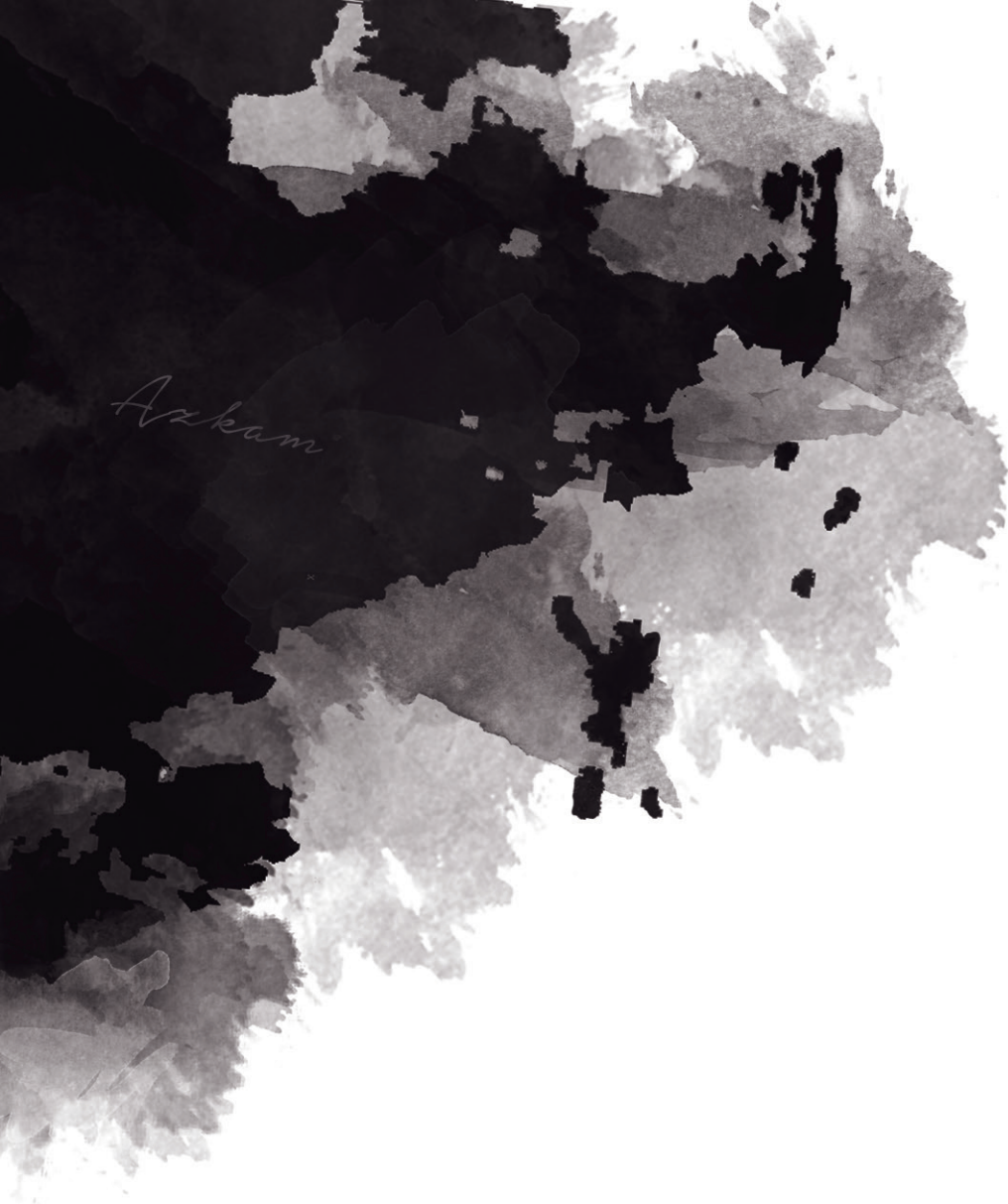




AkaiSho

Guia de Azkaban



CRÉDITOS

Texto:

Juan F. Donoso

Edición:

PX Magazine

Portada:

Raquel Cornejo

**Maquetación e
ilustraciones interiores:**

Orgullo Freak

Revisión de textos:

Sirio Sesenra

Pedro Pablo Calvo

COPYRIGHT

Este suplemento describe Azkam, una de las regiones más activas del continente muerto de Eosur del universo de Taura. Escrito por Juan F. Donoso con la colaboración de los miembros de la comunidad de *Taura, el juego de rol* y en especial Michel Cardenas Jara.

