



Revólvères y Ocultistas



Juego de Rol

Wuy
CH

REVOLVERES Y OCULTISTAS

Por: Arcan el Viejo

Colaboradora: Iriem

Portada, diseño de logo y hoja de personaje: JMPR

Imagen de la portada: María Emege (<http://emege.deviantart.com>)

Imágenes interiores:

Enrique de Rivas (<http://www.enriquederivas.com>)

Elena Valero (<http://www.elenavaleroart.com/>)

Angelines Amaro Gómez (<http://nineshammerstein.blogspot.com.es/>)

Noemi Toral (<http://duvallonfecit.deviantart.com/>)

wikimedia wikicommons (http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page)

Publicado por: Outcasted Project



Revólveres y Ocultistas es material de distribución

bajo licencia Creative Commons

(excluyendo imágenes que pueden tener licencias propias).



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual

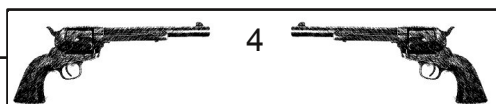
(by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Mención especial LUDO ERGO SUM como mejor juego de rol no comercial 2012



INDICE

7	Introducción y Agradecimientos	76	Pistoleros de Harandró
8	Qué es un juego de rol	77	Pistoleros Errantes
11	Historia del mundo	77	Pistoleros de Ran
11	Antes Del Cambio	77	Guardianes de Krannost
11	La Agonía del Mundo Arcano	78	Ocultistas y Chamanes
13	El Primer Alzamiento	78	Eruditos
13	El Segundo Alzamiento	79	Tahures
15	El Tercer Alzamiento	79	Pastores de la Luz
16	El Establecimiento de la Orden de Pistoleros	81	Lo Sobrenatural
18	El Alzamiento Oculto	81	El Abismo
19	Ubicando la aventura	81	Infectados
21	Personajes revelantes	81	Aberraciones
24	Lugares	81	Híbridos
24	Harandró	82	Dioses del Abismo
28	Baronía de Rankenn	82	Nigromancia
30	Baronía de l'Vi M'Tal	83	Ocultismo
31	Baronía de Ditur	84	Dones Sobrenaturales
33	Baronía de Asari	87	Sistema Propio
34	Baronía de Ulian	87	Puntos de Historia
36	Baronía de Ventura	87	Creación de Personajes
38	Ducado de Heol	88	Trasfondo
42	Ran	88	Cuerpo
49	Kran	89	Mente
53	Quarnile	89	Inteligencia
53	Llahan, Karandro y el Valle de los Elfos	90	Empatía
53	Océano de Kallak y Fauces del Kraken	90	Reserva de Protagonismo
55	La Orden: asuntos internos	91	Mecanica de juego
65	Seguidores de la Luz	91	Glosario de términos
70	Economía	91	Escenas
74	Cultura, historia y leyendas	92	Desafío de Protagonismo
76	Arquetipos	92	Acciones
		93	Combate



94	Atacar	111	Ejemplos de Capacidades Especiales
94	Dificultad para ser Impactado	115	Miedo
95	Esquivar	117	Enemigos
95	Apuntar	117	Crear enemigos
95	Armas de fuego	118	Hordas
96	Duelos y Tiroteos	120	Enemigos naturales
98	Atacar con dos armas	125	Enemigos del Abismo
98	Aclaraciones	133	Enemigos necrománticos
98	Combinar Trasfondos	139	Enemigos humanos
99	Iniciativa y asaltos	142	Enemigos Antiguos
99	Criticas y Pifias	143	Apéndice: Microlite 20
99	Empates	147	Apéndice: Rituales
100	Durazeza de objetos y protección	148	Rituales Ocultistas
100	Heridas	150	Rituales Nigrománticos
100	Ceder protagonismo	157	Rituales Chamánicos
101	Acciones Conjutas	160	Apéndice: Jugando con el Abismo
101	Acciones combinadas	164	Apéndice: Construir un personaje de forma narrativa
101	Acciones de apoyo	167	Apéndice: Las Tierras del Amanecer
102	Recompensas de protagonismo	172	Apéndice: Resumen de capacidades especiales de enemigos
102	Seres Sobrenaturales	175	Ficha de personaje, cara 1
102	Rituales	176	Ficha de personaje, cara 2
103	Dones Sobrenaturales	177	Índice de imágenes
103	Lista de Dones Sobrenaturales		
106	Equipo		
106	Armas		
107	Animales domésticos		
107	Objetos comunes		
107	Ropa		
108	Equipo para Pistoleros, Pastores, etc		
108	Equipo especializado		
109	Peligros y Enemigos de las Tierras de Bronce		
110	Capacidades especiales		



INTRODUCCION

Esta es una ambientación de rol de aficionados para aficionados. Es un escenario donde jugar y disfrutar de aventuras sin pretensión de ser muy original, cayendo a posta en todos los tópicos. Para no andar con rodeos esta ambientación fue ideada justo después de terminar de leer los 7 libros de la serie “Torre Oscura” de Stephen King, así que no es novedosa ni mucho menos e incorpora descaradamente los elementos que me gustaron de ésta y otras obras famosas.

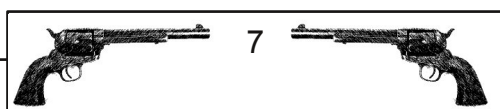
Es un mundo peligroso, una era Hiboria post-apocalíptica a lo “Mad Max” donde la magia es rara y cosa de oscuros sectarios y nigromantes. Es un mundo donde lo sobrenatural es una amenaza, con un tratamiento más Lovecraftiano, donde los dioses ya no son una ayuda y del lado de los hombres sólo hay unos pocos ocultistas débiles y que arriesgan sus vidas con cada ritual. Es un Western cuyos héroes no son exactamente buenos ni malos, pero al menos combaten con valor, voluntad y plomo los abundantes peligros que encontrarán: sed, hambre, bandidos y monstruos.

Se ha planteado un trasfondo histórico al mundo, por el cual en sus inicios era un típico mundo medieval de épica fantástica hasta que unos desastres lo convirtieron en un mundo Far-West. Es un mundo de ruinas por explorar, con restos de razas extintas y recuerdos de prodigios, al borde del abismo de la total destrucción.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a las siguientes personas e instituciones (sin que el orden sea por importancia ni mucho menos):

- A Lady Iriem, por sus ánimos, ganas, trabajo y paciencia para llegar a publicar esta ambientación.
- JMPR, V.Ch.A y Enrad, por su interés en la idea, hasta el punto de ya estar empezar a preparar material para ella antes de la publicación.
- A Zarkain, Bardo y Subotai, por ser jugadores en la partida de prueba previa.
- A Daenor Seregorn, por sus ánimos y apoyo.
- Al Dr Rubio, opuesto a la idea, que intentó (infructuosamente) dar un punto de cordura a este humilde servidor.
- A Tian Long, por sus charlas sobre el tema de llevar adelante ambientaciones y sus dificultades.
- A todos aquellos que han disfrutado, opinado o incluso no les ha gustado este proyecto.
- A Howard Phillips Lovecraft, Robert Ervin Howard, John Ronald Reuel Tolkien, Gary Gygax, Stephen King, Clint Eastwood, Lee Van Cleef, Ennio Morricone, Jet Li y otros que me olvido, sin los cuales esta idea no hubiera surgido del batiburrillo del libros y películas que he devorado estos años.
- A la organización de las LUDO ERGO SUM por su mención especial a Revólveres y Ocultistas como mejor juego de rol no comercial 2012.
- A razones concretas, artimañas necias, evidentes luces, vacíos ingeniosos, extrañas justificaciones y olvidos. La primera da la clave, la vanidad es la respuesta.



QUE ES UN JUEGO DE ROL

Extraído de la wikipedia,

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol#.C2.BFEn_qu.C3.A9_consiste_un_juego_de_rol.3F

Un juego de rol (traducción típica en español del inglés role-playing game, literalmente 'juego de interpretación de papeles') es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando un papel que normalmente no hace.

DEFINICION

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

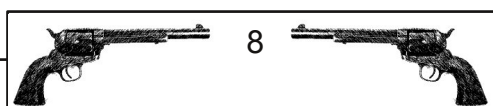
Más en profundidad, la etimología del nombre nos remite a su significado original. Según el DRAE: «rol. → papel. Cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación o en la vida.» Efectivamente, en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una obra de teatro. En el rol no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando.

Así pues, una partida de rol no sigue un guión prefijado, sino que la «historia» se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia «Ahora yo te disparo», el otro puede responder: «Y yo te lo esquivo». Corresponde al director de juego (ver abajo) el decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección.

Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

EL DIRECTOR DE JUEGO

El curso de las partidas está supervisado por uno de los participantes del juego, al que no se designa como «jugador» sino que se le distingue de los jugadores mediante el término «director de juego» (aunque también se le llama game master, master, «guía», «árbitro» o «narrador»,



entre otros). El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores. Por lo general se entiende que el director de juego interpreta todo aquello que no es competencia de los PJ («personajes jugadores»), ya sean PNJ («personajes no jugadores») o todos los demás elementos de la ambientación: animales, plantas, meteorología, criaturas fantásticas, dioses, sucesos físicos, sucesos mágicos y un largo etcétera. Otras tareas no menos importantes de su competencia son la de árbitro de las reglas y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que suceden en la partida.

COMPONENTES Y OBJETIVOS

Para jugar a rol se deben reunir por lo menos dos personas, en una o más sesiones de juego. Como ya se ha dicho una de ellas es siempre el director de juego, encargado de dirigir el hilo argumental de la partida. La otra persona o las demás personas son jugadores que interpretarán su propio personaje durante la partida. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas y conocidas como sistema de juego, aunque se pueden jugar partidas sin más aporte que el de la imaginación.

Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un tiempo/mundo o escenario de campaña, lo que da una continuidad y realismo al juego.

Aunque se puede jugar con la simple comunicación entre director de juego y jugadores, una partida típica consta de los siguientes elementos:

—Mesa, sobre la que se pone el material necesario para jugar y alrededor de la cual se sientan los jugadores.

—Hojas de papel, lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos.

—Dados, que aportan la parte de azar objetivo que hay en la resolución de toda acción de personaje o de todo evento que suceda en el mundo de juego. En general el director de juego pide a los jugadores tiradas de dados para acciones que o bien tienen cierta dificultad o bien pueden generar un conflicto de intereses. Las tiradas pueden ser «activas» o «pasivas». Por ejemplo, un jugador quiere robar una daga que cuelga del cinto de un personaje no jugador. El director de juego le dice entonces que haga dos tiradas «activas», una de «sigilo» y otra de «trucos de manos». Dependiendo de los valores del personaje en esas habilidades más el resultado de las tiradas de dados, el personaje logrará su acción con éxito o no. Adicionalmente, el director de juego podría decidir el uso de una tirada «pasiva» para determinar si el personaje no jugador percibe que alguien está tratando de robarle, aunque sólo se suele utilizar si hay dudas sobre el éxito de la maniobra.

—Libros para consultar normas, aventuras prefabricadas o datos interesantes. De forma generalizada un juego de rol es esencialmente un libro que se encuentra a la venta en tiendas especializadas y que expone las reglas necesarias para poder jugar, incluyendo un modelo de hoja de personaje listo para ser fotocopiado. Las editoriales de cada uno de estos libros suelen publicar otros libros llamados «suplementos» o «módulos» y que enriquecen el universo de ficción en el que se desarrollan las partidas. Una categoría habitual de estos «suplementos» son las llamadas «aventuras» o «escenarios», que aportan los elementos narrativos necesarios para jugar una partida determinada.

—Hojas de personaje, una por jugador. Cada una describe las estadísticas (características, habilidades y otros datos referentes al personaje) de un único personaje interpretado por un único jugador. La hoja de personaje incluye información sobre todo aquello que pueda ser del

interés del personaje (historial, descripción, ropa que lleva, armas, capacidad para usarlas, idiomas que domina y otras habilidades u objetos en su poder). En la inmensa mayor parte de los casos la hoja de personaje es la única página que el manual de un juego de rol autoriza a ser fotocopiada, de este modo los jugadores pueden obtener las hojas de personaje necesarias para poder jugar. A medida que un personaje evoluciona a lo largo de las partidas los datos que lo describen pueden ir cambiando, por lo que cada hoja de personaje debe ser rellenada con lápiz, para poder borrar y actualizar los cambios necesarios. Sólo en casos excepcionales, un jugador puede interpretar a varios personajes, con sus respectivas hojas (al igual que ocurre con el director de juego, que puede interpretar a decenas de personajes no jugadores, e incluso a PJs si el jugador que lo dirige está ausente).

—Pantalla del director de juego, no imprescindible, consiste en un objeto que oculta el área de la mesa del director de juego, donde éste pone a su disposición los elementos que constituyen la partida o el escenario previstos para los jugadores, lo que permite mantener el suspense requerido para el buen desarrollo del juego, ya que los jugadores no pueden ver qué les tiene preparado el narrador. Normalmente esta pantalla consiste en un díptico, tríptico o cuatríptico de cartulina, que puede contener información útil para el director de juego, evitando así el uso innecesario del libro de reglas.

—Mapas para situar a los personajes. Pueden ser cartográficos (de continentes, países o territorios) o a menor escala, llegando a poder usarse de tablero.

—Tablero. El uso de tablero no es necesario, de hecho el rol se define por la propiedad de tener reglas simulacionistas para situaciones puramente imaginarias no representadas sobre un tablero. El tablero es de todos modos una opción que jugadores y director de juego pueden elegir si lo desean, todo depende de la forma en que desean resolver sus acciones. En caso de usarse, se utilizarán piezas o figuras que simbolizan la posición de cada personaje jugador, no jugador y otras criaturas y objetos. Según la dirección en la que esté dirigida cada figura también se pueden determinar ciertos aspectos del juego, como el campo visual, el área de ataque o disparo, los ataques por sorpresa, por la espalda, etc.

—Elementos accesorios y de decoración, desde maquetas a disfraces para ambientar mejor el juego.

Los jugadores tienen siempre como objetivo interpretar las acciones conscientes de sus personajes en el hilo argumental que se va relatando. Normalmente el objetivo es cumplir entre todos la misión que ha propuesto el director del juego, aunque el juego se puede matizar con diferentes enfoques, por ejemplo acumular riquezas, resolver enigmas o simplemente mantener vivos a sus personajes, o bien conseguir el mayor grado de realismo.

Durante el juego cada jugador decidirá qué acciones lleva a cabo su personaje. El director de juego decidirá si tales acciones pueden llevarse a cabo, y si es así decidirá su dificultad, que será resuelta por el sentido común o por una o varias tiradas de dado, siempre con base en las reglas del juego. El director de juego también decidirá las acciones de los personajes no jugadores (PNJs) y del resto de elementos del entorno.

LA HISTORIA DEL MUNDO

El escenario básico es una amplia zona continental con tundras por el norte hasta llegar a territorios árticos, con extensas y altas cordilleras y mesetas de difícil acceso por el oeste y una zona “Mediterránea” al sur que linda con un inmenso desierto y, finalmente, un gran océano al este. En este enorme escenario discurre durante siglos una historia medieval épico fantástica protagonizada por las 3 razas “Altas”: Elfos, Enanos y Humanos, acompañadas por las razas “Bajas”: orcos (hay polémica sobre si incluirlos en las razas “Altas”), goblins, gnomos, hadas, duendes, etc... Un cambio climático tan repentino como violento provoca en 20 años una catástrofe.

ANTES DEL CAMBIO: EL ANTIGUO

IMPERIO

El antiguo Imperio humano abarcaba prácticamente todo el continente. Incluía en sus fronteras Harandró, un núcleo de territorios señoriales, es decir, con un modelo feudal de gobierno, así como la región de Ran constituida por multitud de ciudades-estados. El resto de territorios del continente eran técnicamente vasallos suyos: Karandró, el estado Enano, Quarnile, el reino-bosque de los Elfos y Kran, región dominada por tribus de Orcos. El poder e influencia del Imperio fluctuó muchas veces durante los siglos de su existencia previa al gran desastre climático, y se formaron abundantes y efímeros reinos y estados humanos a lo largo del tiempo. En general, el continente, que se denominaba como Tierras Esmeraldas, era un lugar próspero y con abundancia de llanuras, cultivos, pueblos y ciudades. Tras el desastre climático y los Alzamientos, las ruinas abandonadas y eriales pasaron a ser la tónica en el paisaje. Incluso se empezó a denominar Tierras de Bronce al continente, para reforzar la imagen de cambio.

CAMBIO: LA AGONIA DEL MUNDO

ARCANO

El inicio de la Gran Sequía empezó un verano. Se perdieron la práctica totalidad de las cosechas, y hubo grandes incendios en bosques, llanuras y ciudades provocados por el fenómeno conocido como “Tormenta Seca” o “Lluvia de Rayos”. Al llegar el otoño, hubo grandes inundaciones y repentinas riadas provocadas por las “Tormentas de Locura” (gotas frías) que arrastraron la capa fértil de las tierras asoladas por el fuego. El terreno se hundió en muchos sitios, hubo riadas de lodo y, en general, innumerables daños provocados por la erosión de las aguas. El invierno no fue mejor, ya que las temperaturas bajaron en la mayoría de las zonas hasta niveles árticos, todo eso unido a escasísimas precipitaciones. No llegó la primavera, sino que hubo una transición brusca a calor extremo. Así siguió el clima durante casi dos décadas.

Pronto, se produjeron grandes migraciones hacia las zonas más “estables”. Masas de refugiados se dirigían al centro del continente, algo menos castigado que el resto. Los orcos bajaron hasta el sur y se enfrentaron a los emigrantes humanos en el Krannost. A su vez, en Quarnile se iniciaron guerras entre colonias randranas y harandranas que se establecieron en las zonas profundas del reino-bosque elfo, que por pacto eran intocables. Harandró se disgregó en zonas más o menos independientes que a su vez entraron en conflicto entre sí. Las terribles condiciones climáticas provocaban una escasez generalizada, fomentada por las hostilidades. La anarquía era total fuera de las grandes ciudades, que en su mayor parte debieron ser abandonadas. La población se concentró en los grandes ríos y puntos de agua que no se secaron del todo, pero a su vez las guerras también se recrudecieron allí. Desde el comienzo hasta el final, se produjo una práctica extinción de las razas menores, la

población humana se redujo a menos de la mitad, y la orca en casi un tercio (mucho más grave para ellos, pues siempre fueron menos). Las pérdidas de los elfos nunca se conocieron. La virulencia del conflicto fue disminuyendo con los años, más por la falta de medios que por otro motivo. Al final de la primera década de las llamadas Guerras Aciagas, emisarios elfos consiguieron arrancar una tregua generalizada entre los principales contendientes.

Durante las negociaciones que pusieron fin a las Guerras Aciagas, el cuadro general de la terrible situación se dibujó en todo su esplendor pero, además, por primera vez se da cuenta oficialmente de la tremenda disminución del número de magos. Dejando aparte todo lo ocurrido, también se dieron cuenta de la desaparición de "Llamados" (es decir, elfos, humanos y orcos mágicamente activos). Al final, sellaron pactos en los que se reconocieron varios territorios independientes y se comprometieron a restablecer el orden en las zonas sin gobierno. Se marcaron las

nuevas pautas para el comercio y, en general, la vida civil. Los elfos cedieron la mayor parte de su antiguo territorio y se auto-exiliaron a un valle alto y aislado en el inicio de las mesetas de la cordillera de Llahan.

Antes de la Gran Sequía, los Llamados del Arte o hijos de Arcan, que no todos llegaban a mago, constituían una apreciable porción de la población. Los magos y "Llamados" fueron movilizados y los objetos mágicos se revalorizaron en gran medida. Se establecieron "universidades" de magia y se recopiló todo lo posible acerca de las artes arcanas. La mayor parte de los nuevos magos tenían un nivel muy básico de poder, y los poquísimos que lo superaban curiosamente eran archimagos de capacidades simplemente pasmosas. Incluso algunos territorios y ciudades pasaron a ser gobernados por magos.

Unos 10 años tras el fin de las Guerras Aciagas, los excesos climáticos más violentos (es decir, las Lluvias de Rayos y las Tormentas

"Solemos percibir nuestra historia como una línea, un Antes, un Ahora y un Después. Y estamos tan seguros de lo inmutable del Pasado como de la realidad del Presente así como del Devenir. Craso error.

Lo que llamamos nuestra Realidad o Mundo no es algo que tiene un Pasado, existe en el Presente y va hacia su Futuro, no. Es más bien como un terreno en un enorme Reino, se puede llegar al mismo desde muchas direcciones, y salir de mismo hacia muchas otros. El Reino es nuestro Mundo, y el terreno es el Presente, y el un Camino a través del Reino es una Historia.

Siempre estamos saltando, saliendo y entrando a los Planos cercanos, a aquellos en los que nuestra Realidad mantiene su coherencia, es natural e inevitable, aunque difícil de creer. Lo difícil son los Planos que rompen con ésta, algo así como los terrenos colindantes vallados, ¿cómo saltar las fronteras? Merced de ciertos momentos, y habilidades, puede entrever el erudito lo que llamamos Planos Alternativos, y forzando los límites, llegar a las llamadas Dimensiones que te abrirán los caminos. Precaución, si es tu deseo adentrarte en Dimensiones y Planos, pues tu mente y alma pelagra, casi imposible orientarse es a través de las infinitas Contingencias, e innumerables sus maravillas y peligros. PERO sobre todo, cuídate del ABISMO.

¿Qué es el Abismo? Difícil pregunta... Mucho he viajado de un Plano a otro y a través de las Dimensiones, hasta el punto que ignoro si éste es mi Mundo, o uno similar en el que me he quedado sin darme cuenta, o si siquiera tiene algún sentido la expresión 'mi Mundo'... Mas he visto Planos invadidos por el Abismo, y los Dioses no lo permitan, si llega a penetrar en nuestra Realidad y vencer... Ya no habrá canciones, ni futuro, de hecho, ni siquiera habrá presente ni pasado... Sólo el Abismo y los aullidos de aquello que no puede ser y es, de lo que no fue, ni será y es, es... Inconcebible pero sería más que el Fin, más que la Destrucción..."

Extracto de "El Grimorio de Moebius"

de Locura) empezaron a ser cada vez menos frecuentes. Desgraciadamente, las tierras fértiles habían quedado drásticamente reducidas y el clima se quedó en su tónica de sequedad.

Los Orcos quedaron divididos en 2 poblaciones: una cazadora prácticamente aislada en el norte en las Altas Tundras y otra menor agricultora en el Krannost, territorio que comparten con humanos y con los cuales se produjo una amplia población mestiza. De los estados humanos, sólo pervivieron el reino de Harandró y Ran, que consiguieron volver a poner bajo un único gobierno sus respectivos territorios. Los Elfos empezaron a morir lentamente, ya que la mayor parte de los que superaban el medio milenio de edad sufrieron un progresivo envejecimiento que desembocaba en muerte a las 2-3 décadas de iniciarse. Además, los elfos no consiguieron perpetuar su población, sólo tuvieron unos pocos hijos mestizos con los hombres. Las razas menores desaparecieron, sólo quedaron unas pocas y pequeñas poblaciones aisladas de algunas razas. Las criaturas (hidras, dragones, unicornios, etc) se volvieron aún más escasas que las razas menores ya que sufrieron también una intensa persecución por parte de los hombres.

EL PRIMER ALZAMIENTO: EL FIN DE LOS MAGOS

Las primeras noticias de la plaga surgieron del este de Harandró, y de ahí en unas pocas semanas se extendieron por todo el continente. Por doquier la epidemia asoló a los seres vivos, volviéndolos locos primero y después transformándolos en pustulosos y repugnantes criaturas sin mente que extendían aún más la corrupción. Las pústulas supuraban un veneno que penetraba en los tejidos vivos e incluso la materia inanimada y empezaba a corromperla. Los sacerdotes apenas daban abasto para contener la enfermedad en un sujeto, ¡qué menos cuando ésta prendía como el fuego en matorrales secos! No es que fueran muertos vivientes, era algo distinto, pero hasta que se recibieron

informes de avistamientos de anomalías del tejido de la realidad y de Aberraciones, no se sabía a qué se estaba enfrentando el mundo.

Un ejército apresuradamente reunido escoltó a todos los magos elfos, orcos y humanos que se pudo reunir hasta el centro y fuente de todo ello. Cuando pasaron 2 semanas desde su marcha, una columna brillante de luz se hizo visible en todo el continente y desapareció, seguida de un sonido de aspiración y tormentas. No volvió nadie pero tuvieron éxito, la corrupción fue contenida y remitió hasta desaparecer. Una expedición al año, cuando juzgaron que las condiciones eran lo suficientemente seguras, siguió el rastro del paso del ejército hasta que encontraron el lugar de la “batalla”: una gran región circular y plana donde la tierra había sido hundida y cocida. Las magos nunca se recuperaron tras esto, los poquísimos que quedaron en su mayor parte eran muy débiles y no pudieron encontrar y entrenar de forma efectiva nuevos aprendices.

EL SEGUNDO ALZAMIENTO: EL SACRIFICIO DE LOS DIOS

Tras los terribles años de la Gran Sequía y el Primer Alzamiento hubo una época de paz que duró casi treinta años. El clima no se volvió más húmedo, pero por lo menos las terribles tormentas de rayos y demás extremos pasaron a ser fenómenos anecdóticos. Pareció que una nueva normalidad se había asentado. Los magos pasaron a ser rarezas y llegaron a ser temidos hasta tal punto que en muchos lugares se destruyó todo lo relacionado con la magia. Los poquísimos grandes magos se incorporaron a la imaginaria popular como figuras oscuras, hecho acrecentado a consecuencia de que la mayoría eran nigromantes, que se asentaban en una zona que dominaban con mano de hierro. Pero estas eran raras excepciones, la mayoría de los practicantes del Arte tomaron el nombre de Ocultistas, y en su mayoría eran personas con una corta iniciación en los misterios y algún que otro objeto mágico rescatado de eras pasadas y legado de maestro a alumno. Sus

“Muchos se preguntan como ocurrió que se alzarán los Abismales: ¿todo era un plan preestablecido? ¿Algún mago excesivamente curioso, ambicioso o simplemente loco? ¿Algo inevitable consecuencia de la Gran Sequía? De todos los Llamados de Arcan son conocidas las intenciones y orígenes de los engendros del Abismo: del Infinito Abismo y del Caos provienen y a Él desean arrastrar el mundo. ¿Qué es un Abismal o una criatura suya? Realmente no son seres como tal, son como la putrefacción que prende y se extiende, pero nunca hay que subestimarlos, corrompen y arrastran a la locura y a la destrucción de una forma que los seguidores de Lhun nos parecen en comparación llenos de piedad y bondadosos. Ojala los blasfemos nombres de las aberraciones y su recuerdo desaparezcan para no volver, así como sus hechos y obras...”

Fragmento de correspondencia entre Ocultistas, anónimo

poderes eran ridículos: conjuros de mala/buena suerte, varitas zahoríes para diversos menesteres, etc.

Lo que realmente marcó esa época fue un periodo de extrema religiosidad. De siempre, a los Dioses se les había respetado y adorado: Palad, Lhun y Arcan así como sus hijos, mas nunca con demasiada pasión, excepciones aparte. Pero se convirtieron en el único referente de poder “real”, los sacerdotes pasaron a ser la casta dominante, y el culto por primera vez se volvió obligatorio. La situación se fue radicalizando hasta el punto de iniciarse una gran guerra civil que duró unos 5 años, hasta que el Segundo Alzamiento le puso fin.

El Segundo Alzamiento fue más corto que el primero, pero más terrible. Preparado en secreto durante años, el nigromante Nresse logró abrir un portal interplanar y empezó a utilizarlo para explorar otras realidades y aprender más magia. Pero se envaneció, y olvidó que sus poderes en realidad eran escasos comparados con los de los antiguos Llamados, y que estos exhortaban a la precaución en la apertura de portales y exploración de otros mundos. La peor de las pesadillas se hizo cierta: los Grandes Corruptores, los Abismales, entraron en el mundo.

Entidades de las cuales no se conocía nombre, entraron y empezaron a destruirlo todo a su paso. No había ejército capaz de resistir las oleadas de Aberraciones y otras blasfemas entidades que asolaron el mundo. Los hijos de Arcan no tenían poder para dar la victoria en esta ocasión, impotentes antes el

despliegue de horrores de más allá del cosmos. Los sacerdotes y paladines lucharon con ahínco y valor, pero tenían que ceder ante los poderes de los abismales terrores encarnados en los titánicos líderes de la invasión.

En las puertas de Harandró, capital del Reino del mismo nombre, los mayores titanes de esta invasión se reunieron y marcharon a acabar con el único foco de resistencia serio a su presencia. Pero, entonces, los dioses en persona se manifestaron. Nunca había ocurrido antes semejante cosa, jamás los dioses se habían planteado intervenir en persona en el plano mortal. La esperanza renació. Un ejército como jamás se recordaba haber visto desde los principios del tiempo se formó con todos los dioses, semidioses y seres tocados directa o indirectamente por la divinidad. Este ejército se enfrentó en las llanuras al noroeste de Harandró a los monstruos, y fue prácticamente aniquilado. Al final de la batalla, los tres dioses mayores seguían en pie frente a dos titanes. Palad, el Guardián del Orden de blanca armadura y puro propósito, Lhun el Ama Negra en forma de hidra y Arcan El Maestro de los Caminos como un brillo sin forma parecían estar a punto de sucumbir. En un sacrificio conjunto, convocaron la llamada “Luz” que barrió el mundo limpiando el mismo de la mancha de los invasores del Abismo, pero el coste fue el fin de las tres divinidades.

EL TERCER ALZAMIENTO: EL FIN DEL

MUNDO POSPUESTO Y LA PROFECIA

Tras el entierro de los dioses, el mundo estaba apático por doquier. Unos pocos se resistían a creer lo sucedido, pero la pérdida de los poderes de los clérigos remató la esperanza. Unos pocos empezaron a predicar el inminente fin del mundo, otros el final de la era de lo divino y arcano: el comienzo de la era de los Mortales. Cuatro nuevas corrientes de pensamiento lograron hacerse lo suficientemente grandes:

- El Racionalismo, que rechazaba todo los poderes antiguos a favor de una filosofía de vida basada en la fe en las capacidades de los propios hombres.
- La Fe en la Luz, que proclama la suprema esperanza en los dioses, en su sacrificio y su póstumo regalo: la Luz. Surgieron rumores de que algunos miembros del culto lograban tener los poderes de clérigo de antaño.
- Los cultos chamánicos permanecieron fuertes, pues no rendían culto a los dioses, sólo espíritus más o menos poderosos.
- El culto al Abismo: con terror muchos se rindieron al Abismo y empezaron a adorarlo para lograr sus favores antes del inevitable, según ellos, advenimiento de su victoria y el fin del orden.

Los templos se cerraron, demolieron o desacralizaron. Carentes de poder, paladines y sacerdotes pasaron a ser hombres nostálgicos de un pasado glorioso y finalmente viejos recuerdos de otra era. 30 años después de la muerte de los dioses sólo unos pocos se reunían el día de descanso para alzar sus voces hacia la Luz, último resto de lo divino, y rogar por el regreso de los dioses. Los antaño poderosos paladines degeneraron en una estirpe de locos caballeros andantes, guerreros santurriones dotados de tan buenas intenciones como escaso poder real, que acababan siendo simples mercenarios o guardaespaldas. Los ocultistas eran en su mayoría timadores sin escrúpulos, pues los escasos estudiosos de la magia se ocultaban

del conocimiento público, temerosos de represalias.

Algo más de medio siglo después de la muerte de los dioses, la Baronía del norte de Harandró, conocida como Baronía del Pináculo, empezó a despuntar en el comercio (Harandró está dividida en 3 ducados y 5 baronías). Ríos de oro salían de ella comprando cantidades ingentes de bienes: madera, carne, piedra, armas, ropa, libros, etc... La súbita riqueza de la baronía no llamó en exceso la atención al llegar un rumor acerca de un tesoro encontrado de la pasada era, la cama de un dragón. Lo que sí sorprendió fue la actitud del barón. Mucho se murmuró acerca del joven barón Loss y de la prematura muerte de su tío, al que sucedió, pues era hombre sombrío como pocos, desagradable y colérico, todos esperaban grandes desmanes con su regencia. Mas aparentemente la opulencia le ablandó, y los siniestros augurios de problemas se perdieron: promulgó un control estricto de la magia en su territorio, expulsando a todos los ocultistas que despuntaban. También limitó los cultos en general, e impuso un rígido control de los caminos, algo normal dado la naturaleza de su fuente de ingresos.

Lo que realmente sorprendió a todos fue cuando una primavera llegó a la capital de Harandró un mensajero de la Baronía pidiendo ayuda contra una incursión Orca, algo que no ocurría desde antes del Primer Alzamiento. Marchó pronto un ejército hacia el norte, encontrando a las tribus orcas a unos pocos kilómetros del castillo de la Baronía. Los orcos fueron aplastados, sin dilación ni parlamentos y sus cuerpos expuestos para escarnio de sus primos del Norte, por si se atrevieran a volver.

Este episodio bélico había concluido aquí, salvo para Noran cuyo tío-abuelo era Treass, el último archimago de Harandró. Ocultista tan sabio como prudente, la fácil victoria en contra de los orcos le sorprendió, ¿400 orcos aplastados sin dificultad por algo menos de 1000 humanos? Algo no cuadraba, es más, algo no iba como debiera en toda la Baronía. Haciendo honor a la historia de su familia, se

quedó cuando el ejército con el que viajaba marchó y en secreto investigó... Cuanto más averiguaba, más desconcertado se quedaba: las hordas marcharon directamente al centro sin intentar saquear los territorios colindantes de la Baronía, es más, muchos campesinos afirmaron que los invasores no se acercaron a las poblaciones. Sin embargo en el centro era donde se concentraba el grueso de la milicia de la Baronía, ¿una marcha directa hacia un posible asedio difícil y largo a una fortaleza bien abastecida en vez de fáciles y productivos saqueos en la periferia? O los orcos se habían vuelto rematadamente estúpidos y temerarios, o algo no cuadraba. Ni la presencia del oro justificaría esto. Es más, repasando el camino se encontró cadáveres orcos ¿contra quien lucharon si marcharon sin resistencia? Pues el campamento estaba repleto de guerreros orcos con cara de llevar días batallando.... La respuesta estaba en la fortaleza-capital de la Baronía: Rankenn.

Lo que Noran descendiente de Treass averiguó en Rankenn, con gran peligro para su vida, por poco hubiese podido ser el Fin del Mundo. Retomando los experimentos del nigromante Nresse “el Loco”, la secta conocida como los Llamados del Abismo estaba intentando reabrir un portal al Caos, el Barón resultó ser miembro dirigente de la misma. Noran escapó a Harandró con pruebas y logró convencer del peligro a los Duques, que enviaron de nuevo un ejército a la Baronía del Pináculo, esta vez con la misión de deponer al barón y detener a todos los posibles miembros del culto.

La Baronía fue rápidamente ocupada por los ejércitos de Harandró, y su fortaleza-capital sitiada, más no pudieron tomarla. La fortaleza era de por sí casi inexpugnable, pero lo que no se esperaban los generales del ejército fue la naturaleza de sus adversarios: Aberraciones, y criaturas extraplanares. Especialmente letales resultaron algunos tipos de esos seres voladores y otros capaces de lanzar grandes pústulas ponzoñosas como si fuesen catapultas. 3 meses de sitio con gran número de bajas empezaron a resquebrajar la moral de los asaltantes, pues se temía que tarde o

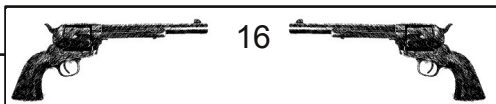
temprano los ocupantes del castillo lograrían abrir el portal.

Entonces una noticia inesperada surgió: desde el este se dirigía hacia ellos una gran muchedumbre, como un ejército. Exploradores enviados a investigar volvieron totalmente desconcertados: lo que venía era una caravana de enanos ancianos cargados de fardos y diciendo que traían apoyo al ejército. Desde antes del Primer Alzamiento nada se sabía de los Enanos, salvo que habían sellado las entradas a sus dominios subterráneos. Otra noticia alteró el ya de por sí soliviantado humor de las tropas: un anciano chamán orco habría aparecido en mitad de una escaramuza y había ayudado, gracias a sus poderes, a un escuadrón prácticamente derrotado. Noran aconsejó a los generales reunirse y convocar a un emisario enano y al chamán orco, pues tal vez en ambos hechos estaba la clave de la victoria.

El Chamán Groom se quejó amargamente de la injusticia que habían sufrido los orcos, pues iban a salvar a todos del “Antiguo Mal”. Murió nada más pronunciar una especie de advertencia, profecía o maldición sobre el futuro del mundo, una oscura referencia a un poder al este del mundo más allá del mar de Kallak. Los generales decidieron ignorar sus palabras, pues problemas más inmediatos les acuciaban. El Enano Gloom fue, en cambio, lo que dio fin a la batalla: armados y entrenados con rapidez en el uso de revólveres, rifles y cañones, el ejército aplastó la resistencia de la fortaleza, que posteriormente arrasó y quemó, para asegurarse de que nada escapaba de la misma. Así, los humanos por primera vez usaron las armas de fuego, regalo y único legado de los conocimientos secretos de los enanos.

EL ESTABLECIMIENTO DE LA ORDEN DE LOS PISTOLEROS

Desde la batalla del Pináculo las armas antiguas cayeron en el olvido frente a las armas de fuego. La ya de por si marginal magia decayó hasta niveles que sólo los más



supersticiosos creían aún en su poder. Cambió el mundo y muchos de esos cambios se mantienen actualmente.

En cuanto a política, el poder de Harandró decayó hasta el punto que desapareció la figura del emperador. Baronías y ducados formaron una federación presidida por un concejo. Al sur, Ran quedó disgregada como un conjunto de ciudades-estado, más por motivos prácticos que por desacuerdos. Se dieron de lado las relaciones con Kran (en el norte), poblado de humanos descendientes de cruces con orcos, que pasaron a llamarse despectivamente Verdosos (realmente, hay Verdosos por todo el continente, pero los de Kran son aquellos con más trazas de orco en su sangre).

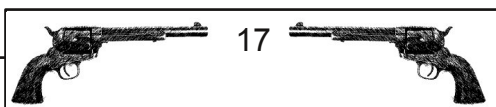
En cuanto a la sociedad, las ciudades y poblados se abandonaron en su mayoría, excepto algunos cerca de los escasos puntos permanentes de agua. La mayoría de la población se dividió en pueblos itinerantes de unos pocos centenares de individuos. En busca de pastos y tierras de cultivos, se asentaban un tiempo en una región explotable hasta que se agotaban los recursos. Todo hombre o mujer con trazas de sangre orca es frecuentemente marginado, incluso a veces esclavizado. Aquellos con trazas élficas no sufren tanta discriminación, al ser mucho más escasos y menos aparentes sus diferencias.

La religión y la filosofía se redujeron respectivamente al Culto a la Luz y al Racionalismo, que se disputan la supremacía. En general, los seguidores de ambas corrientes ven con malos ojos el Ocultismo y el Chamanismo (el último es propio de los descendientes orcos). Según la región predomina más o menos la tendencia Racionalista o el Culto de la Luz, y se es más o menos tolerante con los Chamanistas y Ocultistas. Los Racionalistas crean escuelas, universidades, etc... El Culto a la Luz crea misiones y tiene Pastores repartidos en busca de creyentes, así como se dedican a tareas para el bien general, como hospitales. Los Chamanistas raramente se muestran abiertamente, sus sacerdotes son prácticamente todos Verdosos. Los Ocultistas

también se esconden, más teniendo en cuenta que a todos se les suele meter en el mismo saco que los Nigromantes y seguidores del Caos. Y, sin excepción, los Seguidores de los Abismales son cazados sin piedad.

Algo que marcó esta época fue el refinamiento de las armas de fuego, hasta la creación de las Altas Pistolas. Los Enanos (ahora desaparecidos) dieron las armas de fuego a los humanos, conocimiento que éstos han mantenido. Los armeros humanos mayormente replican los diseños que los Enanos les enseñaron, siendo pocos los que los modifican. A consecuencia de la proliferación de las armas de fuego, había gran igualdad de fuerzas entre agentes de la ley y forajidos, y sin embargo, la ventaja frente a los peligros sobrenaturales que surgían (raramente, pero posible), era considerada escasa. Se echaba de menos los tiempos de los Magos, Sacerdotes y Paladines, con sus poderes y armas mágicas. Arturo Pendragón, descendiente de una larga estirpe de Paladines pidió a un amigo suyo armero algo que permitiera el resurgir de una orden de justicieros. El armero Merlín era famoso por sus conocimientos y capacidades, pero era mucho más de lo que dejaba entrever: Ocultista con conocimientos de Chamanismo, además era descendiente de Noran. Creó las Altas Pistolas, capaces de disparar munición de calibre superior a los revólveres normales y adornadas con símbolos cabalísticos de protección que las hacía temibles para seres sobrenaturales. Además dio un símbolo a Arturo: el Pentáculo de Justicia, una chapa para llevar prendida a la ropa para público conocimiento de la misión. Lo que Merlín no dijo a Arturo es que el Pentáculo era de por sí un amuleto de protección contra el Caos que aunaba tanto poderes ocultistas como chamánicos así como del Culto a la Luz, pues Arturo era un radical de la Fe en los Mortales.

