

*La tierra de las lágrimas*

# Sakrynia

*por  
Gonzalo Durán*



*Un mundo de fantasía sucia*



[www.nebularol.es](http://www.nebularol.es)

Mar de Hielo



Mar de los Condenados



600 km

Sakrynia

Map by Joe Sweeney 2016



Skaleia

Songevior

Somgē Erghe

Talernyk

Hallgründ

Kalthdründ

Ogründ

Koldründ

Inervior

Myrkvior

Vrosshargdrün

Las Montañas Heladas

Theybo

Ularborg

El Regalo de Mornwolf

Las Tierras Estériles

Arda

Medosta

Ash'targ

El Reino Frondoso

Dyna

Bosque de los Brujos

Las Fauces

Mo-gruk

Ushuk'aar

Huddra

Thisma

Tymianne

El Pico de las Amazonas

Imro

Yerorbelle

El Espolón de Yalib

Tagyege

Yura

Montañas de la Sal

Bryungurtia

Fryngurtia

La Perdición de Lunabelle

Sarwar

Kadu

Bashira

Dryst

Mad'af

Anusaf

Hadora

El Paso de la Plata

Paasdi

Las Cumbres Inhospitas

Taifarut

Oasis de Saba'wa

Dhaafir

Jibdar-ra

La Cresta Maldita

# Sakrynia

Una ambientación de Fantasía Sucia para *Savage Worlds*



## La Tierra de las Lágrimas

Autor: Gonzalo Durán

Portada: Miguel A. (Cable)

Arte interior: Edu "Ozakuya" Rodríguez, Miguel A. (Cable), Christian Gross, Kristopher P. Love, Riccardo Rullo, Gonzalo Durán

Mapas: Joe Sweeney de StoryWeaver Games

Diseño de maqueta: Miguel A. (Cable)

Revisión: Óscar Estefanía, Fernando Segismundo Alonso Garzón, Alfonso García

Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo la licencia CC-By-NC-ND.

El logo de *Sakrynia*, la portada, el mapa y las ilustraciones del capítulo "Los Pueblos" pueden utilizarse para proyectos fan o de uso no comercial siempre que estén relacionados con *Sakrynia*.

Los derechos del resto de ilustraciones pertenecen a sus autores y solo pueden utilizarse mediante autorización expresa del autor o respetando los términos de la licencia CC en los casos en los que proceda.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

# Contenidos

<u>La tierra</u>	3	<u>La Senda del Velo</u>	52
<u>Los pueblos</u>	11	<u>Los secretos</u>	57
<u>Los Dominios de Graundhar</u>	12	<u>Las Lágrimas de Sakrynia</u>	58
<u>El Magno Imperio de Darsham</u>	14	<u>El influjo de la luna</u>	59
<u>Vaeringjar, los hombres de hielo</u>	16	<u>Yavdan el Inmortal</u>	60
<u>Erkerül, los que se fueron</u>	18	<u>La caída de los metmethies</u>	61
<u>La Talasocracia de Thylslah</u>	20	<u>Borthmorg el Traicionero</u>	62
<u>Davaek</u>	22		
<u>Las Tribus Bárbaras</u>	24	<u>Edición ampliada</u>	66
<u>Reino Libre de Voilak</u>	26		
<u>Sultanato de Kalem</u>	28		
<u>Los dioses</u>	30	<u>Aventuras</u>	67
<u>La brujería</u>	34	<u>La prisión de tela</u>	67
<u>Las reglas</u>	39	<u>Hermanos en la victoria</u>	83
<u>Reglas de ambientación</u>	40	<u>La colina del aullador</u>	103
<u>Nuevas desventajas y ventajas</u>	42	<u>Apéndices</u>	119
<u>Creación de personajes</u>	44	<u>Las legiones invencibles</u>	120
<u>Reglas de Brujería</u>	50	<u>Arda, la puta del norte</u>	123



# La Tierra

*¡Está bien, mocoso! No entiendo nada pero has despertado mi curiosidad. ¡Tienes toda mi atención!*

*Dorian D'vrost, mercenario apátrida*



*Una caravana partirá en unos días hacia Mad'af, la Joya del Desierto. Me sentiría mucho más tranquilo si vos formarais parte del grupo que protegerá mis mercaderías. ¿Os interesa?*

*Ahmed, mercader de Hadora la Deseada*

## La faz de la tierra

midable barrera natural de las Montañas Heladas, que les separa del Imperio.

Al este del territorio darshamita, las tierras húmedas y verdes de Davaek, alternan bosques y praderas. Cuanto más cerca de la frontera con los Dominios de Graundhar, más patente se hace la presencia de la espesa bruma que, durante muchas horas al día, cubre gran parte del territorio graundharés.

Al sur de Davaek, un territorio llano, ahora sometido al imperio y arrebatado al Reino Libre de Yoilak, vive de espaldas a las tribus de las Tierras Bárbaras que libran sus disputas en la más profunda desunión al otro lado de las montañas.

Lo que queda de aquel gran imperio de hace siglos, el otrora poderoso Reino Libre yoilakés, con sus cálidos bosques y el rentable tránsito comercial con el sur, languidece humillado bajo el gobierno de un rey débil.



 Sakrynia es un extenso territorio, con grandes zonas salvajes, llenas de peligros y criaturas feroces. Ni siquiera muchos tramos de las calzadas imperiales son demasiado seguros.

Si nos atenemos a lo que consideran las élites del Magno Imperio de Darsham, la capital imperial, Ash'targ se levanta en el centro de Sakrynia. Geográficamente al menos, esto no es cierto, pero no seremos nosotros quienes le llevemos la contraria al Gran Lobo.

Lo que sí es verdadero es que Ash'targ es el origen de las cuatro impresionantes calzadas imperiales, que permiten el avance rápido de las Legiones Invencibles y los viajeros, amén de las caravanas comerciales, para satisfacción de los thylslahrios.

Al noroeste de Darsham se encuentra la provincia de Erkerýl. Aunque sus habitantes proclaman ser un reino libre, lo cierto es que están en rebelión y desde las montañas y los bosques de coníferas se combate abiertamente a legiones y mercenarios.

Los primos de los habitantes de Erkerýl (que en lengua norteña significa "los que se fueron") son los feroces vaeringjar, los guerreros de las Tierras Heladas, avezados marinos que surcan las frías aguas del Mar de Hielo y que se mantienen inconquistables gracias a la for-



Graundhar aceptó su anexión por parte del imperio darshamita al tiempo que el emperador se lanzaba a la conquista de Erkerýl. Aquella tibieza y docilidad de los Dominios les granjearon la eterna enemistad de sus antiguos aliados los vaeringjar, que aún hoy perdura.

El Magno Imperio de Darsham domina ahora Graundhar, Erkerýl, Davaek y la mitad del territorio yoilakés, que les fue entregado en virtud del Tratado de la Humillación. Los erkerýlenses se

encuentran en plena rebelión, ayudados por sus primos los vaeringjar, que realizan incursiones en el norte de Darsham y en la costa de Graundhar.

En el trono imperial se sienta Drargran, *Primero de Su Nombre, Magno Emperador del Mundo, Gran Lobo de Darsham y Señor de Todas las Tierras*, un emperador fuerte y astuto, pero que se niega a reconocer que el imperio presenta ya los primeros síntomas de agotamiento y planea ya su próxima maniobra de guerra.

*Ya conocéis el dicho... ¡Nunca os fiéis de un mercader!*

*¡Y os lo dice uno!*

*Ahmed, mercader de Hadora la Deseada*

## Tierra de oportunidades



Sakrynia ofrece emocionantes posibilidades de juego tanto para el Maestro del Velo como para los jugadores. Para empezar, existe un buen puñado de grandes e interesantes ciudades, auténticos micromundos donde ambientar una campaña urbana o crear una base de operaciones. Arda, la Puta del Norte y su decadencia; la gran Medosta, con sus luchadores del coso; Ash'targ la Capital del Mundo y sus intrigas, Mad'af la Joya del Desierto o Hadora la Deseada en las exóticas tierras del sultanato, Yerorbelle la ciudad de la Sabiduría, con su Gran Biblioteca, Bryungurtia, la ciudad de la Vergüenza, o Yura el Corazón de los secretos...

Estas y otras ciudades se encuentran a grandes distancias las unas de las otras, distancias que hay que recorrer atravesando zonas salvajes, despobladas y peligrosas, por lo que los viajes

y el transporte de mercaderías y esclavos ofrecen buenos recursos para crear aventuras.

Sakrynia es un lugar idóneo para aventureros y mercenarios, así es que es muy sencillo dar con numerosos ganchos de aventura, como proteger caravanas (o atacarlas), luchar a cambio de plata, cometer asesinatos (o intentar evitarlos), luchar contra criaturas monstruosas...

Y la brujería, desde las sombras, es otra gran manera de vivir y sufrir aventuras peligrosas: luchar contra un culto o en su favor, rescatar prisioneros, perseguir criaturas o acabar con los malditos brujos.

Por supuesto, también es posible que los jugadores quieran ver a sus personajes involucrados en la gran política, aquella que influye en el *status quo* de territorios, naciones o, ¿por qué no? el mismo mundo...

No es que sea mala idea, ni mucho menos, pero el tono de Sakrynia es el de la fantasía sucia, los

héroes siempre están llenos de barro y de sangre, y su gloria debe ser efímera, igual que su plata. Las grandes sumas llegarán con facilidad después de haber cumplido una misión peligrosa. El Maestro del Velo debe recompensar generosamente y sin miedo a los personajes jugadores.

Pero todos deberían tener claro que, entre aventura y aventura, esas riquezas se esfumarán dilapidadas en bebida, comida, fiestas sexuales y joyería fácil de regalar y de perder.

Este es el tono de *Sakrynia* y las aventuras que estarán disponibles en *Nébula Rol* irán por ese camino. Por supuesto, un grupo de juego puede cambiar el tono o cualquier aspecto del mundo, al fin y al cabo, aquellos que jueguen en *Sakrynia* lo convertirán en algo suyo.

No os toméis este texto como una explicación de cómo debe ser el mundo de juego, sino como un adelanto del tipo de material que podéis esperar de mi.





1. Erkerýl
2. Vaeringjar
3. Darsham
4. Graundhar
5. Davaek
- 6a. Yoilak imperial
- 6b. Yoilak libre
7. Tierras Bárbaras
8. Thylslah
9. Kalem



1 hex = 150 km

**Sakrynia**

Map by Joe Sweeney





## Las fronteras

Las fronteras de los territorios de Sakrynia no son tan exactas como las que aparecen en el mapa de la página anterior.

Lo que se muestra es una división que facilita al Maestro del Velo para que, de un simple vistazo, pueda dar forma a los cambios culturales, arquitectónicos y de ambiente cuando los PJ se desplazan.

Las líneas corresponden, de forma aproximada, al territorio nacional de cada pueblo antes de la expansión de Darsham. Sin embargo, dentro del territorio imperial, no existen tales fronteras salvo, quizás, para delimitar el área de responsabilidad de cada canciller o gobernador provincial.

Lo mismo puede decirse respecto a cualquier información del mapa. No dejes que te limite. ¡Se trata de un mapa de fantasía, no de una fotografía tomada por un satélite!

Debe ayudar a determinar las distancias relativas y, aunque algunos detalles dispararán tu creatividad, no dejes que ocurra lo contrario y añades, cambia o elimina lo que tu quieras.

## Lenguas

En Sakrynia cada pueblo tiene su propia lengua y, al contrario de lo que sucede en otros mundos de fantasía, no existe un idioma común con el que facilitar la comunicación.

Este es un detalle a tener en cuenta a la hora de crear un grupo de jugadores sin problemas para comunicarse entre sí.

