye comidas). La duración de la estancia se acuerda de antemano y el precio de la estancia completa se paga por adelantado.

EL MARTILLO RISUEÑO

Esta taberna achaparrada es un edificio de madera de una sola estancia y sin ventanas. Dentro de la sala poco iluminada hay una tosca y maltrecha barra que corre por la parte del fondo, mientras que varias mesas rodeadas de sillas sencillas ocupan el resto del espacio. A cualquier hora pueden encontrarse aquí a guardias fuera de servicio de juerga y compadeciéndose.

El propietario es Hala Grenj, un hombre brusco pero afable con un parche en el ojo. Solía ser un infame ladronzuelo, pero pasó tanto tiempo en la cárcel que se hizo muy amigo de las autoridades, hasta que acabó sentando la cabeza y abrió El Martillo Risueño específicamente para servir a los miembros de la Guardia fuera de servicio.

PRECIOS

- ◊ **Kava (cuenco):** 4 pc
- ◊ **Kava (un galón [unos 4 litros]):** 2 pp

CONSTRUCCIÓN DE BUQUES DE OBED

Este pequeño edificio de dos plantas junto a los muelles estuvo encalado en el pasado, pero el aire del mar se ha llevado la capa hasta dejarla en prácticamente nada. Un cartel sobre la puerta muestra un martillo, una estaca de madera y un rollo de cuerda junto con las palabras “Construcción de Buques de Obed”. En el interior hay cuerdas y boyas de vidrio colgando de las vigas, y arpones y redes decorando las paredes. Obed es un anciano bronceado por el sol con barba y cabello blancos, cuyos musculosos brazos están surcados de cicatrices. Es habitual encontrarle detrás de su escritorio, que está cubierto de borradores de diseños de barcos y diferentes herramientas de su oficio. Él vive en una modesta habitación encima del local.

HERRERÍA DE BEATRICI

Gran parte de este edificio es un taller al aire libre con un horno ardiente y variedad de yunques, martillos, tenazas y otras herramientas del oficio de herrero. Guadañas, machetes, hachas e incluso algunas armas sencillas cuelgan de varios expositores al fondo del taller. A un lado hay dos puertas, una de las cuales da a un almacén y la otra a la vivienda de Beatrici.

La propia Beatrici es una mujer de baja estatura, bronceada por el sol, con el pelo negro rapado y una sonrisa irónica. Pasa la mayor parte del tiempo forjando herramientas para Farzeen y las granjas cercanas, pero también fabrica armas y armaduras para la Guardia de la ciudad. Si le preguntan por qué llegó a ejercer este oficio o cómo acabó en Farzeen, se limita a reír y murmura algo sobre un exmarido enano.

Bienes y servicios. Beatrici puede suministrar o reparar casi cualquier herramienta, arma o armadura de metal al precio estándar y a discreción del DM.



CURTIDURÍA DE FUENGALO

Situada al borde del acantilado, la Curtiduría de Fuengalo es un pequeño establecimiento de madera de una planta con una residencia anexa y un patio de trabajo en la parte trasera. Cubas de productos químicos malolientes y tendaderos con cueros y pieles abarrotan el patio. Un seto de fragante lavanda rodea toda la propiedad, amortiguando un poco los desagradables olores inherentes al oficio de curtir. También hay varias rejillas en el suelo por las que puede verterse los peores residuos.

Fuengalo recibe a los clientes en el interior del local. Es un gnomo que se distrae con facilidad y con un fuerte acento imposible de discernir. En la pared trasera se exhiben carteras de cuero, cinturones, delantales y otros artículos comunes, al igual que algunas piezas de armadura de cuero y buenas capas de piel.

Bienes y servicios. Fuengalo puede suministrar o reparar por un precio justo cualquier objeto, prenda o armadura hecha principalmente de cuero o piel (a discreción del DM). Sus capas de piel, elaboradas en su mayoría con felinos de la selva, cuestan 15 po. También estará encantado de pagar un precio justo por pieles o pelaje de bestias completo y en buenas condiciones.

