



LIBRO DEL DIRECTOR

Juego de rol
de fantasía medieval

A. Fuentegrís

2019, Alicante

Derechos de propiedad y atribución

El texto, el sistema de juego, la ambientación, la maquetación y las aventuras, son obra de A. Fuentegrís

Todos los derechos reservados

Está permitido imprimir y fotocopiar las páginas:

Parte del sistema de juego está inspirado en el juego de rol de licencia libre Fate. Añadimos a continuación la atribución a sus autores y el apartado donde se autoriza a crear obras a partir de Fate, en el enlace que acompañamos puede descargarse gratis dicho juego:

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

La ilustración de portada es obra de: **Romel Rojas**

La mayoría de las imágenes del interior del juego han sido adquiridas con licencia libre en su mayoría en bancos de imágenes; otra parte de las imágenes se trata de obras de autores clásicos cuyos derechos se han liberado y por último hay imágenes de artistas actuales como Pedro Villarejo o Sergio Alemañ.

Puedes obtener más información sobre este juego y acceder a descargas en:

www.juegosderolparatodos.wordpress.com

Puedes contactar con el autor en: fuentegrisescriptor@gmail.com

Si tienes la versión digital y quieres adquirir un ejemplar en papel, entra en

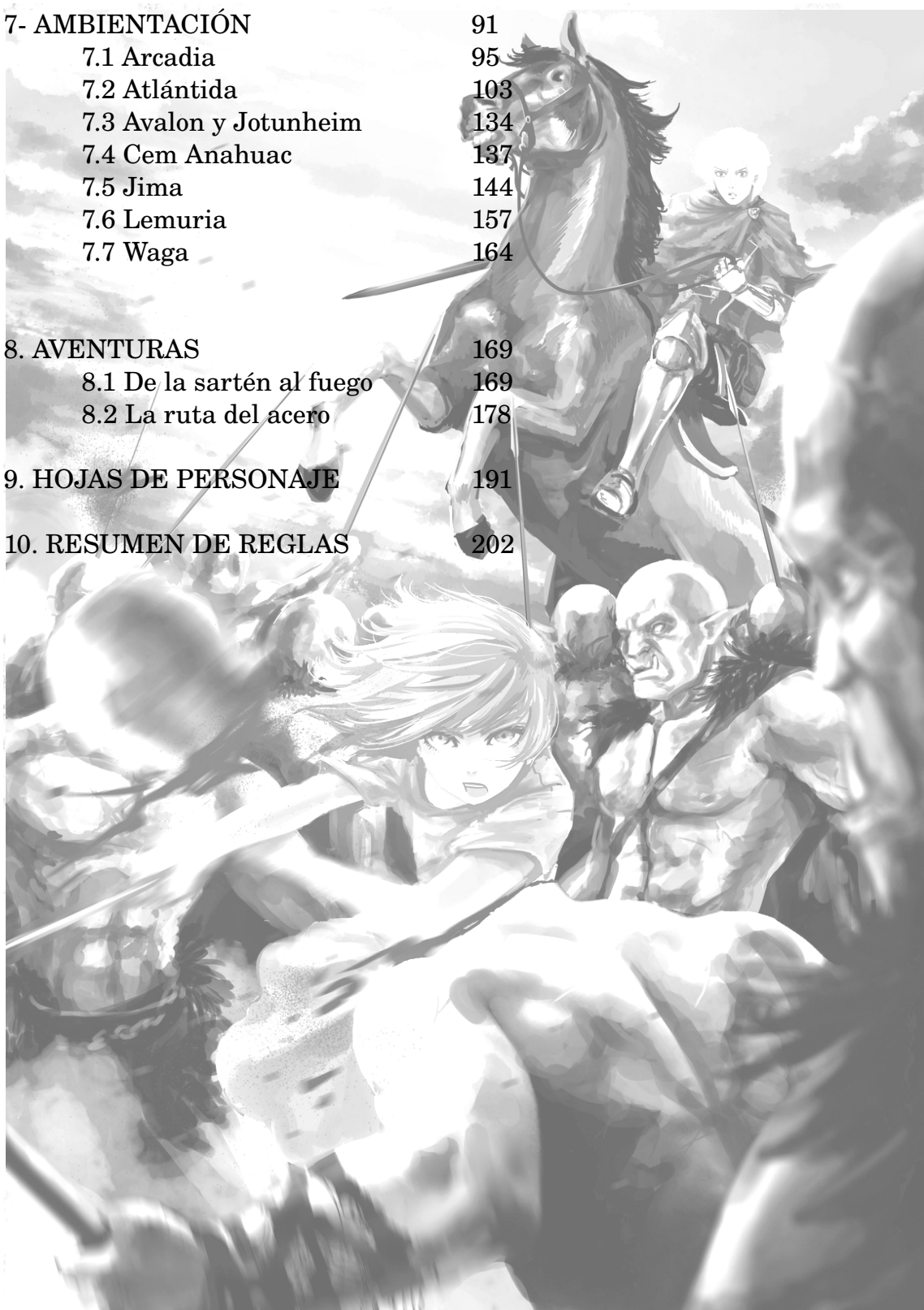
amazon.es o en **amazon.com** y consigue tu ejemplar

El Libro del Director incluye toda la información necesaria para dirigir partidas, mientras que el Libro del Jugador es el que como DJ te gustaría que tuvieran tus jugadores para que se creen los personajes y consulten las dudas, sin que estén manoseando tu valioso manual. Tal vez no sea mala inversión que les regales uno.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
2. LAS REGLAS	7
2.1 Resolución de acciones	7
2.2 Dificultad	9
2.3 Las acciones	11
2.4 Turno y ronda	15
2.5 El combate	16
2.6 Habilidades	19
3. CREACIÓN DE PERSONAJE	
3.1 Nombre	31
3.2 Nivel	33
3.3 Oficio	33
3.4 Origen	38
3.5 Razas	39
3.6 Alineamiento	44
3.7 Experiencia	44
3.8 Atributo	45
3.9 Habilidades	45
3.10 Equipo	46
3.11 Armaduras	46
3.12 Gesta	47
3.13 Descripción y trasfondo	47
4. EQUIPACIÓN	48
5. BESTIARIO	60
6. EL DIRECTOR DE JUEGO	85
6.1 Cómo usar la ambientación	86
6.2 Cómo usar las aventuras	87
6.3 Aplicar la Dificultad	87
6.4 Neutralizar a un munchkin	88
6.5 Juega en 5 minutos	89
6.6 Adaptar aventuras	89
6.7 Tablas de eventos	90

7- AMBIENTACIÓN	91
7.1 Arcadia	95
7.2 Atlántida	103
7.3 Avalon y Jotunheim	134
7.4 Cem Anahuac	137
7.5 Jima	144
7.6 Lemuria	157
7.7 Waga	164
8. AVENTURAS	169
8.1 De la sartén al fuego	169
8.2 La ruta del acero	178
9. HOJAS DE PERSONAJE	191
10. RESUMEN DE REGLAS	202



1. Introducción



Estigia es un juego de rol que persigue estas premisas: un juego fácil de aprender, rápido, ágil, muy narrativo, con todo en un manual (creación de personajes, ambientación, reglas, bestiario, aventuras) y accesible a casi cualquier persona. Lo que he pretendido, claro está, es crear el juego al que me gustaría jugar.

Aquí puedes encontrar una ambientación de lo que se puede llamar fantasía medieval o espada y brujería. En el juego encontrarás todo tipo de seres mitológicos y de fantasía en un mundo repleto de amenazas, aventuras, aliados y territorios por descubrir.

¿Qué puedes encontrar en este juego que lo haga diferente a otros del mismo género? El sistema (que hemos llamado Estigia) creo que es uno de los elementos que más representativo resulta, o que más novedoso puede ser en el género.

A algunos jugadores de rol les encantan los sistemas pormenorizados y complejos de aprender, que requieren discusiones y mirar constantemente el manual, no es este ese tipo de juego. Aquí encontrarás un sistema que se aprende en 5 minutos y que te permitirá una enorme libertad para actuar.

Otro aspecto que creo que es un punto fuerte es la Hoja de Personaje, que no tardarás más de 5 minutos en rellenar y, además, en ella tienes todo lo que necesitas para jugar y solo puntualmente tendrás que echar ojo al manual por alguna duda.

Para crear este juego me he inspirado especialmente en *Fate*, *Apocalypse World*, *Dungeon World*, *Dungeons & Dragons* y *Numenera*. Sin duda, juegos geniales que te aconsejo probar.



Dominick

¿Qué necesitas para jugar?

Quedas con tus amigos o amigas (entre 2 y 7 aproximadamente). Uno de vosotros se tiene que haber leído este libro (el apartado de reglas y creación de personajes como mínimo). Cada uno debería tener **2 dados de 6 caras, un lápiz y un borrador**.

Uno de vosotros será el Director de Juego (**DJ**), normalmente es el que se ha leído este libro, y tendrá a mano este libro impreso o en digital. A los otros jugadores los llamaremos Personajes Jugadores (**PJs**) y tendrán que tener impresa una **Hoja de Personaje**. Os sentáis en torno a una mesa. Cada PJ, asesorado por el DJ, completará la Hoja de Personaje. A partir de ese momento los PJs adoptarán los nombres del personaje recién creado, ya no serán Noelia, Lucas y Jose, sino Baran, Farrain y Aldestan. Las personas se convierten en PJs, adquieren el papel o rol de su personaje. Quizás tú seas una joven estudiante de 16 años, pero ahora eres un elfo de 110 años que vive en el Bosque de los Cedros.

En cuanto comience la partida, el DJ os explicará la situación, la ambientación, los problemas, y vosotros, un grupo de compañeros de aventuras, explicaréis qué hacéis en esas circunstancias, al tiempo que ayudáis a construir el entorno y la historia. Cuando haya alguna situación que presente una dificultad y haya incertidumbre sobre qué sucederá, el DJ dirá un número que será la Dificultad, el PJ tirará 2 dados de 6

caras y les sumará los bonificadores de su Hoja de Personaje. Si llega al número dicho por el DJ conseguirá un éxito en su acción. Y ese es el comienzo. ¿El final? Cuando queráis.

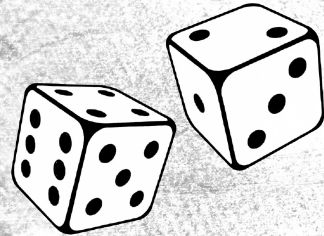
Este no es un juego en el que se gane o se pierda. Aquí se trata de contar una historia entre todos y vivir aventuras. Es posible que el PJ que lleva un jugador muera o desaparezca, pero la persona real no tiene por qué dejar de jugar, siempre puede crear un nuevo personaje e incorporarlo a la historia. La muerte de un PJ no debe verse como un fracaso, sino que puede ser un sacrificio, una enseñanza y algo que los que sobrevivan rememorarán. La partida o la aventura acaba cuando os canséis. Se suele diferenciar entre sesión (el rato que un día os sentáis a jugar), aventura (una historia con un principio y un final claro) y la campaña (varias aventuras en una ambientación con un mismo grupo de personajes, aunque alguno puede cambiar). Es un momento en el que te reúnes con tus amigos, o haces nuevos amigos, para charlar, reiros y contar una historia entre todos. Es una afición que puede ser muy barata, muy divertida, sana y estimulante intelectualmente. Eso sí, el objetivo siempre debe ser que las personas que quedéis para jugar os divirtáis (eso no significa que todos se salgan con la suya, es imposible y no es bueno); sino que el respeto y la amistad debe prevalecer por encima de otros aspectos, o no jugaréis más que un par de partidas juntos.

2. Las reglas



ste es un juego donde lo que prima es la narración. No obstante, es necesario en todo juego de rol un sistema de reglas que establezca qué pasa cuando se toman determinadas decisiones. Hay una parte que queda en manos del azar, aunque las decisiones son

importantes y se pueden forzar con ellas las probabilidades. El azar o la aleatoriedad se plasma con las tiradas de dados. Esto es parte de la diversión, ya que permite que no sepamos qué pasará exactamente cuando intentamos hacer algo. Cuando hablamos de tirar dados siempre nos referiremos a dados de 6 caras. Para comprobar si conseguimos algo tiraremos dos dados juntos y sumaremos el resultado.



2.1 Resolución de acciones

En pocas palabras

El DJ expone una situación, el PJ dice qué quiere hacer. El DJ ofrece un número que representa la Dificultad. El PJ tira 2 dados de 6 caras y suma los bonificadores que le proporcione su Hoja de Personaje. Si saca un resultado superior a la Dificultad, consigue lo que pretendía, si no, no.

Detallado

- El DJ expone una situación y cada PJ expresa qué desea hacer.
- El DJ asigna una Dificultad a la acción, si no es fácil, hará falta tirar los dados para comprobar si tiene éxito; si es fácil, se consigue con tan solo narrarlo.
- El PJ mira en su **Hoja de Personaje**: busca la habilidad relacionada con lo que trata de llevar a cabo. Puede darse una de estas opciones:

a) No tiene ninguna habilidad relacionada con lo que intenta: no lo podrá intentar, o si el DJ lo decide, se tirarán 2d6 sin modificadores.

b) Tiene escrita una habilidad relacionada con lo que intenta pero no la tiene marcada: tirará 2d6 + el modificador de su atributo.

c) Tiene una habilidad relacionada y marcada una casilla: tirará 2d6 + el modificador de su atributo, +1 por la habilidad marcada.

d) Tiene escrita una habilidad relacionada y marcadas dos casillas: tirará 2d6 y + el modificador de su atributo, +2 (1 por cada casilla marcada)

-El PJ compara el resultado obtenido en los dados + los modificadores con la Dificultad. Dependiendo de lo obtenido, mira la Tabla de resultados.

TABLA DE RESULTADOS

PIFIA. Cuando en los dados obtienes un doble 1; o 10 puntos menos que la Dificultad: No lo consigues, te pasa una Cosa mala y obtienes 1 punto de experiencia.*

FALLO. El resultado es inferior o igual a la Dificultad. No se consigue la acción.

ÉXITO. Obtienes un resultado mayor que la Dificultad. Logras lo que te proponías.

CRÍTICO. Cuando en los dados se obtiene un doble 6, eliges una:

- a) Consigues lo que te proponías y recuperas 1 punto de estrés**.
- b) Se maximiza el efecto de lo que consigues.

*Cuando pifias una tirada:

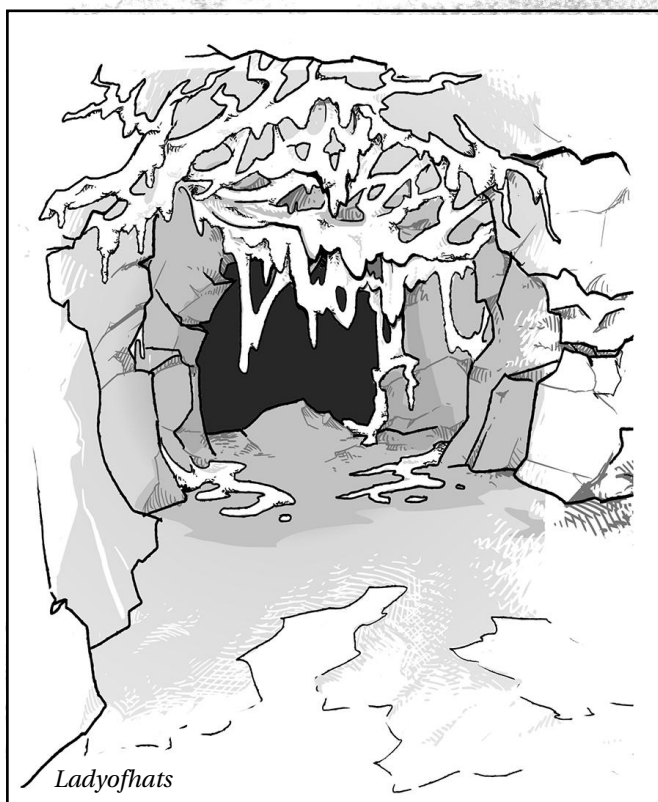
- a) Te pasa algo malo que te diga el DJ o le sugieras tú y le guste
- b) Tira 2d6 y acepta lo que salga en la tabla de Cosas Malas

TABLA DE COSAS MALAS

- 2. Sufres daño o daño extra
- 3. Sufre daño otro personaje
- 4. Pierdes algo de tu equipo
- 5. Se rompe algo de tu equipo
- 6. Te lleva más tiempo y pierdes la siguiente acción.
- 7. Despiertas el odio de un enemigo
- 8. Anotas un estado.
- 9. Eliges que se rompe algo de tu equipo o del de un compañero
- 10. Olvidas algo importante (hechizo, movimiento)
- 11. El efecto se reduce a la mitad o perjuicio es el doble.
- 12. No podrás repetir la acción en determinado tiempo.

Cuando en una tirada obtienes un **doble 6 puedes borrar una marca de **estrés de tu contador**, o dibuja un nuevo cuadro de estrés mental. Posteriormente, podrás utilizar una vez ese punto de estrés para mejorar alguna tirada. Si dibujas un nuevo cuadrado de estrés, cuando lo utilices para absorber daño en lugar de marcarlo, lo que harás es borrarlo.

2.2 La dificultad



Dificultad

- Asequible 7
- Complicado 8
- Difícil 9
- Muy difícil 10
- Sorprendente 11
- Asombroso 12
- Fascinante 13
- Legendario 14

En último término es el DJ quien establece cuál es la Dificultad para que un PJ consiga lo que se propone. Para ayudar al DJ, y también a los PJs, esta escala de Dificultad muestra el resultado que es preciso obtener cuando se intenta conseguir algo. La Dificultad es el número que debe superar un PJ para lograr una acción que tenga algún tipo de oposición; ese número se alcanza lanzando 2 dados de 6 caras y sumando los bonificadores que le aporte su Hoja de Personaje.

Cuando se trata de impactar a un enemigo o esquivar un golpe lanzado por un Personaje No Jugador (PNJ) la Dificultad vendrá marcada por el propio PNJ al que te opones. Cada enemigo tiene un valor de Defensa y otro de Ataque que es el que debe superarse para impactarle o esquivarlo. No obstante, aparte de los números objetivos que definen al PNJ y que establecen la Dificultad para impactarle o esquivarlo, puede haber factores que aumenten o hagan decrecer la Dificultad. Hablamos sobre todo de factores ambientales o narrativos, como que el suelo esté mojado o un enemigo se esconda tras un árbol.

CÓMO MEJORAR UNA TIRADA

Cuando te enfrentas a una acción importante y necesitas mejorar tus probabilidades de éxito, puedes utilizar el movimiento **Forzar la mente** (descrito en el apartado de acciones).

En resumidas cuentas, esto te permite que, antes de llevar a cabo la tirada, sumes tantos puntos de bonificación como puntos de estrés mental anotes voluntariamente en tu ficha.

En el aspecto narrativo viene a ser como llevar tu cuerpo y tu mente al límite, concentrarte y reunir fuerzas, pero luego te pasa factura, pues el marcador de estrés habrá subido. Es esa descarga de adrenalina que has escuchado en historias sobre una persona que saca fuerza sobrehumana para salvar una vida y logra una proeza que en circunstancias normales no podría llevar a cabo (Jean Valjean en *Los Miserables*).

Otra manera que tienes de mejorar tus posibilidades de éxito es utilizar la acción **Obtener un beneficio**, que consiste en modificar el entorno a tu favor, normalmente esto exige narración de lo que pretendes hacer y una tirada de dados exitosa. Como recompensa, en la siguiente acción tendrás un bonificador extra.



Arthur Rackham

2.3 Las acciones

Las acciones vienen a ser lo que puedes hacer con las diferentes habilidades. Es tu manera de resolver las dificultades. Puedes citar la acción o directamente la habilidad. Lo que importa es que cada PJ diga qué va a hacer, y el sentido común os llevará a ver qué acción utiliza y qué habilidad es la más idónea. Puedes Atacar utilizando la habilidad Disparar con arco; Proteger a alguien que va a ser aplastado usando la habilidad Fuerza; Obtener un beneficio usando la habilidad Mentir, para distraer a un enemigo a quien después atacarás; Afrontar utilizando Agilidad para pasar por una cornisa, etc.

La regla de Resolución de acciones se aplica a todas las acciones, no obstante, alguna acción tiene efectos particulares. Lograr lo que te propones no es lo mismo cuando atacas que cuando interactúas.

ATACAR

El objetivo de esta acción es provocar un daño en alguien o algo.

-**Éxito.** El daño se calcula de la siguiente manera la **diferencia entre la Dificultad de la tirada y tu resultado**. A la cantidad obtenida súmale el **bonificador del arma** empleada.

-**Crítico** elige una de estas dos opciones:

a) Sumas al daño la puntuación de la habilidad que has usado (2 o 1).

b) Recuperas 1 punto de estrés.

-**Fallo.** No haces daño

-**Pifia:** Aplica la tabla de cosas malas



Arthur Rackham, 1910

Cada vez que se completen 6 casillas en la Hoja de Personaje, el PJ tiene que escribir un Estado y asumir sus consecuencias. Cuando tenga anotados 3 estados, será derrotado y quedará a merced de los enemigos, que pueden decidir que muera. Las consecuencias de un Estado pueden implicar algo narrativo, o además reducir temporalmente (mientras dure el estado) 1 punto uno de los atributos. Los PNJs son derrotados o mueren cuando se quedan sin puntos de vida. Cada punto de daño les resta 1 punto de vida.

Habilidades de atacar

Para atacar en **cuerpo a cuerpo** puedes utilizar, por ejemplo: Pelea sin armas; Pelea con armas ligeras; Pelea con armas pesadas; Pelea con dos armas; Puñalada trapera (solo en las circunstancias correctas)

Para atacar **a distancia** puedes utilizar: Usar armas de asedio; Disparo con arco; Disparo con ballesta; Disparo con honda; Lanzar objetos.

Para atacar y causar un **daño mental** puedes utilizar, aparte del hechizo pertinente: Mentir; Seducción; Intimidar; Psicología.

*El daño mental se anota en el contador de estrés.

PROTEGER



Con esta acción quieres evitar que tú, alguien o algo reciba daño. Si tienes éxito, no recibe daño aquello que protegías. Si fallas, se recibe daño. Proteger se puede utilizar para evitar un ataque de cualquier tipo que recibas tú o cualquier personaje o elemento. Dependiendo de cómo sea el tipo de ataque, podrás utilizar una habilidad u otra.

Los **ataques físicos** pueden defenderse con la habilidades Esquiva y Reflejos.

Los **ataques mentales** pueden defenderse con las habilidades: Voluntad y Psicología.

Aplazar la acción. Esta acción tiene la particularidad de que puede llevarse a cabo en el momento de tu turno, aplazarse o anticiparse. Por ejemplo en un combate puedes hacer una acción y reservar otra para si alguien te ataca Protegerte. O también si alguien te ataca antes de que llegue tu turno puedes adelantar una de tus acciones para defenderte cuando recibes el ataque.

AFRONTAR UN PROBLEMA

Este movimiento se puede aplicar a cualquier desafío o riesgo al que se enfrente un personaje. Puede ser desde caminar por una cornisa, a dialogar con un rey que te desea ejecutar para convencerlo de tu inocencia.

Explicas con qué habilidad te enfrentas al problema y lanzas los dados. La habilidad adecuada dependerá del peligro o problema al que te enfrentes. En el ejemplo de la cornisa utilizarías la habilidad de Agilidad y en el diálogo con el rey se podría usar Mentir, Empatía o Psicología, dependiendo de lo que vaya a narrar el PJ.

INTERACTUAR

Cuando te relacionas con un ser o con un objeto lo puedes hacer mediante el diálogo, las señas o incluso el tacto. En ocasiones tendrás que lanzar los dados para obtener la respuesta deseada. Explica qué habilidad utilizas para relacionarte y cómo lo llevas a cabo. Si tienes éxito, podrás obtener alguna información provechosa de la persona u objeto. Interactuar puede ser tomar un objeto y observarlo detenidamente, acariciar a una criatura salvaje o entablar una conversación con un desconocido.



Herbert Cole, 1906

DESPLAZARSE

Un personaje en una acción puede moverse andando x pasos, en donde x es $1 + \text{Físico}$. Si en cambio elige moverse corriendo, sería $(1 + \text{Físico}) \times 2$. Cada 2 acciones en que se desplace corriendo consumirá 1 punto de estrés. Si se desplace caminando con sobrecarga, cada 2 acciones que se desplace consumirá 1 punto de estrés. Si el personaje se desplace sobre un animal de monta o un vehículo, la capacidad de movimiento será la indicada por el animal o vehículo.

Si utilizas **miniaturas y un tablero (todo ello puede ser casero), cada casilla debe medir 1 pulgada (2,5 centímetros). El movimiento antes descrito será igual, simplemente sustituye pasos por casillas.*

OBTENER UN BENEFICIO

Cuando obtienes un beneficio logras un bonificador +1 para la siguiente tirada. También puedes utilizar esta acción para ayudar a alguien. En ese caso, el +1 pasaría a la siguiente acción del PJ o PNJ al que ayudes. El beneficio no se puede aplazar más de un turno a no ser que por circunstancias narrativas el DJ lo permita. Desde subirte a un árbol para apuntar mejor a un objetivo con arco, hasta tocar la flauta para motivar a tu compañero que lleva a cabo una proeza, se considera Obtener un beneficio y daría +1. También pueden ser aspectos sociales. Imagina que te disfrazas para asistir a una fiesta a la que no estás invitado, si cuando hagas la tirada de Disfrazarte tienes éxito, tendrás un +1 al intentar Engañar al portero para que te deje entrar.

CURAR

La **Dificultad** para curar o sanar a un personaje es **7+ el número de estados**. Si tienes éxito tira 2d6, puedes recuperar tantas casillas como el número obtenido; o bien, puedes borrar un estado por cada 3 puntos obtenidos en la tirada.

También puedes recuperar tus heridas y estrés descansando. En este caso la Dificultad es 0, y se recupera 1d6 puntos por cada 24 horas que descanses.

Cuando utilices la habilidad Curar tendrás que describir cómo ejecutas la curación y el DJ podrá requerir que utilices algún material para que se produzca el efecto.

También puedes curar utilizando alguna poción curativa (observa cuánto cura cada poción, Dif. 0); o mediante el Hechizo Sanar (en este caso ve a la sección Hechizos para comprobar cómo funciona).



John Bauer, 1909

INDAGAR

Cuando desees obtener información de valor sobre algo, puedes tratar de indagar o estudiar la situación. Explica cómo lo haces y el DJ te dirá la Dificultad.

Si tienes éxito, el DJ elegirá una de estas dos opciones:

a) Responderá con sinceridad a una pregunta de sí o no;

b) Te dará una pista relevante.

Si tienes un crítico, eliges tú una de las dos opciones anteriores.

FORZAR LA MENTE

En ocasiones necesitas mejorar tus posibilidades en una tirada y tal vez elijas forzar tu mente. Funciona tratando de invocar la magia que reside en el planeta o

el universo, o pide ayuda a los dioses, en definitiva, tratas de manipular el destino en tu favor y con ello expones tu físico y tu cordura. Al forzar tu mente, siempre **sufres consecuencias**. Por cada punto de estrés que anotes voluntariamente podrás mejorar con un +1 una tirada en la siguiente acción. Un mismo PJ no puede repetir de nuevo este movimiento hasta que haya consumido 3 turnos.

TIRADAS ENFRENTADAS

Puede suceder que en lugar de enfrentarse un PJ contra un PNJ se enfrenten dos PJs. No tiene por qué ser un combate físico, sino cualquier enfrentamiento o competición con acciones antes descritas. Tal vez corran para ver quién llega primero a una fuente, o se debatan por quién debe llevarse un tesoro, e incluso puede que luchen con espadas uno contra otro. En esos casos, simplemente se actuará igual que en las acciones antes descritas pero con tiradas enfrentadas, en lugar de contra una dificultad estática. Se compararán los resultados de ambos, y el que obtenga el resultado más alto, vence. En caso de empate, pueden seguir intentándolo hasta que uno venza, o desistir.

TIRADAS OCULTAS

En algunas ocasiones cuando llevas a cabo una acción en concreto, por las circunstancias, el DJ puede pedir que hagas la tirada oculta o hacerla él mismo por ti. Esto significa que, de una u otra manera, solo el DJ podrá ver el resultado. El motivo es que puede suceder que hagas por ejemplo una tirada de Indagar utilizando tu habilidad de Percepción, pegues el oído a una puerta para comprobar si hay alguien y, cuando hagas la tirada oculta y falles el DJ puede mentirte y decirte que no has oído nada (aunque haya una fiesta trol en el interior), de esta manera ni el Jugador ni su Personaje sabrán que hay algo al otro lado de la puerta y se evita lo que suele llamarse metarrol.

2.4 Turno y ronda

En una partida cada jugador tiene un momento para actuar, a esto se le llama **turno**. Cuando todos han actuado una vez, se le llama una **ronda**. En cada turno, un personaje puede llevar a cabo **2 acciones** (las antes descritas).

Un PJ puede consumir su turno también declarando la negativa a actuar. Cuando todos los PJs y PNJs involucrados en la narración concluyen su turno, se puede dar inicio a una nueva ronda.

Cuando un PJ consuma sus 2 acciones no podrá hacer nada hasta que termine la ronda y se inicie una nueva.

Cuando no hay un combate, el orden del turno se puede determinar de manera espontánea, pero si hay un combate, es conveniente hacer una tirada para definir el orden.



2.5 El combate



INICIATIVA

Un combate se inicia cuando un PNJ o un PJ declara su intención de atacar a algún rival.

Todos los jugadores tirarán Físico con la Habilidad Reflejos para decidir quién toma la iniciativa. Se anotarán los resultados y se actuará en orden del resultado más alto al más bajo. Los PNJs no necesitan tirar, el valor que decide su orden es su nivel de ataque. Por ejemplo, un PNJ Nivel 9 actuará como si hubiera sacado un 9 en la tirada.

Si dos PJs empatan, tirarán de nuevo los dados hasta desempatar.

Si empatan un PJ y un PNJ, actúa primero el PNJ.

DAÑO

Sufres daño cuando alguien o algo te **Ataca** y fallas en la tirada de **Protegerte**, o te has quedado sin acciones en tu turno. Haces daño cuando tienes éxito en **Atacar**. Hay distintos contadores de daño en la Hoja de Personaje con 6 casillas cada uno. Por cada punto de daño recibido, marcas una casilla. Cuando hayas marcado las **6 casillas de un tipo de daño, tendrás que anotar un estado**, relacionado con la situación. Cuando tengas **3 estados anotados**, habrás sido **derrotado** y puedes morir si tu enemigo lo decide. Si estás en un combate contra un enemigo que te

causa **6 casillas** de daño con por ejemplo una espada y lo anotas en **tajos**, luego otros **6 en incisiones** y sigue atacándote con la espada, anota el siguiente **daño en Estrés**, y cuando tengas 3 estados te habrá derrotado. Si vistes armadura, esta también absorbe daño como si fuera una parte de tu cuerpo. En la sección de armadura anota cada punto de la misma como una casilla y ve marcándolas a medida que absorbas daño con ella. Una vez hayas gastado los puntos de tu armadura o escudo, tu protección quedará inservible, podrás vestirla, pero ya no te defenderá.

¿Cuánto daño haces o recibes?

Los puntos de daño que recibes o haces es =

La diferencia entre la Dificultad y tu resultado+ el arma utilizada.

En alguna ocasión puede suceder que sufras daño automático sin posibilidad de defenderte. En esas circunstancias te preguntarás cómo sabes cuánto daño recibes. Sencillo, 1d6 + el modificador del arma u objeto ambiental que te agreda.

Otras fuentes de daño

Las posibilidades de sufrir daño ambiental son infinitas: caminar bajo una helada; caer por un precipicio; ser sepultado por rocas; ingerir veneno; etc.

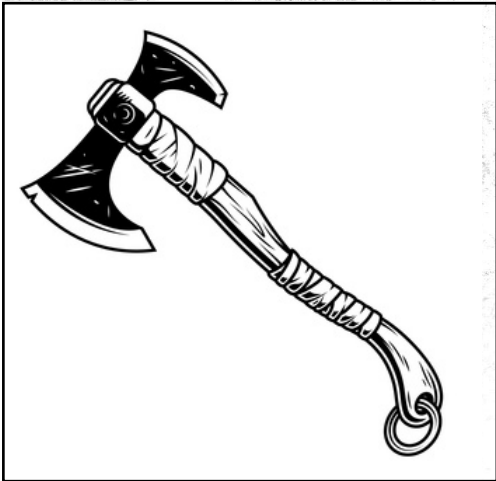
Por tanto, en lugar de ofrecerte una detallada descripción de las mil maneras de morir o sufrir daño, te ofrecemos esta sencilla tabla.

El DJ será quien estime de qué tipo es el daño al que se exponen los jugadores. Lo normal es que les dé alguna posibilidad de salvarse de dicho daño (si es que hay manera, a veces no la hay). Si no logran superar dicha Dificultad, tendrán que sufrir el daño.

Cuando el daño recibido sea **mental**, solo se podrá anotar en el contador de estrés y posteriormente (una vez completado el contador) se añadirá el estado pertinente.

Daño de armas
pelea sin armas: +0
armas ligeras: +1
armas a distancia +1
armas pesadas: +2
armas de asedio +4
armas mágicas +1*

**Al hablar de arma mágica nos referimos a armas etéreas, creadas exclusivamente con energía mágica, y no a armas tangibles a las que se les añade un hechizo.*



Daño ambiental
Heridas leves: 1d6
Heridas graves: 2d6
Heridas letales: 3d6
Heridas devastadoras 4d6

Ejemplo de combate

Marcus. Explorador. COMBATE 2: Pelea con armas ligeras +1, Esquiva +1; FÍSICO 1: Reflejos +1; Armas: sable +1

Soldado de élite Duende: Ataque: 10 Defensa: 9 Mente: 7 Acciones: 1 Vida: 7 Armas: Cimitarra +1

Director de Juego: Marcus entra en una oscura cripta, cuando ve que el resplandor de su antorcha se refleja en una cimitarra. Los colmillos de un duende sonriente relucen. Tira iniciativa.

Marcus: Bien, tiro 2d6 +3 por Reflejos, he obtenido como total 6.

DJ: Es inferior a 10, ataca primero el duende. Puedes usar una de tus dos acciones para esquivar, o recibir daño directamente y reservarte dos acciones.

Marcus: Elijo esquivar.

DJ: Tira 2d6+3, que es tu esquiva. Necesitas sacar más de 10.

Marcus: Vale, con el +3, sumo 10.

DJ: Es un empate, no lo consigues, así que sufres el daño. La diferencia entre tu resultado y el ataque del duende es 0, le sumamos su cimitarra, sufres 1 punto de daño. Anótalo en el contador de tajos. Te ha hecho un corte poco profundo en un brazo.

Marcus: Vale, ¿ahora puedo atacar yo?

DJ: Sí, en tu turno te queda una acción, aunque también podrías huir.

Marcus: Ataco, tiro 2d6, ¿no?

DJ: Sí, 2d6 y suma 3, (por Combate +2 y Habilidad de Pelea con armas ligeras +1). Como la defensa del duende es 9, necesitas sacar un 10.

Marcus: Está bien. ¡He sacado un 13 en total! Es bueno, ¿no?

DJ: Muy bueno. A ver, $13-9=4$ puntos, +1 por tu arma. Le has hecho 5 puntos de daño. Has

atravesado su estómago, el goblin escupe sangre, pero aún vive y trata de apuñalarte. ¿Esquivas?

Marcus: Sí. Tiro 2d6+3. He sacado 7 en total, es así, ¿no?

DJ: Sí, es así. Necesitabas más de 10: restamos. $10-7=3$; +1 por el arma, 4 en total de daño. Te ha hecho un nuevo tajo con la cimitarra, en el mismo sitio. La herida está muy fea. Como has recibido 6 puntos en el contador de tajos, tienes que anotar un estado.

Marcus: Uh, eso duele. ¿Qué anoto?

DJ: Pues anota: Herida infectada. La espada del duende estaba bastante sucia. Bien, ¿volverás a atacar?

Marcus: Sí, claro. Quiero intentar sacar la espada de su estómago y cortarle la cabeza. Como quiero acabar con él, ¿puedo hacer eso de *Forzar la mente*? ¿Cómo iba?

DJ: Sí, claro que puedes. Puedes sumar 1 punto extra a tu tirada por cada punto de estrés que anotes en tu ficha.

Marcus: ¡Vale! Quiero hacerlo.

DJ: Está bien, cierras los ojos, visualizas la imagen de tu dios...un resplandor sale de tu brazo. Anota 1 punto de Estrés, tienes un +1.

Marcus: Vale, tiro 2d6+3 por mi ataque y +1 por forzar la mente. En total 10.

DJ: Perfecto, sumas tu arma y el daño es 2 en total. Como el duende tenía 7 puntos de vida y le has hecho 7 contando el anterior ataque, sacas el arma y le cortas la cabeza, que rueda por los suelos. Has acabado con él.

2.6 Habilidades

Las habilidades definen a tu personaje tanto como sus atributos o quizás más. Definen qué se le da bien hacer y le permiten salir airoso de muchas situaciones. Aquí te describimos brevemente para qué sirven dichas habilidades de la Hoja de Personaje, no obstante, si lo necesitas puedes añadir otras nuevas habilidades en tu hoja siempre en cooperación con tu DJ.

COMBATE

-Esquiva. Has estado en más de una escaramuza y sabes cómo esquivar el ataque de una espada e incluso de una flecha. También puedes usar con esta habilidad tus armas y armadura para desviar un ataque.

-Pelea sin armas. Puedes atacar con cualquier parte de tu cuerpo incluso en combate contra alguien armado.

-Pelea con armas ligeras. Sabes utilizar cuchillos, espadas cortas, floretes, dagas, machetes, bastones, palos, cetros.

-Disparo con arco. Utilizas arcos largos y arcos cortos

-Disparo con ballesta. Sabes disparar con precisión utilizando todo tipo de ballestas

-Disparar con honda. Como David derrotó a Goliat, también sabes poner una piedra entre ceja y ceja.

-Lanzar objetos. Utilizando tus manos puedes lanzar desde piedras, hasta surikens e incluso lanzas.

-Desplazar. Puedes utilizar tu cuerpo y la energía del rival para proyectarlo e incluso derribarlo. Es una especialidad del arte de la lucha que pone en desventaja a tu enemigo en combate. Si el movimiento tiene éxito lo desplazas la mitad de



tu capacidad de movimiento o no lo desplazas y lo derribas.

-Inmovilizar. Usando tu cuerpo o algún otro elemento logras inmovilizar a un rival o bloquear sus movimientos.

-Desviar. En lugar de defenderte de un ataque esquivando, puedes defenderte interponiendo algo para desviar un golpe. Si tienes éxito, el ataque no te daña ni a ti ni a tu equipo, si fallas, lo que uses recibe el golpe y si todavía quedan puntos de daño, los recibiría el PJ. Ej. Usas un escudo +6 y recibes un hachazo +8, y fallas al desviar, el escudo recibe 6 puntos y se rompe y tu personaje 2 puntos de daño.



Arthur Rackham, 1909

-Mentir. Tu interlocutor creará lo que digas aunque no sea cierto.

-Seducir. Si el PJ o PNJ con quien interactúas es susceptible de sentirse atraído por tu sexo y especie, y obtienes éxito, caerá bajo tus encantos. Eso no significa que haga cuanto le digas, pero se sentirá muy atraído por ti con todo lo que implica.

-Intimidar. El afectado puede huir, acobardarse, no atacarte, o quedarse bloqueado.

-Negociar. Compras a la mitad del precio de mercado y vendes al doble.

-Empatía. Puedes saber exactamente lo que siente un personaje y ello te permitirá tratarlo de manera adecuada. Estará receptivo a escucharte. No es algo hipócrita sino auténtico.

-Juegos de azar. Utilizar esta habilidad con éxito te puede dar beneficios económicos en juegos de azar y puedes hacer amigos

mediante ella. Sabes ganar o dejarte perder sin que noten que estás haciendo trampas.

-Modales. Te permite causar admiración y respeto cuando te relacionas en la alta sociedad, causas buena impresión en cualquier situación entre personas educadas.

-Protocolo. Sabes exactamente cómo comportarte y cómo es el protocolo en cualquier situación de alta y baja nobleza y también respecto al clero.

-Psicología. Comprendes qué motiva a alguien observando sus actos, sus palabras o su comportamiento.

-Refranes y anécdotas. Tu conocimiento del refranero te aporta sentido común y sabiduría en casi cualquier situación y soltar la frase adecuada en el momento oportuno. Conoces multitud de anécdotas graciosas o ejemplarizantes.

-Chistes. Esta habilidad te permite ser el gracioso de cualquier reunión social, distraer a un auditorio entero, o a uno solo, puedes ganar dinero, simpatía o el foco de atención.

-Charlar. Si eres un buen conversador podrás obtener información y datos relevantes del intercambio con cualquier interlocutor al que entiendas.

-**Voluntad.** Se trata de tu fortaleza mental. Es lo que utilizas para evitar sufrir un encantamiento, que te asusten, te seduzcan o que te manipulen.

-**Deducción.** Puedes encontrar pistas, detalles y averiguar qué sobra en un lugar, deducir si una mesa se ha movido de su ubicación habitual. Se puede considerar también que es investigar.

-**Leer.** Eres capaz de leer textos en los idiomas que conoces. La Dificultad para leer un texto dependerá de su complejidad (si está en verso, tiene una sintaxis compleja, vocabulario arcaico o excesivamente culto); si se requiere una tirada dependiendo del resultado entenderás mejor o peor el texto.

-**Escribir.** La capacidad de escritura puede llevar desde escribir nombres y palabras inconexas, a elaborar textos extensos y complejos e incluso ganar dinero como copista o amanuense.

-**Idiomas.** Cuando interactúes con alguien que no hable tu lengua materna puedes hacer una tirada de Idiomas para comprobar si lo entiendes. Si lo entiendes, apunta esa lengua en tus notas y en adelante no tendrás que volver a hacer la tirada. Tendrás que explicar cómo la aprendiste, si no das una buena explicación, no la incorporarás a tus notas. Si fallas la tirada, no conocerás la lengua, y no podrás repetir la tirada con ese lenguaje hasta que acabe la aventura.

-**Religión.** Conoces los dioses y rituales del rito con el que te encuentras. Viendo su templo, las imágenes, los nombres de sus dioses o hablando con alguno de sus fieles, sabes de qué religión se trata.

-**Política.** Sabes cómo está organizado políticamente un reino o un estado, quienes son los diferentes líderes y cómo utilizar la política a tu favor.

-**Geografía.** Cuando llegas a un lugar puedes hacer una tirada para comprobar si conoces con cierta precisión la geografía de dicho lugar. Si aciertas, lo añades a tus notas y en adelante lo conocerás sin hacer más tiradas. Tendrás que explicar cómo lo conoces. Si fallas, no podrás intentarlo de nuevo hasta que acabe la aventura.

-**Cultura.** Conoces las tradiciones y costumbres de un pueblo. Sus fiestas y rituales.

-**Historia.** Se trata de los acontecimientos, guerras, tradiciones y rebeliones de un reino.

-**Fauna.** Cuando te encuentras con una criatura o sus huellas o rastro, puedes averiguar qué tipo de criatura es, cuáles son sus costumbres y características.

-**Vegetación.** Puedes saber qué plantas son comestibles, o incluso carnívoras, y cuáles pueden servir como infusiones o medicinas.



las corrientes, la meteorología, etc.

-Escarlar. Disponer de material propio para la escalada y cómo sea lo que escalas, determinará la dificultad.

-Paladar. Esto indica cómo de bueno eres reconociendo sabores. Puede servir para ser catador de vino, o para reconocer si un alimento está envenenado.

-Fuerza. Siempre y cuando levantar algo pesado constituya un desafío, tendrás que usar esta habilidad. Se puede utilizar también para empujar una pesada puerta o apartar un tronco del camino. También sirve para poner a prueba cómo resistes un esfuerzo físico.

-Constitución. Te permite evaluar cómo resistes el frío y el calor y también los alimentos o sustancias tóxicas que tomas.

-Montar. Podrás subir a los lomos de un caballo o de otra criatura similar. La dificultad dependerá de cómo sea la criatura, de si está domada, y de las situaciones complicadas a que te enfrentes a sus lomos.

-Reflejos. Tus reacciones te ayudarán a tomar la iniciativa en un enfrentamiento o a descubrir una amenaza a tiempo. También te puede ayudar a esquivar un ataque en combate

-Percepción. Es lo que indica lo que oyes, ves, o hueles. También ayuda a prevenir amenazas. Es decir, cómo de desarrollados están tus sentidos (el del gusto va aparte).

-Agilidad. Sirve para todo aquello que requiera una agilidad o un equilibrio desmesurado, como correr, saltar o hacer funambulismo.

-Sigilo. Utilizando esta habilidad no te oirán llegar, y tal vez tampoco te vean.

-Nadar. Ya sea en un río, lago o en el mar, podrás nadar. La dificultad dependerá de las circunstancias,

-Pelea con armas pesadas. Sabes pelear con todo tipo de armas pesadas, como espadones, hachas de combate, mazas, gujas, lanzas, etc.

-Usar armas de asedio. Lo más complicado de las herramientas de asedio es la precisión, esta habilidad te permite utilizar todo tipo de armas que se utilizan para asaltar castillos o atacar barcos, tales como catapultas o trabuquetes.

-Pelea con dos armas. Cuando portas dos armas de cuerpo a cuerpo, una vez por turno puedes repetir un ataque que has fallado y golpear con la otra arma sin consumir acción. En este segundo ataque atacarías usando el bono de oficio y tu habilidad Pelea con dos armas.

-Ataque torbellino. Cuando estás rodeado de enemigos puedes girar sobre ti mismo para tratar de golpearlos a todos. Si la tirada tiene éxito, todos los enemigos que te rodean reciben el daño que haces. Cada vez que lo usas consumes 1 punto de estrés. Solo sirve para quien esté colindante a ti (también dañarías a un aliado que esté a tu lado).

-Apresar. Si tienes éxito puedes hacer una presa utilizando tu cuerpo que permita inmovilizar al enemigo. Es una complicada maniobra que algunos expertos en artes marciales dominan a la perfección.

-Puñalada traper. Cuando atacas a alguien que no te ve venir, ya esté descuidado o dormido, le infliges +1 de

daño extra. Funciona como una acción de ataque. Para comprobar si tiene éxito tiras oficio+ Puñalada traper en lugar de Pelear con armas ligeras.

-Envenenar. Sabes dónde encontrar veneno en la naturaleza y sabes extraerlo e insertarlo en un alimento, una flecha, o algún tejido, sin que sea percibido.

-Trampas. Sirve para detectar, poner y desactivar todo tipo de trampas.

-Abrir cerraduras. Utilizando un juego de ganzúas puedes abrir cualquier cerradura. Cada cerrojo tiene su propia Dificultad.

-Disfrazarse. Si tienes el material adecuado, podrás disfrazarte y hacerte pasar por alguien diferente.

-Imitar. Eres un prodigio vocal y puedes imitar la voz sonidos y movimientos de cualquier persona o criatura.

-Torturar. Conoces técnicas para que alguien a tu merced te diga lo que necesitas saber, y también tienes la sangre fría necesaria.

-Arquitectura. Te permite diseñar puentes, edificios, casas y hasta templos complejos. Para construirlo necesitarás la ayuda de albañiles, material y tiempo.

-Ingeniería naval. Necesitas madera, mucha madera, pero puedes construir barcas y barcos. Y si lo haces bien, no se hundirán.

-Ingeniería mecánica. Puedes crear todo tipo de ingenios mecánicos, con el material adecuado y el tiempo,

desde un molino, hasta un constructo, pasando por relojes y complejas trampas.

-Albañilería. El conocimiento necesario y básico para construir muros, reparar viviendas, etc. Eres un manitas, pero que no te pidan hacer planos.

-Agricultura. El arte de conseguir alimento del campo, arar, sembrar, recolección, etc. , no tiene secretos para ti.

-Herrería. Puedes forjar espadas, escudos y hasta armaduras. Necesitas tiempo y material. También puedes reparar elementos de este tipo estropeados. Las dificultades para crear un arma o repararla te la dirá el DJ. Puedes dar un +1 extra a un arma, no se puede acumular con otros modificadores. Dif. 8

-Alfarería. Con barro y también con otros materiales, puedes elaborar todo tipo de elementos ornamentales o utensilios del hogar, e incluso alguna escultura.

-Tasación. Sabes el valor aproximado que tienen los minerales, las monedas y los diferentes tesoros que puedas encontrar. Si lo dominas, bien podrías trabajar en una casa de empeños o en una tienda.

-Cocina. Sabes preparar los alimentos y cocinarlos para que estén sabrosos y no se intoxique nadie al tomarlos.

-Costura. Se utiliza para llevar a cabo todo tipo de remiendos, reparaciones y composiciones de vestidos y complementos textiles.

-Ganadería. El conocimiento necesario

sobre cómo sacar beneficio al ganado de cualquier tipo.

-Adiestrar animal pequeño. Puedes adiestrar a un animal doméstico para que sea tu mascota. Le puedes enseñar algunos trucos y te acompañará y obedecerá.

-Adiestrar animal grande. Suele ser más difícil y peligroso, pero tal vez también más útil. Se considera grande del tamaño de un caballo o más.

-Navegar. Desde llevar una barca, a capitanear un barco con remos o de vela.

-Orientación. Eres capaz de leer en las estrellas, los troncos de los árboles, las piedras, dónde está el norte y el sur, y tu inteligencia espacial incluso te podría ayudar en un laberinto. Puedes hacer de guía en casi cualquier lugar y, al menos, encontrar una salida.

-Cazar. Esta habilidad te permite rastrear y atrapar, especialmente, caza menor apta para la alimentación cuando estás en la naturaleza.

-Supervivencia. Dominas aspectos vitales como hallar un refugio, encender un fuego o encontrar agua.

-Titiritero. Tu arte está no solo en manipular figuras como si tuvieran vida propia, sino en crear todo tipo de maravillosas marionetas, de diferentes tamaños incluso. Es un oficio y divertimento muy demandado en las cortes.

-Curar. Si dispones de Material de sanador gasta 1 uso y podrás intentar curar a un compañero o a ti mismo. La Dificultad para sanar a un personaje es 7+ el número de estados.

-Juegos de manos. Ya sea con naipes, cubos y bolitas, monedas, pañuelos o cualquier objeto pequeño, tus manos tienen gran velocidad y destreza y puedes hacer espectáculos haciendo aparecer y desaparecer objetos. Puede usarse para robar.

-Cantar. Tu voz puede amenizar la más triste velada, despertar todo tipo de sentimientos y puedes ganar dinero con ello. También puedes usarlo para enaltecer los ánimos de tus compañeros en un combate.

-Bailar. Conoces los bailes de multitud de culturas, tienes sentido del ritmo y coordinas muy bien tu cuerpo. Esa habilidad te es útil tanto para moverte en alta sociedad, como en las tribus, e incluso para la seducción y los espectáculos.

-Música. Has estudiado o aprendido en la calle música y sabes interpretar diversos tipos de instrumentos y amenizar con ellos todo tipo de veladas. Puedes saber solfeo y leer partituras. Tu música puede calmar, amansar, animar y alimentar todo tipo de emociones. Un buen intérprete siempre puede ganar dinero, fama y amistad con ello.

-Recitar. Un buen orador puede cautivar a la audiencia con sus palabras, recitando versos y pasajes de memoria e imprimiéndoles gran emoción.

-Pintura. En el lugar adecuado, un buen pintor, retratista o paisajista tendrá fama y un buen sueldo.

-Escultura. No abundan los escultores, por lo que es reputada esta compleja disciplina.



HECHIZOS

En cada hechizo, entre paréntesis, hay escrito un número. Esa es la Dificultad que debe superar el lanzador de conjuros cada vez que utilice un hechizo. No obstante, cuando se enfrente a un enemigo que se defiende del hechizo, la dificultad para impactar siempre será la más alta (o la del hechizo o la defensa del enemigo).

Los hechizos mentales se enfrentan a la capacidad mental del objetivo, no contra su Defensa. Salvo que haya alguna causa externa que lo impida, el lanzador de conjuros puede tratar de lanzar cualquier hechizo en cualquier momento, el límite de su poder es que debe sacar cada vez la tirada necesaria en los dados.



- Prestidigitación (7)** Puedes crear ilusiones, no es auténtica magia, haciendo creer a otros que desaparecen pequeños o grandes objetos, utilizando cartas, manteles, tu ropa, y escondiendo objetos del ojo.
- Identificar magia (7)** Cuando un objeto o lugar es mágico o está encantado, puedes averiguar en qué consiste el hechizo y qué efectos tiene.
- Iluminar objeto (7)** Cuando tocas un objeto puedes conseguir que emita luz. No puedes utilizar el hechizo con más de dos objetos al mismo tiempo. El hechizo puede durar el tiempo que desees.
- Detectar magia (7)** Sientes cuándo hay magia en un objeto o un lugar.
- Encontrar agua (7)** Si hay agua en las proximidades (unos 50 metros) este hechizo te ayudará a encontrar su ubicación exacta.

- Escudo de luz (7)** Sirve para detener cualquier ataque mágico que cause daño físico. También puede utilizarse para crear una barrera mágica en torno a una persona. Protegerá por ejemplo de un proyectil mágico, no protegerá de una flecha corriente.
- Provocar lluvia (8)** Sin que sea una lluvia torrencial, puedes lograr que llueva unos minutos en donde te encuentras.
- Sanar (8)** Curas al personaje a quien estés tocando, se recupera 2d6 puntos de vida. No necesitas nada salvo tus manos. No puedes sanarte a ti mismo.
- Iluminar estancia (8)** En una habitación que no sea muy grande, consigues que se haga la luz. Un orbe brillante asciende hasta el techo y lo ilumina todo.
- Encontrar tesoro (9)** Sientes dónde hay algo de valor. Es preciso que esté relativamente cerca de ti.
- Preparar antídoto (9)** Si hallas los ingredientes necesarios, podrás preparar un antídoto para cualquier veneno.
- Ilusión menor (9)** Puedes lograr que alguien vea una ilusión, una falsa imagen, de pequeño tamaño. Tendrá una duración breve.
- Adivinación (9)** Puedes ver algo importante, bueno o malo, que vaya a pasar recientemente a una persona o en un lugar. Las imágenes a veces son enigmáticas y poco precisas.
- Confundir (9)** Una bruma, como si fuera una borrachera, se instaura en el cerebro del ser a quien le lances el hechizo. Durante 1d6 turnos, no tendrá claro dónde está y qué deseaba hacer.
- Hacer desaparecer objeto (9)** Consigues que un objeto no mayor que tú desaparezca a la vista, por completo. Es un hechizo mantenido, cuando hagas otro, se volverá visible.
- Usar objeto mágico (9).** Desde utilizar una varita que dispara rayos a dominar una escoba voladora podrás hacerlo utilizando esta habilidad. Cuando utilices otro objeto asociado a otra habilidad, no usarás esta habilidad, por ejemplo, Adivinar con una bola de cristal.
- Bola de fuego +2 (9)** Una bola de energía mágica vuela hacia un rival como si se tratara de una flecha. Hace daño +2. No se puede absorber con un escudo ni con una armadura. El daño es la diferencia respecto a la Defensa del enemigo.
- Convocar divinidad (9)** Puedes escuchar y tal vez incluso ver a la divinidad que convocas. Podrás hablar con dicha divinidad, aunque no necesariamente obtener de ella lo que esperabas.
- Desencantar persona (9)** Cuando una persona ha sido hechizada, puedes quitarle el encantamiento de encima y devolverla a la normalidad.
- Ilusión mayor (9)** Puedes crear una ilusión de grandes dimensiones que permanecerá visible durante varios minutos. Es intangible.
- Hablar con animal (9)** Puedes conectar con la mente de un animal que tengas cerca y enviar y recibir mensajes en su idioma, no significa que te obedezca.