La lengua imperial, el darshamita, es el idioma más extendido. Dentro de las fronteras del imperio, conocerla es más que suficiente para

## Territorio Capital

<b>Dominios de Graundhar</b>	Theybo, la ciudad de la muerte
<b>Magno Imperio de Darsham</b>	Ash'targ, la capital del mundo
<b>Vaeringjar</b>	Skalcia
<b>Erkerÿl</b>	Talernyk
<b>Talasocracia de Thylslah</b>	Yura, el corazón de los secretos
<b>Davaek</b>	Medosta, la ciudad del coso
<b>Tribus Bárbaras</b>	Tagyege
<b>Reino Libre de Yoilak</b>	Bryungurtia, la ciudad de la vergüenza
<b>Sultanato de Kalem</b>	Mad'af, la joya del desierto

poder comunicarse. Pero cuanto más lejos se esté del imperio, menos útil se volverá su conocimiento aunque aún es, sin duda, la mejor inversión en términos generales.

## Pronunciación

Muchos nombres son rebuscados y llenos de caracteres especiales. Es solo un recurso evocador e inmersivo pero que puede crear dudas sobre su correcta pronunciación.

## Escrito Leído

<b>Graundhar, graundharés</b>	Graundar, graundarés
<b>Darsham, darshamita</b>	Darsam, darsamita
<b>Vaeringjar</b>	Vaerinjar
<b>Erkerÿl, erkerÿlense</b>	Erqueríl, erquerilense
<b>Thylslah, thylslahrio</b>	Cilsla, cilslario
<b>Davaek, davaekiano</b>	Davaec, davaequiano
<b>Bárbaros, yegdei</b>	yegdey
<b>Yoilak, yoilakés</b>	Yoilac, yoilaqués
<b>Kalem, kalemí</b>	Calem, calemí
<b>Metmeth, metmethí</b>	Metmez, metmecí



# Los Pueblos

*Quizá mi escrupuloso respeto por el protocolo haya podido inducirlos a error, mi señora, pero no os estoy presentando una propuesta. Os estoy dando una orden...*

*Malorfan, Canciller del Magno Imperio para el Reino Libre de Yoilak*

## Los Dominios de Graundhar

Los moradores de los Dominios de Graundhar son cerrados, taciturnos y parecen estar siempre de mal humor. Hay quien dice que su personalidad está acorde a las tierras húmedas, frías y oscuras en las que viven.

En ellas, las lluvias son habituales y una niebla espesa y pegajosa lo cubre todo durante horas y, en ocasiones, durante días enteros.

Mientras dura el invierno, las nevadas no son extrañas y pueden darse también en primavera. Los cielos oscuros aparecen incluso en verano, y aunque acostumbra a lucir el sol, muchas tardes se cubren de nubes de tormenta.

El pueblo llano graundharés trabaja duro para sobrevivir, practicando la agricultura de subsistencia y, en especial, la ganadería.

La nobleza acapara la propiedad de los pastos y controla la producción ganadera. Los poderosos caballos de Graundhar son famosos

por su altura y fuerza y, con frecuencia, son adiestrados como temibles corceles de batalla.

Comercian, principalmente con Darsham y Davaek y, aunque suelen verse algunas caravanas con destino a Yoilak o incluso al Sultanato, lo más habitual es encontrar sus mercaderías y reses en la capital davaekiana de Medosta.

Hace tantos años que sucumbieron bajo las Legiones Invencibles que ya no conciben su existencia fuera de la gloria imperial.

Se sienten cómodos formando parte de un imperio poderoso, como ellos lo fueron siglos atrás, en la Era de las Grandes Reinas.

Sin embargo, cuando se supera la resistencia inicial, uno descubre que es un pueblo hospitalario y voluntarioso.





Hay que entender que son un pueblo diferente y peculiar, y será la actitud de los otros la que determine mayormente cómo se comportarán ellos con los habitantes de los Dominios, aunque siempre desconfiarán de los vaeringjar pues los hombres del hielo acostumbran a realizar incursiones para esquilmar cualquier enclave más o menos cercano a la costa.

Con el paso de los siglos, el matriarcado ha ido perdiendo fuerza pero todavía hoy las mujeres mantienen un papel preponderante y, aunque cada vez sea más frecuente encontrar hombres en puestos de autoridad, las múltiples dalemas (territorios administrados por una dalem o señora feudal) y los tres Grandes Condados, por ejemplo, solo se conceden a mujeres.

Nobles y sacerdotes dominan la vida pública de Graundhar y viven ignorando las dificultades del pueblo que trabaja duro para sobrevivir, contribuyendo al mismo tiempo, a veces muy a su pesar, a que los privilegiados puedan conservar sus comodidades.

Los varones visten normalmente una túnica corta de lana que, en el caso de los nobles, tiene distintos adornos. Llevan un manto o capa, también de lana gruesa, sujeta a un costado por un broche. Lucen cabellos largos sujetos con una diadema de metal y calzan zapatos de cuero.

Las mujeres llevan, sujeta a la cintura, una larga túnica que cubre enteramente el cuerpo y, en la cabeza, un manto conocido como palla graundharsa. El calzado femenino son zapatos de cuero suave.

Los graundharses tienen una visión muy particular de la muerte y creen que sus antepasados muertos aguardan el momento adecuado para regresar y ayudarles. No debería extrañar, por tanto, que gusten de adornos, mayormente en forma de cráneo y otros motivos similares, con los que decoran armas y escudos.

La caballería graundharsa está formada por mujeres y hombres pertenecientes a la nobleza, que cabalgan monturas grandes y poderosas que pueden provocar el pánico en enemigos con poca disciplina.

También es muy frecuente ver hombres y mujeres nobles entre los soldados de infantería, armados con lanza, espada y escudo, así como mercenarios y graundharses del pueblo llano.

En este último caso, los infantes utilizan habitualmente escudo con maza o martillo.





A pesar de ello, el gigantesco coste de mantener las legiones y las carreteras imperiales supone un esfuerzo demasiado grande para el Tesoro Imperial, cuyo equilibrio hace tiempo se ha perdido en favor de los gastos.

Los darshamitas tienen la piel suavemente bronceada, aunque existe una diferencia evidente entre los campesinos, y otros trabajadores expuestos a los rigores del clima, y aquellos con posiciones más nobles, ya que estos últimos lucen una tonalidad de piel ligeramente más pálida.

El color de pelo más habitual es el castaño, aunque puede encontrarse fácilmente cualquier otro tono de cabello. Los nobles suelen lucir un cuidado vello facial, salvo en las legiones, donde, al menos en teoría, están prohibidas tanto la barba como el bigote.

Visten túnicas cortas, sandalias y capas hechas de lana, algodón e incluso de seda kalemí importada. Son civilizados y se creen superiores a cualquier otra cultura de Sakrynia.

El Magno Imperio de Darsham mantiene cuarenta y dos Legiones Invencibles compuestas por soldados profesionales bien entrena-

dos, muy disciplinados y con mucha experiencia. Se componen principalmente de infantería pesada, aunque también existen unidades de infantería ligera y hostigadores y, en menor medida, caballería pesada.

Acostumbran a luchar en formación cerrada, en base a una férrea disciplina que todos los legionarios mantienen.

Cuando luchan ordenadamente se mantienen juntos, protegidos detrás de sus grandes escudos y utilizando la daga larga darshamita, en realidad una espada corta, para luchar en el poco espacio disponible. Sin embargo, prefieren usar la espada cuando no se encuentran con restricciones de espacio.

El ejército de Darsham también se nutre de compañías mercenarias formadas por hombres y mujeres de distinta procedencia.

Los cancilleres imperiales lideran la enorme maquinaria burocrática y de gobierno que permite vertebrar la gestión del emperador, quien controla, vigila y, de ser necesario, castiga implacablemente a sus lacayos.

Por norma general, los darshamitas con algún puesto de responsabilidad, pertenecientes a una familia de notables o a las legiones, acostumbran a mostrar arrogancia y lejanía, en especial con los extranjeros. Difícilmente emplearán una lengua distinta de la suya, aunque se encuentren fuera de su territorio nacional, y no ocultarán su disgusto ante interlocutores que desconozcan el idioma darshamita o lo utilicen de un modo deficiente.

Pero el darshamita común, aquel que trabaja duramente las granjas o desempeña algún oficio, suele dispensar un trato agradable y abierto, incluso a los extraños, revelando un carácter por lo general, honesto y bondadoso.





los hijos, a menudo aparta a las mujeres de la guerra y, en menor medida, de la política, aunque esto no siempre ocurre.

Los vaeringjar de ambos géneros llevan el pelo largo, ya sea suelto o con una o varias trenzas. Los hombres visten pieles y ropas de lana, y acostumbran a dejarse barba. Las mujeres suelen llevar vestidos largos también de lana.

Cada clan lucha junto como una unidad, salvo en el caso de las comunidades más grandes y las alianzas para hacer frente a un enemigo común, ya sea esta otra alianza de clanes o las legiones y mercenarios del imperio.

Tradicionalmente, se considera una cobardía protegerse con armadura, pero de los sangrientos encuentros con las legiones han extraído la lección de la conveniencia de llevarlas y lo más habitual, es que presenten batalla con su armadura, su escudo y sus hachas o espadas.

Utilizan el conocimiento del terreno a su favor, ocultándose y hostigando al enemigo para forzarle a atravesar terreno difícil e, históricamente, han aplastado a cualquier fuerza invaso-

ra que se haya atrevido a utilizar los angostos y peligrosos pasos de las montañas.

Acostumbran a atacar de forma inesperada, tendiendo emboscadas o realizando rápidos ataques en pequeños grupos, pero son temibles adversarios cuando luchan juntos unidos por una causa.

Algunos clanes llevan a cabo incursiones desembarcando en Graundhar o adentrándose en Darsham desde tierras de Erkerýl o desde las montañas, esquilmando poblados y ciudades para volverse rápidamente a sus barcos o a la seguridad de la cordillera.

No son un pueblo muy religioso y aunque creen en la existencia de los dioses, consideran que estos tienen un impacto muy limitado en las vidas de los hombres. Por esta razón las dos divinidades más populares son Phisme (a la que ellos llaman Varala, la Madre Tierra) y Tiphe, a quien conocen como Morn (Dios de la Tormenta).

Dado que la agricultura, la caza, la pesca y la recolección provienen de la naturaleza, se encomiendan a Varala con frecuencia. Por el mismo sentido práctico, en cada travesía rezan a Morn para que les proporcione una navegación tranquila y segura, alejando las impredecibles tormentas que, al igual que ocurre en el lejano Mar de los Condenados, también asolan de manera inmisericorde, el Mar de Hielo

Existe una divinidad, cuya presencia está un tanto relegada en la vida cotidiana de los vaeringjar, a la que conocen como Mornwulf, el Dios de la Batalla, y que no guarda relación alguna con Goth, el Dios de la Guerra. Según la tradición vaeringjar, marca con su símbolo a los míticos guerreros Úldinn, héroes que nacen entre los vaeringjar en los tiempos más difíciles.

## Erkerýl, los que se fueron

Hace mucho tiempo, el Thale Ergnir perdió una disputa entre vaeringjar, tan antigua como sangrienta, y fue condenado a abandonar para siempre las Tierras Heladas de los vaeringjar.

Lo que debía ser un castigo humillante se convirtió en una salida honorable cuando casi trescientos vaeringjar decidieron acompañar lealmente a su rey.

Se establecieron en las tierras que hoy se conocen como Erkerýl, que en la áspera lengua de los vaeringjar significa "los que se fueron".

Los hombres y mujeres de Ergnir derrotaron a los habitantes originales quienes, con el paso del tiempo, fueron asimilados por los recién llegados.

Los erkerýlenses comparten muchos aspectos con los vaeringjar (a quienes llaman "primos"): la lengua, el aspecto físico y muchas de las antiguas tradiciones y creencias.

Pero también presentan grandes diferencias: son más abiertos con los extranjeros, los cultos a los dioses han ganado terreno en su sociedad, y no sienten el mismo temor que sus primos ante lo sobrenatural.