La dificultad de fabricación de las Altas Pistolas hizo que una elite capaz de poseerlas y manejarlas surgiera: los Pistoleros. Las Pistolas son potentes como Rifles, su calidad es excepcional, no se atascan nunca, sus símbolos místicos las hace más eficaces frente



a amenazas sobrenaturales y tienen la innegable ventaja de que se pueden blandir como armas de calibre más corto, llevando dos. Se necesita una fuerza tremenda así como una enorme destreza para usarlas de forma efectiva. Un Pistolero armado con 2 Altas Pistolas y un Pentáculo de Justicia auténtico es un enemigo temible, tanto si hace uso de sus armas como si no. Para disponer de suficientes hombres y mujeres con aptitudes para llegar a ser capaces de blandir estas armas, se entrenan a todos los posibles que despuntan en reflejos y fuerza desde edades tempranas. Desgraciadamente, sólo aquellos que tengan la suerte de ser lo suficientemente ricos como para costear su fabricación o recibir Altas Pistolas como legado o herencia llegaran a poseerlas. La mayoría tendrá que conformarse con pistolas normales y rifles.

Pendragón invirtió su fortuna personal en reclutar y formar un cuerpo de voluntarios. De hecho, donó su castillo a las afueras de Harandró, herencia familiar, cuando finalmente formalizó la Orden de Pistoleros como una organización reconocida. Estos primeros hombres y mujeres de armas, aunque no vivían de espaldas a la sociedad (no eran ni mucho menos unos santos ni unos monjes), se mantuvieron independientes del gobierno, Culto de la Luz y Racionalistas, y poco a poco se ganaron fama y popularidad gracias a sus acciones. En última instancia, al final de la vida de Arturo, la Orden de Pistoleros pasó a ser reconocida como una autoridad gracias al establecimiento de sus divisiones más cercanas al pueblo: los Sheriffs y los Rangers.

Tanta fama ganaron, que surgieron imitadores rebeldes y solitarios, los Pistoleros Errantes. Una figura especialmente controvertida de la primera época de la Orden es Griel. Este Verdoso robó su Pistola a su señor y huyó convirtiéndose en defensor de Verdosos y Ocultistas, así como de los débiles en general. Fue tan reverenciado por el pueblo como perseguido por los Pistoleros Oficiales.

EL ALZAMIENTO OCULTO, EL EXODO Y

LAS TIERRAS DEL AMANECEER

En el momento actual la sociedad se ha estabilizado, y se ha adaptado a las duras condiciones, esteparias en el mejor de los casos. Los Pistoleros, Pastores de la Luz y Racionalistas son las figuras de autoridad que conviven en delicado equilibrio en la mayoría de los lugares. Pero ocurren cada vez más hechos sobrenaturales que alteran el orden público: se habla de resurgimiento del “Culto al Caos”, de pueblos exterminados por plagas o criaturas no naturales, de sacrificios humanos y hechos aterradores en pueblos fantasma (nota: la mayoría de la población está mudándose cada pocos años de una región a otra en pos de las mejores condiciones climáticas, dejan detrás de sí asentamientos abandonados por si alguna vez vuelven). También se dice que los descendientes de Orcos que permanecían en el Norte están bajando (son Verdosos con muchas más trazas de sangre orca que los Verdosos del sur) y de cómo horrores se agazapan en las minas enanas, ahora reabiertas en busca de los conocimientos y tesoros de esta antigua raza. Se producen cazas de brujas en los que se persiguen a los sospechosos de ser Ocultistas o Sectarios. Los Verdosos son más marginados aún cuando no expulsados o asesinados. Con los años se instaura una tensa atmósfera de conservadurismo extremo tanto entre seguidores de la Luz como Racionalistas, estando muchas veces unos en el punto de mira de los otros. La situación no mejora, la Guerra está a punto de estallar entre Harandró, ahora aliada con los Verdosos de Krannost, contra Ran. Ya dentro de cada territorio hay algaradas.

Una importante cantidad de seguidores de la Luz y Racionalistas moderados así como población común decidieron algo totalmente audaz: tratarían de cruzar las Fauces del Kraken y llegar a un supuesto continente tras las mismas. Pocos de la expedición sospechan que los líderes de la misma son auténticos Ocultistas, que han desempolvado de sus archivos la profecía de Groom como

última esperanza de supervivencia. De los 500 buques que partieron llegaron 78 a su destino, las Fauces del Kraken se cobraron un enorme tributo, aunque esto sólo lo supieron en el continente algunos mediante métodos muy... ocultos.

UBICANDO LA AVENTURA

CONSEJO PARA DIRECTORES DE JUEGO Y

CREADORES DE AVENTURAS

Las Tierras de Bronce son un lugar en lenta decadencia que a lo largo de los años se van volviendo más y más hostil. Esta afirmación es algo importante a tener en cuenta a la hora de ubicar en el tiempo, una aventura. Recomendamos como marco histórico para ambientar las aventuras, el espacio de tiempo comprendido entre el inicio y asentamiento de la orden de pistoleros (después del tercer alzamiento) y el éxodo, ambos eventos claves en la historia de las Tierras de Bronce. Este espacio temporal de relativa estabilidad abarca varios siglos donde cualquier cosa (y por tanto, cualquier aventura) puede ocurrir. Dependiendo de cómo de cerca del éxodo se decida ubicar la aventura dentro de la línea temporal, se considera que el entorno se habrá vuelto más extremo y la supervivencia más dura, siendo este evento el punto de inflexión en el que la humanidad debe tomar una decisión final para asegurar su supervivencia: embarcarse a lo desconocido buscando un lugar mejor.

Esta paulatina decadencia plantea diferentes posibilidades a la hora de elegir el punto exacto en el tiempo para ubicar una partida. Si el director de juego considera que su aventura se enmarca mejor en un ambiente más benigno, en unas condiciones no tan hostiles y una época de cierta y relativa prosperidad, su aventura se estaría desarrollando en un tiempo más pretérito, más cercano a la fundación de la orden de pistoleros Harandrana y más alejado del Éxodo. Si por el contrario, la aventura encaja en un ambiente más inhóspito, letal, tenso, duro y extremo, será una aventura ubicada en un momento

más cercano al éxodo que a la fundación de la Orden. El director de juego cuenta con varios siglos de escasa movilidad en cuanto a costumbres y desarrollo de la población, ya que el ser humano está más preocupado en sobrevivir a un ambiente cada vez más adverso que en desarrollar su cultura. Por tanto, todo lo que se describirá en posteriores apartados en cuestión de lugares, economía, naciones y formas de vida, será válido para todo este marco temporal propuesto con escasas diferencias.

No obstante, el definir estos eventos tan representativos en las Tierras de Bronce durante la descripción de su historia en este manual (las grandes sequías, los alzamientos, etc) ,tiene una doble funcionalidad. Por un lado, pretende dar consistencia y cierto trasfondo al mundo sugerido y, por otro lado, propone escenarios alternativos en los que desarrollar aventuras en un ambiente totalmente diferente. ¿Una aventura durante el primer alzamiento? Es posible, quizá a modo de flash-back o como una aventura alternativa de fantasía épica en un mundo con ciertas diferencias. ¿Una aventura tras el Éxodo, en las Tierras del Amanecer? Estas tierras y lo que ocurre con ellas se ha descrito precisamente para invitar también a utilizarlas como escenario. Incluso se proponen personajes relevantes a los que podría encarnar o conocer.

El resto, en definitiva, tan solo depende de la imaginación.

“Mi vida se acaba. ¿Cuánto me queda? Menos que nada, mi cuerpo cede y ni mi arte ni los sacerdotes a que he consultado me dan soluciones satisfactorias. Pero no me lamentaré aquí, a partir de estas páginas te expondré mi conocimiento, digno, y espero que triunfante, seguidor de mi trabajo: recuperar el mundo.

El principio es conocido por todos pero lo repasaré en beneficio de la claridad: las Tierras Esmeraldas se extienden desde las tundras del norte Kran hasta el gran desierto de arena del sur Ran (Norte y Sur en la antigua lengua), desde el oeste de los montes y mesetas de Llahan hasta el Gran mar de Kallak. Rica y fértil, grande y libre, así eran las Tierras Esmeraldas. Los hijos de Palad, de Lhun y de Arcan florecían, desde las Altas Razas: elfos (tanto la Corte Alta como la Baja) en los bosques y llanuras, Enanos en las montañas, Humanos y Orcos por doquier (ya sé que a muchos eruditos no les gusta reconocerlo, pero los Orcos son una Raza Original), así como una infinidad de Razas Menores y criaturas. Rica en pastos, rica en cultivo, rica en caza y MAGIA.

Durante siglos, luchamos unos contra otros, con mayor o menor intensidad, mayor o menor cordura, mayor o menor sentido. Modelamos la tierra y la hicimos florecer, bien a arado, bien a Arcano. Imperios surgieron, Naciones se hundieron, Siglos de cambios y leyendas. Al final 4 Grandes Tierras quedaron: Quarnile, de Elfos, Karandró bajo las montañas, de Enanos, Krannost los frios bosques y tundras Orcas, Ran de hombres y Harandró en el centro, de todos y de nadie. Hasta el comienzo de la Gran Sequía.

Fue hace ya 40 años, un verano como cualquier otro empezaba pero a todos nos sorprendieron las Tormentas Secas. Mucho se perdió: cosechas, ríos y bosques en el fuego. Muchos se desplazaron, muchos pasaron hambre. Pero más cuando avivadas por el calor, el hambre y la sed empezaron las Guerras Aciagas. Hordas Orcas desde el Norte, refugiados Morenos de Ran desde el Sur, Elfos contra Humanos, Humanos contra Orcos, Orcos contra Elfos, Todos contra Todos, sólo los Enanos se libraron pues sellaron las puertas de sus dominios y no se supo más. Bien en batalla, bien de sed, bien a fuego, bien de hambre, muchos murieron. El fuego, la sequía y las tormentas de rayos prepararon la locura en verano. En el terrible Otoño e Invierno de Sangre, las batallas y las lluvias torrenciales, y consecuentes inundaciones y riadas, purgaron de nuestras tierras por igual riquezas y seres.

La insidia de los Hijos de Lhun y la testarudez de los seguidores de Palad los enfrentó en el peor momento y ... Hasta 7 años después, nadie lo vio: el Arte se desvanecía. Al principio pocos se dieron cuenta, pero cada vez había menos llamados por Arcan. Los pupilos de magos escaseaban, los magos morían en batalla y cada vez más objetos y lugares mágicos perdían su Fuego Místico. Hace 27 años, mi maestro, el Gran Archimago Lehlhul de los Elfos así me lo dijo en su lecho de muerte:

El regalo de Arcan se pierde, los dones del Arte quedan sin poder así como todo lo que se sostenía en ellos... Mírame, tengo apenas 563 años, y sin embargo los Ancianos del Consejo Quarnile nunca tuvieron mi aspecto... Todos mis viajes y visiones lo confirman: las razas menores que antaño nos dieron el don de su variada presencia son ahora casi todos recuerdos. Las Altas y Bajas Criaturas también desaparecen: Dragones y Gusanos, Unicornios y Quimeras... Todos. Mi propia raza se muere, hace años que la Corte Menor ya no existe como tal y más años todavía han pasado desde que los últimos de nuestros hijos fueron engendrados. Sólo 2 razas perviven con fuerza, a pesar de sus propias pérdidas: Orcos y Humanos. Nada sé de los Enanos. Tengo un sueño que se repite: Veo un gran rebaño dando vueltas entre unas llanuras y un bosque, y cómo cazadores de ambos lados comen de ellos por turnos. De golpe, un grupo incendia el centro de la llanura y la mayoría de las bestias aterrorizadas apenas pueden seguir...”

De Treass, Maestro Archimago de la Corte de Harandró, de las Tierras Esmeraldas a su Sucesor Carta de Guía.

PERSONAJES RELEVANTES

EPOCA DEL PRIMER ALZAMIENTO:

TREASS

Último archimago de Harandró, consejero y mago de la corte del último emperador de las Tierras Esmeraldas (nombre no oficial dado a los estados humanos incluidos en el imperio: Harandró y Ran, en la práctica nombra todo el continente). Intentó, infructuosamente, estudiar la aparente relación entre la sequía continental y la desaparición de la magia. Sus crónicas son los textos más completos sobre el



fenómeno de desaparición de la magia, si bien no llega a ninguna conclusión sobre su causa, origen o posible solución.

EPOCA DEL TERCER ALZAMIENTO:

NORAN

Hijo de Leran, nieto de Serann, éste último hermano de Treass, el último archimago de Harandró (es decir, Treass era su tío-abuelo). Fue el descubridor del intento del Tercer Alzamiento. Viajero, historiador, escriba y ocultista de primer orden, sus archivos de la época son un referente. Sus escritos secretos incluyen muchos conocimientos de ocultismo.

GLOON

Último enano oficial de la historia, regaló las armas de fuego a los hombres. Se desconocen datos personales suyos salvo que afirmaba proceder del mismo reino enano de Karandró. Expuso brevemente que los enanos habían estado en guerra constante desde el inicio de la desaparición de la magia frente a una amenaza no determinada de las profundidades, y que estaban prácticamente extintos, excepto por él y sus compañeros. Habrían salidos de sus minas en una última misión: dar a los hombres las armas de fuego. Nunca se supo cómo averiguaron la necesidad de los hombres de su ayuda en esos momentos y precisamente en la batalla del Pináculo. Tampoco se conoce oficialmente el destino de los últimos enanos tras la batalla del Pináculo.

Tiempo hace que el mundo al sol no vio al Pueblo de las Minas, pero sabed que no fue cobardía lo que nos impelió a cortar el contacto. Cuando la magia empezó a menguar, oscuros terrores de las profundidades empezaron a surgir para destruirnos. Incapaces de aguantar un asalto doble, cortamos el camino a la superficie, y no centramos en el frente de los Abismos. Sabemos que mucho se ha sufrido, conocemos las grandes desgracias que han sacudido el mundo desde nuestro aislamiento, pero nuestro pueblo ha sufrido tanto o más. Ahora en esta fatídica hora, cuando los que veis marchar hacia vosotros somos los últimos de una gloriosa estirpe, acudimos antes de nuestra Hora a daros esperanza. Sabed que nunca la magia fue de nuestro gusto, excepto como adorno o toque maestro para la obras de nuestros herreros, así que comprenderéis que pronto nos encontramos en nuestras guerras sin su apoyo. Pero nuestra legendaria inventiva vino en nuestra ayuda, y nos crecimos: echando mano de nuestros tradicionales conocimientos de metalurgia y alquimia, creamos armas capaces de competir con la magia. Y este es nuestro regalo...

Gloon, emisario de los Últimos Enanos, ante los generales de Harandró



GROOM

Último orco oficial de la historia, chamán que dejó una profecía sobre el futuro del mundo (archivos de Noran). Originario de Krannost, marchó como parte de un ejército formado por los “últimos orcos” al Pináculo para acabar con los que pretendían invocar al “Antiguo Mal”. Último superviviente de dicho ejército, y por extensión, último orco verdadero en los archivos históricos.

INICIOS DE LA ORDEN:

MERLIN

Armero y Primer Maestro de la División de Eruditos, creador de las Altas Pistolas y del Pentáculo de Justicia. La tradición dice además que era ocultista, chamán y, aparentemente, Pastor de la Luz. Una leyenda no reconocida cuenta que forjó las primeras Altas Pistolas y Pentáculo de Justicia con trozos de las armas y armaduras de los dioses muertos (estos objetos se perdieron años después de la muerte de su dueño, Arturo Pendragón).

ARTURO PENDRAGON

Fundador de la Orden, Primer Pistolero, Primer Gran Señor de la Orden, Primer Maestro Cazador de la División de Cazadores, Primer Guardián de los Caminos de la División de Exploradores y Primer Marshall de la División de los Sheriffs (Honorífico). Descendiente de nobles paladines, idealista y racionalista radical.

GRIEL

Pistolero Errante y Primer Pistolero Verdoso, miembro de la División de los Exploradores. Vivió más de medio siglo tras la fundación de la Orden. Antiguo paje de un pistolero noble de 3º generación, robó a su señor las Altas Pistolas y el Pentáculo de Justicia (herencias familiares), actuó como pistolero errante

durante unos 7 años en los que adquirió una notable fama. Tras ser entregado a la Orden por unos pistoleros (oficiales), en el juicio fue perdonado mediante un truco legal: fue reconocido como pistolero tanto por su antiguo Señor, miembros destacados de la Orden así como algunos nobles y el pueblo de Harandró. En consecuencia, no se le castigó por robar a su señor ni hacerse pasar por pistolero sino que se le aplicó una sentencia disciplinaria por incumplimiento de deberes con la Orden por el resto de sus días, lo que en la práctica tan sólo le supuso que nunca pudo escalar del nivel más básico en la Orden: novicio.

LADY IRIEM

Primer mujer Pistolero, contemporánea de Arturo Pendragón y Merlín. División de



Hay que ser estúpido para matar por un ideal, idiota para morir por él, imbécil para vivir por él, tonto para seguirlo ciegamente, humilde para tener dudas de él y sabio para cuestionarlo siempre.

Afirmación de Merlín

Todas las condiciones anteriores no son excluyentes.

Arturo Pendragón

(respuesta en el momento a la afirmación de Merlín)

En los hombres normales es locura, en los Pistoleros, virtud.

Lady Iriem (comentando la afirmación de Merlín en sus memorias)

Los no Verdosos le dais realmente demasiadas vueltas a la cabeza.

Griel (Sobre la afirmación de Merlín, al oírlo de un Erudito 80 años después)

Exploradores, de la cual llegó a ser Guardián de los Caminos (jefe), durante los primeros años de la Orden fue mano derecha de Arturo y de Merlín, llevando gran parte de las tareas diplomáticas para que la Orden fuera aceptada oficialmente por las autoridades en Harandró y Ran. Fue la que tuvo la idea de la creación de la División de Sheriffs y Marshalls. Fue la última persona de la generación inicial de Pistoleros que quedó, y fue nombrada Gran Maestro de la Orden a la muerte de Merlín. En sus últimos 10 años de vida, se retiró de su puesto de Gran Maestro y pasó a la División de Eruditos,

dedicándose a documentar los años de la Fundación de la Orden, fijar sus estatutos y creando numerosos libros de entrenamiento, referencia, normas y protocolos aún usados. El armero Sir Colt le dedicó un modelo de fusil, el "Lady Iriem", que es conocido popularmente como el Iriem's Kiss.

LUGARES EN LA ACTUALIDAD

HARANDRO

La bala que sale del cañón

no puede volver a entrar por el mismo.

(Dicho Harandrano sobre la precipitación)

PAIS DE ANTIGUOS REINOS

Harandró es el país que ocupa la región central de las Tierras de Bronce. Está compuesto por cinco baronías y tres ducados. Esta distribución gubernativa y administrativa proveniente de tiempos lejanos y ha llegado hasta la actualidad más por tradición que porque sus fronteras y competencias estén claramente definidas. Cada una de estas baronías y ducados tiene sus propias características distintivas aunque el carácter migratorio de las poblaciones en busca de agua ha diluido en gran medida sus diferencias, favoreciendo el concepto de una nación común. Además, la situación de Harandró en el mapa ha convertido esta región en zona de paso para el comercio entre Kran y Ran, lo que la ha transformado al país en un auténtico crisol de culturas. Sin duda, es el país más abierto de las Tierras de Bronce.

Capital y país comparten el mismo nombre.

LA REGION DE LOS GRANDES

CONTRASTES

Si algo distingue a Harandró es la diversidad que hay en sus tierras dentro del clima semi-desértico dominante de todo el continente. El norte es frío, volviéndose más cálido conforme se baja al sur hasta llegar al ardiente desierto de Randrim. El oeste está marcado por el antiguo reino élfico, el bosque muerto de Quarnile, en donde no se puede vivir debido a lo peligroso que resulta y a la escasez de recursos. El centro es principalmente árido mientras que el este resulta algo más benigno siendo la zona más poblada y con más vida del continente.

El país en general, dispone de gran variedad de paisajes: desde grandes llanuras, colinas y mesetas, hasta zonas de intrincadas montañas, importantes abismos y otros accidentes naturales. Su orografía es, por tanto, muy compleja, aunque sin duda destaca sobre todo lo demás, el cauce seco del Gran Río, que divide el país. En algunas zonas el cruce del río, totalmente seco en la actualidad, es casi impracticable debido a los impresionantes acantilados que se formaron por el fluir del mismo durante años y años.

Las estaciones en el centro de Harandró son muy marcadas, siendo los inviernos muy fríos y los veranos muy calurosos. En el norte y el sur, se mantiene una tónica general de frío y calor respectivamente siendo el paso de las estaciones menos representativo.

HISTORIA

En el país de Harandró habitan los descendientes de los grandes reinos humanos que en algún momento se alzaron en esa rica zona, cuando aún eran conocidas como Tierras Esmeraldas. En el pasado, Harandró fue cuna de diversas culturas humanas muy diferentes y aisladas entre si al principio, debido a las grandes distancias, la intrincada orografía del país y el acomodamiento de las poblaciones a los ricos lugares donde estaban desarrollando su cultura. Pronto las poblaciones prosperaron y se extendieron, contactando con otros reinos y razas, convirtiéndose el territorio Harandrano en el punto de encuentro para todas las etnias y culturas que habitaban la tierra. Este hecho creó conflictos en ocasiones pero también desarrolló la innata tolerancia que aún hoy se puede apreciar en las gentes de la zona.



NOMBRE	SOBRE NOMBRE	CAPITAL
Baronía de I'vi M'tal	Baronía del Hierro	Ferrum
Baronía de Ditur	Baronía Central	Sin capital
Baronía de Rankenn	Baronía del Pináculo	Rankenn
Baronía de Asari	No tiene	Atalaya del Bosque
Baronía de Ulian	Baronía de las Arenas	Cruce de Caminos
Ducado de Ventura	Escudo de Harandró	Fort Larmy
Ducado de Heol	Ducado de los Vientos	Tenas
Ducado de Harandró	No tiene	Harandró

En Harandró se erigieron poderosos reinos, se vivieron cruentas guerras, cayeron ciudades y reyes. Por cada extinción o desaparición de un reino, florecieron otros que dejaron momentos de gran esplendor y prosperidad. Harandró era, por tanto, un país de reinos dispares e independientes. Todo el país está lleno de ruinas que atestiguan su pasado y aún hoy se alzan orgullosas como vestigios de viejas

glorias.

Gran parte del pasado y la amplísima historia de Harandró se ha perdido siendo lo único que se sabe con certeza que antes de la gran sequía, toda la región quedó unida bajo un mismo gobierno y bandera. En aquella época, quedó establecida la capital, con el mismo nombre que la nación fundada, y que aún hoy

mantiene su autoridad sobre el resto del país. Las fronteras que entonces se establecieron, aún están intactas a pesar de los desastres naturales y, sobre todo, del segundo Alzamiento, que cambió profundamente las Tierras de Bronce.

SOCIEDAD

La población en Harandró es esencialmente itinerante, y se dedica a la agricultura y la ganadería bovina. En Harandró capital se concentra gran parte del comercio y de la producción manufacturada (salvando importantes excepciones como son los mercados agrarios anuales de Ditur y la producción armamentística de Ventura). Esto último es gracias a que hay agua disponible permanentemente en la zona, lo que es necesario para casi cualquier actividad: herrería, producción de telas, silvicultura, etc.

La sociedad de Harandró, al menos en los territorios centrales, es muy igualitaria en todos sus aspectos, no siendo determinante la raza, sexo u origen en ningún aspecto de la vida laboral, privada y pública. La única excepción a esto lo constituye la minoría de Verdosos, que por desgracia tiene una presencia menor en las instituciones oficiales y constituyen sub-comunidades propias bastantes cerradas.

La mayor parte de la población vive en las comunidades itinerantes, de entre una decena a varios centenares de miembros, que recorren los territorios fuera de la capital de Harandró. Técnicamente forman parte de la sociedad Harandrana y respetan sus leyes e instituciones. Por ejemplo, en cada comunidad, los miembros mayores de edad deben de elegir libremente un alcalde y dos alguaciles cada año, así como deben de mantener un Sheriff y un Maestro con voz en las decisiones conjuntas. Además, deben de prestar apoyo a los miembros de la división de Exploradores respondiendo a sus preguntas de censo así como pagar sus tributos para la administración de la Baronía o Ducado en el que se establezca el asentamiento. Pero, por desgracia, muchas veces eso se queda en teoría pudiendo encontrar ejemplos de

comunidades sometidos a abusos de caciques o cuya población no respeta las leyes Harandranas, por ejemplo discriminando a los Verdosos o, incluso, convirtiéndose en proscritos, literalmente criminales.

IDEOLOGIA EN HARANDRO

La fortaleza como país de Harandró se fundamenta en un respeto a la tradición, a la vez que un aperturismo nada habitual para la dura situación del continente. En Harandró se mezclan las tendencias ideológicas y pueblos de las Tierras de Bronce estando, las más mayoritarias, presentes en todas sus instituciones:

- Los Racionalistas han sido apoyados como una fuente nueva de poder y sabiduría en un mundo en el que el saber antiguo, orientado a la magia y el ocultismo, ha quedado como algo prácticamente inútil para la vida diaria. Se ha fundado una institución organizada de enseñanza pública apoyada por el gobierno de Harandró que ha dado como resultados más visibles el que normalmente en cada población hay un maestro, y en la capital del país una gran universidad e incluso primitivos centros de investigación. Sus avances han sido, sin embargo, escasos: han perfeccionado algunas técnicas de fabricación de armas de fuego, han logrado construir en la capital un reducido centro de silvicultura así como un esbozo de medicina y química (tradicionalmente conocida como alquimia) ya más moderna.

- Los Seguidores de Luz tienen un importante centro de culto en la capital de Harandró, en el que peregrinos de todo el continente se dejan ver para visitar la llanura donde se desarrolló la batalla del 2º Alzamiento y donde está la tumba de los Dioses (un edificio prohibido y custodiado por la Orden). Hasta la fecha, el Concejo de Pastores ha sido dominado por una corriente moderada, pero con los años, una corriente radical cercana a las tesis Randranas se está imponiendo.

- Los Chamanistas son una minoría en Harandró, pues la minoría verdosa en la población no sigue las tradiciones de las tribus de Kran con demasiado fervor. Aún así, se



sabe que en la capital se organizan rituales de vez en cuando, los cuales se tienen que realizar discretamente al poder ser confundidos con ritos de Sectarios Abismales o reuniones Ocultistas.

En general, el ambiente en los últimos años antes del Éxodo es de tensa tregua entre Seguidores de la Luz, Racionalistas, Chamanistas y los siempre discretos Ocultistas.

EL GOBIERNO

Nominalmente, Harandró gobierna la mitad del territorio del continente, llegando sus fronteras hasta el propio río Kran por el Norte y hasta la nación de Ran por el Sur, incluyendo el desierto de Randrim. Hacia el Oeste su gobierno llega hasta las mismas montañas de Llahan lo que incluye casi la totalidad del

bosque muerto de Quarnile. Realmente, el dominio del territorio es tan escaso como inútil sería el esfuerzo por mantenerlo, siendo en su mayor parte yermos, tierras de nadie. Las comunicaciones entre las poblaciones se mantiene en exclusiva gracias a la división de Exploradores de la Orden o Rangers, que con sus patrullas mantiene mapas actualizados (en la medida de lo posible) de los recursos y pueblos. La recaudación de impuestos es local en cada baronía y ducado y así mismo, basada en el trabajo censal de los exploradores. Gran parte del territorio simplemente es desconocido siendo muy peligroso adentrarse en el por la falta de agua y comida.

El gobierno de Harandró consta de un Concejo de Señores que se reúnen cada año. Lo forman, los tres Duques, los cinco Barones, el representante del Concejo de Pastores, el

Rector de la Universidad y los cinco consultores en representación de la Orden (el Gran Señor de la Orden y los cuatro Jefes de las Divisiones). En estas reuniones se evalúa cada año los recursos disponibles y se planean los movimientos de población por el territorio, pues la mayor parte de la misma está dividida en pueblos itinerantes de un par de centenar de personas. Con el apoyo de los Pistoleros de Harandró (referidos como la Orden) para mantener la seguridad en su territorio, así como la emergente ciencia desarrollada por los Racionalistas, el gobierno de Harandró puede lidiar con la planificación estricta de recursos que es necesaria para sostener la vida humana en el entorno hostil de este mundo.

El gobierno Harandrano, tan tolerante y plural, choca diametralmente con el radicalismo de Ran, el otro gran estado humano existente. Por ese motivo, en los años previos al Éxodo, las relaciones con el gobierno de Ran se han ido volviendo un tema cada vez más presentes en las discusiones gubernamentales, y un ambiente de pre-guerra se va imponiendo. La Orden pone su sede a disposición para cualquier negociación “internacional”, cómo organismo supuestamente independiente.

EL COMERCIO

El comercio en Harandró es vital ya que no todas las regiones son capaces de producir los recursos mínimos y necesarios para la vida humana. Cada población, por muy pequeña que sea, cuenta con una o varias tiendas de ultramarinos además de otras más especializadas en artículos concretos (tiendas de telas, tiendas de equipamiento y utensilios, tiendas de herramientas, etc...). Estos comerciantes adquieren los productos necesarios en ciudades o pueblos adyacentes, en grandes ferias comerciales o directamente desde su lugar de manufactura o producción, dentro de la región donde estén ubicados. También son los dueños de estas tiendas los que compran los productos de la región y comercian con ellos.

Las Calzadas son las rutas comerciales por excelencia tanto en las Baronías y Ducados de

Harandró como para los países de Ran y Kran. Estas calzadas fueron construidas en tiempos muy anteriores a los grandes desastres climáticos que azotaron lo que hoy son las Tierras de Bronce, y aún se utilizan de forma habitual para desplazarse por el interior de Harandró. Dos de ellas reciben el nombre de Calzadas Mayores y hay aproximadamente una docena más de menor tamaño, las Calzadas Menores. Por ellas circulan importantes caravanas y cargamentos de todo tipo ya que es más seguro el viaje a través de ellas que el desierto.

Las calzadas están construidas en bloques de dura piedra gris de enormes proporciones con un pulido más o menos regular dependiendo de la zona de la calzada. Actualmente están bastante deterioradas, en especial las menores, y el poco mantenimiento que reciben en algunas zonas las ha hecho casi desaparecer. La mayor Calzada de todas atraviesa Harandró completamente de norte a sur. En el norte, finaliza en un antiguo puente de gran envergadura que atraviesa el río Krannost, actualmente seco. En el sur, la calzada llega hasta la mismísima capital de Ran, atravesando el desierto de Randrim. Esta última es la zonas más deteriorada de la Gran Calzada ya que ni los Randranos ni los Harandrano invierten en su mantenimiento a través del desierto, donde llega incluso a desaparecer entre las dunas. La segunda Calzada Mayor empieza en la capital de Harandró y va hacia el oeste, terminando en la Calzada Mayor que va de norte a sur.

Dentro del ducado de los Vientos existe un puente de proporciones asombrosas que cruza el cauce seco del Gran Río. Este puente constituye el único paso rápido y seguro entre norte y sur ya que el Gran río creó un cañón portentoso, imposible de cruzar de otro modo sin dar un rodeo de cientos de kilómetros. Este puente está fuertemente protegido por miembros de la Orden para evitar el bandidaje y los altercados.

Los comerciantes no siempre disponen de calzadas para sus viajes y se ven obligados a viajar en caravanas con sus productos lo que los hace más vulnerables aún a los robos.

BARONIAS Y DUCADOS

LA BARONIA DE RANKENN

(Baronía del Pináculo)

La Baronía de Rankenn, más conocida como la Baronía del Pináculo, se encuentra al noreste de Harandró, justo en la dudosa frontera entre los países de Kran y Harandró. Al oeste, un desfiladero conforma la frontera natural que separa sus dominios de la baronía de l'vi M'tal, al este está el mar de Kallak. Al sur limita con Ditur y con el Ducado de Harandró.

El ambiente en Rankenn es frío debido a su proximidad a la tundra helada del norte (ya en tierras Krannanas). En su mayoría es una meseta con algunas depresiones de terreno y algunos desfiladeros creados por antiguos ríos ya inexistentes. La tierra en el interior y norte de la región es bastante pobre y con vegetación tremendamente escasa lo que hace la vida prácticamente imposible. En las regiones más próximas a Kallak, donde parece que la humedad es mayor, la tierra es algo más amable y los matorrales semidesérticos crecen por doquier perfectamente adaptados a las duras condiciones climáticas. Esta vegetación autóctona resulta totalmente inútil para el ser humano, pero es adecuada como pasto para sus animales. Además, hace imposible la agricultura al ser muy agresiva contra las plantas cultivadas, invadiendo y sofocando cualquier campo que se intente sembrar. En estas zonas son habituales las cabras y los lobos, también pueden verse caribúes y osos aunque son habituales de las zonas más norteñas. Los depredadores, debido a la escasez, son muy feroces y peligrosos, por lo que los pastores suelen ir fuertemente armados para defender sus pequeños rebaños, de apenas 10 o 15 cabezas.

A pesar de su extensión, toda la baronía está relativamente despoblada, principalmente por su escasez de suministros de agua. Las poblaciones, que raramente superan el centenar de personas, no suelen permanecer demasiado tiempo asentadas en un lugar pues

los pozos, manantiales, aguas subterráneas, etc, es raro que duren más de 15 o 20 años. Se dedican principalmente al pastoreo de pequeños rebaños, algunos incluso de vacas, con los que recorren kilómetros y kilómetros entre las poblaciones, en busca de pastos adecuados en largos viajes por la meseta semidesértica.

En el centro de la baronía, se encuentra la gran fortaleza de Rankenn, la única ciudad fija de toda la baronía y capital de la misma. Es una pequeña ciudad fuertemente amurallada, donde confluyen viajeros, comerciantes, personal administrativo y recaudadores de impuestos, que mantiene la baronía como una unidad a pesar de lo disgregado de la población. Hace tiempo que la ciudad no tiene suministro de agua por lo que debe ser aprovisionada por las ciudades cercanas. A esto se le conoce como "el impuesto de agua" y es fundamental para la supervivencia de la capital. El edificio de gobierno de la baronía, construido sobre los restos del antiguo castillo del Barón, se caracteriza por estar rematado por un elaborado pináculo, símbolo de poder de antiguos reyes y lo que le ha dado el sobrenombre a la baronía. En las poderosas murallas de la ciudad, aún se pueden apreciar las secuelas por todo lo acontecido en el Tercer Alzamiento cuando el Abismo tomó la ciudad y los últimos ejércitos sin armas de fuego de Harandró la sitiaron. Por su papel en el Tercer Alzamiento, en el centro de la ciudad de Rankenn, existe una estatua en honor a Noran.

El gobierno de la baronía de Pináculo no está en manos de un barón. Debido a lo acontecido en el Tercer Alzamiento, la estirpe del antiguo barón fue aplastada y se dejó la región en manos de un gobernador provisional, un hombre llamado Calvin Erin-Smith, que había destacado durante el importante asedio contra la fortaleza de Rankenn convirtiéndose en un héroe local. Resultó ser un burócrata pragmático y un habilidoso administrador: afianzó el gobierno y al final fue su estirpe la que, desde entonces, controla la baronía. Curiosamente, a pesar del carácter hereditario que ha adquirido el cargo y al desempeño de

las mismas funciones que los demás barones de Harandró, no se ha retomado al título de Barón, sino que se ha preferido mantener el título de Gobernador.

Si algo caracteriza el paisaje norteño de la baronía de Pináculo es la gran cantidad de fortalezas, torres y atalayas que surcan su frontera natural, el cauce seco del río Krannost. Todas de identifica manufactura, provienen de tiempos anteriores a la gran sequía y están distribuidas a ambas orillas del antiguo río. El resto de la baronía, sin embargo carece casi por completo de ruinas. Estas fortalezas fronterizas están actualmente en desuso para su función militar, aunque es normal que sirvan de refugio a los pueblos itinerantes, caravanas comerciales, miembros exploradores de la Orden y guarniciones fronterizas que circulan entre Kran y Harandró. Todas las ruinas de fortalezas demuestran gran austeridad y están constituidas por estructuras macizas lo que invita a pensar que la región fue habitada en el pasado por un pueblo muy militarizado y aguerrido. Sobre estas fortalezas existen dos teorías: la primera es que fueron construidas por los orcos del norte como defensa contra los pueblos del sur. La segunda teoría apoya justo lo contrario, que fueron construidas por los pueblos del norte de Harandró para defenderse de los reinos orcos de la actual Krann. De las discrepancias sobre estas antiguas ruinas hicieron que surgieran importantes disputas fronterizas entre las tribus de Verdosos del sur de Kran y la Baronía, exigiendo ambos tomar legítimamente los recursos hídricos que pudieran encontrarse en esas áreas. La Orden de Pistoleros de Harandró fue la que terminó con esas disputas gracias, entre otras cosas, a la aceptación de verdosos en sus filas y a la actuación de Griel, el primer Verdoso de la Orden, como embajador no oficial entre harandranos y krannanos. Actualmente, esta amplia frontera y tierra de nadie es controlada por la Orden y se permite el libre paso de poblaciones lo que ha provocado una mayor presencia verdosa en la baronía y a su vez, una mayor presencia harandrana en Kran.

LA BARONIA DE I'VI M'TAL

(Baronía del Hierro)

Situada al noreste, parte de esta baronía está invadida por el antiguo bosque de Quarnile, actualmente muerto y seco. Al este tiene frontera con la baronía del pináculo y al sur con la baronía de Ditur y el ducado de Ventura. En sus tierras destaca el inicio de los cauces secos que formaron el Gran Río y sus múltiples afluentes, un río que hace muchos años fue el más caudaloso y largo del continente y que lo dividía, de forma sinuosa y formando un gran arco, de norte a sur. También es importante destacar el impresionante lago que formaba el Gran Río poco después de su nacimiento, dentro aún del antiguo bosque de Quarnile, que ocupaba una superficie de hasta 2.000 kilómetros cuadrados. Actualmente es una llanura seca donde nada crece y ubicación del único asentamiento estable de la baronía, Ferrum.

Lo más importante a nivel histórico de esta baronía, es que en sus tierras, más allá del bosque de Quarnile (mucho menos espeso en esta zona que en Asari) se encuentran las grandes puertas al reino de los enanos: Karandró. Estas puertas, de más de 20 metros de altura, de un acero de la mejor calidad y que no muestra ni la más mínima marca de deterioro u oxidación, permanecen cerradas e inamovibles desde los tiempos del Tercer Alzamiento. A pesar de que se ha intentado acceder al reino enano a través de ellas, todos los intentos de los hombres han sido en vano debido a su aparente indestructibilidad.

Lo que sí dejaron atrás los enanos y que ha resultado de gran utilidad a los hombres que habitan la región, es el acceso a grandes y riquísimas minas de hierro y otros metales en las montañas circundantes al acceso de Karandró. Muchos registros históricos indican que estas minas ya eran explotadas por los enanos en tiempos remotos, y las guardaban y protegían con gran celo. Las minas son amplias y profundas, extremadamente ricas en mineral y aparentemente inagotables. El poco espesor del bosque de Quarnile y el lecho del Gran lago, ahora seco pero con una bolsa de

agua subterránea bastante importante, ha posibilitado el establecimiento permanente de un asentamiento que recibe el nombre de “Ferrum” en honor a sus importantes forjas y fraguas. De forma coloquial, Ferrum es conocida igualmente como “ciudad del yunque”.

Ferrum se convirtió en la capital de la baronía cuando la ciudad original que ostentaba este cargo se quedó sin suministro de agua poco después del tercer alzamiento. Para la construcción de Ferrum, que pasó de ser una pequeña explotación minera a una de las ciudades más importantes del continente, se utilizaron las ruinas de una ciudad élfica cercana además de la madera útil que pudieron encontrar en esa zona de Quarnile, lo que la convierte en una ciudad nueva pero con tintes muy particulares.