- Purificar (9)** Eres capaz de purificar un alimento o bebida con la que estés en contacto de manera que si estaba envenenado o en mal estado dejará de estarlo.
- Puño de hierro +2 (10)** Tus puños obtienen un modificador +2 al daño cuando peleas en cuerpo a cuerpo, daño que, además, ignora armadura.
- Oscuridad (10)** Puedes lograr que un manto de oscuridad y penumbra se propague unos metros a tu alrededor. La duración es de unos minutos, después se disipará. Tú mismo no podrás ver nada a no ser que tengas visión en la oscuridad.
- Flotar (10)** Puedes flotar 2d6 metros en el aire. Ascendes y descendes a muy poca velocidad.
- Aterrorizar (10)** El ser afectado podrá salir corriendo o bien quedar paralizado como si hubiera visto la más terrible visión.
- Crear poción (10)** Describe qué deseas crear. Tira los dados y, si tienes éxito, sabrás qué elementos necesitas para crearla y dónde hallarlos. Anota esa receta en tus notas y no necesitarás tirar de nuevo los dados. Para elaborarla necesitarás los ingredientes.
- Círculo protector (10)** Quienes estéis en el interior recibís un +1 a la defensa. Se crea un aura que frena y confunde los ataques que entran en él.
- Sordera (10)** Se propaga algo así como un halo que vacía de sonido tu entorno en un radio de 2d6 metros. En esa distancia, se grite o se susurre, será imposible oír nada, tú tampoco.
- Encontrar persona (10)** Si dispones de alguna pertenencia de la persona que buscas, podrás averiguar dónde está mirando un mapa o bien obtener visiones de su ubicación. Todo ello es poco preciso.
- Invisibilidad (10)** Te vuelves absolutamente invisible. Es mantenido, el efecto se pasará en cuanto utilices otro hechizo.
- Imbuir de magia +1 (11)** Un arma que toques, o un ser, obtiene un modificador de +1 al daño de ataque o a la defensa, durante un enfrentamiento físico o combate. No se puede imbuir más de un objeto o persona por enfrentamiento. No se acumula con otros hechizos sobre una misma persona o arma.
- Telequinesis (11)** Puedes mover y hacer flotar objetos de pequeño tamaño. No puedes moverlos con tanta velocidad como para lanzarlos, aunque sí para hacerlos caer sobre alguien.
- Maldecir (11)** El ser a quien eches mal de ojo tendrá un modificador en contra de -1 para todas sus acciones. Solo puedes gafar a un ser por jornada, tras un día su efecto se pasa.
- Dormir (11)** El ser necesita tener contacto visual y auditivo contigo, caerá profundamente dormido durante 2d6 turnos.
- Poseer animal (11)** Necesitas tener contacto previo con el animal y que tenga buena disposición hacia ti. Abandonas tu cuerpo, que cae dormido

-Resistir fuego (11) Tanto el fuego como el calor extremo no te afectarán. El efecto dura una hora.

-Abrir portal (11) Puedes abrir una puerta mágica que atraviesa cualquier pared o muro. Llegarás al otro lado y, una vez que tú atravesases el portal, se desvanecerá. No sirve para llevarte a lugares lejanos.

-Resucitar (12) Puedes devolver a alguien a la vida. Estará vivo a todos los efectos, aunque traerá horribles recuerdos y traumas de la muerte. Solo se puede resucitar a una persona una vez, si muere de nuevo será definitivo. Solo se puede intentar resucitar una vez a una persona, si se falla, ya no podrá volver a la vida.

día siguiente. Solo se puede intentar encantar a un ser dos veces. Este hechizo es útil para todo ser inteligente.

-Expulsar muertos vivos (12)
Puedes lanzarlo una vez al día y, cuando lo hagas, 1d6 muertos vivos huirán de ti y procurarán mantenerse lo más lejos posible. Se preocuparán por esto sobre todo.

-Plaga (13). La plaga que hayas descrito se cernirá sobre una localización que determines. Para saber qué porcentaje de población y animales muere Tira un 1d10 o tira 1d6 y calcula el porcentaje. Ej. Tiras 1d6. Resultados= 6 muere el 100%; 3= muere el 50%. Tiras 1d10. Resultados 7= muere el 70%



Cuándo se rompe un objeto

Los objetos, como los PNJs, tienen puntos de vida. Cuando se agotan, se rompen. Principalmente los objetos se rompen cuando obtienes un Fiasco. Las armas tienen una vida igual al daño que hacen, una espada +2 podrá absorber 2 puntos de daño. Tienes la opción de usar Desviar para absorber un ataque con tu arma o un escudo. Si tienes éxito no sufres daño ni tú ni tu equipo, si fallas el daño va primero a tu arma o escudo y después a ti. Si se consume el daño de tu arma, esta se rompe y ya no la puedes volver a usar.

La comida, la bebida y el descanso

Lo habitual es que los PJs beban, coman y duerman. Se entiende que a veces los jugadores y el DJ desatienden esta parte para centrarse en aspectos que les parecen más atractivos. No obstante, esto hay que cuidarlo especialmente en aventuras en terrenos difíciles, donde escasea el alimento. Por cada día que un personaje pase sin comer, beber o descansar de manera adecuada (ahí usad sentido común), debe marcar 1 casilla de estrés (1 si o bebe, 1 si no come, 1 si no duerme). Cuando el contador llegue a 6, habrá que anotar un estado y sus consecuencias, que pueden ser incluso la muerte (no comer o beber en días puede suponer muerte fulminante).

Los estados

Cuando un Personaje anota un estado, que intenta. por ejemplo Conmocionado, si lleva a cabo una acción que pueda verse entorpecida por su estado, esto podrá incrementar 1 nivel la Dificultad de lo que intenta. Así por ejemplo resolver un enigma de Dificultad 7 para un PJ que está conmocionado puede tener una Dificultad 8.

Las distancias en combate otras dificultades

En algunas ocasiones puede haber enfrentamientos en que combatan personajes con diferente tipos de arma. ¿Cómo manejamos las distancia en un combate así o de otro tipo? Lo mejor, más que cualquier regla, es que os dejéis llevar por el sentido común y que el DJ aplique las dificultades pertinentes. El juego está en añadir o restar niveles de dificultad a un ataque dependiendo de las circunstancias. Por ejemplo, Imagina que atacas con un humano armado con una daga a un elfo armado con una lanza de 2 metros y tiene Defensa 9. En ese caso, impactarle con tu daga en cuerpo a cuerpo será de Dificultad 10, en lugar de 9. Igual sucedería si intentas disparar con un arco largo a un goblin de defensa 8 que tiene a 1 metro de distancia. La Dificultad pasaría a 9. Igual sucederá al avanzar por un terreno difícil, pelear en el agua, o moverse en una habitación ahumada.

3. Creación de personaje



Para crear tu personaje la primera decisión que debes tomar es si quieres jugar con un aventurero o con un mago. Una vez hayas tomado esta decisión, imprime o fotocopia la Hoja de Personaje en blanco correspondiente al aventurero o aventurera o al mago o maga. En la web oficial tienes en el apartado de descargas Hojas

de Personaje ya completas y también en blanco, dependiendo de si la quieres crear tú o jugar con una predefinida. A continuación te iremos describiendo cómo completar la Hoja de Personaje paso a paso, así que iremos viendo el contenido en orden de arriba abajo de izquierda a derecha.

3.1 Nombre

Es importante que te formes una imagen más o menos mental de cómo será el personaje y así puedes buscar un nombre que se ajuste a esa idea. El nombre es lo segundo que debes decidir. Ya no eres Matías ni Lorenzo ni Lucía ni Arantxa. Puedes inventar el nombre que desees, pero recuerda que estamos en una ambientación de fantasía medieval, que tu nombre también lo parezca. Aquí tienes un buen listado de nombres que te puede ayudar. No los hemos dividido en masculino o femenino porque en realidad eso no es algo importante. Cada jugador puede llamar a su personaje como le apetezca independientemente de su género.

Lito, Nolca, Tozo, Yatec, Muhe, Palchi, Zame, Yatlin, Faan, Ferun, Nak, Ras, Tuslas, Mirandeir, Brigeil, Alyauah, Iris, Cinéreo, Thina, Berrak, Kandar, Tusdir, Ressa, Thessa, Mixlan, Gregor, Andrei, Andreia, Musa, Misa, Bolgor, Frederic, Barak, Nargri, Cytmus, Prado, Arena, Silas, Lea, Hidrac, Bilal, Lanish, Ko, Acmen, Hajar, Loto, Miranda, Notheim, Hana, Mongor, Ghan, Kei, Reindor, Flacuh, Alike, Dokten, Gortan, Hamthlei, Bezi, Sato, Kai, Ilis, Capi, Reinardorum, Greich, Phimon, Jiman, Lilinda, Ondina, Sabina, Ñu, Dyson, Wifa, Noche, Calanda, Jima, Indor, Belmar; Beni, Jazzlet, Irina, Jerheim, Dyson, Ken, Miros, Jana, Numbei, Girondel, Greidel, Haran, Quenu, Barat, Harandan, Urgeil, Uri, Yamcha, Ángel, Asgeir, Gandor, Marte, Genofonte, Laertes, Salicio, Areusa, Griselda, Bamba, Caleo, Miros, Serafin, Anaís, Luna, Yasmín, Lucas, Heráclito, Athelstan, Geoffrey, Godofredo...



63 Creation

3.2 Nivel

Los personajes con los que jugaréis son aventureros o magos que han tenido un aprendizaje y cierta experiencia. Son jóvenes, pero experimentados, aunque les queda mucho por vivir. Son capaces de sobrevivir a una aventura y seguir creciendo, por ello cuando crees a tu personaje estará en Nivel 7 y podrás llegar hasta un nivel 12. Cuando subas de nivel, anota aquí cuál es el nuevo nivel.

Si de todas maneras deseáis jugar con personajes de nivel inferior, podéis también hacerlo. En ese caso, en cada nivel par tendrías que reducir 1 punto de tus habilidades por cada nivel inferior a 7 que tengas.

3.3 Oficio

Tras tu primera elección, que era elegir entre aventurero o mago, ahora te especializarás un poco más. El oficio te aportará información sobre el pasado de tu personaje y también servirá para tener un equipo inicial y puntos de habilidad extra. El oficio determina qué aprendió tu personaje en el pasado, el futuro depende de ti. Ahora anota el oficio que más te guste y escribe en tu Hoja de Personaje los beneficios que ellos suponga: equipo inicial y puntos de habilidad. Ten en cuenta que los oficios son genéricos, pero tú puedes concretarlos más y moldear el personaje a tu gusto. Por ejemplo, si eliges la clase de guerrero esto es muy amplio: puedes crear un paladín, un samurai, un bárbaro, una amazona o cualquier otro tipo de guerrero. Si eliges uno de los seis primeros oficios usarás la Hoja de Aventurero y si prefieres uno de los otros, usarás la Hoja de Mago.

MONJE / MONJA

Equipo inicial (elige 5 objetos)

- Palo +1
- Honda +1
- Bolsa con 10 piedras
- Bolsa con 5 monedas de bronce
- Pedernal
- Macuto
- Hábitos de monje
- Reliquia
- Libros
- Hierbas curativas

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- | | |
|------------------|-----------|
| -Pelea sin armas | -Leer |
| -Religión | -Historia |



PIRATA



Howard Pyle, 1910

Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Daga +1
- Sable +1
- Juego de ganzúas
- Ropa elegante
- Armadura de cuero 3 puntos, peso 3
- Brújula
- Cuerda (5 metros)
- Gancho
- Mapa
- Bola con 15 monedas de plata

Habilidades

Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Navegar
- Nadar
- Orientación

LADRONA / LADRÓN

Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Daga +1
- Estoque +1
- Juego de ganzúas
- Frasco de veneno
- Armadura de cuero 3 puntos, peso 3
- Capucha
- Máscara
- Ropa de burgués
- Cuerda (5 metros)
- Bolsa con 10 monedas de plata

Habilidades

Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Puñalada tramera
- Abrir cerraduras
- Trampas
- Sigilo



Warmtail

ARTISTA

Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Estoque +1
- Flauta
- Violín
- Libros y pluma
- Ropa elegante
- Ropa de artista o juglar
- Alforja
- Disfraz
- Máscara
- Lienzos y óleos
- Bolsa con 5 monedas de plata

Habilidades Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Música
- Escultor
- Recitar
- Pintura



EXPLORADORA / EXPLORADOR

Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Arco corto +1
- Carcaj con 15 flechas
- Hacha +2
- Compañero animal (ver sección Compañero animal en Equipación)
- Pedernal
- Macuto
- Pieles abrigadas
- Máscara de animal
- Bolsa con 8 monedas de plata
- Hierbas curativas

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Supervivencia
- Cazar
- Vegetación
- Fauna



GUERRERO / GUERRERA



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Arco corto +1
- Espada bastarda +2
- Hacha +2
- Sable +1
- Cota de mallas, 4 puntos
- Escudo de madera, 2 puntos
- Carcaj con 20 flechas
- Odre de vino
- Uniforme militar
- Estandarte
- Bolsa con 5 monedas de plata

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Disparo con arco
- Pelea con armas pesadas
- Pelea con armas ligeras
- Pelea con 2 armas

NIGROMANTE



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Báculo +1
- Túnica de mago, 1 punto de armadura
- Pergamino con escudo heráldico
- Libros
- Máscara de ritual
- Muñeco maldito
- Bezoar
- Cráneo parlante
- Bolsa con 20 monedas de plata
- Serpiente

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Convocar divinidad
- Levantar muerto
- Hablar con muerto
- Resucitar

HECHICERA / HECHICERO



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Palo +1
- Túnica de hechicería, 1 punto de armadura
- Bola de cristal
- Varita mágica
- Poción curativa
- Capa de invisibilidad
- Libro de magia
- Daga +1
- Bolsa con 10 monedas de plata
- Péndulo

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Adivinación
- Leer
- Usar objeto mágico
- Crear poción

BRUJA / BRUJO



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Cuchillo +1
- Escoba voladora
- Sombrero de bruja
- Gato negro
- Caldero
- Veneno
- Poción curativa
- Poción de amor
- Cuervo
- Bolsa con 10 monedas

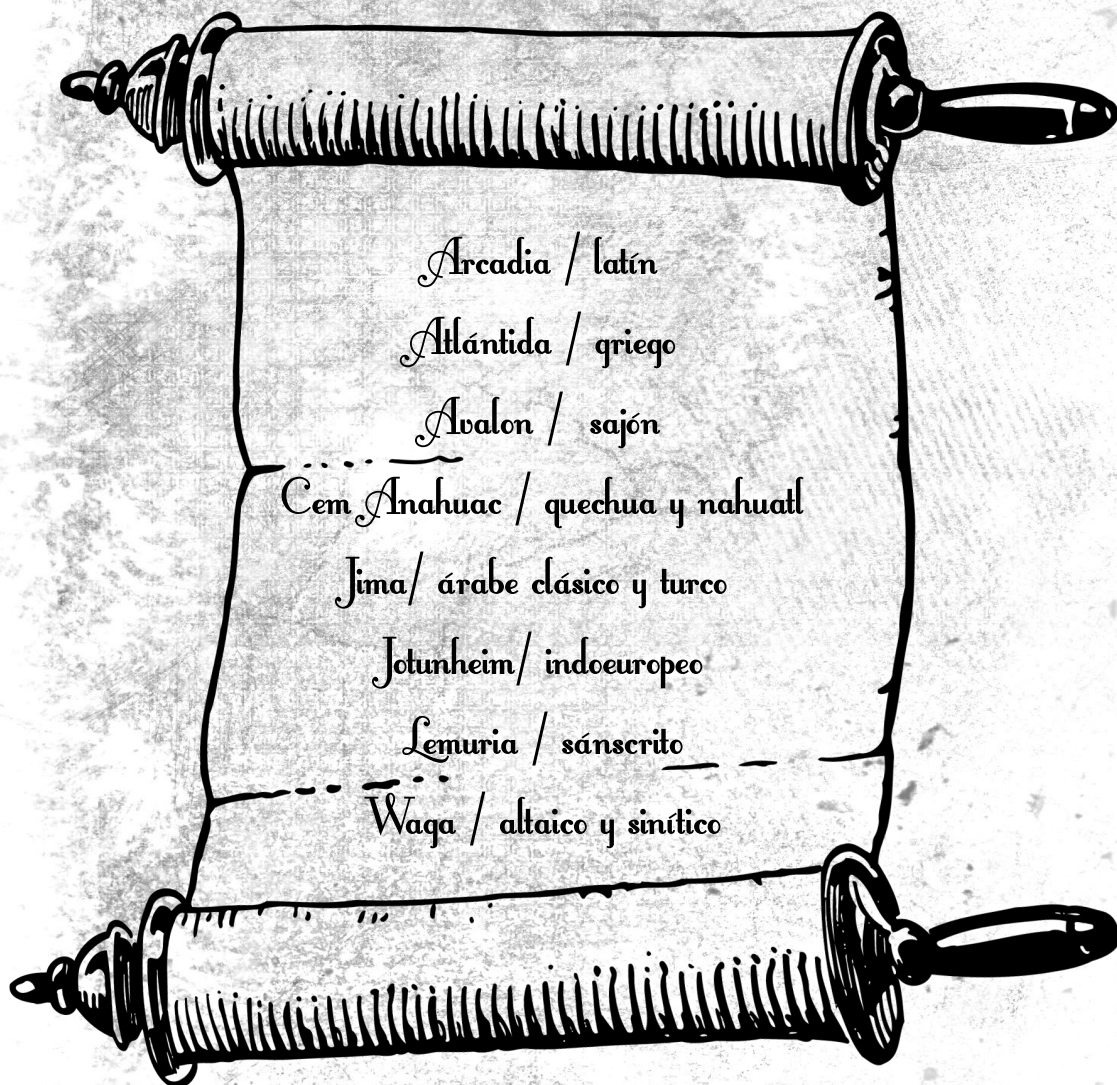
Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Psicología
- Maldecir
- Poseer animal
- Plaga

3.4 Origen

Escribe el continente en donde ha nacido tu personaje, y dependiendo de cuál sea, obtienes una lengua materna u otra. La lengua materna la puedes anotar en el apartado de notas. Aquí tienes la correspondencia de qué lengua se habla en cada uno de los continentes de la tierra.

La lengua no depende de la raza de la que seas. Si eres de una raza inteligente podrás haber aprendido la lengua propia de tu continente.



3.5 Razas

En **Estigia** podrás encontrarte con múltiples razas y criaturas fantásticas con las que interactuarás de múltiples maneras. Para crear tu personaje puedes utilizar también diferentes razas, aquí te ofrecemos aquellas que puedes elegir. Cuando elijas tu raza, añade en la ficha el beneficio que conlleve y la capacidad de carga máxima y ten en cuenta los aspectos físicos y si hay alguna limitación o problema.

Ten en cuenta que no hay ninguna limitación racial para escoger cualquier oficio, eso permite que resulte mucho más divertido. Que crees un Trol Hechicero, un Reptiloide Artista o un Gnomo Guerrero, es tu elección.

HUMANO / HUMANA

Beneficio: Polivalente. Tienes 1 punto extra para invertir en la habilidad que desees.

Carga: 30 kg

Edad: de 16 a 180 años

Altura: De 1,50 a 1,95

Peso: De 50 a 110

Piel: rosácea, canela, amarillenta, morena, negra, rojiza

Cabello: moreno, rubio, castaño, rojizo, blanco

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Intelecto

Los humanos se expanden por toda la tierra, sus islas y continentes. Si algo define a los seres humanos es que cuando nacen son como un libro en blanco, un mar de posibilidades.



También los distingue su fuerza, perseverancia pero, sobre todo, su inteligencia. Pese a que puedan parecer tener limitaciones físicas respecto a otras razas, su voluntad vehemencia y ambición, su afán por sobrevivir y perseverar, se traduce como rasgo en un aumento de su capacidad de supervivencia.

HADA / ELFO

Beneficio (elige uno) Visión nocturna; Hada del lago, respira debajo del agua

Carga: 20 kg

Edad: de 15 a 300

Altura: de 1,40 a 1,80

Peso: de 40 a 80

Piel: blanca, azul, gris,

Cabello: blanco, azul, gris, negro, amarillo, verdoso

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Físico
Dependiendo de dónde los hayan visto los han llamado hadas, elfos, janas, jainas, ninfas. Entre ellos hay varones y mujeres, pero son tan hermosos ambos, de cabellos lacios tan largos, de rostros imberbes y delicados, que cuesta a veces distinguir varones de hembras. Son gráciles, menudos, delgados, viven en armonía con la naturaleza, sus casas, cuando viven en los bosques, se hallan tanto sobre altos árboles como debajo de ellos, de cualquier manera, siempre ocultas y protegidas por la propia naturaleza.



Nextmars

REPTILOIDE

Beneficio (elige uno) Anfibio, respira debajo del agua. Mandíbulas +1. Sangre de dragón: +1 en cualquier tirada de ataque contra un dragón.

Carga: 30 kg

Edad: de 15 a 300

Altura: de 1,40 a 1,90

Peso: de 45 a 100

Piel: verde, blanca, azul, gris, roja

Cabello: no tiene

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Intelecto

Por su carácter y fama no suelen caer demasiado bien. Los reptiloídes pueden ser muy diferentes

entre ellos, pero a todos los persigue el estigma de estar relacionados con los dragones, aunque no siempre es así.



Dominick

DUENDE

Beneficio (elige uno): Naturaleza mágica, +1 en todos los hechizos de Dificultad 7 y 8. Silencioso, +1 en todas las tiradas de Sigilo.

Carga: 15 kg

Edad: de 15 a 200

Altura: De 1 a 1,30

Peso: De 20 a 45

Piel: gris, verde

Cabello: negro, azul, verde

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Hechizos u Oficio

Son pequeños, viven en bosques, en ciudades o en cavernas. Les gustan los túneles, los tesoros y los secretos, y hacer travesuras a las razas de mayor tamaño. Les gusta llevar vidas cómodas entre sus riquezas y beber vino. No les gusta el mar ni los ríos. Su aspecto poco amenazador los suele hacer afables para el resto de razas, aunque los trols les tienen especial inquina. A algunos los confunden con niños, otros tienen aspecto más amenazador.



GNOMO

Beneficio (elige uno) Sanador, siempre encuentra lo necesario para sanar una herida; Compañero animal, un animal pequeño te acompaña y obedece.

Carga: 5 kg

Edad: de 25 a 160

Altura: de 15 a 30 centímetros

Peso: de 1 a 3 kilos

Cabello: Gris, Marrón, Blanco, Negro, Pelirrojo

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Social

Ellos son barbudos y ellas tienen siempre las mejillas sonrosadas. Llevan ropa limpia y



cómoda y sombreros puntiagudos. Son afables, suelen vivir en los bosques y son sus protectores. No suelen pelear, pero cuando se ven obligados a hacerlo, son fieros y fuertes, ágiles e inteligentes. Saben, especialmente, pelear en un bosque y utilizar su entorno y preparar trampas.

PLANTOIDE

Beneficio: Brazos ramas. Sus ramas se alargan hasta alcanzar 2 metros, puede realizar tareas sencillas con ellas o golpear con daño +1

Carga: 50 kg

Edad: de 30 a 600

Altura: De 1 a 5 metros

Peso: Indeterminado

Piel: gris, verde

Cabello: verde, marrón, gris

Perjuicio: Tiene pánico al fuego

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Intelecto

Estas extrañas criaturas vegetales humanoides escasean. Los plantoides son

árboles parlantes inteligentes y sabios, pero algunos de ellos, liberan sus raíces y se van volviendo cada vez más humanos. Cuando se alejan de los bosques sienten una profunda melancolía.



Ladyofhats

FELINA

Beneficio Olfato, siempre suma +1 en las tiradas de Percepción

Carga: 18 kg

Edad: de 15 a 95

Altura: de 1,40 a 1,90 metros

Peso: de 40 a 70

Cabello: Gris, Marrón, Blanco, Negro, Amarillo, con rayas

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Físico

Las y los felinos son humanoides con

aspecto de gatos, tigres, leones o panteras. Tienen muchos de los rasgos de los gatos y también de los humanos. Les gusta vivir en sociedad, ya sea en poblados felinos o en ciudades de cualquier otra especie. Pueden resultar hedonistas, son misteriosos, silenciosos, pero también tremendamente elegantes, atractivos y cariñosos. Son muy inteligentes y muchos desconfían de ellos por su capacidad para esconder sus auténticas emociones.



Roman Guro

TROL

Beneficio: (elige 1) Piel endurecida. siempre que recibas daño físico sufrirás 1 punto menos de daño; Rompecráneos. Hace daño +2 cuando impacta sin armas.

Carga: 60 kg

Edad: de 14 a 160

Altura: De 1,98 a 2,40

Peso: de 100 a 200

Piel: gris, marrón

Cabello: negro, marrón

Perjuicio: No puede tener más de 1 punto en ninguna habilidad de Intelecto.

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Físico
Son grandes, no solo en altura, sino fornidos. Tienen una enorme fuerza. Sus dentaduras son grandes como la de un perro y suelen vestir con

pieles escasas, pues son peludos y no necesitan abrigarse demasiado. Alguno de ellos a veces se integra en algún núcleo urbano, ya sea aldea o ciudad. Suelen resultar especialmente útiles en tareas físicas y el ejército que cuenta con alguno de ellos se considera afortunado.



FAUNA / FAUNO

Beneficio: Patas de cabra, puede desplazarse corriendo sin consumir puntos de estrés.

Carga: 20 kg

Edad: de 16 a 150

Altura: de 1,50 a 1,85

Peso: De 55 a 90

Piel: rosácea, morena, amarillenta, negra

Cabello: negro, castaño oscuro, castaño claro

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Social
Las piernas son de cabra y el resto del cuerpo es humano. Les gusta la música y la agricultura, son especialmente hedonistas y libidinosos. Son juguetones y alegres. Tienen un especial don para la música y el pastoreo. Son grandes ganaderos y agricultores. Se piensa (con acierto) que están en especial sintonía con los dioses.



Ddraw

3.6 Alineamiento

Elige: **Bueno, Malvado, Neutral.**

El alineamiento describe cómo son los valores morales de tu personaje. Cada una de esas palabras define bastante bien el sentido de cada personalidad. No obstante, hay que tener en cuenta que no se trata de una visión subjetiva de la bondad o la maldad, sino lo que en la sociedad en que viven tus personajes se consideraría bueno o malo. Una vez elijas alineamiento, tu tarea como PJ es intentar comportarte siempre como alguien que es de dicha manera, con sus consecuencias incluidas.



Si llevas a cabo un acto que vaya en contra de tu alineamiento, por ejemplo, que seas **bueno** pero asesines a un inocente a sangre fría por mero placer, el DJ te restará entre 1 y 3 puntos de experiencia debido al cargo de conciencia que te supondrá dicha contradicción respecto a tu ser. Si sucede a menudo, cambiarás tu alineamiento.

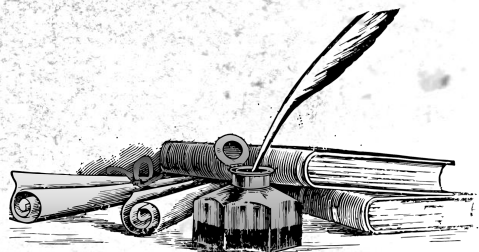
3.7 Experiencia

Escribe aquí cuál es tu experiencia. Cuando creas el personaje comienzas con 70 puntos. Cada vez que sumas 10 puntos puedes subir de nivel (estés en el momento de la partida que estés). Cuando subes de nivel adquieres 1 punto extra para repartir entre tus habilidades. Al subir de nivel, además, puedes redistribuir una de tus habilidades (quitar 1 punto de una habilidad y ponerlo en otra).

¿Cuándo y cómo se adquiere experiencia?

Hay tres maneras de adquirir experiencia:

1. Al obtener una **pifia** en una tirada obtienes 1 punto de experiencia (PX).
2. Al completar una **gesta** de tu Hoja de Personaje obtienes 3 PX.
3. Por cada **enemigo** derrotado 1PX
4. Al **final de sesión** el DJ os preguntará qué enseñanzas, logros y hazañas habéis obtenido. Por cada objetivo cumplido, enemigo importante derrotado y aprendizaje relevante, el DJ os podrá dar entre 3 y 5 PX.



3.8 Atributos

Tu personaje cuenta con una serie de Atributos (**Combate, Social, Intelecto, Físico, Oficio**) que determinan qué tipo de personaje es. A cada uno de ellos le darás una puntuación dependiendo de qué se le dé mejor. Ese será el modificador que sumes al usar una habilidad propia de ese atributo (Las tienes en la Hoja de Personaje).

Reparte estos números entre los diferentes atributos: **3 2 2 1 1**

Escribe el número en el círculo que hay junto al Atributo en la Hoja de Personaje.

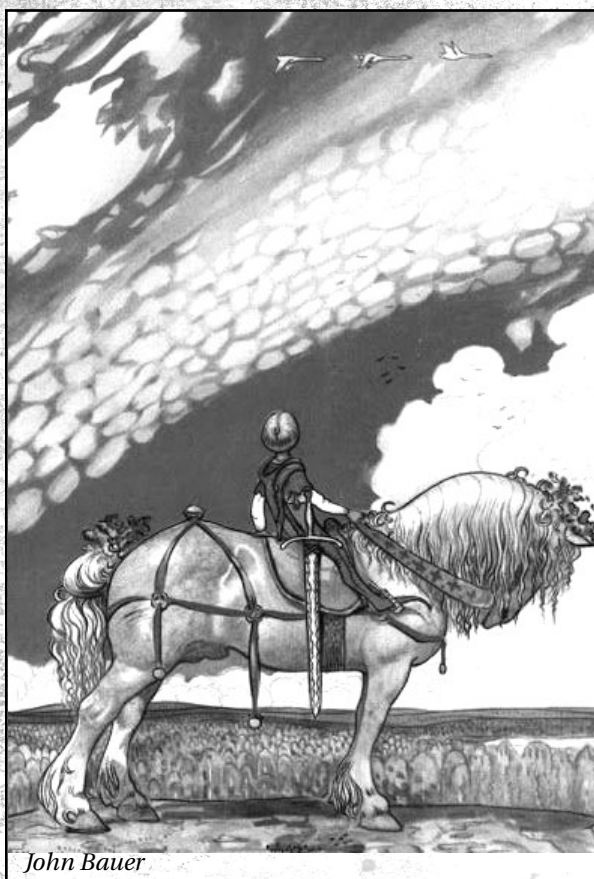
Ejemplo: Combate 3; Social 2; Intelecto 1; Físico 2; Oficio 1

3.9 Habilidades

Cuando creas a tu personaje tienes **12 puntos** para repartir entre tus habilidades (**aparte de los puntos que te puede aportar el oficio o la raza**). Reparte esos puntos a tu albedrío.

Cada uno de los Atributos tiene relacionadas varias Habilidades, que aparecen justo abajo del Atributo en tu Hoja de Personaje. Cada vez que haces algo usando una de esas habilidades, sumas tu bonificador de atributo.

Aunque tu personaje sea bueno en combate, no se le darán igual de bien todas las disciplinas. Cuando marcas la casilla de una habilidad, el personaje podrá sumar 1 punto al bonificador de atributo cuando uses dicha habilidad; si marcas dos casillas, podrás sumar 2 puntos.



Ejemplo: Si tienes 2 en el Atributo Combate y tienes marcadas 2 casillas en Pelea con armas ligeras, cuando ataques con una daga tirarás 2d6 +4, y dependiendo del resultado y la Dificultad, tendrás éxito o no.

3.10 Equipo

Anota aquí todo lo que tu personaje lleve cargado. Tendrás que describir cómo lo transporta. Junto a cada elemento que lleve encima, anota su peso, y anota el peso total que cargas. Si adquieres algo pero lo guardas (por ejemplo en una casa) en lugar de llevarlo encima, apúntalo en notas.

En la descripción de la raza viene un apartado llamado **CARGA**. Es el peso máximo que puede cargar un personaje de esa raza sin estar penalizado. Si superas ese peso debes hacer una tirada con la habilidad Fuerza en donde la Dificultad es 10 + el número de kg que sobrepases tu Carga. Si tienes éxito, podrás transportarlo sin penalización. Si fallas, podrás cargarlo pero con la penalización **Sobrecarga**: cada vez que te muevas con esa carga, marcarás 1 punto en estrés. Cuando el contador esté al máximo, marca el Estado: exhausto, y ya no podrás moverte con esa carga. Si tienes un fiasco, no podrás llevar la carga ni marcando un punto en estrés. Para poder repetir la tirada, tendrás que soltar algún objeto.

3.11 Armadura

Anota aquí los elementos de la armadura que lleves equipados (armadura de placas, yelmo, escudo...). **Dibuja un cuadradito por cada punto que te proteja y cada vez que absorbas 1 punto de daño con tu armadura, marca una casilla.** Cuando no te quede ningún punto, la armadura será inservible y no te protegerá. No obstante, la podrás seguir vistiendo. Si das con el experto adecuado, el tiempo y las herramientas, o si tú mismo sabes hacerlo, puedes reparar la armadura, con lo cual podrías borrar las marcas que hayas hecho antes en las casillas y la armadura recuperaría toda su protección.



Grandfailure

3.12 Gesta

En este apartado escribe tras los puntos suspensivos de una de estas frases cuál es la ambición de tu PJ o escribe tu propia frase. Esas gestas son tu objetivo y anhelo. Cuando completas una gesta recibes **3 puntos de experiencia** y puedes borrar todos tus puntos de estrés. La gesta tiene que ser aprobada por tu DJ, tanto cuando la escribes como cuando la cumples. Gestas poco ambiciosas, no servirán.

Ejemplos de Gesta serían:

Conseguiré la caja de Pandora.

Conquistaré el reino de Atlantis

3.13 Descripción, trasfondo y Notas

Describe cómo es físicamente tu PJ, incluso si has hecho un dibujo en la parte superior. Fíjate en los límites raciales y, a partir de ahí, puedes describir su rostro, piel, cabello, físico, altura, etc.

En cuanto al trasfondo, explica la historia de tu PJ, sobre todo, qué lo mueve y por qué. Y puedes seguir anotando los eventos importantes que le transcurran durante las aventuras que juegues con él.

Anota también el equipo que hayas guardado y cualquier otra información de interés que consideres.

Puedes utilizar también para tus anotaciones la parte trasera del folio, que estará en blanco.

Para redactar las historias de tu



personaje imagina que eres el cronista de las hazañas de un gran héroe. Al final de cada sesión puedes escribir las principales vivencias y enseñanzas de la aventura. El DJ podrá decidir recompensarte con puntos de experiencia por tu labor como cronista. Lo más importante no es la vida que vivimos, sino cómo la recordamos y cómo la contamos. Procura que haya cierta coherencia con la raza, trasfondo, y oficio.

4. Equipación

En este apartado te describimos armas, armaduras, y objetos de todo tipo que te pueden resultar de utilidad. Puedes encontrarlos en los diferentes comercios por los que pases en tus aventuras o bien recuperarlos de olvidadas criptas y mazmorras, o arrebatarlos de las manos inertes de un enemigo derrotado. No obstante, no podrás encontrar todo ello con facilidad, sino que el DJ te dirá qué puedes encontrar en cada lugar, o, en su defecto, qué no hallarás.

DINERO

En este juego se utilizan Monedas de **Bronce, Plata y Oro.**

La equivalencia es:

10 Monedas de Bronce (MB) = 1 Moneda de Plata (MP)

50 Monedas de Plata (MP) = 1 Moneda de Oro (MO)

No obstante, la moneda más utilizada es la Moneda de Plata.

Aquí te incluimos una lista resumida de algunas armas típicas de una ambientación medieval. Aunque puedes incorporar las armas que desees todas se pueden clasificar en ligeras, pesadas, a distancia, de asedio o mágica. Siguiendo estas normas te será muy fácil incorporar y usar cualquier arma.

armas ligeras +1 (daga, estoque, florete, palo, sable, falcata, cimitarra, katana)

armas a distancia +1 (arcos, ballestas)

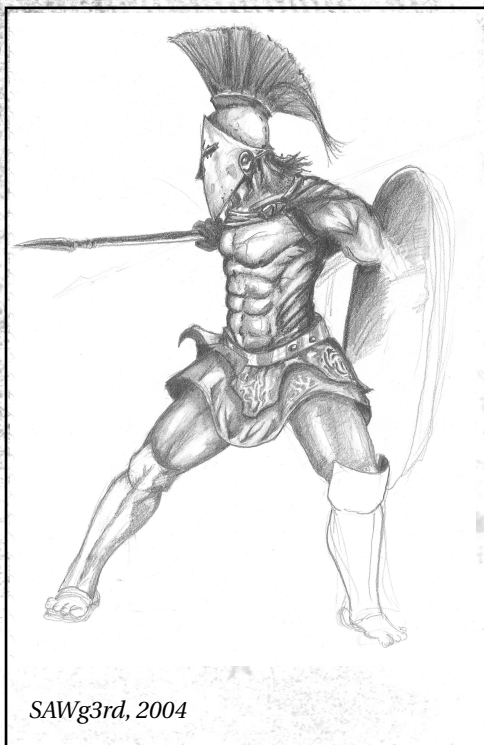
armas pesadas +2 (espada ropera -estoque-, espada bastarda, mandoble, hacha, maza)

armas de asedio +4

proyector mágico +1*

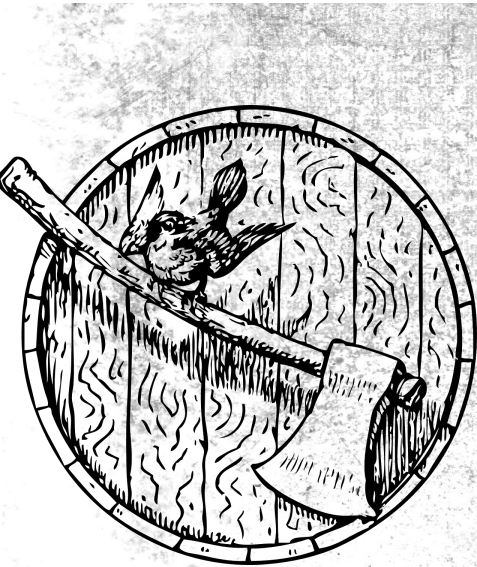
arma mágica cuerpo a cuerpo +1*

**Este tipo de armas se refieren a armas que han sido creadas mediante la magia, que no son físicas, aunque produzcan daño físico. No están incluidas aquí armas físicas que han sido imbuidas de magia.*



Armas cuerpo a cuerpo. Ligeras +1 Pesadas +2

Descripción	Daño	Precio	Peso kg
Daga	+1	3 mp	1
Palo de madera	+1	2 mp	3
Florete	+1	4 mp	2
Estoque	+1	5 mp	2
Estoque	+1	5 mp	2
Sable / Katana	+1	3 mp	2
Falcata	+1	3 mp	3
Cimitarra	+1	4 mp	3
Lanza	+2	5 mp	4
Espada bastarda	+2	10 mp	3
Hacha	+2	6 mp	3
Maza	+2	8 mp	3
Hacha de batalla	+2	12 mp	5
Tridente	+2	10 mp	4
Espadón mandoble	+2	15 mp	5
Mangual	+2	12 mp	3
Guja	+2	15 mp	4



El daño que recibe un personaje viene determinado por: la destreza de quien utiliza el arma, la habilidad de quien esquiva, el tipo de arma y la fortuna. Todo esto se consigue gracias a los diferentes modificadores y a la tirada de 2 dados de 6 caras. Así, un personaje recibirá más daño cuanto mayor sea la diferencia entre su esquiva y el ataque del rival y al daño se suma el tipo de arma. Unas ocasionan una contusión, otras un tajo, otras una incisión. Además, algunas armas mágicas pueden causar efectos diferentes, como envenamamiento o quemaduras.

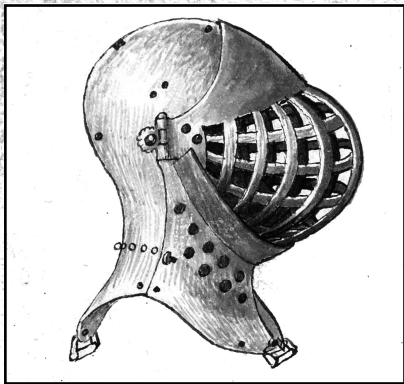
Recuerda que cuando completes 6 casillas de un tipo de daño, marcas 1 estado, y cuando marques 3 estados, habrás sido derrotado.

Armas a distancia

Descripción	Dañó	Precio	Peso kg
Arco corto	+1	5 mp	2
Arco largo	+1	10 mp	3
Ballesta	+1	8 mp	2
Carcaj		4 mp	2
20 flechas		1 mp	1
20 virotes		1 mp	1
Bolsa con 20 piedras	+1	0	2

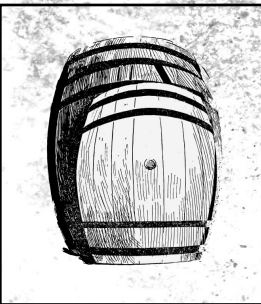
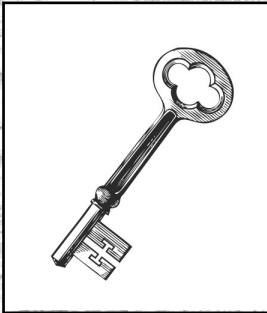
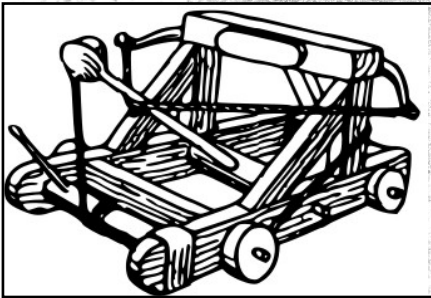
Armaduras

Descripción	Puntos de vida	Precio	Peso kg
Ropa de noble	1	20 mp	3
Arm. acolchada	2	4 mp	5
Arm. de cuero	3	6 mp	6
Cota de mallas	4	15 mp	8
Arm. de escamas	4	20 mp	10
Arm. de placas	6	1 mo	10
Yelmo	2	8 mp	5
Escudo de madera	3	5 mp	4
Escudo de metal	6	10 mp	5
Guantelete	1	5 mp	3
Coraza	2	6 mp	3



Armas de asedio

Descripción	Daño	Vida	Precio
Balista	+4	5	1 mo
Catapulta	+4	6	30 mp
Ariete	+4	4	20 mp
Tortuga		10	20 mp
Torre con puente		15	1 mo
Trabuquete	+4	7	30 mp
Onagro	+3	6	25 mp



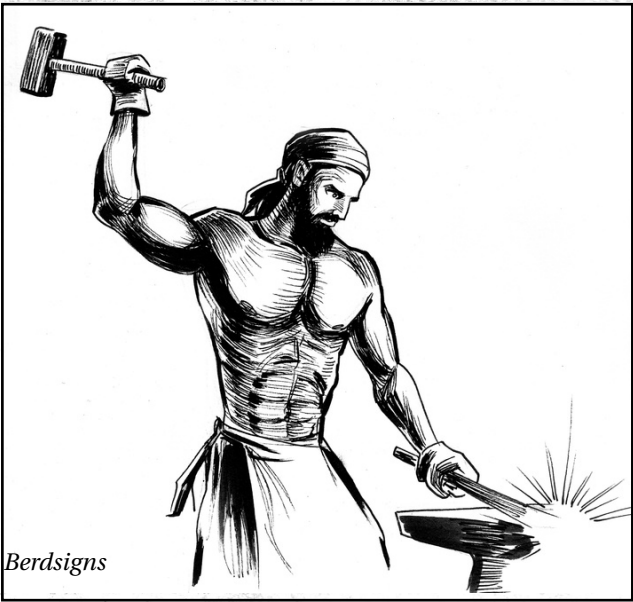
Útiles varios

Descripción	Precio	Peso
5 metros de cuerda	5 mb	1
Odre de vino	1 mp	1
Odre de agua	5 mb	1
Garfio	1 mp	1
Red	2 mp	2
Ropa humilde	5 mb	3
Ropa normal	1 mp	2
Ropa de lujo	40 mp	3
Cinturón	1 mp	1
Correas	6 mb	1
Alforja	1 mp	1
Macuto	6 mb	1
Silla de montar	1 mp	4
Cofre	10 mp	10
Bandolera	8 mb	1
Botas	1 mp	
Alpargatas	5 mb	
Ropa abrigadas pieles	3 mp	4
Cartera	2 mp	
Vaina y cinto	5 mp	2
Tahalí	2 mp	1
Riñonera	10 mb	

Servicios básicos

Descripción	Precio
1 noche en hospedería humilde	2 mp
1 noche en hospedería de lujo	6 mp
Ración de carne	2 mp
Ración de verduras	1 mp
Baños	2 mp
Ofrenda religiosa	1 mp
Masaje	3 mp
Baile	2 mp
Guía	5 mp / día
Mercenario	10 mp / día
Asesino	2 mo
Reparar espada	10 mp
Reparar armadura	15 mp
Alquilar caballo	15 mp
Jarra de aguamiel	1 mp
Jarra de vino	2 mp
Pan	10 mb

Los precios que te ofrecemos en estas tablas, son precios estandarizados. No obstante, de un lugar a otro, dependiendo de múltiples factores (la calidad ofrecida, la dificultad de lo que se pide, la ciudad o aldea donde se hallen, la simpatía que despierten) cambiarán mucho los precios. También debe tenerse en cuenta que en estas sociedades el regateo forma parte del día a día, y rara vez se dan precios fijos inamovibles.



Instrumentos musicales

Descripción	Precio
Lira	10 mp
Arpa	15 mp
Flauta	5 mp
Laúd	10 mp
Cítara	10 mp
Rabel	16 mp
Zanfona	15 mp
Cuerno	10 mp
Dulzaina	10 mp
Trompeta	15 mp
Timbal	6 mp
Campana	6 mp
Pandero	6 mp
Clavicordio	20 mp
Órgano	50 mp



Transportes y animales de monta

Descripción	Puntos de vida*	Precio
Asno	5	5 mp
Mula	6	6 mp
Poni	5	20 mp
Jamelgo	5	24 mp
Caballo común	6	30 mp
Caballo purasangre	6	50 mp
Camello	7	42 mp
Avestruz	4	30 mp
Carro con caballo	10	1 mo
Carruaje noble de caballos	5	2 mo

**Los vehículos y animales de monta tienen puntos de vida. Cuando te ataquen sobre ellos, si quieres, descuenta la vida del animal en lugar de la tuya. Pero una vez consumida su vida, tu vehículo o animal estará inservible.*

Barcos

Descripción	Puntos de vida	Precio
Barca con remos	6	20 mp
Barco de pesca	10	30 mp
Barco velero pequeño	10	1 mo
Drakkar	15	2 mo
Galeón	20	4 mo
Galera	20	3 mo
Carabela	20	4 mo
Goleta voladora	25	10 mo



Alquimia, adivinación, astronomía, sanación y magia

Descripción	Precio	Peso kg
Hierba curativa. Se utiliza para la habilidad curar	1 mp	
Vendas. Se utiliza para la habilidad curar	1 mp	
Bola de adivinación. +1 para Adivinación y Encontrar persona	10 mp	2
Naipes. +1 para Adivinación	1 mp	
Frasco de cristal	1 mp	
Túnica de mago normal. 1 casilla de armadura	10 mp	2
Capa de invisibilidad. +2 a Sigilo. 2 casillas de vida	2 mo	1
Espada de fuego. Daño +4	3 mo	2
Alfombra voladora. 6 puntos de vida. Obedece solo sobre ella	5 mo	7
Botas de velocidad. Corres el doble de tu velocidad normal	2 mo	
Aliento de sirena. Puedes respirar debajo del agua 1 día. 1 uso	2 mo	
Telescopio. +2 Percepción para ver a distancia	30 mp	2
Marmita. +1 Cocinar +1 Crear poción	4 mp	2
Poción para dormir. El que la ingiera dormirá 1d6 horas	4 mp	
Poción de amor. Se enamora de la primera persona que vea	40 mp	
Poción de olvido. Olvidará 1d6 cosas importantes de su vida	1 mo	
Poción de fuerza. 1 combate +1 a Fuerza y Combate sin armas	20 mp	
Capa planeadora. Planea, como un ala delta	2 mo	
Pólvora. Daño +4	50 mo	1
Sombrero de bruja. Invoca a cualquier criatura pero no te obedecerá salvo que la convenzas.	1 mo	
Caldero. +1 a Cocinar +1 a Crear poción	5 mp	10
Astrolabio. +1 a Orientación	1 mo	
Sextante. +2 a Orientación	2 mo	
Brújula +3 a Orientación	5 mo	
Alambique. +2 para crear perfumes y bebidas alcohólicas	20 mp	3

Descripción	Precio	Peso kg
Poción curativa. Cura 2d6 casillas; o 1d6 y 1 estado. 1 uso	2 mo	
Bezoar. Te habla en sueños y te da pistas sobre tu futuro	15 mp	
Péndulo. +1 Encontrar agua, +1 Encontrar persona.	5 mo	
Varita zahorí +1 Encontrar agua subterránea	10 mp	1
Escoba voladora. Te permite volar a gran altura y velocidad	10 mo	2
Espada de hielo. Daño +3	2 mo	3
Espada matatrols. Daño +4 contra trols	2 mo	4
Espada matamuertos. Daño +3 contra demonios	4 mo	4
Lanza matadragones. Daño +4 contra dragones	5 mo	6
Espada parlante. +2 Dice la verdad pero es malhablada	10 mo	3
Espada farsante. +2 Habla con voz aguda y siempre miente	1 mo	3
Espada parlante escueta. +2 Solo dice sí o no, es sincera	2 mo	3
Lámpara atrapagenios. Puede retener a un genio o fantasma	10 mo	
Varita mágica. proyectiles +3, 1 punto de estrés por uso	5 mp	1
Espada de meteorito. +3	20 mp	2
Cuenco sonoro. Recupera 1d6 puntos de estrés, dif 7	5 mo	1
Anillo del volcán. Reduce 2 puntos daño de fuego o calor	4 mo	
Anillo guardián. Se ilumina si se acerca tu enemigo natural	3 mo	
Túnica de batalla. 4 casillas de protección	5 mo	2
Mano de mono. 1 deseo por cada dedo. Los deseos tienen terribles efectos secundarios.	1 mo	1
Colgante Venus de terracota. Permite tener descendencia con cualquier criatura.	10 mo	

Los elementos mágicos y alquímicos no son fáciles de encontrar. No es raro que alguna tienda especializada tenga alguno de estos elementos, pero es extremadamente raro encontrar más de dos en una misma tienda e incluso en una misma ciudad. Sin embargo, es mucho más frecuente encontrar este tipo de elementos en una catacumba, en el tesoro de un dragón o en el uniforme de un terrible enemigo abatido.



Tesoros, objetos valiosos y más objetos mágicos

Descripción	Precio	Peso kg
Cuerno de unicornio	5 mo	
Piel de dragón	1 mo	20
Alfombra de lujo	20 mp	5
Perla	10 mo	
Diamante	40 mo	1
Corona real de oro	10 mo	1
Rubí	5 mo	1
Manto de seda	30 mp	
Varita de bruja mala. El afectado se transforma en animal	4 mo	1
Estatua tamaño real en bronce de una divinidad	10 mo	10
Collar de esmeraldas	50 mo	
Capa real de terciopelo	30 mp	
Cetro de madera y marfil	1 mo	
Campana dimensional. Aparece un héroe en Avalon	20 mo	
Prótesis mano metálica y mecánica	10 mo	1
Cuerno de la abundancia. 4d6 monedas de plata. 3 usos	1 mo	1
Vara mágica que se encoge y alarga. Alcance 10 metros	20 mo	2
Polvo de hadas. Hace levitar 2d6 metros	10 mo	
Frasco de perfume de calidad	1 mo	
Alas de pegaso	10 mo	4
Amuleto legendario de mago. Reduce 1 punto la dificultad de cualquier hechizo. Es muy frágil, un ligero golpe puede romperlo.	10 mo	



Pergaminos mágicos

Los pergaminos mágicos suelen ser papiros, papeles, tablas de arcilla u otros elementos en donde un mago ha grabado un hechizo o conjuro. Con cada palabra que ha escrito en él le ha infundido su magia. La magia del pergamino puede liberarla cualquier personaje, mágico o no; no tiene más que leer en voz alta y de forma correcta el pergamino. Para ello se utiliza la habilidad Leer con Dificultad 7. Para leerlo por tanto lo primero necesario es conocer la lengua. La dificultad se debe a que no basta con chapurrear un idioma, sino que el sujeto que lea el pergamino lo debe hacer con la entonación correcta y, a menudo, estos pergaminos están escritos en un lenguaje culto y arcaico, que requiere un dominio notable de la lengua en cuestión. En alguna ocasión incluso un personaje se puede topar con un pergamino cuya lectura sea Dificultad 8 o hasta 9. Los pergaminos son de 1 solo uso y tras leerlo correctamente el escrito se desvanece. Aquí tienes algunos de los más poderosos.

La pestilencia. Una nube hedionda que dificulta ver y respirar con normalidad se extiende en 1km cuadrado. **Precio:** 10 mp

La muerte. En el hechizo hay un espacio para un nombre, si lo lees y en ese espacio dices el nombre de a quien le deseas la muerte y piensas en esa persona, muere en el acto. **Precio:** 5 mo

La transmutación. Quien lo lea se transformará durante un día en aquello que diga. **Precio:** 20 mp

La abundancia. Al leerlo aparecen varias ánforas y jarras repletas de abundante y sabrosa comida y bebida. **Precio:** 10 mp

Vuelta a casa. Quien lo lee y quienes le toquen viajan directamente a casa de quien lo lee o a casa de quien creó el conjuro. La decisión depende de si quien lo lee está pensando en su casa o

no piensa en nada. **Precio:** 30 mp

Fuerza de oso. Quien lo lee recibe durante una jornada un bonificador +1 a todas las tiradas de Fuerza o de Pelear en cuerpo a cuerpo. **Precio:** 30 mp

Pergamino protector. Quien lo lee se vuelve inmune durante un día a un tipo de ataque que lea. **Precio:** 40 mp

Buenas noches. Todos los que estén en 1 km a la redonda y no pasen una tirada de Voluntad Dificultad 9 caerán dormidos. **Precio:** 30 mp

Buenos días calavera. Todos los muertos en 1km se despiertan. Todos desorientados, muchos violentos. **Precio:** 3 mo

Puertas abiertas. Todos los cerrojos en 500 metros se abren. **Precio:** 40 mp

El visitante. Aparecerá el tipo de criatura que digas y obedecerá a una sola orden. Cuando la cumpla se irá. **Precio:** 10 mo

Compañero animal

Si llevas como PJ a un explorador o si utilizas la habilidad de Adiestrar animal para que te acompañe y obedezca algún animal que hayas encontrado en una de tus aventuras, aquí te indicamos cómo hacerlo.

Lo primero es que no puedes tener como compañero animal especies que sean inteligentes (pixis, trols, duendes... quedan excluidos). Cuando elijas a tu compañero (que no hablará pero te obedecerá) dale un hueco en tu ficha o créale una ficha propia. Necesitará un nombre y unos puntos para poder jugarlo.

-No puedes utilizar más de 1 compañero animal (sí puedes dejar uno a salvo y utilizar a otro).

-Si le pides algo que vaya en contra de su instinto o intereses tendrás que hacer una tirada de Adiestrar animal.

-El animal no puede hablarte, aunque te sabrá comunicar algunas cosas básicas.

-Cuando intente llevar a cabo acciones y haya una Dificultad, tirarás por él como si fuera tu PJ

-Solo tiene 1 acción por turno.

-Puedes utilizarlo como escudo y que reciba un ataque y todo el daño en tu lugar, sin necesidad de tirar dados.

CARACTERÍSTICAS

Para crear al compañero animal tienes que ponerle un nombre, describir su aspecto y repartir estos números entre sus características. **3 / 2 / 1**

Fuerza: Cada vez que haga un ataque o una tarea que conlleve uso de fuerza y hagas una tirada, sumarás el bonificador que le des a fuerza. Además este bonificador lo sumarás a sus casillas de vida.

Agilidad: Esta característica la utilizarás cuando esquive un ataque, o lleve a cabo alguna proeza que requiera ser ágil.

Inteligencia: Cuando le pidas algo complicado a tu mascota, tira con este bonificador, para ver por ejemplo si vuelve con la llave que le pediste o e su lugar te trae una pelotita.

Vida: 2 + el modificador de Fuerza.

Cómo repartir los puntos entre las características será función del PJ ayudado por el DJ. Pero procurad usar el sentido común. Estos serían algunos ejemplos que te pueden servir de orientación.

Ratón

Agilidad: 2 Inteligencia: 3 Fuerza: 1
Vida: 3

Paloma

Agilidad: 3 Inteligencia: 2 Fuerza: 1
Vida: 3

Pantera

Agilidad: 2 Inteligencia: 1 Fuerza: 3
Vida: 5

*Si se tratara de un compañero especialmente poderoso y el DJ está a favor, sus modificadores podrían ser:

4 / 3 / 2

5. Bestiario. Enemigos



unque aquí te ofrecemos un extenso bestiario con todo tipo de criaturas que podrás encontrar en este mundo, siéntete totalmente libre de crear tu propio enemigo o criatura.

Para ello céntrate en estos aspectos:

-Nombre y descripción; Ataque; Defensa; Mente; Acciones; Vida; Armas; Especial

En las características antes nombradas puedes proporcionar números diferentes a tu creación. Utiliza esos números igual que las Dificultades en el juego. Es decir, un enemigo con Defensa 7, será Asequible defendiéndose, y será fácil impactarle. No obstante, puede ser al mismo tiempo letal, y tener un Ataque 11, Sorpendente. Posteriormente utiliza el modificador del arma teniendo en cuenta la sección de equipo y, por último, en Especial, incluye si tiene algún poder mágico o característica que lo destaque, tanto para bien como para mal. Quizás sea sensible a la luz solar, o pueda volar. El apartado acciones indica cuántas acciones puede llevar a cabo en un turno. Este número suele estar entre 1 y 2, aunque en algún caso excepcional pueden ser 3.