COMPRA DE PIELES O PELAJE

- ◊ **De una bestia Diminuta:** 1 pp
- ◊ **De una bestia Pequeña:** 1 po
- ◊ **De una bestia Mediana:** 2 po
- ◊ **De una bestia Grande:** 4 po
- ◊ **De una bestia Enorme:** 16 po

CASA DE EMPEÑOS DE PEREN

Este pequeño edificio de madera de dos plantas justo al borde de la plaza del mercado está en buenas condiciones, pero sigue presentando un aspecto sombrío. Los clientes que entran se encuentran de inmediato con un mostrador alto que se extiende a lo largo de la estancia, limitando el acceso público. Detrás del mostrador se exhibe una variedad de artículos al azar, desde instrumentos musicales hasta joyas, pinturas e incluso algunas armas. El propietario, Peren, es un elfo de los bosques alto, enjuto y en apariencia amigable que actúa con sensatez. Ha escuchado todas las historias lacrimógenas imaginables, y nunca cede cuando se trata de un precio fijado.

Bienes y servicios. Peren puede vender a los PJ casi cualquier artículo corriente con un valor de 5 po o más (a discreción del DM). También comprará a la mitad de su precio estándar cualquier artículo que cueste al menos 5 po. Una vez empeñado un artículo, lo mantendrá en la trastienda durante un período de tiempo antes de exponerlo (por lo general entre cinco días y un mes). El poseedor del resguardo del empeño puede recomprar el artículo a su precio normal en cualquier momento, pero una vez expuesto, cualquiera podrá adquirirlo por dicho importe.

ARTÍCULOS ESPECIALES

Tira dos veces en esta tabla para determinar qué artículo especial o inusual está disponible hoy en la tienda.

d12	Artículo de la tienda de empeños
1	La escritura de una cabaña de una habitación en los barrios marginales (200 po)
2	<i>Poción de curación</i> (50 po)
3	Una torques de oro rosa de una serpiente devorando su propia cola (175 po)
4	Un vial de <i>veneno metamórfico, de ignición</i> (página 120 del MCSP) (250 po)
5	Un collar de plata con rubíes (750 po)
6	Una <i>bolsa de contención</i> (5.000 po)
7	Un hacha de mano adamantina (505 po)
8	Un bastón de ébano con una cabeza de serpiente plateada (550 po)
9	Un <i>pergamino de conjuro</i> con un conjuro aleatorio de nivel 1 (150 po)
10	Un carcaj de 12 <i>flechas +1</i> (600 po)
11	Un anillo de plata con una perla negra engastada (150 po)
12	Un <i>anillo de natación</i> (6.000 po)

ALMACENES DE FARZEEN

Esta concurrida tienda se encuentra en la Calle Mayor, cerca de la plaza. Como es típico de muchos locales en Farzeen, se trata de un edificio de madera de dos plantas con techo de paja, con la tienda en la del nivel de la calle y la residencia en la superior. La tendera es una mujer cortés y habladora llamada Alza Tanewi, cuya familia ha dirigido la tienda durante siglos. Guarda un saco de nueces confitadas detrás del mostrador para dárselas a los niños que entran, y es ella quien se las come cuando la tienda está vacía.