El texto está protegido con licencia Creative Commons:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

La ilustración de portada es propiedad de Raquel Cornejo y se utiliza con su consentimiento.

Para cualquier consulta o duda, podéis poneros en contacto con los autores desde el blog oficial del proyecto Tauradk (www.tauradk.com) o a través de nuestro email de contacto (tauradkps@gmail.com).



ÍNDICE

DEFINICIÓN

EL CONTINENTE MUERTO 6

Historia 6

Azkam 7

El Yermo 9

FACCIONES 10

Las Facciones 10

JUGAR EN AZKAM 13

Completar las lagunas 13

Sistema de juego 13

Facciones 13

Magia 15

Corrupción sombría 15





DEFINICIÓN

La razón de ser de este suplemento es ofrecer las herramientas necesarias con las que lanzarse a jugar, explorar y crear libremente la región de Azkam y lo que quiera que esconda el Yermo.

Elige tu facción y enfréntate al resto de la comunidad de Taura para ver cómo evoluciona este apocalíptico escenario de juego y saber quién perdura y quién sucumbe. ¿Lograrán los Caminantes y la Orden hacerse con el control de Azkam? ¿Conseguirán los Moradores expandir su dominio y subyugar al resto de facciones? ¿Podrán los Colonos sobrevivir en el nuevo mundo y encontrar el futuro que les prometieron?

Tienes toda la comunidad y las Crónicas de Taura a tu servicio. Cualquier partida que juegues o contenido que generes o descubran tus jugadores será subido a las Crónicas de Taura para expandir la región de Azkam... unas tierras que ahora os pertenecen. Hacedlo saber a las facciones rivales.

Billy, ¿tú también piensas que estoy loco? No lo niegues Billy, lo dicen tus ojos, ¡los de todos! Nadie en este condenado sanatorio cree lo que digo, me tomáis a risa... y lo peor de todo es que yo haría lo mismo si estuviera en vuestro lugar.

He visto muchas cosas, demasiadas. Quizá por ello me haya vuelto loco o simplemente es que la realidad se ha follado la locura que tomamos por verdadera. Jajajajajajaja, ¿Te imaginas la una sodomizando a la otra, Billy? No, ¿verdad? Obtuso de mierda. Vives feliz creyendo que lo que te han enseñado a entender y percibir es así y punto. Pero yo estuve allí, crucé el charco y puse mis condenados pies en el continente muerto... he visto... he visto lo que no tendría que haber visto. Lo que hay, o lo que no hay, según se quiera entender o creer.

Maldita sea Billy, no tendría que haber aceptado nunca embarcar en ese navío. Si no me hubiera dejado impresionar por los modales de ese condenado burgués y su billetera ahora mismo estaría disfrutando de las putas y el ron que antes daban forma a mi vida. No habría navegado por medio mundo para hacerme con todo el oro y riquezas que me prometieron y jamás habría conocido a los Caminantes ni a los Moradores. Sí, los Caminantes del Abismo los llaman así: Moradores de las Cavernas... uuuuuhhh. Muy poético, sí, pero por tu bien no te juntes ni con unos ni con otros. La locura y barbarie de los primeros es contagiosa y las mentes destrozadas y fragmentadas de los segundos no son lo peor. Sus cuerpos Billy... Dahba o las drogas que nos recetan tengan a bien borrar algún día el recuerdo de sus cuerpos. Pero claro, en aquellas tierras nunca existió nada parecido a la civilización ni a nuestros amados Templarios, por lo que la Sombra devoró todo a su paso.

Marco y Billy. Reclusos del Sanatorio Mental Felham



*tss. luego te sigo contando
billy que por ahí viere el
doctor. por cara de cuerdo.*

EL CONTINENTE MUERTO

Pocas son las gentes de Këllon que han osado poner un pie en el continente muerto de Eosur, situado en el hemisferio Norte de Taura, al otro lado del Océano Quebrado por Occidente y del Océano Bravo por Oriente.

Recientemente se han realizado algunas expediciones por mar desde Valniriah, Templaria Recto y Tonjo y también existen rumores de incursiones de los pueblos nómadas a través del paso helado que conecta las Estepas Orientales con Eosur en algunos meses del año. Pero apenas se tiene registro de supervivientes... y los pocos que lograron volver al hogar están encerrados en sanatorios mentales por el shock y estrés que vivieron... y los dementes relatos que trajeron consigo.