El Thale Ergnir fue enterrado bajo un tejo milenario, que se convirtió en el símbolo de la nación y que todo erkerýlense venera, aún hoy en día, como un árbol sagrado al que se le atribuyen extraordinarios poderes.

Aunque ligeramente más civilizados que sus primos, son guerreros agresivos y valientes, que presentan combate con armas de factura vaeringjar y magníficas cotas de anillos.

Erkerýl es una tierra rica, con buena pesca, excelente madera y gran abundancia de cobre, hierro y, muy especialmente, plata. No es de extrañar que los recursos de estas tierras llamasen la atención del Imperio, que logró someterlos únicamente tras una guerra prolongada.

Desde hace unos años, los erkerýlenses se han levantado en armas en algunas zonas y luchan decididamente contra el invasor.







pureza de sangre no garantiza que una mujer thylslahria vaya a nacer con este don excepcional, lo cierto es que no se conocen amazonas con sangre extranjera.

La Ley de la Tormenta obliga a toda mujer nacida thylslahria a dar a luz a dos hijos de sangre pura antes de ser libre para casarse con un extranjero.

Esta ley se aplica de forma implacable en el territorio insular, donde los extranjeros no son bien recibidos y pueden terminar esclavizados en las minas de sal si no se andan con cuidado.

Pero en otros lugares de Sakrynia, aunque la tradición tiene su influencia, la Ley de la Tormenta no siempre tiende a aplicarse, aunque culturalmente, desposar a un extranjero no está bien visto en la comunidad thylslahria.

Sin embargo, por muy remoto que sea el lugar a donde llega un thylslahrio, o por muy pequeña que sea la comunidad talasócrata que se haya establecido allí, este siempre recibirá ayuda en forma de alojamiento, trabajo e incluso dinero, pues los thylslahrios cuidan los unos de los otros, aunque sean desconocidos.

Abusar de esta confianza, dar con un thylslahrio desarraigado o mostrar signos evidentes de

“sangre mezclada”, puede ocasionar que los thylslahrios locales ignoren a un compatriota.

Los isleños son levemente más bajos que los darshamitas y tienen la piel ligeramente más oscura que ellos. El color de pelo predominante es el negro.

Acostumbran a llevar ropas holgadas, que les cubren casi todo el cuerpo, pero aquellos establecidos en lugares calurosos o quienes trabajan en embarcaciones, utilizan ropas que no entorpezcan su labor, dejando a la vista parte del cuerpo (brazos y piernas, hombros y vientre).

La Talasocracia de Thylslah no cuenta con un ejército nacional integrado por thylslahrios. En lugar de ello, recurren a ejércitos mercenarios bien pagados a los que se exige una atención máxima a los términos del contrato.

Aunque, al igual que en otras culturas, existe el concepto de “nobleza”, en Thylslah ser noble equivale a pertenecer a una familia importante e influyente que ha conseguido su posición gracias al establecimiento de negocios altamente prósperos.

El Consejo de Yura gobierna la Talasocracia mediante una asamblea de seis miembros; cinco de ellos pertenecen a las casas familiares más importantes y el sexto asiento siempre permanece reservado para una amazona de tormenta de gran reputación.

En las asambleas del consejo se administran los asuntos en términos de rentabilidad y beneficios y, aunque el bien común es uno de los objetivos que se persiguen, en la práctica las tensiones entre las familias y las intrigas se ponen de manifiesto en cada reunión, muy especialmente cuando se debate una nueva configuración del consejo que pueda alterar el precario equilibrio del poder thylslahrio.





Los habitantes de Davaek son altos, aunque no tanto como los vaeringjar, de tez pálida y mayormente pelirrojos. Aparentan un carácter abierto y sociable, incluso con los darshamitas, pero si pueden lograrlo sin exponerse, no colaborarán con ellos en absoluto e incluso recurrirán a pequeños sabotajes.

Desprecian a los imperiales, desconfían de los graundhareses, sienten antipatía por los yoilakeses y temen a los bárbaros.

Los hombres visten pantalones, camisón largo que ajustan con un cinturón de cuero de oveja y botas de cuero crudo con suela de cuero endurecido.

Las mujeres no llevan pantalón, visten vestidos largos de lana, ajustados a la cintura con elaborados cinturones anchos de cuero de oveja.

Durante los meses fríos las ropas son de lana gruesa y se cubren con un manto. En épocas más cálidas sus ropas son de hilo fino de lana.

Tras el sometimiento de Davaek por Darsham, el ejército permanente ha menguado considerablemente, aunque todos los hombres deben cumplir un servicio obligatorio de tres años, lo que en teoría hace posible reunir un contingente considerable en caso de necesidad.

A lo largo de la historia, los bárbaros de las llanuras han invadido en varias ocasiones las tierras de Davaek, siempre de manera salvaje y sangrienta, arrasando campos y poblaciones y masacrando a los davaekianos.

Por este motivo se creó la Muralla de la Defensa, que en realidad no es un muro, sino una serie de fuertes y puestos avanzados, repartidos a lo largo de la frontera con las Tierras Bárbaras.

Cada una de estas fortalezas cuenta con una importante guarnición propia. Un ejército fronterizo patrulla regularmente la frontera.

Las tropas características se componen de arqueros, protegidos en su mayoría por cotas acolchadas y cascos metálicos, lanceros a pie, equipados con cota de malla, y caballería pesada.

Las legiones se encargan de mantener el orden en Davaek, y ven con buenos ojos que el ejército local sea sufragado por las propias arcas davaekianas y que se mantenga entretenido con la protección fronteriza y concentrado en ella, lo que minimiza el riesgo de un levantamiento armado.

Veneran a Yalin, la Diosa Madre, Féнар el dios de la Abundancia, Hiros Señor del Agua y repudian los cultos demoníacos a los que relacionan con los bárbaros del este.

## Las Tribus Bárbaras

Al otro lado de la magnífica cordillera montañosa conocida con el nombre de El Espolón de Yalin, se encuentran las llanuras dominadas por las tribus bárbaras, un desunido pueblo nómada, salvaje, primitivo y sanguinario.

Las tribus bárbaras son, en realidad, una miríada de clanes independientes que comercian y guerrear entre ellos casi con la misma frecuencia.

Viven prácticamente aislados debido al difícil terreno que separa las tierras bárbaras de Yoilak y a la firme política fronteriza de Davaek y sus fuertes.

Las montañas son casi impracticables y el espeso bosque conocido como La Perdición de Lurebelle es un lugar maldito para este pueblo crédulo y supersticioso.

Al norte de las tierras bárbaras se alza el Muro de la Defensa, una serie de fortificaciones defensivas con la que los davaekianos intentan prevenir una nueva invasión.

Los bárbaros del este apenas tienen contacto con el resto de habitantes de Sakrynia,

pues son considerados, y con razón, como una comunidad peligrosa y de trato difícil. Tan solo las tribus más meridionales comercian regularmente con los kalemíes.

Cada tribu se organiza en torno a un líder fuerte que, normalmente, alcanza tal posición tras una brutal demostración de fuerza.

Si uno de los caudillos parece débil, inseguro o es derrotado por un aspirante, se produce un cambio de líder.

Aunque existen clanes dirigidos por mujeres temibles, lo más frecuente es que las tribus estén lideradas por brutales jefes masculinos.

Sobreviven gracias a la pesca, la caza y la recolección, y se mantienen siempre en movimiento, intercambiando bienes con otras comunidades bárbaras o comerciando con los sureños del desierto.

Montan con maestría un tipo de caballo pequeño y rápido pero muy resistente, siendo ca-









Yoilak en su totalidad (incluyendo la mitad imperial) goza de un clima suave y benigno, y temperaturas templadas. Su paisaje cuenta con parajes de gran belleza y riqueza natural. Sin duda Yoilak es un lugar privilegiado para vivir.

Campos de cultivo, pastos, ríos, bosques... Sus ricos recursos y la estratégica situación entre Darsham, Davaek y Kalem deberían bastar para que Yoilak nadase en la abundancia, pero los sangrantes tributos imperiales y la pérdida de Yerorbelle y su puerto han contribuido a menguar el tesoro de Yoilak.

A pesar de ello la vida es relativamente fácil y cómoda en el reino gracias a la producción nacional y el comercio.

Por desgracia, Wald I ha adoptado la misma política monetaria del imperio, en un doble intento de ganarse la estima del emperador y aumentar su propio tesoro al mismo tiempo, pero ahora que el sultán de Kalem ha establecido un tipo de cambio de dos a uno para las monedas imperial y yoilakesa, la situación se podría volver en su contra.

Los habitantes de Yoilak son orgullosos y de espíritu guerrero pero viven tristes y avergonzados por el Tratado de Yerorbelle al que, en privado, se refieren como *El Mordisco del Lobo* o *El Tratado de la Humillación*.

Sienten un desprecio absoluto por todo lo que venga del imperio, odian pues todo lo darshamita, y muchos estarían dispuestos a levantarse en armas, aunque fuera para morir aplastados defendiendo su orgullo nacional.

Son de piel blanca, ojos claros y pelo castaño, con un porcentaje llamativo de pelirrojos. Visten ropas ligeras de algodón o lana; tradicionalmente los hombres llevan pantalones mientras que las mujeres usan vestidos largos.

Se muestran hospitalarios con los extranjeros y aquellos que demuestren en público su disgusto con el imperio reciben de inmediato un trato amistoso y cercano.

Durante toda su historia, la sociedad yoilakesa ha girado en torno al ejército y a una política de meritocracia que impide el nepotismo. Un ciudadano yoilakés solo puede ascender gracias a logros en el servicio y aunque los nobles parten con ventaja, lo más habitual es que los más preparados sean quienes ostentan los cargos importantes, sin importar cuál sea su origen.

El tamaño del ejército se ha reducido de forma importante, aunque miles de veteranos que viven fuera del ejército por mandato imperial (el ejército septentrional yoilakés fue desmantelado por el Tratado de Yerorbelle) esperan en silencio una llamada a las armas.

El ejército de Yoilak, tras quince años de humillaciones y miradas reprobatorias por parte del pueblo, se ha vuelto indolente y falto de espíritu. El rey Wald no ha nombrado un Maestro de la Guerra desde la muerte de su padre.

## Sultanato de Kalem

También conocida como el reino kalemí (y sus habitantes como los leones del desierto o el pueblo del sol resplandeciente), esta nación ha experimentado un gran auge comercial y cultural gracias a los años de paz duradera que está disfrutando bajo el sensato gobierno del sultán, Bahir al-Hakim quien, al menos en apariencia, ha logrado controlar la ambición de los emires (nobles que poseen tierras y hombres) pues, en realidad, existe una conspiración para derrocarlo, aunque el complot avanza despacio.

Aislados del resto de Sakrynia, se han encerrado en sí mismos y han desarrollado cierta intolerancia hacia los extranjeros.

Kalem es una tierra dura, implacable y árida.

El Gran Desierto puede resultar una verdadera trampa si no se conoce la ubicación de los pozos de agua.

Durante la época más calurosa del año, se alcanza una temperatura medias de treinta y cinco grados, lo que implica máximas por encima de los cincuenta en muchas ocasiones.

Cerca de la costa, las temperaturas se suavizan. Durante el

verano, es muy raro que llueva en el desierto, pero sí abundan las tormentas de arena.

Kalem puede resultar un territorio hostil y dar la apariencia de ser yermo; sin embargo es un reino extremadamente rico en recursos naturales y manufacturados.

Gran parte de las zonas próximas al Gran Río, y especialmente su delta, donde se erige la capital del reino (Mad'af) son un auténtico vergel donde la agricultura produce excedentes y se crían increíbles caballos de una raza única.

Kalem conecta su territorio mediante enormes caravanas que cruzan el país o atraviesan el Gran Desierto; aceites, vinos, especias, grano, sedas y otros artículos se trasladan a las principales urbes del reino, verdaderos centros de distribución.