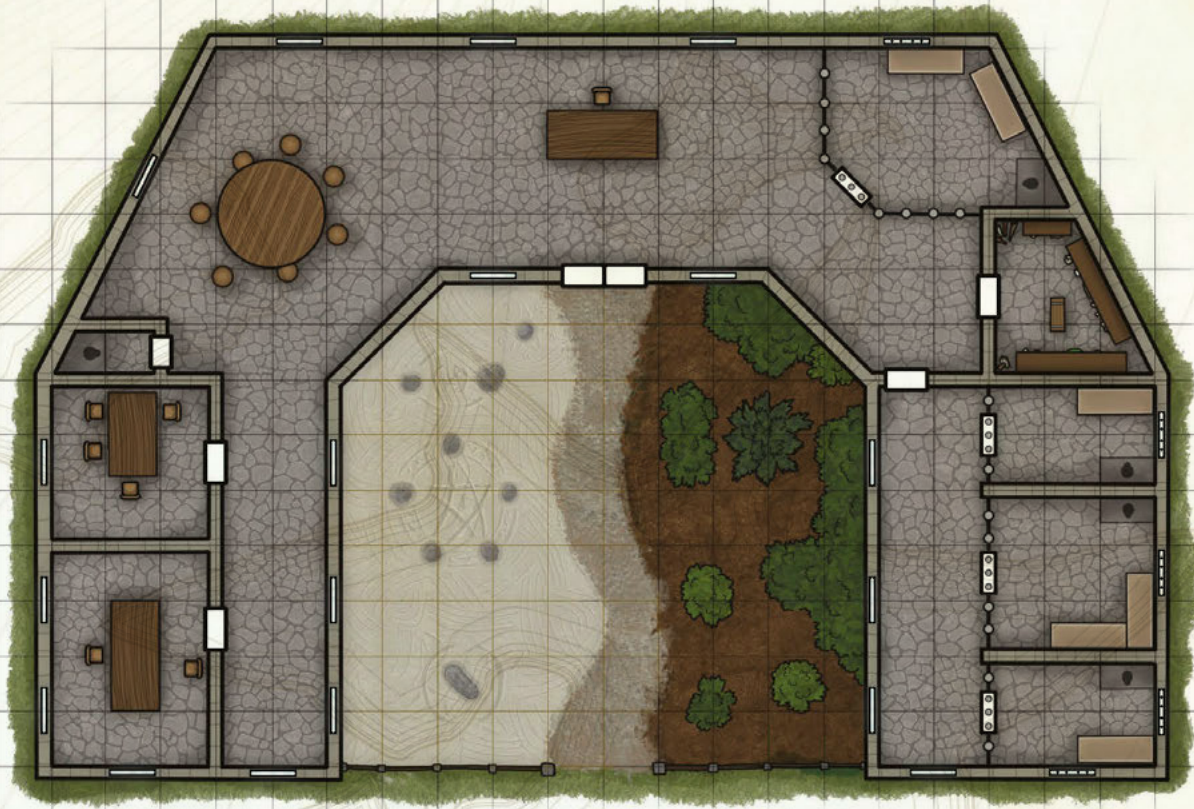
Bienes y servicios. Los almacenes ofrecen casi cualquier herramienta, equipo de aventuras u otro artículo mundano en venta al precio estándar (a discreción del DM). Alza vende también redes, arcos, ballestas, hondas y munición, pero no otras armas ni armaduras.

PLAZA DEL MERCADO

Esta gran plaza descubierta cerca de los muelles al sur de la ciudad está llena de puestos y carros que venden pescado fresco, especias, nueces, incienso, cuentas de vidrio, flores cortadas, bagatelas importadas y otros productos variados. En una ciudad tan limpia y ordenada como Farzeen, este mercado abarrotado es el único indicio de caos. Los ciudadanos pululan por el mercado para comprar alimentos frescos y artículos de lujo; los marineros bulliciosos descargan productos adicionales con los que esperan obtener ganancias; los aspirantes a artesanos prueban sus habilidades y se jactan de sus éxitos; sin olvidar a los mayoristas de la isla, que compiten por atraer capitanes mercantes con intención de llenar sus bodegas.

Bienes y servicios. Si los PJ están interesados en comprar o vender algo que no encuentran en ninguna tienda de la ciudad, podrían hallar lo que buscan en el mercado (a discreción del DM).

Prisión



1 casilla = 10 pies

PRISIÓN

Como sede de la Guardia, la prisión es uno de los edificios más destacados de Farzeen y también uno de los únicos hechos de herradura, con un patio central que los visitantes deben cruzar para entrar. Sus numerosas ventanas están enrejadas, y toda la prisión parece una estructura muy defendible.

Un camino de curvas suaves atraviesa el patio y lleva a la entrada principal. En el lado derecho hay una cuenca de arena prístina rastrillada para dibujar formas complicadas y arremolinadas en torno a unas rocas dispuestas con arte. En el lado izquierdo del patio se encuentra un jardín más tradicional, con un césped bien cuidado y una variedad de agradables árboles de sombra y alegres flores tropicales.