Aparte de esto, ten en cuenta que dentro de cada especie puede haber individuos más fuertes que otros. Por ejemplo, si atacas a un grupo de centauros uno de ellos puede ser el capitán, a este tendrás que darle valores de defensa, ataque y mente mayores que al resto.

Por otra parte, ten en cuenta que aquí no recogemos, ni mucho menos, todas las criaturas con que tus aventureros se pueden encontrar en esta ambientación. Prácticamente cualquier criatura de fantasía tiene cabida en esta ambientación. Si te preguntas si puede aparecer un unicornio, un pegaso, un hipocampo o una planta carnívora, la respuesta es sí, aunque no esté en el bestiario. Aquí hemos incluido tipos de especies y enemigos que pueden ser de utilidad al director de juego, pero puede aparecer cualquier otro. Para ello puedes basarte en las normas de creación de PNJs.



ASALTANTE DE CAMINOS



Ataque: 8

Defensa: 7

Mente: 8

Acciones: 1

Vida: 8

Armas: Arco +1 Espada +1

Atacan en grupos numerosos y pueden aparecer en cualquier momento. Son despiadados y cobardes. Suelen ser organizados y tener recursos. Normalmente no atacan si no creen que tienen algún tipo de superioridad o ventaja. Lo que más les interesa es obtener dinero y salir con vida.

BANSHEE

Ataque: 9

Defensa: 10

Mente: 10

Acciones: 2

Vida: 10

Armas: Garras y colmillos +1; Grito +2 (solo puede hacerlo 1 vez cada 2 turnos)

Es un espíritu femenino hecho carne. Esta aparición suele tener el aspecto de una mujer de largos cabellos sueltos con ojos llorosos de sangre. Sus gritos pueden romper los tímpanos de los más sensibles. Son portadoras de malos augurios y a veces están vinculadas a lugares malditos.



BRUJA

Ataque: 11

Defensa: 9

Mente: 12

Acciones: 2

Vida: 14

Armas: báculo lanza proyectiles +1

Especiales: Escoba voladora, Al menos 3 poderes mágicos

Suelen vivir apartadas en casitas en el bosque al acecho de los descuidados, o bien integradas en una ciudad donde casi todos saben que se dedican a la predicción y a la cura de enfermedades cotidianas. Las hay que se preocupan por sus semejantes y las hay realmente desaprensivas y crueles. Lo que está claro, es que es muy difícil saber las auténticas intenciones de una bruja.



Harrison Weir

GENTAURO

Ataque: 9

Defensa: 10

Mente: 8

Acciones: 1

Vida: 9

Armas: Arco +1, Lanza +1

Especial: Rápido.

Su nombre proviene del griego “matador de toros”. Tiene la cabeza y el torso humano y de cadera hacia abajo es un caballo. Son seres inteligentes, pero no excesivamente, pues su instinto animal los ciega. Suelen vivir de manera salvaje, en libertad, en sus propias comunidades. Tienen leyes muy estrictas y no son especialmente hospitalarios. Cuando atacan lo hacen en grupo organizado.



Ladyofhats

CÍCLOPE



Dominick

Ataque: 11

Defensa: 10

Mente: 6

Acciones: 2

Vida: 16

Armas: Garrote gigante +3, puños y piernas +2

Gigante que solo tiene un ojo. Muy velludo, alcanza unos 4 metros de altura. Los cíclopes viven en cavernas, en islas, y devoran especialmente ganado. Suelen ser ignorantes y bobos y tratan de llevar vidas sencillas y cumplir los designios divinos. Se saben imperfectos descendientes de los dioses. No suelen organizarse, pero viven en pequeñas comunidades y a veces atacan en grupo, por lo que resultan realmente terribles.

COCATRIZ

Ataque: 9

Defensa: 8

Mente: 7

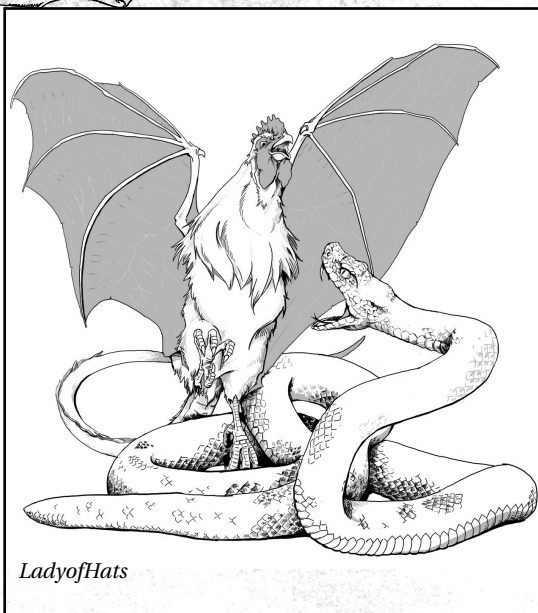
Acciones: 1

Vida: 22

Armas: Pico +1, Garras +2

Especial: Mirada de cocatriz. Si te mira a los ojos de cerca tira Voluntad Dif.7, si fallas mueres en el acto.

Mezcla de varias criaturas, este engendro tiene cabeza de gallo, alas, cuerpo de dragón o de serpiente. Pese a su pequeño tamaño, es terriblemente letal. Si ve su reflejo en un espejo muere. Nace de un huevo de sapo incubado por un sapo. En algunos lugares la llaman basilisco.



LadyofHats

DRAGÓN ROJO

Ataque: 12

Defensa: 11

Mente: 12

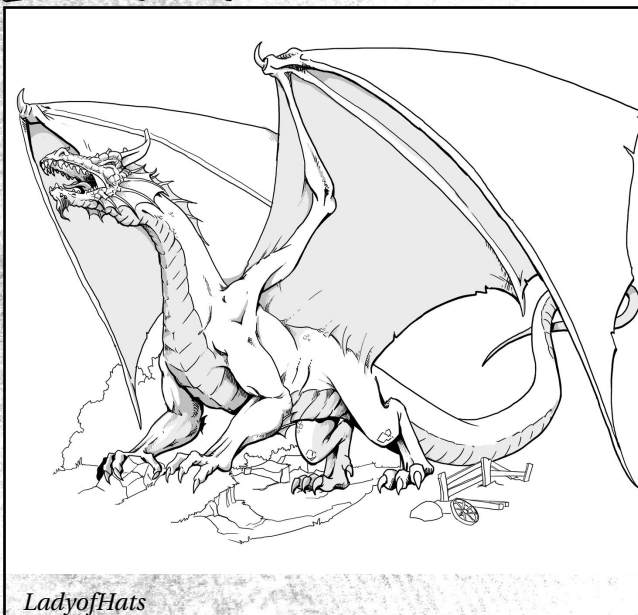
Acciones: 2

Vida: 22

Armas: Fuego +3, Garras, Colmillos y cola +2

Especial: Puede volar

Este tipo de dragón puede medir unos 9 metros de largo, cola incluida, y 15 de envergadura con las alas desplegadas. Puede volar y escupir fuego. Son poco comunes, viven en volcanes o en las profundidades de las cavernas. Pueden hibernar durante décadas antes de tener hambre de nuevo.



DRAGÓN AZUL

Ataque: 10

Defensa: 10

Mente: 11

Acciones: 2

Vida: 19

Armas: garras, cola y colmillos +3

Es un dragón terrestre sin alas, es muy rápido, vive en zonas frías, escondido en cavernas, a veces incluso en glaciares. No escupe fuego. Puede moverse también por el agua, es anfibio y buen nadador. Puede medir unos 12 metros de largo, sus patas son cortas, es muy rápido y a veces se asemeja a una serpiente.



DRAGÓN TRICÉFALO



Ataque: 13

Defensa: 12

Mente: 10

Acciones: 3

Vida: 23

Armas: Garras, colmillos y cola +2, Fuego +3

Especial: Vuela

Una de las criaturas más horrendas y peligrosas que se conocen. Vive en las profundidades de volcanes. Solo una de las cabezas tienen la capacidad de escupir fuego. Se cuenta que nació fruto de un aberrante experimento de un mago.

DUENDE



Ataque: 9

Defensa: 8

Mente: 12

Acciones: 1

Vida: 8

Armas: Espada corta+1 arco corto +1

Especial: Rápido.

Son de pequeña estatura, como un niño humano de unos 10 años. Poco pesados. Orejas puntiagudas, poco peludos, manos largas, dientes afilados. Suelen resultar simpáticos aunque a veces muestran horribles sonrisas. Son muy hábiles en los trabajos manuales y se mueven muy bien en la oscuridad. Viven en sus propias comunidades o integrados en las ciudades. Cuando atacan lo hacen en grupos muy numerosos, suelen ser muy precavidos.

ESFINGE

Ataque: 10
Defensa: 11
Mente: 11
Acciones: 2
Vida: 16
Armas: Garras +2
Especial: Vuela

Tiene cabeza de mujer, cuerpo de león y alas de águila. Su tamaño es el de un león, aunque a veces puede ser más menuda. Es muy inteligente, suele ser solitaria y le gustan los acertijos. Es astuta y vengativa, es complicado engañarla y a veces trama planes que se escapan al simple entendimiento.



ESQUELETO

Ataque: 9
Defensa: 8
Mente: 9
Acciones: 1
Vida: 10
Especial: No siente dolor
Armas: espada +1 dentadura +1

Algunos hechiceros nigromantes tienen el poder de devolver a la vida los huesos que una vez estuvieron vivos. Estos esqueletos, aunque conserven algo de su antigua personalidad, se sienten obligados a obedecer a nigromante. A menudo los esqueletos siguen con la mente atrapada en la batalla en que perecieron, muchos de sus



HIDRA

Ataque: 10

Defensa: 11

Mente: 11

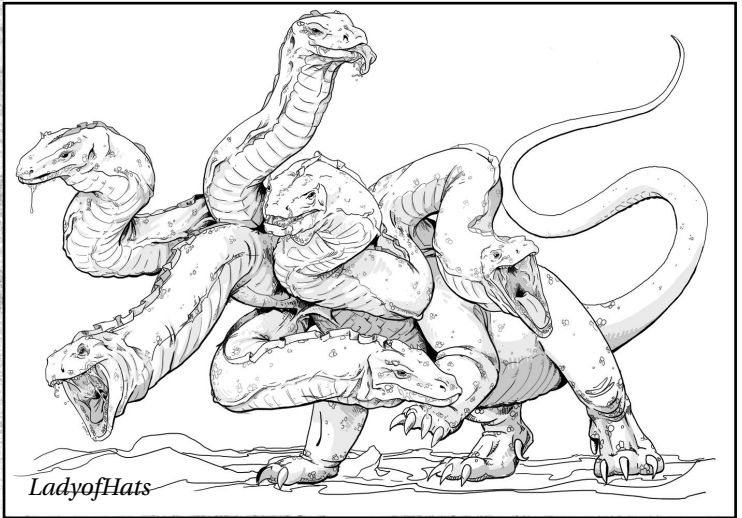
Acciones: 4

Vida: 21

Armas: Colmillos +3, Aliento venenoso +3 (4 metros de alcance)

Especial: Regeneración

Cuando le amputan una cabeza se regenera en 2 turnos. Solo se puede evitar la regeneración quemando la



herida. Cada 3 puntos de daño se le corta una cabeza. Es una criatura acuática que también se mueve por tierra y tiene forma de serpiente con patas y con 7 cabezas. Vive en pantanos y ciénagas. Es un animal solitario y caza cualquier cosa que se mueva, salvo que esté saciada.

QUIMERA

Ataque: 11

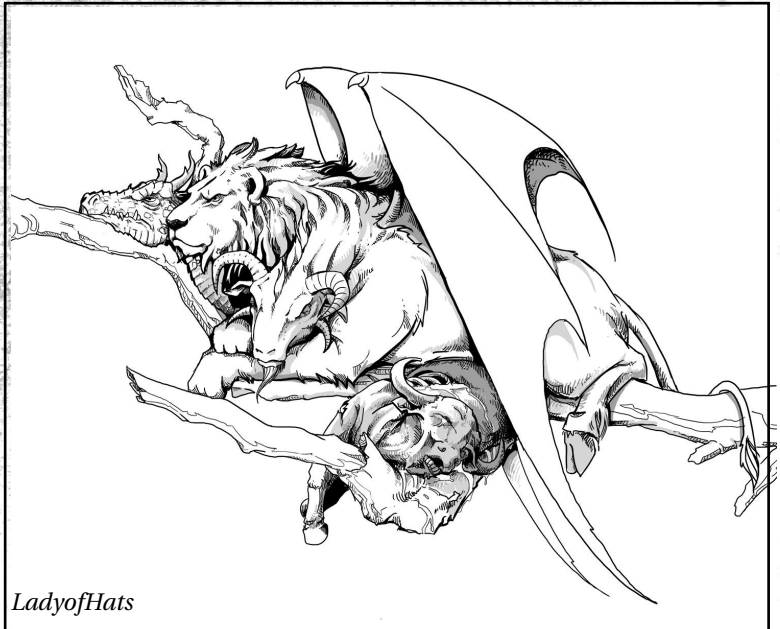
Defensa: 10

Mente: 9

Acciones: 3

Vida: 14

Armas: Colmillos +2, Cola de serpiente +3, Fuego +3
Terrible monstruo que devora todo tipo de animales, tiene cuerpo de cabra, cola de serpiente y 3 cabezas: de león, macho cabrío y dragón escudefuego.



GIGANTE



LadyofHats

Ataque: 11
Defensa: 10
Mente: 7
Acciones: 2
Vida: 15

Armas: dientes +2, piedras +3, brazos y pies +3

Especial: Devora cualquier cosa y ser

Hay varios tipos de gigantes, y utilizan diferentes nombres para llamarlos. Tienen en común que viven alejados de la civilización, normalmente en enormes montañas. Son peludos feos y salvajes. Se defienden lanzando piedras, devorando y aplastando. No hay poblaciones abundantes, por falta de comida. Cuando pasan hambre pueden atacar aldeas y ciudades. Les gusta también secuestrar a criaturas que los entretengan. Pueden llegar a medir 6 metros de altura.

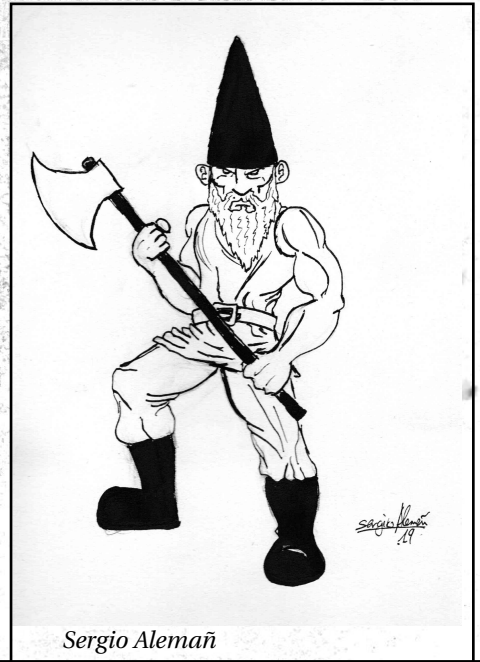
GNOMO

Ataque: 8
Defensa: 9
Mente: 10
Acciones: 2
Vida: 7

Armas: Daga+1 Honda+1

Especial: Rápido.

Son muy pequeños y viven en los bosques, en donde se erigen como sus protectores. Casi nunca van solos. Viven en comunidades muy numerosas ocultos en el interior de árboles. En ocasiones alguno se aventura a vivir en una ciudad, aunque no suele ser de su agrado. Logran un gran entendimiento con los animales de su entorno.



Sergio Alemán

GOLEM DE PIEDRA

Ataque: 10

Defensa: 10

Mente: 0

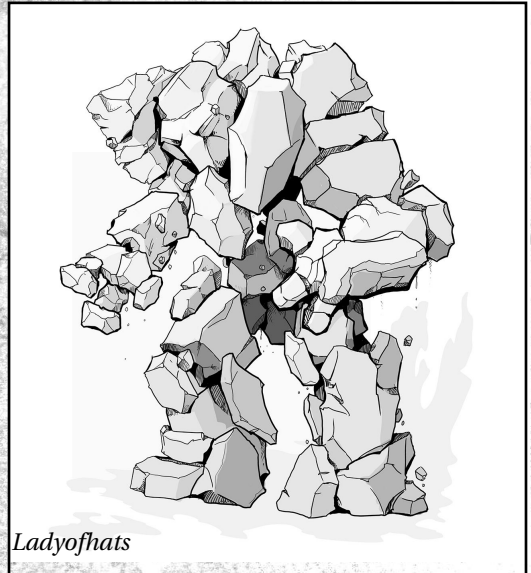
Acciones: 2

Vida: 18

Armas: Garrote +2 Puños +3

Especial: No se les puede hablar ni convencer ni encantar

Es una figura humanoide de piedra a la que un mago da vida. Siempre obedece a su creador o a quien conoce y manipula su marca. Se puede romper el hechizo que los ha creado acabando con su creador o encontrando su marca de manipulación y destruyéndola.



GRIFO

Ataque: 10

Defensa: 10

Mente: 10

Acciones: 1

Vida: 15

Armas: Garras+1 Pico +2

Especial: Vuela

Tiene cabeza, pecho y patas delanteras propias de un águila y la parte trasera es de león. Está alado y gigantesco, mayor que un caballo. Vive en altas cumbres y sus poblaciones son poco numerosas. Ataca en solitario o en pequeños grupos de entre 2 y 4.



GUL



Cristina

Ataque: 8

Defensa: 8

Mente: 9

Acciones: 2

Vida: 8

Armas: garras +1 colmillos+2 huesos afilados +2

Es una horrenda criatura sin pelaje, de aspecto humanoide, piel grisácea, enormes colmillos y largas garras que devora muertos, profana cementerios y roba y come niños. Puede adoptar el aspecto de una hiena. Vive en la oscuridad, detesta la luz, se esconden en catacumbas y cavernas cienagosas. Algunos creen que son no muertos, vampiros infectos, engendros que no llegaron a transformarse con éxito en vampiros tras ser mordidos. Lo que sí está claro es que una vez fueron humanos, aunque apenas lo recuerdan.

HARPÍA



Samiramay

Ataque: 9

Defensa: 8

Mente: 9

Acciones: 1

Vida: 6

Armas: arco y flechas +1 garras +1

Especial: Vuela

Hermosa mujer alada. Viven en las alturas, en cuevas. Viven juntas. Cuando necesitan tener hijas, secuestran a algunos varones que, tras acabar su cometido, acaban devorados o lanzados al vacío. Obedecen los designios divinos, tienen conexión directa con Taumante, a quien consideran su padre primigenio. Suelen ir desnudas y resultan muy seductoras y fatales. Siempre atacan en grupos numerosos.

HECHICERO

Ataque: 10

Defensa: 10

Mente: 12

Acciones: 2

Vida: 14

Armas: Daga +1, Proyectil mágico +2

Especial: Al menos 3 poderes mágicos y 1 objeto mágico

Hay todo tipo de hechiceros, normalmente se dejan llevar por la ambición y el deseo de poder y esto los lleva a anteponer sus propósitos por encima de cualquier persona o propósito, incluso por encima de su propia salud.



HOMBRE LOBO

Ataque: 11

Defensa: 11

Mente: 9

Acciones: 2

Vida: 10

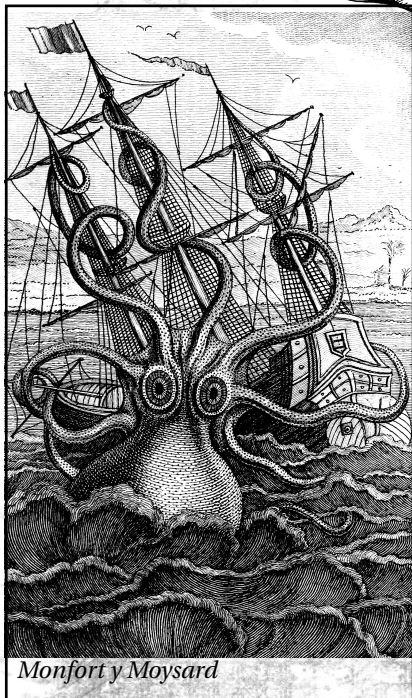
Armas: garras y dentadura +1

Especial: se transforma a voluntad salvo en las noches de luna llena, que se transforma en lobo aunque no quiera; es alérgico a la plata, que le hace el doble de daño

Los hombres o mujeres lobo suelen vivir en aldeas o en ciudades como humanos y cuando se vuelven salvajes pocos son capaces de controlar sus instintos. Cuando se transforman tienen aspecto humanoide, totalmente cubiertos de vello y con cabeza, zarpas, pies y cola de lobo.



KRAKEN



Ataque: 12

Defensa: 10

Mente: 7

Acciones: 3

Vida: 18

Armas: Tentáculos +2, Pico +3

Es una de las más terribles criaturas marinas, se trata de un gigantesco pulpo marino que vive en las profundidades pero que en ocasiones emerge para devorar barcos enteros o que es utilizado por divinidades como brazo ejecutor.

LEVIATÁN



Ataque: 12

Defensa: 11

Mente: 9

Acciones: 2

Vida: 18

Armas: Boca +2, Cola +2

Especial: Vuela

Es una serpiente marina gigantesca. Tiene aspecto de dragón. Es perfectamente capaz de hundir y rodear al más grande de los barcos. Es la pesadilla de todo marinero. Vive en las profundidades marinas, pero a veces sale a la superficie a por comida especialmente a por barcos y navegantes.

MANTÍCORA



Ataque: 12

Defensa: 9

Mente: 11

Acciones: 2

Vida: 16

Armas: zarpas +2, colmillos +1, cola de escorpión +2

Cuerpo de león, rostro humano y tres filas de colmillos. Del lomo emergen alas de murciélago. La cola es similar a la de un escorpión pero además lanza espinas venenosas. Es una de las criaturas más peligrosas que pueblan el mundo, por fortuna, es muy raro encontrarse con una de ellas y además son solitarias.

MINOTAURO

Ataque: 11

Defensa: 10

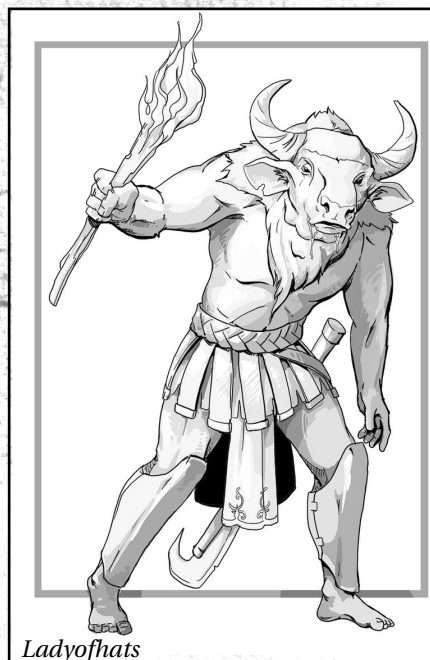
Mente: 9

Acciones: 2

Vida: 14

Armas: Cuernos +2 Espada +2

Tiene cuerpo humano, aunque es especialmente alto y fuerte. Tiene cola, pies y cabeza de toro. No es demasiado inteligente, pero su fuerza es increíble. Son engendros de la naturaleza salidos de extraños cruces y son poco abundantes.



PIXIE

Ataque: 7

Defensa: 9

Mente: 9

Acciones: 2

Vida: 6

Armas: Aguja +0

Especial: Vuela, diminuta

Las pixies son hadas femeninas o masculinas de muy pequeño tamaño. Miden aproximadamente un palmo humano, tienen alas y viven en los bosques, sobre todo en torno a pequeños lagos. Siempre van en grupo, viven en sociedades con normas estrictas que a las más rebeldes les gusta saltarse. Son protectoras del bosque. Rara vez alguna de ellas va a una ciudad.



PEGASO

Ataque: 9

Defensa: 10

Mente: 9

Acciones: 1

Vida: 12

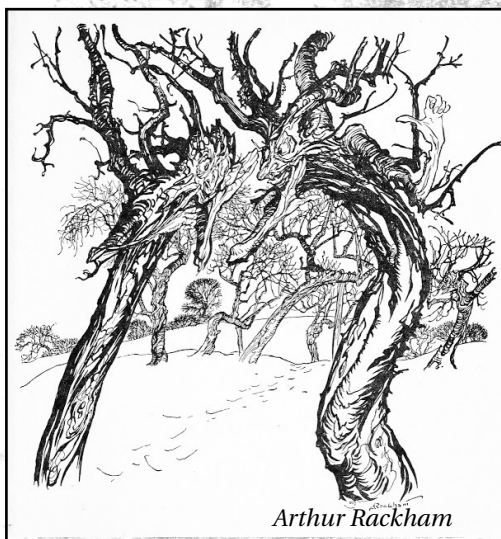
Armas: Cascos +1

Especial: oído muy desarrollado, vuela, puede ser domado

El caballo alado suele vivir en lugar recónditos, en prados entre escarpadas montañas o en altas cumbres. Son escasos y codiciados, pueden volar grandes distancias. Tiene el tamaño de un caballo normal, solo que con enormes alas.



PLANTOIDE



Ataque: 10

Defensa: 10

Mente: 9

Acciones: 1

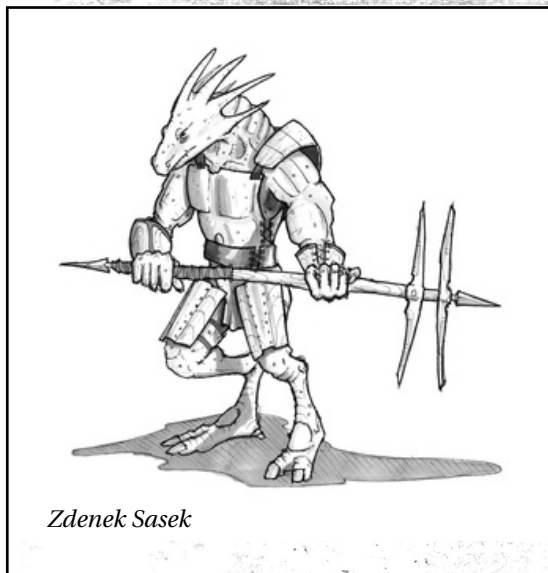
Vida: 12

Armas: Ramas +2

Especial: Sus miembros se alargan

Se trata de seres muy antiguos que están más cerca de los árboles que de los humanos. Algunos de ellos por el contacto con otras criaturas, su fantasía y ambición, han logrado desenraizarse y logran caminar y moverse, aunque siempre con más lentitud. Es muy extraño verlos lejos de un bosque.

REPTILOIDE



Ataque: 9

Defensa: 9

Mente: 9

Acciones: 1

Vida: 9

Armas: Lanza +1, Espada +1

Especial: anfibio, alado o inmune al fuego
Suelen vivir en comunidades tribales en pantanos o en volcanes. Son comunidades muy religiosas y entregadas y lo más importante para ellos es la familia y la comunidad. Tienen aspecto humanoide pero con piel escamosa y cabeza de reptil o de anfibio, lengua bífida y colmillos. Algunos se asemejan a serpientes, otros a dragones y algunos a ranas.

SOLDADO COMÚN



Ataque: 8

Defensa: 7

Mente: 7

Acciones: 1

Vida: 8

Armas: lanza +1 arco +1

No está especialmente adiestrado. Es un peón que sacrifican habitualmente sus líderes. Puede estar encomendado a tareas de vigilancia o ser llevado a un combate. Rara vez actúa solo, sino que va en grandes grupos. Tiene una armadura muy ligera o no tiene armadura. Es frecuente que no se trate de un soldado profesional a tiempo completo, sino solo en periodo de guerras.

SOLDADO EXPERTO

Ataque: 10

Defensa: 9

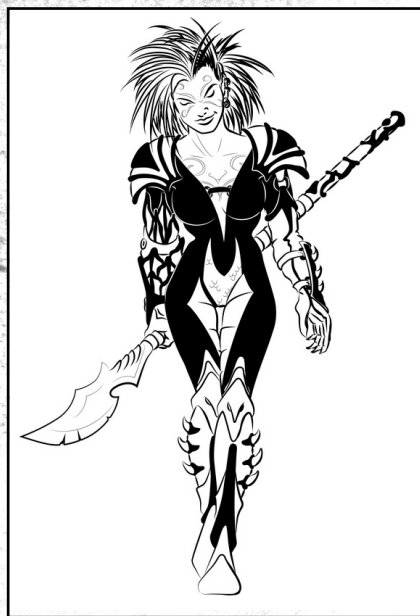
Mente: 9

Acciones: 2

Vida: 14

Armas: espada +2, arco +1

Es más veterano, lleva mejor armadura, quizás hasta escudo y yelmo y va en grupos menos numerosos, se le pueden encomendar tareas más importantes. Una de sus características es que resulta muy disciplinado y es fiel a sus líderes, no es tan sencillo sobornarlo como al soldado común.



CAMPEÓN

Ataque: 11

Defensa: 11

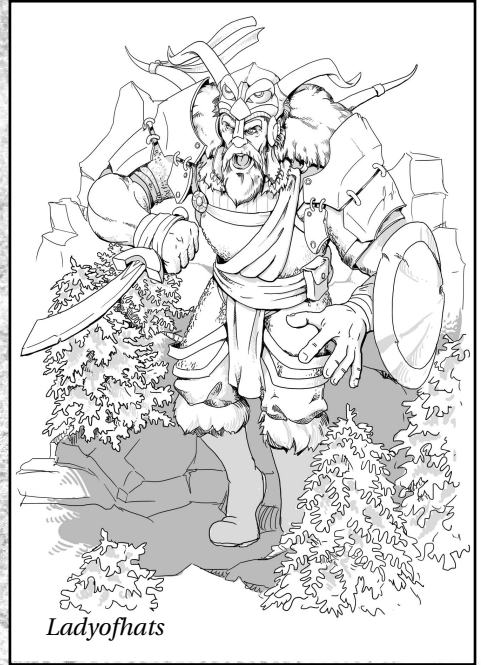
Mente: 10

Acciones: 3

Vida: 18

Armas: Espadón +2, Hacha +2, daga +1, lanza +1

Todo ejército que se precie, tiene uno o varios campeones. Ha demostrado su valía en mil batallas a las que ha sobrevivido, es el orgullo de su ejército. Si perece pueden desmoralizarse sus aliados. Dispone de una buena armadura. Le encomiendan importantes tareas. A veces cuando está en el campo de batalla puede hacer que un combate se decida.



SIRENA



Ataque: 8

Defensa: 7

Mente: 11

Acciones: 1

Vida: 8

Armas: Garras, colmillos y cola +1

Especial: anfibio, canto ilusorio

Canto que confunde, ataca con mente, hace daño en estrés, el ataque es colectivo, no individual, forman un coro hipnótico

Tiene torso y cabeza de humano (de hombre o mujer) y de cintura hacia abajo cola de pez. Viven en el mar y suelen descansar en las rocas. Con sus cantos atraen a los marineros a que sus barcos encallen y, una vez han naufragado, los devoran. Siempre van en grupo.

TROL

Ataque: 10

Defensa: 9

Mente: 7

Acciones: 1

Vida: 15

Armas: Porra gigantesca +2, Puños y piernas +1, Colmillos +1

Viven en los bosques espesos y oscuros, aunque alguno se ha civilizado y vive en una ciudad utilizando su gran corpulencia y fuerza. Miden entre 2 y 2,30 metros, cuando son adultos. Son muy fornidos. Algunos son terribles y hasta devoran humanos, elfos, gnomos o lo que se les ponga por delante. Tienen gran fuerza. Cuando viven en bosques tienen costumbres tribales.



Zdenek Sasek

UNICORNIO

Ataque: 11

Defensa: 9

Mente: 6

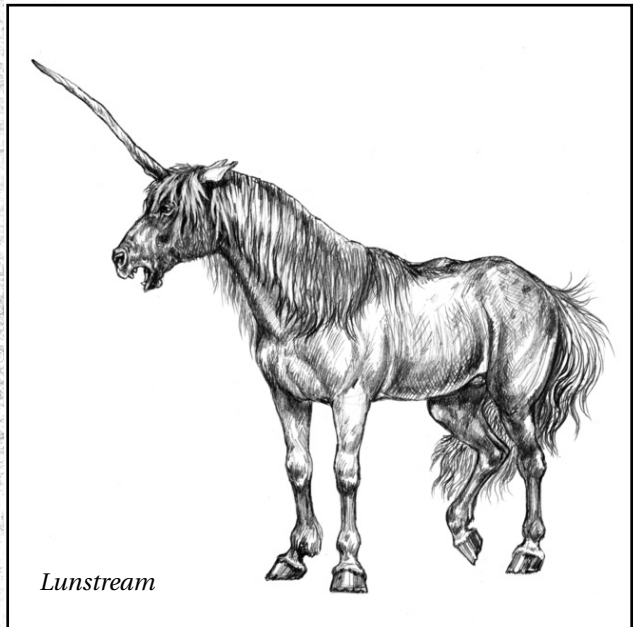
Acciones: 1

Vida: 13

Armas: cascos +2, cuerno +3

Especial:

Estos hermosos caballos con un cuerno son muy buscados y deseados, por ello saben esconerse tan bien en las profundidades de los bosques junto a ríos y lagos. Sus cuernos son muy valiosos para elaborar todo tipo de pociones y hechizos.



Lunstream

VAMPIRESA



Ataque: 10

Defensa: 10

Mente: 11

Acciones: 1

Vida: 8

Armas: Colmillos +3 espada +1

Especial: Puede transformarse en murciélago. Hipnotizar. Sensible a plata y agua bendita

Los vampiros son no muertos, es decir, atravesaron el umbral de la muerte pero siguen entre los vivos. Son especialmente sensibles al agua bendita y la plata. Cuando quitan la vida a alguien, pueden elegir transformarlo en vampiro y someterlo a su voluntad. Suelen tener un morboso atractivo.

YETI

Ataque: 9

Defensa: 9

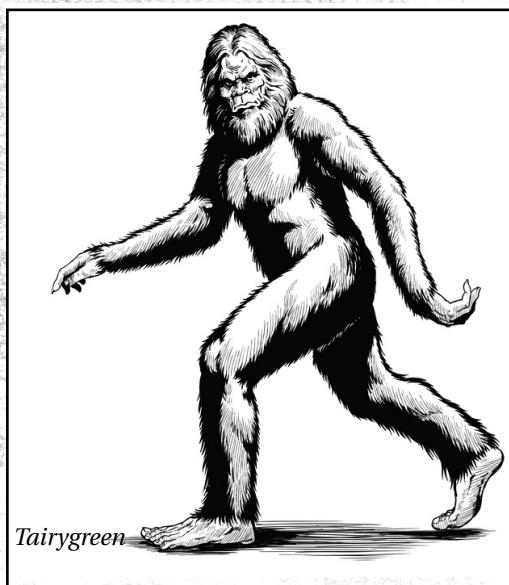
Mente: 6

Acciones: 1

Vida: 18

Armas: garras +2 colmillos +1

Tres metros de altura, totalmente cubierto de pelo. Vive en las cumbres nevadas. Su aspecto está entre el de un humano y el de un oso. No domina ningún lenguaje, solo la mímica. No le gustan las visitas. Viven en cuevas en pequeños grupos familiares.





OTRAS CRIATURAS

AQRABUAMELU: Ataque: 10 Defensa: 9 Mente: 6 Acciones: 1 Vida: 12 Armas: Aguijón +2 Arco +1 Pinzas +1

Es un hombre escorpión. El torso es de un hombre y la parte inferior es de un escorpión gigante. Son muy fuertes y viven en zonas desérticas. Normalmente viven debajo de tierra. Atacan en grupos poco numerosos.

ARAÑA GIGANTE: Ataque: 10 Defensa: 8 Mente: 7 Acciones: 1 Vida: 10 Armas: Aguijón +2 Fauces +2 Especial: Lanza redes pegajosas

En las más oscuras cavernas y en los bosques de albos ciclópeos podemos dar con estas terribles criaturas capaz de envolver y comerse en minutos a un ser humano adulto.

CAMPESINO. Ataque: 7 Defensa: 7 Mente: 6 Acciones: 1 Vida: 7 Armas: Palo +1

Esta descripción te sirve para cualquier humano que cumpla el tópico de un aldeano o campesino que no sabe de nada salvo de cuidar sus tierras y mantenerse con vida. Suelen ser previsibles.

CIERVO GIGANTE. Ataque: 8 Defensa: 8 Mente: 6 Acciones: 21 Vida: 8 Armas: Astas +3 Especial: Crear neblina, Confundir

Es una majestuosa criatura que rara vez se deja montar. Algunos piensan que es un espíritu del bosque y que tiene poderes y a través de él hablan los dioses. Sus astas y su cabeza son muy valiosas.

COBRA. Ataque: 9 Defensa: 8 Mente: 7 Acciones: 1 Vida: 7 Armas: Colmillos venenosos+4 Especial: Si te muerde el veneno te hará 1 punto de daño por turno hasta que te cures o muereas

Es pequeña y silenciosa, no suele atacar salvo si la molestan. Es la más letal serpiente. Ante la picadura hay que inyectar antisuero. El antisuero se consigue al inyectar algo de ese veneno a algún animal y cuando genere respuesta inmune extraerla.

CONSTRUCTO MECÁNICO. Ataque: 9 Defensa: 9 Mente: 0 Acciones: 2 Vida: 18 Armas: Espada +2, Brazos +2

Algunos ingenieros son capaces de crear constructos mecánicos de madera o con metal que desarrollan tareas simples, como la defensa. No son inteligentes pero puedes llevar a cabo trabajos sencillos como la protección de un lugar o una tarea repetitiva.

CRÍA DE DRAGÓN. Ataque: 9 Defensa: 10 Mente: 10 Acciones: 2 Vida: 16 Armas: Colmillos+2 Garras +1

Este dragón es incapaz de volar y lanzar fuego todavía, puede medir entre 2 y 4 metros y a veces hasta es amistoso. Así y todo, es muy peligroso y puedes morir entre sus garras incluso si está jugando.

FÉNIX: Ataque: 7 Defensa: 9 Mente: 8 Acciones: 1 Vida: 12 Armas: Pico +1 Especial: Inmortal por enfermedad o vejez

Cada 500 años se consume y renace de las cenizas. Es un ave codiciada y escasa que vive en algunas altas montañas y en volcanes. Sus lágrimas curan 3d6 puntos y se aplican a estados y puntos de vida. Sus plumas como decoración curan cualquier miedo o mal psicológico.

GÁRGOLA. Ataque: 7 Defensa: 8 Mente: 8 Acciones: 1 Vida: 10 Armas: Garras +1 Especial: Vuela, se convierte en piedra durante el día

Estas mágicas y horrendas criaturas aladas son confundidas a menudo con esculturas. Hibernan a diario durante el día. Su piel se muta en una piedra que las protege del sol. Son depredadores nocturnos que atacan en grupo.

GORGONA- Ataque: 9 Defensa: 10 Mente: 9 Acciones: 2 Vida: 14 Armas: Flechas +1, Visión petrificante +2

Son mujeres que de cintura para abajo son serpientes gigantes. Además los cabellos son serpientes y el rostro tiene colmillos. Su aspecto se debe a una maldición heredada y son furiosas y terribles.

KAPPA: Ataque: 12 Defensa: 10 Mente: 8 Acciones: 1 Vida: 11 Armas: dientes +2, brazos y piernas +1

Son reptiles humanoides que habitan en ríos, lagunas y estanques, normalmente en Waga. Tienen el tamaño de un niño, son verdes o azulados, grandes nadadores y a veces tienen un caparazón. En la cabeza tienen una parte cóncava con agua. Son muy poderosos, pero si pierden el agua de su cabeza se debilitan.

KITSUNE: Ataque: 10 Defensa: 9 Mente: 12 Acciones: 2 Vida: 10 Armas: Colmillos +1 Especial: 2 hechizos

Es un zorro de 9 colas que habita en los bosques de Waga. Son capaces de transformarse en humano y son muy poderosos. Algunos los adoran como si fueran dioses, son muy escasos.

LOBO GIGANTE: Ataque: 10 Defensa: 9 Mente: 6 Acciones: 1 Vida: 12 Armas: Aguijón +2 Arco +1 Pinzas +1

Es un hombre escorpión. El torso es de un hombre y la parte inferior es de un escorpión gigante. Son muy fuertes y viven en zonas desérticas. Normalmente viven debajo de tierra. Atacan en grupos poco numerosos.

MOMIA. Ataque: 7 Defensa: 7 Mente: 6 Acciones: 1 Vida: 12 Armas: Espada+1 Dientes +1 **Especial:** Nunca se acobarda ni desiste

Estos muertos vivientes conservan buena parte de su piel gracias a haber sido embalsamados y envueltos en vendas, aunque hay putridez en ellos. Resucitan por alguna extraña maldición o encantamiento y normalmente se utilizan para proteger lugares sagrados.

MONO VOLADOR. Ataque: 7 Defensa: 8 Mente: 9 Acciones: 1 Vida: 8 Armas: Lanza +1 **Especial:** Vuela

Viven en los más altos árboles, tienen alas de murciélago y cuerpo de mono. Son inteligentes, viven en grandes comunidades y son serviciales cuando tienen alguien que los guíe. Atacan en grandes grupos. Sienten gran disposición a obedecer a los portadores de un sombrero de bruja.

MONKIMAN, HOMBRE MONO. Ataque: 7 Defensa: 8 Mente: 6 Acciones: 1 Vida: 8 Armas: Colmillos+1 Palos +1

Estos hombres mono se consideran iguales o mejores a los humanos, sin embargo, son menos inteligentes y sofisticados. No obstante, esa inteligencia la suplen con su agilidad y atacando en grupos enormes. A veces son muy irracionales.

MUSHUSSU. Ataque: 11 Defensa: 10 Mente: 9 Acciones: 2 Vida: 15 Armas: Colmillos+1 Garras +1

Es como un dragón terrestre sin alas, cuello largo, cuadrúpedo, tamaño similar a un caballo. Tiene las patas delanteras similares a las de un león y las traseras como la de un águila gigante. Vive en cavernas, colinas y volcanes.

PITÓN. Ataque: 10 Defensa: 7 Mente: 7 Acciones: 1 Vida: 8 Armas: Colmillos+1 Cuerpo +6 **Especial:** Si se enrosca, en pocos segundos corta la circulación y aplasta los órganos, la muerte es muy rápida.

Es como un dragón terrestre sin alas, cuello largo, cuadrúpedo, tamaño similar a un caballo. Tiene las patas delanteras similares a las de un león y las traseras como la de un águila gigante. Vive en cavernas, colinas y volcanes.

PLANTA CARNÍVORA. Ataque: 12 Defensa: 9 Mente: 6 Acciones: 1 Vida: 18 Armas: Colmillos+1 Jugos gástricos +3

Tiene el aspecto de un hermoso girasol gigante, sin embargo, entre sus frutos se esconde una boca que se abre y zambulle. Puede mover el tallo y las hojas, tiene gigantescos colmillos, no puede caminar. Es capaz de devorar y digerir seres del tamaño de un mapache u órganos como una cabeza o un brazo humano.

PULPO DE ARENA. Ataque: 10 Defensa: 10 Mente: 9 Acciones: 2 Vida: 15 Armas: Colmillos+3 Tentáculos +1

Esta criatura es pariente del kraken. En algún momento de su evolución pasó de un mar salado a un mar de arena. Se esconde en los inmensos desiertos, entre las dunas. Puede medir unos 5 metros y es muy sigiloso.

RATÓNIDO: Ataque: 7 Defensa: 10 Mente: 9 Acciones: 1 Vida: 8 Armas: Espada +1 **Especial:** oído y olfato muy desarrollados

Pequeña estatura, cabeza de ratón, cuerpo humanoide, cola de ratón. Viven en madrigueras debajo de tierra y construyen complejas civilizaciones subterráneas. Suelen ser monárquicos y tener un fuerte sentimiento de pertenencia a la tribu y a su comunidad.

TARASCA: Ataque: 12 Defensa: 12 Mente: 7 Acciones: 1 Vida: 25 Armas: patas +3 Dentadura +4 aguijón +2

Es una de las criaturas más extrañas que puebla el planeta. Es un gigantesco ser de seis patas, su torso es ancho como el de un buey. Sobre el lomo, lo protege un caparazón de tortuga, la cola es escamosa y acaba en un aguijón. Por su parte, la cabeza recuerda a la de un león con orejas propias de un caballo.

WENDIGO: Ataque: 10 Defensa: 10 Mente: 9 Acciones: 2 Vida: 16 Armas: Cuernos +2 Garras +1

Es un monstruo que una vez fue humano, pero al practicar ciertas prácticas malévolas cayó bajo el influjo de una deidad que lo transformó en esta criatura. Tiene cabeza de animal con cuernos y cuerpo humanoide, pero velludo y más alto de lo normal.



Granfailure



6 El Director de Juego



Arthur Rackham



n los juegos de rol uno de los jugadores desempeña la función de Director de Juego (DJ), papel en que os podéis turnar los jugadores en diferentes aventuras. Si tú eres el valiente que va a dirigir a tus amigos en sorprendentes aventuras cuyo final solo dependerá de vosotros, este apartado va destinado especialmente a ti.

Antes de comenzar con el capítulo 7, en el que encontrarás todos los detalles necesarios sobre la ambientación y el mundo en donde se desarrollan las hazañas de los héroes de Estigia te proporcionaremos algunas explicaciones y consejos sobre cómo utilizar la información de este libro.

La primera regla que debes tener presente es que este libro, todo su contenido, tanto las armas como las criaturas fantásticas y las aventuras, son guías abiertas. Como DJ tienes libertad para adaptar en las partidas el contenido de este libro a tu gusto. Eso sí, ten en cuenta que las reglas tienen un sentido y una coherencia y si te las saltas a la torera, tus compañeros jugadores te lo podrán hacer notar. Este contenido sirve: para resolver acciones, como referencia, para zanjar discusiones y establecer qué pasa en determinadas circunstancias.

6.1 Cómo usar la ambientación

La tarea de DJ es muy gratificante, pero al mismo tiempo es laboriosa y a veces compleja. Por eso en este manual nos hemos propuesto facilitártelo al máximo. Además de todas las reglas anteriores, en adelante te ofrecemos por un lado un escenario sandbox, es decir, una ambientación con múltiples espacios, ciudades, continentes y civilizaciones que explorar y con muchísimos espacios en blanco que puedes llenar con tu imaginación. Y por otro lado, varias aventuras con todo dispuesto para comenzar a jugar.

SANDBOX

En el capítulo 7 encontrarás una ambientación. ¿Qué es eso? Algunos lo llamarían escenario sandbox. Se trata de una descripción de los principales continentes, ciudades y espacios geográficos que componen un mundo de fantasía llamado Rupes Nigra. Encontrarás mapas, nombres de ciudades, palacios, tiendas, nombres y descripciones de personajes y también problemas. Piensa que la información que tiene este libro la debes tener tú, pero eres tú quien decide cómo y cuándo se la trasladas a tus jugadores, en el misterio y la sorpresa radica gran parte de la diversión. Entonces, con la ambientación en tus manos, una manera sencilla de jugar es:

Busca unas circunstancias que hagan que los PJs estén todos en una

misma población (elige cuál). Y, una vez allí, puedes dejarles libertad de actuación. Simplemente les puedes decir: "Estáis en porque, ahora ¿Qué hacéis?" Incluso el lugar y el porqué puede ser elegido por ellos, les puedes mostrar antes un mapa y preguntarles qué hacen allí.

Una vez en el emplazamiento, ve dejando que se adentren en la ciudad y que se decanten por resolver alguno de los problemas que hay en ella, o bien puedes plantear un peligro o un desafío en dicho lugar. Este digamos que es el modo de juego más abierto y libre. En él tendrás que usar el bestiario, y, sobre todo, tu imaginación y capacidad de improvisación para ir desarrollando las tramas.



6. 2 Cómo usar las aventuras

Aparte de toda la ambientación, sobre ella te aportamos aventuras ya definidas, con todo, listas para jugar. Una aventura es un problema o conjunto de problemas que afrontarán los PJs y cuya resolución les reportaría beneficios, ya sea experiencia, tesoros, aprendizajes o diversión.

Esta es una forma muy sencilla de jugar también, que puedes complementar con la ambientación. En la aventura vas siguiendo los pasos que te marca el guion, aunque también puedes aportar tu improvisación y añadir detalles y aspectos que personalicen la experiencia de los jugadores. Normalmente hay una estimación más cerrada en cuanto a la duración en sesiones y el número de personajes. Todo es un poco más cerrado. Lo positivo de las aventuras es que te posibilitan tomar ese guion y decir: tengo dos tardes para jugar con mis amigos, pues vamos a poder jugar esta aventura. Tras concluirla, podéis poner ahí el fin y la próxima vez que os

reunáis podéis seguir donde se quedó o comenzar en otro lugar totalmente distinto con los mismos o con otros PJs.

Una aventura sería como un relato vivido por unos mismos personajes. Una campaña, es una serie de aventuras con esos mismos personajes. Y una sesión es el tiempo que os sentáis a jugar un día.



6. 3 Aplicar la Dificultad

Más allá de las reglas y de lo que puedan decir los jugadores, quien decide la Dificultad de una acción siempre será el DJ. Y para ello, tu mejor herramienta es la lógica y el sentido común. Cuando alguien intente hacer algo ten en cuenta todas las circunstancias y también quién es y cómo está el PJ. Tras tener todo en

cuenta, pon una palabra a la acción. Puede que un PJ esté intentando algo Asombroso pero, tal vez, si lo ayuda otro PJ, o si se da una situación ventajosa, se convierta simplemente en una acción Sorprendente. Y al revés, por ejemplo trepar a un árbol puede ser Asequible para un elfo o un felino, pero Difícil para un trol.



6.4 Cómo neutralizar a un munchkin

El jugador munchkin es un clásico en los juegos de rol. Es ese tipo de jugador a quien no le importa la narración, sino tan solo crear a un personaje lo más fuerte posible, con todo al máximo en combate, las mejores armaduras, etc. y consigue crear PJs casi indestructibles. Por eso hemos dicho casi. Es cierto que, como DJ, no eres el rival de los PJs, sino que tu función es ponerles aventuras, ambientaciones, peligros y desafíos que los hagan emocionarse y

divertirse. Pero claro, es muy probable que si te topas con un munchkin quieras hacerle morder el polvo o que pruebe el sabor de la sangre. Si tiene el máximo en combate tiene las estadísticas a favor, pero no necesitas sacar a un dragón para hacerle daño, simplemente utiliza la superioridad numérica. Si un grupo de aldeanos, por ejemplo 10, le ataca al mismo tiempo, con flechas y espadas, tendrá que rendirse o huir, porque solo puede esquivar 2 ataques por turno.



6. 5 Empieza a jugar en 5 minutos

Es posible que tu grupo y tú no queráis o no podáis perder mucho tiempo en preparativos y que incluso tomes la decisión de improvisar. Si es así, te damos unos consejos:

- Toma las Hojas de Personaje predefinidas, fotocópialas y repártelas entre los jugadores.

- Ten a mano el resumen de reglas (aparecen al final del libro)

- Memoriza esta sencilla norma: si desean hacer algo difícil, dices un número de Dificultad dependiendo de la escala, tiran 2d6 y suman Atributo +

Habilidad que utilicen. Si superan la Dificultad, lo logran.

- Buscad una excusa para que todos esos PJs se conozcan y estén juntos en un mismo lugar (que puede ser uno de la ambientación o cualquier otro que inventéis).

- Que los PJs vayan diciendo qué hacen y que vaya surgiendo la historia a partir de sus acciones.

Aprovecha toda la información que te den para ir tejiendo los problemas, el mundo y la historia. Usa el bestiario cuando aparezca algún enfrentamiento.

6.6 Adaptar aventuras

Si te gusta este sistema de juego (porque buscas algo sencillo, rápido y fácil de enseñar a alguien nuevo), puedes adaptar de manera sencilla aventuras publicadas en otros juegos de rol. Para ello no te compliques. Utiliza todo lo que venga en la aventura, simplemente tendrás que

invertir unos minutos antes de la sesión en pasar los monstruos a las estadísticas de este sistema, así como las trampas. En cuanto lo hagas un par de veces, verás que resulta muy sencillo. En este sentido, tienes una gran libertad para adaptar las aventuras.

6.7 Tablas de eventos

La utilidad de estas tablas que te ofrecemos es que tal vez estés inmerso en una partida durante un viaje o alguna etapa más o menos tranquila y desees introducir algún tipo de evento, como el ataque de una gorgona o una lluvia de granizo. Una

opción es que introduzcas dicho elemento a tu albedrío, pero es posible que quieras que el azar sea el que decide a qué se enfrentan los aventureros o qué problemas tienen, para ello son útiles estas tablas que te ofrecemos.

FENÓMENOS NATURALES (2d6)

2. Tormenta eléctrica
3. Inundaciones
4. Tornado
5. Lluvia de sapos y serpientes
6. Terremoto
7. Volcán entra en erupción
8. Río se desborda
9. Tormenta de arena
10. Ola de calor
11. Nevada
12. Granizada

ASALTOS DE ENEMIGOS (2d6)

2. Dragón rojo
3. Hidra
4. Minotauro
5. Banda de asaltantes humanos
6. Duendes bandidos
7. Lobos gigantes
8. Araña gigante
9. Trolls salvajes
10. Elfos corruptos
11. Dragón tricéfalo
12. Familia de gigantes

EVENTOS DE TRAMA (3d6)

3. Aparecen rastros de un fénix
4. Se halla un mapa de un valle de unicornios
5. Se notifica el secuestro del familiar de uno de los PJs
6. Se notifica el asesinato del familiar de un PJ
7. Se notifica la sentencia de muerte del familiar de un PJ
8. Despiertan los muertos de un cementerio y abandonan el lugar
9. Notifican a uno de los PJs que ha heredado un trono
10. Notifican a uno de los PJs que ha sido repudiado por los suyos

11. Notifican a los PJs que han puesto precio a su cabeza.
12. Los protagonistas son invitados a un torneo de combate o de magia
13. Algún monarca invita a una gran audiencia a los PJs para ofrecerles ser su guardia personal
14. Contratan a uno de los PJs para un asesinato
15. Contratan a uno de los PJs para matar a alguien del grupo
16. Ofrecen un jugoso matrimonio a uno de los PJs
17. Encuentran el plano de una cueva de piratas
18. Descubren un pasadizo que lleva a la cámara del tesoro de un palacio real

7 Ambientación



bienvenida o bienvenido a **Rupes Nigra**. Sigues en la Tierra, pero no es tal y como la conoces. Es una versión diferente de la tierra. Pese a las similitudes que pueda haber, no te dejes engañar. Aquí no encontrarás Grecia, ni Japón, ni Roma, ni India.

¿Nunca te has preguntado qué fue de la Atlántida, de Ávalon, Baltia, Arcadia y de tantas otras tierras y ciudades que están presentes en las leyendas de múltiples civilizaciones? El misterio sobre las ciudades míticas desaparecidas es que coexisten con nuestra realidad en otro mundo, en otra dimensión, que es la Tierra y no es la Tierra. En esta dimensión el ser humano no es la única raza inteligente, sino que hay elfos, duendes, faunos, trolls y otras muchas criaturas increíbles. Nuestra dimensión y la de Rupes Nigra están divididas por un velo tan fino que se puede traspasar. Y así hay testimonios maravillosos de personas que visitaron tierras y vieron a seres que parecen de otro mundo. Rupes Nigra es una sinécdoque que da nombre a toda esta dimensión y planeta. Es una gigantesca y titánica roca de color azabache que se halla en el norte del planeta. Esa roca es un misterio, sin embargo, los sabios conocen que a su magnetismo, a la energía que libera, se deben muchos de los fenómenos

asombrosos que muchos llaman magia. Las brújulas apuntan a ella, aunque muy pocos han sabido navegar hasta ella, y son menos todavía quienes han regresado. ¿Por qué no aparece en el mapa? Solo se sabe que está al norte, pero quienes han vuelto de ella, enloquecen y son incapaces de dar descripciones coherentes o coincidentes entre ellas.

El tiempo no se ha detenido, pero se ha detenido. Estos pueblos, estas razas, viven en una suerte de armonía con el entorno, en una conciencia de sí mismos, en la que consideran que los avances tecnológicos deben ser mínimos, o podría todo culminar en la destrucción más absoluta. Tanto es así que los ingenieros mecánicos están a menudo mal visto. Se tiene el prejuicio de que quien utiliza la ciencia para resolver un problema, es porque no ha tenido la suficiente inteligencia de usar la magia.