A causa de estas expediciones fallidas y el temor que se ha instaurado entre los marineros de todo Këllon, nadie ha vuelto a intentar cruzar el Océano para llegar a un continente que se ha ganado rápidamente la fama de maldito y muerto. Nadie sabe qué extensión tiene ni cuál es su geografía ni qué civilizaciones o tesoros esconde. Esto es algo que únicamente saben, parcialmente, Caminantes, Moradores y Colonos, las tres únicas etnias que han trascendido a Këllon y que habitan en la región de Azkam.

HISTORIA

la tierra del oro y las oportunidades. ¡ja!

Eosur fue un continente tan rico y fértil como Këllon en el pasado, poblado por numerosas especies y civilizaciones pujantes surgidas de las migraciones de los cuatro pueblos. Pero en Eosur nunca existieron los Templarios ni las Artes Místicas ni civilizaciones tan avanzadas y poderosas como en Këllon. La Gran Brecha cogió por sorpresa a un continente que empezaba a abrirse paso con sus propias culturas y dones sobrenaturales, por lo que el avance de la Sombra fue imparable.

Tal y como se puede intuir, no existe un único punto de disyunción ni Rueda de la Vida en todo Taura. Eosur tenía su propia Rueda y, a diferencia de la de Këllon, ésta no tenía ninguna mente cautiva entregada a detener su destrucción. La Rueda de Eosur seguía siendo un mecanismo virgen cuando la de Këllon estuvo a un paso del colapso, de modo que su disfunción se extendió por todo el hemisferio norte del planeta, dañando y llevando la Rueda de Eosur hasta su colapso y destrucción.

Si pudiéramos observar el punto de disyunción del continente muerto, veríamos el terrible espectáculo que supone contemplar una Rueda colapsada. El plano etéreo y el mundo físico siguen siendo una realidad en todo Taura gracias a que existen otras Ruedas haciendo su trabajo, pero en Eosur la permeabilidad entre ambos planos de existencia es tal, que no son necesarias las Fisuras para que las almas y los seres vivos crucen de un lado al otro con total facilidad. El camino está permanentemente conectado.

La Sombra barrió el continente como un maremoto. Imparable. Materia orgánica y etérea se fundieron en una vorágine insaciable que destruyó en pocos años todas las civilizaciones existentes y abocó al continente al oscurantismo y la superviven-

El Océano Quebrado no lo advirtió con su oleaje, remolinos, bestias y tormentas. ¡Un infierno de travesía! Perdamos 1000 vidas en llegar... pero llegamos. Ojalá nos hubiéramos arrojado

cia. Pero la Sombra evolucionó... o igual siempre fue así y en Këllon no hubo tiempo de descubrirlo... o se arrancaron esas páginas de la historia para ocultarlo. Algunas corrupciones de Azkam destacaron sobre otras y combatieron entre sí, alzándose en la región conocida como “las Cavernas”, una etnia que empezó a extender su dominio sobre toda la región circundante hasta crear lo que en Këllon se niegan a aceptar como una civilización en todo el sentido de la palabra.

Hoy día, esta civilización de corrupciones conocida como Moradores de las Cavernas (Moradores) se enfrenta a los Caminantes del Abismo (Caminantes), los únicos supervivientes humanos y nativos de Azkam... si es que se les puede seguir llamando humanos. Por lo menos eso es lo que piensan los Colonos, el último reducto de civilización procedente de Këllon y que malviven ajenos a las disputas e intrigas del viejo mundo.

Controlar los recursos de Azkam es clave para sobrevivir un día más en un entorno hostil como éste, pero descubrir los secretos y tesoros del pasado que se esconden tanto en las catacumbas y ruinas de la región de Azkam como de las tierras más allá de sus fronteras (el Yermo) puede hacer tambalearse la balanza definitivamente hacia uno de los tres bandos.

AZKAM

Azkam comprende una extensión de unos 15.000 km², situada en la costa oriental del continente de Eosur, más cerca de las gélidas tierras Boreales que de los páramos Australes y con el tamaño justo como para englobar diversos accidentes geográficos destacables y microclimas causados por sus cadenas montañosas y bosques milenarios.

Cuentan las leyendas que en el interior de Azkam existía un mar interior y que uno de los dioses, al ver que la corrupción salía de él, dio un golpe tan fuerte que levantó la cadena de montañas conocidas como la fortaleza. En ella aprisionó el mal que brotaba de la zona.

Esta meseta es una zona tan escarpada y con tan pocos accesos que muy pocos exploradores han podido llegar a ella. Se cree que está llena de animales exóticos y peligrosos, que hay muchos tesoros que no pueden ser traídos, que el sol es rojo y la vegetación azul.