Tras la pesada puerta de doble hoja, los visitantes se encuentran un vestíbulo con un escritorio atendido por un guardia a todas horas del día. A continuación, en las dos amplias alas del edificio, aguardan las celdas de detención, las salas de reuniones, los armarios de suministros, los despachos y otros espacios necesarios para que la Guardia funcione de manera eficiente y eficaz.

SANTUARIOS DE GHAT

Farzeen y sus alrededores albergan varios santuarios menores de Ghat, el dios del volcán. El santuario principal se encuentra en las laderas del propio Kaza: un sinuoso sendero montañoso conduce desde la ciudad hasta este sencillo refugio cuadrado de piedras volcánicas rojas y negras con

techo de paja. Dentro del santuario principal hay una réplica perfecta del volcán tallada en wiklamita, incluida una pequeña versión del santuario en sus laderas. Casi siempre hay dos sacerdotes de guardia en el santuario de la montaña.

Los demás santuarios de la ciudad no son tan ostentosos ni están tan bien cuidados; por lo general consisten en un simple pedestal de roca volcánica con un brasero de piedra y una talla de la montaña. El santuario más destacado de la ciudad se encuentra en la plaza central, no lejos del pilar de la Diosa de la Luz. A veces puede encontrarse a los sacerdotes de Ghat (vestidos de marrón) atendiendo las hogueras o haciendo ofrendas en los diversos santuarios de la ciudad.

EL KAZA

El poderoso Kaza se eleva sobre la ciudad de Farzeen, empuñándolo todo con su increíble tamaño. La exuberante jungla que cubre la zona baja de sus laderas da paso en seguida a áridos pedregales volcánicos y escarpadas formaciones rocosas. Unos senderos poco marcados y sinuosos llamados "ghats" serpentean por toda la montaña. Los suplicantes de Ghat hacen caminatas meditativas a lo largo de estos senderos para sentirse cerca de su dios.

Si bien el Kaza no ha sufrido una erupción importante en siglos, columnas de humo se elevan de manera regular desde su amplia caldera, recordando a toda la isla que el volcán puede traer vida y muerte a cuantos viven a su sombra. La cima de la montaña se eleva a 10.000 pies sobre el nivel del mar, y sus crestas se extienden como una estrella de mar a lo largo de la isla.



FARO

Sobre una pequeña roca un kilómetro después de los muelles del puerto de Farzeen se encuentra un faro solitario. La torre mide 60 pies de alto y está hecha con una piedra de color claro que el guardián del faro mantiene encalada de modo meticuloso. Un corto embarcadero, donde muchas veces puede verse atracado un pequeño bote de remos, sale de la roca en dirección a la ciudad. Justo sobre el embarcadero se halla el diminuto vestíbulo donde el farero tiene su hogar y desde cuya chimenea sale un delgado hilo de humo a todas horas del día y de la noche. Esta roca desnuda, que apenas basta para albergar el faro, no contiene nada más, razón por la que se bautizó con el acertado nombre de la Roca del Faro.

Si bien un faro puede parecer redundante en una ciudad famosa por su estatua alta y brillante, en realidad dicho edificio tiene un propósito muy importante. Aparte del obvio deber de advertir a los barcos que navegan por la Roca del Faro por la noche, la linterna de la torre también proporciona un segundo punto de luz que los barcos distantes pueden usar para triangular su posición con la estatua de la Diosa de la Luz. Además, dado que la Diosa de la Luz no resulta oscurecida por la distancia o la niebla, la linterna del faro permite a los navegantes medir esos factores con mayor precisión.

El guardián del faro es Gedgi Wiluana, un viejo arrugado y endurecido por el mar que apenas habla, si es que lo hace alguna vez. Todas las noches atiende el fuego y las lentes amplificadoras de cristal situado en la cúspide del faro. Todas las mañanas rema hasta la ciudad, pasa más o menos una hora en el Respiro de Kava y luego vuelve a la isla con suministros y leña.