Conviven culturas muy diferentes, con costumbres y avances bien diversos, como irás descubriendo. Algunos pueblos nos parecerá que se quedaron en la antigüedad clásica, y otros que llegaron a rozar el Renacimiento. Así encontramos continentes, islas, reinos y ciudades cuyos nombres han resonado a lo largo de los tiempos en nuestra dimensión. Disfruta de este viaje a un tiempo de seres fantásticos y lugares increíbles y disfruta de grandes aventuras entre espadas, hachas y brujería.

FUENTES

Para crear este mundo me he basado mayormente en ciudades que ya existían en diversos mitos y leyendas, para así recuperar en cierto modo y dar nueva vida a esos mitos de nuestros ancestros. Pese a que la mayoría de los mapas, continentes e incluso la configuración de los territorios y gobierno de las ciudades son ficticias y de creación propia, he tratado de ser relativamente fiel a la civilización que concibió cada uno de estos mitos. Así, por ejemplo, en la creación de la Atlántida me he inspirado en cómo la concibió Platón y

por tanto dicho continente (cuyo mapa está basado en el de Athanasius Kircher) tiene absoluta inspiración en la Grecia clásica.

Sin embargo, como he aclarado antes, aunque quede claro que Waga está inspirado en Japón, no es Japon, aunque la idea es que recoja buena parte de su tradición fantástica. Así, tanto los jugadores como los DJs, teniendo cierta referencia del sentido de cada continente, pueden añadir ideas de su cosecha o buscar en los mitos y el folclore de cada tierra para rellenar los huecos y enriquecer sus aventuras.



Este es el mapa que Poltan el viajero dibujó del mundo conocido. En el aparecen los diferentes continentes, pero recuerda, hay lugares que no están en el mapa, aunque existan. En las siguientes páginas te describiremos los diferentes continentes y sus pobladores.

La magia

Una de las diferencias notables entre esta dimensión y la nuestra es que aquí la esperanza de vida (si no median causas no naturales) es más larga para todos los seres, incluso para los humanos. No es extraño hallar a humanos que lleguen a los 150 años con buen estado de salud, y se cuenta que algunos, magos especialmente, llegan a vivir hasta 250. Todos los sabios atribuyen esta y otras circunstancias a la presencia y la influencia de la Rupes Nigra.

La magia es un hecho que no muchos llegan a manipular y muy pocos alcanzan a comprender. Los hechiceros, magos, brujas y personajes relacionados con la magia lo que hacen, en realidad, es entrar en contacto con las energías que dominan la existencia y, al hacerlo, logran manipular el tejido de la realidad, con lo cual son capaces de hazañas tan asombrosas como levitar, atravesar paredes, predecir el futuro o lanzar bolas de energía por las manos. Cada escuela de magia tiene unos rituales, unos nombres y una explicación, aunque todos son capaces de llevar a cabo proezas similares. Los rituales son fundamentales, ya sea la lectura de un hechizo como agitar una varita mágica o pronunciar un complicado palabro mientras se alzan las manos, pues gracias a esto el mago es capaz de entrar en conexión con la energía y canalizarla en forma de magia. De cada mago o hechicera

dependerá cómo narra el efecto que pretende. No obstante, no son solo los magos quienes tienen acceso a la fuente de energía, eso permite que otros aventureros fuercen sus posibilidades para mejorar el éxito de una acción.



Usar la magia, sin embargo, a menudo tiene un coste y se agota la mente y hasta el cuerpo.

Independientemente de la raza, se puede tener una buena conexión con la fuente de energía o de poder, aunque es cierto que algunas razas tienen una especial predisposición a sentir su presencia y utilizarla, tal sería el acaso de los duendes, los elfos y las pixies.



7.1 Arcadia

El continente de Arcadia es un lugar con fama de paraíso terrenal. En este continente hay bosques, montañas, playas y puerto. Los bosques, ríos y lagos son idílicos aunque, conviene no confiarse, terribles misterios, criaturas y peligros acechan en las sombras.

La capital de la isla es **Filipa**. Es un reino, aunque el rey de Filipa se considere soberano de toda la isla, lo cierto es que no domina todo el continente. Hace décadas hubo una guerra en la que los antecesores de Salicio, rey de Filipa, salieron victoriosos, y tras ello acabaron con toda oposición.

Pese a que el rey no tenga oposición, hay algunos territorios peligrosos por varios puntos del continente que se escapan al control

del reino. La gestión que se lleva a cabo sobre estos asuntos es sencilla: no ir a dichos lugares ni atravesarlos, esa es la mejor manera de mantener la paz y la tranquilidad.

Por toda la capital abunda especialmente su amor por la música, y algunos de los mejores músicos de la tierra enseñan música y vienen aquí a aprender.

En nuestra dimensión se han compuesto grandes poemas hablando de Arcadia, pues algunos artistas han tenido visiones y han sentido conexión con esta tierra. No obstante, nada se ha escrito sobre los rincones más oscuros y peligrosos de Arcadia.

Si algo define a sus habitantes, es su capacidad para evitar afrontar los problemas y evadirse en los placeres terrenales.



Robert Hubert

FILIPA

La ciudad de Filipa es la capital del reino, está cercana al mar, a unos 10 kilómetros. En la costa hay una pequeña aldea de pescadores con puerto que depende de Filipa. Una pequeña muralla protege la ciudad de posibles ataques, aunque es una fortificación poco segura, cualquier ejército podría superarla sin demasiados problemas, ya que no tiene una gran altura y hay pocas torres defensivas.

El ejército que defiende la ciudad es poco numeroso y no está especialmente bien entrenado ni armado. Sus armaduras y uniforme, eso sí, son hermosas y relucientes. Tienen más pompa y apariencia que auténtica destreza. Esto se debe a que hace años que no hay ninguna guerra ni conflicto importante, los habitantes se han acostumbrado a vivir en paz y a un rey que promueve la vida basada en el placer, la diversión y algo de trabajo en el campo, aunque bien llevado, gracias a tierras muy fértiles. El clima además es idóneo, pues combina una temperatura cálida y agradable, con lluvias abundantes a lo largo del año, lo cual provoca que haya múltiples campos de cultivo y bosques en el entorno próximo.

LA TORRE DE LOS JUSTOS.

Este es el nombre que dan los habitantes al palacio real.

40 soldados

15 sirvientes

10 nobles

El rey **Salicio**. Es un fauno, le encanta divertirse, celebrar fiestas, las novedades, el vino y la música. Es un tanto excéntrico. Se mantiene soltero, aunque tiene un hijo, **Miscela**, que será su heredero. Se dice que la madre era un hada y murió.

El rey imparte justicia, bebe, recibe embajadores, da fiestas, se acuesta con hombres y mujeres. Tiene un carácter afable, festivo y conservador. Le agradan especialmente los juglares y quiere que el reino y la ciudad prospere a través del comercio. Detesta que haya que usar la violencia y lo suele intentar evitar con diplomacia. Cree en el destierro.

Salicio se conserva joven aunque tiene cerca de 100 años. Vivió enamorado de un hada primero, que le dio su hijo, y después de una humana que murió muy joven, de una enfermedad.

En los aposentos del rey dispone de un vestidor con muchísimas ropas y disfraces. Una de las aficiones del rey es disfrazarse de diferentes maneras e infiltrarse en la ciudad haciéndose pasar por un viajero. Entre los disfraces de su vestidor hay una máscara mágica de madera comprada a un brujo de una tribu. Esa máscara permite adoptar el rostro de cualquier persona, no obstante, mientras te la pones tu personalidad se vuelve un poco más siniestra y perversa.

Montemayor. Es el sabio consejero y alquimista de Salicio. Es muy viejo, calvo y delgado. Es tan sabio que consigue parecer más sabio de lo que es utilizando silencios, enigmas y respondiendo con preguntas a las preguntas que no sabe responder. Además de ser su consejero, es quien suele atender a quienes piden audiencia con el Rey antes de que pasen a hablar con él. Es alquimista y también conoce algún hechizo.

El capitán **Perro sereno** (en honor al emblema grabado en su armadura) acompaña siempre al Rey. Lleva armadura pesada, capa, espadón y escudo.

Problemas en la Torre de los justos

-Han llegado noticias de una posible invasión.

-Unas bestias que incordian a los pescadores y hay un paro pesquero que está desabasteciendo a la ciudad.

-Los comerciantes de algodón que salen desde Arcadia están siendo atacados por piratas.

-Alguien ha robado el único recuerdo que le queda a Salicio de su amada, Galatea, que murió joven. El recuerdo es un medallón que abre los tesoros del templo de Pan, pues ella era un hada, fue sacerdotisa del templo de Pan y abandonó sus funciones para dejarse amar por Salicio, y por ello la mataron.

TABERNA AFHONÍA

Se come y se bebe muy bien. La regenta un matrimonio. Estaquio y Gertrudis. Ella cocina él lleva la barra y los hijos son los camareros. Tienes tres hijos, dos chicos y una chica. Todos en la familia son robustos, de hueso ancho, bien alimentados, pero no obesos. Los hijos son Lucrecia, Eustaquio y Benjamín, de mayor a menor de edad. Son simpáticos y acogedores, aunque fuertes y no dudan en sacar una espada o una porra cuando se monta jaleo. Eustaquio está casado y su mujer, Lagerta, hermosa y dura, ayuda en la taberna los fines de semana.

En la taberna tienen todo tipo de bebida y comida.

Tiene dos salones, uno principal, con unas veinte mesas y un reservado con siete mesas.

Problemas en la taberna

-Los proveedores de fruta y verdura han sufrido un ataque de unas feroces criaturas y el mercado está desabastecido de varias hortalizas.

-La hija del tabernero tiene un pretendiente que no acepta un no por respuesta. Es un soldado que trabaja para el rey Salicio.

-Alguien envenena el vino y mueren varias personas al mismo tiempo.

-Comienza una tormenta como no se recuerda otra y algunos se refugian en la taberna. Sube la marea y llega hasta la taberna. Parece presagiar algo terrible.

Personajes interesantes en la taberna
-Palas. Un duende ladrón, quiere buscar tesoros. Está convencido de que un barco lleno de riquezas encalló en el sur de la isla, en las rocas cerca de la costa, pero esa es tierra de los trols y eso parece arriesgado.



-Gormndur. Es un trol, era hijo de un jefe de la tribu de los trols que fue destronado. Lo quieren muerto. Le gustan las aventuras, puede pagar a alguien por ayudarlo a recuperar el liderazgo de la tribu o por protegerlo. Está buscando a su hermano que también huyó. Su hermano era más pequeño.

-Thalos. (juglar humano). Viene de Lemuria, para aprender latín e historias que contar en su tierra y con las que hacerse rico. Desea leer libros, visitar una biblioteca, sabe que hay una en Arcadia valiosa pero no

encuentra a ningún guía que lo acompañe. En realidad desea leer la sección de magia de dicha biblioteca, no solo es un juglar, sino que aspira a aprender a resucitar a los muertos para resucitar a su hijo, y piensa que habrá libros de hechizos en esa biblioteca, o eso ha oído.

-Euterpe. Es una compositora e intérprete que viene de la tierra lejana de Buyán. Ha escuchado que en esta tierra hay grandes músicos en torno a la corte del rey Salicio y vino a aprender para ser la más grande compositora de su isla. Se ha desencantado y no era lo que esperaba, ahora quiere que alguien la escolte a Mitera, el hogar de los faunos, pues ha oído que son magistrales tocando la lira.

SALÓN DE BAILE EL GRIFO

Suelen montar buenas algarabías por las noches. Hay músicos de prestigio y bailarines y bailarinas de todas las especies y tipos. Sirven alcohol, comida normalmente no. Tienen un patio con jardín en donde ponen mesas cuando hace buen clima. Disponen de 10 habitaciones en la planta superior.

Lucrecia. Es la regente, una mujer oronda, alta, que afirma haber sido una valkiria (es falso pero lo dice para hacerse respetar) y que tiene muy buen humor pero mucha fuerza. Trata con mimos de madre a sus clientes, especialmente a los temporeros, por quienes siente mucho cariño. Suele

recibir a visitantes en su propia alcoba. Tiene dos empleados de tez negra, de la tierra de Lemuria, fuertes y hábiles con las armas. En otro tiempo fueron guerreros pero su barco naufragó y se acomodaron a esta vida menos violenta. Se llaman Melquiades y Bilal, no son hermanos pero se comportan como si lo fueran.

Clientes habituales

-Guete. Es el jefe de la ebanistería que hay a las afueras del pueblo en la parte noroeste. Está casado y tiene cuatro hijos que trabajan en el taller. Él bebe como una esponja y suele acudir todas las noches a la posada, siempre está echando pestes de todo. Conoce muy bien los bosques, por su oficio. Cuida mucho en su industria utilizar madera sostenible, es decir, no arrasa el bosque, sino que tala un porcentaje que se repone sin problema, el ritmo de tala es menor que el de repoblación. Si eso no se cumpliera el rey le retiraría la licencia. Tiene el problema de que hay un vendedor nuevo que trae madera de origen desconocido a precio muy barato y el rey no le hace caso porque dice estar muy ocupado.

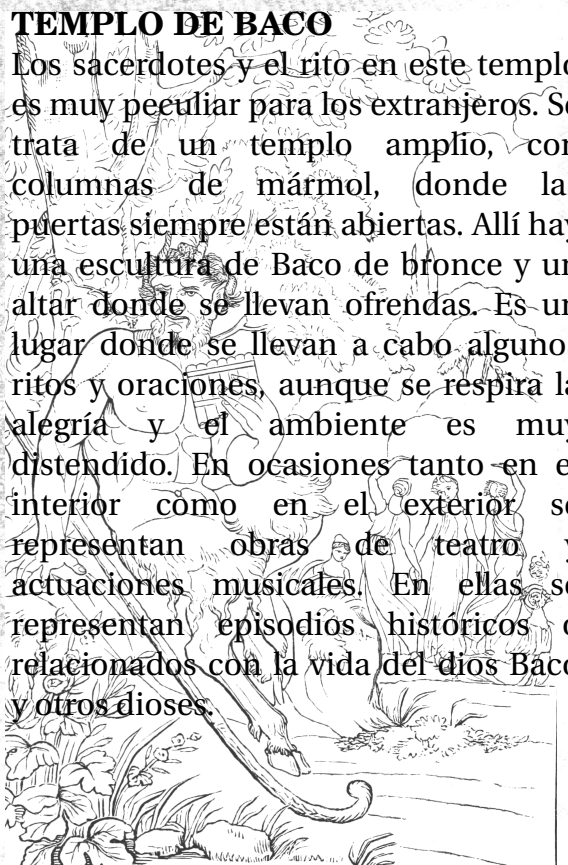
-Agios. Es el sacerdote supremo del templo de Neptuno. Suele aparecer por aquí a comer, charlas y también a beber, costumbre que afirma es muy sana. Cuando no está aquí está en el templo o con el rey. Es un hombre defensor de las costumbres y los homenajes al dios Neptuno. No obstante, en cuanto a la moral y la vida que lleva, se deja seducir por todos los

placeres carnales. Suele convencer a los marinos y agricultores para que hagan ofrendas a Neptuno le canten y le recen.

-Zimera. Viajó desde la aldea de Kerdise porque decía estar harta de la gente de su pueblo. Busca trabajo en Lamani y gozar de libertad. Tiene unos pocos ahorros. Su padre fue un gran guerrero que se retiró en Kerdise tras mucho guerrear. Ella aspira a ser una guerrera, pero el cupo de soldados está lleno, hasta que no muera uno no podrá presentarse ella, además, aunque se admiten mujeres, están mal vistas en este ejército y les ponen trabas, hay pocas mujeres soldado que trabajen para Salicio.

TEMPLO DE BACO

Los sacerdotes y el rito en este templo es muy peculiar para los extranjeros. Se trata de un templo amplio, con columnas de mármol, donde las puertas siempre están abiertas. Allí hay una escultura de Baco de bronce y un altar donde se llevan ofrendas. Es un lugar donde se llevan a cabo algunos ritos y oraciones, aunque se respira la alegría y el ambiente es muy distendido. En ocasiones tanto en el interior como en el exterior se representan obras de teatro y actuaciones musicales. En ellas se representan episodios históricos o relacionados con la vida del dios Baco y otros dioses.



En la capital los visitantes y los aldeanos pueden encontrar al menos dos talleres donde se trabaja la madera, un herrero, una tienda de ultramarinos donde puede encontrarse de todo (incluso algún raro y carísimo objeto mágico) y en las inmediaciones del templo hay un mercado de fruta y verdura al que acude gente de poblaciones cercanas.

*En las catacumbas de este templo, entre los huesos de quienes más se han dedicado a Baco se halla una valiosa reliquia de quien solo algunos conocen

EL CAMINO REAL

Es una ruta a través de acantilados y un desfiladero que pasa junto a unos embalses que se utiliza como zona de paso y como manera de llevar el agua de los embalses a los campos de cultivo cercanos a Filipa.

El camino atraviesa las montañas entre Filipa y Antigua, es el camino más recto para llegar a Antigua. Hay pasarelas de madera

EL TORCAL

Este paisaje kárstico natural forma un extraño laberinto de rocas. Además hay múltiples simas y cavernas en las profundidades, así como ríos subterráneos. Es una zona por la que merodean criaturas extrañas como esfinges o mantícoras. La alimentación consiste en arbustos frutales, pequeñas criaturas y lo que se encuentre en las cavernas.

su existencia. Se trata del llamado libro blanco. Es un libro blanco que cuando alguien lo abre comienza a escribirse. Sus páginas hablan sobre el pasado de la persona y sobre quién es. A cada uno le cuenta algo diferente, es una interpretación como si fuera una novela de la vida vivida por cada uno, contada en tercera persona. Resulta tremendamente peligroso por su sinceridad, algunos se han suicidado tras leerlo, otros han cambiado por completo su vida, por ello se guarda en secreto y bajo llave.

por los peligrosos acantilados, pero no es un camino seguro, ni por la propia orografía, entre acantilados, ni por las extrañas criaturas que lo pueblan.

En las cavernas, en el río, por los acantilados, acechan ladrones, harpías e incluso puede que algún Mushussu.

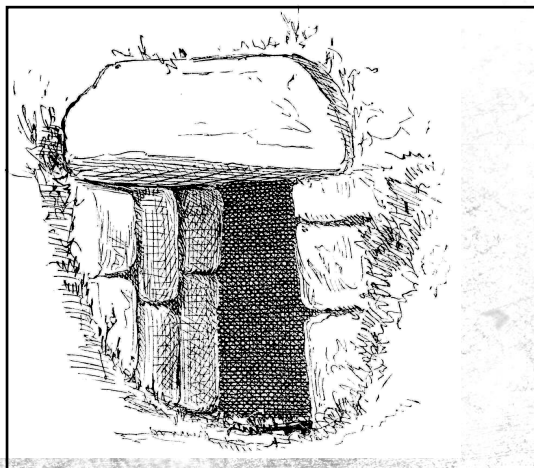
Es posible dar con alguna comunidad de duendes habitando en las cavernas. Viajar por este terreno sin iluminación es peligroso, pues es fácil caer por una sima o cualquier otra cavidad.

Un viajero poco experimentado tendrá difícil orientarse en el lugar y es posible que acabe en algún rincón escondido o bien que caiga en alguna trampa.

ANTIGUA

La zona de antigua es semidesértica. Es zona de rocas, llanuras, arbustos y lagos y arboledas aisladas. Sepultada bajo tierra o cubiertos de arena se pueden hallar los restos de una antigua civilización. Se dice que en las catacumbas se puede hallar todo tipo de tesoros, pero también múltiples peligros.

Entre estas ruinas puede hallarse algún dolmen sepultado y repleto de tesoros.



KIPO

Se encuentra al norte de Filipa, es una aldea rodeada de campos de cultivo. Allí hay cientos de viñedos y son los mayores exportadores de vino del planeta, es el producto estrella. Sus mejores clientes están en Filipa, donde compran el 30% del vino producido. Los ciudadanos son mayoritariamente humanos, aunque hay entre ellos varios duendes, faunos y algún trol civilizado que hace pesadas tareas.

En esta aldea vive una vieja sabia retirada. Todos saben que es una sabia, pero desconocen que es una hechicera. Esconde varios objetos mágicos en su casa disfrazados de trastos, entre ellos tiene una lámpara capaz de atrapar y esclavizar a un fantasma o a un genio, aunque está vacía. También tiene una espada parlante poseída por un matademonios.

MONTE ILIO. ORÁCULO

En lo alto del monte, hay un templo modesto de piedra con escasa ornamentación. En él se rinde culto a Pan y residen monjes y monjas de los que dicen tienen contacto directo con los dioses. Allí muchos van en busca de una respuesta, pues tienen un oráculo.

Previo pago de una ofrenda, se tiene permiso a hacer una sola pregunta.

El jugador que acuda puede tirar + el modificador que considere más

oportuno (normalmente será de tipo social o religioso). Dificultad Normal.

***Crítico**= responderá con detalles que se cumplirán sí o sí.

***Éxito**= responderá algo cierto pero tal vez enigmático.

***Fallo**= dirá algo cierto y malo que sucederá y que no es respuesta a la pregunta.

***Pifia**= dirá que es alguien maldito, un enemigo de Pan, y que no merece oír su voz.

KERDISE

Una modesta aldea de faunos que se dedican al pastoreo, la agricultura, la música y la vida contemplativa. Es, para muchos, un paraíso de calma y reposo. Aquí llegan muchos a componer poesía o retirarse de una vida estresante. Entre los faunos viven algunos humanos y seres de otras especies que han buscado una huida de los males de su pasado. Rinden tributo al rey de Filipa, y no tienen ningún tipo de organización o estructura jerárquica.

Al norte de Kerdise hay un espeso y amplio bosque donde se cuenta que hay todo tipo de criaturas. Se cuenta que de sus pozos y cavernas emergen las más extrañas creaciones y que por las noches se oyen las risas de los pixies.



Arthur Rackham

KÉRATES

Esta región boscosa y montañosa está habitada principalmente por trols. Hay varios clanes y suelen estar enfrentados entre ellos. En esta zona también habitan gnomos y pixies, quienes por su astucia y pequeño tamaño esquivan con facilidad a los trols. Salvo ellos, pocos se atreven a internarse por estas zonas. Eso supone que sea un territorio rico en minas sin explotar y en tesoros acumulados y forjados por los gnomos. No obstante, esto genera a veces enfrentamiento con los trols, cuando descubren alguno de esos escondites, pues estas

enormes bestias de escasa inteligencia se sienten atraídos como luciérnagas a los minerales brillantes.

Entre Kérates y Monte Ilio hay una torre que es la sede de la más importante biblioteca de la isla. Está tan aislada porque en ella hay un gran número de libros relativos a magia peligrosa. La simple cercanía a la tierra de los trols es suficiente elemento disuasorio para que los ladrones se mantengan lejos, además, se dice que los guardianes de la torre son poderosos magos.

7.2 Atlántida



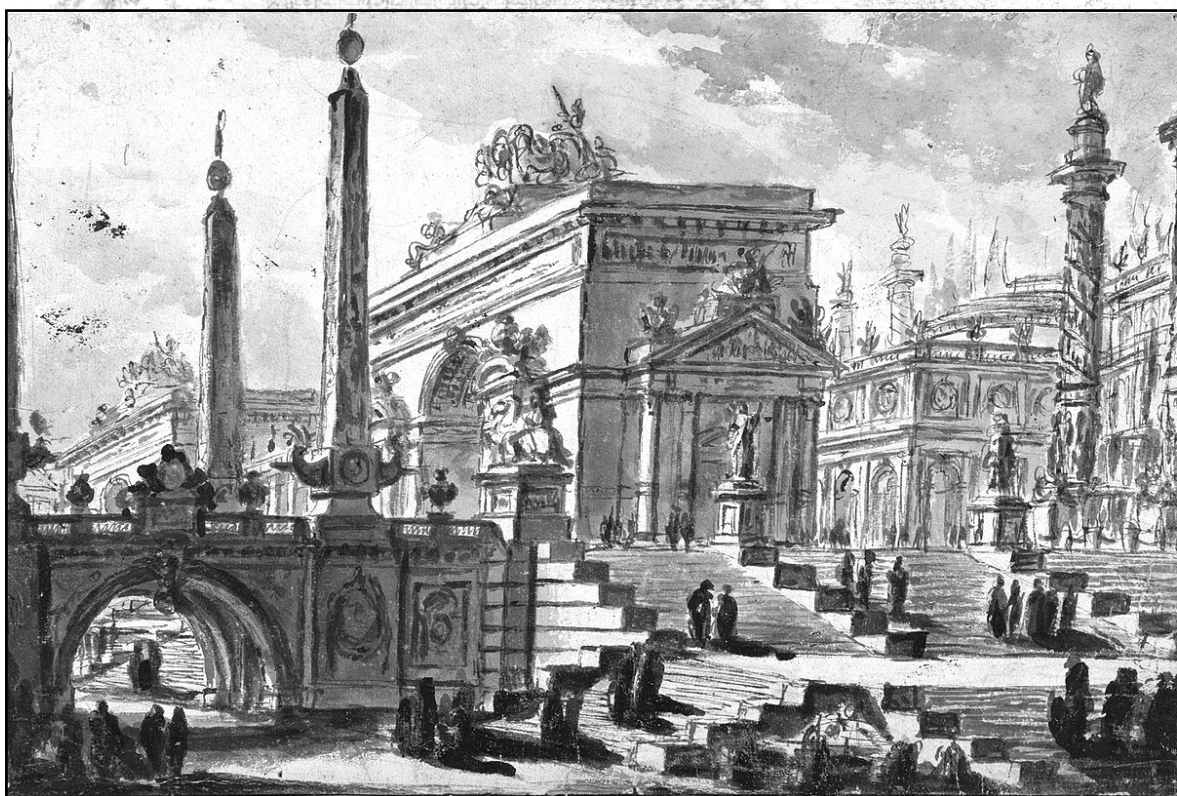
Los primeros gobernantes de la Atlántida fueron, según la leyenda, los hijos de Clito y Poseidón. La Atlántida está dividida en 10 reinos, uno por cada hijo que tuvieron Clito y Poseidón.

Los ciudadanos de la Atlántida son mayoritariamente humanos (de diferentes etnias), aunque también podemos encontrar seres inteligentes de otras razas, normalmente localizados en regiones concretas.

El mítico rey de Atlantis fue el

mismísimo Atlas, que da nombre a la capital y al continente entero. La ciudad está cercana al centro del continente, aunque se puede acceder a ella en barco gracias a los canales (prodigio de la ingeniería atlante) que van del mar a la misma capital.

La región es una de las más grandes y cuenta con numerosas aldeas que viven cercanas a la capital con el propósito de aprovecharse de sus servicios y para comerciar allí.



Charles Michel-Angel Challe, 1718

La populosa capital se alza próxima a la inmensa montaña de Tonourano y en el entorno, además del canal que llega, hay dos manantiales de aguas curativas, uno de agua fría y otro de agua caliente.

La ciudad cuenta con un gran puerto, hasta donde pueden llegar incluso los más grandes barcos a través del canal. La ciudad está rodeada por una gran muralla de piedra y oricalco, pues son conscientes de que estar conectados con el mar a través del canal los vuelve vulnerables a un ataque. Hay dos torres defensivas en torno al canal en las cercanías de la ciudad. Cuando llegan los visitantes al puerto quedan asombrados por la enorme escultura de mármol blanco de Atlas. Se trata de una escultura de 10 metros de altura a cuyo interior se puede entrar, previo pago.

PALACIO REAL

En el impresionante palacio de Atlantis reside el rey Palámedes, la reina Sémele y todo su séquito, junto a la guardia real.

El rey cuenta ya 50 años, fue un héroe de guerra muy astuto, sin embargo con toda la inteligencia que se le sabe en el campo de batalla, se le considera ciego y sordo en los asuntos relativos a la corte y la política. Todo lo contrario Sémele, a quien en absoluto le interesa la guerra (o eso dice) pero es una astuta mujer de 40 años, hermosa, que sabe manipular a todo el que se encuentra con ella. Se cuenta

que tiene un especial vínculo con los dioses. Nadie se atreve a afirmarlo, pero en sus numerosas visitas al oráculo, no solo tiene contacto divino con un dios, sino también carnal. Los reyes no han tenido descendencia aún y nadie culpa a la reina, pues es la segunda esposa de Palámedes, a quien se sabe infértil.

En el Palacio Real trabaja también Poltan III, el sabio ingeniero, filósofo y astrónomo, aunque es la primera profesión la que le arrebató el sueño, es su auténtica pasión. Él es heredero de grandes ingenieros e inventores atlantes y está obsesionado con dejar su propia huella en la historia de Atlantis. En ese sentido pasa las horas dibujando e ideando todo tipo de inventos y artilugios. Se le considera una de las personas más inteligentes del continente, pero al mismo tiempo una de las más antisociales.

También en el Palacio Real viven los consejeros, algunos nobles, cortesanos, el servicio real, los músicos, bufones y cocineros.

Marniona es la consejera real. Es anciana, oronda, despreciada por muchos, aunque conserva parte de la belleza de su juventud (que dicen fue legendaria) y es ladina como el que más. Es manipuladora, malpensada y suele acertar. Con una media sonrisa, tiemblan cuando se muestra amable con alguien. Era amiga de la abuela del rey, y en cierto modo se comporta como si fuera su abuela.

Problemas en el palacio

-Llega un sabio que asegura que puede curar la falta de fertilidad del rey, pero para ello necesita un cuerno de unicornio y con él preparará el brebaje. En Azaia se cuenta que hay unicornios, pero muy escasos y difíciles de hallar.

-El hermano del rey, Gormenido, es adicto al cacao, es un malcriado, es necesario desintoxicarlo y ponerlo en forma. Al rey se le ocurre llevarlo a correr aventuras con un grupito que cuide de él. Así que el rey lo quiere enviar a ayudar a una aldea cercana a la montaña de Tonourano se quejan de ataques de trols.

-La reina va a visitar el oráculo de Azaia, acompañada por gente de confianza, preocupada por la sucesión y salud del rey (dice). El hermano del rey, Gormenido, ha escuchado los rumores sobre su cuñada y contrata a un grupo de aventureros que la siga al oráculo e indague.

-Durante el festival de teatro que se celebra en la ciudad, al que asisten invitados de otros reinos, desaparece la hija del rey de Elasipia. Contratarán a alguien experto y ajeno a sospechas para investigar.

La Biblioteca

Este edificio es uno de los mayores orgullos de Atlantis. Un edificio circular de cuatro plantas de altos techos en donde hay todo tipo de libros, manuscritos y pergaminos. Hay dos guardias vigilando el edificio. En algunas zonas se puede trabajar con los manuscritos y tomar notas, pero los libreros son muy cuidadosos con los libros que dejan consultar. No hacen préstamos bajo ningún concepto. Hay libros prohibidos bajo llave.

Armina es la bibliotecaria real. Es una mujer casi centenaria, de un cabello largo y sedoso, plateado. Hay quien piensa que tiene sangre élfica, por su porte, belleza y longevidad, aunque ella lo niega. Es recta, inflexible pero utiliza siempre las palabras con dulzura. Se define polígama, pues su único gran amor son los libros y no ha podido casarse con uno.

Problemas en la Biblioteca

-Armina tras décadas de búsqueda, ha hallado la fórmula que necesitaba. Ella se enamoró de un joven de 15 años, se amaban, iban a casarse, ella tenía 16. Pero sufrió una extraña enfermedad y quedó convertido en piedra. Siempre ha albergado la esperanza de curarlo. Ha encontrado al fin la fórmula, pero es mayor para reunir los ingredientes. Entre ellos, los más difíciles de encontrar están en las cuevas de la montaña de Tonourano.

-Un fantasma vaga por una planta de la biblioteca aterrando a visitantes y bibliotecarios. Todos están aterrorizados y nadie ha osado enfrentarse a él. ¿Será todo una treta para usar con tranquilidad los libros prohibidos que hay en una sección de dicha planta? ¿O será cierto que hay un fantasma?

El templo de Clito y Poseidón

Este enorme templo se construyó en honor de los fundadores de la isla, en el lugar donde se piensa engendraron a los 10 reyes primigenios. Uno de los elementos más fundamentales del templo es la enorme columna de oricalco en donde están escritas las leyes de Atlantis.

El sacerdote supremo, **Oristas**, estaba ayudado en el mantenimiento del templo por una serie de ciudadanos voluntarios, especialmente religiosos. Le ayudaban con los ritos, la limpieza y, especialmente, cuando se acercaban festividades religiosas. Cada 5 y cada 6 años las fiestas en honor a Poseidón eran grandiosas y acudía gente de toda la isla.

En el interior del templo hay una enorme estatua de Poseidón y en un espacio aparte también se rinde culto a Clito, quien dispone de una estatua de terracota no tan grande como la del dios del mar. No obstante, la devoción a Clito es equiparable a la de Poseidón e, incluso, se le tiene más amor, pero se suelen guardar de expresarlo para no suscitar envidias por parte del dios.

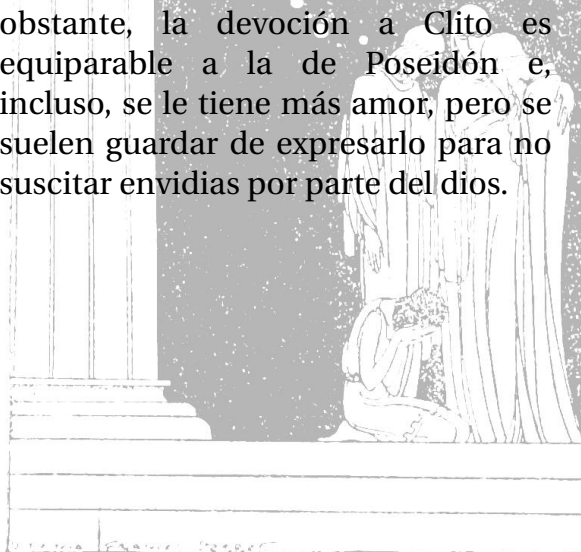
Problemas en el templo

Han desaparecido tres jarrones sagrados que cuentan la historia de Atlantis, eran muy valiosos, pues algunos de los grabados eran de oro. Corre el rumor de que un ladrón especializado en arte ronda por la ciudad, el astuto Mandrion.

Los aldeanos y los propios ciudadanos se quejan de la más prolongada sequía que se recuerda. Las tierras se están volviendo yermas y está propogándose una epidemia entre el ganado. Hace falta un gran sacrificio. Bien sea humano o de una criatura maravillosa, pero debe ser un espécimen único, de gran valor, para no ofender a los dioses.

Debido al problema con las sequías, se organiza una peregrinación al oráculo de Azaia. Un representante sagrado debe llevar escolta para tan peligroso camino.

En la columna de la ley, de la noche a la mañana, ha aparecido tallada, como si estuviera ahí desde el inicio de los tiempos, una nueva ley. Es legal la venganza del ojo por ojo. Crecen los rumores en torno al hecho, parece una ley grabada por un dios (como las primigenias, se piensa) y en la ciudad unos se debaten entre cumplirla o no. El sacerdote piensa que hay un mortal tras este acto.



El Observatorio

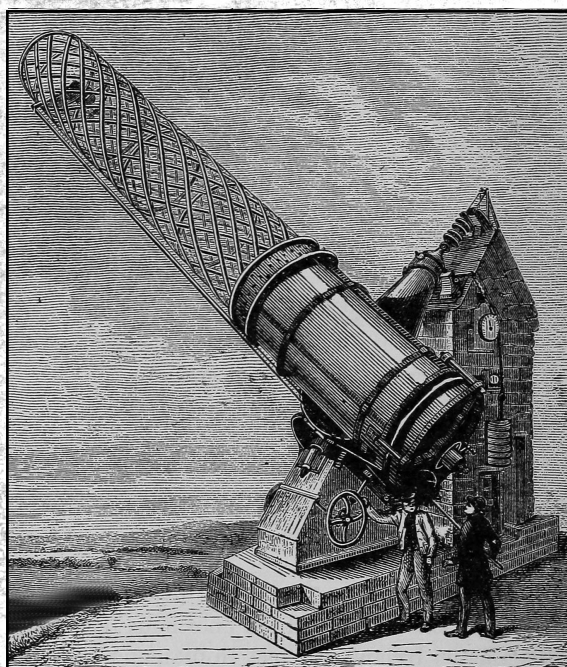
Es una e las torres más altas de la ciudad. Su figura arquitectónica es sorprendente, pues parece endeble al ser una torre estrecha y alta. Los pisos inferiores son de poca utilidad y se utilizan como almacenes. En el último piso hay objetos relacionados con astronomía y lectura e interpretación de los astros y en la azotea, oculto debajo de unas telas y una caseta, está uno de los mayores secretos de la Atlántida: un telescopio. Es un invento del padre del actual ingeniero Milos Poltan, quien llevaba por nombre Galileo Poltan. Con el telescopio pueden mirar al cielo y conjeturar todo tipo de fenómenos.

Aglaonice es la astrónoma oficial y algunos incluso la consideran bruja, por cómo predice las lunas. Es una mujer atractiva, de larga melena, madura, de mirada penetrante, e inteligente. El telescopio no es el único tesoro que guarda en el astrónomo, pues hay brújulas, relojes de arena y otros elementos que pare muchos serían mágicos. Aglaonice es joven y busca el amor, pero todavía no ha conocido a nadie que la atraiga intelectualmente, que la seduzca y le interese de verdad, pues es muy idealista, aunque muy abierta de mentalidad.

Problemas en el Observatorio

Aglaonice ha predicho la inminente caída de un meteorito. Sigue haciendo cálculos para determinar el lugar y el momento, pero cree que será muy cerca de Atlantis. Le interesa saber a quién se podría evacuar. No obstante, le interesa mucho recuperar el meteorito una vez caiga, para crear elementos diversos. Ha llegado a oídos del rey y quiere fabricar espadas con él.

En secreto, la torre y el telescopio están siendo utilizados para tareas de vigilancia y espionaje por parte de Marniona. Aglaonice quiere acabar con esas prácticas y no sabe cómo.



Charles Augustus Young, 1919

El jardín de los dioses

El jardín de los dioses es uno de los lugares de esparcimiento más populares para los días en que acompaña el buen clima. Se trata de un gran parque muy bien cuidado cercano al palacio. Hay bancos, un pequeño laberinto vegetal, un templete donde se hacen actuaciones al aire libre y mucho espacio abierto en donde los niños corren y juegan y los adultos pasean. Incluso hay zonas de césped en donde tumbarse. Algunos artistas se inspiran en los días festivos en este espacio para crear hermosos lienzos que son una alabanza a la prosperidad y bonanza.

Hay una zona del jardín que dispone con tres grandes fuentes de piedra que recrean momentos gloriosos de los dioses Zeus, Poseidón y Atenea. Además, a lo largo del parque, hay varias esculturas dedicadas a los dioses.

El jardín cuenta con un hermoso invernadero donde se cultivan todo tipo de flores y frutos que son el capricho de los cortesanos.

La escuela de magia

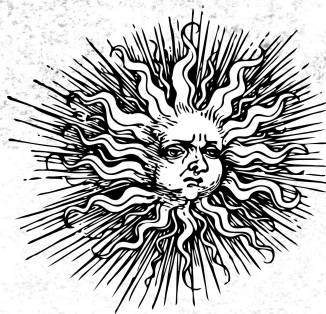
Es uno de los edificios más admirados, respetados y temidos de la ciudad. Esta emblemática construcción reúne todo el conocimiento académico sobre la magia. Mal mirados por algunos, pero temidos por muchos, el gremio de los magos tiene este edificio como sede central. Acogen a muy pocos alumnos, no admiten a más de dos por año (salvo muy rara excepción) y la formación en magia puede durar

décadas. Son muy estrictos con el uso de la magia y sus riesgos.

Disponen de una amplísima biblioteca, habitaciones para los magos, dos salones donde comer, espacios para el descanso y charla, salas de reuniones, aulas e, incluso, unos subterráneos con todo tipo de misterios. En los subterráneos cuentan con celdas y calabozos, salas para la experimentación, con todo tipo de criaturas traídas de otras tierras, engendros creados mediante la magia y pobres infelices a quienes han utilizado como cobayas.

Es la única Escuela de Magia oficial y autorizada de toda la Atlántida. La escuela de magia está dirigida por un consejo de dos magos y dos magas. El nombre siempre es impar, el sexo o especie de los miembros es indiferente. La directora de la academia es elegida por dicho consejo y su voto vale el doble que el del resto (para evitar empates).

La directora de la escuela es **Alicia Kyteler**, una mujer hermosa, elfa, atractiva, muy inteligente que logra imponer sus ideas utilizando la lógica y los argumentos, en lugar de su poder. El rey está enamorado de ella, aunque ella no le corresponde.



Problemas en la Escuela de Magia

Una de las criaturas encerradas en los sótanos de la escuela de magia escapa y cunde el pánico. La Escuela de magia quiere pagar a alguien discreto que resuelva el entuerto.

Un nuevo y perverso alumno logra que lo admitan en la Escuela de magia y ataca a los magos. Cierra las puertas y se hace con el control.

Un mago descuidado lanza los desechos de pócimas, experimentos y hechizos al agua que entra por el canal. Emergen terribles criaturas mutantes marinas que asolan otras ciudades y la propia Atlantis. Cada vez surgen más.



Virginia Frances Sterrett

El Hipódromo y el Arsenal

Los caballos son la gran fuerza del ejército de Atlantis, la más numerosa y sana reserva de la isla. Junto al hipódromo están los cuarteles de los soldados del ejército. Aquí no solo hay caballos, sino que hay un arsenal o fortín y también allí están los carros de guerra. Solo a un loco se le ocurriría acercarse por allí sin un buen motivo. El ejército es mixto en cuanto a géneros y especies, aunque la gran mayoría son seres humanos y, mayoritariamente, hombres. Miles de soldados se entrenan y hacen vida en esta zona. La mitad del ejército son lanceros que reciben instrucción y entrenamiento semanal, pero son ciudadanos reservistas que duermen en sus casas y alternan la formación militar con otros menesteres y

empleos, normalmente en el campo. El ejército les proporciona la lanza, el resto del uniforme se lo deben costear ellos, alguno va a pecho descubierto. La otra mitad del ejército está profesionalizado, son soldados profesionales y además de entrenar, se encarga de mantener el orden en toda la región de Atlantis, no solo en la ciudad. Este segundo grupo, además de lanza y peto, porta escudo, casco y espada. Dentro de este grupo están los honderos y los arqueros, que tienen una espada corta, arco u honda, pero no lanza ni escudo, ni casco. Además de los caballos, cuentan con unos pocos animales poderosos: 5 elefantes, 10 hipocampos, 1 pegaso. El Capitán general del ejército es Aníbal, un tipo fuerte, curtido en cien batallas.

Problemas en el Hipódromo

-Un grupo de 30 soldados fue enviado a la aldea Gaia, cerca de la costa, con el objetivo de atender a una petición de ayuda que llegó por vía paloma mensajera. El mensaje decía "Todos están cambiando. Necesitamos ayuda, un gran mal nos asola y la población se ha mermado a la mitad". Una

semana después nada se sabe de los soldados. Alguien tendrá que ir a averiguar qué pasa.

-Una extraña enfermedad ataca a los caballos. Se están muriendo uno tras otro, es una catástrofe. Un ejército rival ha introducido a unos duendes con hechizo de invisibilidad que están mermando la caballería.

Circo

Aquí acontece uno de los espectáculos que más admira la población y a los que asiste con regularidad, las carreras. En este local, además de pagar entrada, hay apuestas ilegales entre los ciudadanos. Y no solo hay carreras, también se llevan a cabo en el circo todo tipo de peleas a caballo y a pie por parte de los gladiadores.

Escuela de gladiadores

Junto al circo, hay una escuela de gladiadores. En ella no hay esclavos, todos son voluntarios. Se practican todo tipo de técnicas de combate y las que más del gusto de la gente son se trata de los combates entre especies diferentes o contra criaturas maravillosas: osos, toros, grifos, mantícoras, etc.

Los duelos son siempre a muerte, salvo que el rey o la reina decidan salvar a alguien que ha sido derrotado.

Ser gladiador supone todo un honor, viven como estrellas, pero, si no se retiran a tiempo, pueden morir jóvenes. Hay mucho respeto entre los

propios gladiadores. Hay gladiadores de múltiples especies, no solo humanos, y cada raza aprovecha sus virtudes en la arena. Los enfrentamientos los equilibran mediante las armas. La escuela de gladiadores está junto al circo y está dirigida por **Clesis**, una mujer humana muy musculosa y alta.



El Teatro

A las afueras de la ciudad, al otro lado de la muralla en la zona sur, aprovechando el declive de una colina hay un teatro. En él se llevan a cabo monólogos, tragedias, comedias y todo tipo de espectáculos, especialmente durante las festividades y en los festivales de teatro, en que acuden artistas de toda la isla.

Para poder asistir a las representaciones, salvo en el día mayor de las fiestas de Atlantis, es necesario pagar una entrada. Sin importar la clase social o raza, el teatro es un espectáculo del que pueden gozar todos.

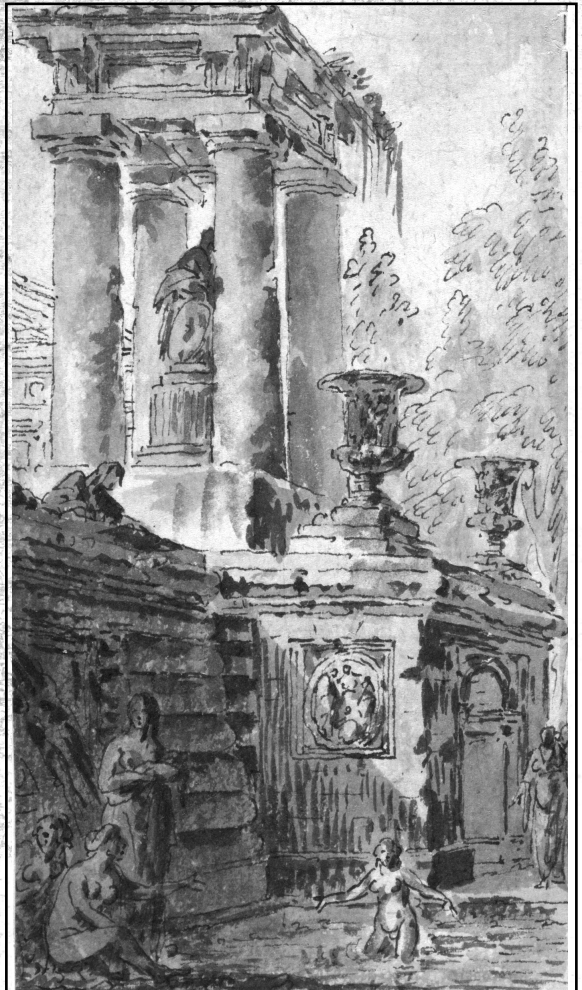
Problemas en el Teatro

-Han secuestrado al Fauno Tespis justo antes del festival de teatro. Es considerado el mejor actor del mundo, la reina en persona quería verlo, le han pagado un dineral, venía directo desde Arcadia, pero la noche antes de la actuación desapareció de la posada donde descansaba. Hay que resolver el caso antes de que cunda la decepción entre los asistentes que fueron solo por verlo a él.

-Uno de los grupos de teatro, durante el festival teatral, no son actores, sino rebeldes en contra de los reyes. Aprovechan su actuación para arremeter contra el público y que muera mucha gente, tienen entre ellos algunas criaturas maravillosas y letales.

Los balnearios

Hay dos balnearios, el del este y el del oeste. Están unidos y aprovechan las aguas termales naturales, una poza tiene agua fría, la del oeste, y la del este caliente. En días alternos se abre uno para las mujeres y otro para los hombres, puesto que el baño se lleva a cabo sin ropa. Son aguas curativas a las que acuden muchos guerreros y viajeros a sanar sus heridas. Además, en el balneario trabajan curanderos que conocen múltiples técnicas con las que curan todo tipo de heridas.



Louis Joseph Le Lorrain

El baño es una de las tradiciones más sanadoras y reparadoras para los atlantes, es un momento de paz. Muchas importantes reuniones tienen lugar en estos baños. Un día a la semana cierran las pozas al público y se bañan en ellas los miembros de la realeza.

Problemas en los baños

-Se han vertido aguas fecales y contaminadas en una de las pozas. Hay que buscar a los responsables.

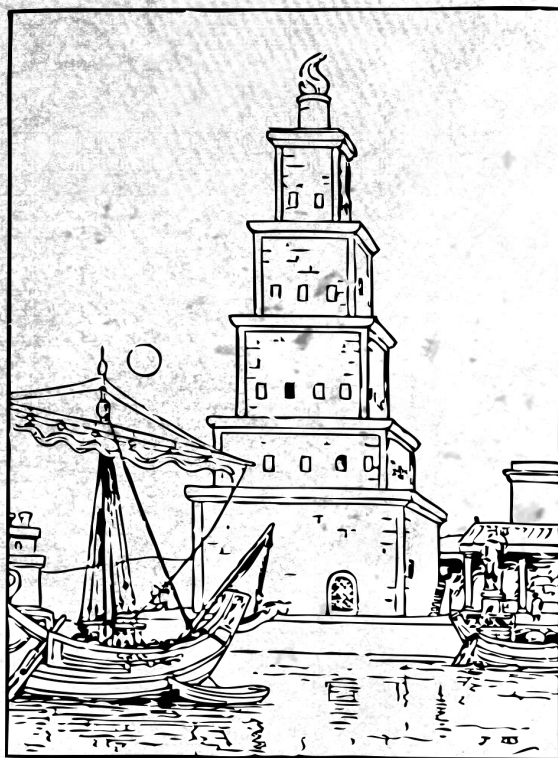
-Hay una acalorada discusión y llegan a las manos varias personas. Son miembros del gremio de carreteros y del nuevo gremio de tranviersos. Los segundos recriminan a los segundos que les saboteen, y los primeros los acusan de quitarles el trabajo. El ingeniero real inventó un tranvía y está sufriendo sabotaje, los tranviersos pagan a aventureros para que encuentren al causante. Sin embargo, si indagan, acabarán averiguando que en efecto los carreteros boicotean a los tranviersos pero que estos últimos tienen a cuatro troles explotados, encerrados, tirando de las vías, y no es ningún artilugio mecánico.

-A un bañista le da por bucear y encuentra en el fondo los huesos de una extraña criatura. Tras investigar y llevárselo a un experto, este dice que se trata de una cría de Kraken y que los huesos son recientes. Piensa que una criatura así podría llegar a devorar a los bañistas. Habría que sumergirse y bucear para indagar de dónde han venido los huesos.

El Puerto

Aquí llegan barcos de todos los tamaños desde todos los puntos de la isla y del mundo. El canal conecta directamente con dos extremos de la isla y a través de ello con el mar. El puerto es un lugar acogedor y, al mismo tiempo, peligroso. Hay varias posadas y albergues en donde se hospedan todo tipo de visitantes. Hay locales donde se bebe, se canta y se baila y es habitual que haya peleas y alboroto hasta altas horas de la noche.

Uno de los elementos más simbólicos del puerto es la estatua de Atlas. En torno a ella se reúnen a menudo ciudadanos para tener discusiones, debates y tertulias políticas y filosóficas.



Problemas en el puerto

-Cerca de los muelles opera una banda de piratas y bandoleros que lleva demasiado tiempo en el puerto. El patrón perdió el barco en una apuesta contra otro pirata, ahora están atrapados en la isla y se dedican a robar.

-Unos comerciantes necesitan escoltas para llevar un cargamento con valiosos tejidos a la isla de Arcadia, en donde pagan enormes sumas de dinero por ellas, pues son muy presumidos. El viaje es peligroso por los piratas y criaturas marinas, necesitan a gente experimentada.

Posada La pezuña del centauro

Esta posada del puerto es muy acogedora y económica. Está regentada por una mujer, Ariadna, una mujer hermosa, de unos treinta años, en su plenitud. Lleva siempre una daga en el cinto y muchos aseguran que no duda en utilizarla cuando alguno se pasa de la raya. Aseguran que es hija de las Amazonas, o de las valquirias, dependiendo de quién cuente la historia. Es rubia, alta y muy buena en batalla y respetada por todos, por lo que se vale por sí misma para mantener el orden. Además cuenta con cuatro empleados dos en cocina y dos en el servicio.

En cocina trabajan un duende y un humano, en la barra un fauno y un trol. Puedes encontrar las bebidas más variopintas, desde vino y aguamiel y

ronmiel.

Disponen de 8 habitaciones, la mitad suele estar libre. En el amplio salón hay dos reservados.

Problemas en la posada

-Ariadna lleva este asunto con mucha diligencia, pero tiene una sobrina. La hija de su única hermana. Su hermana falleció y a su sobrina la quiere como a una hija, pues la ha criado ella. La sobrina se llama Griselda y ha sido deshonrada por un noble de Atlantis y ahora espera un hijo. El sinvergüenza no se quiere hacer cargo y le va a buscar la ruina, a no ser que alguien lo ponga en vereda.

-Hay una vieja que siempre va a la posada y se sienta sola. Pocos suelen reparar en ella. Ramen, es su nombre. Anciana como el mundo, de cabello gris plata, vestida de novia, aunque poco queda blanco en su vestido. Se iba a casar, pero su amante era un marinero, Daglas, y sus compañeros de barco afirman que se ahogó, que cayó en un golpe de mar. Ella siente que su corazón aún late y los marineros del Vigía (así se llama el barco) mintieron, pero nadie la oye, la toman por loca. Lo que pocos saben es que la vieja heredó una fortuna, quizás algún ojo atento descubra una joya en su viejo vestido.

Hay un grupo de duendes y humano que se reúnen en un reservado. A veces son un poco toscos y se fijan mucho en los extranjeros, especialmente si parecen cazarrecompensas. Han dejado recado de que buscan

cazarrecompensas. Son conspiradores que trabajan para un noble que dice ser el auténtico rey de Atlantis, asegura

venir del exilio y tener sangre de Atlas en sus venas. Quieren destronar al rey. Esto lo tratarán con mucho tacto.

Albergue El canto de las sirenas

Aquí se da acogida a todos los extranjeros e indigentes que vivan en Atlantis. De la gestión del albergue se encargan hombres voluntarios, que dedican su tiempo a ayudar a los demás. Suelen ser los mismos que ayudan en el templo de Neptuno, almas caritativas encargadas de hacer menos dolorosa la vida de los miserables.

Por norma, nadie puede permanecer más de 4 noches en el albergue, si es el caso, tendrá que dormir a la fresca durante tres días, al cuarto podrá volver. Esta norma tiene como objetivo que los indigentes no se acomoden y se busquen un hogar.

Aunque los voluntarios y

voluntarias mantienen el lugar limpio y ordenado, no suele ser un sitio agradable. Lo que huele mal son quienes allí se alojan y sus ropas. Además, los dormitorios son comunes y uno escucha de todo mientras intenta dormir, desde ronquidos, a toses, eructos, ventosidades, y muchos otros sonidos que no se pueden describir pero sí imaginar.

El albergue tiene dos plantas y un comedor social. Se ofrece una comida al día, normalmente pan y sopa.

Hay unos tres guardias que se encargan de que no haya disturbios en el local, aunque los propios usuarios y los voluntarios suelen conseguir que todo funcione bien.

Problemas

-Un elfo bebe y bebe y no deja de dar la lata sobre que él era rico, fue un gran aventurero y tuvo una gran fortuna, pero se la robaron. Nadie le hace caso, pero está dispuesto a llevar a una misión suicida fuera de la capital a quien le siga a recuperar su fortuna, unas terribles criaturas le arrebataron cuando iba en carreta y mataron a su familia de camino a Atlantis.

-Alguien reconoce comiendo en el comedor social a un viejo que fue uno de los más poderosos magos nigromantes.



Sergio Alemañ

GADÍRICA

Gadírica es una región árida, de estepa, con múltiples arbustos, árboles aislados, eternas llanuras, cañones y caminos de tierra seca.

En este entorno pueden encontrarse caballos salvajes, lobos gigantes, tigres dientes de sable, bandoleros

Los caballeros de Atlas son una congregación de guerreros de Atlantis que velan por la seguridad del camino que lleva de Atlantis a Azaia. Aún así, cada vez dedican menos fondos a esta honrosa tarea y a menudo no son suficiente para que las rutas sean seguras.

En Gadírica los poblados son pequeños y dispersos y los habitantes belicosos, salvajes, cazadores, se mueven a caballo.

La Torre Negra

Esta torre es una fortificación austera, de enormes piedras, rodeada de cabañas en las que vive su ejército. La torre está en una zona elevada, junto a una laguna. Es una zona verde, para ser la estepa, hay caza y árboles frutales. Es un lugar sin lujos, donde se come bien y se entrena duro.