Una grieta en forma de media luna de kilómetros de largo es el sello distintivo de la meseta. Los viajeros creen que es una marca del dios para sellar al mal que ahí habita. El hongo de Feistal crece en las inmediaciones de la media luna, así como el Gurnar de alas redondas tiene su nido en los bordes escarpados. El mayor depredador terrestre es el Ramiz de trompa colmilla, se cree que puede derribar un Kuoko si lo embosca correctamente.

Cualquier tesoro, animal o especie de la zona es altamente cotizado.

En el pasado, la región de Azkam bullía de actividad comercial con las regiones vecinas y entre los propios asentamientos y ciudades que la salpicaban. Hoy día, las ruinas (ciudades, catacumbas, templos, minas, etc.) de estas civilizaciones ya olvidadas han sido devoradas por la decadencia y las inclemencias del tiempo, pero siguen guardando los secretos, tesoros, artefactos de poder e historia de quienes una vez las habitaron.

¡¿Por Dakba, habéis visto esas ruinas?! Fue lo último que supimos de Minton al poco de pisar Tierra

Hace doce años, un terrible terremoto partió el volcán Nahuole, creando el lago de lava conocido como Nahuuli (hijo de Nahuole). Esto causó que toda la zona se llenara de azufre y creara un desierto de muerte. Inmensas rocas coloridas adornan un paisaje salpicado de lagos de lava, dando al lugar el aspecto de un laberinto mortal.

Los restos de la ciudad de Garil Mo, al pie del volcán, son el único indicio de que esta zona fue alguna vez un próspero valle. Llegar ahí es sumamente peligroso y es posible que muchos tesoros estén intactos. Si se logra cruzar el laberinto de lagos de Nahuuli, sería teóricamente posible llegar a los restos de la ciudad, pero lo más probable es que esté plagado de corrupciones o gases venenosos

La vida en Azkam no es fácil, los recursos naturales son escasos y, en su mayoría, están corrompidos. Esperar que una planta o animal responda al adjetivo de “normal” que podría esperar cualquier persona de Këllon es de ilusos. Los acuíferos limpios escasean y son subterráneos en su mayoría, los animales y las plantas están en su mayoría corrompidos por la Sombra y eso hace que muchos de ellos o no sean comestibles o no sean especialmente apetecibles. Los seres inteligentes tampoco son tan variados como en Këllon. Existen tres grandes facciones, pero ello no significa que no haya pequeños asentamientos y aldeas de corrupciones inteligentes o de humanos desahuciados, descendientes de los antiguos azkianos. Por norma general, estos asentamientos son raramente amigables, aunque se sabe de algunos breves pactos y tratos comerciales realizados en el pasado.

La tribu Dasserí puede presumir de criar los kuokos más grandes que se conocen (corrupciones posiblemente). Estas bestias son tan grandes que sobre sus lomos construyen pequeñas chozas y ciudades ambulantes conocidas como Jalkesseri. Los Dasserí han logrado burlar muchas corrupciones escondiéndose en estas chozas, que les permiten transportar cómodamente a su pueblo en largos trayectos. Se dice que donde acampan, el hambre reina y es que consumen tantos recursos que realmente pueden agotar una zona muy rápidamente, por eso mismo suelen habitar grandes pastizales.

Y aunque las artes místicas, la psiónica o la alquimia nunca se desarrollaron en Eosur y Azkam, sí que es cierto que sus habitantes utilizaron una especie de don sobrenatural que hacía igualmente uso del flujo de energía. No se conoce a nadie en el presente que lo comprenda, pero los signos y restos de su poder están ocultos en las ruinas, las ciudades y las mentes de sus escasos practicantes, autodidactas en su mayoría. Según han logrado teorizar los Colonos, parece tratarse de un poder exótico y cuya práctica pudo estar bastante limitada, pero su poder es capaz de rivalizar con las artes místicas y la alquimia.

Cuentan las leyendas que antiguamente habitaban seres muy poderosos que enseñaron el camino del Pacto a las primeras civilizaciones de Azkam.

Aquellos iniciados en el Pacto entablaban comunicación con los llamados Etelis, que se podrían traducir como “seres etéreos y poderosos cuya esencia permanece”.

Estos seguidores del Pacto o etérides invocaban estas esencias entrando en meditación profunda y, usando la Voz, invocaban un comando o poder. La esencia o Eteli manifestaba su presencia en el cuerpo del invocador generando un cambio temporal en el cuerpo del mismo.