Existen dos rutas principales para las caravanas; la Ruta de la Costa y la Ruta del Desierto. Ambas tienen en la importante





Hadora su punto de origen y de destino, un enclave estratégico vital para el sultanato.

El Paso de la Plata, que atraviesa la gran cordillera conocida como los Colmillos del Cielo, conecta Kalem con el Reino Libre de Yoilak, permitiendo la entrada y salida de mercaderías.

La ciudad de Hadora es el mayor enclave comercial del reino debido a su relativa proximidad con el Paso de la Plata.

Si uno logra vencer la barrera inicial, encontrará que los kalemíes son amables, hospitalarios, alegres y ruidosos. Están acostumbrados a socializar, practican el regateo y se reúnen en lugares públicos para beber, hablar y leer. Poseen una gran sensibilidad por las artes, la filosofía y la ciencia, y atesoran libros y pergaminos de todas las culturas, aunque su acceso no resulte sencillo para el pueblo llano.

Este amor por la cultura les ha llevado a considerar erróneamente que los extranjeros son seres inferiores, poco más que brutos incapaces de cultivar la mente y el espíritu.

Visten ropas de seda y lino y en las montañas y las noches del desierto, prendas de lana. Son amplias para soportar el calor (la armadura suele llevarse bajo la ropa para evitar que se recaliente por la acción directa del sol) y acostumbran a lucir turbantes alrededor de la cabeza o los cascos.

Son los mejores arqueros de Sakrynia, a caballo y a pie. Utilizan su gran movilidad para hostigar el avance enemigo sin entablar combate cuerpo a cuerpo hasta que deseen hacerlo.

Los más temidos soldados del sultanato reciben el nombre de Maml'óq, y los mejores entre ellos componen la guardia personal del sultán.

Las fraguas kalemíes producen un acero único en todo Sakrynia, famoso por su gran poder de corte y por no perder nunca el filo. Las hojas muestran unos dibujos a los que los extranjeros atribuyen las fantásticas propiedades de este acero que no se exporta en grandes cantidades, aunque sí se vende como objetos "únicos" a precios prohibitivos.

Son un pueblo práctico y adoran mayoritariamente a un único dios, el Sol Resplandeciente, aquel que gobierna desde el cielo con su fuego, y da vida y da muerte.

Sus fieles, una inmensa mayoría, acostumbran a recitar una plegaria cada mañana al amanecer, para encomendarse a la protección de su dios, lo que no debería resultar extraño teniendo en cuenta que el calor del sol condiciona toda la existencia en estas difíciles tierras.

Sin embargo, son tolerantes con otros cultos, por extraños y pintorescos que puedan parecerles. No es raro encontrar templos menores consagrados a otros dioses en las principales ciudades del sultanato.

# Los Dioses



*Jaith, el Dios Oscuro, Señor de las Tinieblas... Al contrario de lo que piensan muchos, Jaith es piadoso y su labor es guiar a las almas perdidas para encontrar el camino y salir de la oscuridad. La sal, a la que sus fieles damos el nombre de espuma de Jaith, brilla en la oscuridad y marca el camino.*

*Nilfreim, antiguo Sacerdote Máximo del templo de Jaith en Arda*

*¡Hoy conseguiré la victoria y todos vosotros vosotros seréis testigos! ¡Seguirán años de gloria y me convertiré en rey de los hombres! ¡Porque Mornwulf guía mi hacha!*

*Aksörd, caudillo del clan Garra de Oso*

## Las entidades mayores

bajo el nombre de Fénar, el dios de la Abundancia, y es asociado a las riquezas materiales más que a la fertilidad natural.

Resulta cuando menos curioso que en dos pueblos irreconciliables, como son el darshamita y el vaeringjar, se adore al mismo dios, aunque bajo nombres distintos: Gorth, el dios de la Guerra (en su versión darshamita) y Vaarha, diosa de la Victoria (en su versión vaeringjar).

No debería resultar demasiado extraño que los especialmente prácticos kalemíes adoren casi exclusivamente al Sol Resplandeciente, aquel que gobierna desde el cielo con su fuego. Cada mañana le rezan para pedir su protección, pues Él es quien da la vida y la muerte en las tierras del desierto.

Dejamos para el final la única excepción a todo lo expuesto. En realidad sí que existe una entidad mayor que de vez en cuando presta atención a los humanos. Le gusta observarlos, especialmente a sus preferidos, los vaeringjar, pero es reacio a intervenir, aunque algunas veces, quién sabe por qué razón, lo hace.

Los vaeringjar lo conocen con el nombre de Mornwulf, Dios de la Batalla y, tan solo en contadas ocasiones durante todos estos siglos, ha puesto su marca sobre algún guerrero vaeringjar, convirtiéndolo en un gran héroe para los suyos.

En su folklore, los hombres de las Tierras Heladas conocen a estos guerreros como Úldinn.

Las entidades mayores viven de espaldas a los moradores de Sakrynia.

O bien ignoran su existencia, o bien no les prestan ninguna atención. Por lo tanto, estos entes de poder inconmensurable no son relevantes para el entorno de juego. Tan solo hay dos entidades mayores que lo fueron (y en cierta manera aún lo son), Baralk y Larmedys, pero no vamos a hablar de ellas aquí, pues pertenecen a la sección "Los Secretos".

Aunque ellos no lo saben, los habitantes de Sakrynia adoran a dioses falsos cuyo supuesto poder podría equipararse al de las entidades mayores. Es posible que alguna de estas figuras divinas sea en realidad una semblanza de un ente mayor, pero incluso en esos casos, las entidades mayores ignoran a los humanos. El resto de divinidades son, a menudo, fuerzas de la naturaleza o conceptos que dan sentido y esperanza a la vida de sus devotos.

Yalin, la Diosa Madre, es la deidad protectora a la que se encomiendan gentes de todo Sakrynia, desde Darsham hasta Yoilak. Es, sin duda, el culto más extendido, aceptado y respetado.

Phisme es la diosa de la Fecundidad (a quien los vaeringjar llaman Varala, la Madre Tierra). Su culto está muy presente también en los distintos territorios. Los thylslahrios y davaekianos adoran una versión un tanto diferente, para empezar se la representa con forma masculina



## Berinaeh la Reina Nigromante

Berinaeh solo se muestra accesible a los brujos más dotados, e incluso a estos les enfrenta a peligrosas pruebas y retorcidos acertijos, con frecuencia verdaderos juegos mortíferos que el brujo debe superar.

Confiere a los hechiceros la capacidad de hablar con los muertos y, a quienes juzgue merecedores de ello, de entre los más poderosos, les confiere la llave que abre la puerta de los Secretos Oscuros, que confieren terroríficas y devastadoras habilidades.

## Krosmelin, el Asolador

Krosmelin atiende la llamada de cualquiera. Ya sea tras un elaborado ritual, mediante un oscuro sacrificio, suplicando de manera patética o exhortándole a obedecer, el Asolador acostumbra a conceder a su interlocutor cualquier petición que pueda satisfacer.

Su conocimiento del Velo, la frontera entre realidades, es tal que posee la potestad de permitir cruzarlo a cualquiera de sus vástagos. Así pues, cuando un humano desea convocar a un engendro demoníaco, él es quien lo hace posible.

No debería confundirse la predisposición de Krosmelin a satisfacer estas peticiones con un síntoma de debilidad o de hastío, nada más lejos de la realidad. Cuando una criatura de más allá del Velo llega a Sakrynia, se comporta de manera salvaje, sangrienta y destructiva, y este comportamiento devastador complace enormemente al Asolador.

Cada vez que uno de los vástagos del Velo es liberado en Sakrynia, causa la destrucción siguiendo las ordenes y deseos del brujo que lo ha convocado. Pero Krosmelin también se deleita enormemente cuando el brujo es incapaz de controlar a la criatura que ha llamado y muere devorado por ella entre espeluznantes gritos de dolor y sufrimiento.



# La Brujería

*¡Dame tu fuerza desde más allá del Velo, mi Señor, ¡para que pueda servirte! Convierte a esta criatura que ha de nacer en un báculo para apoyar tu causa. ¡Márcalo con la Señal del Brujo! ¡Para que nazca enteramente por ti! ¡Angorak! ¡Numer niastrok!*

*Damorlard 20 años atrás, ahora Primer Sacerdote de Zaresh en Ash' targ*

*¡Así pues, mi señor Borthmorg, te entrego voluntariamente mis lágrimas eternas a cambio de la Inmortalidad!*

*Galara la bruja, sellando el pacto con Borthmorg el Traicionero*

## Introducción



En Sakrynia no hay magos con sombreros puntiagudos, ni escuelas de magia, ni bazares donde comprar objetos mágicos de carácter utilitario. En lugar de ello, nos encontramos una fuente de poder muy potente, muy complicada y muy peligrosa, tanto para quien la sufre como para quien la practica. Se trata de magia negra y recibe el nombre de brujería.

Se cree que el origen del poder de la brujería, que se halla siempre fuera de la esfera mundana, proviene de dioses y demonios. Aunque esta creencia no se aleja demasiado de la realidad, sería más preciso afirmar que la brujería proviene de otra realidad distinta a la terrenal.

Los practicantes de la brujería son, con frecuencia, seres solitarios, ambiciosos, sin escrúpulos, con una gran sed de poder y una inclinación innata para la maldad.

Ya sean sacerdotes creyendo entrar en contacto con su deidad, nobles cuya curiosidad desmedida les adentra en un camino sin retorno o individuos muy perceptivos con gran facilidad para captar las señales que vienen de las otras realidades, acostumbran a ser retraídos, desagradables y, por lo general, poco empáticos.

La brujería en Sakrynia tiene tres “peldaños” o niveles de poder que hacen posible las peligrosas y desagradables proezas de los brujos.

El más asequible para todo practicante de la brujería es el de los Misterios Ominosos. Un chamán, un cultista o un brujo limitado podría conocer uno o dos de los seis misterios, teniendo la posibilidad de aprender más a medida que aumenta su entendimiento de las señales que llegan del otro lado del Velo.

El segundo escalón de poder se conoce como las Artes Prohibidas y únicamente está al alcance de los brujos con más talento y entrega. Aunque solo existen dos artes diferentes, su conocimiento implica alterar la superficie misma del Velo, la frontera entre dimensiones, y moldearla fugazmente para lograr un impacto brutal en la realidad de Sakrynia.

Por último, solo los brujos más grandes de entre los grandes son capaces de acceder a los Secretos Oscuros, el tercer nivel de poder.

Se trata de hechizos terribles o poderosos rituales de mayor o menor duración que solo están disponibles, normalmente, mediante la combinación de un *Misterio* y un *Arte*.

Cuando un brujo desea utilizar su poder, primero debe liberarlo de las ataduras del *Velo*



y, una vez que ha sido liberado en la realidad de Sakrynia, el brujo debe contenerlo.

Cuanto más violenta sea la liberación del conjuro, más difícil será contenerlo y controlarlo.

Si un practicante de la brujería libera un poder y fracasa al tratar de contenerlo sufrirá las consecuencias, lo que normalmente se traduce en un estigma sobrenatural conocido como la Marca del Brujo.

*Y si uno porta la negrura en su alma, podrá adentrarse en las tinieblas brevemente, y entonces comprenderá los Misterios Ominosos, y su camino solo acabará de empezar...*

*Extracto del Tomo Infame de los Pliegues del Velo*

## Los Misterios Ominosos



La brujería comprende un camino peligroso, retorcido y traicionero. No pocos han sucumbido víctimas del poder que eran capaces de liberar porque, irónicamente, un brujo está tanto más expuesto cuanto mayor es el poder que logra desencadenar.

El practicante de la brujería debe ser capaz de sintonizar su mente con la superficie caprichosa, voluble y siempre cambiante del Velo. Solo así podrá encontrar una fisura dimensional y tomar la energía oscura que necesita para desencadenar el poder y darle la forma que desee.