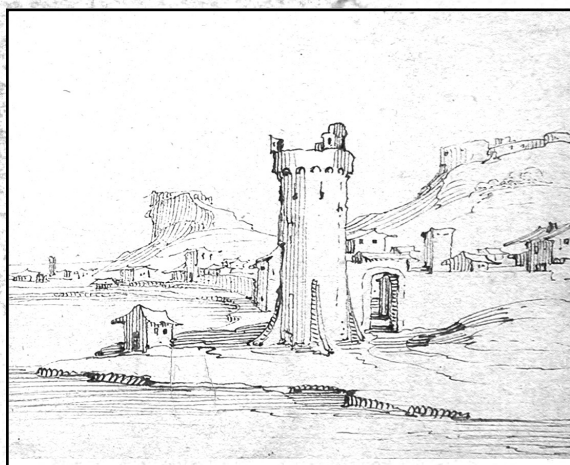
Aquí vive el rey **Gadiro V**, que s el rey de Gadírica, es un salvaje ignorante, pero aseguran que lleva la sangre de Atlas en las venas y que su tatarabuelo fue el único de los hijos de Neptuno que vivió muchos años. Gadiro V tiene 7 hijos de diferentes mujeres, todos ellos bastardos, no ha tomado esposa. Le gusta cazar y guerrear. Algunos lo consideran salvaje

y otros psicópata. Detesta a los presumidos y los avances tecnológicos de Atlantis.

En la torre viven concubinas, los hijos, y el ejército.

El funcionamiento de este reino es muy simple. El rey manda sobre sus inmediatos consejeros. Vive en la torre negra y manda emisarios a los poblados tres veces al año para recaudar impuestos. No se trata de impuestos fijos, sino lo que cada aldea pueda aportar. Algo de lana, madera, o cualquier cosa que sea útil. No suelen utilizar monedas en el reino ni se valoran los ornamentos ni nada que sea superficial. Los pobladores de Gadírica tienen a Gadiro V como un rey justo.

Junto al rey, está siempre su fiel consejero, **Capernio**, un chamán experto en artes oscuras y en la naturaleza. Sabe mucho sobre la curación, la naturaleza, las hierbas y las especies vegetales y animales.



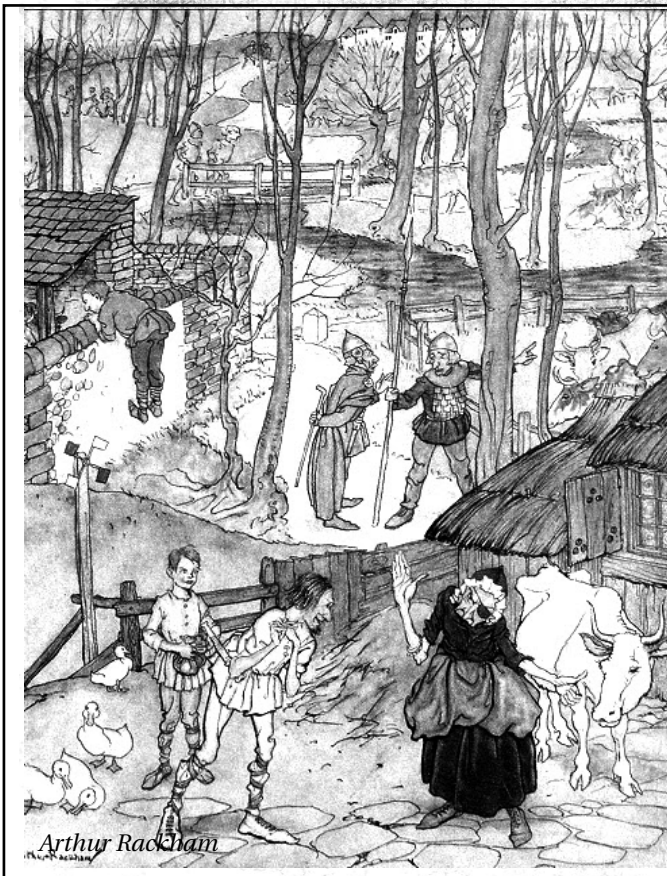
Problemas en la Torre Negra

-El mediano de los bastardos, el más fuerte y rabioso, se ha marchado de la torre y ha dejado al ejército. Henchido de rencor hacia su padre y hermanos, está recabando apoyos para atacar la Torre negra y destronar a Gadiro. Está reuniendo a los más descontentos, varios temibles seres mágicos y a ambiciosos y ladrones.

-Capernio ha tenido una terrible visión, una profecía. Se alzará un ejército de muertos y arrasará todos los poblados de la estepa. Algo ha despertado en una profunda cripta, en unas olvidadas ruinas.

-Llega un barco a las costas, viene del continente de Jima y asegura ser princesa en búsqueda de un rey con el que tomar casamiento. Dice ser de la nobleza, va muy bien escoltada, es muy atractiva y refinada. En realidad la desterraron por bruja, si es princesa, desea matar al rey y ser reina, pero antes le debe dar hijos. El chamán lo sospecha, lo pondrán en su contra y buscará ayuda.

-La ruta a Azaia se ha vuelto muy insegura y el rey, tal y como lo manda el rey de Atlantis, debe prestar ayuda a dicha ruta. Sin embargo no le gusta la orden ni confía en los emisarios.



Los poblados

Los poblados de Gadiria no tienen más de 20 o 30 viviendas. Son viviendas de madera unas veces y de pieles y madera otras. Son calientes y flexibles para soportar tormentas, pero se puede levantar una aldea o campamento en pocos minutos. Siempre hay caballos, comida, bebida, y fiestas nocturnas a la luz del fuego. Como no tienen negocios ni comercios les suele gustar que aparezcan gentes nuevas con cosas que vender, aunque ellos ofrecen trueque, pues no suelen utilizar dinero. Son guerreros y ganaderos tanto hombres como mujeres.

Es un reino sin rey ni reina. Es el todo en mitad de la nada. La vida en esta región gira en torno al oráculo, al que acude gente de todas partes del mundo. Es un templo palacio con sacerdotisas y guardias que han jurado voto de castidad. Quien manda aquí es a suma sacerdotisa, que es quien da la respuesta de los dioses. En este palacio se celebran fiestas, sacrificios, homenajes, funerales y todo tipo de ritos religiosos. Por tanto, se guardan gran tesoros en los cofres del templo, en donde el propio templo, sus sacerdotisas y las ropas son joyas.

Entre las sacerdotisas hay tanto humanos, como seres de otras especies inteligentes, especialmente elfas, hadas y faunas.

Más allá del templo, el resto de la región es una zona montañosa, rica en vegetación de alta montaña y poblada por algunas de las criaturas más maravillosas del continente, como pegasos, unicornios, grifos, esfinges o mantícoras. En las cavernas de las montañas, también es posible encontrar trols de las cavernas e incluso guls.

Problemas

-Llega por costa una invasión de grandes hordas piratas sabedoras de las riquezas que guarda el templo del Oráculo. Si los barcos llegan a la costa será la perdición para todos.



-La sacerdotisa suprema está moribunda y es necesario hallar a una sucesora. La propia sacerdotisa tiene visiones de dónde hallar a la nueva sacerdotisa, pero sus visiones no están claras, alojan grandes dudas y serios peligros.

-Corren rumores de que la sacerdotisa se ha dejado corromper. Sus predicciones son interesadas y previo pago responde la predicción que el rey de turno desea oír dependiendo de sus intereses. Esto está conllevando conflictos fronterizos y se dice que una gran maldición caerá con el templo. Van ya varias catástrofes.

Se cuenta que es uno de los rincones más apacibles de la Atlántida. Sus habitantes se dedican mayormente a la agricultura y viven de comerciar con la cercana metrópolis. Es un pueblo donde abundan humanos, duendes y algunos faunos que viven en concordia. En las aldeas predomina el buen humor, el trabajo duro y las ansias de celebrar el buen tiempo y la vida. Suelen ser humildes y bastante ignorantes. Su felicidad reside en su sencillez. Para ellos lo más importante es estar vivos, sanos y que haya buenas cosechas. Las intrigas políticas, las guerras y aventuras quedan muy lejos para estos habitantes. Suelen encontrar que es un buen lugar para retirarse y es habitual encontrar en estas tierras a viejos aventureros, soldados o nobles, que quieren disfrutar en paz de sus últimos años. No obstante, es difícil hallar joyas, riquezas, cultura o sofisticación, por ello muchos habituados a la ciudad encuentran este reino aburrido.

Chalaros

Es la capital del reino. Aunque muchos, con cierta maldad, se refieren a este reino como a un condado, pues rinden absoluta pleitesía y obediencia a la capital. No por servilismo, sino por utilitarismo, para ahorrarse quebraderos de cabeza.

Es una ciudad de unos 600 habitantes, cercana a la costa, pero de interior. Está en una llanura, entre

montañas, y cuenta con un palacio mal defendido. En la construcción del mismo lo que imperó fue la comodidad y que resultara económico, así que no se encuentran en él grandes lujos. En el palacio vive la reina, Cheiragogi, una mujer anciana y taimada, oronda, que parece tener problemas de movilidad, pero son fingidos. Esta astuta mujer tiene un hijo heredero, Makos, un pobre bobo que se dedica a vivir la vida y que suele pasar los días en Atlantis, pues no siente ningún interés en la gestión ni la corona. La vieja ha depositado sus esperanzas en sus dos nietos, mellizos, quienes a sus diez años ya le parecen más inteligentes que el padre.

Problemas

-Han desaparecido decenas de niños del reino. Los testigos aseguran que siguieron a un bardo. Este maléfico personaje tocaba un violín y los niños lo seguían embelesados. Este bardo es alguien del pasado de la reina. Su hijo murió por la inacción de la reina ante una amenaza, y ahora quiere que paguen todos los niños del reino. Los nietos de la reina también desaparecerán, haga lo que haga.

-El hijo de la reina se enamora de alguien que lo manipula y convence para intentar reinar. Para ello, si es necesario, acabará con su madre.

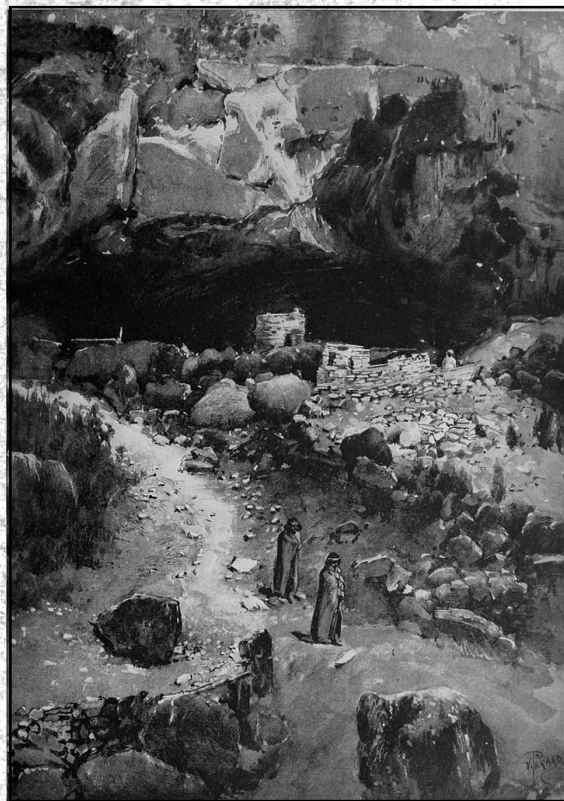
Hace ya más de una década que perecieron los últimos reyes de Evemia. Un gran mal asoló este reino, se piensa que fueron prácticas con oscuros cultos, que demonios emergieron de las profundidades y devoraron los ejércitos. Nadie pudo ayudarlos. El reino está ruinas. La región en la actualidad son pantanos, ciénagas, bosques salvajes, y ruinas enterradas entre la maleza. La luz ha abandonado el lugar y nadie que tenga dos dedos de frente pisa la zona. Quienes tienen que pasar cerca rodean la zona.

Allí pueden encontrarse todo tipo de criaturas terribles. Algunas de las mayores amenazas se esconden en estos pantanos y ruinas. La magia negra, los tratos con diablos, hundieron esta tierra.

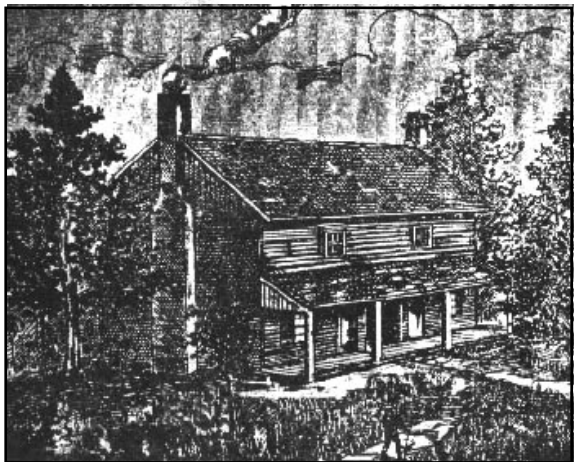
Lo que la mayoría desconoce es que los anteriores reyes, Avamor y Rania siguen vivos, o más bien, están no muertos. Hicieron un pacto con una malvada deidad y para poder gozar de esa vida eterna prometida tuvieron que entregar a todo su reino, a toda su población y su futuro. En la actual residen en lo profundo de alguna olvidada ruina, disfrutando de la vida eterna mientras se propaga la corrupción por lo que fue su reino. Su inmortalidad, no obstante, los ha transformado en algo similar a guls.

En esta zona podemos encontrar alguna tribu aislada de reptilianos, guls, arañas gigantes, plantas carnívoras, múltiples hierbas

venenosas, arenas movedizas, serpientes gigantes y trols. A pesar de lo peligrosa que resulta esta región, quienes saben moverse por estas selvas y pantanos acaban encontrando un lugar idóneo para vivir si lo que desean es mantenerse refugiados del mundo civilizado, pues a nadie se les ocurrirá buscarlos allí. Por eso es que en esta zona podemos encontrar alguna aldea de duendes y casas aisladas en donde viven brujas y hechiceros poderosos que no temen a las criaturas de las ciénagas.



La casa de Blavatsky



La vieja Blavatsky vive en un recóndito rincón de los pantanos de Evemia. Pocos saben encontrar el camino, y quienes lo hallan, difícilmente pueden volver. En una casa de madera, entre árboles, junto a una charca, no lejos de un riachuelo, vive esta anciana que pareció haber nacido vieja. A pesar de su aspecto desagradable, tiene un gran carisma, puede mostrar una sonrisa bondadosa y una voz terriblemente amable. Es una maestra de la manipulación. Blavatsky mató a toda su familia, a sus hijos y a sus nietos, cuando, tras una discusión con sus hijos, apareció en la casa familiar y les lanzó un terrible hechizo que se le fue de las manos. No había pretendido matarlos en principio, pero es lo que hizo. Su remordimiento fue tan grande que se autoengañó a sí misma. Suele contar que a su familia la mataron miembros del ejército de Atlantis, y desde entonces los odia profundamente. Su obsesión es llenar la casa de vida (para después

arrebatarla). Le gusta tener la casa llena y viva, suele decir.

Hay numerosas trampas tanto dentro como fuera de su hogar. Cuenta con una manada de gatos inteligentes que trabajan para ella. En realidad, esos gatos son sus nietos a quienes mantuvo atrapados a estos seres mediante un maleficio. Los gatos la ayudan y sirven, aunque en ocasiones pueden empatizar o ser bondadosos con las víctimas como ellos.

Debajo de la casa de la bruja hay un interminable sótano que es un auténtico homenaje al horror y las torturas. Cuando algún mal asola en Atlantis o alguna otra ciudad, o cuando desaparecen niños, suelen decir que ha sido la vieja Blavatsky. Ella es el cuento con el que las madres asustan a los niños para que no se adentren en los bosques. A veces ha habido batidas para dar con ella, nunca han acabado bien.

Problemas

-Puedes toparte con ella, bajo la apariencia de una delicada anciana, mientras recoge setas o flores (que siempre serán alucinógenas, venenosas o materia prima para pociones). En este caso, os ofrecerá su alojamiento, comida y bebida.

-Quien camine por el bosque puede caer en alguna de sus múltiples trampas y al anochecer vendrá a repasar qué trampas han tenido éxito. Utiliza la magia, las ilusiones, combinada con trampas rudimentarias para osos, para capturar a todo tipo de seres inteligentes.

La cueva de la familia trol

Los troles por esta zona duermen a menudo en la intemperie, cubiertos con pieles o en pequeños campamentos improvisados con palos y pieles. No obstante, hay un clan que manda sobre los demás troles, son la familia Bárnida. Se dicen a sí mismos los protectores del bosque, pero lo dicen desde la visión de un trol. Proteger el bosque es mantener el equilibrio y por tanto ellos deben seguir existiendo y, para seguir existiendo, devoran todo ser vivo que se les cruza, cuanto más grande mejor. Eso sí, consideran que un número excesivo de troles es negativo para la supervivencia del bosque, por lo que cuando algún clan crece demasiado, lo exterminan sin dudar.

Viven en unas enormes cuevas repletas de tesoros. Les encanta todo lo que brille. Para ellos un tesoro puede ser un espejo brillante.

Aunque en sus cuevas no hay trampas, se acumula tanta basura, huesos y desorden, que todo puede acabar siendo una trampa.

Los líderes del clan son la hebra Báthory y su pareja Barro. Ella es la más inteligente (aunque inteligente para ser un trol es mediocre para ser humano o elfo), astuta y vengativa. Él es a menudo el brazo ejecutor. Barro es el trol más fuerte que ha nacido en la Atlántida (suelen decir). Ya siendo un niño trol mató con sus manos a un gul. Ella también tiene una fuerza terrible. Los líderes del clan tienen 6 hijos, con los que configuran un tremendo

ejército dentro del pantano. Pocos quieren vérselas frente a 8 troles organizados.

Problemas

-Un clan de troles se siente amenazado por los Bárnidas, de hecho han sufrido varios ataques. Pagan a mercenarios para que vayan a las cuevas y los maten, ellos se consideran seres inofensivos que solo desean vivir en paz, pero los Bárnidas son unos tiranos.

-Ha desaparecido el menor de los Bárnidas, un niño trol encantador. Pueden tenerlo en otro clan y utilizarlo para vengarse de los Bárnidas. A quien lo encuentre lo recompensarán con incontables tesoros.



John Bauer

El palacio sepultado

El palacio de Evemia fue sepultado, devorado y engullido por la tierra. Tras las artes mágicas a que se sometieron Avamor y Rania, todo quedó bajo tierra y ahora el palacio son catacumbas, mazmorras repletas de mistrios y trampas.

En ellas reinan Avamor y Rania, que son no muertos, viven para toda la eternidad, aunque a cambio deben proporcionar vidas nuevas a Alú, el demonio que mora en las profundidades de estas catacumbas. El lugar está infestado de guls y otras criaturas de las profundidades. Hay múltiples tesoros olvidados, restos de guerreros que han perecido, espadas oxidadas y esqueletos por doquier.

Rania tiene algunos poderes de brujería, especialmente relacionados con la ilusión y la manipulación mental. Avamor vive como en un sueño, en un letargo que lo mantiene confundido.

Tienen tres hijas, también convertidas en no muertas, son los únicos humanos que conservan la carne bajo la superficie del antiguo reino.



No obstante, una de estas hijas desea morir, otra desea liberarse (desconoce u olvida que salir a la superficie de día la matará), y la última es fiel a sus padres y desea conseguir nueva carne fresca para ellos y el demonio.

Problemas

-En una aldea se producen constantes raptos nocturnos, tanto de los vecinos como de los animales. Afirman que han visto a oscuras criaturas andando entre las tinieblas. Mediante un encantamiento se ha abierto un portal que lleva al palacio subterráneo. El portal está en el interior de un gigantesco árbol hueco.

-Aparece un viejo mapa del palacio y quien lo encuentra asegura que, aunque esté maldito, disponiendo del mapa será muy sencillo moverse por él y encontrar grandes tesoros.

-Un ejército sombrío, guls con armaduras y otras terribles criaturas, avanzan hacia Atlantis con la intención de arrasarla. Un hechizo ha provocado que las criaturas de las profundidades puedan caminar a la luz del día. Ya están quemando y destrozando toda aldea y las vidas que hayan a su paso. Los aventureros o mercenarios se internarán en las mazmorras en busca del mago y el hechizo responsable de la devastación.

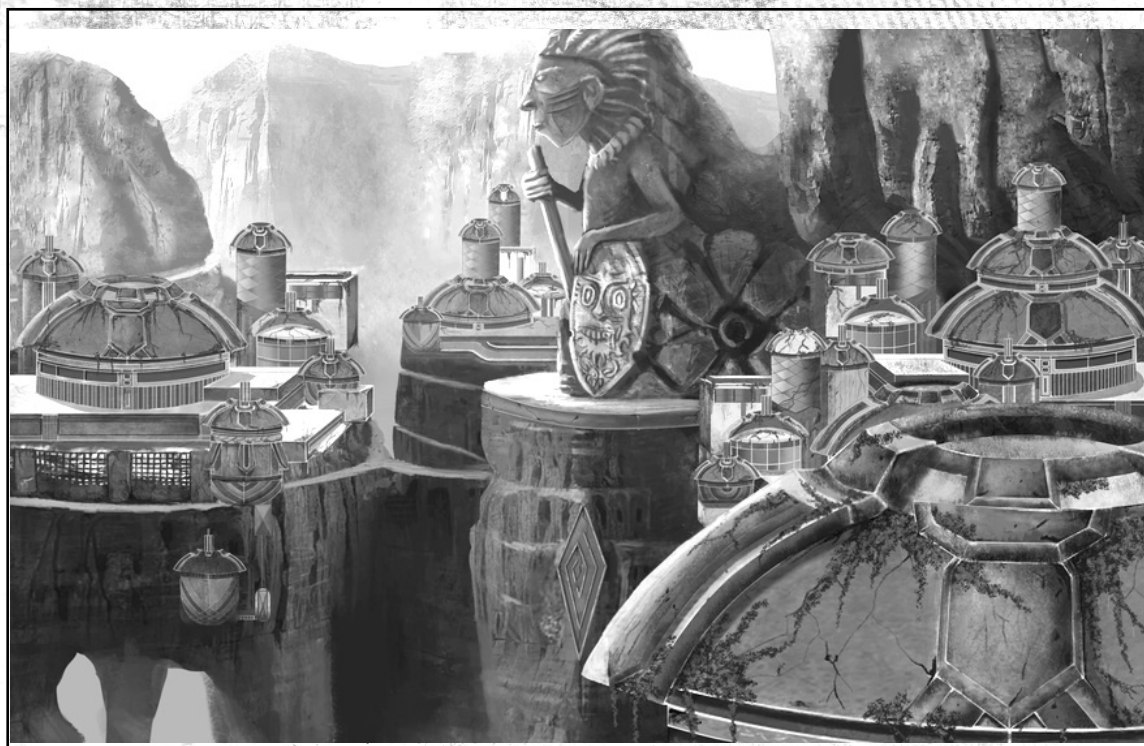
DIAPREPISIA

Diaprepisia es una región rica y fértil. Aunque hay amplias zonas rocosas, hay también un luminoso bosque, colinas verdes, tierras de cultivo y, sobre todo, una zona muy verde natural en torno al canal. La región está partida por el canal artificial que va del mar hacia Atlantis y que atraviesa la isla. Su capital, de mismo nombre, es la segunda ciudad más próspera de la isla continente. La capital se llama Diaprepis (aunque la suelen llamar la capital a secas) y es una ciudad puente construida sobre el canal y, por tanto, hay un gran comercio, pues son innumerables los viajeros que desean atravesar el canal por allí.

Esta próspera ciudad está regida por

Gangas, la hermana de la reina de Autóctona. Es una elegante e inteligente elfa que, según dicen, supera ya los 120 años, aunque esto es algo que no ha hecho mella alguna a su típica belleza racial. Gangas tiene dos hijas, de 7 y 3 años respectivamente. Es un misterio con quién las concibió, y no parece dispuesta a desvelarlo.

Gangas es amante de la belleza, las formalidades, los minerales preciosos, los vestidos, las fiestas elegantes y la buena conversación. Es muy curiosa y al menos dos o tres veces al año viaja fuera de su reino. Los ciudadanos están muy contentos con cómo gestiona el reino y pese a su gusto por la cultura y lo fastuoso, la consideran muy buena administradora y una justa regente.



En el palacio conservan un poderoso talismán. En una sala circular con vistas al cañón y al canal, hay una brillante roca que aseguran fue extraída del mismo núcleo de la Rupes Nigra. Cuentan que quien la toca encuentra respuesta a una pregunta ¿dónde está y qué es aquello que busco? Así, en una nítida visión, se le aparece a cada uno aquello que más deseaba. Las visiones y las experiencias son muy diversas, diferente absolutamente de uno a otro e incluso hay quien acaba algo trastornado. No obstante, personas de todo el mundo llegan a Diaprepisia y pagan enormes cantidades por tener el honor de tocar la piedra, que está vigilada por enormes medidas de seguridad.

Nosocomio de Asclepio

En un edificio de dos plantas, cuadrangular, está ubicado un sanatorio de fama mundial. Cuentan que aquí se atesoran grandes conocimientos sobre la sanación y que los hombres y mujeres que allí trabajan se han enriquecido por el saber de todas las razas, desde elfos hasta gnomos. Para trabajar en el sanatorio es preciso adscribirse a la orden religiosa que rinde culto al dios Asclepio. Dan acogida a todo el que llega herido o enfermo y atienden a todos, sean quienes sean. Una vez curados, si se produce la sanación, cobran el tratamiento, que es muy caro. No obstante, son flexibles en el pago: monedas, piedras preciosas, trabajos forzosos o cárcel. El director

del nosocomio es Orestes, un fauno maduro, llegado en la infancia desde Arcadia, que se entregó por completo a la ciencia y a la curación cuando vio fallecer a su familia tras un ataque de bestias salvajes. Es bueno y compasivo. Sueña con regresar algún día a su tierra, compartir su conocimiento y reencontrarse con sus paisajes idílicos.

Problemas

-Aquí se esconde Miliesias. Un adolescente que tiene alas y garras, además de unas pocas plumas por su cuerpo. El chico es hijo de la reina, aunque esto es un secreto de estado, y los fieles del nosocomio tratan de curar esta enfermedad o maldición que tiene de nacimiento. Es un misterio todo sobre el joven, que lo único que desea es abandonar su cautiverio.

-Hay algunos sanadores que están traficando con las medicinas para que se usen como estupefacientes, los dirigentes desean acabar con esta actividad.



John Bauer

Posada Las Malas Artes

Estamos en una de las más selectas y refinadas posadas de la isla. Aquí entran muy pocos visitantes, solo se deja entrar a quienes van adecuadamente vestidos y tienen unos modales pulidos. Las armas se dejan en el armero de la entrada, custodiado por dos vigilantes. En una pizarra se escribe qué se deja y al salir se puede recoger. Esta posada está pensada para los nobles de la ciudad y para los visitantes o comerciantes más refinados. Hay espectáculos artísticos de música, danza y hasta miniteatro. Aquí sirven hidromiel y sidra, pero también otras bebidas de importación. Cuentan también con una amplia carta, aunque la cocina va algo lenta. Tienen a un jefe de cocina muy viajado y esmerado que se empeña en innovar con cada plato.

Son bienvenidas todas las razas, de hecho, es uno de los lugares en donde mayor variedad es posible encontrar.

Merdien es el cantante. Es un medio elfo andrógino especialmente. En sus espectáculos se maquilla y viste la mitad del cuerpo como una mujer y la otra mitad como un hombre. Es capaz de cantar perfectamente con tonos graves y agudos.

Mantis, es el músico, es un humano. Toca varios instrumentos, pero es especialmente diestro con el arpa. Las malas lenguas dicen que es la pareja de Merdien.

Ferran Mertés, es humano, de unos cincuenta años. Asegura haber

viajado mucho y disfrutado de múltiples manjares. Asegura aspirar a ser el mejor cocinero del mundo.

Filis Novo, es un centauro de refinadísimos modales. Suele estar en un apartado fumando cachimbas y departiendo con invitados, aunque a veces sale a trotar por las praderas. Se ven pocos centauros por estas tierras, él es uno de ellos. No se avergüenza sino que se considera un prodigio. Lleva largos cabellos, está musculado, es joven, tiene piel morena y se ríe a sonoras carcajadas. Sus modales son refinadísimos. Sueña con que lo hagan duque, por todo lo que ha aportado al reino.

Problemas

-Desaparecen los ahorros de Ferran Mertés que iba a destinar a viajar por todo el mundo. Sospecha de su jefe que no lo quiere perder, pero necesita pruebas.

-Nacen muy pocos medio elfos como Merdien. Su padre era mago y así dio descendencia a su madre. Él intenta llevar esto en secreto, pero alguien lo descubre y lo secuestra, para que revele cómo pudo nacer.

-Filis Novo necesita ayuda para que vaya a verlo allí una centaura a la que quiere seducir desde que son adolescentes. Vive en las llanuras, es algo salvaje, y no sabe cómo conquistarla. Se ha dado cuenta de que la necesita en su vida y pagará lo que sea por ella.

Mneseia. Es uno de los reinos más grandes de la Atlántida. La capital es la ciudad costera de Mnesis. Comercian sobre todo con materias primas. Son un pueblo, campesino, pesquero y guerrero. Ignorantes, envidiosos de Atlantis, duros, pero primarios.

Mnesis

Es la capital del reino. Su rey es un guerrero **Gargantúa**, es medio trol. Está casado con una hermosa humana que no le da descendencia. Ha tenido otros hijos trols que esconde en aldeas. Es odiado por casi todos los demás reinos, lo miran por encima del hombro, lo consideran (con acierto) feo, ignorante y maleducado. Ha habido varios intentos de asesinato frustrados. Es un gran guerrero. Solo se le da bien guerrear, comer y tener hijos feos. Es el más cruel de todos los reyes de la Atlántida y le cuesta obedecer las normas de la capital, solo lo hace cuando no le queda más remedio. Cada cierto tiempo siente impulsos de conquistar Atlantis, pero hay algo que se lo impide: una profecía. En su corte está el único miembro de su familia original que siga viva, una trol anciana que se esconde en las torres y habitaciones más oscuras. Esa anciana trol es su abuela, una vieja bruja que ha predicho que el día que intente conquistar Atlantis, morirá destripado por sus propios hijos. Le ha mostrado

incluso la visión, y eso es lo único que lo retiene cuando siente impulsos de navegar por el canal y arrasarlo la ciudad entera.

El laberinto

Los métodos de Gargantúa son tan crueles y rebuscados que cómo cárcel ha hecho construir un laberinto. En su interior habitan un minotauro y una mantícora sin alas. El camino para salir está dibujado en el suelo, no obstante, cuando introduce a un preso en el laberinto, con la promesa de que si sale será libre, antes le arranca los ojos con sus propias manos y los devora. En una tradición por la que todos lo temen y desprecian, a veces se le atragantan los ojos, pero siempre dice que las tradiciones están para mantenerlas. En el fondo, está tremendamente orgulloso de su laberinto y de su costumbre de devorar los ojos.

Las aldeas

Los pueblos que rodean la capital son abundantes y gozan de buenas tierras. No obstante, el diezmo que han de pagar y destinar a Mnesis es demasiado riguroso. Cuentan con grandes avances para la agricultura, como molinos y arados, pero cuando alguien desobedece a su rey, lo despedaza vivo delante de su familia para dar ejemplo.

AUTÓCTONA

Es una tierra de grandes llanuras, mesetas, tierras fértiles y vegetación aislada. Hay varios poblados nómadas autorizados por la reina de Autóctona, que les permite el pastoreo y la agricultura, siempre y cuando le paguen un impuesto anual en especias, y se ajusten a sus leyes.

Masatha

Es la única ciudad habitada de Autóctona (el resto son campamentos nómadas que se montan y desmontan). Masatha es en realidad una fortaleza erigida en lo alto de un monte amesetado. Por su orografía, es una de las fortalezas más inexpugnables del continente, pues para acceder a ella solo hay un camino tortuoso y estrecho o bien es preciso una arriesgada escalada. Los muros, asimismo, son muy altos.

En el interior de la ciudad hay palacios, templos, mercado, artesanía, herreros y un nutrido ejército. Además disponen de tierras, víveres, pozos y ganado para sobrevivir ante un posible asedio.

Los ciudadanos de Masatha se hacen llamar autóctonos y son elfos. No obstante, son un extraño tipo de elfo de piel grisácea, más robustos y menos inteligentes que otros elfos. Muchos de ellos desarrollan una enfermedad letal e incurable, al que llaman el mal del sol. Es una enfermedad que les va escamando la piel primero, después comienzan a

toser tierra y, finalmente, sus órganos internos se convierten en tierra. Los autóctonos no se reproducen de la manera normal, sino que nacen de la propia tierra. Todos los años germinan la tierra mediante una oración y pasados nueve meses nacen varios niños que emergen de la tierra. Así se va renovando la población de Masatha. Como característica, los autóctonos son terriblemente racistas y es muy raro que dejen vivir en la ciudad a alguien que no sea de su raza, pues se consideran superiores a todos los demás. No obstante, algunos de los autóctonos optan por viajar y conocer mundo, aunque no pueden tener descendencia salvo por el procedimiento antes descrito. En muy pocas tierras estos elfos son capaces de germinar el suelo mediante sus oraciones, y se cuenta que hay algunos suelos que generan un tipo diferente de autóctono. Adoran a la diosa Gea.

El palacio real

Está en uno de los extremos de la montaña amesetada. La reina es Leucipe. Es tradición que en autóctona haya reinas, ya que adoran a la deidad femenina Gea. Se dice que tiene unos 180 años, aunque nadie se atreve afirmarlo, no le gusta que hablen de su edad. Es una elfa fornida, fuerte, de carácter jocosos y cruel por igual. Ella instauró la pena de muerte por sol e inanición, el destierro o condena al nomadismo, y la posibilidad de

obtener una licencia de residencia (que debe renovarse una vez al año) para aquellos no nacidos en Autóctona pero que puedan ser de alguna utilidad en la ciudad.

Salón de baile

El salón de baile es de enormes dimensiones, con suelo ajedrezado y grandes columnas de mármol. La alta sociedad acude a bailar en grupo o en pareja, es un divertimento sofisticado acompañado por los mejores músicos. Algunos grandes acuerdos y hasta matrimonios se cierran en este salón de baile.

Salones comedor

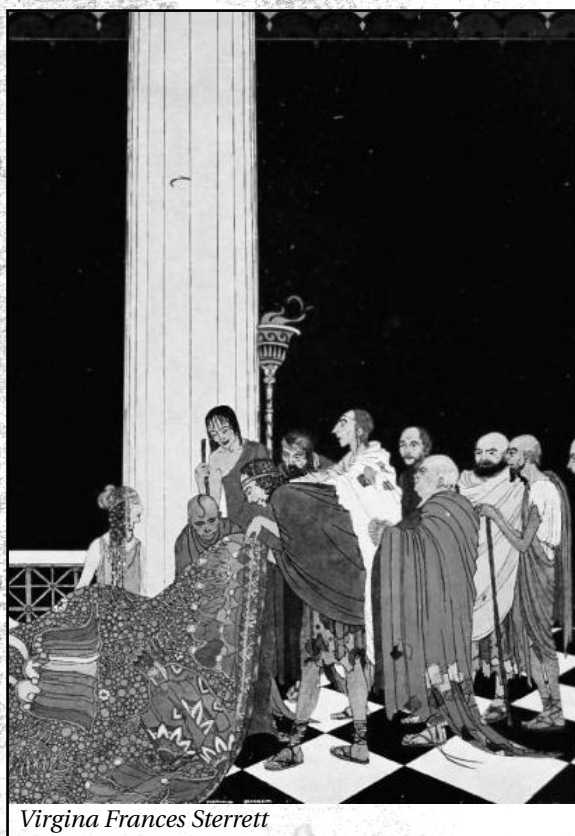
Hay mesas largas y en ellos se celebran fastuosos banquetes. Siempre procuran comer y beber con mesura, aunque hay todo tipo de manjares y exquisiteces. A la reina le gusta mostrar su poderío en la cocina con exquisiteces exclusivas en pequeña cantidad.

Escuela de escribas y erudición

En el afán altruista de la reina, destina una gran cantidad de fondos a instruir a los mejores escribas y sabios. Invierte en la educación de sus sabios, y trae a otros de renombre, quienes luego le detallan sus principales conocimientos. La reina es muy curiosa y desea saber todo sobre la historia y la cultura de los diferentes continentes, por ello confía en sus eruditos, traductores y copistas.

Sala de audiencias

La sala de audiencias tiene una característica muy peculiar. Para ser atendido hay que ponerse arodillado frente a la reina en una trampilla. Dependiendo de la decisión que tome la reina puede, o no apretar ningún botón y dejar que se marche quien ha hablado con ella, o pulsar el botón 1, que abre la trampilla y lleva a un calabozo; o pulsar el botón 2, que abre la trampilla y lleva a una muerte normalmente segura frente a una irracional y cruel criatura devoradora de humanos.



Virginia Frances Sterrett

Muchos conocen a Méstoras como la tierra de los acantilados. Especialmente se trata de la zona costera la que está repleta de estas formas rocosas que producen vértigo. Hay enormes acantilados sobre el mar en los que rompen las olas. En uno de ellos se erige un enorme faro y también el palacio de Méstoras.

El castillo de la locura

Este es el sobrenombre que se convirtió en oficial con el que se refieren todos al castillo del rey de Méstoras. Es un espectacular castillo erigido sobre un acantilado que da a las rocas donde rompe el mar, en la costa este. El castillo tiene una puerta principal, un gran portón de madera que se alza con cadenas. Tiene múltiples torres con pináculos y hay gárgolas por doquier. Muchos piensan que las gárgolas son estatuas, sin embargo, son monos alados que vigilan el lugar y que están dirigidas por Perilo, que es el alquimista que trabaja fiel para el rey de Méstoras.

El rey de méstoras es Falaris. Se trata de uno de los más crueles dictadores que se recuerdan en la región. Él mandó construir a Perilo el toro de Falaris. Se trata de una escultura de bronce, de un toro, en cuyo interior introduce a los condenados a muerte. Coloca el toro sobre una hoguera y mientras gritan al morir achicharrados, parece que el toro muge, lo cual causa el

divertimiento de Falaris y sus acólitos. Falaris es un humano muy inteligente, hipócrita, amante del arte y la música especialmente. Que sabe normalmente relacionarse con personas de todas las clases sociales, pero que esconde una personalidad traicionera y psicópata. Disfruta con el sufrimiento. Es capaz de arrasar una aldea por tal de verla arder. En algún caso ha inventado una ofensa de alguno de sus fieles o de un pueblo entero, para poder divertirse con su sufrimiento. Detesta las guerras porque teme perder. No tiene ambición por expandirse, lo único que anhela es divertirse. Tiene unos 28 años, es hijo único, se cuenta que mató a sus padres y a sus hermanos mayores, rumor que en absoluto molesta a Falaris, pues cree que forja de él una imagen de hombre fuerte. Lo que no le gusta que se cuente es que los envenenó. Se pone fajas para disimular sus carnes fofas y le gusta parecer más fuerte de lo que es. No ha tomado mujer y tiene extraños gustos. Le place probar a todo tipo de seres de diferentes sexos. No le interesa mucho tener descendencia, pues teme que algún día sus hijos lo maten por heredar.

En el castillo cuenta con un ejército de 100 soldados, mayormente humanos y entre ellos varios trolls y algunos elfos. En lo alto del castillo deja vivir a sus protectores y vigilantes, los monos alados. Hay un total de 30.

En los salones de palacio, además de dar fastuosos banquetes, al rey le encanta organizar obras de teatro y actuaciones musicales. Muchos músicos y artistas temen actuar para él e intentan evitarlo, pues cuando alguna actuación no le satisface, no le tiembla el pulso para ejecutarlos. Aunque le gusta usar el toro, en muchas ocasiones ingenia diferentes procedimientos. Se cuenta que hay muchos que son condenados a la tortura eterna, en lugar de a la muerte, y que gritan en las catacumbas del castillo, donde se especula se hacen terribles experimentos con ellos. De ahí, y de los sacrificios, le viene el nombre al castillo.

El faro

No muy lejos del Castillo, se alza el Faro de Méstoras. Un prodigio arquitectónico que salva a múltiples barcos de las rocas. Tiene 35 metros de altura, una sola puerta de entrada y dos personas se encargan de vigilarlo y vivir en él. Se cuenta que se trata de un matrimonio de sabios. Son la Elfa Martindrai y el humano Megistos.

La montaña tortuga

El nombre de esta montaña se debe a su apariencia de montaña. Entre los bosques de Méstoras se alza una muela, un caprocho geológico, de cima aplanada, que en perspectiva se asemeja a una tortuga que camina entre los árboles. En la cima moran varios nidos de harpías. Se alimentan del ganado y de los animales del

entorno. Por defenderse de ellas el rey hizo reclutar a los monos alados, aunque solo los mantiene en su castillo y le despreocupa qué les suceda a los campesinos. Algunos aseguran que las harpías esconden entre sus nidos valiosos tesoros.

El bosque

En torno al nacimiento del río crece un bosque oscuro y espeso, de árboles milenarios y que esconde más leyendas que criaturas. No obstante, algunas de esas leyendas sí son ciertas. El nacimiento del río se halla en una elevación del terreno de la que emerge un caudal subterráneo que cae por todo el valle convirtiéndose en río. Es uno de los lugares más hermosos de reino. En su nacimiento esa fuente, debido a las piedras, toma tonalidades de un azul presado que parece magia. En el nacimiento del río, sus aguas tienen un alto componente mineral y tienen propiedades sanadoras.

Los pueblos

Por todo Méstoras hay unos 10 pueblos humildes de campesinos. Más que pueblos son conjuntos de casas donde sus gentes se conforman con llegar al día siguiente vivos. Cuando no les atacan las harpías o alguna otra terrible criatura, es el ejército del rey quien los castiga por no haber satisfecho los impuestos o por mero capricho.

Aquellos que se sienten más valientes huyen o se alistan en el ejército del rey, pues es sabido que a los soldados sí los tiene muy contentos.

Elasipia es una región que resulta característica por ser de tipo manglar, con rica vegetación y fauna. Es un reino, como se verá, distinto a todos los demás.

La capital se llama Medep y está levantada sobre unas ruinas. El reino se despobló tras perder una guerra contra Atlantis. Los supervivientes abandonaron el reino y se marcharon a vivir a Atlantis, donde hacía falta mucha mano de obra.

Tras despoblarse de humanos, sobre las ruinas crecieron más árboles y plantas y entre las antiguas edificaciones, los árboles y los manglares surgió un nuevo reino en el que los gnomos gobiernan con una democracia. Es esta capital la única zona habitada del reino por ciudadanos con inteligencia. Se hablan maravillas del reino y la capital y sobre todo es un gran atractivo para gnomos de todo el mundo.

Medep

En Medep hay un Líder y un consejo. Cada cuatro años hay elecciones entre los duendes, aunque el actual consejo lleva ya varios años gobernando.

Astrágalo es el Líder, Calcáneo su consejero primero, Navicular su defensora, Cunea consejera, Cuboide otro consejero.

En esta ciudad los espacios son pequeños. El único espacio habilitado para acoger a los que tienen tamaño humano o similar es el palacio. En él

hay una sala de recepción y de banquetes en donde se recibe y da alojamiento a los visitantes sobredimensionados (así llaman a los de tamaño superior a un gnomo).

Este reino o democracia es odiado y repudiado por los otros reinos, debido precisamente a las ideas democráticas que se están extendiendo.

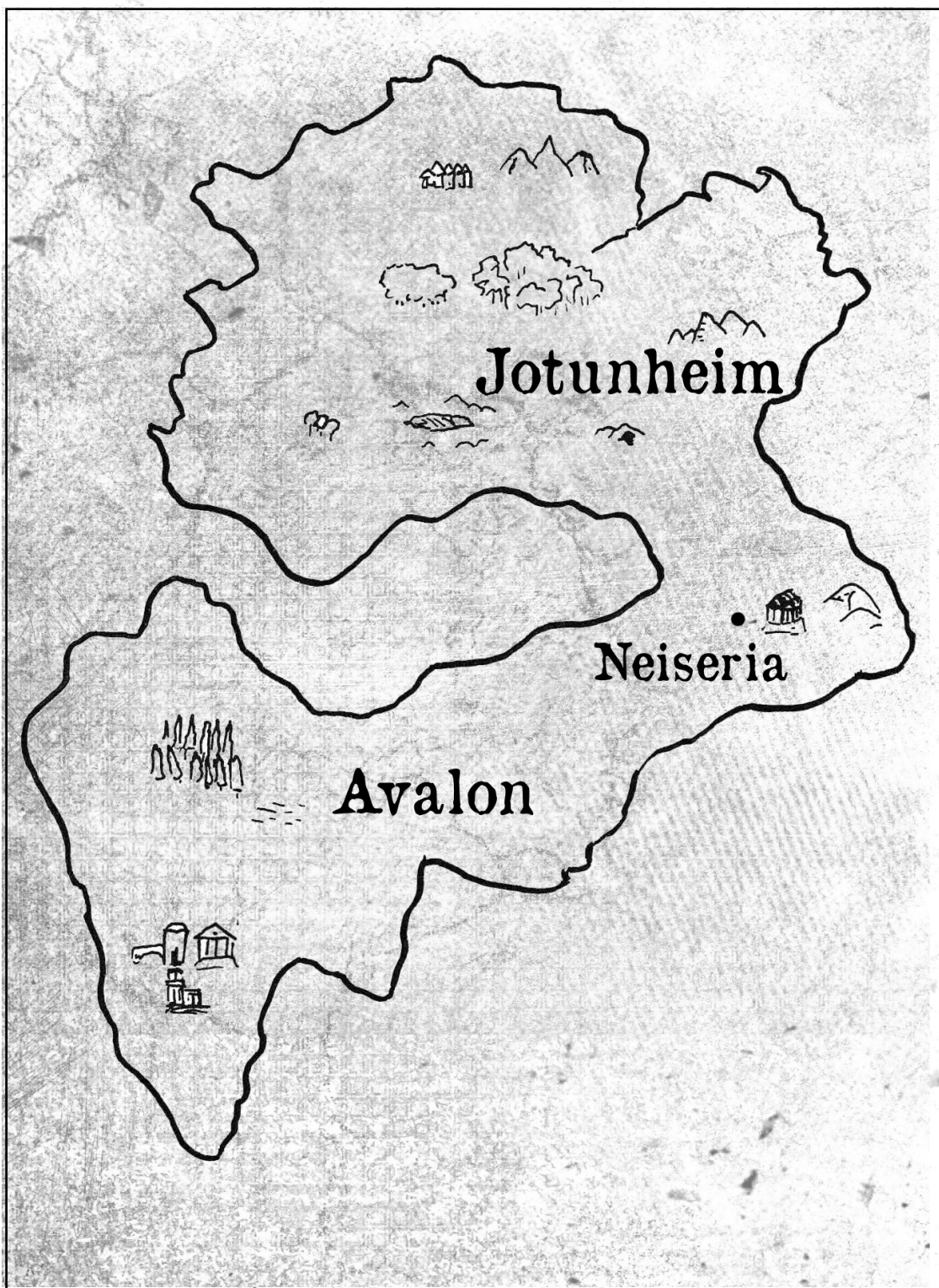
Para los visitantes cuentan con la sabiduría vegetal y ofrecen todo tipo de infusiones, sustancias y descansos relajantes y psicotrópicos.

En las profundidades hay una increíble cueva que parece mágica, es una cueva luminiscente, navegable, por la que puede navegarse incluso. El lugar está repleto de luciérnagas y en él también viven pixies. En las profundidades de la cueva se esconden múltiples artículos mágicos, hay que bucear y hacer espeleología para dar con ellos. Son los tesoros que duendes y pixies rescataron del anterior reino y son fruto de la magia del lugar.

Problemas

-Un ejército de saqueadores y piratas se aproxima a desvalijar y arrasar la ciudad. Han sido pagados por un reino rival, necesitan protección.

-Varias especies de árboles frutales dan frutos envenenados que hacen mutar a quien las come. Se cree que hay tras ello una perversa maldición.



7.3 ÁVALON Y JOTUNHEIM

Al sur del continente se le conoce como Avalon, mientras que la parte norte es Jotunheim.

ÁVALON está reinado por altos elfos. La ciudad está cercana a la costa y cuenta con asombrosos palacios. No hay murallas ni fortificaciones, pero su ejército está formado por algunos de los mejores luchadores de la tierra entera. Hay humanos y seres de otras especies que viven entre los elfos de Ávalon.

El continente entero es gélido, si bien en el sur está más suavizado el clima. De cualquier manera, los palacios de Ávalon están acondicionados con aguas termales, calderas y una orientación y edificación que favorece la conservación del calor. En lo que se refiere a la política, al mando de la

ciudad está la sacerdotisa **Espirila**. Es una elfa de cabello rojizo, con algunas pecas y piel nívea brillante. Es hermosa, elegante y justa. No tiene marido ni hijos. Cada gesto muestra el gran porte, elegancia y nobleza de la reina, por lo que resulta muy admirada y respetada.

La tesorera en la ciudad es Coco, una elfa anciana que, en su día, fue la cuidadora de Espirila mientras era niña.

Bacilus es un sabio anciano del que se cuenta tiene grandes conocimientos alquímicos.

Vibrio es uno de los hechiceros más poderosos de la isla, vive en una torre aislada, aunque ha menudo visita la ciudad y se le hace llamar cuando requieren sus servicios.



En el centro de la isla hay un terreno de glaciares y géiseres, incluso un volcán. En esta zona hay un lago de aguas subterráneas ardientes que conecta con otras dimensiones. Mediante rituales a veces y mediante puro azar, otras veces, los héroes de otras dimensiones traspasan el tiempo y el espacio y aparecen en el lago. A esto se le llama el **Renacer**. En este mundo tienen una segunda oportunidad para llevar a cabo sus potencialidades.

El monasterio de **Neisseria** es de madera, está en una elevación del terreno, junto a una planicie. Sus monjes y monjas son unos iluminados que dedican su vida a la protección del lugar y a la oración. Son responsables también de acoger y proteger a los héroes renacidos en la laguna geotérmica a la que le dan el nombre del lago **Estigia** o **Stygia**. En la laguna renacen héroes llegados de otras dimensiones. No parece haber una explicación clara para el fenómeno, pero los habitantes de Neisseria lo interpretan como una segunda oportunidad tras la muerte en otro plano para seres excepcionales. Los héroes suelen ser guerreros ilustres, aunque también aparecen en ocasiones magos y sabios. Los renacidos tienen siempre pérdidas de memoria, aunque lo más importante sobre sus vidas sí lo recuerdan (aunque a veces tarden un poco), quiénes fueron, qué deseaban, qué lograron y cómo murieron. Hay un

fenómeno extraño y poco común, pero a veces se da. Lo llaman **transmutación**. Consiste en que en el renacer el héroe no regresa con su cuerpo original, sino que adopta el físico de un ser fantástico. Así por ejemplo podría suceder que un guerrero de gran tamaño apareciera en esta dimensión transmutado en un trol.

Muchos lo consideran uno de los lugares más sagrados de todo el planeta y acude gente de todo el planeta para hacer sus ofrendas a los dioses, hallar paz, retiro o perdón.

El nombre del lago se debe a que según las sacerdotisas el mismísimo río Estigia, que pasa por el inframundo, desemboca en Avalon y por ello se produce tan sorprendente milagro.

Los sacerdotes y sacerdotisas son en su mayoría de raza élfica. Son muy hospitalarios, pero todos deben mantener el voto de silencio, que solo les está permitido romper cuando llega un nuevo héroe de la laguna.

En este templo es bien recibido el culto los sacrificios y ofrendas a cualquier divinidad. La seguridad y los guerreros que ofrecen su servicio a la custodia del monasterio de Neisseria y la laguna Estigia, están bien armados y adiestrados, pues a menudo los renacidos son peligrosos, y también ha habido intentos de reclutarlos por la fuerza por parte de piratas o ejércitos invasores.

JOTUNHEIM

La mitad norte del continente es uno de los lugares más fríos y terribles del planeta. Las condiciones inhóspitas ya serían motivo suficiente para que nadie se acercara por allí, pero además las criaturas que habitan las heladas cumbres y los páramos disuaden a los más valientes aventureros.

Quienes dominan estas tierras son los gigantes. A diferencia de los gigantes de otras tierras, en Jotunheim tienen menos vello y la piel de un color grisácea o blanquecina.

La geografía de esta tierra se distingue por abundante presencia de volcanes, cavernas, géiseres, cadenas montañosas y heladas planicies. Los gigantes, normalmente, habitan en las cumbres en el interior de gigantescas

cavernas que esculpen ellos mismos de manera tosca, configurando titánicos palacios.

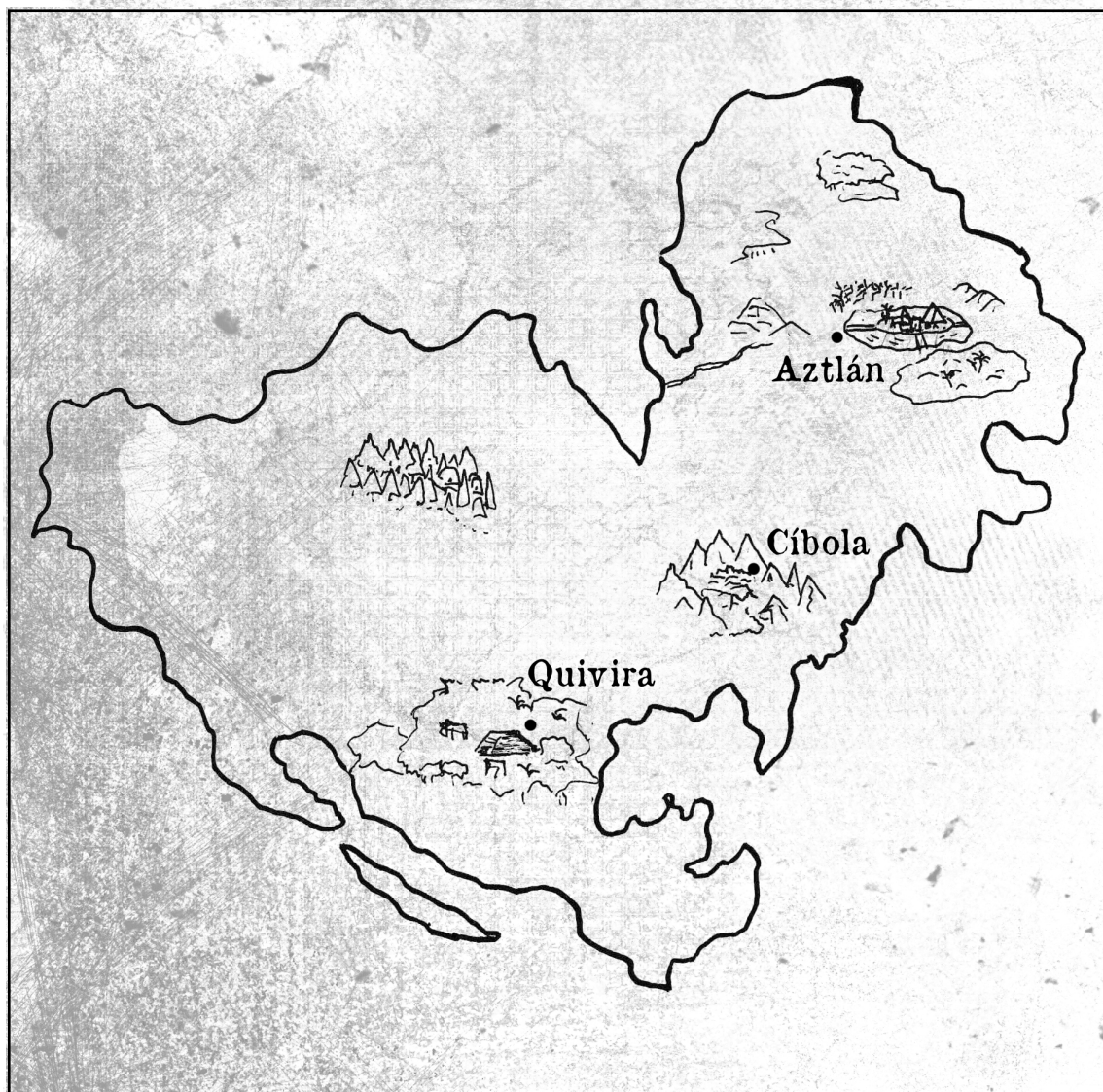
Además hay otras criaturas, aunque se desconoce cómo de numerosas son las poblaciones y dónde se las puede encontrar. Entre dichas criaturas hay yetis, dragones, duendes, osos, grifos y se dice que, incluso, alguna tribu humana primigenia.

Sobre esta tierra hay cientos de rumores, pero ningún mapa ni conocimiento cierto sobre los tesoros, materiales y cuevas que puedan hallarse. Lo único cierto es el terror que genera hablar de la tierra de los gigantes.