“Oh gran señor del cosmos caliente, emperador de las grandes llamaradas, aquel caminante solar cuya presencia todos reverencian Xuculclán. ¡Manifiéstate de entre los Etelis, yo Xandor III lo exijo, por el Pacto que establezco contigo te ofrezco mi brazo en cuerpo y alma a cambio de tu poder!”

EL YERMO

Ninguna de las facciones sabe qué hay más allá de las fronteras de Azkam, en ese territorio bautizado genéricamente como “el Yermo”, pero todas ellas envían exploradores allí en busca de recursos, secretos o la cura contra el mal que consume Azkam. Pocos son los que regresan de estos viajes, pero los que lo hacen cuentan historias totalmente inverosímiles.

No dispongo de mucho tiempo. Niño, mis heridas son profundas, toma nota de lo siguiente:

Mi nombre es Kleis, tercer hijo de Fanku y cartógrafo real de Lixiaku. Vine a estas tierras para establecer una ruta que cruce el continente. Llegando a la grieta de la media luna una voz se apoderó de mi mente y guié a mis hombres al castillo de Lupur.

Fuimos atacados por criaturas demoníacas, todas distintas unas de otras y nos refugiamos en el castillo. Esto no fue sino el comienzo del horror. Las paredes adornadas con caras humanas, las puertas de huesos, alaridos y murmullos por todas partes. Los muros refulgían en rojo y a pesar de que les abrimos las puertas, los animales no quisieron entrar.

La primera noche desaparecieron tres de nuestro hombres; la segunda faltaban siete, pero las voces siempre nos calmaban y nos guiaban.

Tras varios días deambulando perdidos encontramos a Muorak, el primer desaparecido, pero hubiéramos preferido no hacerlo. Un gigantesco simio encadenado a una pared tenía su rostro, desdibujado de dolor y con un cuerno en la frente. Nos suplicó que lo matáramos. El horror nos invadió y perdí la conciencia. De aquel día solo recuerdo haberme tirado a un río ensangrentado para escapar de algo.

Niño, coge esta jabalina y mátame, luego toma mis notas y llévalas a Lixiaku.

El niño lo miró mientras Kleis sacaba dos brazos adicionales de detrás de su espalda y, con unas tenazas adosadas, le entregó la jabalina.

algo nos está siguiendo

FACCIONES

Existen tres grupos étnicos en Azkam que compiten por los escasos recursos y secretos del pasado. Sobrevivir y perpetuarse sobre las otras facciones es vital.

LAS FACCIONES

CAMINANTES DEL ABISMO	
Naturaleza	<i>Humanos de Azkam, psicológicamente rotos.</i>
Hábitat	<i>El Abismo (desfiladero). Etnia tribal.</i>
Descripción	<i>Humanos bárbaros, salvajes, caníbales llegado el caso y mentalmente quebrados que han sobrevivido al cataclismo. Viven, andan y se esconden en encrucijadas - sendas a medio camino entre la realidad y el mundo de los muertos que deforman la realidad - guiados por los herederos de una antigua secta: la Orden.</i>
Cualidades	<i>La locura les permite moldear la realidad que les rodea. Sus delirios y trastornos les permiten abstraerse y afrontar el entorno y los peligros con una determinación fuera de lo normal sin que haya terror que los paralice</i>

Los Caminantes son humanos que están a un paso de ser animales con ropa. Son seres extraños, con unas costumbres que varían enormemente de clan a clan.

Aunque es posible conversar con ellos, pueden tener una explosión de violencia en mitad de la conversación y arrancar de cuajo la cabeza de su interlocutor. Algunas veces (si estás con suerte) esta acción termina siendo una manipulación de la realidad. A pesar de su violencia y comportamiento errático, son seres muy inteligentes. La mayoría de ellos practica el canibalismo y son propensos a sufrir de fobias y manías. Durante sus momentos de lucidez pueden ser pacientes si ello sirve a sus objetivos y raramente atacan a otro de su especie. Muchos de los clanes suelen unirse en lo que se llama el festín de los mil días para reverenciar a una figura legendaria conocida como Alú Narak.

Sus orígenes están perdidos en leyendas, pero una de ellas explica que fueron una civilización avanzada, pero esclavizada y sometida por los Usuma. El constante maltrato por diversión de sus amos y el emparejamiento entre hermanos hizo que esta estirpe se degradara hasta pasar el umbral de la locura. Alú Narak “el Primero” fue el héroe que los liberó y guio en el festín de los mil días, que se dice que fue el tiempo que les tomó a los esclavos liberarse, matar y comerse a sus amos después de crueles torturas. La venganza estaba consumada.