Pero antes de explotar una grieta del Velo, es necesario comprender el misterio ominoso que contiene cada una de ellas. Solo así los brujos son capaces de aprovechar el enorme potencial de la brujería cuando es desencadenada en la realidad de Sakrynia.

Existen seis Misterios Ominosos diferentes y cada uno de ellos proporciona acceso a distintos poderes. Puede que sea el nivel más bajo de

poder, pero los misterios convierten a los brujos en enemigos formidables a tener en cuenta y nunca deberían ser subestimados.

### Misterio Ominoso de la Maldición

Permite al brujo colocar una maldición sobre su víctima (*Ceguera, Miedo, Sueño*).

### Misterio Ominoso de la Esclavitud

Permite al brujo imponer su voluntad sobre la de otros (*Captura, Freno, Marioneta*).

### Misterio Ominoso de la Restauración

El brujo acelera la recuperación física y mental (*Alivio, Curación, Disipación*).

### Misterio Ominoso de la Profecía

Permite al brujo conocer el futuro o adivinar algo que no es evidente (*Adivinación, Lectura de mentes*).

### Misterio Ominoso de la Captación

Permite al brujo alterar su consciencia, espíritu o cuerpo astral e incluso enviarlos a otros lugares para ver y oír como si estuviese allí (*Intangibilidad, Teleportación*).







# Las Reglas

*¡Pagaréis, cónsul! O escribiré al emperador Drargran de mi puño y letra para informarle de ese acuerdo nuestro a sus espaldas.*

*Wald, Soberano Supremo del Reino Libre de Yoilak*





Después debe hacer una tirada usando el dado de su atributo de Astucia y restarle uno al resultado tirada (este dado no explota y tampoco se tira el Dado Salvaje). El PJ comienza la aventura con una cantidad de monedas equivalente al resultado (efectivamente, es posible comenzar con la bolsa vacía).

Por último, cada PJ robará una carta que, a criterio del Maestro del Velo, representará si le ha ocurrido algo especial durante su periodo de desenfreno.

### Figura de tréboles

El PJ se ve envuelto en algún problema o complicación, y puede que ni siquiera conozca el motivo, lo que seguramente propiciará una nueva aventura (por ejemplo, el PJ ha sido arrestado por la guardia de la ciudad o intenta ayudar a un desconocido malherido solo para ser sorprendido cubierto de sangre y perseguido por un crimen que no ha cometido, o presencia por accidente un acto atroz o cómo se cierra un trato para acabar con la vida de alguien...).

### Figura de diamantes

El PJ posee, le entregan, pierde o se siente atraído por un bien de gran valor o interés (por ejemplo, el PJ despierta de su borrachera aferrando un misterioso medallón, o puede que se dé cuenta de que ha perdido el amuleto que le entregó su abuelo, o que haya sido testigo de cómo una figura encapuchada le entrega un objeto brillante a un capitán de la guardia...).

### Figura de corazones

El PJ protagoniza una aventura romántica (o se ve involucrado en ella indirectamente), el inicio de una nueva amistad o entra en contacto con alguien que puede ayudarle de alguna manera (por ejemplo, el PJ vive un tórrido romance con una prostituta que ha desaparecido, entabla amistad con uno de los guardias de la Torre Oscura, o aparece muerto un camarada que recientemente le confesó que planeaba fugarse con una mujer casada...).

### Figura de picas

Si el PJ tiene la desventaja Enemigo, o si ha hecho enfadar a algún PNJ durante sus aventuras pasadas, esta podría ser una buena ocasión para que entre en juego (por ejemplo, además de los enemigos por desventajas, el PJ podría haber humillado a un oficial durante una pelea, o haber acaparado los favores sexuales de una meretriz ganándose el odio de un cliente habitual, o haber desplumado a los dados a un capitán mercenario que ha perdido la paga de sus hombres...).

### Comodín

El jugador elige entre cualquiera de los cuatro resultados anteriores o no resultar afectado por ningún evento especial.





## Nuevas desventajas

En *Sakrynia* se pueden utilizar todas las desventajas que aparecen en el manual de *Savage Worlds* pero, además, es posible añadir estas otras:

### Brujo débil (mayor)

El brujo carece de la fuerza de espíritu necesaria para encajar las Marcas del Brujo y cada vez que reciba una nueva, resultará aturdido independientemente de lo que indique la carta.

### Juerguista (menor)

El personaje gusta de abandonarse a la bebida y otros placeres, no presta atención a lo que gasta y se mete en problemas con frecuencia.

El jugador de un personaje Juerguista robará dos cartas entre aventuras y dejará que sea el Maestro del Velo quien elija una de las dos. Además, sufre una penalización de -2 a la tirada para ver con cuántas monedas comienza la aventura.

### La Maldición del Velo (menor)

El personaje no es brujo pero experimenta una gran sintonía con las energías oscuras que provienen de más allá del Velo. Puede que su madre haya sido víctima del ritual de Abominación, que sea descendiente de un brujo o que haya sufrido alguna otra extraordinaria exposición a las energías oscuras, pero el caso es que su aura está realmente afectada por la Marca del Brujo.

Todos los brujos, criaturas del Velo y, en general, cualquier ser que pueda sentir la Marca del Brujo, podrán detectar la presencia del personaje a una distancia de 30 metros superando

una tirada de Espíritu con -1. El personaje no sufre ningún otro efecto de la Marca del Brujo como, por ejemplo, las penalizaciones cuando trate de interactuar socialmente.

### La Marca del brujo (mayor)

Todos los seres que provienen de más allá del Velo o han sufrido su pernicioso influencia van acumulando "marcas" en su alma que los hacen visibles para aquellos que también las tienen, y perturban a quienes no las poseen; los animales y las personas normales se sentirán incómodos y rehuirán cualquier contacto con la Marca.

En términos de juego implica una penalización de -2 al Carisma del brujo. Además, cualquier otro brujo o criatura del Velo será consciente de su presencia a menos de 15 metros de distancia, que se amplían a 30 si superan una tirada de Espíritu (para más información, consultar el apartado de las reglas específicas para la Marca del Brujo).

## Nuevas ventajas

Todas las ventajas del manual de *Savage Worlds* son apropiadas para jugar a *Sakrynia* exceptuando las que se indican a continuación (también se proporcionan algunas nuevas ventajas específicas de la ambientación).

### Ventajas prohibidas

¡Rock'n'roll!, Artista Marcial, McGyver, Recuperación Rápida, Nuevo Poder, Trasfondo Arcano (los del básico) y todas las demás ventajas que tengan una de esta lista como requisito.

## Ventajas de combate

### Mano y media

**Requisitos:** *Davaek (Experimentado, Pelear d8+) o Veterano, Pelear d10+*

El personaje ha aprendido a utilizar las armas de una mano usando las dos, lo que le permite hacer más daño en combate o mejorar su guardia (siempre que se trate de armas que hagan un daño de FUE + d6 o superior).

Cuando el héroe utilice su arma con las dos manos, podrá aplicar un +1 al daño o a la Parada, lo que prefiera. Cambiar de una bonificación a otra se considera una acción libre, pero tendrá que decidirlo siempre al principio de su turno.

### Arrojo

**Requisitos:** *Erkerjil (Experimentado, Pelear d8+) o Veterano, Pelear d10+*

Un personaje con la ventaja de Arrojo sabe que, en algunos momentos del combate, hay que ir al ataque y luchar de forma agresiva sin que importe nada más. Al principio de su turno, y como una acción libre, podrá activar (o desactivar) esta ventaja para obtener un +1 a Pelear pero a cambio de sufrir un -1 a su valor de Parada.

## Ventajas extraordinarias

### Brujo poderoso

**Requisitos:** *Veterano, Trastfondo Arcano (Brujería), Brujería d10+*

El brujo tiene tal control sobre las energías oscuras que libera que nunca resulta aturdido ni fatigado (si supera una tirada de Espíritu) cuando recibe una nueva Marca del Brujo, independientemente de lo que indique la carta.

## Ventajas de trastfondo

### Engendro

**Requisitos:** *Novato*

El personaje sufrió los efectos del ritual Abominación cuando aún estaba en el vientre materno pero, increíblemente, fue capaz de resistir sus efectos. El héroe recibe una bonificación de +2 a las tiradas para resistir los efectos de la brujería y las criaturas del Velo no le atacarán mientras tengan otros objetivos a su alcance o no sean atacadas por él.

Esta ventaja debería ser excepcional por lo que se recomienda limitarla a un único personaje por grupo.

### Brutal

**Requisitos:** *Novato, Vaeringjar, Fuerza d8+*

Los vaeringjar suelen ser enemigos formidables que luchan liberando golpes verdaderamente demoledores. Un personaje con esta ventaja puede sumar un +1 a sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo que se convierte en un +2 cuando logra un aumento.

### Jinete nato

**Requisitos:** *Tribus bárbaras (Montar d6+) o Experimentado, Montar d8+*



Después debe decidir si crear su personaje de ese modo le dejará satisfecho. En caso afirmativo, tendrá claro cómo dar forma a su héroe en los pasos siguientes y además, contará con un plan de avance (el resto de ventajas de la lista).

Cada una de las etnias principales tiene su propia organización social, sus tradiciones y su idiosincrasia que, en términos de juego, se representan por medio de las opciones culturales.

## Paso 2: Cultura

En *Sakrynia* solo existe una "raza" jugable, la humana, pero eso no significa que no haya diferencias entre sus habitantes.

Además de las nueve opciones representativas de cada cultura, existe una alternativa denominada cultura mundana que trata de dar cabida a héroes con mestizaje cultural, a personajes desarraigados o a aquellos jugadores que no desean que una sociedad determinada influya en la idea que tienen para su PJ.

### Tabla de Opciones Culturales

Cultura	Lenguas	Habilidades	Ventaja
<b>Mundana</b>	Materna d6 Adicional (d4)	1 Cualquiera	Cualquiera de nivel novato o experimentado
<b>Graundharsa</b>	Graundharés d6 Adicional (d4)	Cabalgar Intimidar Conocimiento (Brujería)	Bloqueo
<b>Darshamita</b>	Darshamita d6 Adicional (d4)	Pelear Apostar Intimidar	Mando
<b>Vaeringjar</b>	Vaeringjar d6 Adicional (d4)	Navegar Tregar Supervivencia	Brutal
<b>Erkerýlense</b>	Vaeringjar d6 Adicional (d4)	Notar Tregar Nadar	Rápido
<b>Thylslahria</b>	Thylslahrio (d6 o Astucia)* Adicional (d6) 2 Adicionales (d4)	Navegar Persuadir Callejear	Conexiones (Lazos thylslahrios)
<b>Davaekiana</b>	Davaekiano d6 Adicional (d4)	Pelear Intimidar Provocar	Sentir el peligro
<b>Bárbara</b>	Yegdei d6 Adicional (d4)	Montar Rastrear Supervivencia	Jinete nato
<b>Yoilakesa</b>	Yoilakés d6 Adicional (d4)	Notar Investigar Callejear	Ardor
<b>Kalemí</b>	Kalemí d6 Adicional (d4)	Montar Disparar Supervivencia	Arma distintiva (Acero kalemí)**

\* Los thylslahrios comienzan con un valor en su lengua materna igual a un d6 o a su tipo de dado de Astucia (lo que sea mejor)

\*\* Solo se aplica a cimitarras o dagas y, durante la creación del personaje, el requisito es Pelear d8 en lugar del d10 habitual



Un personaje que opte por la cultura mundana puede que no obtenga los mismos beneficios que ofrece la pertenencia a una sociedad organizada, pero esta pequeña diferencia está más que compensada por la libertad de elección que ofrece.

El jugador debe anotar en la ficha la opción cultural que ha elegido para su personaje y los beneficios que esta proporciona; lenguas, d6 en dos de las tres habilidades de cada cultura (o una en el caso de la opción mundana) y una ventaja.