Dominick

7.4 CEM ANAHUAC

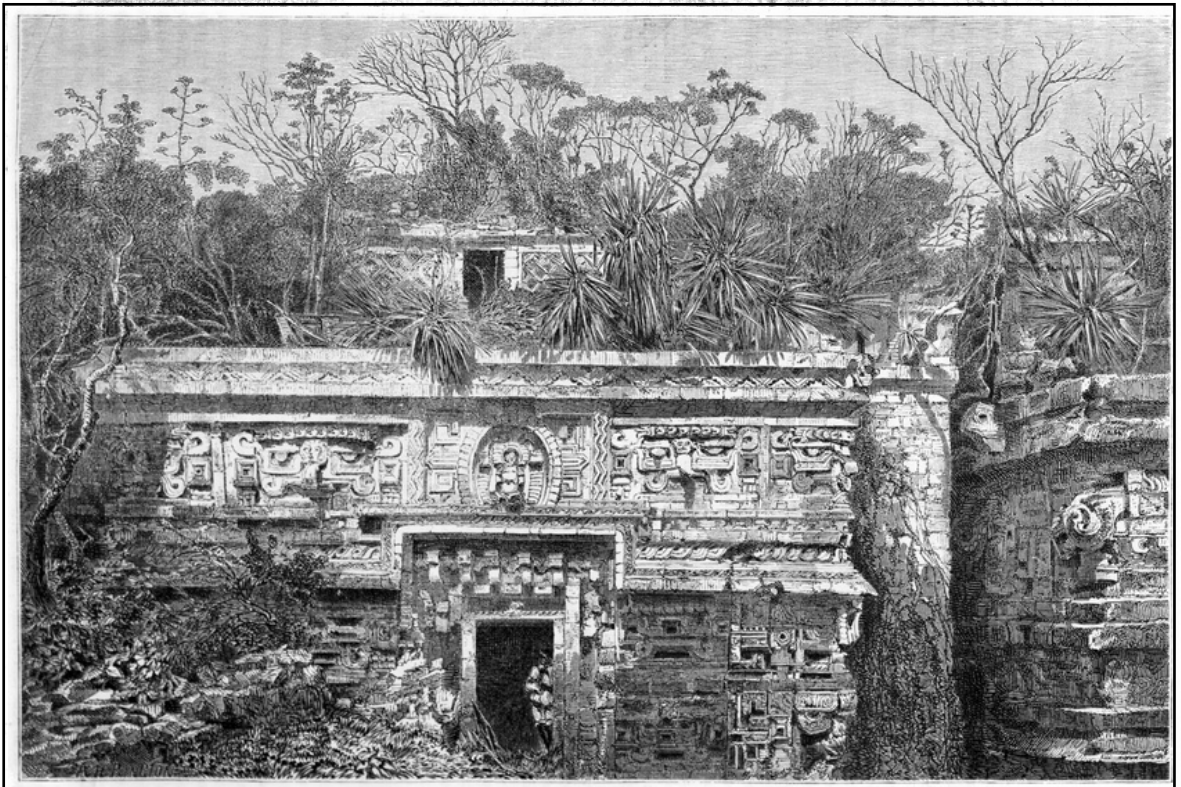


Se trata de uno de los continentes más ricos en recursos naturales. La lluvia, la vegetación y la fauna exuberante domina por doquier. No obstante, algunos lugares del continente están formados por densas selvas que esconden terribles peligros acechantes. Además, aunque la región de Aztlán sea la dominante, hay comunidades que viven de forma tribal y hasta nómada por todo el continente y esto origina todo tipo de conflictos y enfrentamientos bélicos. Todos los pueblos del continente comparten lengua, costumbres y tradiciones y adoran, fundamentalmente, a los dioses Huitzilopochtli y Sol.

La adoración al primero está en auge, es un dios guerrero al que le ofrecen como sacrificio (poco a menudo) a los enemigos derrotados. Algunos también adoran a Quetzalcóatl, sobre todo en Cíbola.

Posiblemente este sea uno de los territorios más desconocidos e inexplorados del planeta. Hay múltiples tribus de todo tipo de especies que se esconden en la espesura de la selva, en la montaña, en el margen de los ríos.

Explorar estas tierras es sin duda muy peligroso, aunque hay tres grandes reinos asentados, Aztlán, Cíbola y Quivira.



El lugar de las garzas, llaman a esta ciudad. La ciudad de Aztlán está rodeada por el llamado lago de la luna, Metzplan. Se trata de una ciudad desarrollada, rica, a la que le gusta comerciar y que cuenta con grandes guerreros para protegerla. El gobierno de la ciudad y la mayoría racial es humana. El emperador es Nezahualco, un tipo de unos 50 años, alto (de casi dos metros) y muy fuerte. Ganó su fama y título de rey en la guerra contra Cíbola. En el centro de la ciudad hay dos grandes pirámides de enormes piedras. La mayor es el templo de Huitzilopochtli, y la menor es el palacio real.

El lago Metzplan, lago de la luna, es un lago curativo. Si se baña una persona enferma, recupera toda su salud. Sin embargo, el influjo de las aguas mágicas necesita un tiempo de presencia y adoración en la ciudad. Si se abandona la ciudad antes de que pasen dos días, las heridas volverán a aparecer. Así que es tradición que quien se bañe en el lago pase dos días adorando al dios en el templo y entregue ofrendas.

La ciudad está rodeada por un hermoso paraje natural habitado por miles de patos, garzas, cuervos marinos y gallinas de agua. Entre los árboles, hay sauces, sabinas y alisos. Las garzas se consideran animales sagrados y es un delito mortal dañarlas.

El palacio real

En el palacio real, que tiene forma de pirámide, vive el emperador, su esposa, unos quince soldados, entre ellos el capitán general del ejército, y unos veinte funcionarios. Hay una sala de reuniones, donde el emperador atiende a sus consejeros; hay una sala de recepciones, donde se solucionan problemas y administra justicia, y dependencias personales, con todo tipo de comodidades. Además, hay dos salas escondidas con múltiples tesoros del reino custodiados por algunos guardias. Las leyes en en Aztán son muy severas. El castigo es proporcional al delito y a la graduación de quien lo comete, cuanto más importante el cargo de quien comete un delito, mayor es la pena y más ejemplificante. Se considera delito el asesinato, la traición, el aborto, la violación, el robo, el adulterio y muchas otras faltas. Muchos de estos delitos se castigaban con pena de muerte, que podía ejecutarse con los más ingeniosos y crueles procedimientos. Algunos guerreros pueden evitar la pena de muerte siendo enviados al frente.

Problemas en el palacio

*El emperador desarrolla una extraña enfermedad

*Ha llegado el rumor de que no es seguro tener allí los tesoros y hay que buscar otro emplazamiento

*Los astrólogos predicen que caerá un meteorito que traerá el fin de la civilización

El templo de Huitzilopochtli

El templo, también con forma piramidal, tiene tres grandes espacios. Uno está dedicado al culto, está a la entrada, con varias esculturas talladas en madera y piedra de los dioses a los que adoran. Allí llevan a cabo las oraciones, bailes y ofrendas. El segundo espacio está en torno a un altar donde se llevan a cabo los sacrificios y rituales con los que se dirigen a los dioses. Por último, hay una estancia más pequeña, con el techo abierto, destinada a las reuniones de los sabios y sacerdotes, a la observación de los astros y a la lectura del destino para llevar a cabo predicciones. En esta sala contienen varias tallas de madera y de piedra donde graban con símbolos la historia de su pueblo y las predicciones.

Hay por último debajo de tierra unos túneles que llevan directos al palacio y en la otra dirección hacia la selva, como una huida. En esa red de túneles esconden algunas armas y, sobre todo, importantes tesoros acumulados a lo largo de muchos años de ofrendas. Aunque normalmente las ofrendas son en especie (sésamo, trigo, cebada, verdura, animales, flores), en algunas ocasiones se ofrecen a los dioses valiosas gemas y minerales hallados en minas o heredados como tesoro familiar.

Problemas en el templo

-Los fieles llegan desconsolados un día tras otro a suplicar a los dioses porque hay una larga sequía que se prolonga sin sentido. Al entrar en comunicación con los dioses, dirán que es preciso resolver un crimen incestuoso en el reino para restablecer la paz.

-Uno de los profetas vaticina que una terrible plaga azotará en breve el reino.

-Uno de los profetas, tras contemplar los astros, concluye que en la próxima luna llena, en que además habrá eclipse, se alzarán los muertos del suelo y atacarán a los vivos.



El mercado

En los alrededores del templo y el palacio se alza tres días a la semana un enorme mercado que es referencia en toda la zona y al que acuden gentes de lugares muy distantes. Parte de lo que los agricultores y ganaderos recolectan lo llevan a este mercado en donde también se dan encuentro múltiples artesanos. Es posible encontrar, además de bienes de primer uso, múltiples rarezas. Objetos religiosos, ropas, armas, utensilios, armaduras, pociones, hierbas, etc.

En lo alto de una montaña, una vez fue una ciudad rica y poderosa. Es difícil acceder a ella, hay que atravesar la selva y ascender una cadena montañosa. En la cima la presión y el aire hace que las condiciones físicas se disminuyan, salvo para sus pobladores. Así y todo, décadas atrás entró en guerra con Aztlán, pues luchaban por una zona donde cazar. Fueron derrotados en esa guerra, invadieron su reino, arrasaron con todo, se llevaron a mujeres y niños, que secuestraron y pasaron a formar parte de Aztlán, y dejaron a unos pocos supervivientes vivir en la vergüenza. En Cíbola llaman a esta

guerra la guerra de la vergüenza, por el gran deshonor en que cayeron. Tras aquel incidente, los supervivientes trataron de levantar de nuevo la ciudad y, mientras lo hacían, emergió una nueva religión y unos nuevos pobladores, los hombres lagarto. Adoraban a un dios Serpiente, Quetzalcóatl, y una de ellos se erigió como rey de Cíbola. La reina se llama Mecal y es una mujer lagarto con poderes mágicos que asegura que devolverá a Cíbola su antiguo esplendor. Es severa con los humanos, pero los considera útiles, eso sí, los humanos deben doblegarse a sus deseos y a los de su dios.



Templo de Quetzalcóatl

El templo es al mismo tiempo el palacio real. La reina es suma sacerdotisa, además de reina. El palacio tiene forma de enorme torre cilíndrica que puede verse a kilómetros de distancia. Fue levantada recientemente, pues el antiguo templo fue derribado en la guerra. En el templo hay pocas riquezas, pero en él acumulan las pocas que hay en el reino.

Cualquier reunión importante se lleva a cabo en el interior del templo y a sus puertas se informa al pueblo de los eventos importantes y también se administra justicia, con afán ejemplificador.

Casino

Mecal consideró que su pueblo necesitaba alguna diversión y se le ocurrió al mismo tiempo una manera de obtener ingresos extra para sus fines: un Casino. En esta sala de juego los ciudadanos acuden de buen grado a divertirse un día a la semana y a perder buena parte de sus ahorros, que entregan gustosos al gobierno de la ciudad sin necesidad de que haya que llamarlos impuestos. En el casino hay todo tipo de juegos de azar, aunque especialmente destaca el juego de los dados. Por supuesto, la mayoría de los juegos están trucados para que la banca gane en un porcentaje muy elevado, aproximadamente, 3 de cada 4 ocasiones.

Problemas

-Se cuenta que antes de la invasión de Aztlán los adivinos de Cíbola escondieron sus mayores tesoros en una cueva de emplazamiento olvidado o desconocido. Los sabios piensan que en las sagradas escrituras que se conservan entre las ruinas, escrituras que fueron prohibidas y cayeron en desuso con el nuevo culto, se halla el secreto para dar con tales tesoros.

-Un consejero está envenenando el juicio de la reina, incluso alimentando un clamor popular, para que ataquen a Aztán, difundiendo falsos rumores. No obstante, Cíbola no está preparada para algo así.

QUIVIRA

En mitad de la selva, alejada y aislada se alza una mítica ciudad sobre la que poco se conoce. Su emplazamiento es secreto y pocos han llegado a ella, y de entre quienes la han visitada muy pocos han vuelto y además habían perdido la cordura. Lo único que se sabe o se cuenta es que hay varias construcciones de piedra, alguna incluso de considerable altura, y que sus pobladores son hombres mono. Se dice que el líder es un gorila enorme de espalda plateada que habla y se comporta como un hombre, dicen que es fruto de un cruce con un humano y que los hombres mono lo siguen. En esta ciudad hay hombres mono (no alados) y también gorilas cruzados con

humanos. La ciudad fuealzada por humanos en un lugar que era sagrada para monos y hombres mono, por ello recuperaron el emplazamiento y se quedaron con todas las construcciones, que ahora se fusionan con la naturaleza.

En la ciudad hay unas trescientas construcciones de piedra. La mitad de ellas están habitadas por los hombres mono, aunque conviven todo tipo de animales.

El templo del jaguar

Tiene estructura de pirámide escalonada con una gran escalinata central que llega hasta la cima. La altura es de 47 metros. Tiene una

planta superior, con tres estancias. En ellas hay muestras de los rituales que se llevaban a cabo cuando una civilización humana dominaba el lugar. Hay esculturas de piedra, valiosas gemas y también esculturas de madera. Hay otras esculturas más recientes en piedra de un dios mono. Hay una entrada secreta que lleva a la base de la pirámide donde se esconden, protegidas por trampas, las joyas más valiosas.

La ciudad cuenta con tres embalses que acumulan el agua de lluvia, que es abundante en la zona.

Yax Ehb es el líder del asentamiento, el gorila humanoide de lomo plateado, es devoto sirviente de su dios K'uh ma'ax y suele estar en el templo al atardecer.

La muralla

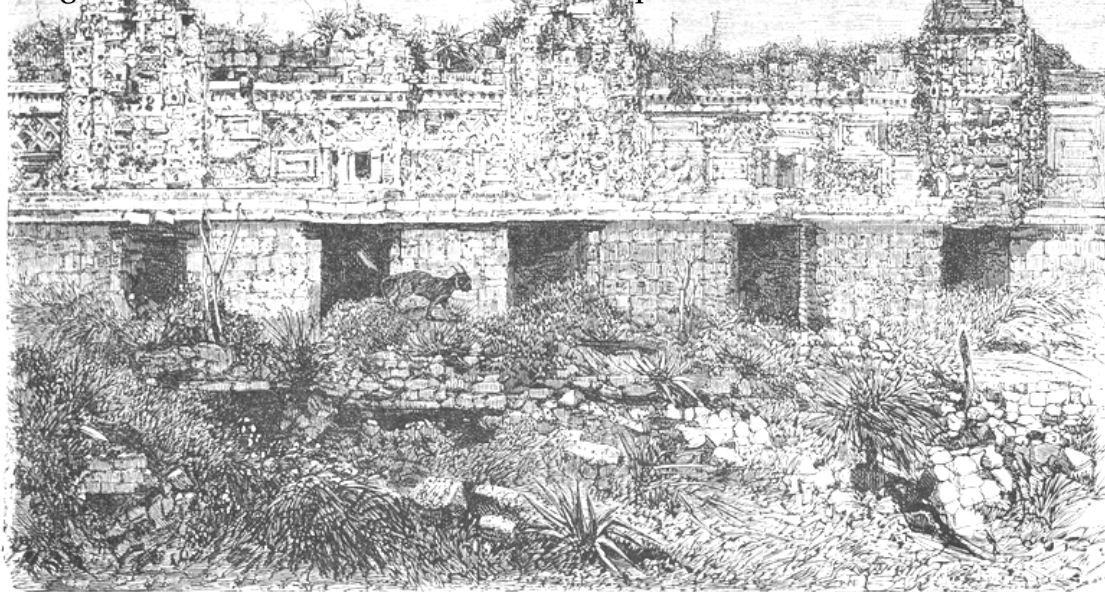
A las espaldas de la ciudad hay una gigantesca muralla de piedra con un enorme portón de madera. Una vez cada quince días el portón se abre y se entrega un sacrificio. Tras esas

puertas se adentran en un pasillo vegetal que lleva a un titánico altar, de ciclópeas proporciones, pensado para enormes sacrificios. Hay cadenas, armas blancas, y jardineras enormes para los tributos frutales y florales. Allí aparece cada quince días, a veces antes, K'uh ma'ax. Es el dios mono de la civilización de Quivira.

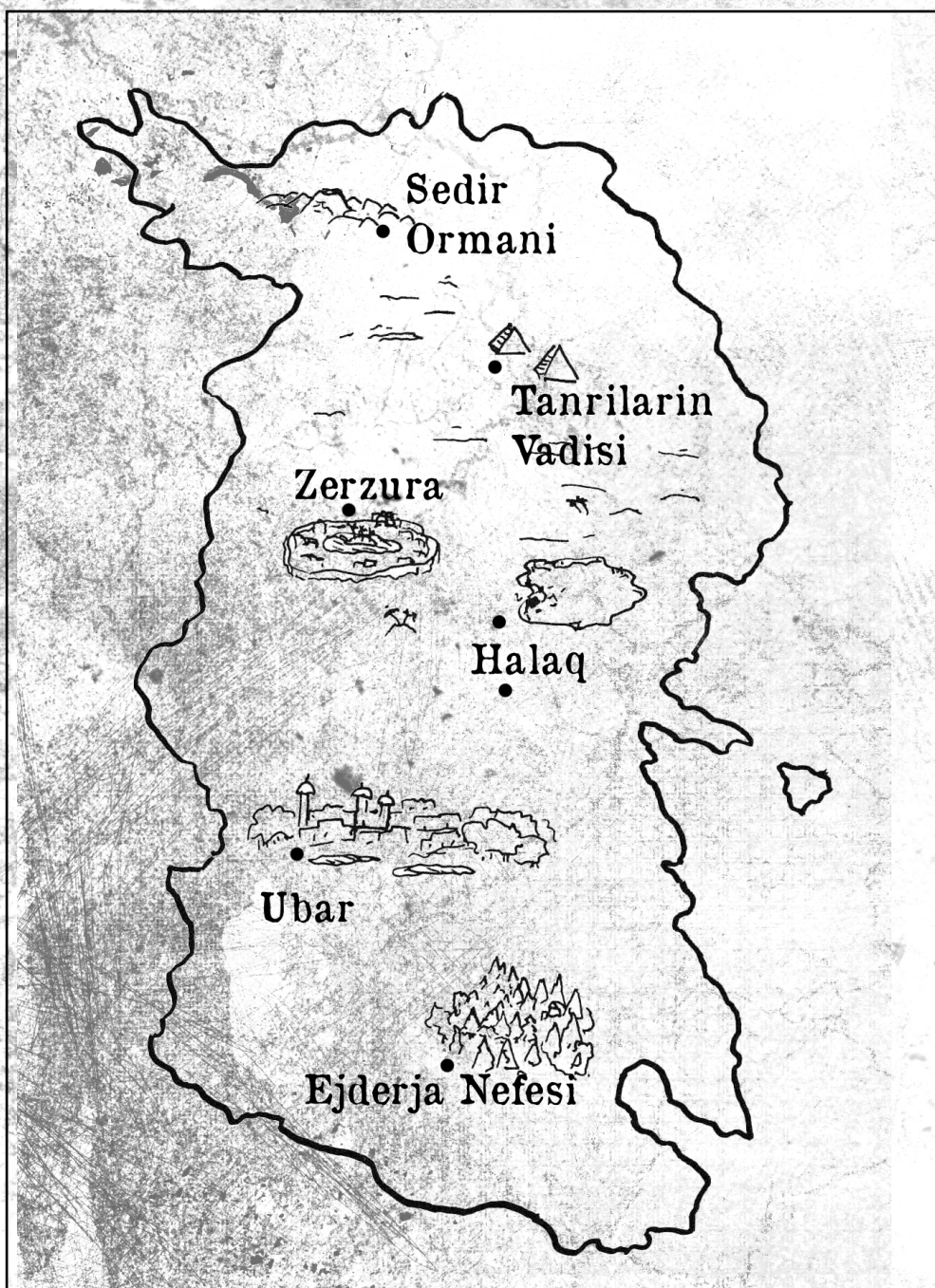
Se trata de un gorila gigantesco que, erguido, mide unos 5 metros. Es terriblemente fuerte y poderoso. Se comunica con gestos, no verbaliza ningún lenguaje oral.

Consideran al gorila gigante su gran protector, de hecho lo es. Vive en la profundidad del bosque y solo mediante la puerta de madera se accede a esa zona protegida por altas montañas y espesa vegetación.

En torno al gigantesco altar, hay viviendas deshabitadas, los vestigios y ruinas de lo que fue una ciudad blanca. Entre las ruinas es posible encontrar algún tesoro o reliquia.



7.5 JIMA



Jima es un continente en gran parte desértico, aunque es un continente muy rico en recursos naturales y hay múltiples contrastes. Especialmente son codiciadas las minas. En las profundidades de la tierra puede hallarse todo tipo de minerales valiosos, así como uno de los mayores tesoros de esta tierra, aguas subterráneas.

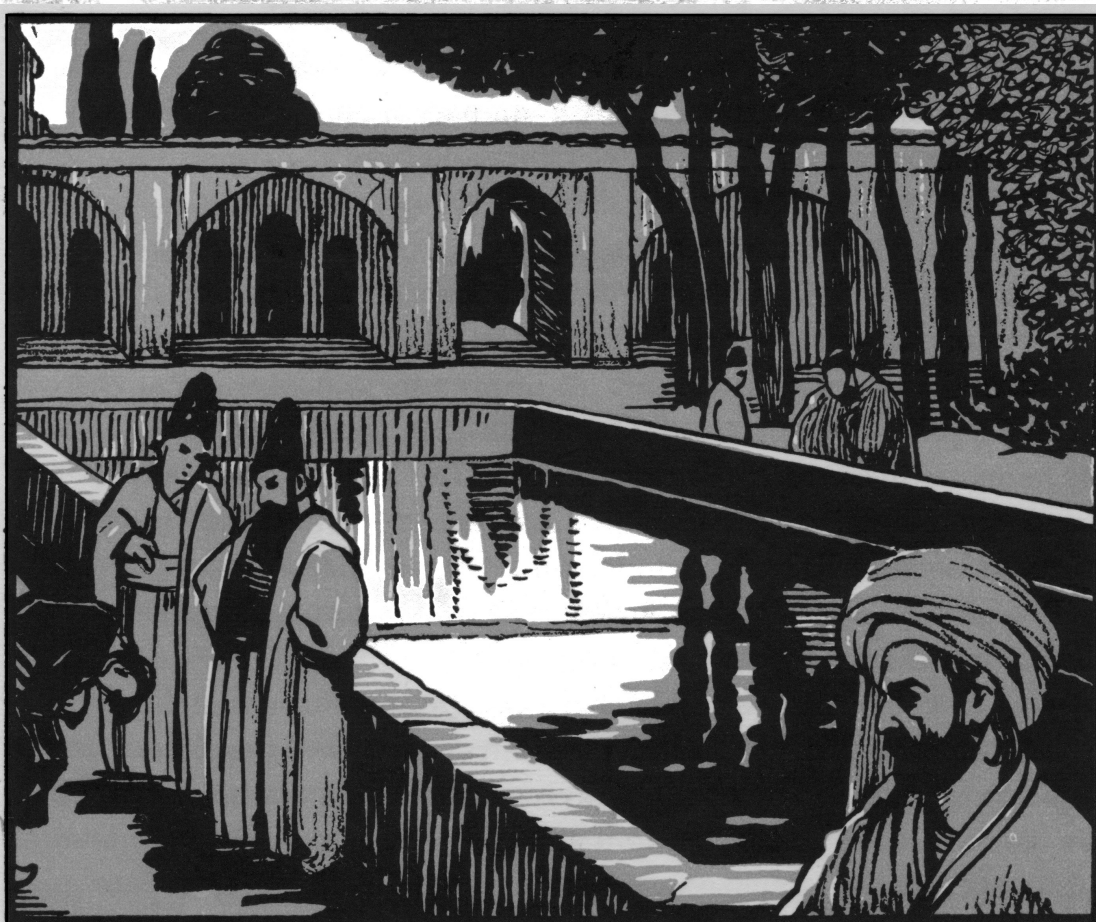
Además de las zonas desérticas, en torno a los lagos y ríos podemos encontrar zonas boscosas, pantanos y hasta espesa selva.

Todo tipo de criaturas inteligentes habitan esta tierra

peligrosa y dura, así como hay una riquísima fauna. Especialmente es en los bosques y selvas donde podemos encontrar más especies inteligentes.

Entre los reinos que se alzan en estas tierras ha habido diversas guerras, aunque hace ya décadas de la última. Hay ciudades, torres, fortalezas y templos que han quedado enterradas por la arena del desierto y olvidadas por el tiempo. No obstante, esconden tesoros, maldiciones y peligros.

Además de las ciudades y reinos, hay tribus que viven en tiendas o pequeñas aldeas y también grupos nómadas por todo el continente.



Maurice de Becque

Ubar es la próspera capital del reino que comparte nombre. La ciudad se alza sobre un lago subterráneo. La ciudad está amurallada y todo en torno a ella es e una espesa vegetación. En el centro de la ciudad hay varios géiseres y pozos que aprovechan el agua del lago. Pegado a la muralla hay un paseo porticado con columnas de mármol y terracota alternas.

La ciudad está en un valle de tierra fértil y valiosa, rodeado de altas montañas.

Esta ciudad fue erigida en honor al dios Dushara, que es la deidad principal a la que adoran, es el dios de la montaña. Lo representan con una piedra y la luna en cuarto creciente.

La reina es **Asmunikal**. Fue una guerrera desde adolescente y gracias a sus méritos bélicos acabó convirtiéndose primero en comandante y después en reina. Es todavía joven, no llega a los cuarenta, y dirige el reino con mano de hierro. Tiene un rey consorte, también un feroz guerrero, llamado Kiros, se trata de un medio elfo.

El consejero de Asmunikal es Abbas, se dice que es un djinn, un genio con poderes mágicos, y también se rumorea que es gracias a los poderes mágicos del genio que sigue la reina joven y con vida, a pesar de los muchos intentos de asesinato que ha sufrido.

La ciudad está rodeada de agua, como si fuera un foso, y amurallada, solo puede accederse por cuatro puertas.

El zoco

Llegan comerciantes de todas partes, es una ciudad próspera y tiene un gran atractivo su Zoco, en donde son especialmente valorados los materiales textiles e incluso se puede encontrar algún elemento mágico. Es el corazón de la ciudad y en torno a él hay teterías, restaurantes, actuaciones callejeras y todo tipo de negocios. También, aunque está penado, algunos practican el pillaje en la zona.

Montaña del destino

De entre las montañas que rodean la ciudad se dice que esta es la montaña sagrada. En la falta de la colina, en la parte baja, hay un gran cementerio en donde se entierra a quienes murieron en batalla, a los gobernantes y a los grandes héroes de la ciudad. La gente corriente se entierra en el cementerio de la ciudad. El cementerio es hermoso y cuenta con mausoleos y esculturas. Por otra parte, en la parte alta de la colina, hay un retirado onasterio de madera, humilde, en honor al dios Dushara. Allí muchos viajan a encontrar paz y armonía.

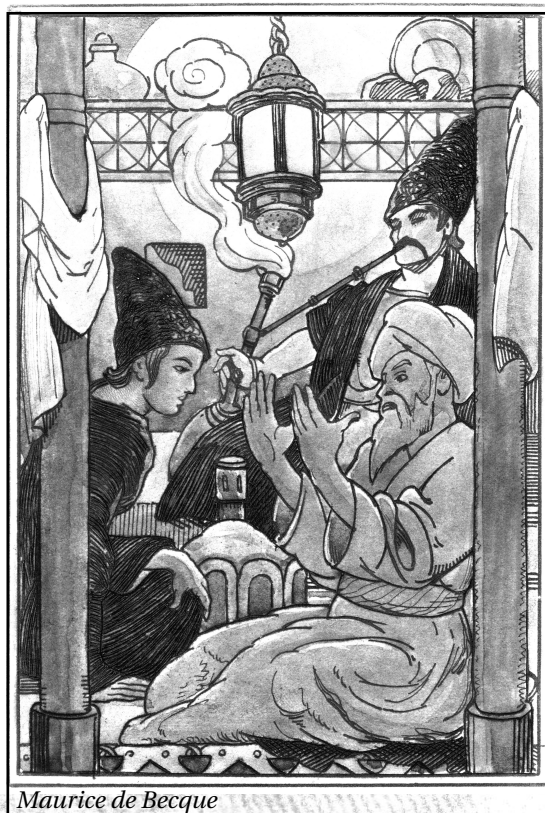
Se cuenta que en las noches de luna llena los iluminados pueden hablar directamente con el propio dios Dushara o alguno de sus enviados e incluso hay quien puede hablar esas noches con los muertos.

Problemas

-En la tetería Bilal corre el rumor de que un vendedor de babuchas del Zoco ha encontrado un tesoro y ha dejado de ir a trabajar, no sale de casa por temor a que le roben.

-Zahira, la hija de la reina, tiene la costumbre de huir del palacio y pasear disfrazada por las calles de la ciudad. Se dice que se ha enamorado de un ciudadano corriente y la reina teme que se pueda arruinar la boda que tiene concertada con el heredero de Zertzura, alianza que necesita para mantener la paz.

-En la tetería La media luna se cuenta que han conseguido importar un tabaco que fumado en cachimba te hace ver un momento del pasado o del futuro. Un joven ha enloquecido al ver en el futuro a la ciudad arrasada.



Más problemas

-El lago subterráneo está habitado por una gigantesca serpiente acuática milenaria, Ulupi, que dicta en sueños perversas órdenes a los ciudadanos. Muchos la consideran un dios pagano.

-En el lago subterráneo hay cavernas con burbujas de aire en donde vive una secreta sociedad de personas anfibio que adoran a la serpiente y ambicionan llegar a la superficie y hacerse con el poder de la ciudad.

-En torno a la capital, pasadas las colinas, hay pequeñas aldeas que pertenecen al reino. Se trata de caseríos donde la población se dedica al cultivo y pastoreo y pagan tributos

mensuales a la capital. Uno de esos pueblos, Kediler, ha sufrido un extraño misterio, todos sus habitantes han desaparecido y en su lugar la ciudad ha sido tomada por gatos, que habitan en ella como dioses. Estos gatos defienden su nuevo territorio con fiereza.

-En algunos pueblos a los nobles la reina los ha contentado con tierras y ejercen un dominio cruel sobre los campesinos. Entre el campesinado un juglar o cantautor, Galip Jaden, está propagando ideas revolucionarias y quizás se gestó una revuelta. Los nobles han puesto precio a su cabeza.

Es un oasis fortificado en pleno desierto. El oasis es rico en agua, aves, caza y árboles. Es una ciudad próspera que comercia con otras ciudades y tiene un fuerte y numeroso ejército, cruel y bien adiestrado. Se consideran la capital del continente, aunque en realidad solo es capital del menguado reino del norte. Hace décadas hubo una gran guerra contra el reino de Ubar, de la que salieron victoriosos gracias a las artes de hechicería.

Zerzura es una ciudad estado que gobierna sobre una docena de poblaciones cercanas. Aunque cuenta con un vasto terreno, gran parte de él es desértico. Es norma de Zerzura dar agua a todos los viajeros que pasen

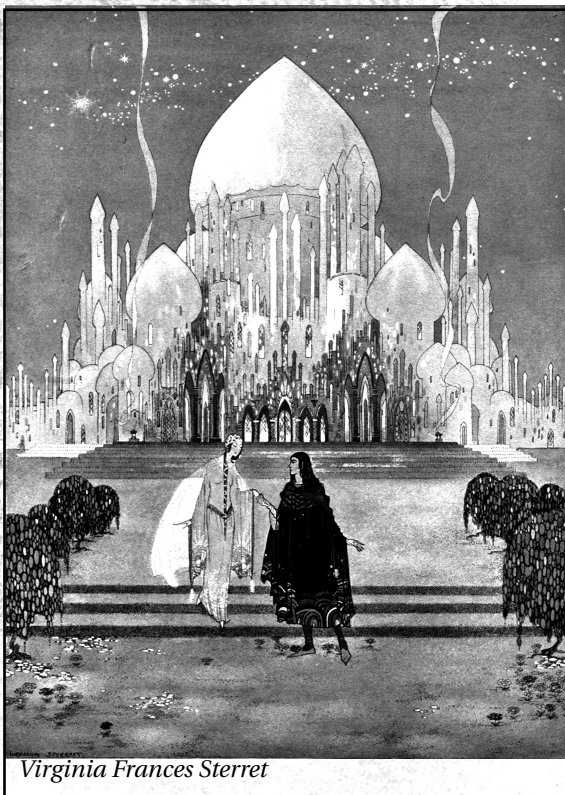
por allí, son hospitalarios por ley, pero se les deja pasar una sola noche en la ciudad si no se gastan dinero o tienen un buen motivo. Los viajeros pueden beber agua del oasis y llenar un odre por persona, gratis.

La capital está rodeada por una muralla y en el interior está la ciudad más rica del continente. Los regentes se enorgullecen de la modernidad y el desarrollo de su ciudad, en la que hay todo tipo de adelantos, comodidades y se pueden encontrar exóticos productos a pesar de la distancia con la costa. Puede ser un lugar muy hospitalario, no obstante, la pena de muerte está vigente y la aplicación de la justicia es severa.

El palacio púrpura

La púrpura cúpula del palacio real reluce a kilómetros de distancia en el desierto, sobre las murallas de Zerzura, indicando a los viajeros del desierto la ubicación de este valioso oasis. Los viajeros la miran a veces dudando si es un espejismo, pero siempre los insufla de esperanza, especialmente a quienes han oído hablar de la majestuosa ciudad.

El palacio es el hogar de los reyes **Bilal Haram** y **Keital Bak**. Ambos ostentan el poder por igual. Ella fue proclamada reina tras morir sus padres en un asalto en un camino. Cuando cumplió la mayoría de edad tomó por esposo a su capitán general.



Bilal Haram es un héroe militar y estratega, Keital es una brillante administradora, sabe llevar las cuentas y administrar justicia. Forman un tándem temible y admirado, además no tienen reparos en pregonar su amor. Tienen trillizas de apenas unos meses.

En el palacio, además de los nobles y funcionarios, viven unos 40 soldados de elite. El principal consejero es un viejo fauno, astuto e inteligente, llamado **Mithril**, que sirvió en Filipa, en Arcadia, y ha viajado mucho.

En la plaza mayor de Zerzura, frente al templo de Abuk, se pregonan a diario noticias y necesidades, encargos, del reino. A veces se anuncian también misiones para aventureros o mercenarios.

Problemas

-Tienen madera de un bosque cercano pero desean conseguir hierro para las flechas y espadas. Dependen del hierro que les llega por barco de los comerciantes y les cobran muy caro. Así que desean extraer ellos mismos de la mina del gran cañón. Pero para ello debe establecer una ruta y esa ruta necesita un pozo y liberarla de bandidos. Así que la misión de los aventureros es establecer una ruta, marcar las señales y llevar a un zahorí que les ayude a encontrar un pozo.

-Está creciendo una secta en la ciudad y planean matar a la reina, quien ha descubierto esos rumores y contrata a alguien para que indague, se infiltre y

la salve deben ser extranjeros desconocidos en la ciudad, mercenarios. Veneran a Mummu, dios de la neblina, que ha poseído a alguien, o eso cree, y le habla de la necesidad de una purga

-Han envenenado a Lorendei, deben buscar la cura, hablar con un mago, la cura puede estar en el bosque de los cedros, tienen poco tiempo para lograrlo y el bosque está muy lejos

-Una extraña enfermedad se propaga entre la ciudad, hay un viejo mago que vive en una torre en el desierto que puede tener la respuesta, a la enfermedad la han llamado lepra.

Templo de Abuk

Está poco ornamentado, es muy espacioso. Hay tallas de madera de Abuk y también de dioses como Oshossi (el cazador) y Oshalá (el creador del hombre y la mujer). Es espacioso, hay grandes columnas, está hecho de adobe, el techo es alto, hay cinco sacerdotisas y cinco sacerdotes que se encargan del templo. Una sacerdotisa suprema es quien manda.

Abuk: se representa a veces como una serpiente, con la luna y otras como una mujer de pequeño tamaño. Fue la primera mujer, creada en una vasija junto al primer hombre a partir de arcilla. Se asocia a la lluvia y la fertilidad. Celebran festividades en su honor cada vez que hay luna llena, le cantan, le bailan y le hacen ofrendas de flores y frutas.

Problemas del templo

-Ha desaparecido la sacerdotisa suprema. Un antiguo amor de juventud la ha secuestrado y se la ha llevado a su casa obligada, donde la esclaviza.

-Han robado una valiosa talla en honor a Oshala. La han llevado al puerto de Hilal para venderla en otro país ultramar.

Restaurante La luna cálida

Sirven carne, dulces, vino dulce y té.

Menelik. Es el gerente, le ayudan sus dos sobrinos, que son jóvenes y disciplinados en el trabajo, solteros ambos, aunque prometida ella. Hay pocos clientes últimamente. Quizás tenga que despedir a Johari o buscar algún reclamo.

Jamila. Es la sobrina, laboriosa, con curvas, hermosa, con carácter.

Johari. Esbelto, alto, moreno, musculoso, laborioso y servicial.

Problemas

-Dicen que Johari ha corrompido al hijo de un mercader del zoco. Algunos puritanos desean lapidarlo.

-Alguien acusa a Menelik de haberlo intoxicado, difama su comida y comienza a ir menos gente. Tiene motivos ocultos para esas infamias. Despecho.

Tetería y salón de baile El velo ardiente

Aquí se bebe te, se fuman cachimbas y hay danza del vientre, de los siete velos y de los cuchillos. Zonas de sofás íntimos, cortinas, alfombras, etc.

Anauk. Mujer que lo regenta.

Anduf. Marido de Anauk. Es músico.

Lorna. Bailarina estrella, aunque hay otras.

Problemas

-Alguien invisible se cuela en el local y comete todo tipo de felonías.

-Los clientes se han aburrido de la bailarina y el músico, necesitan nuevos espectáculos.



Hamman. Baños árabes

Punto de encuentro donde se bañan (en salas diferentes hombres y mujeres) múltiples personas, de cualquier clase social, en aguas calientes.

Problemas

-Alguien ha logrado espiar a hombres y mujeres desnudas que se bañan y difunde historias sobre ellas. No saben cómo lo hace. Muchas personas ya no se atreven a ir. Están perdiendo dinero.

-Aparece un hombre muerto en el hamman. Nadie ha visto nada, hay que averiguar cómo lo mataron.

El alacrán de oro. Tienda de brujería

Omán. Es un brujo que sabe mucho de demonios, tiene libros de magia, amuletos y algunos objetos mágicos, aunque lo vende muy caros porque les tiene cariño. No tiene armas.

-Conoce algún lugar en el desierto, y leyendas, donde se rumorea que pueden encontrar objetos mágicos. En especial le interesa una torre, unas ruinas embrujadas al sur, antes del Bosque de los cedros.

-En el Bosque de los cedros crecen algunos ingredientes únicos para llevar a cabo pociones. Puede pagar a quien se los traiga. Allí crecen por ejemplo mandrágoras.

Herrería Rabatt

Aquí se forja todo tipo de herramientas, armaduras y armas.

Ann Rabatt. Es un herrero fornido,

calvo de unos cuarenta años. Trabaja con él su yerno, Amir.

Problemas.

Se está quedando sin mineral, sin bronce ni hierro, y esto le preocupa mucho. El mineral va como prioridad a los militares.

Cadalso

Aquí se ajusticia a los asesinos, espías y criminales de delitos muy graves. No suele ser frecuente ejecutar, pero cuando se hace se pretende aleccionar y se hace en la plaza para que todos aprendan.

Los métodos de ejecución son decapitación y lapidación.



EJDERHA NEFESI

Es el nombre de la cordillera más importante del continente. Tiene una enorme extensión y en ella, además de altas cumbres, hay un volcán que comparte nombre con la cordillera.

Este es considerado el lugar más peligroso de Jima, más incluso que el desierto eterno que rodea a la ciudad de Zerzura. En esta cadena montañosa que se extiende a lo largo de 30 kilómetros y está rodeada por espesos bosques, brillantes lagos y caudalosos ríos. Esta es una zona con muchísima vida animal y vegetal y, precisamente, con tanto sustento, han proliferado terribles criaturas en las montañas. No obstante, a pesar de los peligros, muchos se sienten atraídos a visitar esta cordillera, pues hay múltiples atractivos: plantas con propiedades asombrosas; criaturas cuyas pieles, carnes y cuernos son muy cotizadas; y minerales de valor incalculable.



Volcán

El volcán, desde la lejanía, da la sensación de que se trata de una montaña más. No obstante, es un volcán en cuyo interior hay enormes galerías subterráneas, cuevas y es posible hallar magma, fumarolas e incluso se pueden observar anomalías en los pozos de agua próximos, que hay quien usa como aguas termales. En el interior del volcán viven tres dragones azules, que pasan gran parte del año dormidos. Se alimentan de cuanto desean cuando despiertan y no se suelen alejar de la cadena montañosa por miedo al desierto. Consumen mucha agua y temen pasar sed, por el mismo motivo no suelen ir de un continente a otro. Junto a los dragones, en el volcán vive una tribu de guls necrófagos. Les encanta el calor y la oscuridad, viven de animales nobles como las aves, y también de inmundicias, insectos, ratas y topes. Veneran, adoran, cuidan y alimentan a los dragones cuando están dormidos o adormilados. Hacen horribles sacrificios y adoran a sus dioses dragones, visten con taparabos y pieles, parecen descendientes de una raza humana mancillada. Tiamat es la mayor de los dragones, es gigantesca.

Pero no solo dragones habitan en esta cordillera y en el entorno del volcán. Hay otras peligrosas criaturas aladas como grifos, harpías y hasta alguna mantícora.



Magara. Aldea de Gigantes

En la llana cima de una de las colinas, llamada Magara, se halla una extraña aldea de gigantes. La colina tiene forma de muela y estos gigantes, a diferencia de otros, viven en casas de madera, enormes, eso sí. Se trata de un clan de unos treinta gigantes y presumen ser los gigantes más civilizados del mundo. Así y todo, son terribles, son antropófagos y no se puede decir que sean más educados que un bárbaro, pero, así y todo, para ser gigantes, son inteligentes y civilizados.

Tienen sus propias leyes incluso y resultan hasta dialogantes. Normalmente se alimentan de animales que no sean inteligentes, pero cuando algún ser inteligente (humano, elfo, etc.) los molesta, lo devoran con guarnición.

El líder del clan es un barbudo que ya se acerca a la ancianidad llamado **Korkunç**. Pese a algunos arrebatos de rabia, es uno de los gigantes más razonable y dialogantes con que puede toparse uno. Tiene inteligencia y procura no enemistarse con ninguna civilización, por ello sigue dos máximas: 1. Parecer terribles. 2. No alimentarse de seres inteligentes que puedan organizar una venganza.

Normalmente trata de calmar los instintos de su pueblo y no tiene más ambición que seguir llevando una vida como la que tienen. Cualquier cambio que amenace el fin de esta época de bonanza para los suyos le pone muy nervioso.

Enterrado debajo de su trono, debajo de las maderas y el suelo, está el tesoro del clan, con joyas preciosas y un objeto mágico muy valioso, el **Talismán Lechuza de la sabiduría**. Este secreto muy pocos lo conocen, aunque sí hay rumores sobre el paso del talismán en esta cordillera. Cuando el líder del clan se sienta en el trono, sobre el tesoro y el talismán, se vuelve más inteligente. Y, además, a quienes permanecen mucho tiempo cerca de él (como es el caso del clan) también los vuelve algo más listos y civilizados. Solo Korkunç conoce el secreto de cómo el talismán llegó a esta tierra y a posesión de su padre, que le legó el secreto.

TANRILARIN VADISI

En un enorme desierto al que solo da vida un larguísimo río junto al que crecen varias especies vegetales e incluso hay alguna tierra de cultivo, se alzan dos gigantescas pirámides. Junto a ellas hay un poblado de campesinos ignorantes entre quienes hay sobre todo humanos. Sobre las pirámides solo saben que están malditas y las puertas selladas, y también que se cuenta que esconden valiosos tesoros. Creen que fueron levantadas por civilizaciones anteriores que fueron malditas y desaparecieron de la tierra. En el poblado manda una anciana llamada Kautar y que es muy sabia y precavida, además de que habla varios idiomas y tiene un gran conocimiento sobre el desierto. Por las noches tienen toque de queda y procuran que nadie

salga a descubierto, son muy precavidos porque aseguran que hay demonios que acechan en la noche y roban niños y matan a los adultos.

Secretos

En el interior de la pirámide más grande sobreviven unas momias malditas condenadas a vivir eternamente y a desvanecerse si los toca la luz del sol. Su rey, Narmer, tiene un plan para romper el maleficio.

En la pirámide menor vive un genio junto a su amada a la que mantiene viva y esclavizada, con un maleficio reversible que la ha transformado en vampiresa. La pirámide está llena de trampas y constructos mecánicos y criaturas hechizadas como los gólems de piedra.



Maurice de Becque

HALAQ

En un enorme cañón rodeado de desierto y con una gran riqueza mineral y aguas subterráneas, están situadas las minas de Halaq. Las minas están cerradas y la fachada muestra lo que una vez fue un lugar rico y próspero. Estas minas eran propiedad de unos duendes, pero actualmente están cerradas y abandonadas. Hay múltiples leyendas y rumores sobre los motivos, sin embargo, la única manera de saber qué pasó con la civilización de duendes y sus riquezas es entrar a comprobarlo. En los alrededores del cañón viven múltiples especies de forma tribal y nómada. Hay humanos, hombres escorpión, ladrones, harpías, genios, hadas y todo tipo de criaturas

fantásticas en resumen. Al calor y aridez del desierto hay que añadir el peligro de los asaltantes de caminos y las especies animales peligrosas. Los reyes de Zertzura están convencidos de lo importante que sería reabrir estas minas y establecer con ellas una ruta segura, por lo que ambicionan este emplazamiento, aunque supone múltiples dificultades.

Las minas tienen varias entradas además de la principal que está sellada. En el cañón hay una fuente de agua subterránea que parece una pequeña charca, en el interior de las cavernas naturales y creadas por duendes hay aguas, minerales y todo tipo de joyas.



El bosque de los cedros es el lugar más verde de todo el continente. Se trata de un enorme bosque de kilómetros y kilómetros en donde viven todo tipo de seres, también algunos humanos. En este bosque de leyenda cualquier cosa es posible, incluso hay dragones, aunque son escasos y difíciles de ver.

El bosque es oscuro y espeso y es francamente complicado orientarse por él, puesto que, además, al vivir en él tantas criaturas mágicas, hay hechizos que hacen enloquecer a las brújulas y otros artilugios similares.

En este enorme bosque encontramos en lo más profundo del bosque una arboleda de plantoides, alguno de ellos no enraizado.

En lo alto de las copas de los árboles también se halla un reino de elfos del bosque que suelen ser reacio al contacto con otros seres inteligentes. El rey de los elfos se llama Anheim, es un hombre joven y oscuro que ha llegado al trono mediante intrigas y ardides, lo que ha despertado la desconfianza de los suyos.

En el interior de árboles y en pequeñas cuevas subterráneas se encuentra uno de los pueblos más numerosos de gnomos. Este pueblo cuenta con una red de túneles por todo el bosque que les permite desplazarse a salvo de una punta a otra. Son quienes mejor relación tienen con todas las criaturas del bosque y ello se debe a su costumbre

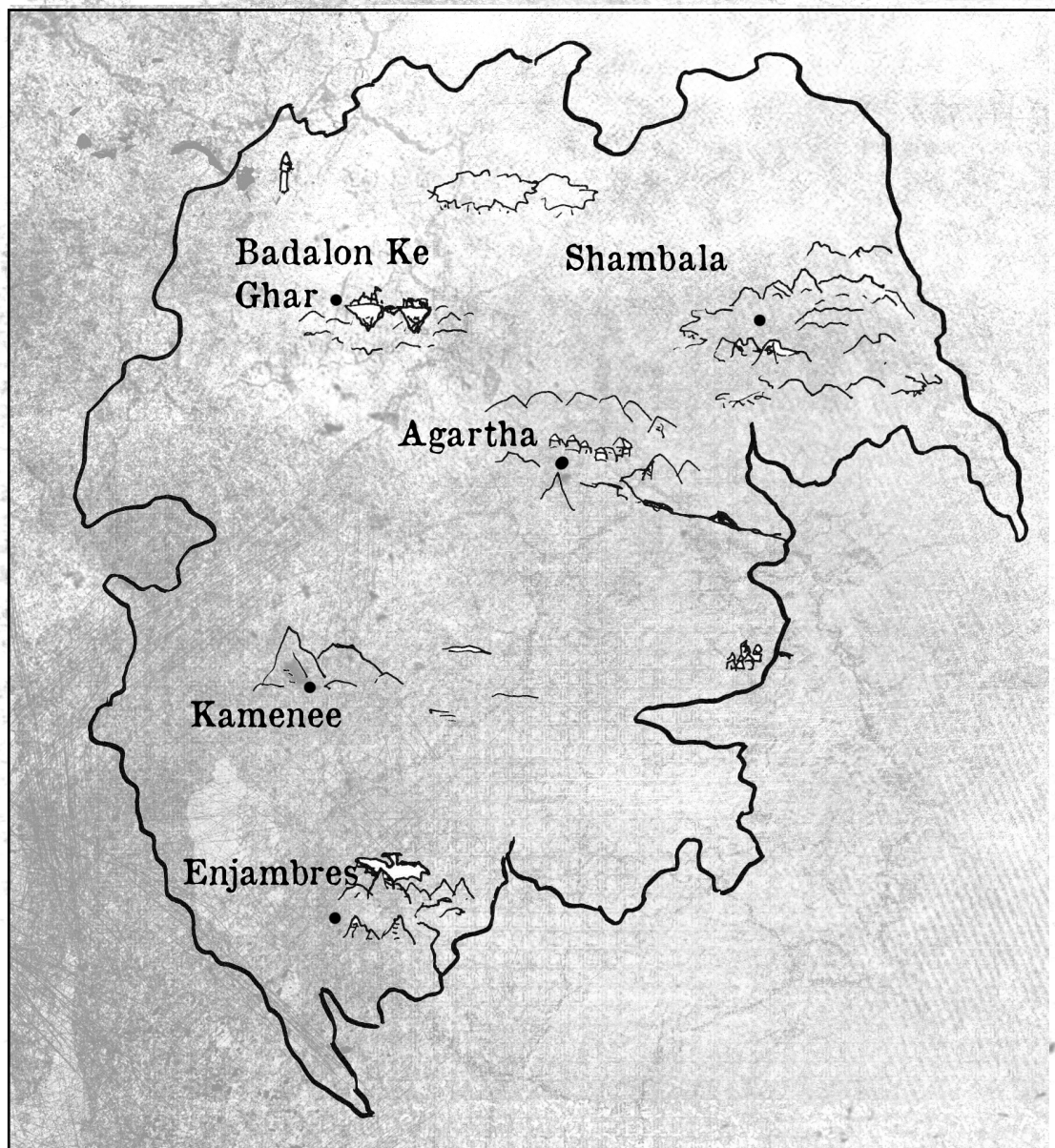


Arthur Rackham

de cuidar el bosque, siempre asisten a cualquier criatura que esté enferma o herida, forma parte de su código, incluso si esa criatura es uno de sus depredadores naturales. Piensan que todos los que habitan el bosque, incluso los trolls y los gigantes, son necesarios para mantener vivo este rico ecosistema. Palmira es la reina de los gnomos, una mujer benévola y sabia a la que todos respetan.

Casi en las afueras del bosque hay dos caseríos humanos, con granjas, de gentes precavidas que respetan a las criaturas del bosque y procuran no molestar a ninguno de los terribles seres que allí habitan ni tampoco adentrarse en la profundidad del bosque.

7.6 LEMURIA



Lemuria tiene un clima especialmente cálido con etapas de grandes lluvias y temporales, que están muy concentradas en el tiempo. Los tornados también son habituales en ciertos meses. Se trata de una tierra en donde los habitantes están acostumbrados a una vida dura y guerrera. A Lemuria se la conoce también como la tierra de los dragones, pues son numerosos y se piensa que aquí tienen su origen y que los que han llegado a otros continentes lo hicieron en forma de huevo a través del comercio.

Los lemurianos son temidos por otras civilizaciones, pues además son grandes navegantes y practican la piratería. No les interesan demasiado

las conquistas, sino los tesoros y la matanza. Algunos pueblos lemurianos tienen como parte de su ritual de iniciación masacrar poblados.

Hay ciudades civilizadas y avanzadas, no obstante, lo que más abunda por el vasto continente son humildes aldeas, campamentos y organizaciones tribales o clanes.

En lo que se refiere a especies, humanos, elfos y reptiloides son los más numerosos. En esta tierra los reptiloides son descendientes de los dragones, como indican sus rasgos. Además, son especialmente abundantes las poblaciones de gigantes, pegasos, minotauros, vampiros y guls.



NextMars

Los habitantes de Baadalon Ke Ghar estaban hartos de que su ciudad, capital del reino del mismo nombre, fuera arrasada una vez tras otra por los ataques de dragones. Así que reunieron a los más poderosos magos y sabios consejeros y buscaron una solución. Se utilizó una enorme cantidad de magia para que dos enormes porciones de tierra burlaran las leyes de la gravedad. Así, la tierra, con los castillos y edificios sobre ella, flotó hasta la altura de las nubes. No obstante, antes fue sujeta al suelo mediante titánicas cadenas, por tal de que no acabaran asfixiados en la atmósfera. Desde allí arriba, las dos porciones de tierra comunicadas con puentes entre ellas y con mecánicos teleféricos y cadenas al suelo, se defienden de los dragones desde arriba, no desde abajo, lo cual resulta mucho más eficaz. Tienen gigantescas balistas y enormes murallas y han logrado unas décadas de bonanza que les han hecho famosos por todo el mundo. Esta hazaña de la ingeniería y la magia ha mostrado el carácter de esta población, mayormente humana, que ha acogido a seres de todas las especies que buscaban refugio de los dragones. No obstante, han llegado a tan alto número de población, que es raro que admitan a alguien nuevo y además los castigos por cualquier delito incluyen últimamente el temido destierro a las tierras bajas.

El hexágono. Sede del Gobierno

Fruto del concilio de magos y sabios que fue necesario para levantar la ciudad a los aires, surgió una alianza entre diferentes especies y civilizaciones y fue así como se dispuso al anterior rey y se nombró una Asamblea de Sabios. Dicha asamblea está compuesta por: un elfo, una humana, un duende, una pixie y un reptiloide. Ellos son quienes gobiernan la ciudad, siempre votan antes. Los cargos son elegidos de entre los nobles. Se trata de una aristocracia en la que se persigue que sean los más capacitados quienes desempeñen las tareas más importantes, entre ellas, el gobierno. El edificio es una mole de piedra hexagonal y en cada extremo hay una torre. Además de tomarse las decisiones administrativas y legislativas, también aquí tienen lugar los juicios.

Organización

Estar en las alturas implica que los habitantes apenas salen a las tierras bajas y, por grande que sea la ciudad, eso podría hacerlos enloquecer, por ello el gobierno se ha preocupado de procurar múltiples entretenimientos a su población.

Solo una vez al día suben y bajan teleféricos con personas y comercio de las tierras bajas, para así ser autosuficientes. En lo alto de la ciudad hay dos lagos que aportan el agua necesaria.

La casa de los mil ojos

La trata de un edificio totalmente rodeado por paredes repletas de agujeros. Por ellos puede verse el interior de la casa. En la casa han introducido a una decena de personas para que vivan de manera normal mientras otros los espían. Para poder mirar por el agujero hay que pagar una entrada, puesto que la casa está rodeada por una valla. Esto que parece tan simple, tiene un gran éxito entre los cotillas ciudadanos, que se divierten observando las vidas ajenas de personas corrientes como ellos.

El teatro

En un edificio circular los actores, músicos y artistas ambulantes tienen un espacio fijo en el que poder actuar. Funciona tan bien el divertimento que se han establecido dos compañías teatrales fijas en la ciudad. Van alternando sus obras de teatro para complacer a la audiencia. Con estas dos compañías y los artistas ambulantes, el público se mantiene entretenido todo el año.

El patíbulo

Hay pena de muerte para los casos de traición o espionaje y, cuando se ejecuta a alguien se hace en un patíbulo público para dar ejemplo y entretenimiento al pueblo. Como parte del entretenimiento, el método de ejecución puede ser un duelo, normalmente desigual, pero si el criminal sale victorioso se le conmuta la pena por el exilio.