Otra leyenda cuenta que los Usuma, siendo tan crueles, fueron maldecidos por el dios Yámatar. Este generó al primer Caminante del Abismo conocido como Alú Narak, cuya misión fue esparcir la locura, la violencia y la muerte dentro de sus hermanos. Cumplió su misión y acabó con los Usuma en lo que se llama el festín de los mil días.

¿No estás aquí!... hermana, ¿eres tú?



MORADORES DE LAS CAVERNAS

Naturaleza	<i>Corrupción sombría inteligente.</i>
Hábitat	<i>Las Cavernas (grutas). Etnia salvaje y animal.</i>
Descripción	<i>Abominación de aspecto y proporciones vagamente humanas. Carecen de vello corporal o pigmentación. Su piel está cubierta de pústulas, jirones y coágulos que dejan ver el tejido subcutáneo.</i>
Cualidades	<i>Sus cuerpos son una pesadilla obscena de carne, vísceras y huesos maleables, capaces de reorganizarse y operar a voluntad para crear nuevas extremidades y tejidos con los que adaptarse al entorno y a los peligros.</i>

Los Moradores son corrupciones sombrías que han sobrepasado la línea caótica que se les atribuye normalmente y se han organizado como una sociedad étnica. Las hay de muy diverso tipo, forma y desarrollo intelectual, pero puede afirmarse que la gran mayoría provienen de humanos corrompidos y tienen un sistema de comunicación dual, basado tanto en la emisión de sonidos guturales como en la transmisión telepática de emociones.

Como grupo tribal, los directores de juego y los jugadores tienen completa libertad para diseñar la estructura de esta aterradora y exótica facción que el resto de los pueblos miran con temor y recelo pues, aunque es posible conversar con ellos y entablar algún tipo de relación, o por lo menos eso aseguran algunos Caminantes, lo cierto es que pocos son los que intentan acercarse a un Morador con ánimo de parlamentar amigablemente. El temor a la Sombra está en Azkam mucho más arraigado que en Këllon.

Algunas leyendas afirman que las Cavernas son lo que queda de los pasadizos, sistema de alcantarillado y catacumbas de una antigua e imponente fortaleza alzada por un linaje que gobernó Azkam en el pasado... y que tras el cataclismo, la fortaleza se hundió a causa de un devastador terremoto, dejando al aire todo el entramado subterráneo que conforma ahora lo que se conoce como “las Cavernas” y que ha sido modificado por los Moradores con el paso de los años. Ahora las Cavernas son un lugar de naturaleza orgánica y mineral, en el que la roca tallada y natural se funde con los restos orgánicos de los Moradores muertos o condenados a muerte... restos que han sido moldeados por sus semejantes para dar forma a todo tipo de infraestructuras, elementos arquitectónicos, trampas y tótems guardianes.

*Su pecho se abrió con un crujido. Las
vísceras lo envolvieron... y su brazo...
Dakba... su brazo crujió, estalló en
mil fragmentos óseos, adoptó una forma
imposible y...*

COLONOS DEL VIEJO MUNDO

Naturaleza	<i>Humanos desterrados de Këllon.</i>
Hábitat	<i>Aldeas costeras. Etnia feudal multicultural.</i>
Descripción	<i>Humanos que sobrevivieron a las fallidas y canceladas expediciones provenientes de Këllon. Están agrupados en pequeñas aldeas próximas. Saben que jamás volverán al viejo continente y que en el nuevo mundo las cosas no son como les prometieron.</i>
Cualidades	<i>Son el único atisbo de civilización en Azkam. Tienen acceso a cualquier Conocimiento, a un nivel básico, proveniente de Këllon.</i>

Existen un total de cinco facciones que, a su vez, engloban muchas otras menores. Las cinco están enfrentadas por las rencillas políticas y religiosas originales de sus países de origen. Establecer los nombres de las cinco, los conocimientos que atesoran y sus respectivas ambiciones queda en manos del director de juego y los jugadores.

Una posible facción proveniente de las Estepas Orientales pueden ser los “Seguidores del Avatar de Ta”, una extraña religión milenaria cuyos miembros reconocen un avatar de su dios siempre presente entre ellos. Si el avatar muere, este se reencarna y deja una marca en el lugar de su muerte, estos lugares son considerados santos y son fuente de peregrinación.

El avatar suele tener un séquito a su alrededor y su palabra es considerada ley, lo que le ha valido muchos enemigos. La diferencia de los principios de Ta con las leyes locales es lo que le ha valido la expulsión de varios lugares y es la razón principal por la que vinieron al continente.