MANSIÓN DEL MAGISTRADO

La mansión del magistrado es un gran edificio de piedra y madera de dos plantas ubicado frente a la prisión, justo al otro lado de la calle de la Montaña. Es el hogar del magistrado Alwigi, que gobierna la ciudad y la isla de Farzeen. Los postes de la casa están hechos de madera oscura y tallados con los intrincados diseños típicos de la artesanía de Farzeen. Sus numerosas ventanas tienen postigos rojos que pueden abrirse o cerrarse desde dentro. Un pequeño patio en la parte delantera exhibe una antigua talla de piedra de un cacique rodeado de arbustos con flor de todos los colores. La mansión está custodiada en todo momento por varios toas, que pueden recibir refuerzos con rapidez y facilidad desde la prisión, al otro lado de la calle.

El cargo de magistrado se creó hace cinco siglos, cuando el último de los caciques de Farzeen murió en la Guerra Gul. Las grandes familias de Farzeen eligieron a uno de los suyos para actuar como gobernante después de ese gran conflicto, y aunque el cargo de magistrado es un nombramiento vitalicio y no hereditario, en la práctica el nuevo magistrado suele ser uno de los hijos del anterior. Como magistrado, Alwigi es conocido por su competencia y sentido de la justicia, pero también por su frialdad.

LA IGLESIA DE GHAT

Un dios de la tierra, la protección y la destrucción; prefiere los alineamientos neutrales.

Arma preferida. Espada corta.

Símbolo. El volcán Kaza.

Templo. Santuarios de piedra alrededor de la ciudad; santuario principal en la ladera del Kaza.

Adoradores. Isleños de Farzeen.

La Iglesia de Ghat, una nueva religión surgida en el último siglo, venera al propio volcán. Adopta su nombre de la palabra local para los senderos que recorren las laderas del Kaza, por donde los fieles deambulan mientras contemplan la divina maravilla del volcán. Ghat es un dios de la protección y la destrucción, una deidad voluble que debe ser complacida con la adoración y las ofrendas por el bien de la isla. Aunque la adoración de la Diosa de la Luz es mucho más antigua y está más extendida en Farzeen, algunos devotos de Ghat creen que la Diosa solo es una malinterpretación de la verdadera naturaleza de Ghat.

Además de vagar por las laderas de las montañas, los adoradores de Ghat hacen ofrendas ardientes en santuarios públicos o en la privacidad de sus hogares. Estas ofrendas no suelen incluir a seres sensibles (pero consulta la caja “El Culto de Ghatanothoa”, página 4). Los sacerdotes de Ghat visten túnicas marrones decoradas con símbolos de la montaña, están ansiosos por difundir su fe y creen de manera ferviente que adorar a Ghat aporta seguridad y prosperidad a Farzeen.

Para el DM: solo la camarilla interna de Ghat sabe la verdad (que Ghat es en realidad Ghatanothoa) y el Culto de Ghatanothoa busca lograr el regreso de tan horrendo primigenio.

SERRERÍA

El aserradero se encuentra justo fuera de las murallas de Farzeen, al borde de la selva: un conjunto de edificios y almacenes de madera. En su centro hay un molino de viento que aprovecha la brisa del mar al ascender por la ladera del Kaza para accionar una serie de sierras que cortan la madera seca en tablones para construir o exportar. Las preciosas maderas duras de la jungla, como la teca y el M'bya, también se almacenan y secan en depósitos cerrados propiedad de mayoristas individuales antes de ser procesadas para su exportación. Muchos habitantes de Farzeen trabajan en el aserradero, que es una fuente constante de empleo y riqueza.

TIERRAS DE CULTIVO

Toda la península al sureste de la ciudad funciona como el granero de la isla. La zona está salpicada de silos, granjas y corrales de ganado. Los campos de arroz, judías y ñame se entremezclan con plantaciones de coco, plátano, kava y especias. Los arroyos de las laderas del Kaza llevan agua a las acequias cuando las precipitaciones de la isla no son suficientes. El suelo volcánico es rico y fértil, y el clima tropical implica que los campos producen durante todo el año.

El faro de
Farzeen