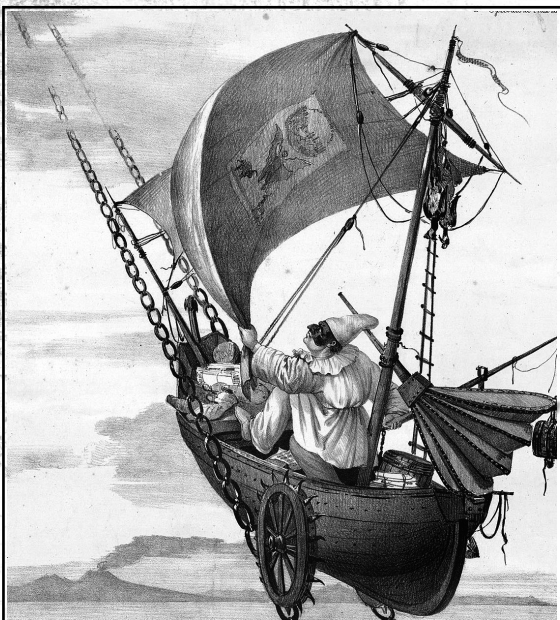
Palacio de verano

Es donde tienen lugar las fiestas, recepciones y bailes entre los nobles y los gobernantes, especialmente donde se reciben las visitas de gobernantes de otros estados. Es el palacio más lujoso y amplio de la ciudad, aunque hay varias construcciones fastuosas como esta.

Problemas

-Las cadenas que sostienen la ciudad anclada están protegidas con un hechizo. Alguien ha deshecho el hechizo, temen que se avecine un atentado.

-Se filtra la noticia de que en La casa de los mil ojos los participantes no son voluntarios, sino personas obligadas amenazadas de muerte. Uno de los que entra a la casa es una persona querida y valiosa.



Salvatore Fergola



El reino de Agarthá puede parecer a cualquiera un reino humilde. Su ubicación se halla en el interior de una cadena montañosa atravesada por un río. Hay frondosos valles que se combinan con un paisaje rocoso y escarpado. En este terreno se han ubicado varias aldeas y en una de ellas, en una casa algo mayor que el resto, está el palacio de los reyes. Las casas, incluso el palacio real, son humildes, de madera.

Los habitantes, también los nobles, viven dedicándose al ganado, la agricultura, la caza y el adoctrinamiento militar. No tienen espacio para el ocio. Son muy

disciplinados y religiosos. Entre estas gentes, de raza élfica, no hay lugar para el lujo o la ostentación, no les interesa. Una de sus señas de identidad es que se han especializado en cazar dragones. No utilizan grandes armas, sino agilidad y destreza para acabar con estos animales.

Son conscientes de que no pueden acabar con la enorme población de dragones, pero al menos esperan contribuir a que el número no crezca y, sobre todo, pretenden mantener a salvo su territorio. Cuentan que alguno de sus héroes logró incluso montar un dragón como si de un caballo se tratara.

KAMENEE

El reino de Kamenee está construido en torno a dos grandes montañas que han sido excavadas. Los habitantes son **reptiloides** que se afirman descendientes de los dragones. Viven en cuevas aunque las fachadas parecen de grandes palacio. En el interior de las montañas hay complejas ciudades con todo tipo de edificios. Se trata de una sociedad muy cerrada, no dada al comercio y que desconfía de las demás especies. Miran incluso con recelo a aquellos de los suyos que han abandonado el hogar para ir a otras tierras.

La reina de Kamenee es una sanguinaria jefa guerrera llamada **Dhoort**. Se la considera una de las más fieras y fuertes en combate y una gran estratega.

Son pocos quienes han entrado y salido de las ciudades cavernosas de Kamenee. Los pocos que lo han logrado aseguran que forman a un terrible ejército allí y que indescriptibles rituales y torturas tienen lugar en este emplazamiento que catalogan de maldito y apocalíptico.

LOS ENJAMBRES

Tan solo escuchar el nombre de este emplazamiento hiela la sangre a muchos. En estas montañas, también apodadas las montañas huecas, ubicadas al sur del continente, es donde se concentra la mayor población de dragones del planeta. En dichas montañas tienen sus nidos y centenares de dragones duermen en ellas. Se piensa que de aquí, de las entrañas de la tierra, nacieron estas terribles bestias.

Rara vez los dragones se alejan de sus nidos. Lo habitual es que se alimenten con las bestias que habitan en la zona. Afrotunadamente para las civilizaciones, hay miles de animales hervíboros, mansos, de gran tamaño,

que configuran la principal dieta de los dragones. No obstante, a veces las bestias aladas, por motivos desconocidos, deciden arrasar ciudades enteras y devorar a hombres, mujeres, niños, elfos, duendes y todo aquello que se les ponga enfrente.

Quienes se dedican a luchar contra estos dragones saben que no se dedicarán mucho tiempo a esta profesión y que por la panza son algo más vulnerables estas criaturas.

Se cuenta que cuando arrasan ciudades los dragones también se llevan a sus enjambres valiosos botines, aunque solo un loco iría allí a buscarlos.

Entre ocho cadenas de montañas transcurre el río Sita y a su norte, en lo alto de la montaña circular Kalaisa, se alza el palacio y la ciudad capital del reino de Sahmbala, que tiene por nombre Kalapa (tal y como lo refiere el escritor Mipham).

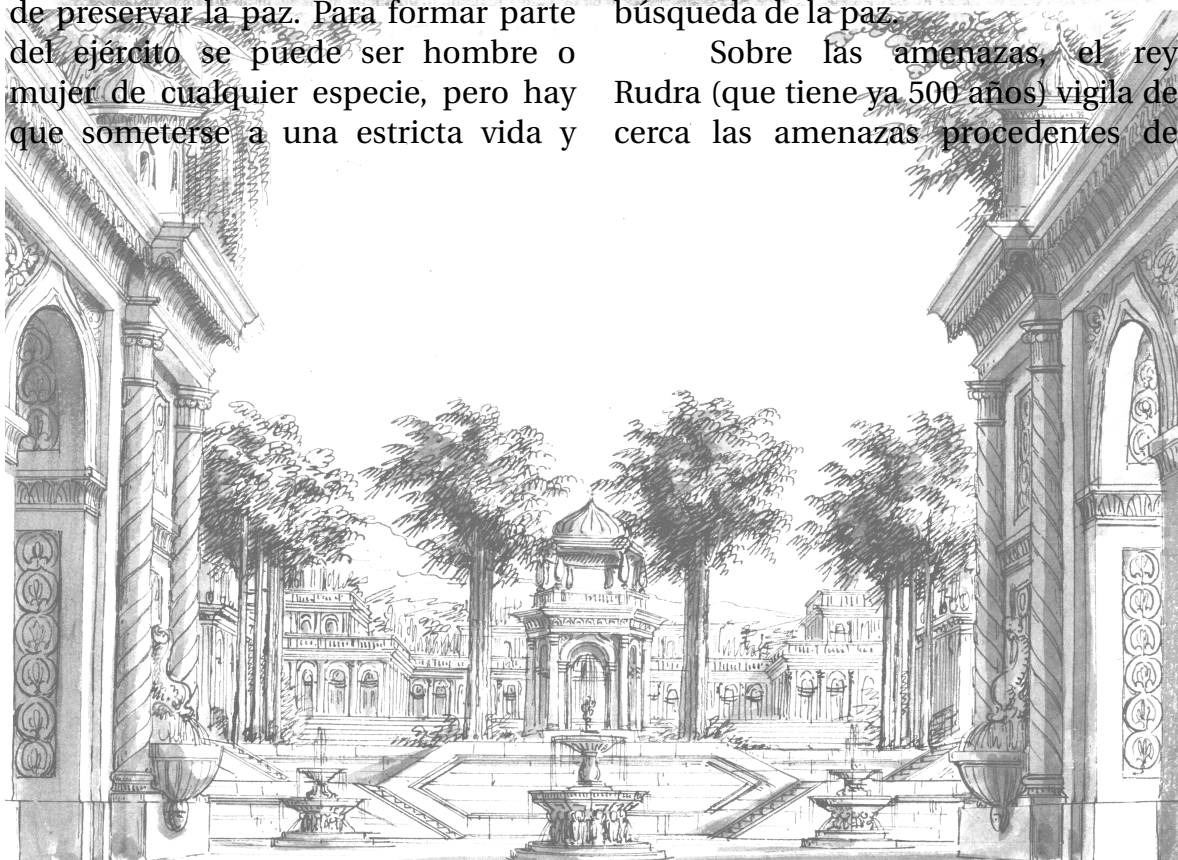
El rey de Shambala, **Rudra**, es un monje sabio que reside en la capital del reino. Desde la fundación de la ciudad sagrada se ha dedicado a formar un gran ejército con el que proteger la creación de las amenazas externas e internas.

En la capital del reino es donde se forma a este ejército con el objetivo de preservar la paz. Para formar parte del ejército se puede ser hombre o mujer de cualquier especie, pero hay que someterse a una estricta vida y

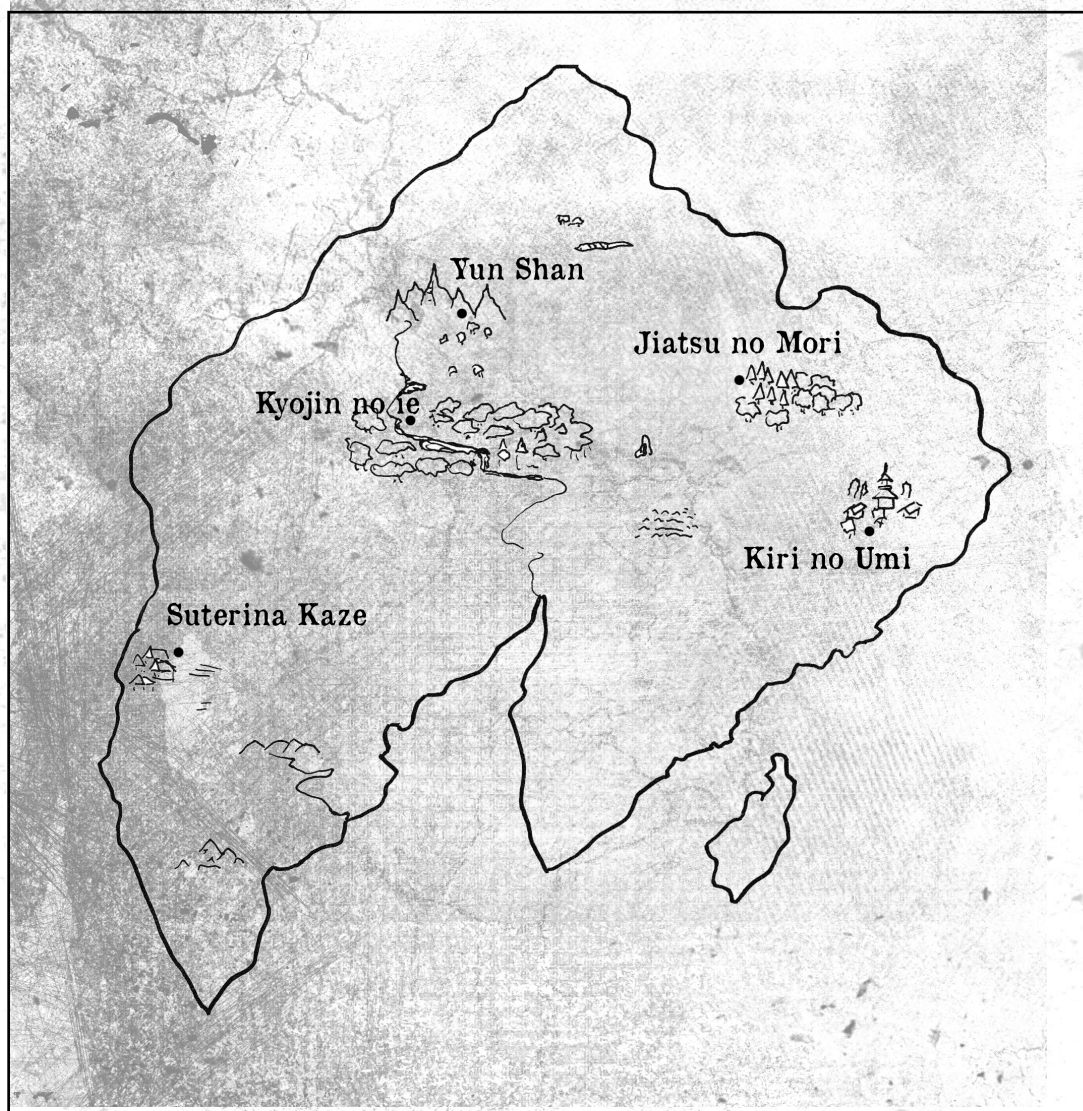
formación. Todos los luchadores han de ser monjes o monjas entrenados en la abstinencia, la contención, la paciencia, la meditación y en el combate con y sin armas. Solo tras la formación y plenitud espiritual los candidatos aprenden a luchar. La rectitud se exige en todos los ámbitos de la vida y no hay opción a un segundo error. Una vez alguien se convierte en soldado del ejército, un error moral o de disciplina supone siempre la expulsión inmediata.

En el resto de las ciudades del reino se impone la vida sencilla, agrícola, de respeto a la naturaleza y búsqueda de la paz.

Sobre las amenazas, el rey Rudra (que tiene ya 500 años) vigila de cerca las amenazas procedentes de



7.7 WAGA



En esta ciudad habita el emperador **Onamuji**, quien se considera dueño de todo el continente (aunque en la realidad no es cierto, sí es verdad que la mayoría de territorio y ciudades le sirven). Se trata de una ciudad cosmopolita, avanzada y rica. En ella hay un numeroso ejército, nobles, comerciantes y artesanos.

El principal templo es el de Amateratsu, la diosa a la que se rinde culto en la mayor parte del territorio.

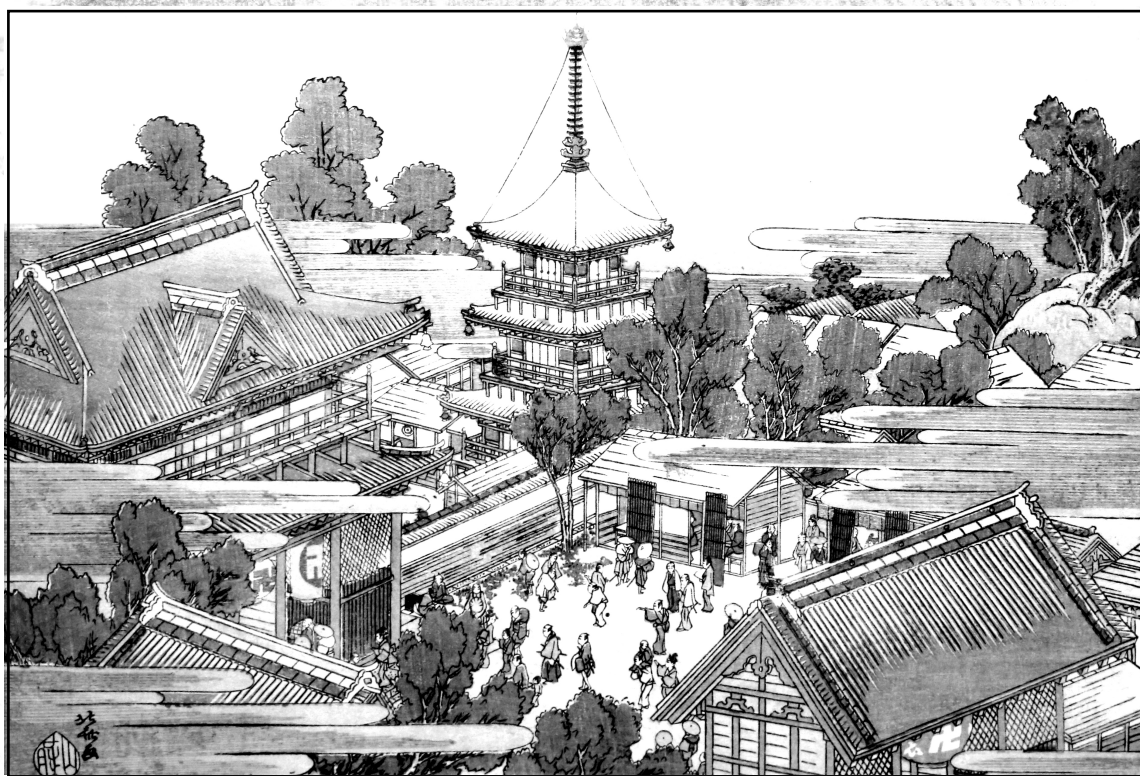
En la ciudad es posible hallar lugares de interés como hospederías, casas de citas, locales de té incluso un teatro donde hay actuaciones dramáticas acompañadas de música.

El nombre de la ciudad viene de

que es el punto del continente que más veces es visitada por la niebla. Al menos una o dos veces a la semana toda la ciudad queda cubierta de niebla. Esto, unido al ejército, hace que nadie se halla atrevido a intentar conquistarla. También favorece en ese aspecto que esté lejana al mar.

La vida en la ciudad es distendida, especialmente para las clases pudientes, aunque hay un estricto código de honor que es preciso guardar.

En la ciudad la población más abundante es la humana, no obstante, hay muchos duendes, elfos y hombres mono, aunque todos ellos se concentran en barrios concretos.



Problemas

-En el salón de te El cálido ocaso se han oído rumores sobre que se está alzando una banda rebelde en lassombras y tienen planeado atentar en las próximas fiestas en honor a Amateratsu.

-Se acercan las fiestas de los cerezos en flor, sin embargo una sacerdotisa ha tenido una visión sobre que las flores se tinarán de sangre y habrá una invasión de demonios gigantes.

-El emperador está comenzando a envejecer, aunque nadie debe saberlo. Han robado su collar mágico de la eterna juventud. Va camino de convertirse en una momia si no lo recuperan.

-Por la noche desaparecen mujeres y hombres y aparecen muertos con marcas de colmillos. Cunde el pánico en la ciudad, creen que los vampiros

se han apoderado de las calles.

-Han dejado de llegar provisiones de pescado del puerto y, aunque pueden subsistir de la agricultura, la ganadería y algunos peces de río, el consumo de pescado es muy valorado entre los nobles y pagarán bien a quien descubra qué ha pasado con las rutas de comercio.

-Por primera vez en cientos de años van varias semanas seguidas sin niebla en la ciudad. Se piensa que es un mal presagio, el gremio de ladrones pagará bien a quien averigüe por qué no hay niebla. La causa está en una maldición de las brujas de la montaña de las nubes.

-Aparece un asesino samurai que aseguran que es un no muerto o un demonio en busca de venganza. Está matando a todos los que tienen sangre real. Lo mató el sobrino del emperador para robarle la esposa y reclama venganza.



Grandfailure

JIATSU NO MORI

En este espeso bosque nadie quiere sumergirse salvo que venga a morir. Abundan gigantescos cedros y abetos que apenas dejan pasar la luz del sol. En tiempos remotos se cuenta que en este bosque hubo una gran matanza, debida a una traición y una emboscada, y fruto de ella el entorno quedó repleto de cadáveres armados sin enterrar, pudriéndose y que los fantasmas quedaron condenados en el bosque y todo el entorno maldito.

Desde aquel día en que se extendió la leyenda, se convirtió en tradición que los deshonorados o los viejos que no querían ser una carga familiar, iban a aquel lugar a quitarse la vida. Así, las

energías negativas, los espectros y las leyendas han ido en aumento. Tal es la maldición del lugar que se cuenta que todos los animales están endemoniados, el agua envenenada y las plantas y frutos dejan sabor a ceniza.

Problemas

-Cuentan que un rey se ha alzado entre los muertos, un brujo muerto, que está liderando a las huestes fantasmales a saquear y arrasar aldeas cercanas.

-Cuando la mujer del emperador iba de viaje a su tierra natal fue asaltada por bandidos y el caballo, con ella, huyó al bosque Jiatsu no Mori. Se paga una enorme recompensa por

YUN SHAN

Estamos ante la cima más alta del continente Waga. En Yus Shan es sabido que habita un clan de dragones azules. Se cuenta que está tan cercano al cielo que dioses y demonios campan allí a sus anchas.

A los pies de la montaña hay dos aldeas humildes de hombres mono, es una zona frondosa y con un río caudaloso cuyas aguas descienden de la cima de Yun Shan.

Entre los atractivos de la zona está el rico valle y el bosque que crece en torno al río Yun Hé. Tanto en el bosque como en la ladera de la montaña crecen frutos de maravillosas propiedades que no se encuentran en ningún otro punto del continente y que incluso se exportan a otros continentes. Además, en la

cima los más avezados aventureros cuentan con un gran aliciente para enfrentarse a los dragones o tratar de burlarlos. Entre las nubes de la cima hay nubes voladoras que pueden cazarse con un saco, pericia y paciencia. Estas nubes, aunque efímeras, pues solo sobreviven un tiempo limitado fuera de su hábitat, permite a su dueño volar sobre ellas y llegar a cualquier altura incluso.

Muy cerca del monte encontramos también el lago Bolí, un lugar paradisíaco al que a veces bajan las nubes a beber de sus gélidas aguas y en donde habitan sorprendentes peces y criaturas marinas. En sus profundidades se cuenta que vive toda una familia de hadas.

KYOJIN NO IE

En el bosque Ha ga oi encontramos uno de los paisajes más asombrosos del continente, que es al mismo tiempo uno de los más peligrosos. Las asombrosas cataratas de Kyojin No Ie es el hogar de los gigantes y de los kappa, quienes conviven en una extraña armonía. En el interior de la cascada hay una pequeña entrada a una red enorme de cuevas en donde los kappa se refugian. Mientras tanto, en lo alto de la cascada, a la intemperia, por el bosque, moran y cazan a sus anchas los gigantes, que se creen los dueños y señores de todo el bosque.

Entre los gigantes la jefa es una enorme fémina de largos cabellos de fuego y terribles colmillos a quien llaman Kowai. Mató a su propio padre y se convirtió en la líder del clan. Aseguran que en los últimos años ha reunido y escondido valiosos tesoros.



SUTEKINA KAZE

Esta aldea de pescadores en la costa este. Cuentan con una posada acogedora, un templo y viviendas humildes. Da la sensación de que nadie importante hay aquí, sin embargo, varias criaturas fantásticas se esconden en la aldea. En secreto, las catacumbas del templo acogen un palacio subterráneo con decenas de vampiros. Tienen a una reina vampiresa incluso. Los aldeanos no han sido convertidos todavía y

trabajan para ellos. Los mantienen en secreto y guardan las apariencias.

La reina vampiresa es **Desuraito**, una temible mujer atractiva despiadada y ambiciosa, pero inteligente, por ello permanece en las sombras. Se ha aliado y enamorado de un poderoso kitsune llamado **Kemono**, que tiene la capacidad de transformarse en ser humano y en ese aspecto es un hombre alto, de barba blanca, corpulento y atractivo.

8. Aventuras



quí te ofrecemos una serie de aventuras listas para ser jugadas en una o varias sesiones. Igualmente puedes jugar alguna de estas aventuras de manera independiente o jugar una detrás de otra, con los mismos personajes, como si formaran parte de la misma historia (o con los PJs que sigan vivos). Es importante que tengas en cuenta que la información que te aportamos en las aventuras

y en la ambientación no deben leerla tus PJs a no ser que así se especifique o lo requiera la situación. Gran parte de la diversión de jugar un juego de rol es ir descubriendo qué pasa, qué misterios se esconden, qué sorpresas aguardan tras una puerta, etc. Así, es conveniente que antes de empezar a jugar leas detenidamente el contenido de la Aventura. Después déjate llevar y no te estreses si las cosas no salen como estaban planeadas. Las aventuras funcionan como un guion, pero a menudo, la improvisación puede mejorar el resultado. Tómalas como un camino o una serie de acontecimientos y problemas que pondrán a prueba a los PJs. Si ellos deciden salirse de los planes puedes improvisar o tirar de manual, para eso en las páginas anteriores tienes una ambientación que te ofrecerá múltiples posibilidades.



Ladyofhats

8.1 De la sartén al fuego

RESUMEN. Esta aventura está pensada para una duración de entre **2 y 4 horas**. Transcurre en el continente de la Atlántida entre dos ciudades, Mnseia y Atlantis. La trama es sencilla y ofrece sobre todo mucha acción y aventura. La historia comienza con los protagonistas encerrados, los han acusado de haber robado una reliquia sagrada, pero son inocentes, son cabezas de turco. Hay un gancho que procurará la huida de los aventureros pero a cambio los obligará a actuar como gladiadores en el circo de Atlantis. Si ganan un combate en el circo recuperarán su libertad. La aventura se puede alargar si desean indagar en Mneseia quién ha sido el causante de su cautiverio.

Capítulo 1. La cárcel

Estamos en el continente isla Atlántida, en el reino costero de Mnéseia. Un grupo de aventureros ha sido llevado a la cárcel. Han sido acusados de robar una reliquia sagrada de los tiempos del primer rey, **Mnseas**. La reliquia se llama **Luna de sangre** y es un corazón con un cuchillo clavado. Es el corazón del primer rey, se cuenta que cuando recibió una puñalada de su mujer, el corazón se petrificó por el dolor ante la traición. La reliquia estaba guardada en una caja y confiere problemas de adivinación. Han entrado ladrones a los aposentos reales y se lo han llevado.

Los protagonistas han sido torturados pero no saben nada del robo, así que los han condenado a muerte. Uno de los PJs tiene un tío, o alguien a quien considera tío, pregunta quién es o decídelo tú. El calabozo está escarbado en el suelo y la pared es de roca natural. Los barrotes son firmes, no hay ventanas, solo un agujero para las necesidades que va hacia la profundidad. Es un agujero muy pequeño. Los presos lleváis cadenas en las manos.

Aprovecha esta primera escena, si no se conocen, para que se culpen unos a otros, intuyan por qué los han detenido, y se establezcan las relaciones entre ellos. Cuando ya lleven un rato echándose cosas en cara, introduce al primer PNJ, el guardia Nigel.

Nigel. Es un guardia de la cárcel, esmirriado, pero que no suele trabajar en esa planta, no es carcelero. Se acerca a los barrotes y os sisea preguntando por uno de los PJs, el que tiene un tío en Mneseia. Cuando se acerque el interesado le dirá: *"Psst, eh, escucha, tu tío **Geofred** el comerciante (al decir esto guiña un ojo) es un un viejo amigo mío y le debía una. Lanzaos a la corriente hacia el mar, allí os espera una barca. Adiós. Yo no he estado aquí."*

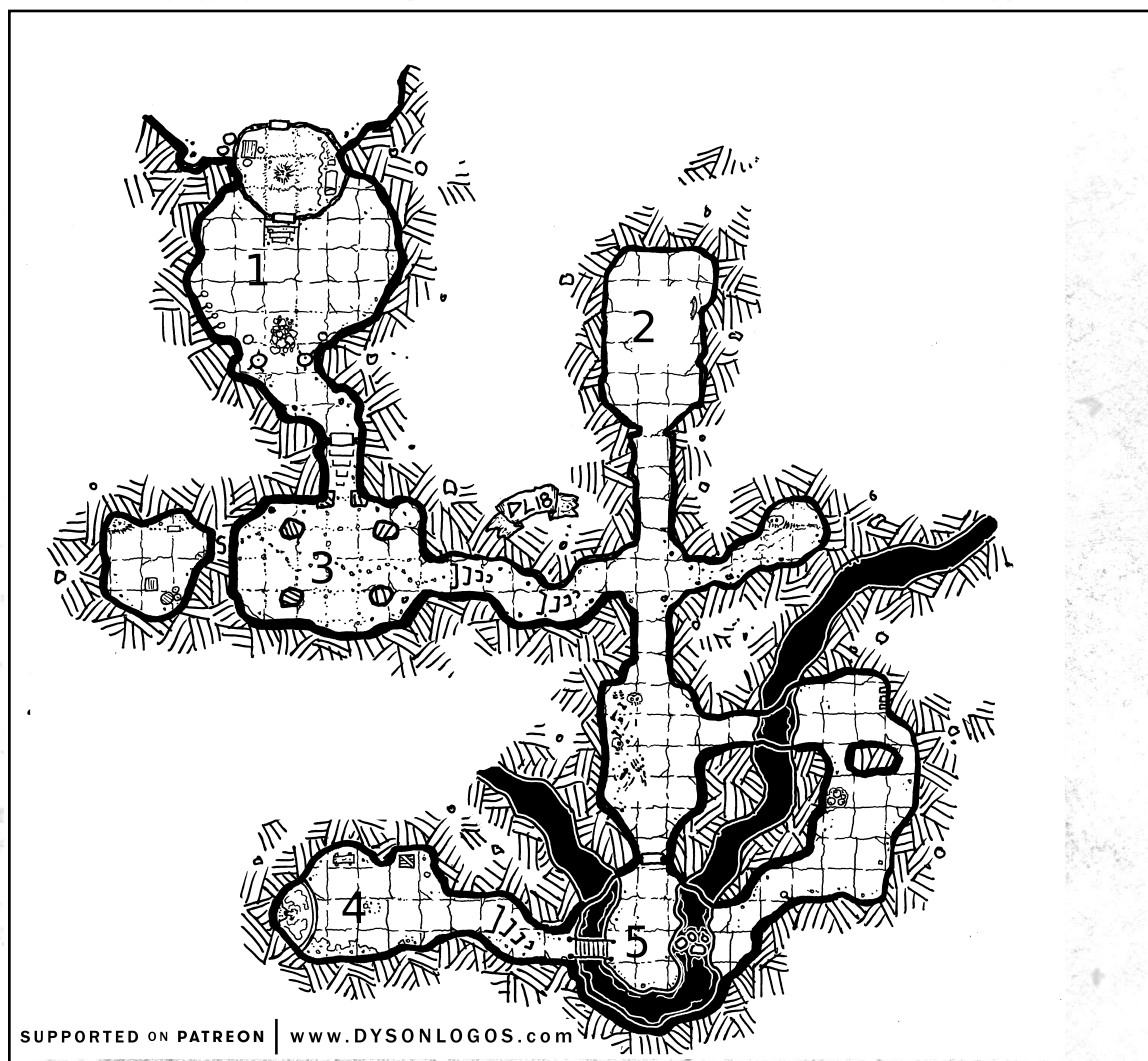
Nada más decir esto os pasa unos pesados trapos que esconden herramientas para abrir la cerradura. Acto seguido desaparece en las sombras. Para intentar abrir la cerradura de las cadenas y de la celda utilizando las herramientas hay que usar la habilidad Abrir cerraduras. La **Dificultad es 7**.

Con las cadenas

FIASCO. Se atasca la cerradura, esas cadenas ya no se abren hasta que cambies de escena. **FALLO.** No se abre, hay que intentar de nuevo. **ÉXITO.** Se abre.

Con la puerta

FIASCO. Las herramientas se rompen o bien hace mucho ruido y se acerca un guardia. **FALLO.** Hay que intentarlo de nuevo. **ÉXITO.** Se abre sin hacer ningún ruido.



1. Acceso a otras celdas. En esta sala hay **1 carcelero** dormido en una silla apoyada contra la pared y en las celdas tumbados cinco criminales, entre ellos, 4 ladrones insignificantes y un terrible asesino elfo.

2. Esta es la celda en donde están los protagonistas. Un lugar gris, incómodo, al que solo llega la luz de una lámpara de aceite al otro lado de los barrotes.

3. Dependencias de guardias carceleros. Aquí hay **3 carceleros** bebiendo vino de mala calidad, medio borrachos tres de ellos, charlando o dormitando. Tienen comida, sillas, y un juego de dados con una mesa.

4. Salida a planta superior. 1 **guardia militar** con armadura y entrenado custodia la salida.

5. Puente que da al río subterráneo. Desde aquí se puede saltar a un río poco profundo que lleva directo al mar.

LOS GUARDIAS

Si se produjeron un enfrentamiento físico, estos son los personajes que hay en las cárceles.

-Carcelero normal. (5) Ataque 8, Defensa 7, Mente 7. Arma Cuchillo +1 Espada+1. Vida 7

-Guardia militar con armadura.(1) Ataque 9, Defensa 8. Arma, Espadón +2.; arco +1. Vida 10

Si los guardias piden refuerzos, aparecerán al menos 4 guardias militares.

SALTO AL RÍO

FIASCO: Te tropiezas al saltar y te golpeas contra las paredes. Recibes 1d6+2 de daño y quedas inconsciente flotando en el agua.

FALLO: Te tropiezas y al caes en la zona menos profunda, recibes 1d6 de daño. O bien un guardia te ha visto y te lanza una flecha 1d6+1

ÉXITO: Logras caer en una zona del río que cubre un poco y te dejas llevar sin problema por la corriente.

Los PJs podrían no seguir el plan establecido y tratar de huir por la puerta principal. En este caso los expondrás a una planta superior en donde hay un edificio plagado de militares. Si salen exitosos del edificio, se hallarían en el centro de la ciudad de Mneseia.

CONTRABANDISTAS

Si logran dejarse llevar por la corriente hacia el mar, divisarán una luz sobre un barco trirreme. Simula ser un corriente barco de comercio, pero en la bodega esconde hierbas ilegales con las que hace contrabando. Geofred las compra en el mercado negro de Mneseia y las lleva directas a donde más clientes hay, Atlantis.

Geofred os saludará con la mano y los ayudará a subir a bordo. Curarán las heridas de los PJs si las tienen, serán muy amables con ellos. La tripulación es de 15 personas, 10 de ellos aguerridos guerreros a sueldo, los otros tripulación útil. Geofred os explica que lleva un cargamento a Atlantis y que le puede venir bien tener a gente valiente y fuerte como los PJs, pues dice que el canal hacia Atlantis últimamente es muy inseguro. Les asegura además que en ese reino podrán llevar una vida normal, ya no serán proscritos, y se podrán dedicar a lo que deseen. Si acceden, pasamos al capítulo 2. Si no, tendrás que improvisar junto a tus PJs.

*Geofred esconde en su bodega, además de la hierba para el contrabando, una pequeña caja de madera cerrada con llave y entre unos trapos está la reliquia la **Luna de sangre**. Además en su posesión, entre sus ropas, tiene los documentos de la sentencia de muerte de los PJs.

Capítulo 2. Un paseo por el canal

Si no disponéis de mucho tiempo para la aventura, este puede ser un capítulo opcional y puedes pasar directamente al Capítulo 3.

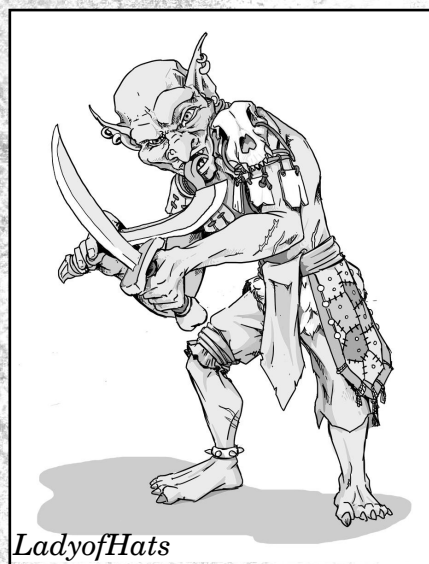
Si navegáis con el trirreme, el viaje transcurre tranquilo hasta que llega un punto que en que el cauce se estrecha, es una zona con enormes abedules que se vuelve más oscura. Si alguien hace una tirada de Inteligencia deducirá que es el lugar idóneo para una emboscada. También se lo pueden preguntar a Geofred, quien al llegar a este punto obliga a estar más alertas a sus mercenarios.

Puedes hacer tu una tirada, que la hagan los PJs o decidir a tu gusto. Te ofrecemos 2 posibles encuentro.

ENCUENTRO 1. Bandidos duendes

Llevan a cabo una primera maniobra de distracción. Disparan flechas encendidas de fuego directas a las velas y alguna también a la proa (parte delantera). Mientras se produce esta distracción, 20 duendes nadan y trepan con ganchos por la popa. 5 se encargan de tirar el cargamento y todo lo que encuentren de valor al río. Los otros se enfrentarán con quienes estén a bordo.

En el ataque con flechas morirán 5 de los guerreros que trabajan para Geofred. Los miembros de la tripulación que no saben luchar se esconderán en el barco o huirán tirándose al río. Es importante que durante el enfrentamiento no muera **Geofred**.



LadyofHats

ENCUENTRO 2. El Leviatán

Llega un momento en que el canal se ensancha, se vuelve más caudaloso. Hubo varias voces en contra cuando en su día se habló de partir el continente con este enorme canal que no es natural. Varias criaturas marinas se introdujeron por las partes más profundas ya que se trata de aguas saladas, entre ellas, apareció una cría de Leviatán, ahora ya casi es adulta y de vez en cuando ataca a los barcos. Esta es una de esas ocasiones. Aunque muera toda la tripulación en el ataque y el barco acabe destrozado, es muy importante que Geofred no muera. Y de una u otra manera, para que continúe la aventura, os debe poder conseguir conducir, tal vez con una barca, hasta Atlantis.

Capítulo 3. Mercancía

De una manera u otra los aventureros llegan al puerto de Atlantis y Geofred manda a un muchacho, a un mensajero, a buscar a su contacto en el puerto. A los pocos minutos aparecen 15 mercenarios, de diversas especies, **Geofred** hace señales de que todo marcha bien. Entre los guardias hay un elfo con una armadura brillante, plateada, con una capa roja, que se quita el casco y habla con Georleof, quien finalmente se vuelve hacia los PJs:

"Amigos, no os lo toméis a mal. Tenía una deuda pendiente y esta era mi manera de saldarla. Pero sois fuertes, no penséis que está todo perdido. Si demostráis vuestra capacidad sobreviviréis."

El jefe de los mercenarios indica a los PJs que lo sigan. Si no acceden, habrá un combate. Procuran llevar a los PJs vivos al destino.

<p>Mercenario (14) Ataque: 10, Defensa: 9, Mente: 11, Acciones: 1, Vida: 9. Armas: Espada +1, Ballesta +1</p> <p>Jefe Mercenario: Ataque: 11, Defensa: 11, Mente: 12, Acciones: 2, Vida 18. Armas: Espadón +2, Arco +1</p>
--

Si finalmente los PJs de mejor o peor grados son conducidos al próximo destino, llegarán al Circo. Allí los meterán en una celda, desarmados, sí, de vuelta a una celda. Aunque está es mucho más cómoda. Hay asientos de madera, zafas para las necesidades, agua fresca para beber, comida abundante y una ventana que da a la arena del circo y por la que entra una luz radiante. Estando allí, llega **Clesis**, la directora del negocio, para recibirlos.

"En Atlantis no está permitido tener esclavos... no lo sois. Pero sí hay pena de muerte. Vosotros fuisteis condenados a muerte, papeles que lo certifican... sin embargo, aquí en Atlantis se os da una oportunidad de sobrevivir. Venced mañana en la arena y viviréis como personas libres, como gladiadores libres incluso, si así lo deseáis, os ofrecería un contrato. Mañana vendrá mucha gente a veros... dadles espectáculo, seguid con vida, y os haréis un nombre y una profesión en Atlantis."

Si los PJs tratan de escapar del circo, pasa al **capítulo 5**. Si en lugar de eso duermen y tratan de ganarse la libertad en la arena, pasa al **capítulo 4**.

Capítulo 4. El circo

Mañana de domingo. A los PJs les dan a elegir varias armas. Ofrece algunas a tu gusto de la sección de equipación. También les podrían ofrecer armadura. Para obtener armas de mayor o menor calidad, o incluso ninguna, deben hacer una tirada del Atributo Social contra la Dificultad 7 del armero.

Ya equipados, son llevados a la arena. El sol brilla y las gradas están llenas. La arena está tintada de sangre y vísceras. No son los primeros en actuar, es más, son el espectáculo estrella. Un orados los presenta como terribles forajidos, proscritos sanguinarios que desean ganarse la libertad, pero para ello deben sobrevivir. El público ruge. Los PJs se quedan solos en el centro de la arena.

A continuación, ve abriendo las jaulas dependiendo de cómo veas o quieras que avance el combate. En función del número de PJs y su fuerza, puedes ir sacando, reservando o no sacar alguno de los siguientes enemigos.

Si salen victoriosos, serán aclamados como héroes y Clesis les ofrecerá la libertad y un contrato de trabajo, les asegura que los gladiadores tienen trato de estrella y múltiples comodidades.

GLADIADOR TRIDENTE (2):

Ataque: 7 Defensa: 9 Mente: 9
Acciones: 2 Vida: 9 Armas:
Tridente +2

GLADIADOR ESPADA (2):

Ataque: 8 Defens: 7 Mente: 9
Acciones: 2 Vida: 11 Armas:
Espada +2, Escudo con pincho
+1

GLADIADOR CENTAURO (2):

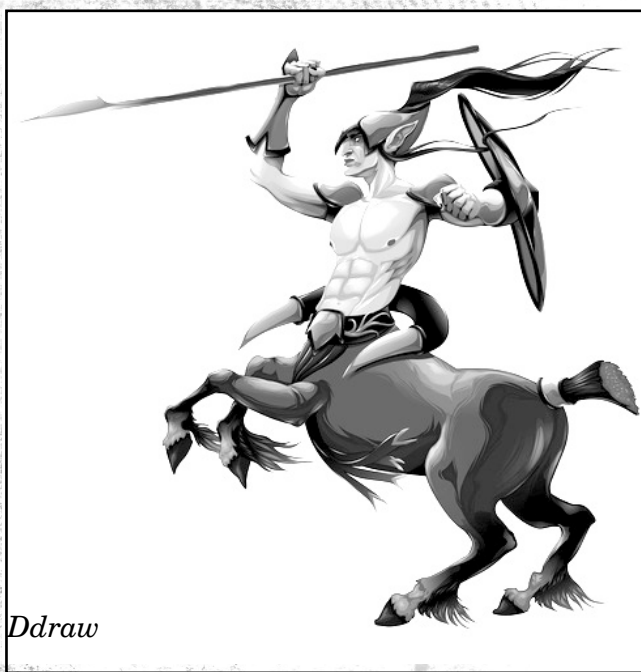
Ataque: 9 Defensa: 10 Mente: 7
Acciones: 2 Armas: Lanza +2

MINOTAURO (2):

Ataque: 11
Defensa: 10 Mente: 9 Acciones:
2 Vida: 14 Armas: Cuernos +2,
Espada +2

LOBO GIGANTE (3):

Ataque: 10
Defensa: 9 Mente: 6 Acciones: 1
Vida: 12 Armas: Colmillos +2,
Zarpas +1



Capítulo 5. La subasta

Es posible que los PJs intenten y hasta logren escapar. Para ello deben ingeniárselas para salir del calabozo y enfrentarse a los guardias. De cualquier manera, si lo consiguen, una buena manera de rematar la historia es mediante pistas hacerlos descubrir que esa misma noche se celebra una jugosa subasta en el mercado negro. Tal vez sepan que Geofred vende allí su mercancía ilegal y quieran ajustar cuentas con él. Si se da el caso, en la subasta Geofred intentará vender al Luna de sangre, con lo cual descubrirán que fue él también quien robó la reliquia y los incriminó, aunque claro, él lo negará todo. Dirá que la compró a posteriori a los auténticos criminales.

Ideas finales y recompensas

Tal vez hayan sobrevivido varios o todos los PJs y se conviertan en ciudadanos libres de Atlantis, o sigan siendo proscritos pero hayan rendido cuentas con Geofred. Incluso si son libres, pueden acabar en la Escena 5 rindiendo cuentas con él tras el circo. De cualquier manera, procura que haya un final épico, mueran protagonistas o no. La aventura se presta a ello, al heroísmo y la epicidad.

Una vez concluida la aventura, recuerda repartir experiencia. Pregunta qué han aprendido y no temas ser generoso. Las recompensas económicas en esta aventura son escasas y por ello se puede compensar con XP.

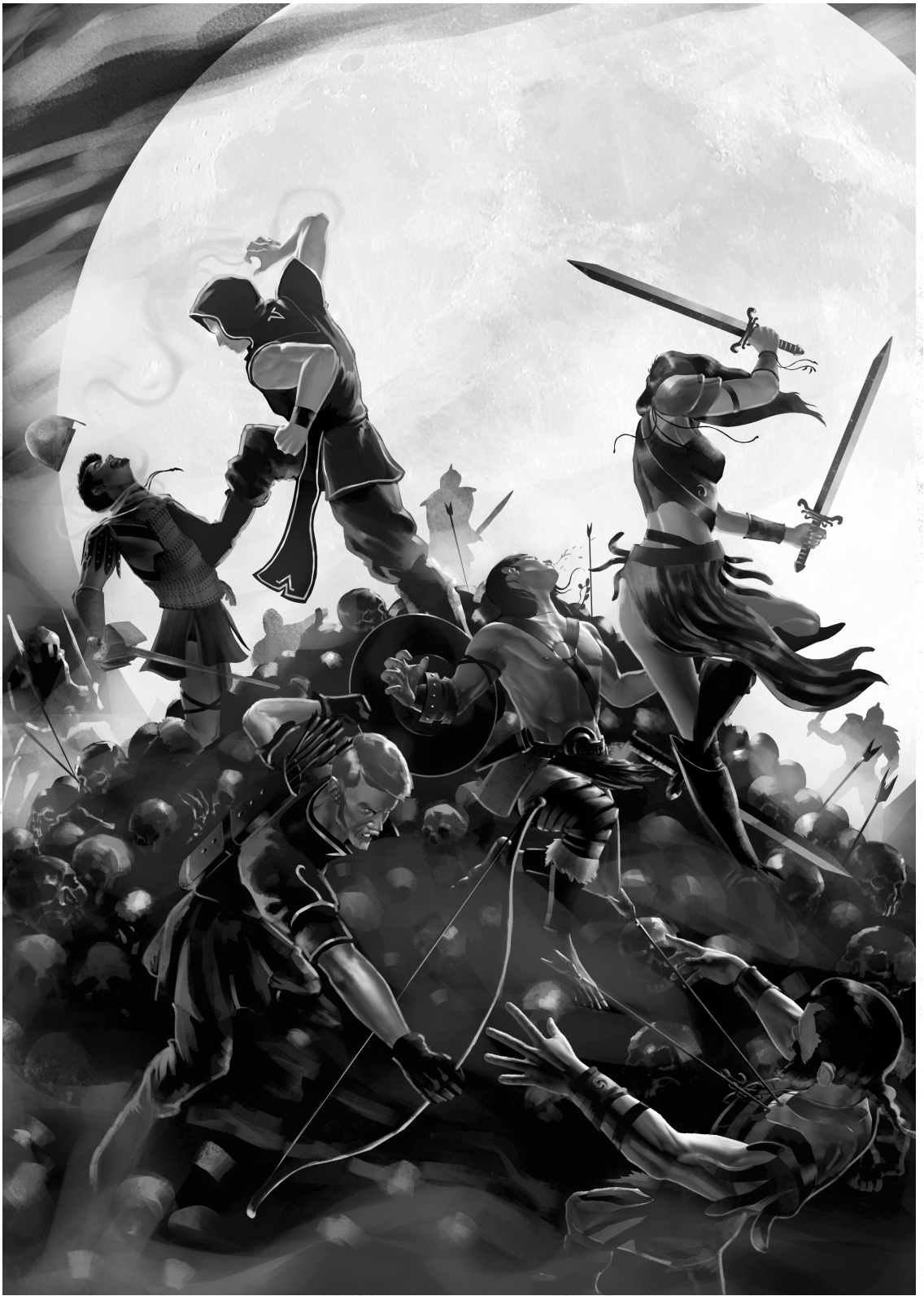
Si recuperan la reliquia, no obstante, podrán lograr limpiar su nombre y una buena cifra si regresan a Mneseia. Si toman este camino, la Luna de sangre se venderá dependiendo de una tirada que no podrá repetirse, aunque sí se podrá llevar a otro lugar a venderla. La tirada de negociar tiene Dificultad 8.

ÉXITO: 40 monedas de oro

FALLO: 10 monedas de oro

FIASCO: 1 moneda de oro, la toman por una burda imitación.

En cuanto al cargamento de Geofred, se podría vender por 30 monedas de plata como máximo, aunque también requiere una tirada de negociar Dificultad 7.



8.2 La ruta del acero

Esta aventura está ideada para al menos dos sesiones de unas tres horas aproximadamente, aunque se puede alargar bastante más tiempo. La aventura tiene dos partes y se pueden jugar de manera independiente o completar la primera parte y después la segunda.

Resumen: La acción se origina en el continente de Jima, en la ciudad de Zerzura (descrita en el capítulo de ambientación). Los protagonistas aceptan un encargo para posibilitar una ruta de transporte que vaya hacia las minas, para ello deben limpiar de maleantes los caminos y acompañar a un mago que buscará un río subterráneo y lo marcarán para construir un pozo. Tras conseguirlo, regresarán y cumplirían la primera parte, tras haberse enfrentado a diversos peligros y superar la sed y el calor del desierto. La segunda parte comenzaría, si lo desean, con un regreso por esa ruta hasta la mina, que la reina desea explotar para extraer de ella acero y otros metales. No obstante, hay que adentrarse en la mina y comprobar que ya no está habitada por duendes. Si se adentran en la mina, además de lograr algún importante tesoro, si consiguen derrotar a los enemigos que en ella habitan, la reina los recompensará con creces por su esfuerzo.

Parte 1. En busca de fortuna

Buscad un motivo que una a los PJs, que genere un vínculo entre ellos y que justifique que estén todos en la ciudad de Zerzura.

Posibilidades:

- Son un grupo de mercenarios.
- Eran soldados en alguna guerra que ha terminado.
- Son amigos aventureros que viajan por el mundo.
- Alguno de ellos estaba en problemas y acudieron a rescatarlo.
- Alguna otra opción.

En cualquiera de estos casos, buscan fortuna y fama, sobre todo lo primero, así que están al tanto de las posibilidades de empleo que se ofrecen en la ciudad. Así es que

acuden a diario a la plaza mayor, frente al templo en honor a Abouk. Allí la pregonera lee noticias y ofertas de empleo, se trata de una duende estafalaria en pie sobre una columna leyendo un pergamino. En esta ocasión, tras varias tareas menores y alguna noticia de poco interés, pide valientes para una tarea de expedición por el desierto remunerada con enormes riquezas.

Quienes estén dispuestos a correr esta aventura, deben ir al palacio real y hablar con el consejero real, Mithril, quien dará audiencias a los candidatos en la tarde de ese mismo día en la planta baja del palacio real.

LA AUDIENCIA

En una espaciosa estancia, entre enormes columnas blancas, hay un gran escritorio y, tras él, flanqueado por dos soldados, se sienta y revisa papiros un viejo fauno, Mithril.

El fauno expone a los candidatos la tarea que se les encomienda. Deben en dirección a las minas Habs y escoltar al brujo zahorí Eshou. El cometido de los aventureros es protegerlo, liberar el camino de asaltantes y peligros, y ayudar a Eshou a marcar el punto donde establecer un pozo, habrá que cavar y clavar un estandarte o algo que indique el lugar exacto. Es un desierto duro y peligroso por lo que para crear una ruta y llevar metal de Habs a Zerzura hace falta agua a medio camino.

En esta escena se establecerá un diálogo con Mithril y los aventureros deben ponerse en valor. Además, fruto de la negociación pueden conseguir mejor o peor aprovisionamiento para los aventureros.

La dificultad para Negociar con Mithril es 9.

Lo que ofrece sin negociar para la expedición es:

Recompensa: 3 monedas de oro a la vuelta, 10 monedas de plata a la partida.

-1 caballo para cada uno, 4 odres de 1 litro de agua para cada uno, una bolsa con comida para una semana para cada uno, picos, palas y un estandarte.

Si negocian con éxito:

-Recompensa: 3 monedas de oro por persona +1 mo por cada nivel con el que se supera el éxito (ej. Resultado de 12= 6mo por cabeza)

-1 camello por persona, 6 odres de 1 litro para cada uno, 1 bolsa con comida para 2 semanas para cada uno, cuerda, picos, palas, mantas y turbantes.

LA PARTIDA

Si acceden a llevar a cabo la misión, tienen un día antes de emprender el viaje. En ese tiempo los aventureros pueden disfrutar de la ciudad o aprovechar el tiempo para descansar y, con su dinero, conseguir más provisiones.

La mañana en que vayan a partir saldrán desde el palacio real y conocerán a Eshou, un elfo, escuálido, brujo, con un vestuario muy llamativo, múltiples joyas y un báculo y una vara de zahorí. Resulta enigmático y habla utilizando acertijos o medias verdades, procura hablar poco y presume de lo poderoso que es.

Organización de la aventura: al tratarse de un viaje por el desierto la aventura se organizará en días. Es muy importante que cada día los PJs anoten cuánta agua y comida han consumido y por tanto cuánta les queda. En esta aventura además de superar los enfrentamientos físicos, los PJs tendrán que demostrar sus dotes de supervivencia y su astucia para regresar con vida de una expedición que se promete complicada.

PRIMER DÍA

Eshou avanza en camello, si los PJs han aceptado caballos y no han comprado camellos por su cuenta, los caballos necesitan beber 30 litros de agua al día cada uno. Si no es así, en 2 días caerán al suelo deshidratados y morirán. Los camellos pueden pasar 10 días sin beber.

En cuanto se alejan los PJs de la ciudad, cambia el paisaje y aparece un desierto de tierra que se extiende en el horizonte y no parece tener fin. La dirección es sencilla de llevar, además Eshou se orienta muy bien y si ningún PJ se ofrece, puede ser quien marque el camino.

A mediodía aparece el desierto de dunas y el camino es más dificultoso, avanzan más despacio, y el sol se vuelve absolutamente abrasador. *Tras indicar cómo de abrasador es el sol, los jugadores deben describir cómo van vestidos. Si no llevan nada que los proteja del sol, tirarán 1d6 y anotarán ese daño en quemaduras. Cada día de camino sin solucionarlo, harán de nuevo esta tirada y si anotan algún estado será: Quemaduras de sol, o Insolación. Estos estados pueden conllevar alucinaciones y dolor.

La noche en el desierto es muy fría. Los PJs deben describir cómo se resguardan. Dependiendo de lo que describan o hagan, el DJ les puede obligar a hacer una tirada de Constitución para soportar el frío. Si

fallan pueden recibir daño 1d6 en el contador de estrés, si lo tienen completo, anotarán el estado Hipotermia.

SEGUNDO DÍA

El camino avanza monótono entre las dunas, por el camino pueden encontrar, si tienen éxito, algunos cactus de los que podrían extraer agua. Para ello pueden utilizar la habilidad de Supervivencia.

-Tormenta de arena. Los PJs pueden hacer previamente una tirada de Percepción Dificultad 8. Un éxito les avisará de que se avecina una tormenta de arena. La tirada se puede hacer oculta y, si falla, el DJ les dirá que observan a un buitre sobrevolándoles o algún detalle que les pueda parecer relevante aunque no lo sea.

Si se ven envueltos por la tormenta de arena sin haberse refugiado, deben tirar por la habilidad Fuerza, Dif 7. Si fallan, pueden elegir:

- a) Pierdes 1d6 litros de agua
- b) Sufres 1d6 de daño en contusiones
- c) Pierdes tu arma principal
- d) Pierdes tu medio de transporte

El resto del día transcurre con normalidad. Recuerda que los PJs repitan las tiradas para comprobar si sufren quemaduras de sol o si se protegen de manera adecuada en la noche.

TERCER DÍA

Entre las dunas recibirán 1 ataque. Lanza 1d6 para determinar cual de estos dos: si es par, asaltantes de caminos, si no, hombres escorpión. En el viaje de regreso recibirán el ataque de quien no haya salido esta vez.

-Ataque de hombres escorpión.

Cuando estén caminando por la arena uno de los aventureros recibirá un ataque de unas pinzas que tiran de él hacia el interior de la arena más suelta. Se decide qué jugador recibe el primer ataque con una tirada de dados de Agilidad. A continuación aparecerán pinzas por todo el suelo y emergerán hombres escorpión. El número de hombres escorpión que aparece será el número de aventureros +2.

Si logran arrastrar a alguno, en el subsuelo hay una caverna muy sencilla, construida con ladrillos restos de otras construcciones, en donde viven los hombres escorpión. Además de varios tesoros hay numerosos huesos.

Tesoro. En el subsuelo hay 10 monedas de oro, vasijas, algunas armas y ropajes de poco valor.

-Asaltantes de caminos. Hay un grupo de 3d6+2 asaltantes de caminos. Los divisan en las dunas, totalmente cubiertos, a caballo. Son bandoleros nómadas, humanos que viven en la ladera de la cordillera y frecuentan estos caminos de cuando en cuando porque saben que es una ruta que a veces utiliza gente pudiente. Buscan oro y no preguntan. Van sobre camellos y armados con flechas y

cimitarras, son hombres y mujeres de rostro cubierto, sin armadura. Disparan unas cuantas flechas y pueden gritar que les entreguen la mercancía antes de enzarzarse en un combate. Tesoro: 20 monedas de oro en total, un medallón de rubí colgado el jefe, valor unas 100 monedas.

Para saber la fuerza y dificultad de los enemigos puedes consultar el bestiario. Puedes adaptarlos ligeramente al entorno y la situación.

*Durante la noche de esta jornada los PJs deben hacer una tirada de Percepción, puesto que el brujo zahorí huirá.

ÉXITO:: Lo escuchas levantarse y puedes seguirlo antes de que encabalgue. La Dificultad es 7.