Una bendición de Ta es considerada de buen augurio y puede traer buenas cosechas.

Al avatar de Ta se le suele ver en varios lugares al mismo tiempo y, por lo general, se le presenta a viajeros perdidos, guiándolos fuera de peligro y, en otros casos, llevándolos a la muerte.

¿Cómo reconocen un avatar de Ta? ¿Qué marca tiene? ¿Qué actos les ha valido la expulsión de Këllon y consecuente peregrinación hasta llegar a Azkam? ¿Qué poderes tiene esta entidad? Todas estas preguntas suponen un gran misterio, especialmente para las facciones de colonos provenientes de los países desarrollados de occidente.



Séguero que fueron ellos. Vinieron, robaron, violaron y huyeron. Nunca me he fiado de los nothdamitas y en esa colonia los hay a pares.

JUGAR EN AZKAM

COMPLETAR LAS LAGUNAS

En las páginas anteriores se han dado unas pinceladas que arrojan algo de luz sobre puntos clave de la ambientación, pero también es cierto que han quedado muchas cosas en el aire o por definir en profundidad. Esta es una de las tareas que deberá abordar el director de juego en solitario o los jugadores en conjunto mediante una labor colaborativa (opción recomendada).

Hay que estar muy loco para jugar a esto. Tras la última sesión terminaron 3 en psiquiatría.

Descubrir los secretos de Azkam y sus facciones será una de vuestras preocupaciones, de modo que no es necesario contestar todas las preguntas antes de empezar a jugar. Muchos elementos pueden dejarse a la improvisación para definirse a lo largo de la sesión de juego y así potenciar esa sensación de exploración y descubrimiento... y lo mejor de todo es que cuando terminéis de jugar, tendréis la sensación de conocer un poco mejor vuestra propia Azkam.

SISTEMA DE JUEGO

No existe una mecánica de juego propia para jugar a Azkam. Estás ante un suplemento abierto que pone sobre la mesa las suficientes pinceladas de ambientación para llevarte hasta el Continente Muerto, pero que después te pide que completes los detalles para convertir Azkam, sus horrores, facciones y secretos en tu propio universo de juego. Sea como una labor creativa del director de juego o como un proceso colaborativo entre jugadores al propio inicio de la sesión. Tú decides cómo es Azkam y qué sistema de juego lo gobierna.

Piensa la historia que quieres jugar y luego el sistema que mejor encaje. No te compliques

Aunque posiblemente te sea más cómodo utilizar el sistema Hitos por ser la mecánica original de la segunda edición del juego o el polivalente Fate/FAE, también puede encajar muy bien con Savage Worlds o incluso diseñarse una mecánica de juego propia dentro del DramaSystem Hack o Powered by the Apocalypse.

El trabajo de adaptación debe ser algo menor. La lucha entre facciones y entre personajes por la supervivencia debe ser siempre el motor sobre el que gire la mecánica de juego y tu principal preocupación como director. Respecto a las peculiaridades mecánicas que pueden aportar tanto las facciones como la magia de Azkam, puedes consultar las notas que analizamos en los siguientes puntos.

FACCIONES

Por encima de la perspectiva de intentar sobrevivir a todos los peligros de un continente arrasado por la Sombra o la encarnizada lucha entre facciones, existe un concepto muy interesante que puede ser explotado mecánicamente en vuestras partidas: las cualidades de las facciones.

Tus jugadores, tu partida, tu Facción. Aplastad al resto.

Normalmente, estamos acostumbrados a jugar con personajes enmarcados en una serie de Características y Habilidades o Aspectos bastante estandarizados. Las cualidades de las facciones son rasgos que te invitan a romper esta zona de confort y

explorar una nueva experiencia de juego generando una nueva serie de Habilidades, Proezas o Aspectos propios de cada facción.

CAMINANTES:

Su principal cualidad es poder abstraerse de la realidad y afrontarla desde la locura, ya sea para moverse libremente por y entre las encrucijadas (camino y espacios fuera de la realidad que conectan el mundo físico y el plano etéreo de los espíritus) como para enfrentarse a cualquier peligro como verdaderos berserkers. Su mente quebrada es todo un reto interpretativo, además del principal poder y debilidad de esta facción. Posiblemente esto sea obra de la Orden, la misteriosa entidad que gobierna la facción por algún desconocido y perverso motivo.