El gobierno de l'vi M'tal está en manos de la familia Benson, la familia más rica de la baronía y los gestores principales de la producción de hierro (aunque existen multitud de pequeños productores aparte de esta familia). No se sabe exactamente como llegó el título a manos de esa familia, según los rumores, los antecesores del actual barón compraron el título al legítimo barón moribundo poco después del segundo alzamiento. Otros dicen que, simplemente, el primer Benson se autoproclamó barón y se hizo respetar a la fuerza. Otras teorías apuntan a algún tipo de conspiración política o incluso a un conveniente asesinato. Lo cierto es que los Benson fundaron el primer asentamiento de Ferrum, hicieron florecer la ciudad, pasó a convertirse en capital durante su gobierno y su gestión hasta ahora ha sido impecable. Esto es motivo suficiente para ser queridos, respetados y admirados en toda la baronía independientemente de su legitimidad.

Una vez al año, cuando comienza el “verano de la tundra” (los tres meses más calurosos del año), se celebra en Ferrum la denominada “fiesta del deshielo”. Recibe ese nombre pues los pozos de la ciudad parecen rellenarse claramente gracias a la afluencia de aguas subterráneas, aguas que, según los expertos, provienen del deshielo de la cordillera de

Llahan. El verano de la tundra es la época de mayor actividad en los diferentes asentamientos del Gran lago y de casi toda la baronía pues se utiliza ese agua para la forja y la fragua de las grandes cantidades de metal que se han recogido durante el resto del año y que no se han podido procesar por falta del líquido elemento. La fiesta del deshielo se convierte en un punto de referencia lúdico, comercial y cultural para todo el continente y precede (y sirve de baremo de forma no oficial), al gran concejo de Gobierno de Harandró que se celebra cada año unos meses después.

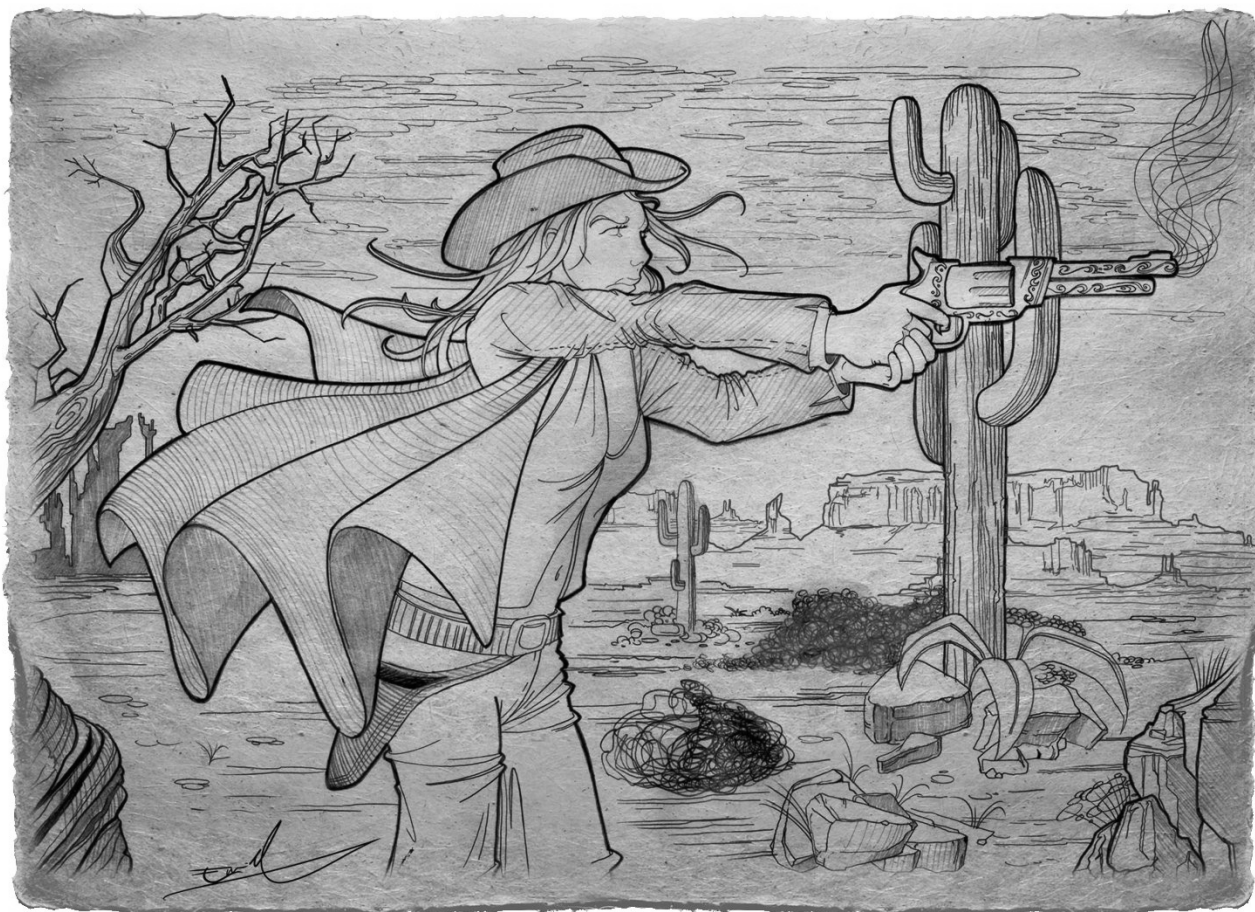
LA BARONIA DE DITUR

(La Baronía Central)

La baronía de Ditur está situada en la parte central del continente totalmente rodeada por la baronía de Rankenn al norte, la de l'vi M'tal al noroeste, el ducado de Ventura al suroeste y el ducado de Harandró al este.

Llanuras, suaves colinas y cauces secos de antiguos riachuelos, son lo que caracteriza el paisaje de Ditur. En algún momento, fue una de las tierras más fértiles y ricas del continente, plagada de cultivos y ciudades de gran esplendor.

Ditur está repleto, en la actualidad, de ciudades antiguas y ruinas de todo tipo. Algunas de ellas de las más exquisitas construcciones y de los más nobles y longevos materiales mientras que otras apenas son poblachos burdamente contruidos en adobe. Se sabe, por su forma y construcciones características, que pertenecieron a muchas razas ya extintas, algunas de las que se conocieron como “razas menores”: Halfings, Gnomos, Tragos... Las ruinas de asentamientos de razas menores, únicas (o extraordinariamente escasas) en el continente, poseen un incalculable valor arqueológico y son muy valoradas por estudiosos y eruditos. Por otro lado, las estructuras militares son extremadamente escasas entre estas ruinas y es que se sabe gracias a los registros encontrados, que Ditur siempre fue una región en paz bajo la protección de algún reino vecino



hasta que se unió al gran país de Harandró poco antes de la gran Sequía. Ditur en el pasado, contuvo multitud de pueblos, razas y culturas y poseía además un intenso comercio y valiosos terrenos de cultivo ricos en agua, cuyos frutos abastecían a sus aliados pagando así su protección y estableciendo una paz duradera.

En la actualidad, las ciudades son solo ruinas y fuentes de material para las distintas poblaciones itinerantes que surcan en país estableciendo cultivos aquí y allá. También es un lugar muy atractivo para expoliadores, eruditos y buscadores de tesoros, pues la mayoría están inexploradas y nadie sabe qué maravillas podrían aún albergar.

Las gentes de Ditur son, principalmente, labradores y campesinos. Se intenta aprovechar grandes superficies de la baronía para el cultivo extensivo (aunque poco productivo) de diferentes plantas de secano, principalmente de mijo y trigo aunque también frutos secos y otras semillas. Los cultivos se mantienen a partir de complicados sistemas de

irrigación (los más modernos, ideados por las grandes mentes de la universidad de Harandró), que llevan el líquido elemento desde los pozos y balsas de aguas subterráneas hasta las plantaciones. Los pozos de Ditur son los más profundos de todas las Tierras de Bronce. Para la extracción del agua subterránea, y como parte de su sistema de irrigación, los agricultores se valen de complejos juegos de poleas movidos por molinos de viento de aspas metálicas. Cuando los pozos se secan, se trata desesperadamente de buscar alguna balsa de agua o pozo alternativo, que pueda proveer al cultivo antes de abandonarlo definitivamente. Esto no siempre se consigue, motivo por lo que las poblaciones siguen siendo itinerantes en la baronía a pesar de dedicarse a una actividad a priori tan estática como la agricultura. Entre estos sistemas de irrigación, la poca humedad del ambiente y las dos o tres escasas lluvias que caen cada año, los cultivos se desarrollan adecuadamente y son capaces de abastecer de grano a las Tierras de Bronce. Los canales de irrigación y los

antiguos senderos de riachuelos, le han valido a Ditur el sobrenombre de “tierra de canales”.

Parte del grano de Ditur se convierte en harina en la misma baronía. Los molinos para obtener este producto son diferentes a los habituales para la extracción del agua pero igualmente muy frecuentes en la región. Estos últimos contienen una piedra de moler en su interior que, o bien se vale de la fuerza del viento para realizar su tarea, o bien de animales de tiro.

La búsqueda de agua (cada vez a mayor profundidad) para el abastecimiento de los cultivos en Ditur es muy intensa ya que la pérdida de un terreno cultivable lleva a una familia prácticamente a la ruina. El terreno es diligentemente excavado en busca de pozos subterráneos o manantiales olvidados. Esta búsqueda desembocó, sin embargo, en el encuentro azaroso de otra de las exportaciones fundamentales de Ditur: el petróleo o aceite de roca. Esta sustancia enseguida fue considerada valiosa por los alquimistas tras su descubrimiento fortuito, poco después del segundo alzamiento. Actualmente dispone de múltiples utilidades (engrasado de pieles, adhesivo, impermeabilizado de materiales) aunque la principal es la de combustible. El refinamiento del petróleo es un proceso delicado que sólo realizan adecuadamente los alquimistas (sobre todo los de Ventura), siendo ésa su ocupación principal junto a la elaboración de la pólvora para las armas de fuego.

Una de las grandes Calzadas, la que va de norte a sur, cruza Ditur por completo. El uso de la misma es muy habitual para el comercio y por ella pasan multitud de caravanas diariamente. La extraordinaria longitud de la calzada de miles de kilómetros (aproximadamente 1.200 km dentro de Ditur), la lejanía entre las poblaciones circundantes, los incontables caminos paralelos que llevan a ella o parten de ella y la gran valía de las caravanas comerciales que la utilizan, la convierte en objetivo habitual de bandidos, forajidos y ladrones. Los asaltos a caravanas, diligencias y correos son un importante problema para todo el país por lo que la presencia de Sheriffs y Rangers de la Orden

Harandrana en la zona es, posiblemente, la más abundante de todo el continente. El robo o ataque a las caravanas se castiga con la horca, pero esta pena no suele desalentar a los bandidos, que utilizan las ruinas antiguas y olvidadas como guaridas entre golpe y golpe. El bandidaje ha llevado a muchos comerciantes a contar con su propia seguridad, ya sean pistoleros errantes contratados de forma independiente, Guardianes de Krannost para las caravanas que vienen de esa zona o incluso pistoleros de la Orden Randrana para aquellas que llegan desde el país sureño.

El gobierno de Ditur, a diferencia de lo que ocurre en otras regiones, no está localizado en su capital, ya que la región no tiene ciudades permanentes. Simplemente, cada población tiene su Alcalde, Sheriff, Maestro y Pastor que deben recolectar tributos al Barón que vive en Harandró capital a cambio de protección, administración y ayuda en caso de necesidad. De la recogida de los tributos se encargan los Rangers, en caravanas especialmente habilitadas con Marshalls, Eruditos, Maestros o, más raramente, Pastores o civiles sancionados por el Barón actuando como contables, que son los que a la vez contabilizan, recaudan y reparten entre las poblaciones más necesitadas los tributos. Muchos de los tributos se cobran en especie: grano, animales y, más raramente, agua. Cada uno de estos Inspectores de Impuestos, nombrados y renovados cada 4 años, tienen un área de autoridad que abarca una región de la Baronía denominada Feudo (entre 10 y 30 poblaciones). Cada Feudo tiene también un Marshall, como coordinador de todos los Sheriffs del mismo, elegido entre ellos mismos por votación (aunque la elección debe ser avalada por la Orden, que tiene derecho de veto e incluso de imponer una persona para el cargo).

LA BARONIA DE ASARI

La mitad de la Baronía de Asari está cubierta por parte del gran bosque muerto de Quarnile, siendo el resto valles pelados entre colinas suaves y bajas. Al oeste limita con el ducado

de Vientos y Harandró mientras que por el norte hace frontera con el ducado de Ventura. La región es muy inhóspita, una de las más secas del continente, siendo considerados los terrenos del Bosque inhabitables y los amplios valles secos sumamente peligrosos. Sus tierras son negras o grises, aún mezcladas con las cenizas de los grandes incendios del Bosque durante el Desastre Climático. Cuando se levanta el viento, el polvo mezclado con cenizas dificulta la respiración e incluso puede dañar los ojos. A pesar de su sequedad y falta de pozos, su tierra es extremadamente fértil, lo que hace sus escasos cultivos muy productivos. El Bosque cubre terrenos similares a la de los valles, y es considerado un laberinto sumamente peligroso, pero que atrae a muchos cazadores debido a los animales que no se pueden encontrar en otro lado: ciervos, gatos del bosque (pumas y panteras), ardillas, etc, que se dedican a migrar de una parte a otra del Bosque en busca de los poco duraderos (1 día, 2) afloramientos de aguas que hay en él (separados entre 5 y 10 km de uno a otro)

Asari está muy poco poblada, pero cuenta con una ciudad permanente, su capital, "Atalaya del Bosque", una antigua ciudad de los Elfos que fue ocupada poco después del desastre climático por los humanos. A pesar de todo lo que tiene en contra, Asari es una de las pocas regiones del continente con parches de bosque vivos, aunque dichas islas de verdor están muy adentro en el Bosque Muerto, lo que hace acceder a ellas toda una aventura. Los Asari comercian con la propia tierra mezclada con cenizas, muy apreciada como abono y de donde los Alquimistas destilan abundantes elementos útiles (óleos, componentes para pólvora, etc), y con la madera de los árboles muertos, que se clasifican en diversos tipos según su árbol de origen, antigüedad y estado que son utilizados para diversos propósitos (construcción, combustibles, etc). Sus otras exportaciones son el cuero y pieles de animales salvajes y las reliquias de origen elfo.

Los habitantes de Asari tienen fama de bellos y honrados aunque algo distantes y



montaraces. Los Eruditos creen que es la región con más personas con trazas de sangre élfica de Harandró si bien son una minoría, y es difícil decir quién lo es o no, pues el algo muy poco apreciable. Los Asari son exploradores del Bosque Muerto, en el que de todas maneras prefieren no adentrarse demasiado, normalmente sólo lo suficiente para que sus madereros encuentren árboles interesantes. Son muy supersticiosos y sus cazadores juran y perjuran que en las profundidades del Bosque hay bestias no naturales y seres muertos que caminan. Sólo los atrevidos y los extranjeros se atreven a hacer oídos sordos de los consejos de los ancianos y entrar en busca de la fortuna en las ruinas de las ciudades y los castillos de los elfos en mitad del Bosque, o peor, incluso tratando de alcanzar las montañas detrás del mismo.

Los Asari cuentan con cazadores de acecho muy curtidos, capaces de fundirse en el terreno y esperar horas una presa. Además, también suelen tener una excelente puntería. Tradicionalmente, a los Asari les prefieren cazar con ballestas de saco (que lanzan piedras) o potentes tirachinas, para mantener el silencio, aunque también son muy buenos con los fusiles, especialmente el llamado Arco Asari (fúsil propio de la región, de menor alcance y potencia que los normales, pero más cortos y adecuados para el Bosque).

La Orden está muy interesada en Asari, pues tiene la tasa más elevada de incidentes relacionados con Nigromancia y el Abismo de Harandró, por lo que los Cazadores son una visión común en la región. No sólo eso, también es el lugar con más personas con Dones del mundo, aunque no se sabe si está relacionado con la sangre de los Elfos.

Los miembros más representativos de la Baronía de Asari son los jefes de los diferentes gremios de cazadores y los propietarios de las pocas madereras que subsisten en la región. Estos personajes forman un concejo que se dedican a la gestión, administración y gobierno de la baronía. Por tradición, el título de Barón es otorgado al más antiguo de los miembros del consejo hasta que aquel que lo ostenta lo

rechace o muera. Todo el concejo, formado por siete personas, disponen de residencia en Atalaya del Bosque.

LA BARONIA DE ULIAN

(la Baronía de la Arena)

Ulian es la Baronía que hace frontera con la nación de Ran, teniendo parte del desierto de Randrim en su territorio. Es una región de grandes contrastes: el Noroeste es un terreno de colinas que desemboca en el sur del bosque muerto de Quarnile, al Noreste se extienden llanuras hasta una costa que consiste básicamente en acantilados, y toda la mitad Sur consiste en el desierto de Randrim, con grandes extensiones de dunas de arena mezcladas con llanuras pedregosas salpicadas de alguna que otra colina. En la Baronía convergen dos Calzadas menores procedentes de Asari y Vientos respectivamente, que se unen no muy lejos de la capital de la Baronía, la ciudad de “Cruce de los Caminos”, situada más o menos en el centro de la misma.

Las poblaciones itinerantes de Ulian se mueven en general por la mitad Norte de la Baronía, cerca de las fronteras con Asari y Vientos. El noreste es la zona con mejor clima y suficiente agua para sostener tanto la agricultura como la ganadería. Hay también bastantes poblaciones que se arriesgan a establecerse en la zona noroeste, no muy lejos de la Calzada, aprovechando la cercanía de la Baronía Asari para comerciar con abono producido en la misma (cenizas tratadas) que intercambian por los productos que cultivan: grano cultivado al modo de Ditur, pero con la ventaja de la abundancia de abono, así como algunas variedades de cactus comestibles y el ágave azul, ingrediente básico del tequila. El resto de la Baronía es tremendamente seco, y con escasas aguas subterráneas. En realidad, sólo la mitad Sur está poblada por Ulianos de varias generaciones, mientras que las poblaciones en el Norte están constituidas por poblados procedentes de las tierras del Norte. Es Vox Populi que los Ulianos nativos son gente indómita, que apenas se consideran Harandranos, y el Randrim que comienza a

unos pocos kilómetros al Sur de “Cruce de los Caminos” es una Zona Sin Ley.

El gobierno de la Baronía no puede controlar el territorio de la “Zona Sin Ley”. La Orden Harandrana no cesa en mandar Pistoleros a las poblaciones del Randrim fronterizo a pesar de que no son solicitados. Estos hombres y mujeres se deben enfrentar a la hostilidad de los habitantes, que como mucho los toleran pero raramente les dan bienvenida y apoyo. Al no poder en la mayoría de los casos, establecer Sheriffs, la Orden Harandrana ha optado por crear Fuertes, con una docena o veintena de Pistoleros a lo sumo, como puntos para apoyo y abastecimiento tanto de sus hombres como de las caravanas en el lugar, si bien son muy pocos y sobre todo concentrados cerca de la Calzada. Es especialmente notorio el rechazo de los Hombres de la Frontera hacia los Pistoleros, especialmente los Randranos. Muchos de estos hombres son fugitivos del país de Ran o descendientes de los mismos, y las patrullas Randranas son conocidas por su dureza a la hora de volver al redil una población que consideren en su territorio.

Al gobierno de Ran le gustaría controlar todo el Randrim harandrano incluyendo la capital, “Cruce de los Caminos”, que es clave para el comercio entre Ran y Harandró. Sin embargo, los Randranos carecen de medios para una invasión y ocupación efectiva, por lo que no actúan abiertamente al respecto. Esto se ha traducido en una fuerte presencia Randrana en la capital, sobre todo con la excusa del comercio y de ser camino casi obligado hacia Harandró para los peregrinos Randranos (hay muy pocos barcos entre Ran y Harandró, y es mucho más arriesgado que ir por tierra, aunque muchísimo más rápido también). El Sur de la Baronía, incluyendo la capital, es una zona de gran mestizaje cultural entre Harandró y Ran, aunque también de continuos incidentes y disputas fronterizas.

Tanto la Orden Harandrana como Randrana patrullan la frontera Sur para evitar una supuesta invasión de su territorio por parte de poblaciones itinerantes del otro país, y, sobre todo, proteger la Calzada de los asaltantes

que acechan a las caravanas comerciales. Sin embargo, la primera tarea es más un deseo que un objetivo, ya que con muchas de estas poblaciones es difícil ya distinguir si son Harandranas o Randranas, debido a la mezcla cultural, cuando no rechazan directamente ninguna autoridad, sea de Harandró o Ran. Además, es normal que algunas poblaciones toleren e incluso apoyen a los asaltantes de caravanas, dedicándose también al contrabando con las poblaciones del Norte de Ran, por lo que es un continuo problema.

En la Zona Sin Ley, el límite entre Pistoleros Errantes y Bandidos se difumina, y los miembros de las Ordenes que llegan ahí son sometidos a una dura prueba, teniendo que intentar proteger de peligros naturales y sobrenaturales a personas que muchas veces les temen y odian. Evidentemente, es una región donde se refugian muchos parias: Pistoleros Errantes, Ocultistas, Bandidos e incluso Sectarios del Abismo, pero que también atrae a aventureros curtidos o temerarios, ya que se puede llegar a hacer un gran fortuna protegiendo o asaltando caravanas, o explorando las ruinas que aparecen a veces de la noche a la mañana en la región, al moverse por acción del viento las dunas de arena que las cubrían desde hace siglos.

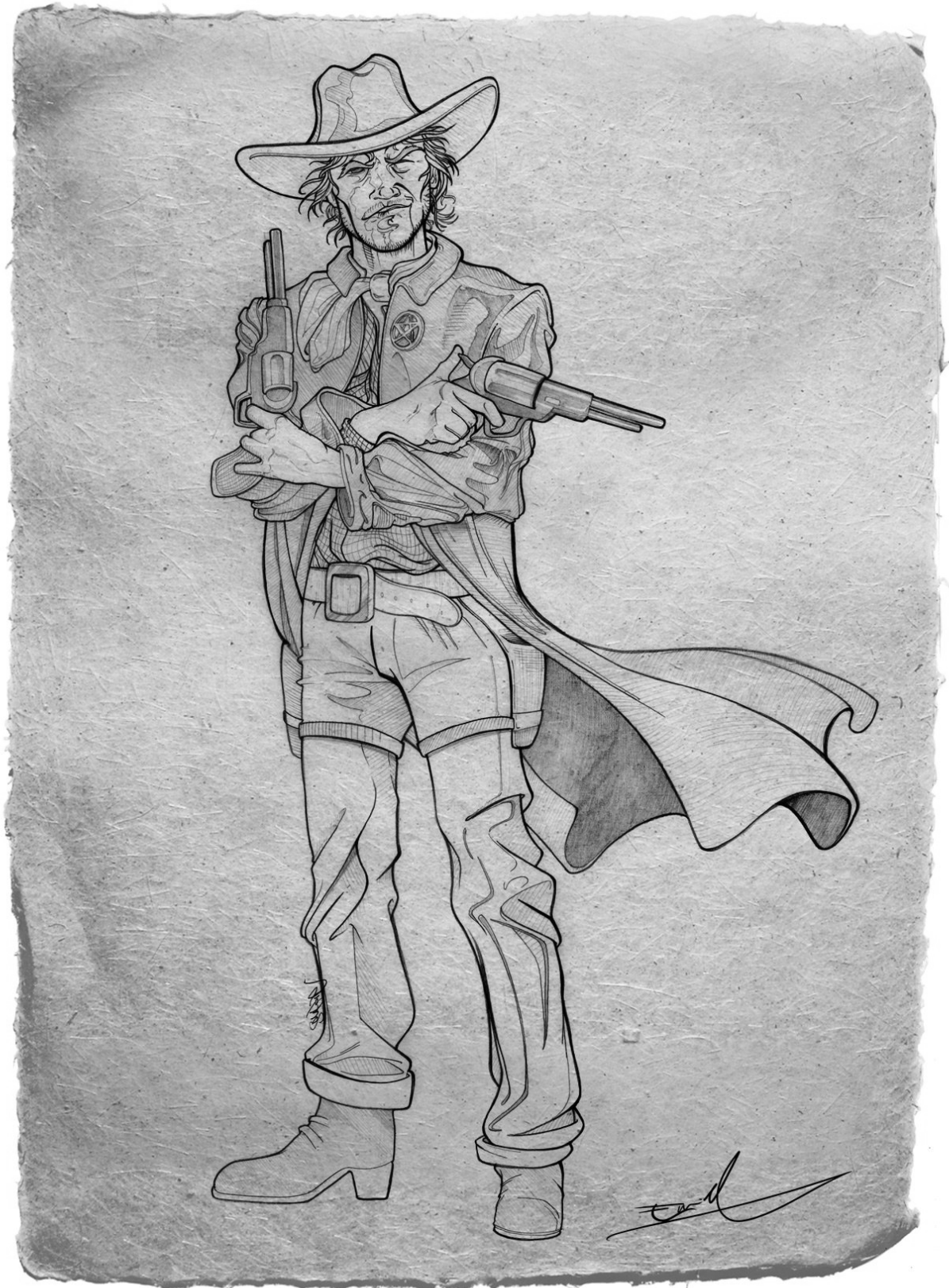
Se consideran a los habitantes de la mitad Sur de la Baronía los Ulianos verdaderos. Son gentes de diversos orígenes: huidos de Ran, Verdosos, Harandranos, parias en general. Todos son duros, amantes de la libertad que les brinda el desierto y poco amigos de las leyes. Sus poblaciones son reducidas y muy móviles, y aunque la agricultura no les es desconocida, la mayoría prefiere llevar pequeños rebaños de un sitio a otro, al estilo Randrano. Las poblaciones de los Ulianos se organizan en general por consenso alrededor de la figura de un líder y unos pocos segundos, sin que haya un proceso de elección de un verdadero Alcalde, por lo que el caciquismo es relativamente común. Los Ulianos visten atuendos que reflejan la mezcla de orígenes de los mismos, con características Harandranas y Randranas.

EL DUCADO DE VENTURA

(Escudo de Harandró)

El Ducado de Ventura era un lugar pobre antes incluso del Desastre Climático, y ahora es incluso peor. Las crónicas lo describen como "tierras altas de colinas cubiertas de hierbas asoladas por los vientos y tormentas

de Oeste", donde sólo había Señores menores cuyos súbditos eran en su mayoría pastores. Ahora bien, su posición estratégica la convirtió en motivo de disputas desde la antigüedad. Toda nación que dominara la región asentaba ejércitos en ella, lo que acabó cubriendo sus colinas de castillos, torres de vigías y otras fortificaciones.



Hasta tal punto llegó el continuo ir y venir de ejércitos, que los señores de Ventura se acabaron hartando, se rebelaron contra todos los invasores y declararon como reino independiente la región. Cerraron sus fronteras aprovechando su conocimiento del duro terreno y la gran cantidad de fortalezas construidas. Se dedicaron a cobrar derechos de peaje a través del reino a las caravanas comerciales y, además, se ganaron el apoyo de grupos de mercenarios y a Señores exiliados al darles licencia de uso de muchas de sus castillos como bases desde las que saqueaban en las regiones colindantes a cambio de un porcentaje del botín. Ventura se convirtió pues en una nación de saqueadores y mercenarios, bastante temida. Esto se repitió al menos 3 veces en la historia conocida, hasta que un emperador de Harandró llegó a un trato con el último rey de Ventura: Ventura se convirtió en Ducado integrado en igualdad de condiciones con los otros 2 existentes, y a cambio los ejércitos en Ventura estarían bajo mando directo del Duque, que sólo respondería ante el Emperador y los otros dos Duques. Después de eso, Ventura se volvió la región más militarizada del Imperio, donde estaba atrincherada un tercio del total del ejército del mismo y donde se formaba prácticamente la mitad de sus soldados: el "Escudo de Harandró".

Esta tradición marcial se mantuvo incluso pasado los Alzamientos, con lo que los habitantes de Ventura tienen fama de ser austeros, disciplinados, duros y buenos en combate. Es de destacar que esta región aún conserva gran tradición de artes de lucha con o sin armas (no es extraño que un Venturano lleve espada), e incluso cuando llegaron las armas de fuego adaptaron sus conocimientos a las nuevas armas, originando la principal variante del llamado "combate armado con Pistolas" o "combate armado". Hasta tal punto llega la tradición militar en Ventura que muchas poblaciones no eligen Alcalde, sino se limitan a dar el mando al Sheriff asignado, al que obedecen como si fuesen una guarnición a su oficial superior.

Ahora está muy despoblada, aunque tiene la

suerte de contar con pozos que afloran periódicamente en sus fortalezas abandonadas. Esto permite poblaciones casi fijas viviendo en ciudadelas y castillos, a diferencia del resto de Harandró cuyas poblaciones itinerantes dependen mucho más de la suerte tanto para encontrar agua como ruinas para refugio. Ahora bien, las colinas de Ventura son un terreno duro y ventoso donde es fácil perderse, conocido por sus cabras salvajes, sus víboras y sus leones de las colinas (un gran felino de piel parduzca o gris moteada, silencioso, paciente y cruel, que no teme agregar humano al menú).

La agricultura en Ventura es extraña, ya que se dedican a la cría de champiñones en los sótanos de sus fortalezas. Es un lugar de paso casi obligado hacia la Baronía de Hierro y Ditur, por lo que tiene un comercio muy activo. Los Venturanos son forjadores de armas reputados.

La población principal de Ventura es Fort Larmy, una ciudadela fortificada erigida sobre las cumbres gemelas de una colina de basalto negro. Fort Larmy está excavado en la propia roca, de manera que sus murallas son realmente paredes a pico de la colina, lo que hace casi invisible el lugar desde lejos al integrarse en el paisaje. Sólo tiene un camino de entrada, una ancho camino de piedra machacada y aplastada que sube serpenteando en doble curva hacia la puerta de la ciudadela, bien a tiro desde los numerosos balcones de varios niveles en las murallas (que parecen más cuevas que construcciones humanas). La ciudadela es famosa por no haber caído jamás, ni siquiera ante el Abismo en los Alzamientos. Por Fort Larmy pasa la mayor parte del comercio de mineral proveniente de la Baronía del Hierro, y cuenta con un activo gremio de Alquimistas y Armeros que se dedica a una escasa producción de óleos, pólvora, explosivos y armas, aunque de sobresaliente calidad.

La Orden tiene un centro de reclutamiento y entrenamiento en un castillo cercano a Fort Larmy conocido con Omala, que es el segundo en importancia tras la propia Fortaleza de Harandró.

EL DUCADO DE HARANDRO

La ciudad de Harandró es la capital del continente, siendo la mayor ciudad habitada gracias a sus famosos 17 pozos principales. La entrada está restringida por salvoconductos temporales expedidos y controlados por la propia guardia de la ciudad, y de hecho es la única población del reino donde oficialmente la seguridad no corre a cargo de la División de Sheriffs de la Orden. Los Pistoleros gozan de un estatus especial que les permite ejercer su autoridad en la ciudad, tanto para entrar como para solicitar apoyo de la guardia, aunque posteriormente deberán responder de cada acto que oficialmente realicen en nombre de la Orden. En la ciudad se pueden encontrar como lugares destacados: la Universidad, el Palacio de los 3 Duques, el Gran Templo de la Luz y el Mercado. También, aunque menos recomendables, los Barrios Bajos son famosos como lugar de ocio y peligro. Separados de las murallas principales como recintos independientes, están los astilleros y puerto de la capital y el centro de silvicultura, "El Jardín".

A un par de kilómetros de la Ciudad se encuentra la Fortaleza de la Orden.

El Ducado de Harandró es una gran llanura que goza de un clima templado aunque muy seco. De hecho, los habitantes del Ducado se concentran en la Fortaleza, la Capital, el Puerto y unas pocas poblaciones costeras. Es la región con menos poblaciones itinerantes del Continente, debido a sus escasas aunque permanentes aguas subterráneas. Junto con Vientos, es la región del Continente más codiciada como residencia, y no es extraño que los Pistoleros deban expulsar poblaciones itinerantes que intentan establecerse sin permiso en el Ducado.

El Ducado concentra la mayor parte de la manufactura del continente, gracias a su relativa abundancia en agua. A cambio y gracias a las materias primas suministradas por el resto de Ducados y Baronías, Harandró produce instrumentos, armas, tejidos, muebles, medicinas, etc que son repartidas por todo el Continente. Especialmente



importante es la producción de papel y libros, un lujo culto pero necesario. Los libros son especialmente caros ya que los textos son copiados a mano en la Universidad, en el Gran Templo de la Luz (textos religiosos) y en la Fortaleza de la Orden (estos son para consumo interno de la propia Orden).

Visitar el Ducado como Peregrino de los lugares sagrados del Culto de la Luz, o comerciar es fácil, sólo hace falta para ello una Carta de Estancia Temporal (1 semana, 2 Galones de Oro, puede pagarse en especie) que, previo pago, se puede obtener en algunos de los puestos de guardias de la frontera o en las aduanas de los puertos (controlados por la Orden). Esta Carta de Estancia se puede renovar en la capital en las oficinas del Palacio de los 3 Duques hasta por un máximo de 4 años. El precio es bastante elevado, pero las autoridades (la Orden, el Templo, la Universidad, un Barón o un Duque) pueden otorgar una Bula para pagar un precio simbólico de 1 Pinta por semana (típicamente para Pistoleros y Estudiantes, lo que les supone pagar 6.5 Galones al año frente a los 104 de la tasa normal). En cambio, un Permiso de Residencia exige un pago prohibitivo (unos 4000 Galones de Oro), Permiso que de todas maneras las autoridades sólo concederán a quienes acrediten unas credenciales intachables.

La relativa abundancia de agua, los fuertes impuestos de entrada y su comercio hacen del Ducado la región más rica de Harandró, y por extensión, del Continente. Siendo justos, la mayor parte de esta riqueza se reparte a posteriori entre las demás Baronías y Ducados de Harandró y en apoyar los Eruditos de la Universidad en su búsqueda de conocimientos, que suministran frutos lenta pero constantemente. La opulencia de la región provoca que los habitantes del Ducado sean considerados en general bastante blandos y snobs en el resto del continente, sobre todo los que son de la Capital. Sin embargo, también son conocidos por ser tolerantes, educados y amables, algo necesario dada la gran mezcla de ideologías (los Racionalistas y los Seguidores de la Luz

tienen su sede central en la capital) y gentes de todo el continente que hay en la región (aunque sea de paso).

El Puerto de Harandró es el más importante del Continente, si bien la mayor parte de los barcos se limitan a hacer la ruta entre el mismo y Tenas, la capital del Ducado de Vientos.

EL DUCADO DE HEOL

(Ducado de los Vientos)

El Ducado de los Vientos y el de Harandró eran los dos territorios centrales de antiguo Imperio de las Tierras Esmeraldas. Sus tierras, antiguamente de clima muy benigno, comprenden el curso bajo del Gran Río que, junto con numerosos afluentes y lagos, regaban fértiles llanuras bajas aptas tanto para la agricultura como la ganadería y acababan en una gran zona costera de clima agradable. Era de las zonas más pobladas del continente, con numerosas poblaciones tanto en el interior como en la costa. Sus cosechas eran abundantes, y no era raro que tuviesen 3 o 4 por año, su ganado se criaba fuerte y sano, y en sus puertos los pescadores conseguían frutos del mar todo el año, amen que iban y venían continuamente mercancías y viajeros de tierras lejanas. El desastre climático destrozó esa región de abundancia, aparte que fue el escenario de las luchas más violentas durante las Guerras Aciagas, y los Alzamientos también dejaron un terrible saldo en ella.

Ahora, el Ducado sigue gozando de un clima relativamente más benigno que el resto del continente, lo que podríamos asimilar a un clima mediterráneo. Está muy despoblado para su extensión, salpicado su territorio de ciudades y pueblos abandonados. Aún así, es la región con mayor producción agrícola de Harandró, concentrada toda junto los cursos de ríos secos que recorren las poblaciones itinerantes excavando pozos. En sus costas hay aún poblaciones dedicadas a la pesca, si bien es una actividad de escaso rendimiento, debido a que el mar ha quedado tan despoblado coma la tierra, y arriesgada debido

a las Mareas Verdes, Rojas y Negras que vuelven periódicamente tóxicas o mortales las algas, la carne del pescado y los frutos de mar que recogen los habitantes. Han quedado pocos puertos comerciales, tanto por la dificultad de mantenerlos como por la escasez de barcos. En las costas es común que utilicen sistemas de desalación de agua de mar basados en el sol que, aunque a muy bajo rendimiento, consigue un suministro de agua dulce suficiente para el consumo humano, aunque no para la agricultura. Existen islas a 2-3 días de la costa, pero estas se consideran más peligrosas que el continente, estando abandonadas en su mayoría o sirviendo de refugio temporales a los escasos contrabandistas que trafican con Randranos por mar o con los aún más escasos piratas.

Los habitantes del Ducado están en su mayoría en el interior dedicados a la agricultura mientras que en las costas hay unos pocos pescadores. Tienen fama de ser gentes amables, algo paletos y blandos. El Ducado exporta productos agrícolas y marítimos en conserva al resto a cambio de madera, metal y productos manufacturados.

La capital de la región, Tenas, es especial. Ciudad-puerto muy antigua, está situada en el delta del Gran Río. Es famosa por sus palacios, templos y edificios gubernamentales de esbeltas columnas sin arcos ni cúpulas hechos de mármol verde y blanco, situados en una peña que domina el mar y el resto de la ciudad a sus pies. Esta ciudadela es anterior incluso al Imperio de las Tierras Esmeraldas, y se dice que son los restos de una cultura humana que no conocía el hierro y que también vivía en las islas del Ducado (las pocas estatuas y frisos antiguos que se conservan no ayudan, pues sólo muestran desnudos en poses atléticas o ancianos barbudos, posiblemente magos o sacerdotes, con toga en poses dignas). Tenas fue y se mantiene como capital del comercio marítimo de Harandró, y sede de la segunda Universidad por importancia del país, y tercera ciudad del continente. De hecho, esta Universidad surge de la unión de la Gran Academia de Náutica (donde se formaba

el almirantazgo de Harandró) y la Universidad de Magia de Vientos (ésta última establecida después del Desastre Climático y cerrada poco antes del Segundo Alzamiento). La Universidad de Vientos tiene fama de contener en su biblioteca la colección de libros de historia, mapas y de textos antiguos sobre magia más grande, mejor conservados y a mejor recaudo del continente, a pesar de los 2 grandes incendios que ha sufrido en el periodo entre el Desastre Climático y los Alzamientos. Los habitantes de Tenas tienen fama de ser a partes iguales tolerantes, cultos, cosmopolitas y pendencieros, y hay proporcionalmente más Eruditos (y Ocultistas) en su población que en el resto del continente. Tanto la ciudad como la región está gobernada por el Concejo de Sabios de Tenas, que ejercen técnicamente como consejeros del Duque: 6 hombres y mujeres elegidos por el pueblo (3 en Tenas mismo, 2 del interior y 1 de la costa).

Esta región fue el lugar de nacimiento de Treass y Noran, y servirá de punto de salida de la mayor parte de los barcos que participarán en el Éxodo. Vientos es considerada la región más Racionalista del continente (muchas veces no como un halago), y también la más tolerante con los Ocultistas y los sectarios (esto último es una clara difamación).

RAN Y RANDRIM

La mesa a la sombra, el té en la mesa,
el té a los labios y el precio en la boca.

(Dicho Randrano sobre el regateo)

HISTORIA

Ran es un región al sur del continente, que está rodeada de desiertos pedregosos aún más duros que los eriales que constituyen la mayor parte del territorio de Harandró. El desierto con el que limita al norte se denomina Randrim y, aunque peligroso, es cruzado por unas calzadas que se remontan a las épocas anteriores a los Alzamientos y que llegan a Quarnile por el Oeste y la propia capital de Harandró por el Este.

Ran era ya una región muy seca antes del Primer Alzamiento, tenía una población comerciante concentrada en ciudades-estado situadas en oasis y rodeadas de sabanas a las que únicamente unía la cultura y lengua. Ni

siquiera disponía, por aquel entonces, de un gobierno central. El resto de los Randranos eran tribus itinerantes dedicadas al pastoreo de camellos y cabras. Los registros apuntan a que Ran fue, durante la mayor parte de la historia, una región que rendía pleitesía a Harandró, aunque nunca fue conquistada ni sometida como tal por la dificultad que suponía el control de un área tan vasta y con una población tan dispersa.

Durante la gran sequía, Ran perdió la mayor parte de su población y ciudades. La anarquía se instauró a consecuencia de las extremas condiciones climáticas. Años antes del Primer Alzamiento, durante la época de “Las Guerras Aciagas” que se estaban desatando por todas las Tierras de Bronce, Ran quedó separada de facto de Harandró y su nobleza fue expulsada del país, quedando la región fraccionada y dominada por Señores de la Guerra en continua disputa entre sí.