Al final de la creación del personaje, este deberá cumplir los requisitos de la ventaja proporcionada por su opción cultural. Si no fuera el caso, la perderá definitivamente y tendrá que adquirirla normalmente más adelante si lo desea (empleando un avance).

### Paso 3: Atributos

El personaje comienza con un d4 en cada uno de sus atributos y dispone de cinco puntos para mejorarlos libremente, aunque ninguno puede sobrepasar el d12.

### Paso 4: Habilidades

El jugador debe distribuir quince puntos para adquirir y mejorar habilidades a razón de un punto por cada dado que mejore, siempre que no supere el dado del atributo relacionado (adquirir una habilidad a d4 requiere también del pago de un punto). Si se desea mejorar una habilidad por encima de su atributo, el coste es de dos puntos por dado.

Las habilidades obtenidas mediante el paso dos al seleccionar una cultura no requieren el empleo de estos puntos, pero mejorarlas más

allá del d6 consumirá uno o dos puntos por dado adicional (según si superan el valor de su atributo o no).

### Paso 5: Ventajas y Desventajas

Todos los personajes de *Sakrynia* comienzan con una ventaja sin coste derivada de su opción cultural (pero al final del proceso de creación deben cumplir los requisitos de la misma, salvo el de rango, o la perderán definitivamente).

Además, pueden elegir libremente hasta dos desventajas menores y una mayor para conseguir hasta cuatro puntos adicionales.

Por dos puntos, se puede mejorar un atributo o adquirir una ventaja.

Por un punto, se puede mejorar una habilidad o comenzar con cincuenta monedas de plata extra.

### Paso 6: Equipo

Cada héroe comienza el juego con cincuenta monedas de plata que puede utilizar para adquirir armas, armadura y otro equipo.

En *Sakrynia* las espadas son armas caras, menos comunes que otras y puede que no estén al alcance de héroes recién creados.

Las armas más comunes son mazas, hachas y las espadas más modestas. Esto es así, precisamente, porque no se las puede permitir cualquiera.

Recuerda a los jugadores que la regla de ambientación El descanso del guerrero les permite adquirir una pieza cualquiera de equipo entre aventura y aventura, así es pronto podrán contar con una espada si así lo desean.



En cualquier caso, si para alguno de los jugadores es importante contar de inicio con una, permíteselo. Al fin y al cabo, los comodines son seres excepcionales y, en realidad, la regla no pretende limitarlos porque sí, solo intenta reflejar que, en la generalidad de Sakrynia, las espadas no deberían ser tan frecuentes como lo son en otros mundos de juego.

La tabla de armas de cuerpo a cuerpo incluye varias armas específicas de este entorno de campaña, y algunas de ellas tienen capacidades especiales.

De nuevo, se trata de aportar un toque de color y variedad al mundo y no se pretende que todos los jugadores se empeñen en llevar encima una espada kalemí, por ejemplo, ya que esto tendría, precisamente, el efecto contrario al que se pretende.

Los jugadores no deberían encariñarse demasiado con su equipo, porque lo van a perder con mucha frecuencia; así es como sucede continuamente en las aventuras de espada y brujería.

Esa es una de las razones de ser de la regla de ambientación El descanso del guerrero, que puedan ir recuperando o mejorando piezas de equipo con facilidad.

Además, un Maestro del Velo que se precie debería aprovechar la posesión de un arma valiosa, como una magnífica espada vaeringjar o una espléndida espada curva kalemí, para despertar la envidia de algún PNJ más o menos poderoso que hará todo lo posible por arrebátársela a su propietario.

Esto es fantasía sucia. Aquí no hay elfos con espadas únicas que se depositan convenientemente cerca de la mazmorra donde los héroes han sido encerrados, solo para que puedan llevárselas de nuevo cuando escapen.

En Sakrynia, tu maravillosa espada llamará la atención del capitán, que se la apropiará y, posiblemente, cuando el PJ luche contra él y lo derrote, la espada caerá por un acantilado junto con el cuerpo sin vida del ladrón, y desaparecerá para siempre.

Pero nada impedirá que, entre aventuras, el PJ consiga una nueva espada y, con algo de suerte, tan atractiva como la que acaba de perder.

## Paso 7: Trastondo

Ahora que todas las cifras están en su sitio, es el momento de que los jugadores piensen en cómo es su personaje, qué le motiva, qué teme, qué le ha acontecido en el pasado y, quizá, cómo ha conseguido esa espada que no debería tener.

Cada jugador debería entregar por escrito algunas notas sobre el trastondo de su personaje al Maestro del Velo o, al menos, mantener una charla con él para contárselo.

Dedicarle un tiempo al trastondo del personaje supone una gran fuente de ideas que el Maestro del Velo puede incorporar a la campaña y, normalmente, desencadenará escenas emocionantes para los propios jugadores.





# Equipo de Guerra

## Armaduras

Armadura	Bonif.	Peso kg	Precio	Notas
<b>Cuero</b>	+1	1,5 - 7	5-10	Piel curada flexible que permite articular las extremidades.
<b>Gambesón</b>	+1	1	3,5	Camisa o chaleco acolchados que normalmente se llevan debajo de la cota de mallas y otras armaduras.
<b>Pieles</b>	+1	1	3-9	Pieles de animal que protegen del frío y del daño.
<b>Brigantina</b>	+2	8	45	Piel curada con placas de metal por encima o debajo del cuero (muy rígida).
<b>Cuero endurecido</b>	+2	2-5	20-30	Cuero hervido, resistente y carente de flexibilidad. Se utiliza para fabricar cascos, brazaes y otras protecciones.
<b>Lamelar / Escamas</b>	+2	5-10	40-70	Base de cuero con tiras de pequeñas placas superpuestas de metal o de hueso.
<b>Malla / Anillos</b>	+2	5-12	40-70	Cota de aros de metal entrelazados.
<b>Casco de cuero</b>	+2	2	4	50 % de proteger la cabeza.
<b>Yelmo abierto</b>	+3	3	15	50 % de proteger la cabeza.
<b>Yelmo cerrado</b>	+3	4	25	Protege la cabeza.
<b>Escudo pequeño</b>	-	4	5	Parada 1.
<b>Escudo mediano</b>	--	6	10	Parada 1, Armadura +2 contra ataques a distancia.

Las bonificaciones por diferentes capas de armaduras no se acumulan, simplemente se aplica la mejor protección.

## Armas a distancia

Arma	Dist.	Daño	Cdf	Peso kg	Precio	Notas
<b>Arco</b>	12/24/48	2d6	1	1,5	25	Fuerza mínima d6.
<b>Arco bárbaro</b>	12/24/36	2d6	1	1	20	Fuerza mínima d6. Muy difícil de conseguir salvo directamente de las tribus bárbaras.
<b>Arco kalemí</b>	12/24/48	2d6+1	1	1,5	25	Fuerza mínima d6. Artículo raro. Es necesario un aumento en una tirada de Callejear (para encontrar uno) o de Persuadir (para lograr que un kalemí se lo venda a un extranjero). El precio se incrementará en 10 o 20 veces.
<b>Cuchillo arrojadizo</b>	3/6/12	FUE+d4	1	0,5	2,5	
<b>Hacha arrojadiza</b>	3/6/12	FUE+d6	1	1	7,5	
<b>Honda</b>	4/8/16	FUE+d4	1	0,5	1	
<b>Jabalina</b>	3/6/12	FUE+d6	1	2,5	10	Fuerza mínima d6. Puede usarse en cuerpo a cuerpo (ver lanza corta).







# Reglas de Brujería



En *Sakrynia* solo existe un trasfondo arcano, se llama Brujería y siempre es de carácter maligno. Los brujos son seres temidos y, cuando es posible, perseguidos hasta la muerte. Además, la práctica de la brujería es bastante peligrosa para el propio brujo.

Es por estos motivos, y por el tono que se pretende para el mundo de juego, que los brujos deberían ser siempre PNJ ya que lo que se espera de los jugadores es que interpreten personajes con un fondo más o menos heroico.

## Trasfondo Arcano (Brujería)

- Habilidad arcano:** Brujería (Astucia).
- Puntos de poder iniciales:** 10.
- Poderes iniciales:** Un Misterio Ominoso

Los practicantes de este trasfondo arcano van desde poderosos brujos hasta aprendices solitarios o chamanes con más o menos poder. Son capaces de traer energías oscuras desde más allá del Velo y moldearlas para conseguir los efectos deseados antes de ser liberadas.

Quien acaba de iniciarse en la brujería podría tener algunas habilidades de cierto poder pero no son nada comparadas con las de aquellos que llegan a dominar las artes oscuras.

La brujería es realmente difícil de controlar y, más tarde o más temprano, siempre termina pasando factura al brujo.

Básicamente, la brujería funciona tal y como se explica en la sección de *Poderes* del manual de *Savage Worlds*, al menos en lo que se refiere a

su activación y mantenimiento, pero existen algunas diferencias que reflejan la naturaleza misteriosa y cambiante del Velo y el gran poder que tienen sus energías.

La premisa del poder mágico en *Sakrynia* es que, cuanto mayor sea el poder que logra liberar un brujo, más difícil resultará controlarlo sin pagar un precio.

Cuando utilices a un brujo en tus partidas debes tener en cuenta los siguientes principios:

Si el brujo falla su tirada de brujería no consume puntos de poder.

Nunca se puede utilizar un *beni* para repetir una tirada que haya activado la *Marca del Brujo*.

La *Marca del Brujo* se activa automáticamente en los siguientes casos:

El resultado de la tirada de brujería es un fallo crítico (ojos de serpiente).

El brujo obtiene un éxito en la tirada, su carta de acción es negra pero el resultado del dado de brujería es un 1 natural.

El brujo obtiene uno o más aumentos en su tirada de brujería pero uno de los dados es un 1 natural.

## Ornamentos

Los ornamentos son un recurso narrativo que altera la apariencia de los poderes y que, en ocasiones, pueden justificar la presencia de algún efecto adicional.

En *Sakrynia*, los ornamentos siempre deberían ser de carácter desagradable o perturbador,



transmitir una sensación de malignidad. Además, el brujo, puede modificarlos para un mismo conjuro cada vez que activa un poder.

Por ejemplo, si un brujo conoce el Misterio Ominoso del Fuego de brujo, podrá hacer uso de, entre otros, el poder Proyectil. La primera vez que lo active, el ornamento podría consistir en una serpiente que se materializa enroscada a su antebrazo y sale disparada hacia el objetivo para desaparecer inmediatamente después del impacto. En otra ocasión, el ornamento podría suponer que un humo negro comienza a brotar de la boca del brujo, se convierte en un dardo etéreo y vuela hacia la víctima.

## La Marca del Brujo

Traer energías oscuras desde más allá del Velo, reunir las, manipularlas para darles la forma deseada y liberar su poder en la realidad de Sakrynia, requiere mantener un férreo control mental de todo el proceso.

Cuando un brujo falla en este control, ya sea por distracción, flaqueza o por cualquier otro

motivo, sufre algún tipo de efecto perjudicial que se conoce como la Marca del Brujo.

Cuando se activa la Marca del Brujo, ya sea debido a un fallo crítico o al activar con éxito un poder obteniendo un 1 natural en el dado de Brujería (o en cualquiera de ellos cuando se logra un aumento), se manifiestan sobre el brujo las consecuencias de no haber sido capaz de contener el poder en bruto extraído del Velo.

Las consecuencias exactas de fallar en la contención de las energías oscuras dependen de la carta de acción del brujo (ver tabla).

En ocasiones, la Marca del Brujo deja una impronta física o mental (según si el color de la carta del brujo es negro o rojo) que, muchas veces, es permanente.