Estos personajes no saltan un acantilado tirando de fuerza, disparan un arco con destreza o convencen a alguien con voluntad. Sus acciones, habilidades y aspectos están centrados en los trastornos mentales que sufren y son estos, y solo estos, los que indican de qué manera y cómo de bien es capaz de deformar la realidad el personaje para ejecutar sus acciones. Algunos ejemplos de trastornos son: Alucinación, Delirio, Paranoia, Obsesión, Bipolaridad, Regresión.

¿Has intentado meter un jugador de cada Facción en la misma mesa? Eso no puede terminar bien, pero es una locura endiabladamente divertida.

MORADORES:

Su principal cualidad es poder moldear obscenamente sus huesos, entrañas, músculos, piel y tendones. Su cuerpo es un arma en sí misma capaz de deformarse para convertir un brazo en una espada aserrada de huesos y tendones o incluso desollarse por completo para crear unas alas membranosas... todo un reto creativo para los jugadores más munchkineros.

Las acciones especiales tienen que ver con aquellos elementos de su cuerpo que son capaces de manipular. Para saber hasta qué límite puede llevar un personaje su transformación define uno o más elementos como: Piel, Tendón, Músculo, Viscera, Hueso o Fluido y resuelve su acción de la manera que estimes oportuna.

Tu Facción está perdiendo fuerza en la comunidad de Taura. ¿Lo vas a consentir?

COLONOS:

Su principal cualidad es conservar los últimos restos de civilización y conocimientos de Këllon. Ten en cuenta que la mayoría de los colonos y expedicionarios que pueden haber quedado abandonados en el nuevo mundo son principalmente despojos sociales, reos o burgueses de bajo estatus que esperaban enriquecerse vendiendo los tesoros que les prometieron encontrar en Eosur, así que no esperes ni grandes alquimistas ni ingenieros ni maestros de esgrima. La gran mayoría son gente mediocre.

Las acciones de estos personajes son las típicas de cualquier juego, por lo que no aportan, a priori, ninguna cualidad mecánica nueva. Si te fijas, jugar con un Colono es como jugar con cualquier personaje mundano de Taura.

MAGIA

Tal y como se ha podido ver en el texto introductorio, la magia antigua de Azkam es capaz de realizar proezas increíbles. Y al igual que con el resto de elementos de la ambientación, conviene perfilar algunos detalles antes de empezar a jugar, especialmente si no se introduce únicamente como elemento pasivo (artefactos y tesoros), sino con personajes jugadores o no jugadores capaces de realizar algún sortilegio.

- * Un Pacto exige un pago por parte del personaje y todo pago tiene un precio en sangre. ¿Hasta qué punto pueden resultar lesivos estos Pactos?
- * Estos Pactos pueden tener una interpretación textual, pero también podría jugarse con el sentido metafórico. Así, dejar tu brazo en cuerpo y alma podría significar que tu brazo cobre vida propia e independiente de tu control de manera temporal o permanente.
- * Hacer un Pacto entre varios para generar un poder sinérgico mayor puede ser una opción con la que encarar los rituales poderosos.

Mirad a aquel que tiene las espadas circundándolo, no os metáis con él pues ha vendido su alma a los tesoros de este mundo. Y es así que Halapeloki se gana la fama en este mundo. Practica el arte del Encadenamiento del Alma, el oscuro arte de conocer el nombre real de un objeto para tener poder sobre él y hacerlo tu esclavo encadenándolo a su ser.

Bien dice el dicho de la zona: si las piedras cobran vida, corre, corre como el viento. Pues por todos es sabido que un Encadenador del Alma toma posesión de un objeto después de meditar varias horas para que el nombre del objeto le sea revelado. Una vez revelado, pronunciará su nombre y le dará 6 instrucciones de las 18 que ha entrenado, de ahí en adelante el objeto lo seguirá a todas partes y cumplirá sus órdenes.

CORRUPCIÓN SOMBRÍA

En Taura las corrupciones sombrías son seres surgidos por la posesión de un espíritu. Cuando un espíritu entra en contacto con la materia orgánica, la posee y la corrompe, dando lugar a una criatura abominable.

No existe ningún patrón o guía con el que diseñar corrupciones. Estas son una creación personal de cada director de juego y, por tanto, eres libre de crear tus propias corrupciones como consideres, desde adaptaciones de otros universos hasta criaturas totalmente nuevas e invencibles para que se adapten a tus gustos, necesidades y al tipo de partida que tengas en mente.

Abischo

Guía de Azkam

Tuyas son las tierras de Azkam y el Yermo. No dudes en compartir tus partidas, experiencias, ideas, mecánicas de juego y creaciones de todo tipo con nosotros, las *Crónicas de Taura* están a vuestra entera disposición.