Esta situación se mantuvo aún después del Primer Alzamiento y no fue hasta años



después de la desaparición de los Magos, algo más estabilizado el clima, cuando algunos nobles de origen Randrano volvieron del exilio apoyados por Clérigos y Paladines Harandranos de Palad y Lhun. Los nobles lograron derrocar a los Señores de la Guerra, unificando de nuevo el territorio. Estos nobles se repartieron el gobierno de las ciudades-oasis, dedicando cada una de ellas a una de las deidades, lo que en la práctica significó que delegaban el gobierno a los Clérigos y Paladines que les habían apoyado. Aún con el nuevo gobierno, hubo años de luchas con algunos Señores de la Guerra convertidos en líderes de banda de saqueadores errantes, por lo que se mantuvo un estado constante de movilización en la población. Esto es lo que convirtió a Ran en una confederación teocrática militarista. Dicha confederación volvió a tomar relaciones con Harandró, si bien no eran ya de pleitesía, sino de colaboración limitada como buenos vecinos.

Durante el Segundo Alzamiento, gran parte de los ejércitos Randranos fueron despachados hacia Harandró contra el grueso de la invasión de Aberraciones del Abismo confiando la defensa de las poblaciones a las milicias de las mismas. Los Randranos lucharon con ahínco contra las Aberraciones en su propio territorio, pero, sin la mayoría de sus Clérigos y Paladines, sufrieron terribles pérdidas. Las crónicas hablan de que prácticamente sólo unas pocas ciudades Randranas seguían en pie cuando la Luz inundó el país por entero. Ese milagro marcó a los supervivientes Randranos, que en el filo de la aniquilación vieron a sus enemigos deshacerse como sombras, sus heridos sanar y algunos de sus muertos resucitar.

Los Randranos nunca olvidaron sus pérdidas durante el Segundo Alzamiento, culpando de ello a los Harandranos, si bien realmente fueron sus propias autoridades quienes enviaron las tropas fuera de Ran y como primera línea en el campo de batalla. Los Randranos se volvieron cada vez más xenófobos, algo que los nobles toleraban si no fomentaban directamente.

Aunque el poder del clero se resintió mucho

con la muerte de los Dioses, se mantuvo la estructura militarista. Cuando los primeros misioneros de la Luz llegaron desde Harandró (Randranos que volvían después del Segundo Alzamiento) rápidamente los gobernantes adoptaron la Fe de la Luz como sustitutivo de los antiguos cultos.

Tiempo después, cuando los primeros delegados de la Orden llegaron desde Harandró proponiendo a las autoridades Randranas la incorporación del territorio a la zona de acción de los Pistoleros, lo aceptaron con la condición de que ellos mismos gestionarían sus Pistoleros. Los Randranos se limitaron a adaptar las antiguas ordenes de Paladines de su territorio a los nuevos justicieros, pero pronto empezaron las disensiones con la Orden desde Harandró. Las autoridades Randranas controlaban y, sobre todo, dominaban demasiado a los Pistoleros, utilizándolos como una élite parte de su ejército. Finalmente, los Randranos promulgaron sus leyes de esclavitud estatal que despojaban de cualquier derecho a los Verdosos entre otras cosas, e ilegalizaban del Ocultismo equiparándolo al culto al Abismo, sellando así el cisma de la Orden Randrana: La Orden de Harandró declaró oficialmente que los Pistoleros Randranos que aceptaran de buen grado esos hechos no serían considerados Pistoleros por el Concejo de la Fortaleza. Los Pistoleros de Ran que decidieron seguir el espíritu de la Orden original se marcharon al exilio, para evitar una fútil rebelión, pues estaban en clara minoría frente a los ejércitos del país, y con ellos se marcharon una gran cantidad de Randranos.

SOCIEDAD

La sociedad Randrana está marcada por su sistema político: Una teocracia militarista. A cada comunidad se le asigna un Juez, que ejerce pleno poder político y espiritual. El Juez toma cualquier decisión sobre el trabajo de su comunidad y, en especial, acerca de los esclavos, que son técnicamente propiedad estatal. El gobierno “central” de Ran está constituido por el Concejo de Jueces y su ejército, la Orden Randrana. Existen familias

nobles en las ciudades-oasis Ran, con gran poder económico ya que controlan las exportaciones del país pero cuyo poder político no viene garantizado por sus estatus, por lo que la mayoría de sus miembros acaban siendo Jueces o Pistoleros. Los nobles que deciden permanecer fuera del Concejo de Jueces y de la Orden de Ran, forman un elenco de ricos comerciantes que es controlado de cerca por el gobierno, teniendo sus actividades gravadas con fuertes impuestos.

Ran es un país cerrado a los extranjeros donde sólo se puede acceder por invitación (teniendo que responder un Juez o un Pistolero Randrano por los viajeros) o en su defecto pagando una gravosa Carta de Paso temporal. La mayoría de los extranjeros en Ran son, por tanto, los esclavos.

El gobierno de Ran está constituido por un Concejo de Jueces, jefes de poblaciones que también ejercen como generales del ejército a la par que como líderes religiosos. Los Randranos equipararon los cuerpos de élite de su ejército a la organización de la Orden de Pistoleros harandrana, aunque su función fundamental es la represión interna, algo necesario para mantener el control de sus disgregadas poblaciones, los numerosos grupos de bandidos, tener a ralla alguna que otra rebelión o conspiración de nobles y la vigilancia de su, en proporción al total de habitantes, relativamente importante población esclava. En los años previos al Éxodo se sospechó que realizaban incursiones en territorio Harandrano, sospechas ignoradas por consejo de la Orden, que decidió hacerse cargo de ello sin implicar el gobierno de Harandró.

La Orden Randrana ejerce una gran represión interna controlando toda la población, sus Jueces incluidos. Técnicamente, la Orden Randrana está supeditada al Concejo de Jueces, con excepción de los Portadores de Muerte, que actúan sin tener que responder ante nadie por sus acciones excepto ante el Gran Señor de la Orden. Los pocos Randranos que consiguen permisos de comerciante para salir de su territorio y

comerciar en Harandró, tienen que ir acompañados de Pistoleros Randranos, para su protección durante el viaje. Los Randranos más ricos (comerciantes, Jueces y algunos Pistoleros de alto rango) también pueden pagar un permiso temporal para salir de su territorio como peregrinos.

Hay pocas poblaciones permanentes en Ran, concentradas en las ciudades amuralladas que rodean los escasos oasis. Las comunidades itinerantes Randranas son más reducidas que sus equivalentes Harandranas y se mueven mucho más, pastoreando sus rebaños. Esto es debido a que el clima es más extremo (muy cálido durante el día y muy frío durante la noche) y terreno más yermo con respecto a Harandró (que no es tampoco muy acogedor). El país fuera de las ciudades es muy peligroso, tanto por clima como el bandidaje, por lo que se recomienda a los extranjeros ir en las caravanas protegidas por la Orden Randrana, que conocen el terreno y están fuertemente armadas.

El control es estricto en las ciudades, que son realmente donde la autoridad del gobierno oficial tiene su base. También es donde se concentra la población de esclavos, no siendo comunes fuera de las mismas. El ambiente es mucho más distendido en las poblaciones itinerantes que en las ciudades, sólo teniendo que preocuparse por la visita ocasional de un Rastreador o Inquisidor de la Orden.

Es bastante más común de lo que reconocen sus gobernantes que algunas poblaciones ignoren la ley Randrana, dedicándose por ejemplo al contrabando, convirtiéndolos, técnicamente, en bandas de forajidos. De todas maneras, tienen que preocuparse más por las verdaderas bandas de bandoleros que erosionan su autoridad, ya que son incorporados a la imaginaria popular como antihéroes enfrentados al poder establecido. Estas bandas están constituidas por gentes muy diversas: rebeldes, forajidos, esclavos fugados, etc. y sus motivaciones son tan diversas como sus miembros: jefes militares caídos en desgracia que no han querido marchar al exilio y buscan venganza, protección altruista del pueblo llano contra los

abusos del poder, simple supervivencia, que sean vulgares saqueadores o que sean incluso sectarios con algún loco plan. En ocasiones, alguna banda ha llegado a asaltar alguna ciudad-oasis, causando gran conmoción.

RELACIONES CON HARANDRO

Los Randranos comercian en Harandró fundamentalmente con especias, plantas medicinales, té y reliquias de sus ciudades abandonadas. También es común la compra y venta de armas Randranas, que son de mediocre calidad pero baratas, llamando especialmente la atención su equivalente a las “Altas Pistolas” (consideradas poco fiables incluso por los propios Randranos).

Los actores, poetas, bardos y bailarines Randranos, especialmente las mujeres, son muy apreciados en Harandró. Estos artistas son en su mayoría esclavos entrenados desde niños, por lo que los dueños de tabernas, salas de variedades, y algunos nobles Harandranos compran su libertad y los traen a territorio Harandrano, siendo una práctica común que trabajen entre 2 y 5 años para reembolsar su precio a modo de deuda. Esta práctica se tolera muy a regañadientes como mal menor por parte de las autoridades Harandranas, que no reconocen la esclavitud en su territorio. Las negociaciones y protocolos para “adquisición” de un artista son de todas formas muy complejas, incluyendo ir a territorio Randrano, con lo que implica.

Curiosamente, los Randranos tienen una presencia importante en la capital de Harandró como comerciantes y peregrinos y, de hecho, hay un barrio en la ciudad que concentra una importante población emigrante. Los emigrantes Randranos también buscan en Harandró un lugar donde huir de la represión de su tierra natal. Desgraciadamente para estos refugiados, se sospecha que también hay gran cantidad de agentes leales al gobierno Randrano infiltrados, sobre todo con el fin de ganar peso en las altas esferas de los Seguidores de la Luz Harandranos.

En la línea histórica de la ambientación, con excusa de disputas territoriales, las relaciones

entre Ran y Harandró se irán haciendo cada vez más tensas. Se llegará a una década de guerra encubierta (incursiones, espionaje, intrigas, conspiraciones, etc) que culminará en un conflicto armado que estallará unos años después del Éxodo.

RELIGION Y CULTURA

Los Randranos, fervientes seguidores del culto de la luz, tienen que presentarse en los templos a rezar en comunidad todos los días al amanecer y anochecer dirigidos por sus Jueces. El Día del Descanso además tiene lugar al mediodía un Rezo Mayor mucho más complejo, que incluye oraciones, promesas públicas de los fieles ante la Luz, cánticos y sermones por parte de los Jueces. Al finalizar dicha ceremonia, en las ciudades se procederá a las ejecuciones que hubiera sentenciadas durante la semana en la plaza pública. En caso de no poder asistir por causa de fuerza mayor, un Randrano deberá rezar en privado y hacer un acto de contrición la próxima vez que pueda asistir al culto (normalmente, confesión pública de su falta y pago de una cantidad que estipulará el Juez al cargo). En las poblaciones errantes tienen lugar ceremonias similares, aunque mucho más simplificadas.

Los Randranos de ciudad son comerciantes por naturaleza. En las ciudades-oasis hay un continuo flujo de mercancías en sus mercados y zocos, aunque ese mercado es interno a Ran, siendo los nobles comerciantes los que obtienen mayores beneficios al vender sus productos a Harandró. Desgraciadamente para ellos, ese comercio interno está muy vigilado y gravado de impuestos. Los comerciantes Randranos son regateadores consumados, que no consideran un negocio decentemente cerrado salvo que se haya tomado al menos media de hora discutiendo el precio mientras se toma té. Aquellos extranjeros que obtienen permiso para entrar en Ran, quedan sorprendidos por la hospitalidad demostrada por los comerciantes Randranos frente a la cerrazón del resto de la población del país (debido al temor a los Jueces y Pistoleros), y habitualmente serán invitados a pernoctar, al

menos una noche, en casa de aquellos con los que hayan cerrado un trato importante.

Los Randranos de las poblaciones errantes están totalmente dedicados a sus rebaños de cabras y camellos, criados fundamentalmente por su leche y pelo. Son amables pero distantes con los extranjeros que encuentran, y normalmente no dejarán que pernocten con ellos. Algunos de ellos hacen, con gran riesgo, contrabando desde hace generaciones.

Los Randranos aprecian la danza, la poesía y la música, siendo muy habitual verlos cantando mientras trabajan al ritmo de tambores, arpas y flautas. En las tabernas y casas de nobles es común comer mientras de fondo, un cuarteto toca una melodía, y a los postres celebrar una competición de poesía, canto y chistes (si bien el sentido del humor Randrano está muy centrado en su ganado, y la sátira política y religiosa es, por motivos obvios, inexistente).

La gastronomía Randrana es famosa por ser extremadamente especiada. La dieta de los Randranos consiste sobre todo en gachas de mijo y sémola sazonadas de muy diversas maneras, acompañadas de frutos y raíces de sus oasis y de plantas del desierto, y, en ocasiones, algo de carne. Un Randrano no beberá agua si puede beber té, tienen una docena variedades de plantas que utilizan en combinación para centenares de infusiones aromáticas o medicinales.

Los Randranos tienen muy mala visión del Ocultismo debido a que durante su historia, muchas ciudades-oasis fueron gobernadas por nigromantes. Los Ocultistas Randranos son tan escasos como cuidadosos, pues saben que de ser encontrados ellos y sus familiares serían ejecutados por los Portadores de Muerte de la Orden.

VIDA

Los Randranos viven supeditados al estado de manera más o menos directa. Durante su infancia hasta los 14 años son educados por Maestros especialmente designados por el Juez de la población o por el Juez en persona. Pasado los 14 años pueden elegir profesión,

ingresando de manera más o menos oficiosa en un gremio como aprendices. Entre los 18 y los 21 años todos los Randranos tienen servicio militar obligatorio en la guardia de su región, en calidad de Acólitos. Cumplidos los 21 años pueden elegir estar otros 3 años en el ejército, en cuyo caso serían trasladados de región y tendrían acceso a las pruebas para ser Jueces o Pistoleros la Orden Randrana. En su vida adulta, todo Randrano tiene el deber de incorporarse a filas a requerimiento de un Juez o Pistolero.

En Ran tanto hombres como mujeres tienen los mismos derechos y deberes que los hombres por lo que también estudian una profesión y realizan en servicio militar.

La vida de un esclavo está totalmente en mano del Juez (o Jueces) y los Pistoleros de lugar donde habitan, que ordenan sobre ellos. Los esclavos son propiedad del estado, por lo que no hacen tareas domésticas sino trabajos como obras, limpieza de lugares públicos, minería, etc. El estado tampoco consiente el maltrato deliberado a los mismos bajo ningún concepto, teniendo que responder ante la justicia aquellos que dañen tanpreciado bien. Su nivel de vida depende de su trabajo. Los esclavos dedicados a limpieza de ciudades y otros servicios públicos (acarrear agua, por ejemplo) no vivirán mucho peor que otro habitante de la ciudad. Los dedicados a los cultivos junto a los oasis no vivirán mucho peor que un campesino. Los dedicados a albañilería y obras públicas en ciudades-oasis lo pasan algo peor, siendo un trabajo duro pero soportable por muchos. Los dedicados al cuidado de calzadas y minería serán en cambio, los grandes castigados, una condena a muerte lenta, y normalmente como consecuencia de un castigo por algún delito grave. Hay unos esclavos especiales que son los dedicados al arte, educados y entrenados para ceremonias oficiales, religiosas y para exportación. El nivel de vida de estos últimos puede ser incluso más acomodado que los de muchos ciudadanos libres de Ran. Los esclavos que demuestren más lealtad y celo en sus funciones pueden llegar a ser liberados y ser declarados ciudadanos de pleno

derecho, con excepción de los esclavos Verdosos, cuya liberación significa el exilio.

La forma de vestir de Ran es similar a la Harandrana, si bien comúnmente por encima de sus ropas suelen llevar un tabardo con capucha, de color blanco o crema, para protegerse del sol de día y del frío del desierto de noche. Los Randranos no usan sombreros ni cinturones de cuero con hebillas, sino cuerdas de tela. Normalmente llevan las armas cortas (pistolas y cuchillos) sujetas al cinturón de tela sobre el centro de la cintura, las cananas cruzadas sobre el pecho y los fusiles al hombro colgados con una cincha.

Físicamente, los Randranos son similares a los Harandrano aunque suelen ser más enjutos, siendo más común que tengan el pelo negro y los ojos marrones o avellana. Los hombres tradicionalmente llevan perilla

durante la juventud, dejándose barba al pasar los 50 años, y no es raro que se afeiten el cuero cabelludo, si bien no hay normas en cuanto a sus peinados y tampoco es raro verlos con pelo largo o a cepillo. Las mujeres Randranas son conocidas por usar un exquisito maquillaje de ojos y labial, y tienen el pelo suelto de solteras y recogido en un moño en el cogote ya casadas o viudas.



“Los harandranos tenemos una imagen muy negativa de Ran. Nuestra visión está distorsionada por el antagonismo, totalmente real, a nivel político e histórico. Oireís a madres amenazando a niños pequeños mandarlos como esclavos al Randrim o bebedores en nuestras tabernas brindar por estar en un reino libre, no como en el Sur. Uno de los pocos aspectos positivos que tiene para el harandrano común nuestro vecino del sur son sus artistas, pero hasta a eso se le da la vuelta viéndoles como refugiados de su terrible tierra.

Harandranos de bien, no dejéis llevaros con complacencia por vuestra ignorancia. Ran es un reino hermano de Harandró. Durante muchos de los siglos anteriores a los Alzamientos fue parte del Imperio de la época dorada. No son un reino oscuro, de esclavistas, ni lo fueron ni lo son. Sus gentes son similares a nosotros, con nuestras mismas preocupaciones y aspiraciones en la vida.

No pretendo decir que todo es hermoso en Ran, lejos mi intención es. Ran es un país cerrado, gobernado por un consejo represivo guiado por una visión extremista del Credo de la Luz y con políticas intolerantes. Pero, y ahí debo incidir, debemos ser realistas, no todos los randranos son Acólitos que denunciarán y despellejarán vivo a los sospechosos nada más verlos. Para empezar, la tortura raramente se usa en Ran. Es un país muy reglado, todo el mundo recibe juicio, y de hecho nunca habrá un Juez lejos en Ran. Tampoco la pena capital es tan común como se puede pensar, prefiriendo la esclavitud estatal. Aunque debo reconocer que los Pistoleros Randranos pecan de exceso de celo muchas veces.

El tópico más erróneo acerca de nuestros vecinos es la de la esclavitud. La esclavitud estatal de Ran consiste en una condena de trabajos forzados para el estado, no esclavitud como la entendemos tradicionalmente. No hay casa Randrana, ni siquiera la de un noble, que tenga esclavos, simplemente no es así. Aunque debo dar la razón en que hay excesos. En Ran es motivo de pérdida de la libertad de forma permanente e hereditaria ser Verdoso y entrar o salir sin permiso del país...”

Extracto de “Justicia para Ran” del erudito Atermi Oland

KRAN Y KRANNOST

Cuando los espíritus te hablan,
no todas las voces que oyes son tuyas.

(Dicho Verdoso sobre la religión o el fanatismo en general)

Kran es la región norte de la Tierras de Bronce territorio de los Verdosos que son descendientes de los Orcos Negros. Kran incluye el valle del río Krannost, región conocida como Krannlen y las tundras heladas al norte de dicho valle.

KRAN, LA GRAN TUNDRA HELADA

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Kran es un territorio muy frío, aunque seco. La mayor parte del año la temperatura apenas supera los 0 grados, en el valle hay escasas precipitaciones de agua nieve y granizo en primavera y en las tundras el agua existente es la que se deposita con las escarchas sobre las rocas.

En la gran tundra que se extiende al norte es pedregosa y con escasos parches de musgos

y líquen. El Krannlen es algo más benigno, pues el Krannost aflora de vez en cuando formando charcas de forma temporal (de 4 a 6 meses), lo que permite presencia de arbustos por todo el valle.

La fauna de la región está constituida por animales adaptados al frío, siendo los más comunes los lemmings, un tipo de zorros pequeños, rapaces, lobos, caribues y osos.

HABITANTES Y POBLACIONES

Las poblaciones del lugar están compuestas en su totalidad por verdosos. Los verdosos no son una raza aparte sino humanos que se mezclaron con orcos siglos atrás y que aún conservan algunos rasgos de esta antigua y poderosa raza. Su altura media es de 1,80 metros y una anchura de hombros de 1,50, lo que los hace más grandes y, sobre todo, masivos que el resto de hombres del continente. Es muy común que los Krannanos tengan los colmillos inferiores algo más desarrollados que los superiores, aunque no llegan a asomar de la boca cuando la cierran. Sin duda, el rasgo más distintivo es su piel, de un color oscuro y ligeramente olivácea lo que





originó su denominación como “verdosos”.

La escasa población Krannana está dividida en Tribus, que recorren el Krannost, un río en su mayor parte subterráneo, pero que llega a aflorar temporalmente de vez en cuando. Viven de cazar los escasos grandes Osos y Caribues así como de recolectar líquen y musgo.

En el Krannlen los habitantes construyen conjuntos de muros circulares (no más de 4 metros de diámetro) de piedras apiladas rodeando una depresión de poca profundidad excavada en el suelo. Estas sencillas edificaciones sirven para establecerse temporalmente, pues les basta techar un

círculo con huesos, ramas, musgo y pieles para convertirlas rápidamente en una vivienda. Estas construcciones son más raras en la tundra, donde los cazadores acampan con tiendas de hueso y pieles. También se rumorea que algunas Tribus habrían intentado cruzar la Gran Tundra Norte hacia los Hielos Eternos, pero no hay confirmación de ello.

Se fomenta la paz entre las tribus ya que entrar en guerra unas con otras, teniendo en cuenta la escasez de población del lugar, pondría en peligro la viabilidad de su pueblo. Sin embargo, los krannanos no son ajenos al conflicto que en ocasiones resulta inevitable (normalmente por disputarse reservas de agua o lugares de caza). Cuando el diálogo no es

suficiente para su resolución, el conflicto se resuelve seleccionando a un campeón de cada tribu que se enfrentarán luchando según las reglas que seleccionen los chamanes de cada tribu. Estos campeones, entrenados como guerreros desde su temprana adolescencia, defienden la posición de su tribu adoptiva (raramente es la misma que les vio nacer), a veces arriesgando sus propias vidas. Por supuesto, estos combates rituales no siempre terminan con el problema otorgando la razón a una de las partes implicadas en un conflicto, pero las escaramuzas entre tribus se han visto muy limitadas por este sistema (que se cree que es incluso ancestral) y está ampliamente extendido por todo el territorio krannano.

LAS TRIBUS DE KRAN

HISTORIA

Kran y Krannost es territorio de los Verdosos que son descendientes de los Orcos Negros. Son humanos, pero con marcados rasgos orcos en su constitución, con una altura media de 1,80 metros y una anchura de hombros de 1,50, lo que los hace más grandes y, sobre todo, masivos que el resto de hombres del continente. Es muy común que los Krannanos tengan los colmillos inferiores algo más desarrollados que los superiores, aunque no llegan a asomar de la boca cuando la cierran. Según algunos historiadores de Harandró, son descendientes de presos humanos capturados en incursiones de los Orcos, aunque otros apuntan a que hubo una época en el que el Krannlen tenía un clima lo suficientemente suave como para permitir cultivos, y serían simplemente el resultado de gran población mixta de humanos y orcos conviviendo durante largos siglos. Como sea, los actuales habitantes de Kran en general consideran con reverencia sus antepasados Orcos, si bien hablan un idioma claramente derivados del harandrano del norte con algunas palabras propias.

Los Krannanos son chamanistas reconocidos, y son mirados con aprensión en las Baronías del Norte de Harandró tanto por eso como por infundados rumores de incursiones por su

parte. Lo que sí es cierto, es en que los años previos al Éxodo muchas tribus bajaron hasta territorio Harandrano obligadas por la escasez y para participar en el propio Éxodo, movidos por una profecía repetida por los chamanes desde hace generaciones, la profecía de Groom, el gran chamán orco del 3º alzamiento.

SOCIEDAD

Las Tribus están unidas por un código de hermandad y cortesía, aunque carecen de gobierno como tal. Cada Tribu es gobernada por sus ancianos y Chamanes, y habitualmente no superan los 100 miembros. Son un pueblo muy orgulloso de su pasado, remarcando en especial que son descendientes de los últimos Orcos que impidieron el 3º Alzamiento, opinión altamente discutida en el resto del continente. Las Tribus reciben con grandes honores y hospitalidad a los Pistoleros de Harandró, especialmente a los miembros de la División de Cazadores y Eruditos, ya que se declaró la Orden como Tribu hermana al aceptar entre sus filas a Verdosos. Unos pocos Pistoleros han llegado a establecerse temporalmente entre los Krannanos, pero son muy apreciados: Eruditos-Chamanes, Exploradores acompañando cazadores de caribues en los territorios del norte, Cazadores apoyados por Guardianes en misión, etc. Sólo ha habido un caso documentado de Pistolero no Verdoso que se quedara a vivir entre los Krannanos, un Sheriff que tomo por esposa una mujer de una tribu. La estructura social de las tribus es muy sencilla, hombres y mujeres participan por igual en todas las tareas, que son decididas por los ancianos del grupo y los chamanes. Todos deben participar en la defensa de la tribu, a los 12 años deben dejar el seno familiar y vivir en común con otros jóvenes, mientras son adiestrados por los chamanes como guerreros. Esta temprana separación no suele ser traumática, pues ven a sus padres a diario, simplemente teniendo tareas separadas y durmiendo en comunidad con el resto de jóvenes (bajo atenta vigilancia de los ancianos, eso sí). A los 16 años se les da a elegir seguir como guerreros o chamanes el resto de sus

vidas, en cuyo caso deben irse de la tribu para seguir su adiestramiento o seguir en la tribu como cazadores y recolectores. A estos jóvenes guerreros y chamanes, que reciben en ese momento el título de “Guardianes de Krannost”, se les hace entrega de regalos de utilidad y se les desea lo mejor. Cabe destacar que el regalo principal que se concede a los que eligen la vida de guerreros, es una espada de metal, de hoja muy ancha que, aunque algo basta, es terrible en los brazos fuertes, diestros y entrenados de estos guerreros verdosos. En ocasiones, estas espadas están adornadas con antiguos glifos orcos y son regaladas de generación en generación como un símbolo familiar, tribal y de casta. Esta costumbre de enviar a los que eligen la vida espiritual o guerrera, posiblemente sea un mecanismo adicional para evitar la consanguinidad. Algunos se marchan de Kran a buscar suerte en Harandró, siendo más que probablemente el origen de la minoría Verdosa al sur de Kran.

ARTESANIA

Los Krannanos conocen la forja y uso del metal, pero fuera de la fabricación de hachas y cuchillos lo trabajan raramente ya que es muy costoso en grasa, heces y hierbas secas (sus principales combustibles). Prefieren comerciar con los Harandranos para conseguir otros bienes más complejos. Son expertos talladores de huesos, con los que fabrican enseres de cocina, cuchillos, hachas, instrumentos musicales, collares, pipas, etc. Los objetos de hueso Krannanos son de manufactura delicada y con numerosos adornos (glifos orcos), siendo sus joyas e instrumentos musicales muy preciados por los entendidos en Harandró.

El clima es frío, y el agua escasa. Pero los Krannanos son capaces de construir pozos cuando la necesidad los requiere, aparte de que en su aldeas tienen construcciones de piedra para recoger el rocío y la escarcha del amanecer y guardarla en un depósito. Como medida extrema, han inventado ingeniosos instrumentos para purificar el agua de la sangre y otros fluidos corporales.

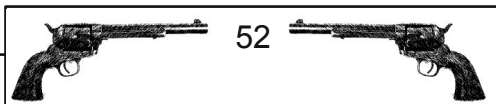
La vestimenta típica de los Krannanos son las túnicas cortas de pieles de oso o caribú sin curtir que dejan libres piernas y brazos, y que sujetan con una tira de cuero anudada a la cintura. Su ropa no tiene bolsillos, ni costuras y tampoco usan ropa interior. Usan botas altas de piel forrada sujetas con tiras de cuero fino en las pantorrillas. Por encima de todo, llevan una capa de piel de oso de cuerpo completo. Un Krannano normalmente llevará un cuchillo en una funda en una de sus botas, un hacha corta a la cintura y un lanzador de lanzas cortas que fabrican principalmente con hueso y puntas de acero. En caso de llevar armas de fuego, llevarán fusiles con cincha cruzados a la espalda y las pistolas en uno o los dos costados del pecho, en fundas sujetas a sus ropas por dientes, garras o huesos de animales. Si pertenecen a la casta guerrera, su emblemática espada estará colgada a su espalda por cinchas de cuero, mismo material con la que recubren la empuñadura para evitar daños entre sus manos y el frío metal.

Mi raza se muere, aunque nuestros descendientes bastardos con vuestra Sangre tal vez nos salven del olvido. Esta expedición que estúpidamente destruisteis fue el último intento de las Tribus por entrar en la Leyenda. Alertados por las visiones de nosotros, los sabios Chamanes, supimos del plan de los Seguidores del Antiguo Mal y ¡Acudimos a salvarlos! Pero no todo se ha perdido, y mi última visión os dejo, desagradecidos humanos. Al Este se alzaré la Esperanza, al Este deben marchar a buscar y liberar el Antiguo Poder para asegurar el Futuro. Más allá de las Fauces del Kraken se halla lo que se ha Perdido y desea regresar. Tened presente esto: el regalo de los Pequeños Mineros tal vez retrase el desastre, pero si no cumplís mi profecía, nada impedirá el Fin.

Groom, Chamán de los Orcos

COMERCIO

Los Krannanos comercian con pieles y carne curada con los habitantes de las baronías del



norte de Harandró a cambio de productos cultivados (grano, fundamentalmente). Hay comerciantes de Harandró que suben hasta el Kran para tratar directamente con las tribus intercambiando armas de fuego y objetos de metal a cambio de oro, objetos de hueso tallado, heces de oso, lobo y caribú (vendido posteriormente a los alquimistas), pieles y huesos más raros, hierbas medicinales y alucinógenas (esto último suele ser más difícil, los chamanes se oponen usualmente).

Existen ruinas humanas en territorio de Kran, aunque en menor número que en el sur: castillos, torres, etc. Las tribus se mantienen alejadas de ellas, pues las consideran lugares malditos, por lo que no molestan a los grupos extranjeros de cazadores de tesoros que quieran explorarlas. Al norte de las tundras, ya empezando los hielos eternos, las tribus afirman que hay ruinas de ciudades no humanas, que consideran aún más malditas que el resto de las presentes en su territorio.

RELIGION

Los Krannanos adoran a los espíritus de los fenómenos naturales, jurando por los Espíritus del Aire, Agua, Fuego, Vacío, Desierto, etc. Son en cierta forma animistas que ven espíritus en todas las cosas. La relación entre los Krannanos y los Espíritus se realiza mediante los trances de los chamanes, que les piden consejos, ayuda o simplemente buscan aplacarlos. Los Krannanos consideran a los espíritus entidades sin inteligencia comparable a la humana, siendo brutalmente instintivos y, en general, neutrales a los hombres, por lo que buscan tener buenas relaciones con ellos pero realmente no confiando demasiado en su ayuda. Los Krannanos reverencian a sus antepasados, siendo los juramentos más fuertes aquellos tomando el nombre de algún personaje histórico o héroe mítico, aunque jamás intentarían contactar con ellos mediante rituales, pues es considerado un tabú en su religión molestarlos en su descanso. Curiosamente, a pesar de la prohibición de invocarlos, es en cambio considerado totalmente válido bendecir o maldecir por ellos y un gran honor que el espíritu de un

antepasado visite a un chamán en trance.

Los Krannanos tienen un odio visceral al Abismo, al que llaman Antiguo Mal, y matarán sin vacilación sectarios y brujos que encuentren. Curiosamente, en su territorio parecen ser capaces de detectar y rastrear la presencia de personas y seres relacionados con el Abismo.

QUARNILE

Quarnile es el antiguo reino-bosque de los Elfos, un gigantesco bosque muerto que llega hasta Karandró al Norte, las montañas del Oeste y Randrim al Sur. Está cruzado y cortado por el profundo cauce seco del Gran Río. En su centro, están las ruinas de la capital de los Elfos. Es territorio considerado inhabitable debido tanto a la escasez de agua y comida, como lo fácil que es perderse en él. El bosque sufrió grandes incendios hace siglos, quedando los árboles pelados y ennegrecidos como siniestros dientes clavados al suelo aún cubierto de hollín. Además, entre los troncos muertos casi petrificados, los rumores dicen que tienen sus guaridas bestias no naturales, fantasmas e incluso engendros del Abismo.

LLAHAN, KARANDRO Y EL VALLE

DE LOS ELFOS

Llahan es la gran cordillera que cruza el Oeste del continente de Norte a Sur. Está apenas explorada, y la altura de sus picos supera usualmente los 15.000 metros. El peligro de adentrarse en sus valles son las tremendas distancias implicadas simplemente para llegar a los pies de las montañas, su sequedad y aislamiento.

Karandró se refiere tanto al antiguo reino subterráneo Enano como al macizo bajo el cual se sitúa. Las puertas principales de Karandró están al norte de Quarnile, junto al Gran Lago (ahora seco) que alimentaba al Gran Río. La Puertas de Piedra de Karandro

son 3, cada cual con batientes cuadrados de unos 5 metros de altura, y fueron cerradas por los últimos Enanos que salieron de ella cuando se dirigieron a dar la armas de fuego a los humanos. Se desconoce casi todo de la antigua cultura enana, de lo poco que se sabe es que eran mineros, comerciantes de minerales y herreros, enemigos acérrimos de los Orcos y que poseían conocimientos alquímicos y de mecánica casi mágicos desde la perspectiva de las demás razas.

El Valle de los Elfos es el casi mítico lugar donde se refugiaron los últimos elfos tras abandonar voluntariamente Quarnile tras las guerras que siguieron el desastre climático. Se desconoce su ubicación, sólo que es un valle “alto y aislado en Llahan entre Karandro y Krannost”, lo que se traduce en una enorme zona montañosa inexplorada rodeada de territorios agrestes conocidos por su extrema sequedad y peligros. Lo más probable es que si el valle sigue existiendo como tal, es decir, no se haya tornado en un reseco erial, no esté ya apenas poblado, y sus pobladores sean humanos con rasgos élficos. Se sabe que los elfos trasladaron a ese lugar las reliquias de su cultura, por lo que es una especie de “El Dorado” en la mente de muchos buscadores. Ni que decir tiene que todos fracasaron o desaparecieron en su intento de hallarlo.

OCEANO DE KALLAK Y FAUCES

DEL KRAKEN

El llamado Gran Mar de Kallak es en realidad parte de un océano de tamaño similar al Pacífico. A las $\frac{3}{4}$ parte de su extensión éste tiene una extrañeza geográfica; una cadena de islas volcánicas que se extiende de norte a sur con una actividad extrema: las Fauces del Kraken. Las Fauces del Kraken se han considerado siempre inhabitables, e incluso excesivamente peligrosas como para justificar su exploración y cruce: nubes de humo y vapor perpetuas, agua que hierve ocasionalmente, terremotos, maremotos, piedras ardientes que caen del cielo... Como remate, las leyendas antiguas hablan de un pueblo de anfibios inteligentes muy agresivos

expulsados de las costas del continente por los Tritones tiempo atrás. Estos morarían en ciudades submarinas relativamente cercanas a algunas de las islas volcánicas, y aunque la historia del mundo implica que seguramente estarán extintos, nunca se puede estar seguro.

Como apunte, los mares y océanos han sufrido la misma pérdida en sus ecosistemas que el continente, habiendo muy escasa pesca y algún que otro monstruo corrupto morando en las aguas.

LA ORDEN: ASUNTOS INTERNOS

LEYENDAS DE LA ORDEN

Sólo cogerán nuestras armas

de nuestras manos muertas

Lema oficial de la Orden

Comemos Plomo, Bebemos Fuego.

Lema no oficial de la Orden

LA FORTALEZA

"La Fortaleza" de la Orden es un castillo y monasterio que históricamente fue la sede mayor de los Paladines del difunto dios Palad. Está situada a unos 3 kilómetros al noroeste de la ciudad Harandró, al principio de la amplia llanura reseca que desemboca en el lugar donde los dioses de este mundo pelearon y murieron en el Segundo Alzamiento. La Fortaleza fue cedida a la Orden por su fundador, el último Pendragón, Arturo, en su testamento. En la Fortaleza es la sede central de las Divisiones de la Orden, principal centro de formación y, sobre todo, el lugar donde se hallan los 4 Grandes Maestros de las Divisiones y el Gran Señor de la Orden.

La Fortaleza es muy antigua, y tiene la suerte de estar construida sobre 2 pozos permanentes, aunque de escaso caudal. El trazado de la Fortaleza es cuadrado, de 150 metros de arista, con unas gruesas murallas exteriores de 6 metros de altura pero también con 4 murallas interiores que cruzan las diagonales del cuadrado. En cada vértice del cuadrado hay una gran torre cuadrada de 10 metros de altura, y en el centro del mismo un enorme torreón redondo de 20 metros con 4 torres menores de 6 metros, adosadas a modo de contrafuertes. La Fortaleza tiene 4 patios triangulares, comunicados por arcadas internas con rejas. Sólo hay una puerta principal en la muralla exterior, situada en la muralla Norte.

La Fortaleza es el principal centro de entrenamiento y formación de la Orden, gran parte de la misma funcionando como una gran academia militar. Evidentemente, sólo es una parte de su uso, destacando también en que contiene los archivos centrales de la Orden en el Torreón mayor, que una gran parte de los subterráneos funcionan como prisión, que hay armerías, cocinas, salas de reuniones e incluso los grandes establos de los Exploradores. Es tan grande que se descubren continuamente salas de la Fortaleza que llevaban años o siglos cerradas.

ARTURO PENDRAGON: LA LEYENDA DE

UN HEROE

La Fortaleza siempre fue oficialmente una posesión de la línea de los Pendragón, nobles cuyas raíces genealógicas están enlazadas con prácticamente toda la nobleza Harandrana. Los Pendragón serían un linaje descendiente del propio Palad, según reza la leyenda. Arturo Pendragón fue el último del linaje, y de hecho su bisabuelo era hijo no legítimo del último Paladín Pendragón, que murió junto con la mayor parte de los Paladines de Palad en la batalla del 2º Alzamiento. Extinta totalmente la línea principal de la familia, heredó por sorpresa todas sus posesiones y títulos en una era en que los Paladines ya eran recuerdos del pasado y los nobles le rechazan abiertamente.

Tras adoptar el apellido familiar, Arturo se dedicó a disfrutar de las rentas y a llevar un estilo la vida, digamos, disoluto. Despreciado por licenciado y inútil por los Nobles de Harandró, acumuló una serie de escándalos y acabó dilapidando una buena parte de la fortuna que había recibido. La leyenda cuenta que una mañana despertó junto al mar de Kallak, quedándose embobado observando la magnificencia del amanecer. Entonces un rayo del sol dorado iluminó el escudo de su familia con el signo de Palad, y lloró arrepentido. En ese momento juró restituir la esperanza en el mundo, rehabilitando el buen nombre de sus ancestros. Buscó la noble Lady Iriem y al sabio Merlin, y juntos forjaron los inicios de la Orden.



Esa es la leyenda, y esta la verdad: tras una noche de borrachera especialmente fuerte, en efecto Arturo se despertó cubierto de vómito junto al mar de Kallak. La luz del sol le causó un terrible dolor de cabeza debido a la resaca, pero no fue tan doloroso como la paliza que le propinó Lady Iriem, que lo estaba buscando para reclamarle ciertas responsabilidades acerca de un asunto que implicaba a varias sirvientas suyas y a su hermana menor. Merlín, tutor de Lady Iriem, logró contenerla para que no siguiera golpeando a Arturo, pero no por ello los dos se privaron de echarle un fuerte sermón acerca de cómo estaba portándose, deshonrando el buen nombre de su familia, con numerosas referencias a que su progenitora fuera una profesional de vida social muy activa o un miembro del reino animal. Arturo lloró, en efecto, de dolor, pero también de arrepentimiento. Desde entonces se dedicó a ser un justiciero en Harandró, lo que le granjeó numerosas detenciones y no pocas palizas. Milagrosamente, sobrevivió a esa entusiasta aunque ingenua primera fase de la gestación de la figura del Pistolero. Conmovidos y preocupados, Lady Iriem y Merlín le tomaron bajo tutela (era eso o el calabozo). Durante meses, fue adiestrado, entrenado y preparado para su misión por Merlín, bajo la atenta mirada de Lady Iriem. Tras la famosa forja de las primeras Altas Pistolas y el Pentáculo de Justicia por Merlín, cuando volvió a salir a la vida pública, fue ya como el primer Pistolero.