El Maestro del Velo debería ser creativo a la hora de determinar estos efectos aunque, a modo de ejemplo, se facilitan algunas posibilidades; uñas negras o anormalmente largas, mal aliento, dentadura podrida, pérdida de mechones de cabello, ojos en blanco, miembro retorcido, parpadeo constante, hablar solo, fobia, risa nerviosa, tics...

## Efectos de la Marca del Brujo

Carta	Efectos	Notas
2	Aturdido, +1 nivel de Fatiga	El brujo sufre un estigma permanente.
3-4	+1 Nivel de Fatiga	El brujo sufre un estigma permanente.
5-6	Aturdido	El brujo sufre un estigma permanente.
7-10	Puntos de poder	El brujo pierde una cantidad adicional de puntos de poder igual a la que requiere el poder que intenta activar y sufre un estigma permanente.
Figura	-1 punto de poder	Si el brujo no tiene puntos de poder, resulta aturdido. El estigma es temporal y sus efectos desaparecen al terminar la escena.
Comodín	+1 beni	El brujo conecta con el Velo estableciendo un vínculo efímero pero muy poderoso. Debido a este vínculo, no sufre ningún estigma y no consume los puntos de poder que requiere el conjuro.

## La senda del Velo



Cuando necesites, como Maestro del Velo, crear un malvado brujo que se enfrente a los PJ simplemente debes seguir estos tres pasos:

Asígnale las habilidades, atributos y poderes que tú quieras y no pierdas tiempo en calcular.

Piensa en un nombre que suene rotundo y que evoque maldad y peligro.

Crea algunos ornamentos que vayan con la idea que tienes para ese brujo, deberían ser siniestros y característicos de tu PNJ.

En realidad, los dos últimos pasos son los que pueden conseguir que tu malvado brujo deje huella y sea recordado por los jugadores tiempo después de la partida.

Realmente, esto es todo lo necesario para crear un brujo en *Sakrynia*; sin embargo, algunos Maestros del Velo disfrutarán construyendo sus brujos siguiendo unas reglas específicas. Para ellos, y para los grupos de juego que, a pesar de las recomendaciones, deseen incorporar un PJ brujo, estas son las reglas.

### Creación y avance de los brujos

Escoger la Senda del Velo es elegir un camino peligroso y realmente difícil para un PJ. Se precisa mucho tiempo para conseguir un gran brujo y la sociedad y la Marca del Brujo afectarán muy negativamente a su supervivencia.

La brujería ha sido diseñada para que sea difícil de comprender y prácticamente imposible de dominar por completo, pues se requieren mu-

chos avances para progresar como brujo y si, como es lógico, el jugador emplea algunos de estos avances para mejorar su personaje en otros aspectos diferentes de la brujería, será todavía más costoso.

Por otro lado, en *Sakrynia* los poderes se aprenden en pequeños "bloques", lo que ayuda a paliar este problema en cierta medida.

Un brujo puede emplear un avance para hacer progresar a su personaje tal y como se detalla en el manual básico de *Savage Worlds* pero la ventaja *Nuevo Poder* es sustituida aquí por la de *Nuevo Nivel de Poder*.

### Nuevo Nivel de Poder

**Requisitos:** *Varía, Trasfondo Arcano (Brujería)*

El personaje puede aprender un nuevo nivel de poder cada vez que selecciona esta ventaja (que puede adquirirse múltiples veces).

### Los Secretos Oscuros

La brujería utiliza los poderes que aparecen en el manual básico de *Savage Worlds* pero añade algunos nuevos, llamados Secretos Oscuros, destinados a los brujos más legendarios.

Existen dos tipos de Secretos Oscuros, los rituales y los poderes. Los primeros precisan de un cierto tiempo de preparación y algunos requisitos especiales pero, finalmente, se resuelven mediante una tirada de Brujería.

A continuación se proporciona toda la información sobre los catorce Secretos Oscuros.

## Niveles de poder

Tipo	Nombre	Requisitos	Poderes
Misterio Ominoso	<b>Maldición</b>	Novato	Ceguera, Miedo, Sueño
Misterio Ominoso	<b>Esclavitud</b>	Novato	Captura, Freno, Marioneta
Misterio Ominoso	<b>Restauración</b>	Novato	Alivio, Curación, Disipación
Misterio Ominoso	<b>Profecía</b>	Novato	Adivinación, Lectura de Mentes
Misterio Ominoso	<b>Captación</b>	Novato	Intangibilidad, Teleportación
Misterio Ominoso	<b>Fuego de brujo*</b>	Novato	Aura dañina, Chorro, Conmoción, Empujón, Proyectil, Telequinesis
Arte Prohibido	<b>Invocación</b>	Experimentado, Brujería d8+	Destierro, Invocación de Aliados
Arte Prohibido	<b>Nigromancia</b>	Experimentado, Brujería d8+	Zombi
Secreto Oscuro	<b>Abominación</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Restauración	(ritual) Abominación
Secreto Oscuro	<b>La Garra del acólito</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Restauración	Garra del acólito
Secreto Oscuro	<b>Encadenar el alma</b>	Veterano, Brujería d10+, Nigromancia	(ritual) Encadenar el alma
Secreto Oscuro	<b>Animar a los muertos</b>	Veterano, Brujería d10+, Nigromancia	Animar a los muertos
Secreto Oscuro	<b>Plaga</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Maldición	(ritual) Plaga
Secreto Oscuro	<b>Efigie fantasmal</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Esclavitud	Efigie fantasmal
Secreto Oscuro	<b>Tormenta de fuego</b>	Veterano, Brujería d10+, Maldición, Fuego de brujo	Tormenta de fuego
Secreto Oscuro	<b>Mano de condenación</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Nigromancia	Mano de condenación
Secreto Oscuro	<b>Dominar a las bestias</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Esclavitud	Dominar a las bestias
Secreto Oscuro	<b>Moldear la carne</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Nigromancia	Moldear la carne
Secreto Oscuro	<b>Portal</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación, Nigromancia	(ritual) Portal
Secreto Oscuro	<b>Vientos de plaga</b>	Veterano, Brujería d10+, Nigromancia, Restauración	(ritual) Vientos de plaga
Secreto Oscuro	<b>Sacudir los huesos de la tierra</b>	Veterano, Brujería d10+, Invocación	(ritual) Sacudir los huesos de la tierra
Secreto Oscuro	<b>Pronuncia mi nombre con miedo</b>	Veterano, Brujería d10+, Profecía, Captación	(ritual) Pronuncia mi nombre con miedo

\*Este nivel de poder permite al brujo elegir libremente tres de los seis poderes. La ventaja puede adquirirse una segunda vez si se desea.



## Rituales

### Abominación

**Puntos de poder:** 5

**Tiempo:** 60 minutos

**Descripción y requisitos:** El brujo debe concluir una fatigosa ceremonia sobre una mujer en sus tres primeros meses de embarazo que debe permanecer todo el tiempo junto al brujo dentro de un círculo de poder, bien sea este dibujado o bien formado por rocas u otros elementos.

Si el brujo logra un éxito, transformará al feto en una abominación, un ser humano con algún rasgo demoníaco o animal más o menos evidente. Cuando nazca la abominación, lo hará unida al brujo mediante un lazo místico que implica obediencia total.

### Encadenar el alma

**Puntos de poder:** 6

**Tiempo:** 60 minutos

**Descripción y requisitos:** Este ritual se divide en dos partes. Ambas deben realizarse en el interior de un círculo de poder, dentro del cual debe encontrarse una persona viva cuyo cuerpo servirá (voluntariamente o no) como anfitrión para el alma perdida.

En primer lugar, el brujo debe convocar el alma de una persona muerta y dominarla. Para ello, tan solo se requiere un éxito simple en una tirada de Brujería. Después, comienza el verdadero ritual, en el que el brujo debe introducir el alma convocada en un cuerpo vivo y desalojar su alma original. Si el anfitrión es voluntario, tan solo se requiere un éxito simple en la nueva tirada de Brujería, pero si se resiste, el brujo necesitará un aumento para lograrlo.

Si fracasa, el anfitrión muere y su alma vagará por Sakrynia convertida en un espíritu fantasmal.

### Plaga

**Puntos de poder:** 5

**Tiempo:** 60 minutos

**Descripción y requisitos:** El brujo debe llevar a cabo la ceremonia ritual dentro de un círculo de poder de forma ininterrumpida durante una hora y, si obtiene un éxito en la tirada de Brujería, provocará una plaga capaz de arruinar las cosechas o acabar con el ganado de una zona geográfica. La extensión del territorio afectado se deja a juicio del Maestro del Velo.

### Portal

**Puntos de poder:** 10

**Tiempo:** 90 minutos

**Descripción y requisitos:** El brujo debe llevar a cabo una ceremonia ritual sin interrupciones durante el tiempo requerido antes de poder abrir un portal que conectará el centro del círculo de poder con cualquier otro punto de Sakrynia o de más allá del Velo. Cada éxito y aumento mantiene el portal abierto durante 15 minutos y puede cruzarse en ambos sentidos.

### Vientos de plaga

**Puntos de poder:** 10

**Tiempo:** 3 horas

**Descripción y requisitos:** El brujo debe llevar a cabo y sin interrupciones una exigente ceremonia ritual. Al final de cada hora, deberá realizar una tirada de Espíritu, y si no logra supe-

rarla con éxito, sufrirá un nivel de Fatiga que podría llevarle hasta la incapacitación.

Una vez transcurrido el tiempo total de la ceremonia, el brujo debe efectuar una tirada de Brujería que, de tener éxito, provocará una plaga mortífera que afectará a parte de la población de una zona geográfica y que continuará propagándose de forma natural hasta que vaya remitiendo. La extensión del territorio afectado se deja a juicio del Maestro del Velo.

### *Pronunciarás mi nombre con miedo*

**Puntos de poder:** 6

**Tiempo:** 20 minutos

**Descripción y requisitos:** El brujo debe llevar a cabo un sencillo ritual en el interior de un círculo de poder. Si logra superar la tirada de Brujería podrá conocer la identidad y ubicación de cualquier persona que pronuncie su nombre en Sakrynia, así como el contexto en que lo haga.

Esto será así durante las seis horas que sigan a la finalización del ritual (cada aumento conseguido en la tirada incrementa la duración en otras cuatro horas adicionales).

### *Sacudir los huesos de la tierra*

**Puntos de poder:** 10

**Tiempo:** 2 horas

**Descripción y requisitos:** El brujo debe realizar una ceremonia ritual sin interrupciones durante todo el tiempo requerido, permaneciendo dentro de un círculo de poder. Si logra superar una tirada de Brujería, provocará un gran terremoto cuyo epicentro estará situado, como máximo, a cincuenta kilómetros del círculo de poder (o cien si obtiene un aumento).

El terremoto afectará a un círculo cuyo radio en kilómetros será igual al valor del dado de Brujería y provocará graves daños a las estructuras.

## *Poderes*

### *Garra del acólito*

**Puntos de poder:** 3

**Distancia:** 12/24/48.

**Duración:** Instantáneo.

**Ornamentos:** Humo tóxico, espinas, insectos...

La garra del acólito es un poder de ataque devastador que, en caso de impacto, deja aturdido al blanco antes de resolver el daño de 3d6 (si este falla una tirada de Espíritu).

Por cada aumento logrado en la tirada, el brujo obtiene un ataque adicional que puede dirigir contra el mismo objetivo u otro diferente. Si lo

prefiere, puede añadir un d6 adicional al daño del ataque por cada aumento obtenido.

### *Animar a los muertos*

**Puntos de poder:** 1/cadáver

**Distancia:** 30 metros

**Duración:** Permanente

**Ornamentos:** El brujo sopla un humo verdoso y luminiscente que vuela caprichosamente hacia el suelo, donde envuelve cualquier cadáver enterrado o no.