FALLO: Oyes cómo sube sobre su montadura, puedes seguirlo, pero tiene ventaja y alcanzarlo requiere superar una Dificultad 8. Cada intento o PJ que intente darle alcance sin éxito, la Dificultad aumentará 1 punto. Cuando la Dif llegue a 13, lo habréis perdido para siempre.

Si lo atrapan Eshou dirá que huyó para sobrevivir asustado por los ataques, una tirada de Psicología o Deducir Dif 7 descubrirá que miente. En realidad Eshou ha huido porque es un farsante. Dijo ser brujo, adivino y zahorí para salir de un aprieto y timar a los incautos, y cuando la reina Keital le hizo el encargo, supo que negarse supondría la muerte, así que le siguió el juego, les dice que un mago de verdad podría hallar agua con su vara de zahorí.

CUARTO DÍA

Si han llegado enteros al cuarto día, es un buen momento para hacer un chequeo de reservas de agua. Para no recibir ningún daño, los PJs deben haber bebido al menos 1 litro de agua al día, aunque lo ideal son 2. En cualquier caso, si no han bebido dicha cantidad, se lanzará Constitución con Dif 9. Si se falla, se anotará el estado Deshidratado. Esta tirada debe repetirse cada día en adelante, si se anotan los 3 estados de deshidratado, el sujeto caerá muerto.

*A partir de aquí en este u otro momento un mago puede utilizar el hechizo de encontrar agua y tener éxito, si utiliza la vara de zahorí, bajará 1 punto. Con éxito, encontrará un emplazamiento adecuado para cavar un pozo y buscar agua.

Encuentro opcional

-Se encuentran con el más lujoso palacio con el que jamás habían soñado. Es realmente espectacular. Con cúpulas redondeadas, de color blanco y azul, construido con piedra reluciente y, en las puertas, una enorme fuente.

*Si alguien intenta descubrir si es un encantamiento, la Dificultad es 10, se puede utilizar Detectar magia o Deducción.

En la puerta, junto a la fuente, hay un sirviente con turbante y pantalones bombachos. El tipo no habla, pero insiste en que entren a palacio.

Pueden beber agua directamente de la fuente y la encuentran fresca y

sabrosa. Cuando entran al palacio, con asombrosos lujos, alfombras, esculturas y columnas, los recibe una hermosísima mujer de largo cabello negro que camina sedosa, descendiendo de una gran escalinata. Los PJs tirarán Seducción y la mujer, que se llama Kea, se enamorará perdidamente del hombre o mujer que obtenga la tirada más alta. Los invitará a manjares, bebida, los agasajará, podrán descansar y refrescarse a la sombra y, antes de que llegue la noche, pedirá matrimonio a aquel de quien se haya enamorado. Es muy insistente y lo soborna, está dispuesta a celebrar una boda con invitados, pero su amado debe quedarse allí y ser su rey o reina consorte. Dice ser una reina cuyo marido murió. Si alguien se levanta en armas contra ella o algún elemento suyo, se deshará todo el encantamiento.

Sus sirvientes, que eran dos, son en realidad serpientes gigantes y Kea es una bruja.

Kea. Ataque: 7. Defensa 9. Mente: 12. Vida: 16. Hechizos: Encantar persona, Ilusión mayor, Rayo de arena +2, Armas, cuchillo +1

Serpiente gigante. Ataque: 9, Defensa: 8, Mente: 9, Vida 18

El palacio en realidad son unas ruinas cubiertas de arena, y el agua que han bebido procede de una roca que acumula aguas de escasas lluvias o condensación. Son aguas que sacian, pero nada sabrosas.

QUINTO DÍA

Por esta zona hace tiempo que se acabaron las dunas y el mar de arena. Sigue siendo zona desértica pero terrosa en lugar de arenosa. Aparecen de cuando en cuando algunos matorrales con espinas. Por esta zona hay cobras y escorpiones debajo de piedras y buscando sombra.

Aparece un grupo de nómadas. Son veinte, hay hombres, mujeres y niños. Solo van armados con palos. Caminan a pie y llevan encima lo poco que necesitan para subsistir.

Si los aventureros hablan con ellos, explicarán que son un clan nómada del desierto. Saben que en esta zona hay agua subterránea, pero no cuentan con los medios para extraerla. Ellos pasan cada cierto tiempo por allí, les interesa también que haya un pozo. Si negocian, les ayudarán a encontrar el agua y los héroes podrán volver victoriosos a su hogar. Lo único que piden los nómadas es permiso de la reina para abastecerse de agua. Como garantía uno de ellos debe acompañarlos en el viaje de vuelta.

Recompensa de la reina: oro y una inscripción con sus nombres y dibujos en el muro de la historia de Zerzura.

FIN DE LA AVENTURA

Si logran establecer el emplazamiento, pueden regresar a Zerzura, los nómadas les darán provisiones. Si lo deseas puedes introducir en el regreso otro encuentro o combate, el que no tuvieron a la ida.

Recompensas. Recibirán de manos de la reina el precio acordado por su trabajo y como DJ recuerda repartir Puntos de Experiencia tal y como se detalla en el apartado Experiencia, en el Capítulo de Creación de Personaje. Así culminaría la aventura, pero si los PJs desean seguir adelante, pueden formar parte de la expedición a las minas Halaq, que sería una segunda parte de esta expedición.



Parte 2. Las minas de Halaq

Esta aventura da inicio en el cañón de Halaq. Los aventureros han acompañado a una caravana con mineros expertos y están instalando el campamento a las puertas de las minas.

Se sabe que esas cuevas fueron ocupadas por duendes en un pasado que se dedicaron a extraer numerosas riquezas, no obstante, aquello aconteció cincuenta años atrás, en ese tiempo nada se ha sabido cierto de los duendes ni de las minas, más allá de los siguientes rumores:

- En las minas se despertó una criatura infernal que acabó con todos.

- Los trabajadores duendes se rebelaron y acabaron con sus amos

- Los duendes se marcharon a otro continente con tantas riquezas que crearon un nuevo reino

La función de los aventureros es

adentrarse en la mina y asegurar todas las estancias para que los trabajadores puedan comenzar a extraer mineral y se establezca una ruta hacia Zertzura.

EL PORTÓN

Para acceder a las minas hay un enorme portón metálico sin cerradura.

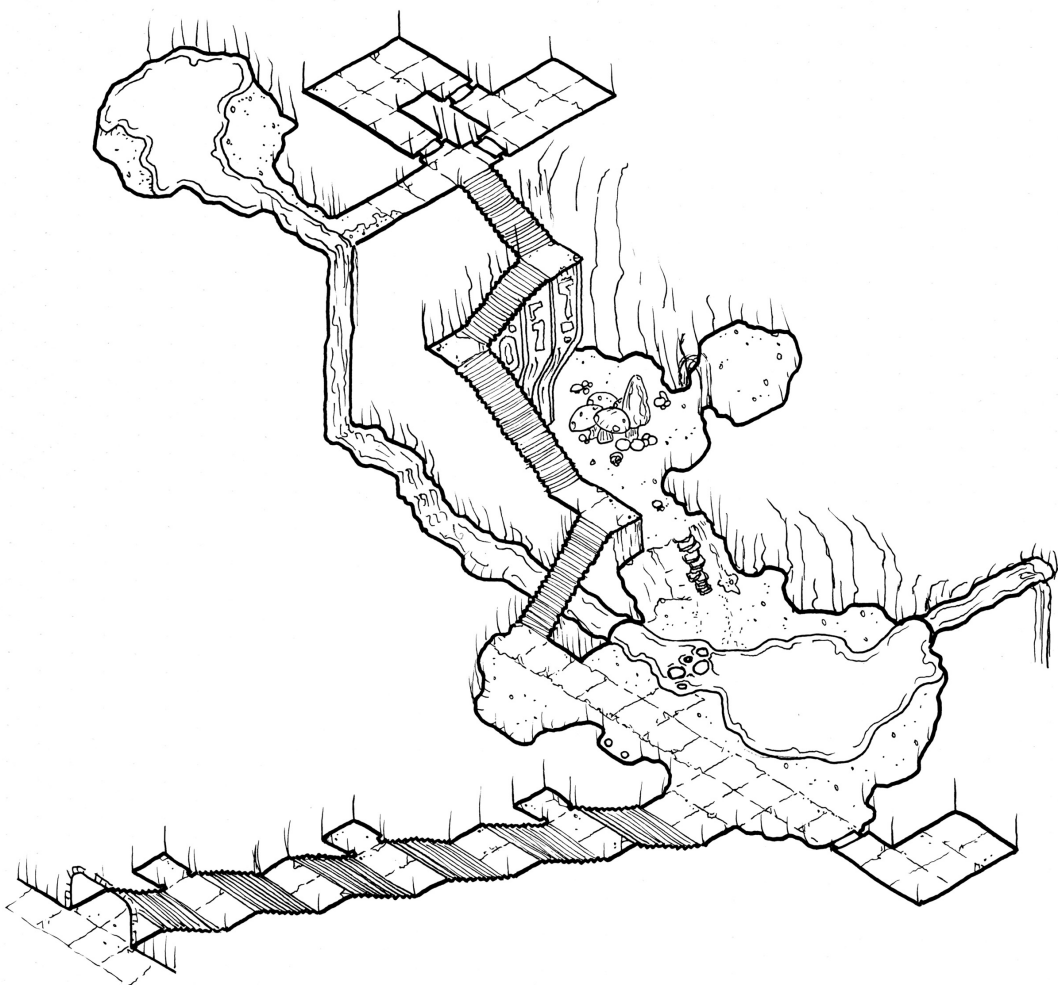
- *Si tratan de abrirlo a golpes la Dificultad para impactar es 13 y además tiene 10 puntos de vida.

- *Si lanzan con éxito detectar magia, el hechicero descubrirá que está hechizada la puerta y hace falta una palabra mágica para abrirla.

- *Si tiran Cultura con Dif 9, el PJ recordará un cuento sobre 40 ladrones que decían "ábrete, sésamo" para abrir una puerta, y funcionará.

- *Si utilizan Deducir, superando una Dif 8 encontrarán un río y pequeña cascada en el cañón que se puede atravesar y lleva al interior de la mina.





patreon supported

www.dysonlogos.com

PRIMER NIVEL DE LAS MINAS

1. La entrada. En la entrada a las minas encontramos una pequeña sala de piedra blanca con algunas ropas por el suelo y algo de basura y crecen en el centro unas gigantescas setas. En el suelo, hecho jirones, un estandarte de un pensagrama. Si tocan o prueban las setas deben tirar 2d6 con la habilidad Sigilo, Dif 8.

-Éxito: no sucede nada extraño.

-Fallo: Las setas cobran vida y atacan.

Setas carnívoras(3): Ataque: 8
Defensa: 7 Vida: 8 Mente: 0 Colmillos +2

2. Charca / río subterráneo

La charca tiene unos 2 metros de profundidad. Esta es una entrada alternativa. El agua es potable. Hay bastantes insectos, pequeños mosquitos y algún renacuajo. En el fondo de la charca está el cadáver de un duende, le quedan jirones de piel. Tiene dos flechas clavadas en la espalda. Porta un pesado zurrón con

10 mps.

3. Galería de hierro. Hay picos, palas, es una zona de extracción de mineral, sobre todo rica en hierro.

4. Dormitorios. Hay camas de paja en el suelo, abandonadas hace tiempo. Hay huesos de animales que parecen haber sido comidos, restos de fruta podrida. En las camas hay esqueletos de duendes muertos, no hay signos de batalla.

5. El altar. Un altar con dos tallas de piedra, parece mármol. Una de ellas está rota en el suelo, la otra está pintarrajeada. La pintada, si se limpia, puede tener cierto valor en el mercado, pesa 2 kilos.

La que sigue en pie ridiculizada es de una mujer duende. La que está en el suelo hecha pedazos es de un humano de largos cabellos.

Si alguno de los presentes sabe leer, puede entender: "Los divinos, sabios y generosos Clutterbuck y Fulcanelli".

6. La escalinata lleva al siguiente nivel de las minas.

SEGUNDO NIVEL DE LAS MINAS

1. Mientras la anterior cueva estaba esculpida en la roca y las paredes eran de piedra natural, aquí parece que estamos en el interior de un palacio. Las paredes son de ladrillo y están pintadas con cenefas que recrean motivos de batallas, columnas lujosas. Sin embargo, esta primera estancia está repleta de muebles, amontonados. En estos muebles sobre todo hay vajillas, alguna de ellas muy valiosa. Cubiertos, manteles, etc.

También

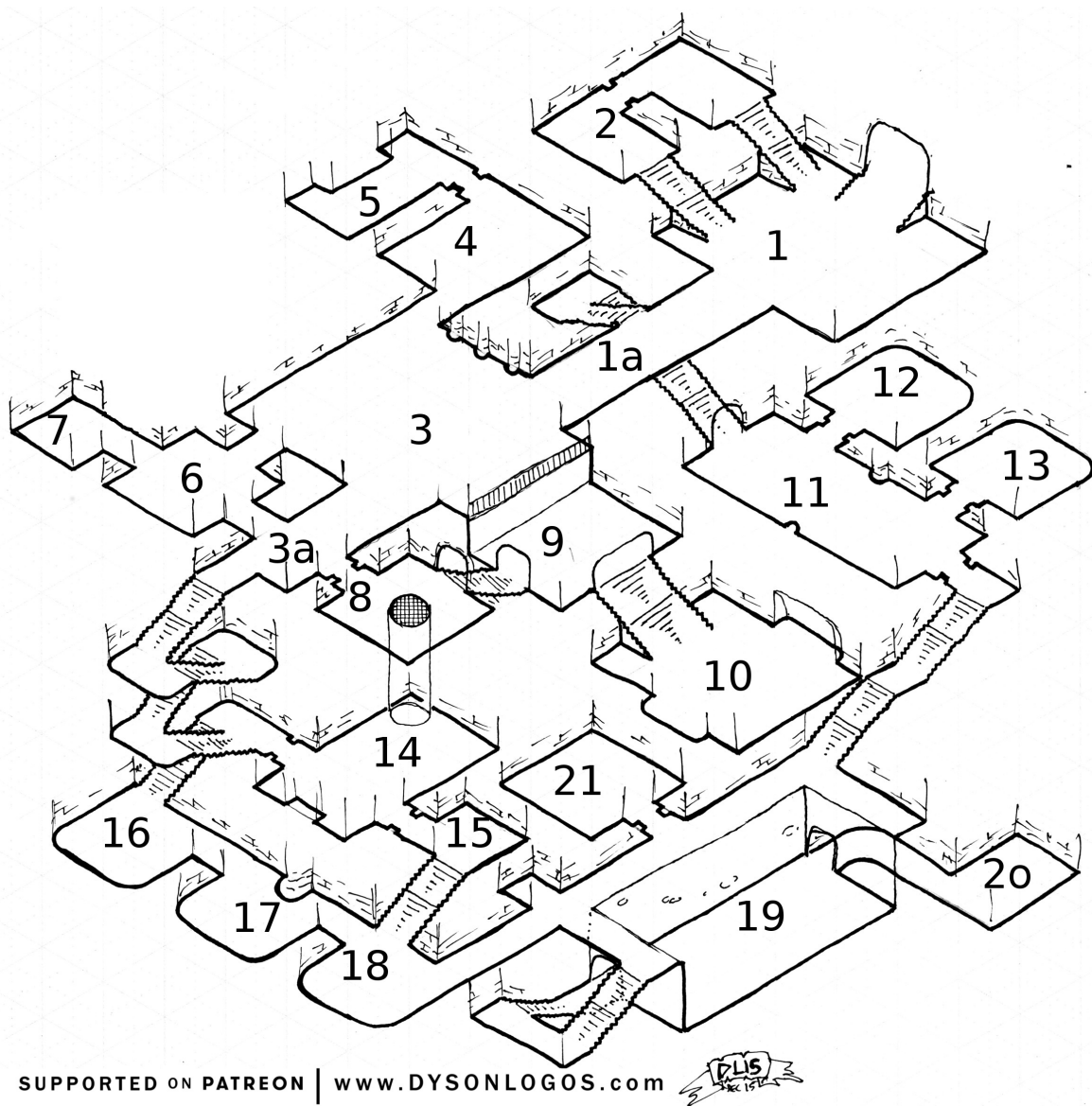
hay algunos con polillas. Si tiran Percepción, Dif 7, y tienen éxito, escucharán el sonido de alguien pequeño que corretea entre los muebles. Atraparlo tiene Dif 10. El sonido es del duende Kautellis.

-Kautellis. Es un duende fiel a sus amos. El último fiel que les quedaba y le perdonaron la vida. Es fiel porque está perdidamente enamorado de Clutterbuck, tanto que tolera su perdido amor por Fulcanelli, aunque lo sabe malo para ella. Puede timar y embaucar a los aventureros. Va vestido con un traje azul y blanco, con volantes, y zapatos brillantes. Tiene una campanilla en el traje que tintinea cuando quiere. Ataque: 7, Defensa: 9, Mente: 10, Vida: 7, Armas: Daga +1

2. Las escaleras son lujosas, parecen de mármol y llevan a un enorme ropero. Allí hay todo tipo de vestidos, algunos no caben colgados y están por el suelo. Hay incluso disfraces, todas las ropas que se puedan imaginar. Sobre todo de hombre. En el fondo de la sala 2 hay una gigantesca telaraña en la que la ropa está tendida, es fácil quedar atrapado en ella si no se anda con cuidado, pues en el suelo también hay.

****Entre las ropas, dentro de un armario, vestida con ellas, aparece una araña gigante. Tiene un aspecto bastante cómico, pero es letal.**

-Araña gigante. Ataque: 9, Defensa: 8 Acciones: 2, Vida: 12, Armas: Aguijón +3, Mandíbulas: +3



Pasillo. 1a. En mitad del pasillo hay unas escaleras que descienden a otra planta. En este pasillo está dibujado un tablero de ajedrez. En una de las primeras casillas está dibujado un alfil. En otras un caballo. Solo son seguras las casillas que siguen los movimientos de estas dos piezas. Si pisas las casillas que no son de estas figuras, activas una de las siguientes trampas.

- Trampa 1. Lueven flechas del techo. 1d6+2
- Trampa 2. Caen cuchillas. 1D6
- Trampa 3. Te cae encima un monstruo terrible, pero está muerto.
- Trampa 4. Aparecen enormes clavos en el suelo. 1D6+1
- Trampa 5. Te rocía un chorro directo del alcantarillado con heces fecales. Tira Constitución Dif 8. Si fallas sufres 1d6 en estrés, si está lleno, 1 estado.

3. Parece un laberinto de armaduras y esculturas de piedra. Todas amenazantes y armadas. Hay esculturas de todo tipo que se pueda imaginar y también extrañas armaduras. Hay un estrechísimo pasillo para pasar entre ellas, se bifurca en tres para ir o a la sala 4 o a las salas 6 y 7 o al pasillo 3a.

Pasillo 3a No hay nada especial, aunque es difícil llegar a él por la cantidad de basura acumulada.

4. Puerta de madera cerrada con llave y candado impide el paso. No es difícil derribarla o forzar la cerradura. Dificultad 7. Hay una enorme alacena con comida de todo tipo, sobre todo salazones. Todo está en buen estado. También hay zumos y alguna tinaja con vino.

5. Tiene un huerto precioso. Crece todo tipo de verduras y tubérculos. Hay un tragaluz que trae luz natural, pero son varios agujeros estrechos por los que es imposible que entre nadie, si acaso un pixie niño. Nunca entra luz directa, solo claridad. Hay un engendro, es una especie de tubérculo gigantesco vivo, como una patata horrenda con tentáculos y colmillos, puede atacar y ser hostil. La música lo amansa, Dif 7. Lo seccionan para alimentarse de él y se regenera lentamente. Tiene dientes y es carnívoro.

***Tubérculo** Ataque:9, Defensa:6 Mente:2 Vida:12 Armas: Colmillos y tentáculos+2

6. Una estancia repleta de sacos y trapos que parecen basura, sin

embargo, en su interior hay minerales, tesoros, piedras y diamantes. La cantidad es ingente. Entre todos estos tesoros pueden encontrar una camita escondida, en ella duerme y pasa buena parte del tiempo **Kautellis**. Es muy probable que esté escondido entre las joyas.

7. Piedras preciosas, aquí menos valiosas que en la anterior sala y amontonadas por el suelo, muchas de ellas son cristales de imitación.

8. sala totalmente llena de espejos cóncavos, convexos y normales. Hay un tragaluz y en su fondo clavos y cadáveres.

*Al pisar el suelo cercano al tragaluz se activa una **trampa**. Dif 8 para percibirla, si la activan, Dif 10 para no caer.

-**FALLO**. Caes al suelo a la sala 14 y te atraviesan los pinchos daño d6+3

-**ÉXITO**. Se active o no la trampa, logras esquivarla.

9. Un gran portón cerrado con llave. Hay mirilla y aldaba. El portón no es fácil de derribar ni la cerradura de forzar.

Si consigues entrar allí vive **Clutterbuck**. Tiene un precioso dormitorio con dosel. Hay cuerdas por el techo, tiene un armero, perfumes y frascos de alquimia. Tiene un armero con cuchillos, escudo y una lanza.

-**Clutterbuck**. Es una duende que rebosa magia por las venas, pero está enamorado de alguien muy tóxico para ella. Es bastante atractiva para ser duende. Es simpática y agradable, pero irracional y pasional. Sabe varios hechizos.

Clutterbuck. Ataque: 8 Defensa: 8 Vida: 18 Arma: cuchillo +1, Varita del trueno +3, lanza rayos (solo en espacios cerrados y pequeños, hay que gritar Teshub), Hechizos: Encantar persona, Ilusión menor

10. La puerta está abierta. Está todo, absolutamente todo, lleno de basura que en su día fueron objetos preciosos. Hay ropa, muebles, perfumes, restos de comida, vajillas, cubiertos, y, sobre todo, estantes llenos de libros de magia y alquimia y montones de ejemplares en un equilibrio delicado, entre todo aquello, una enorme cama donde está tumbado el quejoso y obeso **Fulcaneli**. Que tiene esclavizada desde hace años a Clutterbuck. Moverse por esta sala es especialmente difícil. Es caprichoso y odioso, no le gustan los intrusos.

-Fulcaneli. Ataque: 6 Defensa: 7 Mente: 12 Vida: 18 Hechizos: Dedo mortal, Telequinesis, Abrir portal

11. Al entrar se oyen cánticos y un fuerte aroma dulce. Hay un enorme lagar donde dos duendes borrachos cantan y pisan la uva.

12. Barricas donde está fermentando el vino.

13. Hay innumerables barriles de vino y mosto.

14. Hay enormes pinchos donde varios cadáveres están atravesados, entre ellos se puede rescatar algún tesoro.

15. Diez serpientes venenosas, que no suelen abandonar su nido, se alimentan de los incautos que caen en

los pinchos. Además también comen ratas y otros roedores.

Serpiente. Ataque: 9 Defensa: 6 Mente: 6, Vida: 6 Armas: Colmillos +4

16. Una celda mágica con dos pixis jugando a las cartas. Están aburridísimas y quieren que alguien las libere o les dé conversación. Aunque abran la celda no pueden salir porque hay un hechizo. Se llaman Indi y Mindi. Para romper el hechizo la Dificultad es 9. Si se intenta 3 veces y falla, muere una de las dos. El cuarto error mata a la otra.

17. Centauro niño encerrado tras unos barrotes, llora y gimotea, sus piernas están atrofiadas de no correr. Se llama Sebastien. Asegura que su familia pagaría una buena recompensa por él.

18. Un unicornio tumbado y con úlceras. Le cuesta caminar.

19. Sala inundada utilizada como piscifactoría. Hay un hipocampo atrapado.

20. Está la compuerta por la que entra el agua subterránea.

21. Jaula con enormes aves exóticas valiosas y coloridas.

FIN DE MISIÓN

El pago prometido por la reina mientras cumplieran la misión de asegurar la mina y hacer posible una ruta hacia Zerzura es que cada aventurero podría llevarse de la mina lo que cargara en un camello. Siempre y cuando cumplan y no dejen a nadie vivo en la mina (pueden echarlos sin matarlos) cobrarán su recompensa. Los mineros darán constancia de la tarea hecha y entrarán a la mina.



9. Hojas de Personaje

JOHN
BAUER
1977

Las hojas de personaje además de aquí las tienes en la web oficial del juego. Puedes fotocopiarlas o imprimirlas tantas veces como necesites.

Te ofrecemos Hoja de Personaje sin habilidades para que puedas crear las tuyas propias, Hoja de Aventurero y Hoja de Mago para que crees tus personajes desde cero y Hojas de Personaje ya creadas de Nivel 7 con PJs listos para jugar.



NOMBRE

OFICIO


RAZA

ORIGEN

BENEFICIO

ALINEAMIENTO

NIVEL



XP

COMBATE

☐

SOCIAL

☐

INTELECTO

☐

FÍSICO

☐

☐ Esquiva
☐ Pelea sin armas
☐ Pelea con armas ligeras
☐ Disparo con arco
☐ Disparo con ballestas
☐ Disparo con honda
☐ Lanzar objetos
☐ Desplazar
☐ Desviar
☐
☐
☐

☐ Mentir
☐ Seducción
☐ Intimidar
☐ Negociar
☐ Empatía
☐ Juegos de azar
☐ Modales
☐ Protocolo
☐ Psicología
☐ Refranes
☐ Chistes
☐ Charlar

☐ Voluntad
☐ Deducción
☐ Leer
☐ Escribir
☐ Idiomas
☐ Religión
☐ Política
☐ Cultura
☐ Geografía
☐ Historia
☐ Fauna
☐ Vegetación

☐ Reflejos
☐ Percepción
☐ Agilidad
☐ Sigilo
☐ Nadar
☐ Escalar
☐ Paladar
☐ Constitución
☐ Fuerza
☐ Montar
☐
☐
☐

OFICIO

☐

EQUIPO

☐

☐ Pelea con armas pesadas
☐ Usar armas de asedio
☐ Pelea con dos armas
☐ Ataque torbellino
☐ Puñalada trapera
☐ Apresar
☐ Trampas
☐ Abrir cerraduras
☐ Disfrazarse
☐ Imitar / Actuar
☐ Envenenar
☐ Torturar
☐

☐ Arquitectura
☐ Ingeniería naval
☐ Ingeniería mecánica
☐ Albañilería
☐ Agricultura
☐ Herrería
☐ Alfarería
☐ Tasación
☐ Cocina
☐ Costura
☐ Ganadería
☐ Pintura
☐ Escultura

☐ Adiestrar animal pequeño
☐ Adiestrar animal grande
☐ Navegar
☐ Orientación
☐ Cazar
☐ Supervivencia
☐ Curar
☐ Titiritero
☐ Juegos de manos
☐ Cantar
☐ Bailar
☐ Música
☐ Recitar

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

☐
☐
☐
☐
☐

INCISIONES

☐
☐
☐
☐
☐

QUEMADURAS

☐
☐
☐
☐
☐

TAJOS

☐
☐
☐
☐
☐

ESTRES

☐
☐
☐
☐
☐

VENENO

☐
☐
☐
☐
☐

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

-Detesto a...

-Sanaré a...

-Protegeré a...

-Serviré a...

-Encontraré a...

-Mataré a...

-Conseguiré...

Seduciré a...

-Seré recordado por...

-Me vengaré de...


-Honraré a...

-Aprenderé...

-Castigaré a...

-Conquistaré...

-Otra...



HOJA DE AVENTURERO

Carga:

Lengua:

NOMBRE

OFICIO

RAZA

ORIGEN

BENEFICIO

ALINEAMIENTO

NIVEL

XP

COMBATE

SOCIAL

INTELECTO

FÍSICO

☐ Esquiva

☐ Pelea sin armas

☐ Pelea con armas ligeras

☐ Disparo con arco

☐ Disparo con ballestas

☐ Disparo con honda

☐ Lanzar objetos

☐ Desplazar

☐ Desviar

☐

☐

☐

☐ Mentir

☐ Seducción

☐ Intimidar

☐ Negociar

☐ Empatía

☐ Juegos de azar

☐ Modales

☐ Protocolo

☐ Psicología

☐ Refranes

☐ Chistes

☐ Charlar

☐ Voluntad

☐ Deducción

☐ Leer

☐ Escribir

☐ Idiomas

☐ Religión

☐ Política

☐ Cultura

☐ Geografía

☐ Historia

☐ Fauna

☐ Vegetación

☐ Reflejos

☐ Percepción

☐ Agilidad

☐ Sigilo

☐ Nadar

☐ Escalar

☐ Paladar

☐ Constitución

☐ Fuerza

☐ Montar

☐

☐

HECHIZOS

EQUIPO

☐ Prestidigitación (7)

☐ Identificar magia (7)

☐ Iluminar objeto (7)

☐ Detectar magia (7)

☐ Encontrar agua (7)

☐ Escudo de luz (8)

☐ Provocar lluvia (8)

☐ Sanar (8)

☐ Iluminar estancia (8)

☐ Encontrar tesoro (9)

☐ Ilusión menor (9)

☐ Usar objeto mágico (9)

☐ Adivinación (9)

☐ Ilusión menor (9)

☐ Desaparecer objeto (9)

☐ Bola de fuego +2 (9)

☐ Convocar divinidad (9)

☐ Desencantar persona (9)

☐ Ilusión mayor (9)

☐ Hablar con animal (9)

☐ Purificar (9)

☐ Confundir (9)

☐ Oscuridad (10)

☐ Flotar (10)

☐ Crear poción (10)

☐ Aterrorizar (10)

☐ Círculo protector (10)

☐ Puño de Hierro +2 (10)

☐ Sordera (10)

☐ Encontrar persona (10)

☐ Invisibilidad (10)

☐ Imbuir de magia (11)

☐ Telequinesis (11)

☐ Maldecir (11)

☐ Dormir (11)

☐ Soportar fuego (11)

☐ Poseer animal (11)

☐ Luz cegadora (11)

☐ Abrir portal (11)

☐ Dedo mortal (12)

☐ Resucitar (12)

☐ Expulsar muerto (12)

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

☐ Hablar con muerto (12)

☐ Levantar muerto (13)

☐ Plaga (13)

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRÉS

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

-Detesto a...

-Sanaré a...

-Protegeré a..

-Serviré a...

-Encontraré a...

-Mataré a...

-Conseguiré...

Seduciré a...

-Seré recordado por...

-Me vengaré de...

-Honraré a...

-Aprenderé....

-Castigaré a...

-Conquistaré...



-Otra...

Carga:

Lengua:

Estigia

HOJA DE HECHICERO


NOMBRE	Miyamoto Mushashi	NIVEL  <div> XP 70 </div>	
OFICIO	Guerrero		
RAZA	Humano		
ORIGEN	Waga		
BENEFICIO	Polivalente		
ALINEAMIENTO	Bueno		

COMBATE [3]	SOCIAL [2]	INTELECTO [1]	FÍSICO [1]
<input checked="" type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input checked="" type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mentir <input type="checkbox"/> Seducción <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input checked="" type="checkbox"/> Modales <input checked="" type="checkbox"/> Protocolo <input type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input type="checkbox"/> Charlar	<input checked="" type="checkbox"/> Voluntad <input checked="" type="checkbox"/> Deducción <input type="checkbox"/> Leer <input type="checkbox"/> Escribir <input type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input checked="" type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input type="checkbox"/> Fauna <input type="checkbox"/> Vegetación	<input type="checkbox"/> Reflejos <input checked="" type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Agilidad <input type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input type="checkbox"/> Constitución <input type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

OFICIO [2]	EQUIPO
<input type="checkbox"/> Pelea con armas pesadas <input type="checkbox"/> Usar armas de asedio <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con dos armas <input checked="" type="checkbox"/> Ataque torbellino <input type="checkbox"/> Puñalada trapera <input type="checkbox"/> Apresar <input type="checkbox"/> Trampas <input type="checkbox"/> Abrir cerraduras <input type="checkbox"/> Disfrazarse <input type="checkbox"/> Imitar / Actuar <input type="checkbox"/> Envenenar <input type="checkbox"/> Torturar <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arquitectura <input type="checkbox"/> Ingeniería naval <input type="checkbox"/> Ingeniería mecánica <input type="checkbox"/> Albañilería <input type="checkbox"/> Agricultura <input type="checkbox"/> Herrería <input type="checkbox"/> Alfarería <input type="checkbox"/> Tasación <input type="checkbox"/> Cocina <input type="checkbox"/> Costura <input type="checkbox"/> Ganadería <input type="checkbox"/> Pintura <input type="checkbox"/> Escultura

Katana +1
Cota de mallas
Carcaj 20 flechas
Arco corto +1

Capacidad de carga:
Peso llevado:
Dinero encima:

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
CONTUSIONES INCISIONES QUEMADURAS	TAJOS ESTRES VENENO	Armadura Cota de mallas 

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
- Detesto a... - Sanaré a... - Protegeré a... - Serviré a... - Encontraré a... - Mataré a... - Conseguiré... Seduciré a... - Seré recordado por...	- Me vengaré de... - Honraré a... - Aprenderé... - Castigaré a... - Conquistaré... - Otra...



Este guerrero nació en 1584 en el Japón feudal, hijo de samurái y huérfano, se crio con su tío, un sacerdote, en una época violenta. Lo llamaban Kensei o "esgrimista divino"

Carga: 30
Lengua: sínitica

NOMBRE

Rumpelstiltskin

OFICIO

Hechicero

RAZA

Duende

ORIGEN

Avalon

BENEFICIO

Naturaleza mágica

ALINEAMIENTO

Neutral

NIVEL

7

XP

70

COMBATE 1

SOCIAL 2

INTELECTO 2

FÍSICO 1

☐ Esquiva
☐ Pelea sin armas
☒ Pelea con armas ligeras
☐ Disparo con arco
☐ Disparo con ballestas
☐ Disparo con honda
☐ Lanzar objetos
☐ Desplazar
☐ Desviar
☐
☐
☐
☐

☒ Mentir
☐ Seducción
☐ Intimidar
☐ Negociar
☐ Empatía
☐ Juegos de azar
☐ Modales
☐ Protocolo
☐ Psicología
☐ Refranes
☐ Chistes
☐ Charlar

☐ Voluntad
☒ Deducción
☒ Leer
☐ Escribir
☐ Idiomas
☐ Religión
☐ Política
☐ Cultura
☐ Geografía
☐ Historia
☐ Fauna
☐ Vegetación

☐ Reflejos
☒ Percepción
☒ Agilidad
☐ Sigilo
☐ Nadar
☐ Escalar
☐ Paladar
☐ Constitución
☐ Fuerza
☐ Montar
☐
☐

HECHIZOS 3

EQUIPO

☒ Prestidigitación (7)
☐ Identificar magia (7)
☐ Iluminar objeto (7)
☐ Detectar magia (7)
☐ Encontrar agua (7)
☐ Escudo de luz (8)
☐ Provocar lluvia (8)
☒ Sanar (8)
☐ Iluminar estancia (8)
☒ Encontrar tesoro (9)
☐ Ilusión menor (9)
☒ Usar objeto mágico (9)
☒ Adivinación (9)
☐ Ilusión menor (9)

☐ Desaparecer objeto (9)
☐ Bola de fuego +2 (9)
☐ Convocar divinidad (9)
☐ Desencantar persona (9)
☐ Ilusión mayor (9)
☐ Hablar con animal (9)
☐ Purificar (9)
☐ Confundir (9)
☐ Oscuridad (10)
☐ Flotar (10)
☒ Crear poción (10)
☐ Aterrorizar (10)
☐ Círculo protector (10)
☐ Puño de Hierro +2 (10)

☐ Sordera (10)
☐ Encontrar persona (10)
☒ Invisibilidad (10)
☐ Imbuir de magia (11)
☐ Telequinesis (11)
☒ Maldecir (11)
☐ Dormir (11)
☐ Soportar fuego (11)
☐ Poseer animal (11)
☐ Luz cegadora (11)
☒ Abrir portal (11)
☐ Dedo mortal (12)
☐ Resucitar (12)
☐ Expulsar muerto (12)

Péndulo
Bolsa con 10 mp
Poción curativa
Varita Mágica +3

Capacidad de carga:
Peso llevado:
Dinero encima:

☐ Hablar con muerto (12)
☐ Levantar muerto (13)
☐ Plaga (13)

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES
INCISIONES
QUEMADURAS

TAJOS

ESTRÉS

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
Seduciré a...
- Seré recordado por...

- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé...
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

Es un duende travieso y avaricioso que se hizo famoso por los pactos que hacia con los humanos. Les ofrecia algo que deseaban pero siempre había alguna trampa que lo beneficiaba. Esa picardía le ha hecho aparecer en algunos cuentos clásicos.

HOJA DE PERSONAJE

Carga: 15
Lengua: sajón

NOMBRE	Melusina
OFICIO	Exploradora
RAZA	Elfa
ORIGEN	Avalon
BENEFICIO	Visión nocturna
ALINEAMIENTO	Bueno

NIVEL



XP
70

COMBATE 1

SOCIAL 2

INTELECTO 1

FÍSICO 2

☐ Esquiva

☐ Pelea sin armas

☒ Pelea con armas ligeras

☐ Disparo con arco

☐ Disparo con ballestas

☐ Disparo con honda

☐ Lanzar objetos

☐ Desplazar

☐ Desviar

☐

☐

☐

☐ Mentir

☒ Seducción

☐ Intimidar

☐ Negociar

☐ Empatía

☐ Juegos de azar

☐ Modales

☐ Protocolo

☐ Psicología

☐ Refranes

☐ Chistes

☐ Charlar

☐ Voluntad

☐ Deducción

☐ Leer

☐ Escribir

☐ Idiomas

☐ Religión

☐ Política

☐ Cultura

☐ Geografía

☐ Historia

☒ Fauna

☒ Vegetación

☒ Reflejos

☐ Percepción

☒ Agilidad

☒ Sigilo

☐ Nadar

☐ Escalar

☐ Paladar

☐ Constitución

☐ Fuerza

☐ Montar

☐

☐

OFICIO 3

EQUIPO

☐ Pelea con armas pesadas

☐ Usar armas de asedio

☐ Pelea con dos armas

☐ Ataque torbellino

☐ Puñalada tramera

☐ Apresar

☐ Trampas

☐ Abrir cerraduras

☐ Disfrazarse

☐ Imitar / Actuar

☐ Envenenar

☐ Torturar

☐

☐ Arquitectura

☐ Ingeniería naval

☐ Ingeniería mecánica

☐ Albañilería

☐ Agricultura

☐ Herrería

☐ Alfarería

☐ Tasación

☐ Cocina

☐ Costura

☐ Ganadería

☐

☒ Adiestrar animal pequeño

☐ Adiestrar animal grande

☐ Navegar

☒ Orientación

☐ Cazar

☒ Supervivencia

☒ Curar

☐ Titiritero

☐ Juegos de manos

☐ Cantar

☒ Bailar

☒ Música

☐

Arco corto +1

Carcaj 15 flechas

Compañero animal

Pieles abrigadas

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRES

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

-Detesto a...

-Sanaré a...

-Protegeré a...

-Serviré a...

-Encontraré a...

-Mataré a...

-Conseguiré...

Seduciré a...

-Seré recordado por...

-Me vengaré de...

-Honraré a...

-Aprenderé....

-Castigaré a...

-Conquistaré...



-Otra...

Era un hada o elfa hija del rey de Albión, que abandonó el mundo feérico por amor a un humano. Pesaba sobre ellos una maldición, él no podía verla dar a luz o criar a sus hijos, la incumplió el hombre y ella desapareció junto a las hijas. Aparecieron en Avalon, en la laguna estigia.

Carga: 20

Lengua: sajón



NOMBRE	Martín de Codax	NIVEL	 <div>XP</div> <div>70</div>	
OFICIO	Artista			
RAZA	Humano			
ORIGEN	Arcadia			
BENEFICIO	Polivalente			
ALINEAMIENTO	Neutral			

COMBATE 1	SOCIAL 2	INTELECTO 3	FÍSICO 1
<input checked="" type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mentir <input checked="" type="checkbox"/> Seducción <input type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input checked="" type="checkbox"/> Modales <input type="checkbox"/> Protocolo <input type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input type="checkbox"/> Charlar	<input type="checkbox"/> Voluntad <input checked="" type="checkbox"/> Deducción <input checked="" type="checkbox"/> Leer <input checked="" type="checkbox"/> Escribir <input checked="" type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input checked="" type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input type="checkbox"/> Fauna <input type="checkbox"/> Vegetación	<input type="checkbox"/> Reflejos <input type="checkbox"/> Percepción <input type="checkbox"/> Agilidad <input type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input type="checkbox"/> Constitución <input type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

OFICIO 2	EQUIPO
<input type="checkbox"/> Pelea con armas pesadas <input type="checkbox"/> Usar armas de asedio <input type="checkbox"/> Pelea con dos armas <input type="checkbox"/> Ataque torbellino <input type="checkbox"/> Puñalada trapera <input type="checkbox"/> Apresar <input type="checkbox"/> Trampas <input type="checkbox"/> Abrir cerraduras <input type="checkbox"/> Disfrazarse <input type="checkbox"/> Imitar / Actuar <input type="checkbox"/> Envenenar <input type="checkbox"/> Torturar <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arquitectura <input type="checkbox"/> Ingeniería naval <input type="checkbox"/> Ingeniería mecánica <input type="checkbox"/> Albañilería <input type="checkbox"/> Agricultura <input type="checkbox"/> Herrería <input type="checkbox"/> Alfarería <input checked="" type="checkbox"/> Tasación <input type="checkbox"/> Cocina <input type="checkbox"/> Costura <input type="checkbox"/> Ganadería <input type="checkbox"/> Pintura <input type="checkbox"/> Escultura

Capacidad de carga:
 Peso llevado:
 Dinero encima:

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
<div>CONTUSIONES</div> <div>INCISIONES</div> <div>QUEMADURAS</div>	<div>TAJOS</div> <div>ESTRES</div> <div>VENENO</div>	<div>Armadura</div>

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
<p>-Detesto a... -Sanaré a... -Protegeré a... -Serviré a... -Encontraré a... -Mataré a... -Conseguiré... Seduciré a... -Seré recordado por...</p> <p>-Me vengaré de... -Honraré a... -Aprenderé... -Castigaré a... -Conquistaré... -Otra...</p>	<p>Era un trovador compositor e intérprete gallego, especialmente de cantigas de amigo. Viajaba de pueblo en pueblo con un estoque para prevenir problemas. Descansaba en una posada cuando el pueblo fue arrasado y él falleció, tiene una segunda oportunidad al renacer en Estigia.</p> <p>Carga: 30 Lengua: latín</p>



NOMBRE	Aladino
OFICIO	Ladrón
RAZA	Humano
ORIGEN	Jima
BENEFICIO	Polivalente
ALINEAMIENTO	Neutral

NIVEL



XP

70



COMBATE 1

SOCIAL 1

INTELECTO 2

FÍSICO 3

- ☐ Esquiva
- ☐ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

- ☒ Mentir
- ☐ Seducción
- ☐ Intimidar
- ☒ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☐ Modales
- ☐ Protocolo
- ☐ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☐ Charlar

- ☐ Voluntad
- ☒ Deducción
- ☐ Leer
- ☐ Escribir
- ☐ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☐ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☐ Fauna
- ☐ Vegetación

- ☒ Reflejos
- ☒ Percepción
- ☒ Agilidad
- ☒ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☐ Constitución
- ☐ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

OFICIO 2

- ☐ Pelea con armas pesadas
- ☐ Usar armas de asedio
- ☐ Pelea con dos armas
- ☐ Ataque torbellino
- ☒ Puñalada tramera
- ☐ Apresar
- ☒ Trampas
- ☒ Abrir cerraduras
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Imitar / Actuar
- ☒ Envenenar
- ☐ Torturar
- ☐

- ☐ Arquitectura
- ☐ Ingeniería naval
- ☐ Ingeniería mecánica
- ☐ Albañilería
- ☐ Agricultura
- ☐ Herrería
- ☐ Alfarería
- ☐ Tasación
- ☐ Cocina
- ☐ Costura
- ☐ Ganadería
- ☐ Pintura
- ☐ Escultura

- ☐ Adiestrar animal pequeño
- ☐ Adiestrar animal grande
- ☐ Navegar
- ☐ Orientación
- ☐ Cazar
- ☐ Supervivencia
- ☐ Curar
- ☐ Titiritero
- ☐ Juegos de manos
- ☐ Cantar
- ☐ Bailar
- ☐ Música
- ☐ Recitar

EQUIPO

Daga +1
Juego de ganzúas
Armadura de cuero
Capucha

Capacidad de carga:
Peso llevado:
Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRES

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO



-Detesto a...
-Sanaré a...
-Protegeré a...
-Serviré a...
-Encontraré a...
-Mataré a...
-Conseguiré...
Seduciré a...
-Seré recordado por...

-Me vengaré de...
-Honraré a...
-Aprenderé...
-Castigaré a...
-Conquistaré...
-Otra...

De pobre haragán, golfo y rufián pasó a convertirse en dueño de múltiples riquezas gracias al azar, su astucia y el trato con brujos y genios o djins. Sin embargo, incluso colmado de riquezas, su espíritu de pícaro ha permanecido latente.



Carga: 30
Lengua: árabe clásico

NOMBRE	Gargantúa	NIVEL  <div>XP</div> <div>70</div>	
OFICIO	Guerrero		
RAZA	Trol		
ORIGEN	Arcadia		
BENEFICIO	Piel endurecida -1		
ALINEAMIENTO	Neutral		

COMBATE [3]	SOCIAL [1]	INTELECTO [1]	FÍSICO [2]
<input type="checkbox"/> Esquiva <input checked="" type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mentir <input type="checkbox"/> Seducción <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input type="checkbox"/> Modales <input type="checkbox"/> Protocolo <input type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input checked="" type="checkbox"/> Charlar	<input checked="" type="checkbox"/> Voluntad <input type="checkbox"/> Deducción <input checked="" type="checkbox"/> Leer <input type="checkbox"/> Escribir <input type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input type="checkbox"/> Fauna <input type="checkbox"/> Vegetación	<input type="checkbox"/> Reflejos <input type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Agilidad <input type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input checked="" type="checkbox"/> Constitución <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

OFICIO [2]	EQUIPO
<input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas pesadas <input type="checkbox"/> Usar armas de asedio <input type="checkbox"/> Pelea con dos armas <input type="checkbox"/> Ataque torbellino <input type="checkbox"/> Puñalada traperera <input checked="" type="checkbox"/> Apresar <input type="checkbox"/> Trampas <input type="checkbox"/> Abrir cerraduras <input type="checkbox"/> Disfrazarse <input type="checkbox"/> Imitar / Actuar <input type="checkbox"/> Envenenar <input type="checkbox"/> Torturar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arquitectura <input type="checkbox"/> Ingeniería naval <input type="checkbox"/> Ingeniería mecánica <input type="checkbox"/> Albañilería <input type="checkbox"/> Agricultura <input type="checkbox"/> Herrería <input type="checkbox"/> Alfarería <input type="checkbox"/> Tasación <input type="checkbox"/> Cocina <input type="checkbox"/> Costura <input type="checkbox"/> Ganadería <input type="checkbox"/> Pintura <input type="checkbox"/> Escultura <input type="checkbox"/> Adiestrar animal pequeño <input type="checkbox"/> Adiestrar animal grande <input type="checkbox"/> Navegar <input type="checkbox"/> Orientación <input type="checkbox"/> Cazar <input type="checkbox"/> Supervivencia <input type="checkbox"/> Curar <input type="checkbox"/> Titiritero <input type="checkbox"/> Juegos de manos <input type="checkbox"/> Cantar <input type="checkbox"/> Bailar <input type="checkbox"/> Música <input type="checkbox"/> Recitar

Maza +2
 Escudo de madera +2
 Odre de vino
 Bolsa con 5mp



Capacidad de carga:
 Peso llevado:
 Dinero encima:

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
CONTUSIONES INCISIONES QUEMADURAS	TAJOS ESTRES VENENO	Armadura Escudo de madera <div>00</div>

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
-Detesto a... -Sanaré a... -Protegeré a... -Serviré a... -Encontraré a... -Mataré a... -Conseguiré... Seduciré a... -Seré recordado por...	Fue un hombre gigantesco, de gran apetito y muy bebedor. Por su tamaño tuvo grandes problemas para adaptarse a su sociedad, finalmente renació en Estigia en forma de trol y decidido a convertirse en un soldado y utilizar para algo útil sus dimensiones.



Carga: 60
 Lengua: latín

NOMBRE	Griselda	NIVEL 	
OFICIO	Bruja		
RAZA	Humana		
ORIGEN	Avalon		
BENEFICIO	Polivalente		
ALINEAMIENTO	Neutral	XP 70	

COMBATE [1]	SOCIAL [2]	INTELECTO [2]	FÍSICO [1]
<input type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mentir <input checked="" type="checkbox"/> Seducción <input type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input type="checkbox"/> Modales <input type="checkbox"/> Protocolo <input checked="" type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input type="checkbox"/> Charlar	<input checked="" type="checkbox"/> Voluntad <input checked="" type="checkbox"/> Deducción <input checked="" type="checkbox"/> Leer <input type="checkbox"/> Escribir <input type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input type="checkbox"/> Fauna <input checked="" type="checkbox"/> Vegetación	<input type="checkbox"/> Reflejos <input type="checkbox"/> Percepción <input type="checkbox"/> Agilidad <input type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input type="checkbox"/> Constitución <input type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

HECHIZOS [3]	EQUIPO
<input type="checkbox"/> Prestidigitación (7) <input type="checkbox"/> Identificar magia (7) <input type="checkbox"/> Iluminar objeto (7) <input type="checkbox"/> Detectar magia (7) <input type="checkbox"/> Encontrar agua (7) <input type="checkbox"/> Escudo de luz (8) <input type="checkbox"/> Provocar lluvia (8) <input type="checkbox"/> Sanar (8) <input type="checkbox"/> Iluminar estancia (8) <input type="checkbox"/> Encontrar tesoro (9) <input type="checkbox"/> Ilusión menor (9) <input checked="" type="checkbox"/> Usar objeto mágico (9) <input type="checkbox"/> Adivinación (9) <input type="checkbox"/> Ilusión menor (9)	<input type="checkbox"/> Desaparecer objeto (9) <input checked="" type="checkbox"/> Bola de fuego +2 (9) <input type="checkbox"/> Convocar divinidad (9) <input type="checkbox"/> Desencantar persona (9) <input checked="" type="checkbox"/> Ilusión mayor (9) <input type="checkbox"/> Hablar con animal (9) <input type="checkbox"/> Purificar (9) <input type="checkbox"/> Confundir (9) <input type="checkbox"/> Oscuridad (10) <input type="checkbox"/> Flotar (10) <input checked="" type="checkbox"/> Crear poción (10) <input type="checkbox"/> Aterrorizar (10) <input type="checkbox"/> Círculo protector (10) <input type="checkbox"/> Puño de Hierro +2 (10)

☐ Sordera (10)
☐ Encontrar persona (10)
☐ Invisibilidad (10)
☐ Imbuir de magia (11)
☐ Telequinesis (11)
☒ Maldecir (11)
☐ Dormir (11)
☐ Soportar fuego (11)
☐ Poseer animal (11)
☐ Luz cegadora (11)
☐ Abrir portal (11)
☐ Dedo mortal (12)
☐ Resucitar (12)
☐ Expulsar muerto (12)

Escoba voladora
Gato negro
Cuchillo +1
Poción curativa


Capacidad de carga: 30
Peso llevado:
Dinero encima:

☐ Hablar con muerto (12)
☐ Levantar muerto (13)
☒ Plaga (13)

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
CONTUSIONES INCISIONES QUEMADURAS	TAJOS ESTRÉS VENENO	Armadura

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
- Detesto a... - Sanaré a... - Protegeré a... - Serviré a... - Encontraré a... - Mataré a... - Conseguiré... Seduciré a... - Seré recordado por...	- Me vengaré de... - Honraré a... - Aprenderé... - Castigaré a... - Conquistaré... - Otra...

Es una bruja joven y atractiva, nieta de bruja, que se formó desde niña con su abuela en el arte de la brujería. Es especialmente hábil buscando en la naturaleza cuanto necesita para crear pociones asombrosas.



Lengua: Avalon

10. Resumen de reglas

RESOLUCIÓN DE ACCIONES:

-El DJ dice la dificultad

-El PJ tira 2d6+ Modificador de Atributo + Habilidad

PIFIA: Si se obtienen 2 unos en los dados o 10 puntos menos que la habilidad no se logra la acción, te pasa algo malo y obtienes 1 PX.

FALLO: Si se empata u obtiene un valor menor a la Dificultad, se falla la acción.

ÉXITO: Cuando se supera la Dificultad se logra lo que se pretendía.

CRÍTICO: Si obtienes 2 seises en los dados consigues lo que pretendías con un efecto maximizado o recuperas 1 punto de estrés.

HACER DAÑO: -Calcula la **diferencia entre la Dificultad de la tirada y tu resultado**. A la cantidad obtenida súmale el bonificador del arma empleada, ese es el daño. -Si obtienes un **Crítico** elige una de estas dos opciones:

- a) Haces 1 punto más de daño.
- b) Recuperas un punto de estrés.

Cada vez que se completen 6 casillas en la Hoja de Personaje, el PJ tiene que escribir un Estado y asumir sus consecuencias. Cuando tenga anotados 3 estados, será derrotado.

Dificultad

- Asequible 7
- Complicado 8
- Difícil 9
- Muy difícil 10
- Sorprendente 11
- Asombroso 12
- Fascinante 13
- Legendario 14

CURAR: La **Dificultad** para curar o sanar a un personaje es 7+ **el número de estados**. Si tienes éxito tira 2d6, puedes recuperar tantas casillas como el número obtenido; o bien, puedes borrar un estado por cada 3 puntos obtenidos en la tirada.

INICIATIVA: Todos los jugadores tirarán Físico con la Habilidad Reflejos para decidir quién toma la iniciativa. Se anotarán los resultados y se actuará en orden del resultado más alto al más bajo. Los PNJs no necesitan tirar, el valor que decide su orden es su nivel de ataque. Por ejemplo, un PNJ Nivel 9 actuará como si hubiera sacado un 9 en la tirada.

Si dos PJs empatan, tirarán de nuevo los dados hasta desempatar.

Si empatan un PJ y un PNJ, actúa primero el PNJ.

Daño de armas

pelea sin armas: +0
armas ligeras: +1
armas a distancia +1
armas pesadas: +2
armas de asedio +4
armas mágicas +1*

Daño ambiental

Heridas leves: 1d6
Heridas graves: 2d6
Heridas letales: 3d6
Heridas devastadoras 4d6

ACCIONES

ATACAR

Con habilidades de combate para hacer daño mental y psíquicas para causar estrés.

AFRONTAR UN PROBLEMA

Hacer frente a cualquier situación de riesgo. La habilidad usada depende del peligro y situación.

DESPLAZARSE

Los PJs se mueven (1+Físico) pasos. Si corren mueven (1+Físico)x2. 2 Acciones corriendo consumen 1 punto de estrés.

INTERACTUAR

Las relaciones con cualquier ser u objeto, depende de la situación la Habilidad que se use.

OBTENER UN BENEFICIO

Se prepara el terreno antes de actuar. Éxito= +1 a la siguiente tirada.

INDAGAR

Éxito= El DJ elige:

a) responde con sinceridad a una pregunta de sí o no; b) te dará una pista relevante.

Crítico= eliges tú una de las dos opciones anteriores.

FORZAR LA MENTE

Sumas 1 punto a la tirada por cada punto de estrés que sumes voluntariamente. Debe anunciarse antes de la acción. No se puede repetir antes de 3 turnos

TABLA DE COSAS MALAS

2. Sufres daño o daño extra
3. Sufre daño otro personaje
4. Pierdes algo de tu equipo
5. Se rompe algo de tu equipo
6. Te lleva más tiempo y pierdes la siguiente acción.
7. Despiertas el odio de un enemigo
8. Anotas un estado.
9. Eliges que se rompe algo de tu equipo o del de un compañero
10. Olvidas algo importante (hechizo, movimiento)
11. El efecto se reduce a la mitad o perjuicio es el doble.
12. No podrás repetir la acción en determinado tiempo.

TIRADAS ENFRENTADAS

Puede suceder que en lugar de enfrentarse un PJ contra un PNJ se enfrenten dos PJs. En esos casos, simplemente se actuará igual que en las acciones antes descritas pero con tiradas enfrentadas, en lugar de contra una dificultad estática. Se compararán los resultados de ambos, y el que obtenga el resultado más alto, vence. En caso de empate, pueden seguir intentándolo hasta que uno venza, o desistir.

Puedes hacer cualquier consulta o comentario al autor del juego en:

fuentegrisescriptor@gmail.com

Para descargar todo el contenido digital: mapas, hojas de personaje, manual en pdf, etc. entra a:

juegosderolparatodos.wordpress.com

Si tienes el libro en formato digital y lo deseas en papel, o deseas el pdf en color, puedes hallarlos en la tienda de Amazon

www.amazon.es
www.amazon.com