Evidentemente, las leyendas encumbran a Arturo como la figura arquetípica del primer Pistolero, obviando detalles deshonrosos. Siendo justos, una vez centrado en su nueva vocación, dejó de lado casi todos sus vicios de juventud y realmente fue un gran hombre que inspiró a muchos. Sin él, la Orden nunca hubiese llegado a desarrollarse del todo.

Arturo es representado normalmente en los retratos en la cincuentena con una barba canosa. Los retratos oficiales muestran un hombre maduro y apacible a la par que fuerte y enérgico, su aire regio aumentado por el efecto de su atuendo, el traje típico de Harandró sobre el que lleva un peto con el

escudo de los Pendragón, grebas y brazales de metal, el Pentáculo de Justicia a modo de medallón, y, sobre todo, las famosas primeras Altas Pistolas. Estos cuadros parecen ser fieles.

LA TUMBA DE LOS DIOSSES

Tras la batalla del Segundo Alzamiento, las maltrechas iglesias de los dioses caídos y el gobierno de Harandró construyeron un fastuoso mausoleo para honrar los cuerpos de las divinidades que heroicamente habían salvado el mundo, trayendo en el proceso la Luz. Cuando la Orden se estableció, se les concedió el honor de custodiar el lugar.

Esa es la leyenda, y es una flagrante mentira. Tras la batalla y el advenimiento de la Luz, numerosos saqueadores fueron a intentar expoliar los cuerpos de los seres divinos que recubrían la llanura. Muchos enloquecieron y murieron. Se ignora si los restos contenían algún residuo de poder ultra-terreno, pero el caso que intentar manipular los cuerpos y equipos de los caídos normalmente resultaba fatal a los que lo intentaban. Las autoridades de Harandró, y los ya cada vez más escasos sacerdotes, adoptaron la política de dar un entierro digno a los cuerpos de los dioses: se les daba un fastuoso funeral en el que ardían en una pira amontonada encima de los cuerpos, entre cantos que relataban sus hazañas. Sólo tres cuerpos fueron inmunes a esa solución, los de las 3 divinidades mayores. Temerosos, se reunió un equipo de ocultistas y sacerdotes que diseñaron el mausoleo como una compleja estructura de contención arcana, con el fin de mantener dentro lo que fuera ese poder residual que hubiese y a la vez impidiese el acceso a “cosas” de fuera.

Evidentemente, el mausoleo es también una alabanza de mármol que canta las glorias de sus ocupantes. Pasados los años, cada vez resultó más peligroso y difícil custodiar el lugar, tanto por los peligros internos como externos: frecuentemente, radicales del Culto de la Luz y sectarios de los Abismales intentaban entrar. Abrumadas por la situación, y temerosas de qué pudiera ocurrir, las autoridades Harandranas no sabían a quién

acudir, ya que los ocultistas eran cada vez más escasos y discretos. Entonces se oyó un rumor, nunca confirmado: Merlín, Erudito del nuevo grupo conocido como la Orden, habría entrado y salido vivo y cuerdo de la tumba, incluso llevándose algo de allí. Los miembros del Concejo de Harandró interrogaron a fondo a Merlín acerca del rumor. No mucho después, le cedieron la custodia del lugar a la incipiente Orden. Se dice que de la incursión en la tumba, Merlín sacó los materiales con los que forjó las primeras Altas Pistolas y el Pentáculo de Justicia original.

LAS PRIMERAS ALTAS PISTOLAS Y EL PENTACULO DE JUSTICIA

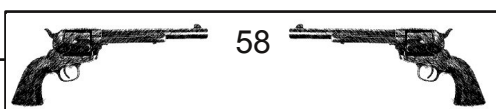
Cuando Merlín y Lady Iriem decidieron tomar bajo tutela a Arturo, fue ya avanzada su primera y quijotesca etapa. En verdad, las cartas personales entre Merlín, que seguía con interés las andanzas del joven proto-Pistolero, y el capitán de la guardia de la ciudad de Harandró revelan que en principio el ocultista miraba más con simpatía que con admiración los intentos de hacer justicia y luchar contra el mal de Arturo. No pocas veces iba a los calabozos y casas de curación de la ciudad Merlín a tener largas charlas con el entusiasta aunque malparado Pendragón tras una de sus primeras “gestas”.

Todo cambió cuando éste casi muere a consecuencia de un encuentro con una Abominación. Esta fue, estrictamente hablando, la primera gran hazaña de Arturo como Pistolero, y, por resumir, fue que logró salvar a varios niños secuestrados por una secta de adoradores de Tkarnens. En el rescate, acabó él solo con la mayoría de los sectarios, pero el líder de los mismos controlaba de alguna manera la Aberración que lanzó en pos de Arturo. En una huida agónica, Pendragón acabó con la bestia incendiando la casa en la que se hallaban, manteniéndola a ralla en el portal de la misma con una espada que puso al rojo con las llamas del siniestro mientras salían los pequeños. Las quemaduras en las palmas de las manos le quedarían de por vida, y si no

llega a ser por los cuidados de Merlín, que le atendió durante casi 3 meses, hubiese perdido los dedos. Algunos dicen que incluso quedó contaminado, y que el ocultista logró purificarle, pero eso nunca pudo ser probado.

Durante su larga recuperación, Merlín empezó a tomarse en serio los extraños sueños de Arturo de resucitar una Orden de Paladines. De sus charlas, Merlín empezó a reflexionar sobre qué sería necesario para conseguir que unos hombres del momento pudieran tener una oportunidad contra seres como las Abominaciones. Evidentemente, no podía crear espadas mágicas como las de antaño, y la espada al rojo, aunque efectiva, no era buena idea. Finalmente, un día entregó al joven Pendragón lo que confundió de principio como fusiles cortos aunque de exquisita factura y con tambores, las primeras Altas Pistolas. Las Primeras Altas Pistolas eran bastante más grandes que las que se construirían posteriormente, y sus culatas las hacía exclusiva de cada mano, es decir, izquierda y derecha. Arturo quedó encantado con el regalo, aunque, a pesar de ser un excelente tirador, necesitó varios meses de adiestramiento para llegar a poder utilizarlo de forma efectiva. Cuando llegó a un nivel de habilidad que satisfizo a Merlín, salió de nuevo a la escena pública, momento en el que Merlín le entregó el símbolo de la nueva Orden: el Pentáculo de Justicia.

A la muerte de Arturo, la recién formada división de Eruditos tomó para su estudio y conservación las pistolas y el Pentáculo. Se rumorea que las armas estaban ya bastantes desgastadas, más allá de cualquier reparación y mantenimiento. Eso no justificó el escándalo que ocurrió cuando el tercer Gran Señor de la Orden descubrió que las ya por entonces consideradas reliquias no se hallaban. Lo que ocurrió con estos objetos es uno de los misterios de la Orden más polémicos, aunque más de uno opina que los Eruditos simplemente no las cuidaron bien, las extraviaron o se las guardan por algún motivo que se resisten a hacer público.



DIVISIONES

Las cuatro Divisiones de la Orden son las de Sheriffs, Exploradores, Eruditos y Cazadores. Los Grandes Maestros de cada división son los líderes indiscutibles de la Orden, y se sientan junto al Gran Señor presidiendo el Concejo Central de la Orden en el que puede participar cualquier Pistolero con 20 años o más de servicios prestados. Hay una cierta rivalidad entre las distintas Divisiones, pero en general es admitido como un tira-y-afloja sano y necesario para el correcto funcionamiento de la Orden, pues sus papeles son muy delimitados.

SHERIFFS

La Estrella es Justicia.

Lema oficial de los Sheriffs

Nosotros somos / Yo soy la ley

Lema no oficial de los Sheriffs

No es por la paga,
no me pagan lo suficiente.

Lema aún menos oficial de los Sheriffs

Los Sheriffs y Marshalls son los Pistoleros más comunes de todos, y por ello padecen a veces (incluso en la misma Orden) de la fama de ser Pistoleros “del montón”, mientras se ve a los del resto de las Divisiones como más de “Élite”. Realmente, son la División con más poder político de las cuatro, y el Gran Maestro de la misma, denominado como Primer Mashall, tiene una voz que se hace oír con fuerza por las autoridades civiles. Sus miembros son muy heterogéneos en cuanto a habilidades, lo cual hace de esta División la más numerosa y versátil de las cuatro, al no estar sus miembros tan especializados como las del resto de Divisiones. No es raro que Pistoleros pasen de una División a otra, pero normalmente el traspaso es desde o hacia la División de Sheriffs. No es extraño que los

Sheriffs usen de perros de guardia.

EXPLORADORES

Abrimos el Camino.

Lema oficial de los exploradores

Primeros en llegar,
no siempre primeros en irse

Lema no oficial de los exploradores

Los Exploradores son la segunda División de la Orden por número de efectivos. Su misión es patrullar los caminos conocidos, encontrar nuevos, mantener censos y mapas actualizados de recursos y poblaciones, y mantener las comunicaciones en el territorio de Harandró (correo y algunas Diligencias). El Gran Maestro de esta Orden, que se denomina Guardián de los Caminos, tiene el control de los principales ingresos de la Orden, pues los servicios de correo y líneas de Diligencias que presta esta División son de pago, amén de que el gobierno Harandrano paga anualmente un dinero a cambio de que la División siga recolectando la información de censos y mapas que es vital para la planificación de los movimientos de las poblaciones itinerantes. Esta División y la de Sheriffs trabajan de forma estrecha muy a menudo. Los Exploradores son muy dados al uso de perros de caza, pero sobre todo, la División destaca por sus excelentes caballos, domados por ellos mismos. Es la División con más Verdosos de la Orden.

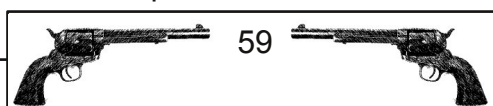
ERUDITOS

Fuertes en el Saber.

Lema oficial de los eruditos

Disparar, estudiar y enseñar

Lema no oficial de los eruditos



La pluma es más fuerte que el plomo,
pero aparta, por si te da lo segundo.

Lema aún menos oficial de los eruditos

Los Eruditos son necesarios para la Orden, pues llevan, por decirlo vulgarmente, todo el grueso del papeleo. Esta División se encarga desde la contabilidad hasta el manteniendo de archivos, pero también realizan tareas más prácticas en las que destacan tareas de armería y ocultismo. Esta División es mirada frecuentemente con recelo por otras, por a veces ejercer un excesivo control sobre el resto y practicar algunos ocultismo. Realmente, es la División con más disensiones internas de las cuatro, tal vez debido a la especialización excesiva de sus miembros. Si algo hay que destacar de ellos es que colaboran estrechamente con la División de Cazadores y tienen excelentes relaciones con la Universidad de Harandró, el Culto de la Luz y los Guardianes de Krannost. Los Eruditos son los encargados de fabricar las Altas Pistolas y los Pentáculos de Justicia. Los Eruditos son muy dados a la cetrería y la colombofilia (aunque los mensajes por palomas están muy limitados en distancia debido a las duras condiciones climáticas). Es la División con menos Verdosos de la Orden.

CAZADORES

Vivimos para dar Caza.

Lema oficial de los cazadores

Sólo cazamos,
nunca lo intentamos.

Lema no oficial de los cazadores

¡Contad mis balas !

(mientras disparan a un objetivo).

Lema aún menos oficial de los cazadores

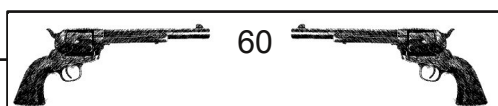
La División de Cazadores son la División de menor número de efectivos, y sin embargo la más díscola de las cuatro. Sus miembros son por lo general bastante montaraces, si bien se les tolera pues realizan una de las tareas más peligrosas de la Orden: la lucha directa contra seres sobrenaturales. Son privilegiados en cuanto a trato y equipo: se hace entrega a todo Cazador de unas Altas Pistolas al entrar en la División, pleno a acceso a la Armería y los Archivos, amen de poder requerir la ayuda de cualquier otro Pistolero de otra División (siempre que estén en misión). Los Cazadores aprecian (a veces) ir acompañados de Eruditos, pues si bien cada Cazador tiene grandes conocimientos de ocultismo práctico (exterminio de seres sobrenaturales), en sus palabras “a veces se les ocurre alguna que otra buena idea”. Raramente un Cazador irá acompañado de otro animal que no sea su caballo, que de por sí será un dechado de virtudes.

LOS ASUNTOS TURBIOS DE LA ORDEN

No todo es camaradería y heroísmo en la Orden, tal como es en la imagen pública que los Sheriffs y Eruditos fomentan. Hay veces que huele a podrido en la Orden.

LA LISTA NEGRA

La “Lista Negra” es el conjunto de Pistoleros considerados traidores o renegados por el Concejo de la Orden. Es una lista de las vergüenzas y fracasos de la Orden, que los Maestros de Divisiones y el Gran Señor tratan de acortar de la manera más tajante pero discreta posible. La Lista Negra incluye desde personas que recibieron formación de Pistoleros, pero que sin completarla abandonaron para convertirse en forajidos, hasta traidores en toda regla pasando por historias más trágicas, como las de los Pistoleros que en el transcurso de una misión quedan contaminados por el Abismo y se convierten en Orates, Sectarios o incluso Híbridos. A continuación se ponen ejemplos de nombres en la Lista Negra.



WILLIAM PUBER

William "Bill" Puber era un miembro de la División de Cazadores conocido por su fuerte voluntad. Durante una misión de caza a un Híbrido especialmente larga, fue infectado, si bien él no se dio cuenta. Volvió a la propia sede de la Orden, sin manifestar ningún síntoma aparente de contaminación, excepto por una profunda sensación de cansancio. Esa misma noche, se transformó en una forma monstruosa, mató a 7 Pistoleros y acabó huyendo. Los intentos de rastrearlo fracasaron, sólo hallaron a su desdichada montura parcialmente devorada.

Poco después, empezaron a llegar noticias de que Bill estaba actuando como Cazador en algunas poblaciones lejanas, si bien por desgracia los enviados en su persecución llegaban tarde, cuando ya se había ido. Éstos tenían que a veces sufrir los recelos de la población, algo nada habitual. Al poco, se averiguó que Bill contaba que la Orden le había traicionado sin motivo e intentaba matarle, habiéndole posiblemente envenenado. Además, ponía en guardia a los pueblerinos sobre sus enemigos sobrenaturales que también lo perseguían.

Los Eruditos y Cazadores de la Orden fueron convocados de urgencia para analizar el caso. Llegaron a 2 posibles explicaciones de los hechos:

1º De alguna manera el ser de Bill se había dividido en dos: Bill el Cazador de la Orden, paranoico por la injusta persecución al que se ve sometido, y el Híbrido en sí, llamado el Otro, un ser asesino y violento que devora todo a su paso hasta saciarse. Bill es ajeno a la presencia del Otro, teniendo recuerdos alterados de sus transformaciones.

2º El Otro controla realmente a Bill por completo, y está aplicando alguna estrategia de siembra de confusión por algún motivo sin dilucidar.

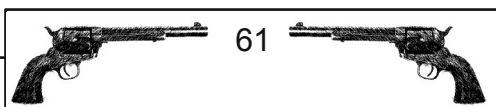
Hasta la fecha, el Otro se manifiesta sólo de noche, y siempre que hayan transcurrido entre 2 y 3 semanas desde su última aparición. El Otro tratará de atacar y devorar a animales y

personas por igual.

De los Cazadores enviados a acabar con él, 2 ya han fallecido. El primero logró acercarse a Bill en su fase humana y trató de razonar con él, lo que acabó con un duelo de pistolas que perdió, muriendo. El segundo no tuvo tanta suerte, pues se enfrentó al Otro, que le hirió de muerte, conociendo los hechos por una tira de pergamino que escondió ya moribundo relatando los hechos, aunque no se halló su cadáver.

GENERAL JACK

Jack Ods era el Sheriff de una población itinerante bien establecida en la zona fronteriza de Ran. En una incursión de Portadores de Muerte persiguiendo a, según ellos, varios sectarios, llegaron al pueblo estando Jack fuera. Los del pueblo eran ajenos a la situación, y habían dado cobijo a los recién llegados, que estaban bastante malheridos. Cuando los Portadores de Muertes exigieron la entrega de sus presas, el alcalde de negó, y de alguna manera el asunto degeneró en un tiroteo en el que murieron una buena parte de los vecinos, y la ejecución de los perseguidos. Cuando Jack volvió se encontró muerta la mayor parte de la población, incluyendo su mujer y sus 2 hijos. Ciego de furia y dolor, persiguió y mató con algunos de los supervivientes a los Pistoleros de Ran responsables. Los gobiernos de Ran y Harandró entraron en fuertes disputas por los hechos, que decidieron dejar en tablas, no tomando ninguna acción adicional. Jack no lo entendió así. Renunció a la Orden, y junto a los supervivientes del pueblo y aquellos que se les quieran unir, patrullan desde entonces la frontera de Ran, atacando y matando a todos los Pistoleros de Ran con los que se encuentran. Para desgracia de la Orden, eso no hace más que echar más leña al fuego a las tensas relaciones con Ran, cuyo comportamiento no es ético tampoco. Muchos en la Orden incluso apoyan a Jack, pero el Gran Señor y los Grandes Maestros desearía verlo capturado y su banda dispersada.



LA LISTA ROJA

Los Pistoleros cuyos nombres aparecen en la "Lista Roja" podrían considerarse los Back-Ops y asuntos internos de la Orden. La Lista Roja es secreta, y tiene miembros de todas las Divisiones. Son muy escasos, y bajo orden del Gran Señor y los 4 Grandes Maestros pueden recibir misiones que ningún otro miembro, incluyendo muchos Cazadores, querrían. Se encargan desde desenmascarar a traidores pasando por misiones más oscuras y que el pueblo no entendería como dignas, como matar Pistoleros convertidos en Híbridos o directamente asesinatos políticos. Todos sus miembros son elegidos con sumo cuidado, pero tienen algo en común: por la causa tuvieron que realizar un acto terrible. La naturaleza de ese acto varía: matar a inocentes, un compañero Pistolero, utilizar poderes Abismales o nigrománticos, etc. Aunque pueden exculparse en que fueran obligados por la necesidad, realmente ese terrible hecho los marca interna y externamente. Si el Concejo de la Orden no los condena, y a veces incluso si son condenados, entonces el Gran Señor y los cuatro Grandes Maestros les darán una elección: ingresar en la Lista Roja y evitar que otros pasen por experiencias similares o irse de la Orden para no volver. Los miembros de la Lista Roja están marcados por sus pecados, que los influyen de forma decisiva.

DR. ARMITAGE

El Doctor Armitage es un Erudito especializado en medicina y ocultismo, pero sobre todo es de los pocos Eruditos a los que se le ha dado permiso para estudiar directamente el Abismo. Su principal labor es la de evaluar si alguien ha sido contaminado o no por el Abismo. Las pruebas psicológicas, físicas y de otro tipo que somete a sus pacientes no son nada agradables, cómo peor puede ser el desenlace para los mismos si el Doctor dictamina su impureza. Una vez diagnostica un caso, no siempre ese acaba con un tiro en la cabeza o/y una pira, sino que el Doctor trata a veces de purificar al individuo. Aquellos en los que se aplicará los tratamientos del Doctor acabarán

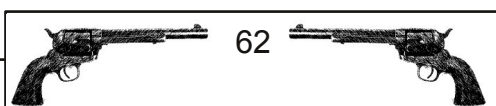
trasladados a unos profundos subterráneos del torreón principal de la Fortaleza. Es un lugar siniestro, en el que supuestamente los gritos de dolor de los presos sometidos a tratamientos médicos y rituales experimentales son continuos. El propio Gran Señor ha cuestionado la ética de los métodos de Armitage, que cuenta sin embargo con el apoyo incondicional del Gran Maestro de Eruditos y un voto de confianza dado a regañadientes por el Gran Maestro de Cazadores. En verdad, el Doctor es de los pocos que consigue descontaminar de la mácula de Abismo a Infectados, sin embargo, los pacientes nunca se lo agradecen, considerándolo un torturador despiadado.

CONDENACION

Sólo dará por nombre su apodo, "Condenación", olvidó su nombre verdadero junto a su pasado. Es paciente, tranquilo, cínico, frío y despiadado, y su presencia se hace incómoda a la mayoría de las personas. Correcto en las formas, aunque despectivo en el fondo, sólo parece responder con respeto hacia el propio Gran Señor de la Orden. Pistolero formado en provincias, su historia es algo turbia, perdida junto con su población de origen, pero parece que estuvo relacionado con las muertes de varios Sheriffs de la Orden y esclavos escapados de Ran, cerca de la frontera. Se le juzgó, pero fue exculpado cuando se demostró que los esclavos eran todos sectarios y los Sheriffs eran corruptos, recibiendo pagos de Ran a cambio de devolver esclavos fugados.

Aparenta 35, o como mucho 40. Totalmente afeitado, incluso la cabeza, es flaco, enjuto y alto. Viste de negro, de luto continuo. Llevará 1 rifle cruzado a la espalda y una Alta Pistola a la cadera, y no desprecia el uso de explosivos, para usarlos en trampas y celadas. Donde entre "Condenación", habrá muertes. Su misión es normalmente la de matar objetivos específicos, sin dilación ni aplicar caballerosidad en el proceso.

BRETT BLANK DORIAN



Brett Dorian es un Pistolero surgido de la nada. No hay registro de su ingreso en la Orden, y por una buena razón: Brett Dorian no nació de padre y madre, sino que es el resultado de un ritual nigromántico. Años atrás, un Cazador, un Explorador y un Erudito fueron despachados a las ruinas de un castillo cerca de Kran donde se sospechaba estaban escondidos los miembros de un culto a los Abismales. Ninguno volvió, sino Brett. Muy herido, fue entregado a un Sheriff por unos cazadores de una tribu de Verdosos que lo hallaron de casualidad. Las ropas que llevaba eran las del Erudito y portaba gran cantidad de documentos antiguos, por lo que se inició una profunda investigación. Pronto quedó claro que nadie sabía quien era Brett, pero que él sí “recordaba” mucho de la Orden y que padecía de un profundo trastorno de personalidad, aparte de amnesia.

Se reconstruyó la historia con mucho trabajo. Los agentes de la Orden hallaron los sectarios y se enfrentaron a ellos, pero se vieron superados tanto por número como por los “poderes” de los mismos. En un momento dado, los 3 Pistoleros fueron cercados en una habitación del castillo en la que se hicieron fuertes, pero ya estaban moribundos. Murió primero el Explorador, después el Cazador y sólo quedó el Erudito. Los sectarios decidieron esperar a que se muriera. El Erudito había echado mano a unos escritos en el castillo, que se dedicó a estudiar en las que parecían iban a ser sus últimas horas. Halló un ritual que permitía a un nigromante absorber la vida y parte de las memorias de un cadáver, mediante unas complejas fórmulas arcanas que debían ser trazadas sobre el cuerpo y, finalmente, la ingestión de su cerebro. Sin nada que perder, y sin deseos que los sectarios escaparan, ejecutó la macabra ceremonia con los cuerpos de sus dos compañeros caídos. No se sabe si funcionó bien o parcialmente, pero el caso es que de las esencias y recuerdos mezclados de los 3 caídos, surgió Brett Dorian, poderoso y con una furia ciega hacia los sectarios, que logró masacrar aunque casi le costó la vida.

Los pocos que conocen del origen de Brett no

se ponen de acuerdo sobre qué hacer con él. Al fin y al cabo, es un excelente Pistolero, que sobresale en todos los aspectos, legado de unos compañeros caídos en cumplimiento del deber. Pero, también es un ser no natural, surgido de la propia muerte, con una voluntad fuerte, que no cejará en nada para cumplir las misiones que la Orden le asigne, pero también es una mente confundida por la falta de referencias, a veces, y por los recuerdos mezclados de aquellos que le dieron vida, otras. Hasta el momento, se le han asignado 2 compañeros y vigilantes permanentes a su lado, para que le observen a diario y acaben con él en caso de que juzguen que es un peligro.

LADY SARRIAN

Lady Sarrian ingresó en la Orden, llegando a ser una Marshall competente y respetada. Hasta que se manifestó “algo” en ella. De la naturaleza de ese “algo”, sólo hay conjeturas, pero es aterrador. ¿Un Don anormalmente poderoso o una manifestación de una raza antigua en la sangre? Nadie lo sabe. Lady Sarrian pasó de la noche a la mañana a tener una fuerza titánica, unida a una velocidad de reacción sobrehumana, sentidos agudizados y una potente capacidad meta-psíquica, aunque incontrolada. Incapaz de frenar su propio cuerpo y poderes, causó 13 muertos al despertarse esa mañana, y se hirió de gravedad a sí misma en el proceso. Lady Sarrian vive abrumada por los hechos acaecidos la mañana de su “cambio”, y intenta en todo lo posible por controlar sus capacidades, pero sin éxito. Los Eruditos la mantienen con vida, pero encerrada en una celda y encadenada. Las pocas veces que sale de su prisión, le obligan a llevar gafas oscuras, brazaletes, peto y botas de plomo y a tomar dosis continuas de fuertes narcóticos. Cuando no hay más remedio, cuando una situación llega a límites en que la Orden no puede hacer nada, la “sueltan”. Hasta la fecha ocurrió en 2 ocasiones: la primera exterminó un pueblo entero contaminado por el Abismo, en la segunda acabó con la vida de un Híbrido, luchando cuerpo a cuerpo de tú a tú con el monstruo, algo nunca visto en la historia de la

Orden.

FACCIONES EN LA ORDEN

Las facciones de la Orden son corrientes de pensamiento que dividen los Pistoleros de la misma, llegando a enfrentarlos entre ellos. Ponemos a continuación el ejemplo extremo de las facciones (algunas no son incompatibles):

1. Pirócratas Harandranos: Abogan por que la Orden de Harandró derogue el poder civil establecido y tome el control del país.

2. Racionalistas Puros: Rechazan cualquier tipo de uso del ocultismo, en el que engloban al Culto de la Luz. Se les conoce también despectivamente como “cabezas cuadradas”.

3. Los Llamados de la Nueva Era: Abogan por que la Orden dé prioridad absoluta a la restitución de la magia, si eso es posible. Son muy escasos.

4. Iluminados: Muy numerosos, abogan por adoptar tesis racistas e intolerantes hacia el ocultismo y parte del Racionalismo en el gobierno de Harandró. Basan su superioridad en que Harandró fue elegida por la propia “Luz”. Se les llaman despectivamente “A-luz-inados”.

5. Ultra-nacionalistas Harandranos: Abogan por que Harandró conquiste y sometan a Ran y Kran bajo su mando.

LA GUERRA CON RAN

En la línea histórica de la ambientación no habrá guerra abierta con Ran hasta después del Éxodo. Sin embargo, los enfrentamientos localizados entre Pistoleros de las Ordenes Harandrana y Randrana han sido continuos desde la retirada de la Orden original debido al desacuerdo con las políticas Randranas. La gravedad de estos encuentros varía mucho, y realmente hay veces que los Pistoleros de ambos países incluso colaboran. El motivo de disputa más habitual es la frontera entre Ran y Harandró, en la que ambos países intentan imponer su autoridad. La frontera es más teórica que real, y en la tierra de nadie

realmente es cada población itinerante la que se declara bajo la soberanía de uno u otro estado, o incluso de ninguno de los dos. Las leyes Randranas y Harandranas son normalmente respetadas por los Pistoleros de ambos países, excepto cuando cazan alguna presa que se interna en territorio extranjero. No hay que pensar que los Pistoleros Harandranos son superiores a los Randranos, en verdad las capacidades místicas de su equipo (Pentáculo de Justicia y Altas Pistolas) son exclusivamente de ayuda frente a seres sobrenaturales.

Una Pistola en la mano

un Pentáculo en el pecho

y un caballo bajo nuestras grandes pelotas.

Lema aún menos oficial de la Orden

SEGUIDORES DE LA LUZ

La Fe en la Luz es la creencia religiosa más extendida en las Tierras de Bronce, aunque abarca movimientos y credos muy diversos. Es rara la población que no tenga creyentes y cuente con uno o más ministros.

ORIGEN DE LA FE

En el Segundo Alzamiento, el propio Abismo fue convocado en el plano de la existencia. Sólo la guía de los Paladines y Clérigos sobre los ejércitos mortales les daba alguna oportunidad en contra de las Aberraciones y blasfemos servidores-esclavos del Abismo. Pero los Abismales, los seres cuasi-divinos engendrados por el Abismo, se percataron del origen de la resistencia y marcharon sobre la ciudad de Harandró. Los ejércitos caían, sus hombres impotentes ante los titánicos poderes de más allá del espacio y el tiempo. Cuando perdida estaba toda esperanza, los Dioses de las Tierras de Bronce se encarnaron y lucharon contra el enemigo. Al igual que sus adoradores, fueron cayendo ante el enemigo, hasta que sólo permanecieron las tres divinidades mayores: Palad, el Guardián del Orden de blanca armadura y puro propósito, Lhun el Ama Negra en forma de hidra y Arcan El Maestro de los Caminos como un brillo sin forma, avatares respectivos del Orden, la Voluntad y el Poder. Estos estaban siendo derrotados cuando realizaron una especie de ritual conjunto, que hizo que emanara de sus seres la Luz, que barrió el mundo destruyendo y expulsando el Abismo donde quiera que se encontrara. Los 3 murieron, dejando sus cadáveres a los pies de sus adoradores, que se debatían entre la alegría de la victoria y la tristeza de la pérdida de sus Dioses.

LA LUZ

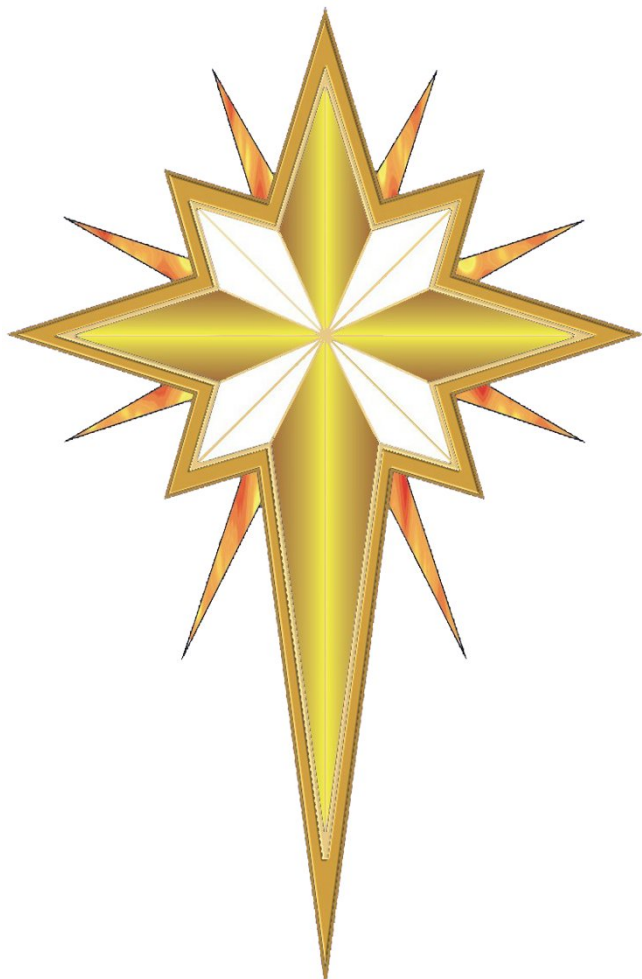
La Luz fue un fenómeno a escala continental cuyos portentos se comentaron durante décadas: destruyó los engendros del Abismo, sanó y purificó por igual humanos, animales y plantas, estuviesen heridos, enfermos o locos, hizo que mejorara el clima durante unos años

e incluso resucitó algunos muertos. Esto fue en mente de muchos el último regalo de los Dioses, cuyo poder se extinguió con la muerte, acabando con la casta de los Clérigos y los Paladines.

PADRES Y MADRES

Hasta aquel momento, los antiguos Clérigo recibían donaciones de sus fieles, y realizaban toda clase de ritos en nombre de sus Dioses: curaciones, maldiciones, juicios, purificaciones, etc. Evidentemente, los nuevos ministros de la Fe carecían de los poderes de sus predecesores, por lo que tuvieron que ganarse la vida y hacerse valiosos para la sociedad de forma diferente renovando su fe. La primera ocupación que tuvieron fue la construcción y gestión de orfanatos, lo cual era muy necesario debido la cantidad de huérfanos que dejaron las guerras. Este hecho tuvo como consecuencia que se les empezó a llamar coloquialmente “Padres” y “Madres” a los sacerdotes de la nueva religión. Aún después de que la Fe se extendiera, el acoger huérfanos sigue siendo una de las tareas principales de los ministros de la Luz. Muchos de los primeros conversos fueron precisamente los huérfanos criados por esos abnegados hombres y mujeres, que tenían que enfrentarse normalmente al amable rechazo o directa burla por parte de los adultos acerca de sus creencias.

La Fe tardó décadas a extenderse y afianzarse. Con los años, empezaron a aparecer rumores de milagros de la Luz, de como algunos Padres y Madres habían en un momento de gran necesidad logrado invocar la propia Luz y habían logrado sanar heridos y enfermos o vencer algún engendro del Abismo. La mayoría de estas historias concluían con la muerte del Padre o Madre en cuestión, por lo que en la imaginaria popular estos Mártires empezaron a ser conocidos e incluso reverenciados.



LAS IGLESIAS

HARANDRO

En Harandró no existe una iglesia unificada de la Luz, sino que cada Padre o Madre debe reunir y conseguir la fidelidad de sus feligreses. Sus labores como ministros de la luz no les impide dedicarse además a otras tareas (principalmente de caridad y ayuda a su comunidad) y es habitual que contraigan matrimonio y formen familias. Es cierto que hay algunas organizaciones más o menos grandes de ministros, entre las que destacan, como los mantenedores centrales de la Fe, los miembros del Gran Templo de la Luz en Harandró (capital). Allí están los teólogos más destacados del continente, aún trabajando en las tareas que iniciaron los primeros clérigos después de la muerte de los Dioses, para intentar comprender la situación actual. Estos sancionan de forma más o menos clara los credos considerados adecuados.

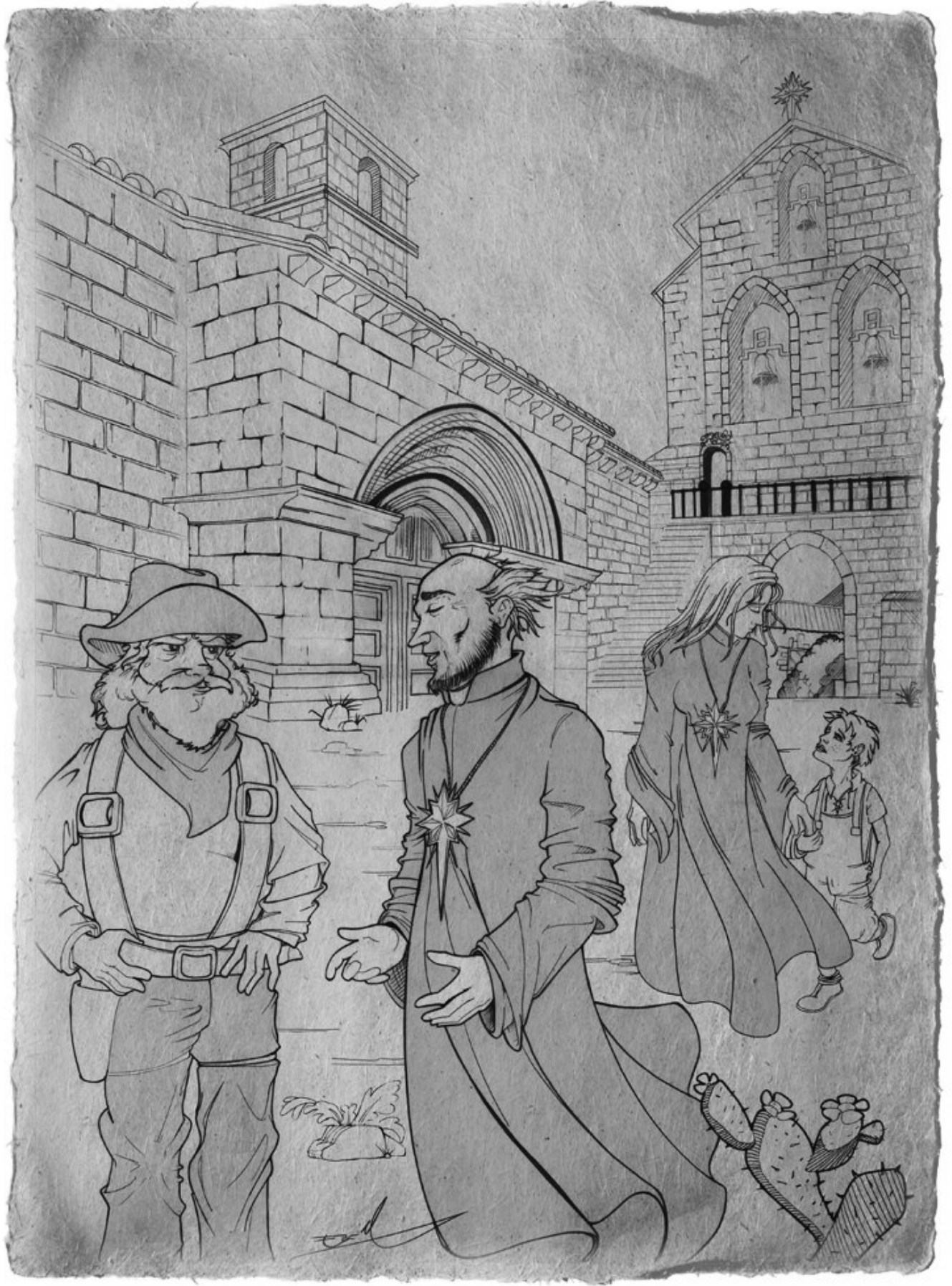
Normalmente, todos los Padres y Madres

pertenecen a alguna tendencia teológica de forma más o menos clara, pero en conjunto no hay jerarquía, sólo unos pocos nombres que son más famosos y destacados, una meritocracia basada en el respeto. Como tal, no existe una liturgia establecida, aunque si existe una práctica común y universal, ésta es la oración comunal el Día del Descanso. Algunos credos concretos tienen una gran cantidad de rituales que realizan escrupulosamente. Su libro fundamental es el llamado "Libro de la luz" donde se recogen los inicios y prefectos principales de la fe aunque, dependiendo del credo se pueden añadir diferentes libros y narraciones de mártires, milagros o santos de la luz.

Aunque carecen de poder oficial en el gobierno de Harandró, los Padres y Madres son figuras influyentes cuyo consejo es frecuentemente tenido en cuenta e incluso solicitado. A nivel local, es muy común que el Ministro de una población itinerante pequeña esté considerado al mismo nivel de autoridad que el alcalde y el Sheriff. Las relaciones de los Ministros y creyentes más acérrimos de la Fe con el gobierno de Harandró, la Orden y la Universidad, son en general de cauteloso respeto tintado de sospecha. La Orden da libertad de culto a sus miembros, pero prohíbe explícitamente que un Pistolero sea un Ministro de la Luz (o Chamán). La Universidad no tiene ninguna política oficial al respecto, aunque un Erudito que dé claras muestras de religiosidad no está bien visto por sus colegas en general (al igual que entre los creyentes se mire con sospecha a un Ministro que sea algo más que tolerante con el Racionalismo).

RAN

En Ran se adoptó la Fe en la Luz como una forma de perpetuar la teocracia militarista del país, muy dañada tras el Segundo Alzamiento. En Ran no hay espacio para disensiones de credos, pues en el fondo no son relevantes. El culto es muy ritualista y obligatorio, remanente de la época antes del Segundo Alzamiento en que muchos territorios fueron gobernados por Clérigos y Paladines. Raramente se permite la entrada de Padres y Madres extranjeros en su



territorio y la prédica fuera de sus estructuras establecidas es un delito contra el estado de Ran. El “Libro de la Luz” es tolerado más que reverenciado.

LA FE

Años después de la muerte de los Dioses, un grupo de antiguos sacerdotes que intentaron hallar la solución a sus dos problemas más acuciantes: la desaparición de las religiones antiguas y la muerte en sí de los Dioses. Éstos eran financiados por una asociación de nobles, antiguos Paladines, que habían también quedado desprovistos del poder que les proporcionaba sus divinidades patronas. Pronto dos doctrinas surgieron del estudio del grupo: El Don de la Luz y la Doctrina del Regreso. Ambas doctrinas tenían facciones, que si bien tenían opiniones diferentes, actuaban en conjunto, estudiando todo el material que pudiesen reunir acerca de las antiguas religiones en busca de alguna respuesta. Como trabajo de toda una vida, concluyeron que, cualquiera que fuese la respuesta correcta, era fundamental contar con la fe de los hombres para llegar a alguna parte. Así recopilaron sus ideas en un libro, el Libro de La Luz, la biblia de una nueva Fe, claro en sus principios pero confuso en sus detalles y marcharon a predicar. Los credos existentes combinan usualmente las dos doctrinas básicas en mayor o menor medida.