El brujo es capaz de levantar a los muertos, que le obedecerán y defenderán de cualquier ame-



naza. Los muertos animados obtienen las mismas habilidades que tuvieron en vida, más allá del aspecto que tengan y, aunque limitados por el estado en el que se encuentren, son capaces de razonar y comunicarse, pero estarán obligados a servir al brujo.

## Efígie fantasmal

**Puntos de poder:** 3/copia

**Duración:** 10 rondas

**Ornamentos:** Del propio hechicero surgen una o más copias semi-transparentes de sí mismo que terminan adoptando un aspecto natural.

El brujo crea una copia idéntica de sí mismo por cada éxito y aumento obtenidos, siempre que tenga puntos de poder suficientes. Cada copia del brujo es totalmente autónoma para realizar acciones libres, pero cada acción de cualquiera de las copias se considera una acción adicional del brujo, acarreado las penalizaciones correspondientes.

Cada herida sufrida por un doble del brujo penaliza también a todos los demás, y todos quedan incapacitados al superar un total global de tres heridas (asumiendo que el brujo sea un Comodín). Sin embargo, el estado de aturdimiento únicamente afecta a la copia del brujo que haya resultado aturdida.

## Tormenta de fuego

**Puntos de poder:** 2x coste del poder activado

**Ornamentos:** Depende del poder activado.

El brujo puede afectar un área con cualquiera de los poderes del nivel Fuego de brujo que conozca. Por ejemplo, un proyectil afectaría por igual a todos los objetivos dentro de la zona de efecto (plantilla de área media).

## Mano de condenación

**Distancia:** 0/3/6

**Puntos de poder:** 12

**Ornamentos:** La mano del brujo se retuerce en un gesto crispado que simula estar apretando algo con fuerza, los ojos se le ponen en blanco y un aire sobrenatural mueve sus cabellos y ropas con fuerza.

El brujo realiza un ataque apuntado de Brujería (-4) y, si tiene éxito, una tirada enfrentada de Espíritu contra la víctima, añadiendo +1 por cada éxito y aumento obtenido en la primera tirada. Si la consigue, puede elegir un órgano o miembro de la víctima (incluyendo la cabeza) que volará desde el cuerpo del desafortunado hasta la mano del brujo. La víctima resulta automáticamente incapacitada o muerta.

## Dominar a las bestias

**Distancia:** 5 km

**Puntos de poder:** 6

**Duración:** Una escena

**Ornamentos:** El brujo cruza los brazos sobre su pecho mientras agacha la cabeza.

Los animales con algún rasgo siniestro; depredadores, insectos, arácnidos o reptiles, presentes en las inmediaciones de forma natural, acuden en gran número en ayuda del brujo.

## Moldear la carne

**Puntos de poder:** 10

**Duración:** 20 minutos

**Ornamentos:** El brujo coloca la palma abierta sobre su rostro mientras recita una letanía.

Permite adoptar la forma y aptitudes físicas de una persona cualquiera a la que el brujo haya visto con anterioridad. Cada aumento amplía la duración en otros veinte minutos.





# Los secretos

*Dicen que el vino de Taifarut es tan potente que al poco de tomarlo los hombres se convierten en dioses. Os aseguro que he visto a muchos hombres creerse dioses y al día siguiente parecían regresar de los infiernos de más allá del Velo.*

*¡Tened cuidado con el vino de Taifarut, amigos!*

*Karim Himzai, capitán del emir de Bashira*



## El influjo de la luna



Hace 1.500 años, dos entidades de proporciones cósmicas, llamadas Baralk y Larmedys, se enfrentaron en un brutal duelo a muerte.

Durante el combate, Baralk logró romper en miles de pedazos la espada de Larmedys y aprovechando esa ventaja, acabó para siempre con su enemigo.

Algunos de los fragmentos de la espada y de la armadura de Larmedys flotan eternamente en el vacío, pero muchos otros, se precipitaron trágicamente hacia la superficie de Sakrynia.

Esos fragmentos, a los que el sumo sacerdote Yavdan dio el nombre de "lágrimas", provocaron una catástrofe que destruyó el imperio metmethí y cambió Sakrynia para siempre.

El pomo de la espada de Larmedys quedó atrapado en una órbita alrededor de Sakrynia, convirtiéndose en la luna que hoy puede contemplarse en el cielo nocturno.

Muchos otros fragmentos cayeron al fondo de los océanos y uno, especialmente mayor que los demás y que fue parte de la hoja de Larmedys, dio lugar al nacimiento de una gran isla que hoy se conoce como Thylslah.

La influencia de la luna, cuando al seguir su órbita se acerca y se aleja de Sakrynia, propició la aparición de las mareas pero, además, al variar su distancia al planeta, altera las fuerzas de atracción entre los grandes fragmentos sumergidos en los mares, lo que provoca las violentas tempestades que han convertido los océanos de Sakrynia en una trampa mortal.

Cada diez días, la luna pasa de estar en su punto más alejado de Sakrynia al más próximo.

Cuando la luna está en su apogeo (más alejada de Sakrynia), la navegación se vuelve menos peligrosa pero el riesgo de una mar embravecida y traicionera no desaparece del todo. En cambio, cuando la luna está en su perigeo (más próxima al planeta), navegar se vuelve una empresa prácticamente imposible.

Los thylslahrios, tras vivir durante generaciones en su extraordinario suelo natal, presentan una capacidad que les proporciona cierta ventaja a la hora de evitar una tormenta o salir de ella.

Este don alcanza su máxima expresión en las Amazonas de Tormenta, siempre mujeres de pura sangre thylslahria que nacen con el don de predecir y evitar las tormentas.

Cuando una thylslahria nace en el momento en el que la luna se encuentra equidistante entre su apogeo y su perigeo, lo hace con el don de las amazonas, aunque este hecho es desconocido por los thylslahrios, que no han encontrado explicación para este portentoso.

Las fases de la luna tienen su propio ciclo que es independiente del movimiento orbital y, por lo tanto, no influyen en este fenómeno. Sin embargo, cuando la luna está a medio camino del apogeo y el perigeo y además se da luna llena, se producen nacimientos singulares y otros eventos extraordinarios por todo Sakrynia.

Estos acontecimientos especiales no están limitados a tener o no pura sangre thylslahria corriendo por las venas.



## La caída de los metmethies



La primera vez que Yavdan regresó ante sus hermanos metmethies, sus huestes de criaturas salvajes y malignas fueron derrotadas y el propio brujo fue apresado y ahorcado, pero tal era ya su poder que regresó de la muerte.

Y, sorprendentemente, se enfrentó a Zaresh, a quien logró derrotar. Consiguió enviarlo de vuelta más allá del Velo y, desde aquel momento, convirtió al poderoso Señor del Abismo en un esclavo obligado a obedecerle desde el otro lado cada vez que el brujo lo requiriese.

Retornó una segunda vez y a punto estuvo de lograr la victoria ante quienes fueron sus hermanos, pero los generales del decadente Saramir pudieron derrotarle de nuevo.

Yavdan fue ejecutado en público. Lo decapitaron y después quemaron su cuerpo. Pero el poderoso brujo retornó poco después, con su cuerpo deforme marcado por el fuego.

El Inmortal reunió una vez más a las mismas criaturas que lo habían mortificado, y que ahora obedecían sus órdenes sin titubear, y marchó contra Methnara, en cuyas planicies aguardaba el ejército metmethí.

Pero, en esta ocasión, Yavdan comandaba un ejército donde marchaban miles de soldados a los que había obligado a volver de la muerte; en vida antiguos enemigos o aliados, avanzaban con sus cuerpos esqueléticos y los restos de su antiguo equipo de guerra poseídos por una voluntad única, la consciencia de Yavdan capaz de guiarles en el campo de batalla con un claro objetivo: aniquilar a los metmethies.

Puede que el imperio fuese ya presa del caos, que los davacos y los yoiacos estuvieran venciendo sus revueltas y que la desesperanza anidase en sus corazones, pero los últimos metmethies lucharon bien.

Superados en número, a las órdenes de un líder titubeante y empequeñecido, enfrentados a criaturas horribles y a un ejército sobrenatural, los metmethies pelearon inspirados por los generales de Saramir.

Perdieron la batalla. Y las huestes de Yavdan entraron en Methnara, la Luz del Mundo, y la destruyeron casi en su totalidad.

Y Yavdan el Inmortal se proclamó Rey de Ambos Mundos.

Saramir el Grande enloqueció al perder su imperio y sacrificó a su propia familia antes de quitarse la vida.

No hubo otro rey después de él.

Pero el Señor del Abismo le reveló a Umanar, una de las generales de Saramir, el secreto de de las esquirlas de las lágrimas.

Umanar y un puñado de escogidos volvieron a Methnara y, haciendo uso de las enseñanzas de Zaresh, lograron encerrar a Yavdan en el zigurat construido para el descanso póstumo de Saramir.

Y allí, prisionero y olvidado, ha permanecido durante todo este tiempo, hasta que hace algo más de veinte años, un saqueador alteró ligeramente uno de los sellos, posibilitando así que Yavdan pueda liberar una fracción mínima de su poder.



## Agradecimientos y palabras finales

Quisiera dar las gracias por su enorme contribución a Joe Sweeney y Edu "Ozakuya" Rodríguez y, muy especialmente, a Miguel A. Cable por su gran aportación y los grandes ratitos de charla. A Alfonso García, Óscar Estefanía y Fernando Segismundo Alonso Garzón por revisar el texto y la maquetación y llevar la calidad final a un nivel que yo solo nunca habría podido alcanzar.

A mi buen amigo Alex "Bumbún" Gorrotxa por convencerme para crear el mapa y que le dirigiera partidas en Sakrynia y por sus grandes ideas que he ido incorporando al proyecto. ¡Te echo de menos, laguntxo!

A mi chica Opar, por no cerrar el portal de la imaginación que me borraba de la realidad para que pudiera trabajar en esto y esperar pacientemente mi regreso *desde más allá del Velo*.

Y a mi hijo Héctor, domador de caballos. Aunque pasen semanas sin que pueda verte, te tengo muy presente, en este mundo y en todos los que creo. Siempre asoma tu sonrisa de pillín y el recuerdo de cómo aprietas cuando abrazas. ¡Me encantan tus abrazos! ¿Me das uno?

*Sakrynia* es ya una realidad, si has llegado hasta aquí es que ya estás preparado para jugar.

Recuerda que también puedes descargarte el pack de mapas y la versión para imprimir desde [www.nebularol.es/descargas](http://www.nebularol.es/descargas) así como varias aventuras listas para jugar. ¡Incluso tienes disponible un pack de fondos de pantalla!

¿Y ahora qué?

Lo próximo en ver la luz será *Cien veces maldita*, una aventura en la que los jugadores se enfrentarán a una oponente malvada con una trágica historia a sus espaldas. Poco después, *Siempre hay una manera de matar a un brujo* llegará en forma de aventura independiente pero que podrá jugarse como aventura salvaje en el lanzamiento estrella de 2018, la primera de las campañas de puntos argumentales para *Sakrynia*. En ella, además de la campaña, se detallarán localizaciones, PNJ y otra información de trasfondo relevante para la campaña pero que servirá, además, para enriquecer lo que sabemos del mundo y abrir la posibilidad a jugar aventuras en esos lugares.

Y ahora... ¡Jugad como si no hubiese un mañana!

*El Maestro del Velo*



**Eres libre para:**

**Compartir** — Copiar y redistribuir este material.

**Reconocimiento** — Debes indicar la autoría claramente.

**NoComercial** — No se puede utilizar este material ni sus obras derivadas con propósitos comerciales.

**Sin Obras Derivadas** — Si modificas este material de alguna manera, no puedes distribuir el material modificado.



**You are free to:**

**Share** — copy and redistribute the material in any medium or format

**The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.**

**Under the following terms:**

**Attribution** — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

**NonCommercial** — You may not use the material for commercial purposes.

**NoDerivatives** — If you remix, transform, or build upon the material, you may not distribute the modified material.

**No additional restrictions** — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.