El Racionalismo se ve en general como el opuesto natural a la Fe en la Luz, si bien no es raro que las personas tengan opiniones y creencias mixtas acerca de eso. Para la mayoría de los Padres y Madres, los Chamanistas son considerados ignorantes y supersticiosos, en el mejor de los casos.

EL DON DE LA LUZ

Predica que la Luz era o la esencia pura o al menos una nueva forma más avanzada de divinidad, pura e impersonal pero que debía ser comprendida y adorada. Los seguidores de esta tendencia son muy místicos, y suelen buscar y predicar la perfección personal y espiritual como pasos previos a su comunión,

comunicación o al menos comprensión de la Luz.

EL DOCTRINA DEL REGRESO

Predica que la muerte de los Dioses no es algo que debía entenderse en términos mortales, sino que regresarán, y que la Luz es la clave. Los seguidores de esta tendencia a veces llegan al extremo de rendir culto a los antiguos dioses, y no es raro que los teólogos que propugnan esta creencia busquen métodos para lograr la encarnación o resurrección de los Dioses, hasta la fecha sin éxito.

LA HEREJIA: LA LUZ INTERIOR

Inspirados por las descripciones de los milagros de los Mártires y santos de la luz, algunos teólogos avanzaron la teoría según la cual la Luz es, en línea con doctrina del Don de la Luz, una esencia superior, pero que ésta no sería de origen divino. Simplemente, es algo que todo ser consciente puede lograr con voluntad y sacrificio. Depende del poder personal intrínseco de cada uno, motivo por el que la Luz de los Dioses fue capaz de lograr los milagros que ocurrieron en el Segundo Alzamiento mientras que la de los Mártires es muy inferior.

Esta idea fue tachada de herejía tanto por los teólogos del Gran Templo de la Luz como por las autoridades Randranas. Se sabe, sin embargo, que esta creencia ha calado entre muchos, destacando una gran cantidad de Racionalistas, (extrañamente) Chamanistas, y, aunque eso es un rumor muy negado oficialmente, entre gran cantidad de Pistoleros de Harandró.

“La batalla estalló al son de las trompetas divinas y al repugnante aullar de las blasfemias.

Muchas fueron y son las canciones que esta batalla o partes de la misma relatan, pero al final... Sólo permanecían en lucha Palad, Lhun y Arcan de un bando y sólo dos titánicos Abismales del otro, pero los primeros perdían. La negra desesperación tiñó las almas de los hombres, si los dioses caían ¿qué les quedaba? Entonces así habló Palad:

Por mí mismo juro que el orden perdurará a vuestras conjuras, con mi existencia doy fe de este juramento.

Y así habló Lhun:

Por mi misma juro que el mundo será dominado por mi orden y nunca por el Abismo, con mi existencia doy fe de este juramento.

Y finalmente así habló Arcan:

Por el derecho a lo que puede ser a ser y ser como quiera ser, os detendré, con mi existencia doy fe de este juramento.

Y todos juntos:

¡Qué por este juramento de poder nuestro pacto quede sellado!

Y entonces... Vientos de locura azotaron la tierra cuando el portal hacia el Abismo fue abierto por Lhun. Los hombres quisieron arrancarse los ojos de sus cuentas, las estatuas lloraron sangre y el sol se volvió negro. Palad se lanzó contra los Abismales y los arrojó a su hogar, y Arcan conjuró:

¡Por nuestras vidas, que se selle este destino!

Los Dioses estallaron con un brillo tan puro y poderoso como jamás se había cantado: dorado por Palad, plateado por Lhun y de fuego por Arcan que se unieron en un fulgor tan deslumbrante como sagrado que barrió la tierra consumiendo todas las obras de los invasores: la Luz Divina.

Una neblina pura y confortadora cubría el mundo, los enemigos se consumieron sin dejar rastro dondequiera que la Luz los iluminara, y pocos se libraron... Se cantó victoria... Cantos que pronto se trocarían lamentos: en el centro de la gran llanura ante la ciudad, en el lugar dónde los Dioses habían salvado el mundo, sus tres cadáveres yacían.”

EXTRACTO DEL LIBRO DE LAS CRÓNICAS DE LA LUZ

LA ECONOMIA EN LAS TIERRAS DE BRONCE

LA MONEDA

Aunque, tradicionalmente el oro era la moneda única de cambio en todo el continente, en la actualidad, debido a su escasez, el agua también se utiliza del mismo modo mediante una equivalencia muy sencilla.

AGUA	MONEDA	ORO
1 Galón	1 moneda	8,4 gramos

De este modo, las monedas de oro reciben comúnmente el nombre de "Galones".

Las monedas fraccionarias también vienen determinadas por la unidad de medida para líquidos dividiéndose en fracciones de 4 de la siguiente manera:

GALON	CUARTO	PINTA
1 Galón	4 Cuartos	8 Pintas

MONEDA	ORO
1 Galón	8,4 gramos
1 Cuarto	2,1 gramos
1 Pinta	1,05 gramos

Los dos países principales, Ran y Harandró, acuñan sus propias monedas pero siguiendo siempre esta primordial equivalencia. En el norte, en Kran, la moneda en si es menos habitual (aunque se pueden encontrar debido a sus transacciones comerciales las de Ran y Harandró) pero las pepitas de oro son frecuentes y el peso del galón de oro (8,4 gramos) se mantiene.

Harandró, de forma particular, acuña sus

monedas con efigies y formas diferentes dependiendo de la baronía o el ducado de procedencia de las mismas.

Las piedras preciosas son también valiosas y relativamente poco frecuentes. Las de manufactura enana, extremadamente antiguas y difíciles de conseguir, son especialmente apreciadas entre los ricos y poderosos llegando a alcanzar precios insospechados en el mercado.

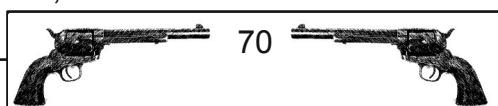
LA AGRICULTURA

La agricultura es una tarea ardua en las secas tierras del continente. La poca que hay en Ran se centra en especias y plantas para infusiones sobre todo. En Kran es una práctica muy poco frecuente por lo que es Harandró el país que más produce en este sentido, sobre todo en las baronías de Ditur, Asari y el ducado de los Vientos. Los pueblos itinerantes se desplazan de un lugar a otro hasta encontrar pozos o aguas subterráneas que permitan el establecimiento de cultivos. Los cultivos, casi siempre de secano y extensivos (trigo, mijo, cebada y cereal principalmente), se mantienen durante los años que aguante el pozo, a veces hasta 10 años, y posteriormente, si no se consigue provisión de agua de ninguna otra manera, se abandonan provocando un nuevo éxodo de la población.

Aparte de cereal, también se cultivan tubérculos y raíces así como cactus y zarzas con frutos (éstas últimas sobre todo en las zonas costeras donde la humedad es mayor).

MINERIA

La gran cordillera central es rica en metales y, sobre todo, en hierro. También lo son las cordilleras costeras de Ran y las centrales de Kran. En Harandró destacan especialmente las antiguas minas enanas de las inmediaciones de Karandró (dentro de la baronía de l'vi M'tal) que parecen no tener fin. Al ser un material sencillo de conseguir, es bastante abundante y su manufactura habitual



en todo el territorio de Harandró y Ran. En Kran es menos habitual la minería pues no era común en el pasado en los pueblos que habitaban esas tierras, normalmente dedicados a la caza y en menor medida a la agricultura.

Además de metales (incluidos algunos preciosos), también es viable la obtención de piedra para la construcción pero sus altos coste de transporte a lo largo de los peligrosos caminos, hacen este material algo solo al alcance de los más adinerados. Dada la gran cantidad de ruinas disponibles en la mayoría de las poblaciones abandonadas, resulta mucho más barato arreglar o reformar viejos edificios a la vez que se aprovechan esos viejos materiales antes que construir nuevas edificaciones o extraer material de las canteras.

Las piedras preciosas, también encontradas en algunas de las minas más profundas, también son muy valiosas aunque su manufactura es difícil y no tienen tanta salida en el mercado como el metal.

Otro de los materiales muy apreciados en la minería es el azufre, imprescindible para la elaboración de la pólvora.

Por último, el carbón de origen mineral se convierte en el combustible básico para la población por lo que su extracción es vital y las caravanas de carbón desde los yacimientos hasta las poblaciones son harto importantes y fuertemente protegidas.

GANADERIA Y CAZA

La ganadería es fundamental en las regiones de Ran y Harandró donde el ganado ha conseguido una resistencia inusitada al calor y a la sequedad del ambiente. El ganado ovino (sobre todo cabras) es propio de las zonas de Ran, mientras que el equino, bovino y el porcino, son más propios de Harandró. En algunas regiones de Harandró, como la baronía de Rankenn, es el único motor para su economía. Son habituales también las granjas de pavos y pollos en todo el continente al ser fáciles de mantener y trasladar de un lugar a otro durante los cambios frecuentes de

ubicación de los pueblos.

Para la conservación de la carne, se suele utilizar la sal, un recurso también valiosísimo y comúnmente obtenido gracias a las grandes salinas de Ran y Harandró. Las especias son también muy apreciadas para conservación y condimentación de alimentos, sobre todo las más fuertes procedentes de la zona central de Ran.

En el norte no hay tanta ganadería siendo más común la caza.

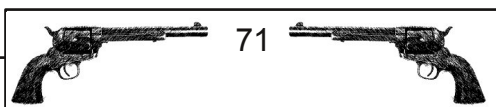
PESCA

El mar no es muy productivo. La pesca es paupérrima cerca de la playa y, debido a la escasez de madera, hay muy pocos navíos en activo que realicen sus capturas en alta mar, donde hay algo más de pesca. Esto convierte al pescado en un auténtico lujo solo al alcance de algunos.

PRODUCTOS MANUFACTURADOS

El metal es un material abundante en el continente y su manufacturación se ha mejorado enormemente a lo largo de los siglos siendo su máxima expresión la elaboración de las armas de fuego. Por tanto, los herreros son un elemento muy importante en la economía. Al tratarse de un arte que requiere de cierta cantidad de agua y combustible, los que lo trabajan suelen establecerse en poblaciones con abundancia de esos recursos. No obstante, en casi todas las poblaciones itinerantes alguien con conocimientos de este oficio que se encargue de satisfacer los trabajos corrientes requeridos por su comunidad.

Actualmente, se realizan todo tipo de elementos en metal, desde utensilios de cocina hasta espuelas. El trabajo del metal se ha modificado en lo posible para reducir al máximo el consumo de combustible y agua, siendo muy común técnicas de modificación mediante herramientas de lingotes, varillas, láminas y otros trozos de forma fácil de transportar de metal (martillazos y posterior afinado). También, gracias al gremio de los



alquimistas, se han valido de sus investigaciones en el campo de las aleaciones para sacar al metal su máximo provecho según su función. Donde más se trabaja el metal y más óptima es su manufacturación, es en la baronía de l'vi M'tal y el ducado de Ventura dentro de Harandró. No obstante, las regiones cercanas a las cordilleras costeras al oeste de Ran cada vez están consiguiendo mejor calidad en sus productos y su acceso más sencillo al mineral los convierte en una poderosa alternativa en las Tierras de Bronce.

Debido a la escasez de material de origen vegetal, la elaboración de productos a partir de esta materia prima es difícil y cara. Artículos como la madera, la tela y el papel son muy caros y difíciles de conseguir por lo que el mantenimiento de los productos elaborados con estos materiales se vuelve imprescindible al resultar tan difícil su sustitución. El gran bosque muerto de Quarnile aún dispone de algo de madera útil en sus regiones más profundas (extraídos por los valientes madereros de Asari), mientras que los centros de silvicultura de Harandró proporcionan el resto de la producción de este material en prácticamente todo el continente. En lugar de papel se suele utilizar pergamino (de origen animal) mientras que la tela más habitual es el cuero aunque también existen algunas variantes más bastas de origen vegetal, principalmente fibras de plantas del desierto recolectadas (a destacar unos cactus concretos que se cultivan cerca de las zonas montañosas) y las fibras de los líquenes que crecen en las cuevas de la gran cordillera. La seda sigue existiendo, pero es muy cara porque no se obtiene de gusanos, sino de las arañas.

El cristal es muy fácil de conseguir ya que las arenas de desierto de Randrim proporcionan los silicatos suficientes para su elaboración. La manufactura del cristal también ha sufrido grandes mejoras a lo largo de los siglos y actualmente se ha conseguido un vidrio. La región donde más se manufactura el cristal es Ran, donde algunos pueblos consiguen sobrevivir basando su economía únicamente en estos trabajos, de gran calidad, resistencia

y dureza, que pueden sustituir sin problema a la cerámica (escasa y difícil de conseguir debido a la cantidad de agua necesaria para su elaboración).

La alquimia proporciona dos de los productos manufacturados más valiosos de las Tierras de Bronce, la pólvora y el aceite: La pólvora es imprescindible para las armas de fuego y, aunque los materiales son relativamente conocidos por todos, su proceso de elaboración y correctas medidas lo es solo por unos pocos. Con el tiempo, los alquimistas han ido perfeccionando el proceso consiguiendo cada vez pólvoras de mejor calidad. El aceite, por otro lado, ha dado a multitud de fórmulas para su obtención dependiendo de la materia prima disponible. Estas materias primas pueden, ser de origen animal, vegetal o incluso mineral (petróleo) pero, en cualquier caso, requieren de procesos de refinamiento que solo los alquimistas conocen y pueden realizar con seguridad. La dependencia de estos dos materiales, convierte a los alquimistas, gran parte de ellos también eruditos de tendencia racionalista y antiguos alumnos de la universidad de Harandró, en exponentes importantes en sus respectivas comunidades.

TRAFICO DE RELIQUIAS

Sin duda, la forma más sencilla de enriquecerse en el continente es el tráfico de reliquias. Todo aquello surgido durante los alzamientos o incluso anterior a ellos, tiene un gran valor en algunos sectores de la población. Estos sectores son, principalmente, los grandes productores (dueños de minas, de zonas con pozos o capitanes de barcos) normalmente muy adinerados, los nobles con grandes recursos, los miembros de la iglesia de la luz y los estudiosos de la universidad de Harandró. En ocasiones, es la Orden de pistoleros de Harandró o incluso la Orden Randrana los que muestran interés en semejantes reliquias.

Las telas de materiales finos son muy valiosas, las gemas de manufactura enana, muy raras, se consideran pequeños tesoros en si mismas, y las representaciones religiosas y los libros

antiguos son imprescindibles para los sacerdotes de la luz y los estudiosos de la Orden o de la universidad. Las reliquias místicas o mágicas de la antigüedad, se pagan a precios desorbitados en algunas ocasiones, y se convierten en poderosas pertenencias para ocultistas y sectarios conocedores de sus propiedades ocultas, que aunque siempre extraordinariamente mermadas, en ocasiones aún activas.

Por este motivo, el tráfico de reliquias y expoliación de ruinas, se ha convertido en todo un gran negocio en el continente atrayendo a

caza tesoros sin escrúpulos de todo tipo, aunque resulta extremadamente arriesgado.

TABLA DE PRECIOS ORIENTATIVA : PRODUCTOS Y SERVICIOS & PRECIO

Abrigo de cuero (largo) - Entre 10 y 15 galones
Abrigo de cuero (corto)-Entre 5 y 10 galones
Aceite (por pinta) -1 pinta
Agua (1 galón = 3,5 litros aprox.)-1 galón
Alforjas de cuero para un caballo-Entre 2 y 3 galones
Almuerzo por persona-Entre 1 cuarto y 1 galón
Alojamiento en una posada (por noche y persona)-Entre 3 y 5 galones
Balas para revólveres (6)-2 cuartos
Balas para fusil (10)-1 galón
Baraja de cartas-1 cuarto
Botas de monta (con espuelas)-Entre 1 y 2 galones
Caballo (de viaje)-Entre 30 y 40 galones
Caballo (para carga)-Entre 20 y 30 galones
Cantimplora (de cuero y metal)-1 pinta
Carbón (por kilo)-Entre 1 y 2 cuartos
Catalejo-10 galones
Cerveza (1 pinta)-1 cuarto
Cuerda de cuero (15 m)-1 cuarto
Cuchillo de caza-1 cuarto
Equipo de escalada (Cuerda 15 m y arpeo)-2 cuartos
Escudilla de alpaca-2 pintas
Frasco de tinta-1 pinta
Herraduras (juego de cuatro)-3 cuartos
Herramientas de ladrón-5 galones
Lámparas de aceite-1 cuartos
Mapa de una región (precio de la división de Rangers)-10 galones
Manta de lana-1 cuarto
Pergamino-1 pinta por hoja
Silla de montar-Entre 10 y 20 galones
Sombrero-2 cuartos
Tequila (1 pinta)-2 cuartos

CULTURA, HISTORIA Y LEYENDAS

EXTRACTOS DE DE LAS TIERRAS ESMERALDAS A LAS DE BRONCE POR LADY IRIEM

Desde tiempos inmemoriales, existe un idioma común en todas las Tierras de Bronce lo que ha facilitado la comunicación entre todos los pueblos a lo largo de los siglos y, por tanto, la transmisión de la cultura de forma oral. Este idioma común, se piensa que originario de Harandró, cuenta con distintas variantes dependiendo de la zona. Las diferentes baronías de Harandró cuentan con sus propios dialectos mientras que las variantes Randranas y de Kran cuentan con algunas palabras propias además de sus marcadas cadencias, que pueden dificultar un poco la comunicación entre sus hablantes aunque no la llega nunca a imposibilitar. Se piensa que el vocabulario propio de las regiones del norte, Kran, podría tener origen orco, la raza perdida que antes habitaba esas tierras, pero no es algo que se haya podido confirmar. Por otro lado, se sospecha que algunas de las palabras habituales de las regiones de Harandró más cercanas a Quarnile, podrían tener un origen élfico pero, de nuevo, nada demostrable.

La lengua escrita de este idioma común, está bastante extendida en la región de Harandró gracias a la inclusión de la figura del maestro en cada pueblo del país y a la labor pastoral de los sacerdotes de la Luz. En la actualidad, los acuerdos, contratos, tratados, leyes y ordenanzas suelen redactarse con la intención de proteger a todas las partes implicadas en un negocio y simplificar así el cumplimiento de la ley a los agentes de la Orden. Esto ha desarrollado una necesidad real en el hombre de a pie y en la actualidad es muy raro encontrar a alguien 100% analfabeto.

En las regiones del norte, entre las tribus de

Kran, no es tan común el conocimiento de la lengua escrita pero aún menos habitual es el analfabetismo completo pues el contacto entre estos pueblos y la Orden ha favorecido la enseñanza de la escritura, aunque sea a nivel básico. Los Verdosos de todo el continente utilizan unos glifos como marcas con significado simples ("peligro", "familia", "sagrado", etc), pero no es un sistema de escritura.

En Ran la lectura y escritura se han convertido en herramientas fundamentales en el adoctrinamiento de la fe de la Luz y todas sus consignas por lo que, cuanto más se ha radicalizado el ambiente, más se ha insistido en hacer que la población conociera la lectura para acceder así a los libros sagrados del culto. Sin embargo, parte de para el adoctrinamiento, no tiene mucha más utilidad en el país.

En la universidad de Harandró, otros centros de saber y en manos de particulares, hay actualmente multitud de libros provenientes de tiempos antiguos (algunos incluso anteriores a las primeras sequías y los alzamientos) que demuestran la existencia de este lenguaje común desde tiempos inmemoriales aunque con un formato tan arcaico que solo los estudiosos son capaces de leerlo y entenderlo en su totalidad. Se han catalogado versiones de este lenguaje de cuatro o cinco épocas diferentes lo que demuestra su gran antigüedad y tradición. Del mismo modo, se han podido catalogar las bases de la lengua élfica, ya olvidada, gracias a la comparación de escritos antiguos en varias lenguas encontrados por todo el continente.

Desgraciadamente para los Eruditos, el conocimiento acerca del resto de lenguas antiguas es mínimo cuando no nulo, cómo en el caso del idioma enano (con marcado pesar, dados los prodigiosos artefactos alquímicos y mecánicos que eran capaces de fabricar).

Los registros y trabajos de conservación sobre los documentos antiguos, también han demostrado que la escritura durante algunas

épocas, parecía reservada a una élite y que, si bien la colección de libros que se conservan en la actualidad parece inmensa, es realmente mínima y abarca pocos acontecimientos e historia del pasado habiendo grandes lagunas entre eventos e incluso confusión entre diferentes autores. Las grandes lagunas en la historia se han ido completando gracias a la tradición oral que, aunque no es muy fiable, conserva gran parte de la historia de las actuales Tierras de Bronce, sus personajes y sus leyendas.

Un género muy abundantes de leyendas antiguas son las referentes a los "grupos de aventureros". Esas bandas mezclaban guerreros, sacerdotes, magos, ladrones y otros oficios, y aunque no eran exactamente ni buscavidas, ni mercenarios, ni exploradores, ni saqueadores de tumbas, ni héroes, eran la vez combinación todo esto y más. Se cuenta en los escritos que grupos de aventureros habrían llegado no sólo a encontrar grandes tesoros en incógnitos parajes sino también a derrocar reyes, vencer nigromantes e incluso luchar con Dioses y Demonios además de otras hazañas...

Cabe destacar, por otro lado, la exhaustiva labor realizada por el culto de la Luz en recopilar desde esa tradición oral, todo lo relacionado a su religión y la aparición de la Luz, los milagros que efectúa, sus bondades y su poder. Luego, estas historias son transmitidas a sus feligreses junto la doctrina propia del culto contenida en su libro sagrado que únicamente trata la batalla donde murieron los Dioses y la aparición de la Luz en sí. Este libro recibe el nombre de "El libro de las crónicas de la Luz".

Una de las formas más sencillas de hacer llegar a la gente los mitos y leyendas propias de la tradición oral, es la música. La música es muy popular en todas las Tierras de Bronce y muy diferente entre regiones tanto a nivel rítmico y armónico como en cuanto a letras e instrumentos.

En Kran, se ha desarrollado música tribal, muy rítmica y centrada en la percusión. A veces con carácter religioso y muy unida a los rituales

chamánicos, aunque también dispone de música simplemente popular y adecuada para el ocio y la diversión. Los instrumentos más habituales son los tambores de cráneos de oso o caribú y cuero, las flautas hechas de huesos largos, los silbatos de falanges y los "b'qtas", huesos especialmente usados para percusión.

En Harandró la música ha alcanzado su máximo esplendor en las salas de variedades, muy apreciadas como lugar de esparcimiento para las gentes de cualquier poblado. Normalmente el baile viene unido a la música y los espectáculos de esta índole son muy comunes. El banjo es el instrumento estrella en Harandró, al ser un país bastante abierto, es bastante común encontrar todo tipo de instrumentos propios de otros países.

Últimamente, un nuevo instrumento de cuerda percutida, el piano, está causando furor pero su costosa elaboración al requerir de una cantidad inconmensurable de madera en relación a las reservas del país, lo hacen extremadamente extraño y solo al alcance de los salones de variedades más elitistas de la capital. A nivel menos elitista, muchos artistas ambulantes y ciudadanos de a pie usan bandurrias, los ya mencionados banjos, laúdes, arpas pequeñas, flautas de todo tipo y otra reciente innovación musical, la armónica, un delicado instrumento de viento de hueso, metal o combinación de ambos. Aparte, hay que destacar un muy costoso instrumento, la gaita, usado en entierros y marchas militares.

Por último, en Ran la música tiene carácter festivo pero también religioso en las ocasiones solemnes. En el caso de la música popular es muy parecida a la Harandrana, sin embargo, la religiosa es sin instrumentos y normalmente entonada por coros masculinos con una cadencia que recuerda a los cantos monásticos descritos en la tradición, como los usados por las antiguas religiones.

ARQUETIPOS

Los arquetipos son los héroes por antonomasia de las aventuras en este mundo. Un personaje no tiene que ajustarse a un arquetipo obligatoriamente. Los arquetipos aquí propuestos solo sirven para inspirar a los jugadores durante la creación de su personaje pudiendo hacer que éstos se asemejen a uno o varios arquetipos sin ningún problema.

PISTOLEROS DE HARANDRO

Son equivalentes a paladines.

Idealmente, un Pistolero de la Orden tiene como objetivos en la vida mantener la paz, acabar con el mal y defender a quién lo necesite. Bueno, más o menos. Son en general tipos duros, fuertes, y tenaces, producto de un entrenamiento recibido desde la temprana adolescencia tanto en el uso de armas como de algo de conocimientos generales en ocultismo, religión, historia y leyes. Cuando llegan a la madurez (20-21 años) se especializan según sus aptitudes para servir en una de las divisiones de la Orden:

- Rangers o Exploradores: Patrullan los territorios por grupos de 3, 1 Pistolero y 2 alumnos normalmente. Su trabajo, además de vigilantes, es dar información acerca de las poblaciones y caminos. También buscan en las provincias a nuevas promesas que toman como alumnos o llevan al centro de entrenamiento más cercano. En la línea histórica, tras admitir a los Verdosos en la Orden ésta pasó a ser la división favorita de los mismos.

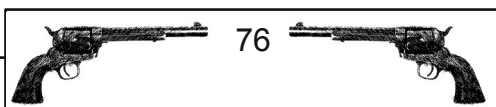
- Sheriffs y Marshalls: Fuerzas del orden civiles, son asignados a una población. Suelen estar formados por pistoleros viejos (los pocos que llegan a viejos), declarados incapaces para otras tareas, o aquellos que tras el entrenamiento no demostraron aptitudes para otra división. No hay que subestimarles. Aceptan hasta 2 alumnos que les sirven de ayudantes.

- Eruditos: la orden necesita no sólo gente

hábil con las armas. Son los encargados de llevar las cuentas de la orden, sus archivos, relaciones con el resto de la sociedad, etc... Pero además son los armeros encargados de la fabricación de Altas Pistolas, Pentáculos de Justicia y equipo en general, además de haber algunos grandes estudiosos del Ocultismo. Algunos Pistoleros entran a formar parte de los Eruditos nada más acabar su entrenamiento, otros como "jubilación" alternativa a incorporarse los Sheriffs.

- Hunters o Cazadores: son una división de la que se habla en voz baja. Son Pistoleros de élite, a los que se les asignan las peores misiones. A diferencia de los miembros de las otras divisiones, siempre están equipados con Altas Pistolas y Pentáculos de Justicia, recibiendo un entrenamiento especial para garantizar unas habilidades superiores en el manejo de ambos objetos. Su formación les hace ideales para tratar casos relacionados con lo sobrenatural y el Caos. La Orden anima a que para las misiones típicas de ésta división se formen grupos de 2 Cazadores acompañados por un Erudito, aunque son la única división que admite que haya lobos solitarios como algo habitual.

Como puede haberse notado, suele intentarse que vayan siempre por grupos de al menos 3. La orden de Harandró no admite Verdosos hasta bien avanzado la historia de la ambientación, pero sin embargo en el ínterin su política es de no discriminación racial. De hecho, los Rangers y Hunters son bienvenidos



en Krannost.

PISTOLEROS ERRANTES



Fuera de la orden de Pistoleros de Harandró hay hombres y mujeres habilidosos en el uso de las armas que recorren el mundo con distintas historias. Son renegados, pistoleros a sueldo, aventureros, etc... No suelen llevar Altas Pistolas y raramente Pentáculos de Justicia, reservados a los Pistoleros "Oficiales". Algunos tienen un pasado que les persigue, otros abandonaron la Orden por algún oscuro motivo, o una obsesión, etc... Algunos llegan a ser reconocidos como auténticos Pistoleros cuando su fama crece lo suficiente (ej.: Griel, Primer Pistolero Verdoso, fue errante antes de ser admitido oficialmente en la Orden Harandrana).

PISTOLEROS DE RAN



El gobierno de Ran decidió cortar el brote de casos relacionados con el Caos acabando y

subyugando respectivamente a los, según ellos, responsables: los Ocultistas y Verdosos. La orden Harandrana se retiró de Ran en desacuerdo con dicha política, por lo que tuvieron que reorganizar una orden propia, que no llega al nivel de la Harandrana. Esto se compensa por unos efectivos mayores (son realmente un ejército) y la fabricación en masa de todo tipo de armamento, entre ello lo que llaman "Altas Pistolas". Al carecer de ocultistas en sus filas, carecen de los beneficios de los mismos, por lo que sus Altas Pistolas y Pentáculos no tienen las mismas bondades. Sus divisiones son:

- Acólitos: Vienen a ser soldados rasos.

- Dredges (Rastreadores): Son los encargados de buscar el "mal" y denunciar su presencia a la orden. Suelen ir de incógnito.

- Inquisidores: son el equivalente Randrano a los Rangers, suelen ir al mando de hasta una docena de Acólitos.

- Death Handlers (Portadores de Muerte): son el equivalente Randrano a los Hunters. Destacan por usar rifles Thunders (ver armas) y cargas incendiarias. Son fanáticos, están bien armados y son muy habilidosos.

Nota:

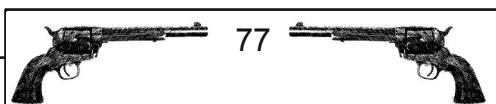
Sus "Altas Pistolas", al fabricarse sin seguir todos los pasos necesarios, suelen pegarles algún que otro disgusto...

Solución universal al Caos, chamanes y ocultistas: fuego.

GUARDIANES DE KRANNOST

Los encargados de mantener el orden en el valle del Kranlenn y en Krannost son los llamados Guardianes, chamanes-guerreros que forman una hermandad con voz propia en el consejo de las tribus. Tienen como miembros destacados:

- Guardianes: se denomina así a todos los jóvenes que cumplen con un periodo de colaboración con la hermandad. Aquellos que destacan entre los Guardianes pueden seguir ascendiendo a los siguientes puestos.



- Chamanes: son figuras religiosas que están en cada población, liderando junto con los jefes locales, sobre los Guardianes de la misma.

- Oradores de los Espíritus: son el equivalente a los Rangers. Tienen a su cuidado un alumno (Chamanes con capacidades prometedoras).

- Bendecidos por los Espíritus: la élite de la Hermandad. Son aquellos Oradores que poseen poderes excepcionales y/o un Don.

Los Guardianes carecen normalmente de Altas Pistolas y Pentáculos, pero por ser Verdosos poseen una gran fuerza física y recurren intensamente a las habilidades chamánicas: pociones, infusiones, ritos, amuletos, etc... Son tremendos en la lucha cuerpo a cuerpo y, aunque no desprecian el uso de armas de fuego, prefieren con mucho las hachas de guerra, las alabardas, cuchillos de caza y un tipo de arco propio de tremendo poder: el Arco Krannano o Arco Cornudo. Los Bendecidos son máquinas de matar gracias a sus poderes (un Bendecido con el Don del Fuego o Piroquinesis puede hacer desear a cualquier engendro del Caos no haber surgido...).

OCULTISTAS Y CHAMANES



Un ocultista tiene una vida más difícil que la de la persona media de este mundo. No levantan muchas simpatías al clasificarlos usualmente como nigromantes y sectarios. Estos hombres y mujeres suelen ser algo más cultos que la media e intentan esconderse en una profesión en la cual no llamen demasiado la atención: comerciante, pistolero errante, médico,

curandero, armero, nobles, etc. Incluso algún Pastor de la Luz podría ser un ocultista. El ocultista típico custodia conocimientos y objetos mayoritariamente inútiles, pero que les pueden traer graves problemas. Los ocultistas son incapaces de realizar los prodigios mágicos de antaño, pero al menos serán capaces de pensar en algo más que correr y disparar a la hora de enfrentarse a lo sobrenatural. Realizar un ritual en este mundo es jugarse el cuello, en todos los sentidos.

Los Chamanes son similares a los ocultistas, aunque no son intelectuales, sino sacerdotes herederos de una tradición. Confían en acceder al consejo y poder de los espíritus mediante rituales que implican purificación, ayuno y sustancias psicotrópicas, pero raramente lo consiguen, si bien sus conocimientos de medicina natural (sobre todo herboristería), supervivencia, habilidades de concentración e hipnosis no son nada despreciables. Mezcla de sacerdotes, consejeros y curanderos, estos personajes son todos Verdosos, y son un referente en las comunidades de esa raza. Ser chamán supone poseer la ventaja de una elevada posición, prestigio y respeto social en cualquier comunidad de Verdosos que los identifique como tal.

ERUDITO



Un erudito es un estudioso, en el sentido más académico del término. Un erudito estudia en una universidad, y aprende todo lo que considera

necesario hasta que amablemente le sugieren que ya es hora de aplicar su conocimiento (y ganarse a la vida por sí mismo).

No hay carreras claramente definidas, así que los eruditos se especializan en función de su criterio o gusto: alquimia, geografía, historia, matemática, astronomía, medicina, mecánica, arquitectura, armería, etc. Los eruditos saben normalmente un poco de todo, sí bien todos

tienen uno o dos temas favoritos.

La profesión más habitual del Erudito es la de maestro en los pueblos, pero algunos consiguen trabajar como médicos, boticarios, alquimistas, armeros, navegantes, etc. o incluso financian sus estudios si creen que van a sacar cierto provecho (por ejemplo, encontrar agua, reliquias, etc.).

Ser erudito no es incompatible con otros arquetipos, como por ejemplo los Eruditos de la Orden.

TAHUR



Puede gustarte el juego hasta la locura, puedes perder todos tus ahorros o ganar una fortuna en una apuesta en un impulso, pero eso no te convierte en un tahúr. Un tahúr no es un

ludópata cualquiera, es un modo de vida. Los tahúres no pierden la sonrisa aunque pierdan la camisa, y no le dan más importancia a ganar unos miles que la que da cualquiera a un golpe de suerte. Aparte de no concebir su vida sin el juego, los tahúres son gente que no para de moverse, pues raramente se les tolera un largo tiempo en el mismo sitio, salvo que tengan el carisma y el saber qué no hacer para llevarse bien con todo el mundo.

Algunos tahúres son poco menos que sinvergüenzas y timadores, otros siguen un extraño sentido de la ética (sobre todo en el juego). Pueden vestir con elegancia y hablar con refinamiento o parecer muy vulgares, pero todos los tahúres saben juzgar y tratar con las personas. Algunos, y las partidas de cartas, dados o huesos grabados en los que están implicados, entran en la leyenda.

Tahúr puede ser cualquier otro arquetipo compatible, pero deberá tomar el juego y el

riesgo en las apuestas como su filosofía de vida. Un tahúr siempre es una persona muy social, y sabrá moverse en uno o todos los círculos a los que tiene acceso.

PASTORES DE LA LUZ



Tener fe en esta ambientación tiene mérito. Aunque sí hubo dioses, éstos están bien muertos y enterrados, de hecho se les puede llevar flores a la tumba que tienen a las afueras de Harandró. Un

Pastor de la Luz tiene que mantener su fe y la de sus feligreses frente a la ausencia de pruebas a su favor. La Fe en la Luz no es una ideología única. Ejemplo del espectro de creencias es que algunos parten de una ligera esperanza de que lo ocurrido a los Dioses fue un revés que acabarán superando, mientras que otros creen que aunque ya no hay Dioses la Luz que derramaron sobre el mundo es algo en lo que apoyarse. Los Pastores tienen un Concejo en Harandró, donde se intenta poner algo de orden y, por que no decirlo, moderación en la confusión de credos, vigilando de cerca las tendencias más extremas.

Los Pastores en Harandró tratan de ser gente amable, sacrificada y caritativa, muy apreciados en sus comunidades. Salvo que un maestro esté disponible, no es raro que se ocupen de la educación de los niños, y tampoco es extraño que compartan la tarea (para vigilar de cerca por si se corrompe a los niños con creencias bienintencionadas pero equivocadas). Tampoco es inusual encontrarlos como consejeros de autoridades como alcaldes y sheriffs, o directamente como miembros de gobiernos locales. No son santos, algunos Pastores tienen tesis racistas en sus credos que abogan por la supremacía

de los hombres “puros” frente a Verdosos y aquellos, más raros, que tienen rasgos élficos. También hay Pastores que son ultranacionalistas harandranos, con tesis xenófobas en sus discursos (“Harandró como país elegido de la Luz”). En Ran, en cambio, el ministerio va unido a la vida política y militar, siendo parte indisoluble de los cargos.

Un Pastor no tiene vetado uso de armas ni conocimientos académicos o profesionales, al fin y al cabo, puede tener una larga historia a sus espaldas (antiguo bandido, pistolero, ocultista arrepentido, etc). El celibato es totalmente opcional aunque muy común entre los ministros de la Luz.

Un Pastor puede intentar en caso de necesidad invocar a la Luz, pero que ésta responda es otra historia totalmente distinta.

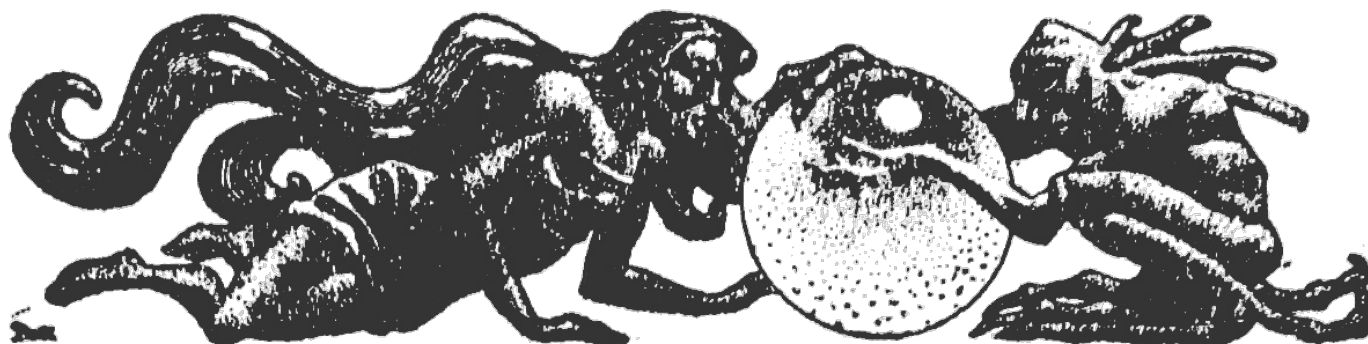
NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

La Luz es lo más raro de esta ambientación, incluso más que la escasa magia de lo ocultistas. Un personaje no debería poder invocar la Luz como un poder más: una manifestación de la Luz es un evento que hace

leyenda. Invocar la Luz no es un ritual, no hay ni puede haber “Descripción”, habilidad o poder para ello. Sólo cuando el dramatismo de la trama lleve a un momento en que se justifique un posible gran milagro, entonces hasta 3 jugadores podrán intentar invocar a la Luz siempre que estén dispuestos a sacrificar voluntariamente sus vidas y bienes (el coste sólo se paga si se tiene éxito). Tiene un efecto de purificación prácticamente ilimitado, por poner 3 ejemplos: cura enfermedades y heridas, puede resucitar muertos (siempre que sea relevante en la historia) y destruye instantáneamente cualquier manifestación del poder los Abismales. Suponiendo que se use el Sistema Propio de juego, un coste orientativo sería 50 PH entre RP, equipo o incluso “Descripciones” y al menos uno de los personajes que invoque a la Luz debe superar Teología con DP de 15 (se puede sumar +1 por Voluntad o por Mente).



LO SOBRENATURAL



EL ABISMO: CONCEPTO Y

MANIFESTACIONES

"Tiempo, tiempo atrás,

Sinsentidos que rebasan

el alma que busca en el Caos

una basa

¿Dónde estás Camino?

No hay Sentido,

Fuera del tiempo y del espacio

está aquello que no es ni será

pero para que no seamos, serán."

Extracto de "Las Visiones de Secren"

La mayor parte de los problemas sobrenaturales son originados por el Abismo. Para explicar el Abismo habría que referirse a la cosmología que los magos clásicos elaboraron. Dejando aparte estas consideraciones, el Abismo se manifiesta en criaturas de pesadillas, seres sin sentido que penetran en la realidad al debilitarse la misma. Pero éstos son los extremos, lo habitual son los Infectados, Aberraciones y, lo peor, los Híbridos.

INFECTADOS

La influencia del Abismo se manifiesta normalmente como una enfermedad que se transmite a través de una materia con aspecto pustulosa que se extiende como una gangrena en los seres vivos. Va sustituyendo la carne de

las víctimas, matándolas al final y mutándolas en el proceso, pero sobre todo volviéndolas totalmente dementes y muy agresivas.

ABERRACIONES

Son lo que queda de las desdichadas víctimas del Abismo al quedar consumidas, normalmente desaparece pronto si no consigue más materia viva que consumir. Si hay suficiente cantidad, se mueve e intenta acercarse a personas y animales para saltarles encima. En su forma más básica es una especie de ameba, pero puede en casos extremos ser un repugnante maremágnun gelatinoso con extremidades tanto humanas como inhumanas, bocas, etc... Carecen de inteligencia.

HÍBRIDOS

Raramente, ocurre que un organismo infectado no es consumido, sino que se fusiona e híbrida con la materia corrupta de forma indisoluble. Son los híbridos. Son prácticamente indestructibles, se regeneran a ojos vista y sus cuerpos carecen de puntos débiles como tales, sólo la magia y el fuego puede acabar totalmente con ellos pero deben alimentarse en cantidades ingentes de materia viva para conservar sus poderes. Un híbrido humano conserva su mente pero su voluntad es continuamente atacada para servir a la destrucción. Los poderes de los híbridos son por orden de potencia:

- Regeneración: sus heridas se curan a velocidades extremas. Sólo el daño con fuego puede llegar a provocarles heridas de velocidad de curación normal.

- Infección: pueden generar trozos de materia corrupta, concentrándola en saliva o garras para utilizarla como veneno.
- Automutación: pueden alterar sus propios cuerpos mutando sus miembros u órganos e incluso generar nuevos, etc.
- Asimilación: un híbrido puede consumir un ser normal entero y vivo. Al hacerlo gana la capacidad de generar partes del cuerpo propias de otros seres.
- Mutación de cuerpos ajenos: Mediante contacto directo, pueden alterar el organismo de un ser vivo con las mismas habilidades que poseen para el suyo propio, es decir, pueden mutar o regenerar o simplemente dañar por contacto. Un híbrido humano con control de su voluntad podría curar cómo un clérigo clásico de fantasía épica, pero ojo, normalmente los híbridos no son muy sociables, excepto a la mesa...
- Dominación de Abismales: en un área cercana al híbrido, los Infectados y Aberraciones, así como híbridos de menor poder, pueden ser dominados como marionetas.

DIOSES DEL ABISMO: ABISMALES

El Abismo es un contrasentido en sí, la entidad de la no-existencia. La corrupción provocada por su influencia se manifiesta en los seres vivos a todos los niveles: mental, moral, físicamente, etc. Cuando su influencia es más potente, la propia realidad, el tiempo y el espacio de tambalean y quedan asimilados por el Abismo. Se sabe que hay al menos 2 entidades, a falta de mejor término, que se podrían definir como Dioses del Abismo. Someterse a ellos y actuar en su favor dará un poder que acabará consumiendo al acólito irremisiblemente.

Tkarnens: Tkarnens es el Camino de Caída hacia el Abismo, la Espiral de Perdición y Corrupción, el puro impulso que lleva a la desestructuración y final colapso de toda realidad. No es una manifestación lo que verás de Tkarnens como un ser o entidad corrompida, Tkarnens es la propia Corrupción

en todas sus facetas. Si alguien se abre a Tkarnens... Pteth seguirá.

Pteth: Si Tkarnens es el camino, Pteth es la meta. Pteth es el resultado de la acción de Tkarnens, los restos de la Destrucción. Es una contradicción en sí, es la manifestación de la no-existencia, la negación del orden y de la realidad. Pteth concede la facultad de ignorar las débiles y arbitrarias leyes de la realidad, porque ¿qué las hace inmutables y reales? Nada. Ante el Abismo fuera del tiempo y el espacio, más allá de lo eterno y de lo temporal, todo es insignificante. Los seguidores de Pteth son tan escasos como numerosos los de Tkarnens, ya que sí fácil es corromperse, casi imposible es asimilar y abrazar la total futilidad de la existencia como tu sino.

Para resumir con una frase:

SI EL ABISMO ES EL GRAN DEVORADOR, TKARNENS SON SUS MALDECIDAS VOZ Y FAUCES, MIENTRAS QUE PTETH SON SUS BLASFEMOS CUERPO Y ALMA.

NIGROMANCIA

La necromancia era una antigua arte arcana extremadamente peligrosa cuyos dominios los formaban la muerte y los restos mortales de los vivos. El conocimiento nigromántico, sus rituales, prácticas y seguidores, se perdieron en su mayoría siglos atrás en las Tierras de Bronce, pero no las criaturas que con él se engendraron. Estas criaturas, prácticamente ajenas al deterioro del tiempo debido a la lentitud con las que les afecta, aún conservan las fuerzas necesarias para pervivir en un mundo sin magia. Algunos humanos, estudiosos de este arte olvidado, incluso realizan rituales que alargan aún más su abyecta no- vida. Si bien han perdido mucha fuerza a lo largo de los siglos, los seres resultantes de la necromancia siguen siendo enemigos formidables para aquellos que se topan con ellos.

La nigromancia funciona algo mejor que el resto de poderes sobrenaturales de la antigüedad, aunque sigue estando muy mermada con respecto a antaño. Tiene muy mala imagen, por su carácter marcadamente

macabro.

La magia nigromántica se practicaba fundamentalmente en Quarnile y Ran.

En Quarnile se desarrolló como Arte Arcana, y se creó incluso una sub-cultura de Elfos que se caracterizaba precisamente por la práctica de la nigromancia, la de los Elfos Oscuros. Los Elfos Oscuros creaban no-muertos para usarlos como fuerza de trabajo esclava, sumisa y sin voluntad (zombies y Esqueletos Animados), mientras que los hechiceros del círculo nigromántico se concentraban en intentar lograr el conjuro para la inmortalidad perfecta (logrando 2 éxitos parciales: los Liches y los Vampiros).

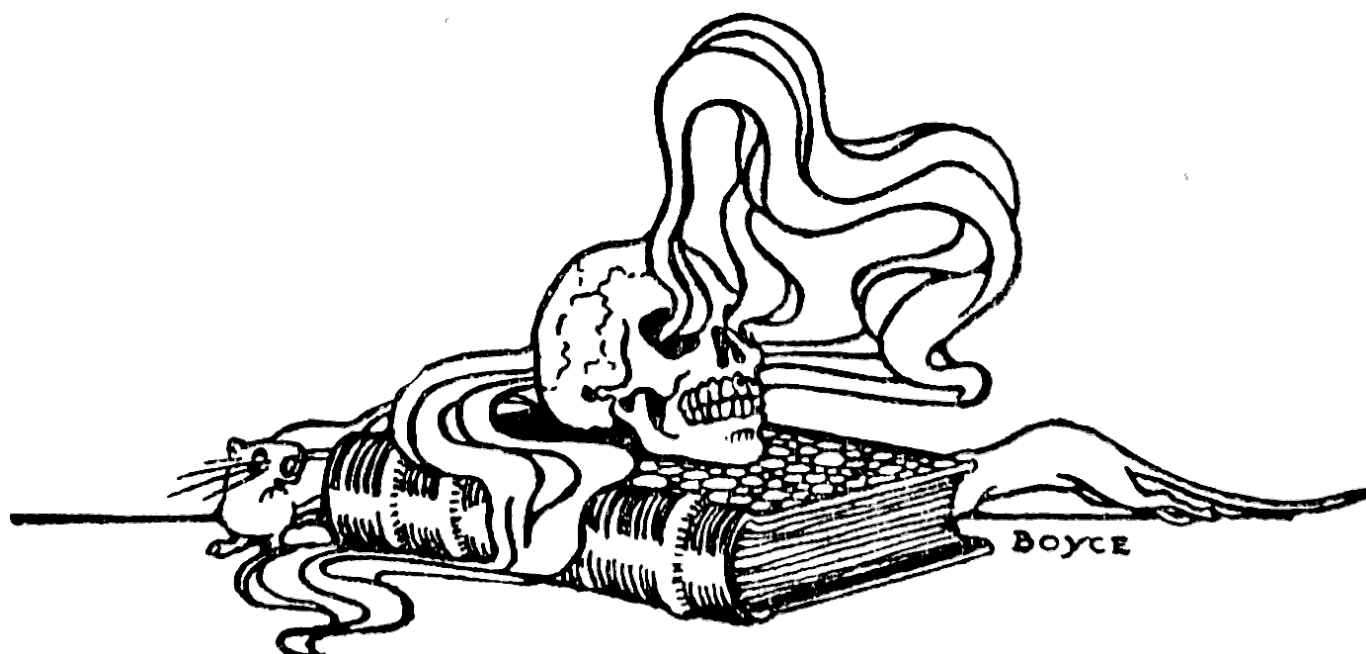
En Ran, la nigromancia era de carácter religioso, siendo parte de los rituales sagrados de algunos cultos antiguos asentados en ciudades-oasis en tiempos largamente anteriores a los Alzamientos. Estos cultos creaban no muertos (momias) como guardianes de templos y tumbas, y como forma de recompensar con la inmortalidad a algún miembro destacado de la realeza o el clero (Momias Regentes). Fuera de Quarnile y Ran, la práctica era minoritaria y casi clandestina, si bien se tiene registros de que había grandes Señores nigromantes, Liches y Vampiros, en las regiones más al norte del Antiguo Imperio (Kran, actualmente). En la región central del antiguo imperio de Harandró y Karandró ,no eran tolerados ni los

nigromantes ni sus criaturas, si bien si hubo relaciones diplomáticas en muchas ocasiones con los Señores Nigromantes o no-muertos de Ran, Quarnile y Kran.

Cuando la magia declinó, muchos de estos poderosos hechiceros aprovecharon para expandir sus dominios, ya que sufrieron menos el declive de la magia que el resto de magos. Sin embargo, al tiempo también sufrieron su disminución, y los habitantes de los territorios que regían con puño de hierro se fueron rebelando, acabando con muchos de ellos u obligando a otros al exilio y a esconderse. Una importante porción de la partida de magos que abortaron el Primer Alzamiento fueron, precisamente, nigromantes.

OCULTISMO

El ocultista es un recopilador y guardián de los antiguos saberes arcanos, la mayoría de los cuales se perdieron en el periodo de desastres continuos entre el comienzo de la Sequía y el último Alzamiento. El conocimiento arcano ha sufrido un gran desprestigio con la desaparición de la magia, al dejar de funcionar casi todos los conjuros y objetos mágicos, y por la equiparación del mismo a la nigromancia y los poderes del Abismo, una verdad parcial e injusta pero que se ha quedado muy marcada en el imaginario colectivo de las Tierras de Bronce. Así, un



ocultista que se revele a la luz pública sufrirá de muy mala imagen social en el mejor de los casos, si no una clara persecución.

Los ocultistas en mejor posición de las Tierras de Bronce son aquellos que forman parte de las filas de los Eruditos de la Orden en Harandró. Estos realizan una labor vital entre los Pistoleros, pues son los que fabrican las Altas Pistolas y los Pentáculos de Justicia, pero además son un apoyo indispensable para la labor de los Cazadores. Aún así, entre las mismas filas de sus compañeros hay recelos sobre aquellos que estudian las Artes Arcanas. Los Eruditos de la orden han recopilado una serie de rituales “estándares” para apoyo a la labor de la Orden que incluso enseñan a los miembros de otras divisiones (Adivinar Camino, Bendecir Ataque, Circulo de Protección y Exorcismo son buenos ejemplos). Evidentemente, también tienen conocimiento de otros rituales menos justificables y que raramente usan.

Un ocultista típico se especializa en algunas áreas, fundamentalmente por la escasez de material útil disponible, perdido y escondido en ruinas antiguas o fuertemente custodiado, sobre todo si ya ha sido encontrado. Puede ser especialmente frustrante para un ocultista buscar durante años un artefacto arcano para que éste no funcione o, más raramente, lo haga a una fracción ínfima de sus capacidades de antaño. Con los años, han quedado unos pocos rituales más comunes que suelen llegar a conocer la mayoría de los estudiosos de lo oculto. Estos rituales de más sencillo acceso están orientados en su mayoría a la protección contra lo sobrenatural, y algunos incluso son ejecutados por gente que desconocen que son rituales arcanos (un buen ejemplo es el ritual de Exorcismo que casi todos los sacerdotes de la Luz conocen). Un ocultista con gran experiencia y conocimiento podría llegar a diseñar un nuevo ritual, pero es algo que raramente ocurre.

Las únicas situaciones en que son apreciados los conocimientos de ocultismo son cuando hay peligros sobrenaturales, para identificarlos y actuar de la mejor manera posible.

DONES

Los llamados “Dones” en este mundo son atribuciones no mágicas pero sobrenaturales con las que nacen algunas personas. Dichas personas son muy escasas. Tener un don no es ninguna ventaja normalmente: al igual que ocurre en las novelas de Stephen King, los que los poseen sufren de discriminación social y las contrapartidas de los dones no son despreciables. El siguiente listado es sólo un ejemplo de posibles dones:

Vista de águila: Los que poseen este don pueden fijarse en un punto y acercar la vista al mismo (zoom). Contrapartida: iris de los ojos de color extraño (“Rasgos Élficos”, penalización social) y que se contrae y expande fuera de los límites comunes.

Ojos de gato: Pueden ver perfectamente con que haya algo de luz. Contrapartida: los ojos brillan en la oscuridad con las luces como los de los animales (“Rasgos Orcos”, penalización social).

Oído total: la percepción auditiva de los que poseen este don es tal que pueden en casos extremos prescindir de la vista. Contrapartida: los sonidos fuertes les hacen daño.

Olfato de lobo: Distinguen olores que normalmente son imperceptibles llegando incluso seguir rastros. Contrapartida: extremadamente sensibles a olores desagradables, por ejemplo, el que despiden algunos engendros del Abismo.

Fuerza titánica: La persona que la posee puede llegar a ser 3 veces más fuerte de lo que le correspondería. Contrapartida: para cualquier acción corren el riesgo de usar más fuerza de la necesaria.

Belleza faérica: La persona posee una belleza espectacular que invita a aquellos del sexo opuesto (y homosexuales del mismo sexo) a sentirse fuertemente atraídos por ellas. Esta atracción, más amorosa que sexual, conlleva una fuerte tendencia a admirar a la persona con el don, seguirla, simpatizar con ella y obedecerla por instinto. Las personas del mismo sexo sienten, por el contrario, una desagradable sensación de desconfianza

cuando tratan con estas personas invitando a tendencias claramente opuestas a los anteriores: desobediencia, oposición directa, desconfianza y antipatía.

Reflejos de serpiente: Velocidad de reacción agudizada, incluso inhumana. Contrapartida: pueden perder el control de sus acciones por el exceso de velocidad.

Visión de lo oculto: Percepción de la presencia de cualquier elemento sobrenatural o don en una persona, objeto o sitio aunque no supone que puedan identificar su naturaleza. Contrapartida: transmiten a todos una extraña sensación de incomodidad.

Ángel guardián: Percepción extrasensorial de la presencia de peligro. Contrapartida: pueden quedarse paralizados en situaciones de riesgo.

Empatía intrusiva: Pueden transmitir sentimientos a cualquier criatura que los tenga. Contrapartida: en caso de fallo, les da un tremendo dolor de cabeza.

Empatía perceptiva: Pueden sentir los sentimientos de cualquier criatura. Contrapartida: en caso de fallo, los sentimientos de su objetivo les invade.

Telepatía transmisiva: Pueden transmitir pensamientos (palabras, frases) a los seres que tengan en un rango dependiendo de su nivel. Contrapartida: similar a la de los empatas intrusivos.

Percepción telepática: Oyen los pensamientos superficiales de los seres que tengan en un rango dependiendo de su nivel. Contrapartida: similar a la de los empatas perceptivos.

Empatía total: Poseen tanto empatía intrusiva como transmisiva, con todos sus desventajas UNIDAS hagan la que hagan.

Telepatía total: Poseen tanto Percepción Telepática como transmisiva, con todos sus desventajas UNIDAS hagan la que hagan.

Simpatía animal: Cualquier animal estará más predispuesto a reaccionar positivamente hacia el sujeto. Con los domésticos incluye ventajas a la hora de darles órdenes. Contrapartida: En caso de fallo, el animal tiene una reacción

hostil al sujeto.

Telequinesis: Pueden mover objetos de poco peso con la mente pero con escaso o nulo control. Contrapartida: les resulta extremadamente agotador.

Empatía curativa: Pueden sanar heridas a terceros mediante imposición de manos. Contrapartida: sufren temporalmente la mitad del daño que deseen curar (o puntos de protagonismo si se usa el sistema propio).

Voz de mando: Su voz puede tomar un tono que hace imperioso el cumplimiento de una orden. Contrapartida: en caso de fallo, el objetivo no sólo no obedece sino que se enfada y puede llegar a ser agresivo.

Piroquinético: Puede condensar calor sobre un objetivo a la vista hasta hacerlo arder. Contrapartida: en caso de fallo, el calor se condensa sobre el propio piroquinético y sus pertenencias.

Metapsíquico: Puede mediante concentración invocar y utilizar cualquiera de los anteriores dones. Contrapartida: en caso de fallo, invocará y EJECUTARÁ cualquiera de los otros.

Escudo del Alma: Tienen una resistencia casi total a los poderes perceptivos (visión de lo oculto, ángel guardián, empatía y telepatía) que se transmiten a su persona y los objetos que lleven encima. Contrapartida: en caso de fallo, sufren daños adicionales.

SISTEMAS DE JUEGO

Revólveres y ocultistas pretende estar abierto a cualquier sistema genérico. En concreto, para las partidas de prueba realizadas sobre la ambientación, se utilizaron los sistemas Fudge y C-System. Se barajó usar GURPS, pero se desistió debido a la falta de familiaridad con el mismo.

FUDGE

Fudge es un buen sistema genérico, muy adaptable. Sin embargo, debido a nuestra experiencia, recomendamos usar una lista de atributos y habilidades ya definidas de otra ambientación compatible en vez de intentar adaptarlo de cero. En nuestro caso, se decidió abandonarlo, aunque a nivel de habilidades, la experiencia fue muy buena ya que da resultados de tiradas mucho más “rationales” que con otros sistemas, como por ejemplo el d20 (es muy común obtener el nivel medio, y más improbable obtener extremos). Una molestia menor fue tener que usar dados fudge.

En http://www.demoniosonriente.com/pagelD_5158287.html está disponible información y juegos hechos con el sistema.

C SYSTEM

C-System es mucho más próximo a sistemas conocidos como d20. Se usó la ficha genérica del sistema así como sus reglas por defecto para combate. Siguiendo las recomendaciones para el tipo de ambientación del manual genérico, se usaron dados de diez caras. El resultado fue bastante bueno, siendo la única queja de algunos jugadores el hecho de que los combates fueran muy letales, pudiendo resultar gravemente heridos o muertos con relativa facilidad, cosa que temían que pudiese llegar a truncar la partida (amén de la lentitud de curación). Esto era compatible con la ambientación jugada por lo que, en general, se puede decir que es un sistema que se puede recomendar.

C-system está disponible en: <http://www.rolgratis.com/c-system/>.

MICROLITE 20

Este mini-sistema es muy versátil y fácil de usar, una simplificación del sistema d20. Usando las reglas de Microlite 20 se puede jugar la ambientación de forma rápida y sin complicaciones. Eso sí, con un sistema tan sencillo y abierto, el master tendrá una mayor responsabilidad de llevar la partida de forma adecuada y justa. El sistema está disponible en <http://www.microlite20.net/node/8>, y la traducción de las reglas básicas en español en <http://microlite20.net/files/Microlite20Espanol.pdf>. El sistema tiene unas pocas variantes principales: microlite básico, con reglas expertas y moderno, y multitud de adaptaciones a distintas ambientaciones, reglas opcionales, etc.

Nota: Al final se puede encontrar un apéndice con más detalles para este sistema.

SISTEMA PROPIO PARA REVOLVERES Y OCULTISTAS

El sistema propio para este juego se aleja un poco de los habituales. Trata de ser un sistema en el que la historia es lo que prima.

FILOSOFIA DEL SISTEMA

Es muy importante definir un poco la filosofía de este sistema como un sistema abierto, con reglas ligeramente ambiguas que cada grupo de jugadores puede amoldar a su estilo de juego. No se incurre en amplias especificaciones ni detalles, tan solo se proponen unas reglas generales a las situaciones más habituales y comunes a todos los juegos de rol y que cada director de juego deberá adaptar cuando no se ajusten a su idea o partida. De este modo recomendamos, encarecidamente, ampliar y concretar mediante reglas caseras todas aquellas lagunas que encontréis, utilizar el consenso entre director de juego y jugadores en las situaciones que no podáis resolver, utilizar mucho el sentido común y, sobre todo, que la historia y la diversión sean lo más importante. De hecho, si no os gustan, os invitamos a buscar una alternativa que se ajuste más a vuestras expectativas. Estas reglas pretenden ser una guía, no el juego en sí.

PUNTOS DE HISTORIA PH

El concepto central es el de puntos de historia (PH de ahora en adelante). Los PH cuantifican la influencia que tiene algo en la historia, siendo ese algo un personaje, un objeto, un objetivo o una acción. Los PH miden pues la relevancia de cualquier elemento en el desarrollo de la partida, usándose como puntos de creación en las fichas, valores de dificultad de tiradas y puntos de experiencia.

CREACION DE PERSONAJES

Definir los personajes es un primer paso, “cómo” y “de qué manera” son influyentes en la historia. Revólveres y Ocultistas utiliza un sistema de reparto de puntos, en este caso, los PH. Dependiendo de la partida o campaña que se vaya a jugar, el número de puntos de historia que recibirá el jugador para crear su personaje y que repartirá entre trasfondos y reserva de

TIPO DE PERSONAJE	PH (Trasfondos + RP)	RP (Mínima)	PH (Equipo)
Personaje novato (Personajes jóvenes, perfectos para los inicio de campañas)	30	5	60
Personaje medio (Personaje con cierta experiencia, ideal para partidas aisladas tipo one-shot)	60	10	80
Personaje de gran experiencia (Para partidas que plantean gran complejidad, tanto campañas como partidas aisladas)	100	15	100
Personajes épicos (Ideal para personajes no jugadores, la elite de las Tierras de Bronce)	140 o más	20	120



protagonismo, variará para adaptarse mejor a las condiciones de juego. No obstante, recomendamos seguir las siguientes pautas a modo de niveles de inicio de los personajes:

TRASFONDO

Un personaje viene definido por su trasfondo (aquello que le define física y psicológicamente) y su equipo. El trasfondo es el conjunto de cuatro rasgos que agrupan un número de entre seis y doce descripciones a elegir. Los rasgos funcionan como descripciones genéricas de las aptitudes naturales de un personaje y las descripciones como específicas. Los rasgos y las descripciones son similares a las características y a las habilidades del personaje en otros sistemas de juego.

Los rasgos se utilizan en las tiradas únicamente cuando ninguna de las descripciones asociadas al rasgo es adecuada para la acción que se quiere hacer durante la escena que se esté desarrollando. Existen cuatro rasgos:

- **Cuerpo:** Todo lo relacionado con la parte física del personaje.
- **Mente:** Conjuntos de habilidades psicológicas inconscientes.
- **Inteligencia:** Engloba los conocimientos y habilidades intelectuales de un personaje.
- **Empatía:** Define la habilidad social del personaje tanto con otros personajes como con animales.

Las descripciones vienen asociadas a los rasgos y son aquellas en las que se podrán invertir puntos de historia. Normalmente, en el momento de realizar una tirada se utilizará el valor de la descripción más adecuada para la acción, sin embargo, en caso de no haber ninguna adecuada, será el rasgo el que se usa.

Durante la creación del personaje, el jugador deberá personalizarlo de acuerdo al concepto que tenga del mismo y a las experiencias que hasta el momento de la partida, se considere que ha vivido. A nivel de reglas se traduce en la selección de un máximo de seis descripciones por rasgo (de las que hay por defecto o bien alguna inventada por el jugador bajo la supervisión del director de juego). Estas seis descripciones por rasgo serán, única y exclusivamente, a las que se podrán asignar puntos para durante la creación de personaje. Las otras descripciones solo podrán tener valores negativos si se desea para mejorar aún más estas habilidades seleccionadas. A estas habilidades iniciales las llamaremos descripciones primarias.

A continuación, se adjunta un listado de descripciones aunque pueden incluirse nuevas descripciones al listado si el jugador así lo quiere y el director de juego lo permite.

CUERPO:

- **Fuerza:** usada para pruebas de fuerza física bruta como levantar o mover un objeto pesado.
- **Destreza:** usada para pruebas que implique poner a prueba la coordinación física.
- **Resistencia física:** usada para pruebas de mantenimiento frente al cansancio de una actividad física en el tiempo.
- **Reflejos:** usada para decidir la reacción de un personaje frente a un estímulo imprevisto.
- **Velocidad:** velocidad pura del personaje al moverse todo él o alguna parte de su cuerpo. Sólo implica la velocidad, si se necesita realizar alguna acción más compleja (como coger un objeto al vuelo, dar varios giros, etc) hay que usar también Destreza.

- Pelea: usada para luchas cuerpo a cuerpo sin armas.
- Combate Armado: permite disparar moviéndose como en las películas de Hong Kong, y sólo es aplicable a pistolas. El valor de la “Descripción” combate armado funciona como valor de movimiento y penalizador al ataque del enemigo. Si el que lo tiene no se puede mover (por ejemplo, disparando tras cobertura o apuntando), no lo puede utilizar sino que debe de hacer uso de una “Descripción” de uso de Arma normal. No se puede apuntar con esta descripción.
- Uso de pistola: para disparar una pistola, implica penalizadores si se está moviendo al mismo tiempo. Con esta Descripción se puede apuntar, es decir, se puede esperar hasta un número de turnos igual al valor de Descripción de Voluntad o Mente afinando la puntería hacia un objetivo, cada turno da un +1.
- Uso de fusil: para disparar un fusil, implica penalizadores si se está moviendo al mismo tiempo. Con esta Descripción se puede apunta.
- Uso de cuchillo: descripción usada cuando se usa un cuchillo para combatir cuerpo a cuerpo, lanzarlo o usarlo en tareas algo más complejas.

MENTE:

- Ver-Avistar: usada para resolver si se ve o avista algo que no es obvio o difícil.
- Oir-Escuchar: usada para resolver si se oye o escucha algo que no es obvio o difícil.
- Instinto: usada para resolver si siente que algo pasa en una situación sin indicaciones claras de los sentidos.
- Rastrear: usada para seguir rastros en terrenos naturales
- Buscar: usada para reconocer concienzudamente el entorno en busca de algo particular o sólo por registrarlo.
- Voluntad: usada para mantener la concentración en una acción frente a un estímulo que suponga una distracción.

INTELIGENCIA:

- Historia: conocimientos de históricos generales del personaje.
- Geografía: conocimientos de geografía generales del personaje.
- Sociedad: conocimientos de sociedad generales del personaje (organizaciones, política, personajes destacados, cotilleos, costumbres, etc).
- Teología: conocimientos de religión generales del personaje.
- Mitos y leyendas: conocimientos de cuentos y leyendas populares del personaje.
- Ocultismo: conocimientos de ocultismo del personaje. No significa que conozca rituales específicos.
- Medicina: conocimientos y capacidades prácticas de medicina del personaje.
- Naturaleza: conocimientos de naturaleza generales del personaje (clima, animales, plantas, rocas, etc).
- Supervivencia: conocimientos y capacidades para orientarse, moverse con seguridad y eficiencia, obtener agua, alimentos y otros elementos del personaje en entorno salvaje.



- Armería: conocimientos y capacidades del personaje sobre armas (incluidas de fuego). Va desde se capaz de evaluar la calidad, pasando por su mantenimiento hasta su modificación, arreglo o fabricación.

- Cuidado de Animales: conocimientos acerca del cuidado de animales del personaje.

EMPATIA:

- Carisma: capacidad para destacar del personaje con su presencia y personalidad en grupo.

- Posición Social: estatus social del personaje, dada por factores económicos, nobiliarios, religiosos (ser un Padre de la Luz o Chamán), Pistolero, etc. Modifica la actitud de desconocidos que reconozcan esta Descripción en las interacciones.

- Fama: el personaje es conocido a cierto nivel, sea a nivel local, provincial o, en el caso más extremo, continental. La fama puede reportar ventajas a nivel de interacción, con sustitutivo o adición a la Posición Social o el Carisma, pero dificulta pasar desapercibido una vez reconocido. La fama con valores negativos presupone que es un personaje "infame", lo que le supone desventajas al ser reconocido.

- Convencer: capacidad para variar la actitud de otros frente a algo que no es en inicio de su agrado.

- Intimidar: capacidad para forzar a algo a otros frente a algo que no es de su agrado mediante amenazas directas o veladas.

- Evaluar: para hacerse una idea general de la actitud de personas mediante observación.

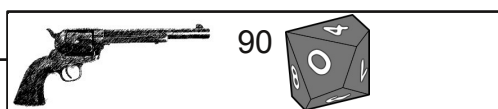
- Trato con Animales: capacidad para obtener actitudes positivas por parte de un animal del personaje.

- Montar: capacidad para realizar acciones mientras se monta un animal.

Los valores por defecto y mínimo en todas las Descripciones es de 0, salvo que se quiera obtener puntos dejando alguna en negativo pero sólo para poner en otra (siempre con permiso del director de juego). El valor de cada Rasgo es la media de los valores de las 3 Descripciones con menor puntuación.

RESERVA DE PROTAGONISMO RP

La Reserva de Protagonismo o RP es un conjunto de puntos que representan lo que el jugador puede influir en la historia en cada escena, haciendo las veces de los puntos de acción, de golpe, de vida y de héroe entre otras cosas. En la creación del personaje se debe asignar un mínimo de puntos de historia en consonancia a los asignados en la creación del personaje. Para la equivalencia se puede usar la tabla situada en el epígrafe "Creación de personajes" o bien que el director de juego establezca estos mínimos.



MECANICA DE JUEGO

GLOSARIO DE TERMINOS

Puntos de historia (PH): Supone el valor de las acciones (dificultad en las tiradas) y objetos durante la aventura. Los puntos para la creación del personaje y los puntos de experiencia reciben el mismo nombre

Trasfondos: El trasfondo define al personaje y engloba a los rasgos y sus respectivas descripciones.

Rasgos: Definen las cuatro características innatas de cada personaje: Cuerpo, mente, inteligencia y empatía.

Descripciones: Habilidades, características o conocimientos que han desarrollado los personajes en relación a un rasgo concreto.

Descripciones primarias: Serie de seis descripciones (como máximo) por rasgo que se definirán al crear un personaje.

Reserva de protagonismo (RP): Puntos disponibles entre escenas que se arriesgarán durante las escenas para dar bonificadores a las tiradas. Una vez agotados, el personaje no podrá intervenir más en la escena. Una vez finalizada la escena, se recuperan.

Desafío de protagonismo (DP): Equivale a la dificultad objetivo cuando una tirada se realiza para resolver una acción durante una escena

Protagonismo obtenido (PO): Es la suma del valor de un trasfondo (descripción o rasgo) más una tirada de dados + el protagonismo arriesgado + algunos bonos circunstanciales. Este valor determinará la consecución o no consecución de una acción durante una escena

Dificultad para ser impactado (DI): Es un número que indica el PO mínimo necesario para realizar un impacto a un individuo durante un combate.

Recompensa de protagonismo: Puntos de historia que se reparten entre los jugadores para emplearlos en la mejora de las capacidades de sus personajes. Equivalen a los puntos de experiencia de otros juegos de rol.

ESCENAS

Una escena se define como cada una de las partes relevantes en que se divide la historia de la partida, que constituye una unidad en sí misma, y en que están presentes y actúan los personajes controlados por los jugadores. Dichas unidades incluyen el ambiente, conjunto de circunstancias espaciales y temporales en que tiene lugar una situación o un conjunto de hechos relevantes para la historia.

El director narrará la historia que enlaza las escenas entre sí, que deberían ser partes de la historia fuera de la influencia de los jugadores. De esta manera, lo ideal es pensar en las escenas como puntos en que la historia puede tomar uno u otro sentido en función de la actuación de los jugadores, y que dicha actuación es lo que realmente marcará el devenir de acontecimientos narrados. Una escena puede ser la presentación de los jugadores a los principales miembros de una comunidad, un tiroteo, la exploración de una sala que guarde grandes secretos, etc.



DESAFIO DE PROTAGONISMO, DP, Y PROTAGONISMO OBTENIDO, PO

El juego se divide en escenas durante las cuales los jugadores arriesgan protagonismo usando sus trasfondos (descripciones o rasgos). La RP se recupera entre escenas, excepto en casos en que la reducción refleje alguna consecuencia de la historia previa (heridas, estado de ánimo, etc). Cada acción dudosa durante la escena, requiere superar un Desafío de Protagonismo (DP) que es lo equivalente a la dificultad para conseguir la acción.

Para superar un DP, se debe usar un valor del trasfondo (una descripción o, si no hay ninguna adecuada, un rasgo) al que se le sumará el resultado de una tirada efectuada con un dado de 10 (1D10) o dos dados de 6 (2D6).

Antes de lanzar el dado o dados y en secreto, el jugador puede elegir sumar a esa tirada directa, puntos que sacrifica de su RP para añadir un bono igual a su tirada. A esta acción se le llama arriesgar protagonismo. Se recomienda limitar a 3 los puntos que se puedan sumar de la reserva en una tirada. La suma del valor del trasfondo utilizado más la tirada más el protagonismo arriesgado recibe el nombre de protagonismo obtenido (PO), valor que deberá superar al DP para dar la acción por conseguida como se explicará a continuación.

$$PO = \text{Trasfondo} + \text{Tirada (1d10 o 2d6)} + \text{Protagonismo arriesgado}$$

Si un jugador pierde todos los puntos de su RP bien por haberlos consumido en acciones o bien debido a otros personajes jugadores o no jugadores (algo que explicaremos más adelante), no podrá volver a actuar hasta la siguiente escena. Mientras un jugador tenga puntos en su RP, puede actuar en la escena pero no es obligatorio que arriesgue protagonismo en cada acción. Dependiendo de la dificultad que implique la acción, el desafío de protagonismo será mayor o menor distribuyéndose de la siguiente manera:

Dificultad baja: 6 o menos

Dificultad media: 8

Dificultad alta: 10

Dificultad muy alta: 12 o 13

Casi imposible: 15 o más

REGLA OPCIONAL: Esfuerzo Heróico

Suponiendo que se aplique una limitación de protagonismo arriesgado, se permite una vez por escena un gasto mayor que no se recuperará en la siguiente escena, sino en la siguiente a esa. Por ejemplo, con una limitación de 3 puntos de RP en protagonismo arriesgado, se podría permitir arriesgar 5 puntos en un Esfuerzo Heróico.

ACCIONES

Durante una escena, es posible que sean necesarias una o varias acciones que requieran de tiradas.

Las tiradas se podrán realizar o bien con un dado de 10 (1D10) o bien con dos dados de 6 (2D6). Esta decisión tendrá que tomarse al principio de la partida y ya no podrá modificarse en el transcurso de la misma. A continuación, pasamos a describir las distintas acciones que pueden llevarse a cabo por parte de un jugador:

- Acción sin oposición: Un jugador intenta una acción usando un trasfondo adecuado con un DP fijo establecido por el director de juego. Ejemplo:

Alvin ha escuchado la explosión y se dirige corriendo a la casa del alquimista. Cerca de la casa, oye gritos pidiendo auxilio. La casa está en llamas y hay continuas explosiones en el interior. Alvin decide

tirar la puerta cerrada de una patada para auxiliar a la gente que hay dentro.

El DP que debe superar es de 15 pues está atrancada. Como la escena acaba de comenzar, la RP de Alvin, de 6 puntos, está intacta. Alvin utiliza su descripción fuerza en la que tiene 4 puntos y decide arriesgar 3 puntos más de protagonismo de su reserva para asegurarse la tirada. Lanza el dado de 10 y saca un 5. El protagonismo obtenido (4 de fuerza + 3 de protagonismo +5 de tirada) es 12, insuficiente para conseguir la acción.

Debido a ello, Alvin decide tratar de trepar por la fachada de piedra y acceder a la ventana del segundo piso, que está abierta. Como la superficie es muy irregular, el DP se establece en 12. Vuelve a utilizar fuerza en donde tiene 4 puntos pero esta vez solo arriesga un punto de protagonismo ya que, por la tirada anterior, su RP se había reducido de 6 a 3 puntos. Esta vez, la tirada del dado da un 8. El protagonismo obtenido (4 de fuerza + 1 de protagonismo + 8 de tirada) es 13 por lo que supera el DP y accede al piso superior por la ventana a la que ha trepado. Su reserva de protagonismo hasta que termine la escena será de 2.

- Acción con oposición: la acción tiene un personaje jugador o no jugador que se le opone activamente, en este caso ambos se enfrentan y gana el que saca mayor resultado total. Ejemplo:

Peggy Brown ha sido injustamente acusada de un crimen simplemente por que su rifle fue encontrado en el lugar en el que fue cometido. Por fin ha comenzado la audiencia donde se determinará su culpabilidad o su inocencia. Arthur, su amigo y confidente que pasaba por la ciudad con un grupo de compañeros de aventuras, se encarga de su defensa. Tras la investigación, encontraron pisadas en la casa de Peggy Brown que obviamente eran de una persona mucho más corpulenta que la mujer por lo que sospechan que el rifle fue robado y posteriormente utilizado en el crimen. Es el momento de presentar su alegato final frente al juez. El juez se ha mostrado suspicaz durante todo el juicio y se niega a pensar que Peggy no sea la culpable por lo que no va a ser fácil que se le convenza de lo contrario.

Arthur se vale de su descripción convencer, donde tiene 5 puntos, para presentar su alegato. La escena le ha hecho consumir, previamente, 2 de sus puntos de su RP, que al principio contaba con 5 puntos. Se ha reservado los 3 que le quedan para este último alegato así que decide gastarlos aún sabiendo que no podrá hacer más en la escena si ésta se alarga y dejando posibles acciones o eventualidades a sus compañeros. Tras la tirada de 1d10, en donde obtiene un 6, el protagonismo obtenido es 14 (5 de convencer + 3 de protagonismo + 6 de tirada)

El juez, por su lado, utiliza su descripción voluntad para evitar ser convencido. En su caso tiene 3 puntos en la descripción y en su RP conserva 4 puntos que decide gastar en ese momento. Tras una tirada de 1d10 en donde obtiene un 10, el protagonismo obtenido (3 de voluntad + 4 de protagonismo + 10 de tirada) es 17.

Arthur no ha conseguido convencer al juez, Peggy es declarada culpable y metida en prisión terminando ahí la escena. Arthur y sus compañeros tendrán que inventarse algo diferente para ayudar a la señorita Brown.

- Combate: Su funcionamiento es muy parecido a las acciones con oposición con algunos añadidos. Se explican en detalle más adelante, en un epígrafe propio.

COMBATE

Los combates son un tipo de acciones especiales con oposición que pueden producir pérdidas directas en la RP de los participantes (el daño). Los combates se dividen en asaltos donde los contrincantes actúan de manera simultánea por lo que el éxito de un ataque no anularía el efecto del ataque del contrincante en ningún caso.

Los combates pueden ser con armas (armas blancas, de fuego o improvisadas) o sin armas,



aunque en ambos casos, el procedimiento es equivalente. Sin embargo, a nivel de efectividad, la ventaja de las armas de fuego es evidente ya que son las que más daño hacen y las que más alcance tienen.

Algunas armas pueden sumar un bono al PO para la resolución de la acción de ataque, y, del mismo modo, un arma en malas condiciones o dañada proporcionará un bono negativo como si de un bono circunstancial se tratara.

REALIZAR UN ATAQUE

Durante un combate, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia (un tiroteo) todos los personajes implicados en el mismo (jugadores y no jugadores) tienen derecho a realizar su acción ya que se consideran todas simultáneas. La única excepción a esto es que un personaje sea sorprendido, en cuyo caso, su oponente tiene una acción extra aprovechando el tiempo de reacción del primero. De este modo, por cada asalto, un personaje podrá optar por realizar un ataque, esquivar, realizar otro tipo de acción o incluso huir de la pelea.

Para realizar un ataque, en primer lugar será necesario especificar la forma que tendrá dicho ataque ya que serán necesarios valores diferentes a la hora de tener éxito dependiendo del movimiento que se va a ejecutar. Si el arma que se quiere utilizar está enfundada, se necesitará un asalto completo para desenfundarla dando al oponente una acción extra. Se considera que el ataque ha tenido éxito si el PO supera la dificultad para impactar del contrincante. El jugador que realiza el ataque puede optar por gastar puntos de su reserva de protagonismo para mejorar sus posibilidades de impacto. El protagonismo obtenido en un ataque se calcula del siguiente modo.

$$PO = Tirada + Descripción + Protagonismo arriesgado + bonos circunstanciales - movimiento$$

Adicionalmente, se puede sumar al daño básico del arma la diferencia entre PO y dificultad para impactar, siempre y cuando se declare antes de la tirada. Si es un resultado positivo, esta diferencia se sumará al daño habitual del arma. Si el resultado es negativo, esta diferencia será restada a la reserva de protagonismo del atacante. Esta maniobra es, por tanto tan beneficiosa como peligrosa. Algo así como un todo o nada.

LA DIFICULTAD PARA SER IMPACTADO, DI

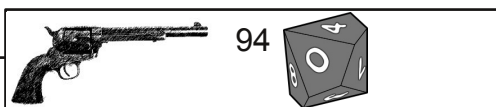
La dificultad para impactar a un adversario durante un combate es diferente según varios factores pudiendo incluso, variar entre un asalto y el siguiente. Estos factores son:

Tipo de ataque: Para los ataques cuerpo a cuerpo será necesario superar un DP de 5. Para los ataques a distancia el DP sería de 8. Estos valores básicos son bastante bajos ya que pretenden representar que un blanco estático y sin ningún tipo de protección, es muy fácil de impactar.

Factores ambientales: Algunos factores ambientales tales como la oscuridad, una intensa bruma, una humareda o simplemente, una distancia excesiva hasta el blanco, pueden dificultar el impacto. Esto se traduce como un bono positivo que se sumaría a la dificultad base para impactar antes definida. Este bono no puede ser mayor a 3 ni menor de 1.

Cobertura: Utilizar algún objeto como parapeto es una forma sencilla de protegerse durante un tiroteo. Existen dos tipos de cobertura, la cobertura total y la cobertura parcial.

- La cobertura se considera total cuando protege completamente el personaje y todos los ataques contra él fallan automáticamente. A cambio, el personaje no podrá realizar ninguna acción sin perder dicha cobertura, de forma total o parcial. Un ejemplo de este caso puede ser



presenciar un tiroteo acontecido en la calle desde el interior de una casa de sólidos muros de piedra y lejos de todas las ventajas.

- La cobertura parcial, a efectos de juego, se traduce como un bono a la DI. Si dicha cobertura es especialmente voluminosa o molesta por algún motivo, el director de juego puede aplicar además, un penalizador al tirador que la esté usando por verse incomodado por aquello que le está protegiendo. Este bono no puede ser mayor de 3 ni menor de 1. Un ejemplo de esta cobertura es disparar desde detrás de un barril. Un ejemplo con una cobertura que puede penalizar al tirador puede ser disparar desde debajo de un carromato que, aunque le proporciona cobertura, igualmente le dificulta el ángulo para apuntar.

Movimiento: Un blanco en movimiento es más difícil de acertar que un blanco estático. El movimiento se traduce como un bono a la DI de la descripción velocidad / 3 redondeando hacia abajo. Este bono a la dificultad para ser impactado será también un penalizador a la hora de disparar o atacar en general (excepto utilizando la especialidad “combate armado” que evita precisamente que exista este penalizador).

Cuando se trata de disparar a un blanco que se encuentra sobre un vehículo (carromato, diligencia) o un caballo, el bono por el movimiento lo otorgará la velocidad del caballo o vehículo, no la del personaje.

De manera resumida, la dificultad para ser impactado se define como:

$$DI = DP \text{ base según el tipo de ataque} + \text{factores ambientales} + \text{cobertura} + \text{movimiento (si lo hay)}$$

Si el PO a la hora de realizar un ataque, no supera la DI, se considera que el objetivo de dicho ataque sale indemne del mismo ya que este ha fallado.

ESQUIVAR

En un combate, tanto con armas de fuego como con armas cuerpo a cuerpo, los contrincantes tienen la opción de sacrificar su ataque por intentar una esquivar. Cuando se toma esta decisión, la tirada que se realiza pasará a ser una tirada enfrentada entre el ataque de un contrincante contra la esquivar del otro. El que esquivar dispondrá de los bonos ambientales que pueda haber en la escena así como de la cobertura si la hubiera pero no recibirá bono alguno por el movimiento ya que la esquivar sobreentiende que es un movimiento lo que se está realizando para evitar el ataque.

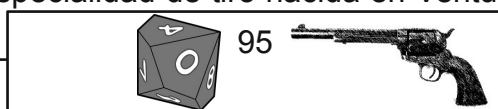
$$\text{Esquivar} = \text{Habilidad de esquivar} + \text{Tirada} + \text{factores ambientales} + \text{cobertura}$$

APUNTAR

Una de las acciones por las que puede optar un jugador durante un combate a distancia es apuntar. Por cada asalto que invierta en apuntar a su objetivo, obtendrá un +1 como bono circunstancial. No obstante, esta acción le obligará a permanecer estático y perderá el bono otorgado por su velocidad a la dificultad para ser impactado. El máximo de asaltos que se pueden invertir en apuntar son 3 (obteniendo un +3 de bonificación) no pudiendo superarse en ningún caso. Si el personaje es distraído de algún modo durante la acción de apuntar (es atacado, por ejemplo, o recibe un impacto), pierde automáticamente los bonos adquiridos hasta ese momento. Todas las descripciones bajo la nomenclatura “Uso de” + nombre de un arma de fuego (Uso de fusil, uso de pistola) permiten la opción de apuntar.

USO DE ARMA DE FUEGO Y COMBATE ARMADO

El combate armado es una especialidad de tiro nacida en Ventura y de difícil dominio. A efectos



de juego se traduce en que el penalizador debido al movimiento durante un ataque no se aplica. De este modo, para atacar usando esta habilidad se usaría la siguiente fórmula:

$$PO = \text{Descripción} + \text{Protagonismo arriesgado} + \text{bonos circunstanciales} + \text{Tirada}$$

Esta habilidad es excelente para disparar desde un caballo o a plena carrera. A cambio, no disponen de la opción de apuntar si la usan. El uso de un arma de fuego concreta (Uso de pistola, Uso de fusil) si que permite invertir asaltos en apuntar siempre que puedan permitírselo.

DUELOS Y TIROTEOS

Batirse en duelo, para bien o para mal, es un método corriente para resolver enfrentamientos en algunas zonas de las Tierras de Bronce. Mientras que en los tiroteos el número de implicados es variable, el escenario extremadamente relevante y el movimiento fundamental, los duelos siempre son de dos oponentes frente a frente y en un terreno despejado. En estos casos, se supone que la pericia de uno y otro es lo que le hará sacar el arma en el momento oportuno y acabar con el oponente al que se enfrenta.

En los duelos las acciones no se consideran simultaneas, como en el retos de los combates, sino que el que gana el duelo será aquel que consiga más PO siempre y cuando este PO supere la dificultad base para ser impactado (sin contar el movimiento pues se considera que ambos contrincantes permanecen quietos). Como resultado, solo uno de los contrincantes pierde protagonismo por la herida aunque ambos pueden gastar tanto como quieran para asegurarse el impacto en la medida de lo posible.

- Ejemplo de un tiroteo:

Irina se ve envuelta en un tiroteo cuando unos forajidos asaltan la caravana en la que viaja durante la noche. De inmediato busca cobertura tras uno de los carros al oír la voz de alarma del vigía. La penumbra reina sobre el campamento.

Irina divisa acercándose al primer asaltante, un hombre grueso y algo torpe. De este modo comienza el combate .

Irina va a utilizar una de sus descripciones denominada Uso de pistola que le proporciona un +2. En asaltante, a plena carrera, utiliza también su descripción Uso de Pistola que le proporciona un +1.

Los dos tienen una reserva de protagonismo de 5 puntos al inicio de la escena. Del mismo modo, los dos tienen pistolas normales y corrientes por lo que no tienen ningún tipo de bono circunstancial. La penumbra reinante da a ambos un +1 adicional a la dificultad de ser impactados. Por último, Irina, bien cubierta tras el carromato, tiene un bono de +2 adicional a la dificultad de ser impactado.

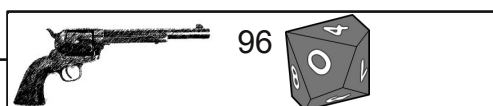
Los dos tienen una reserva de protagonismo de 5 puntos al inicio de la escena. Del mismo modo, los dos tienen pistolas normales y corrientes por lo que no tienen ningún tipo de bono circunstancial. La penumbra reinante da a ambos un +1 adicional a la dificultad de ser impactados. Por último, Irina, bien cubierta tras el carromato, tiene un bono de +2 adicional a la dificultad de ser impactado.

Por lo demás, ya han desenfundado y van a dispararse desde sus respectivas posiciones.

Cada uno elige los puntos la reserva de protagonismo que van a arriesgar. Irina coge 2 puntos y el asaltante 4 puntos dejando la reserva de protagonismo de Irina a 3 y la del asaltante a 1. Con esto pretenden asegurarse el impacto. También mencionar que la velocidad del asaltante es 1 por lo que resulta insuficiente para proporcionar bono alguno a su dificultad para ser impactado.

En ese momento, se lanzan los dados (un dado de 10 cada uno). Irina obtiene un 4 mientras que el asaltante un 6. Es el momento de resolver la escena.

El protagonismo obtenido por cada uno de los adversarios son:



Irina

Protagonismo obtenido = 2 (Uso de pistola) + 4 (Resultado del dado) + 0 (Bonos circunstanciales, armas, penalizadores...) + 2 (Protagonismo arriesgado) = 8(PO)

DI = 8 (DP base) + 1 (factores ambientales) + 2 (cobertura) + 0 (1/3 de la velocidad) = 11 (Dificultad para ser impactado)

Reserva de protagonismo = 5 (RP total) – 2 (RP arriesgada) = 3

Asaltante

Protagonismo obtenido = 1 (Uso de pistola) + 6 (Resultado del dado) + 4 (Protagonismo arriesgado) -1 (velocidad por estar corriendo) = 10 (PO)

DI = 8 (DP base) + 1 (factores ambientales) + 0 (cobertura) + 0 (1/3 de la velocidad redondeando hacia abajo) = 9 (Dificultad para ser impactado)

Reserva de protagonismo = 5 - 4 = 1

Irina supera la dificultad para ser impactado del asaltante por lo que hace 2 puntos de daño a la reserva de protagonismo del individuo.

El disparo del asaltante, sin embargo, no supera la dificultad para ser impactada de Irina por lo que esta no recibe ningún daño.

Como la reserva de protagonismo del asaltante queda en negativo tras restar el daño producido por el disparo de Irina, el asaltante queda fuera de combate e Irina puede centrar su atención en un nuevo objetivo.

- Ejemplo de un duelo:

Dos adversarios, Samuel y Mark, se enfrentan en un duelo a pistola en mitad de la ciudad. Todo el mundo está expectante.

Samuel va a utilizar una de sus descripciones denominada Combate Armado que le proporciona un +3. Mark utiliza su descripción Uso de Pistola que le proporciona un +2. La reserva de protagonismo de Samuel es de 6 puntos mientras que la de Mark es de 5 nada más. Del mismo modo, los dos tienen pistolas normales por lo que no tienen ningún tipo de bono circunstancial.

Da comienzo el duelo. Cada uno elige los puntos la reserva de protagonismo que van a arriesgar. Samuel coge 3 puntos y Mark también 3 puntos dejando la reserva de protagonismo de Samuel a 3 y la de Mark 2. En ese momento, se lanzan los dados (un dado de 10 cada uno). Samuel obtiene un 5 mientras que Mark un 7. Es el momento de resolver la escena. El protagonismo obtenido por cada uno de los adversarios es:

Samuel

Protagonismo obtenido = 3 (Combate armado) + 5 (Resultado del dado) + 0 (Bonos circunstanciales, armas, penalizadores...) + 3 (Protagonismo arriesgado) = 9 (PO)

Reserva de protagonismo = 6 (RP total) – 3 (RP arriesgada) = 3

Mark

Protagonismo obtenido = 2 (Uso de pistola) + 7 (Resultado del dado) + 3 (Protagonismo arriesgado) = 12 (PO)

Reserva de protagonismo = 6 - 3 = 3

Como Mark gana a Samuel, y además, narrativamente, su disparo impacta al superar su DI (La dificultad base es de 8), Samuel recibe el daño habitual del arma, que en el caso de las pistolas es 2. Estos dos



puntos serán restados de su RP junto con los puntos que arriesgó (3-2=1).

Claramente, Mark gana el duelo aunque la herida de Samuel no ha sido mortal.

ATAQUE CON DOS ARMAS

Con dos armas se pueden realizar 2 ataques simultáneos al mismo objetivo o bien a objetivos diferentes aunque cuenta como un único ataque (mismo DP para objetos). Para realizar dos ataques, eso sí, habrá que pagar un valor en puntos de la reserva de protagonismo bajo la regla que se explica en el epígrafe “Iniciativa y asaltos”.

En cuanto al daño, en caso de atacar a un único objetivo, el daño de cada arma se suma, en caso de ser objetivos diferentes, cada impacto se determinará por separado.

Atacar con dos armas requiere que estas sean funcionales a una sola mano y no se podrán realizar ataques de este tipo con armas que requieran las dos manos para su manejo bajo ninguna circunstancia o a menos que el director de juego lo permita por algún motivo.

ACLARACIONES SOBRE LA MECANICA DE JUEGO

COMBINACION DE TRASFONDOS

De forma opcional se pueden usar varios trasfondos en una misma acción, siempre que el director de juego lo apruebe y tenga sentido la combinación. Manteniendo el DP original, se suma al Trasfondo más relevante para la acción (Trasfondo Principal) el valor de otro Trasfondo Adicional dividido entre 3 (redondeando hacia arriba). Hay una serie de restricciones:

- La combinación debe de tener sentido narrativo
- Como mucho se pueden usar 2 Trasfondos Adicionales para apoyar al principal
- Siempre tiene prioridad usar una Descripción adecuada frente a un Rasgo.
- Si se usa una Descripción, no se puede usar el Rasgo asociada a la misma.

Ejemplo:

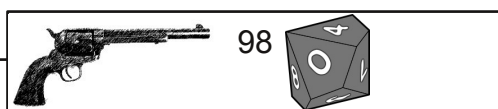
Holly River, ranger de gran fama en el oeste de Harandró, es la nueva encargada de trazar la rutas más adecuada para la caravana hasta el nuevo asentamiento. El valor de desafío de protagonismo establecido por el master es 10. Para conseguir su objetivo, Holly utilizará su habilidad de supervivencia, con un valor de 5, adquirida durante sus largos viajes a lo largo del río seco. Además, Holly ve factible utilizar también su habilidad de geografía, una habilidad puramente académica pero que en este caso ayudará a sus conocimientos prácticos a desempeñar su cometido. En geografía Holly tiene un 4. La combinación de las habilidades daría el siguiente valor de trasfondo.

$$5 \text{ (Supervivencia)} + 4 / 3 \text{ (Geografía)} = 6 \text{ (Trasfondo)}$$

La descripción de geografía, al ser secundaria, su valor sería dividido entre 3 antes de aplicarse al trasfondo. Se redondea hacia abajo si la operación no devuelve un entero.

Tras la tirada en el dado y sin haber querido arriesgar protagonismo de su reserva, en la que Holly obtiene un 7, Holly se queda con el siguiente resultado:

$$6 \text{ (Trasfondo)} + 7 \text{ (Tirada)} = 13 \text{ (Protagonismo obtenido)}$$



Holly consigue la acción sin haber siquiera arriesgado protagonismo y establece una ruta segura para la caravana sobre el territorio claramente hostil.

INICIATIVA Y ASALTOS

No hay iniciativa de acción como tal. Si en una acción no es evidente quien ha iniciado la acción, se consideran acciones simultáneas y por tanto, el que actúa primero será aquel que saque el mayor PO en la tirada pertinente pero sin que quede anulada la acción del contrincante.

En un asalto todos realizan una acción. Cada acción adicional que se quiera realizar en un mismo asalto debe declararse antes y cuesta puntos de la RP:

1 acción adicional = 2 puntos de la RP

2 acciones adicionales = 4 puntos de la RP

3 acciones adicionales = 8 puntos de la RP

CRITICOS Y PIFIAS

En este juego no hay críticos ni pifias por defecto, pero se pueden incorporar si se desea, fácilmente. Por ejemplo, fallar una tirada por más de 8 puntos puede suponer una pifia mientras que superarla por un 8, supondría un crítico.

También está la posibilidad de “explotar los dados”.

- Positivamente: si se saca el valor máximo natural de una tirada (un 10 en un dado de 10 caras o un 6 en alguno de los dados de 6 caras), se suma y se vuelve a tirar el dado, repitiendo el proceso si se vuelve a sacar el valor máximo natural

- Negativamente: Si se saca el valor mínimo natural de una tirada, no se suma y se vuelve a tirar para restar, repitiendo el proceso si se saca, de nuevo, el valor máximo natural (que restará)

EMPATES

Los empates en las tiradas se resolverán de la siguiente manera:

- Acciones sin oposición: En caso de que el DP y el PO sea igual, la acción se consigue.

- Acciones con oposición: En caso de que el PO por los dos oponentes resulte igual, el oponente que haya invertido más puntos de su reserva de protagonismo gana el lance. Si se ha invertido el mismo número de puntos de protagonismo, ninguno de los dos logra su acción. Esta opción es también aplicable a los combates.

DUREZA, RESISTENCIA, ARMADURA Y COBERTURA

Este juego no anima a llevar armaduras, y llevarla debe de penalizar el movimiento llegado a un punto (penalizador a la acción). Una armadura penalizará el movimiento en la mitad de su valor de protección original redondeando hacia arriba, con un mínimo de 1. Por ejemplo, una armadura de metal podría proporcionar un penalizador de 10 (-10 al protagonismo obtenido en una tirada de ataque contra él) al adversario, pero también un penalizador de 5 a quien la llevara puesta (-5 de protagonismo obtenido) sobre cualquier acción que ejecute el que la lleva utilizando el sentido común para determinar si afecta o no.



99



En caso de impacto, la armadura se degradará en el valor del daño recibido, proporcionando menos protección pero manteniendo la penalización siempre el movimiento en su valor máximo. Las armaduras crearán otros problemas adicionales a quienes las lleven puestas, teniendo que superar DP de resistencia al calor, peso, etc cuando las lleven durante muchos rato (a discreción del director de juego).

Una cobertura actuará como un penalizador al ataque contrario como se describió en apartados anteriores. Además, el objeto que sirva de parapeto perderá valores de PH en caso de que el enemigo falle por su culpa (va degradándola) hasta el punto de que puede volverla inútil. El grado de esta cobertura la establecerá el director de juego según se sitúen los objetos y los jugadores durante la escena.

DESTREZA, ESQUIVAR, CORRER, SALTAR, ETC. PARA PROTEGERSE

El valor de "Trasfondo" será un penalizador tanto al ataque enemigo como propio (excepto con la "Descripción" Combate Armado).

HERIDAS

El tipo de daño más común es el que se recibe en combate, que drena la RP y que se recupera en la escena. Sin embargo, debido a eventos de la narración, pueden haber otro tipos de daños más duraderos, los cuales un personaje sufrirá varias escenas o incluso de forma permanente:

- Daño duradero a la RP: Una circunstancia acaecida durante una escena, hace que el personaje vea limitada su capacidad de actuación a partir de ese momento. A efectos de juego se puede traducir como un dolor crónico, una cojera o, incluso, una amputación. Es una medida extrema que puede servir, por ejemplo, para castigar a un jugador cuyo comportamiento sea temerario o estúpido, por ejemplo al confiar en que tener la RP a 0 no es morir, y para el cual no se juzga suficiente el no darle Recompensa de Protagonismo.

- Daño duradero a las Descripciones: se pueden restar puntos a Descripciones. Por ejemplo: pérdida de Estatus o Fama por culpa de una difamación, pérdida de Fuerza por una enfermedad, pérdida de Carisma debido a cicatrices o huellas de una enfermedad, etc.

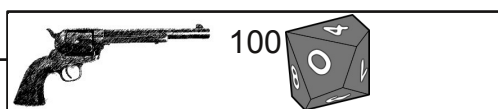
En todo caso hay que justificar ese daño para que tenga sentido narrativo: heridas, enfermedad, traumas,... cualquier cosa que encaje en la narración.

CEDER PROTAGONISMO

Un jugador puede ceder puntos de protagonismo a otro cuya RP acabe de quedarse a 0 a un coste 1:2 siempre que lo apoye con una acción narrativa que avale esta cesión de protagonismo, que tenga sentido y que el que reciba los puntos actúe inmediatamente. Ejemplos:

- En un combate: curar a un herido, darle cobertura, pedirle ayuda..

- Un personaje esta discutiendo con un PNJ, intentando convencerlo de algo, pero se queda con la RP a 0, lo que narrativamente significa que se queda atascado. Los demás jugadores no desean que otro tome el relevo. Uno de ellos decide ceder protagonismo para que el primero pueda volver a intentar la acción, así que aporta un argumento para apoyar a su compañero frente al PNJ y, al conseguirlo (hay un DP), le cede unos puntos (tantos como considere oportunos siempre en proporción 1:2)



ACCIONES CONJUNTAS DE PERSONAJES

Dos o más personajes pueden decidir actuar en conjunto para la resolución de una acción. Para realizar esto siempre habrá que cumplir dos Reglas de Oro fundamentales:

- Debe tener sentido narrativo y encajar en la escena y con los personajes implicados
- El director de juego siempre tiene la última palabra

A continuación se ponen reglas opcionales para diversos tipos de Acciones Conjuntas que se esperan cubran los casos más típicos, sin embargo es fácil encontrar formas de complicar las cosas (si se utilizan reglas para pifias y críticos, por ejemplo). La recomendación es intentar encontrar siempre un compromiso con el espíritu del sistema que sea jugable y justo tanto para los Jugadores como para el director de juego.

ACCIONES COMBINADAS

Las acciones combinadas son aquellas en las que se considera que todos los personajes pueden y deben aportar su parte para que se tenga éxito. Algunos ejemplos sencillos para este tipo de acciones son el tirar de una cuerda o el empujar una puerta donde la suma de las fuerzas de los personajes que intervienen (todos el mismo descripción o rasgo) será lo que finalmente consiga o no la acción.

Para determinar el éxito de estas acciones, se divide el DP (redondeando hacia arriba) entre los personajes que participen. Evidentemente, están restringidas a aquellas acciones en el que tiene sentido que se reparta el DP entre los que realicen la acción conjunta, y todos los participantes deben usar la misma Descripción o al menos el Rasgo asociada a la misma.

ACCIONES DE APOYO

En estas acciones, a diferencia de las anteriormente explicadas, no todos los personajes participan de igual modo sino que uno de ellos lleva la iniciativa siendo apoyados por los demás. Una Acción de Apoyo tiene por fin disminuir el DP de la acción de otro Personaje (Acción Principal). Cada Acción de Apoyo conseguida resta 1 o 2 a la DP de la acción que se apoya, según determine el director de juego la valía del apoyo recibido. La única restricción es que cada Acción de Apoyo por separado y en conjunto debe tener sentido narrativo utilizándose todas las descripciones y rasgos que se consideren adecuados a la acción con la que se va a apoyar. Un ejemplo.

MARTIN VA A EXTRAER UNA BALA DEL HOMBRO AL JESSE, USANDO SU DESCRIPCIÓN DE MEDICINA CON DP 16 DEBIDO A LAS MALAS CIRCUNSTANCIAS: ESTÁN EN UNA CUEVA, CON POCA LUZ Y SIN HERRAMIENTAS ADECUADAS. MARY ANNE DECIDE APOYAR A SU COMPAÑERO SUJETANDO AL HERIDO (DP 13 DE FUERZA), GRIEL CONSIGUE IMPROVISAR UNA LUZ MÁS ADECUADA ENFOCANDO CON UN ESPEJO LA LUZ DE VARIAS VELAS (DP 12 FRENTE A INSTINTO + DESTREZA/3) Y, FINALMENTE, CARL TRATA DE CREAR UNAS PINZAS LARGAS CON CORDEL Y 2 ESTILETES (DP DE 13 FRENTE A DESTREZA+MEDICINA /3). CADA DP SUPERADO DE ACCIÓN DE APOYO RESTA 1 AL DP DE MARTIN, QUE PODRÍA TENER QUE SUPERAR UN DP DE 13 EN VEZ DE 16 PARA EXTRAER LA BALA DEL HOMBRO DE JESSE.

RECOMPENSAS DE PROTAGONISMO

En este juego, la progresión de los personajes se realiza de forma paulatina y constante, al contrario que en otros juegos pues no hay niveles de personaje. Sin embargo, si que hay un concepto equivalente a los puntos de experiencia de otros sistemas, lo que llamamos recompensas de protagonismo.



101



Las recompensas de protagonismo son una serie de puntos de historia (PH) que se reparten entre los jugadores que han participado en una aventura. Los puntos de historia se pueden repartir o bien por escenas o bien por sesión de juego o por aventura, según se acuerde al principio de una partida o bien según lo que decida al master como más adecuado para el grupo.

Recompensa de protagonismo, versión 1: Si el PO supera el DP, el jugador gana 1 PH para su reserva de puntos de historia por cada punto de diferencia entre el valor del trasfondo más el protagonismo arriesgado y el DP de la acción. Si una acción tiene un DP menor al del trasfondo más el protagonismo arriesgado, no hay recompensa.

Recompensa de protagonismo, versión 2: El director de juego asigna puntos de historia como recompensa al final de cada escena a los jugadores según juzgue su actuación.

Los puntos de la reserva de puntos de historia se puede utilizar para mejoras en descripciones, RP con los siguientes coste.

Reserva de protagonismo 1 RP = 5 PH

Trasfondo 1 Descripción = 5 PH

Equipo 1 Equipo = 1 PH

TRADUCIDO: HAZ ACCIONES RELEVANTES A LA HISTORIA, Y TENDRÁS PUNTOS PARA TENER MÁS INFLUENCIA EN LA MISMA, Y SI MATAS MOSCAS A CAÑONAZOS (POR EJEMPLO, SACRIFICANDO EN EXCESO DE LA RP, O CON ACCIONES FÁCILES) NO OBTIENES RECOMPENSA.

SERES SOBRENATURALES

Los seres sobrenaturales tienen un bono de armadura especial entre 2 y 10 (ser intangible, con regeneración, etc) que no se degrada, y que sólo puede ser ignorada mediante aplicación de rituales ocultistas o chamánicos a las armas. Las Altas Pistolas, por ejemplo, están diseñadas para enfrentarse a dicha circunstancia.

RITUALES

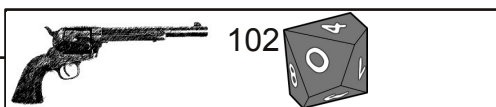
Los rituales se adquieren como equipo, a un coste de 2 PH por Nivel (ver Apéndice de Rituales), pero siempre que la historia lo permita, pues la adquisición de textos de ocultismo, y más con rituales, es algo muy raro. Para usar un ritual, al igual que ocurre con las acciones sencillas, debe obtenerse un protagonismo obtenido (PO) superior al desafío de protagonismo que plantea cada ritual. Se utilizará un DP de Voluntad apoyada por Ocultismo u Ocultismo apoyado por Voluntad, según sea adecuado. A este valor se puede sumar tanto protagonismo de la reserva como se quiera hasta un máximo de 5 puntos, puntos que no se recuperarán hasta la siguiente escena.

$PO = Ocultismo + Voluntad / 3 + Protagonismo\ arriesgado, o$

$PO = Voluntad + Ocultismo / 3 + Protagonismo\ arriesgado$

Este desafío de protagonismo vendrá dado por el nivel del ritual como nivel+11, por lo que un ritual de nivel 1 tendría DP = 12, uno de nivel 2 de 13, etc

Según el ritual, pueden ser necesario realizar otras tareas asociadas a su preparación, o puede reducir su nivel de dificultad (desafío de protagonismo que plantea) según se detallará en la descripción de cada uno de ellos. (Ver apéndice: Rituales). Por último mencionar que la no consecución de algunos rituales, puede tener efectos negativos para aquel lo realiza.



DONES SOBRENATURALES

Los Dones se pueden reflejar de distintas maneras. Ahora bien, debe tenerse en cuenta el espíritu que hay detrás de estas características sobrenaturales, que se suman a la definición del personaje modificando profundamente su impacto en la historia. Se deben evitar abusos y respetar el hecho central que un Don otorga tanto ventajas como desventajas, sobre todo la más normal: un poseedor de Don en general será temido y odiado si se descubre que lo posee, y sufrirá cuanto menos, de discriminación. Esto es similar a lo que ocurre con los Ocultistas y, en menor medida, los Chamanes, aunque algo más agudizado ya que si los primeros pueden ser injustamente equiparados a Brujos y Sectarios, los poseedores de Dones lo son a monstruos.

VERTIENTE NARRATIVA

Los Dones se pueden ver como las “ventajas” y “desventajas” de muchos juegos de rol. De hecho, son tan duales, las ventajas y desventajas tan igualadas, que su adquisición no supondría coste alguno durante la creación del personaje. Quien quiera un don deberá ser consciente que otorga al director de juego el poder invocarlo en ciertas ocasiones de forma negativa para él del mismo modo que el jugador adquiere la ventaja poder invocarlo de forma positiva. Es un componente narrativo, un recurso más para director de juego y jugadores, un elemento más que tendrá el personaje (ni siquiera se incluiría como equipo). Algo tan inherente al personaje como puede ser que tenga, por ejemplo, los ojos azules o las piernas largas.

VERTIENTE DE SISTEMA

Si se desea reflejar un Don de manera más sistemática, este apartado proporcionará unas pautas. Generalmente, un Don que requiera de un esfuerzo consciente requerirá de un DP de Voluntad para controlar su acción. Todo Don también tiene contrapartidas negativas que deben reflejarse adecuadamente (bonos negativos temporales para reflejar cansancio, daño a la RP, penalizaciones en relaciones sociales, efectos negativos en otras circunstancias, etc), aunque siempre se tendrá en cuenta la siguiente regla general.

Siempre que se haga público un Don, la persona que lo posea sufrirá penalizaciones sociales (a discreción del director de juego).

LISTA DE DONES SOBRENATURALES

Ángel guardián. Control: Involuntario. Efecto: En caso de peligro inmediato (pero no percibido normalmente), el director de juego avisará al jugador de la inminencia de un peligro.. Contrapartida: Si el jugador no supera un DP de Voluntad de 10+ 2/4/8 dependiendo de la peligrosidad de la amenaza (juicio del director de juego), tendrá un penalizador de -4 a su siguiente acción.

Belleza faérica. Control: Involuntario. Efecto: +2,+4 o +8 (debe elegirse y no puede variar) a Descripciones bajo el Rasgo de Empatía, y al propio Rasgo, siempre que sea con personas proclives a ser atraídas (en general, sexo opuesto y homosexuales del mismo sexo). Contrapartida: -2,-4 o -8 a Descripciones bajo el rasgo de Empatía, y al propio rasgo, siempre que sea con personas proclives a no ser atraídas (en general, mismo sexo y homosexuales del sexo opuesto). Nota: en niños se considera sin efecto.

Empatía curativa. Control: Voluntario. Efecto: transfiere un número de puntos a la RP de un objetivo igual al valor con el que supere un DP de Empatía de 8. Contrapartida: El doble de puntos curados se traducen en daño a la RP del que ejecuta el Don. Si la RP se queda en



valores negativos, se queda como daño a la RP para la siguiente escena (siempre que sea continua en el tiempo), aunque se puede conmutar por un penalizador igual a toda acción en la siguiente escena.

Empatía intrusiva. Control: Voluntario. Efecto: +4, +6 o +8 (debe elegirse y no puede variar) a las descripciones Carisma, Convencer e Intimidar, siempre que sea con otra persona (sólo un objetivo). Contrapartida: En los DP implicados superados por 4 o más, si no se supera un DP de Voluntad de 10+(Bono del Don / 2), el jugador obtiene un bono de -2 hasta el final de la escena (acumulable), conmutable por daño a la RP también de 2.

Empatía perceptiva. Control: Parcialmente voluntario. Efecto: +4, +6 o +8 (debe elegirse y no puede variar) a Evaluar (sólo se perciben sentimientos). Contrapartida: En DP que impliquen Evaluar (tanto como descripción principal como secundaria) superados por 4 o más del DP, si no se supera un DP de Voluntad de 10+(Bono del Don / 2), el jugador obtiene un bono de -2 hasta el final de la escena (acumulable), conmutable por daño a la RP también de 2.

Empatía total. Control: Voluntario. Efecto: Ejecutan a la vez poderes de Empatía Perceptiva y Transmisiva (obligatorio, no pueden elegir hacer uno u otro). Contrapartida: Contrapartidas de los Dones de Empatía Perceptiva y Transmisiva.

Escudo del Alma. Control: Involuntario. Efecto: penalizador de 4, 6 o 8 (debe elegirse y no puede variar) a cualquier efecto de Don o poder sobrenatural que intente afectar al sujeto. Contrapartida: En caso de que el poder supere el “Escudo del Alma”, su protección será un bono al efecto del mismo.

Fuerza titánica. Control: Parcialmente voluntario. Efecto: +4, +6 o +8 (debe elegirse y no puede variar) a Fuerza. Contrapartida: En desafíos que impliquen Fuerza (tanto como descripción principal como secundaria) superados por 4 o más del DP, si no se supera además un desafío de Voluntad de 10+(Bono del Don / 2) se considera que el DP original ha fallado por exceso de Fuerza en la misma proporción que se falle el DP de Voluntad.

Metapsíquico. Control: Voluntario. Efecto: con un DP de voluntad de 13 se puede elegir usar cualquier Don de la lista. Hay que aplicar las reglas de control particular para el Don una vez se consiga. Contrapartida: En caso de fallo, se elige un Don al azar (no el original) y se obliga a ejecutarse bajo control del director de juego.

Oído total. Control: Involuntario. Efecto: +8 a de Oír-Escuchar. Contrapartida: Los sonidos fuertes bruscos provocan un bono automático de -2 a la siguiente acción. Los sonidos continuados fuertes fuera del rango de audición humano normal mantienen ese bono mientras duren pero además provocan 1 punto de daño a la RP por minuto o asalto en combate que duren.

Ojos de gato. Control: Involuntario. Efecto: Sin penalización para ver en oscuridad, siempre que no sea total. Contrapartida: Penalización social permanente -4, siempre que alguien vea los ojos de noche con una fuente de luz tipo vela, candelabro, hoguera o luna llena (Los ojos reflejan la luz en la oscuridad)

Olfato de lobo. Control: Involuntario. Efecto: +8 a Oler-Saborear (se debe añadir Descripción o sumar a rasgo Mente). Contrapartida: Los olores fuertes bruscos provocan un bono automático de -2 a la siguiente acción. Los olores continuados fuertes mantienen ese bono mientras duren pero además provocan 1 punto de daño a la RP por minuto o asalto en combate que duren.

Percepción telepática. Control: Voluntario. Efecto: Puede oír pensamientos superficiales de un objetivo cercano (no más de 2 metros) durante un tiempo medido en minutos (al menos 1). Contrapartida: Si no se supera un DP de Voluntad de 10+1 por minuto de uso, obtiene un bono

de -2 por minutos de uso hasta el final de la escena (acumulable), conmutable por daño a la RP de igual valor.

Piroquinético. Control: Voluntario. Efecto: condensa calor en objetivo a la vista (no más de 10 metros), daño (por calor) a la RP de 4, 6 o 8 (puede elegirse) por minuto o asalto. Contrapartida: Cada minuto o asalto, si no se supera un DP de Voluntad de 10+ (el daño/2), el daño (por calor) es sufrido por el ejecutante.

Reflejos de serpiente. Control: Parcialmente voluntario. Efecto: +4, +6 o +8 (debe elegirse y no puede variar) a Reflejos. Contrapartida: En DP que impliquen Reflejos (tanto como descripción principal como secundaria) superados por 4 o más del DP, si no se supera un DP de Voluntad de 10+(Bono del Don / 2) se considera que el DP original a fallado por excesiva velocidad de reacción en la misma proporción que se falle el DP de Voluntad.

Simpatía animal. Control: Voluntario. Efecto: +4, +6 o +8 (debe elegirse y no puede variar) a las descripciones Trato con Animales y Montar. Contrapartida: En caso de fallar, un penalizador en el trato con el animal objetivo equivalente al del don.

Telepatía total. Control: Voluntario. Efecto: Ejecutan a la vez poderes de Telepatía Perceptiva y Percepción Telepática (obligatorio, no pueden elegir hacer uno u otro). Contrapartida: Contrapartidas de los Dones de Telepatía Perceptiva y Percepción Telepática.

Telepatía transmisiva. Control: Voluntario. Efecto: Puede transmitir una frase a un conocido en un rango de 10, 50 o 100 metros o a un desconocido a la vista. Contrapartida: Si no se supera un DP de Voluntad de 12 para 10 metros, 14 para 50 y 18 para 100, el jugador obtiene un bono de -2, -4 o -8 respectivamente según el rango hasta el final de la escena (acumulable), conmutable por daño a la RP de igual valor.

Telequinesis. Control: Voluntario. Efecto: Mover objetos a la vista (a no más unos 3 metros) de peso no mayor de 250 gramos con un empujón en cualquier dirección. El objeto no se desplazará más de 2 metros y en caso de usarse como proyectil, hará un daño de 2 siempre que su peso y dureza sean adecuados. DP de Voluntad de 14 para controlar la dirección. Contrapartida: Por cada uso se obtiene un bono de -2 hasta el final de la escena (acumulable), conmutable por daño a la RP de igual valor.

Visión de lo oculto. Control: Involuntario. Efecto: Percibirá la cercanía (unos 10 metros) de cualquier elemento sobrenatural, aunque no podrá concretar su naturaleza ni dirección. Contrapartida: Penalización social permanente -2 ("aura" siniestra).

Vista de águila. Control: A voluntad. Efecto: +8 a Ver-Avistar para lejanía. Contrapartida: penalización social permanente -2 (iris extraños)

Voz de mando. Control: Voluntario. Efecto: +4, +6 o +8 (debe elegirse y no puede variar) a Convencer siempre que sea una orden dada a una persona. Contrapartida: En caso de fallar, un penalizador equivalente al valor del Don en el trato con el objetivo.



OBJETOS Y EQUIPO

La adquisición de equipo y objetos comunes es algo que se puede realizar por compra durante la aventura (si se encuentra un lugar adecuado donde adquirir los productos que se precisan) o bien mediante PH durante la creación de personajes, entre sesiones de juego, entre aventuras o incluso campañas. En creación, puede adquirirse Galones (moneda) al coste de 1 Galón por PH.

Algunos objetos más costosos de conseguir o con propiedades especiales, solo podrán obtenerse mediante este segundo método o durante la aventura si es algo relacionado con la trama, todo a discreción del director de juego.

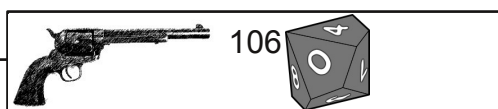
De este modo, el equipo viene definido por:

- Un valor de PH que refleja su relevancia y dureza. Un objeto de metal típico tiene PH igual a 10, uno de madera a 5, el cuero tiene 2 y la tela gruesa 1. Un objeto muy relevante en la historia podría no ser muy duro, pero su destrucción podría tener consecuencias nefastas.
- El trasfondo en que influye y el bono que suma, normalmente, una descripción aunque también podría ser un rasgo.
- En el caso de armas, además se contempla el daño que causan y el alcance. Se definen los siguientes alcances:
 - Cuerpo a cuerpo (ACC)
 - Corto (AC) 30 metros
 - Medio (AM) 200 metros
 - Largo (AL) 500 metros

A continuación algunos ejemplos de equipo, descrito para el sistema propio de la ambientación. Evidentemente, se pueden ajustar los valores y añadir más equipo a gusto del director del juego.

ARMAS

- Revólver/pistola: PH 10, Trasfondos Uso de Pistola / Combate armado, daño 2, 6 Tiros, 1 mano, AC.
- Alta pistola de la Orden: PH 30, Trasfondos Uso de Alta Pistola y Fuerza > 2 si no hay -3 al uso, daño 4 (*especial contra sobrenatural), 5 Tiros, 1 mano, AM, especial: "dañar lo sobrenatural", daña seres sobrenaturales independientemente de sus capacidades especiales para evitar el daño, sumando además un +1.
- Alta pistola de Ran: PH 15, Trasfondos Uso de Alta Pistola y Fuerza > 2 si no hay -3 al uso, daño 4, 5 Tiros, 1 mano, AM, especial: "baja calidad", 2/10 disparos se atranca (tirar 1d10, 1 o 2 atranque, necesita tirada Armería para resolver).
- Fusil: PH 12, Trasfondos Uso de Fusil, daño 4, 5 Tiros, 2 mano, AM
- Fusil Trueno: PH 20, Trasfondos Fuerza > 2 y Uso de Fusil > 3 o -3 al uso, daño 6, 1 Tiro, 2 manos, AL, especial: "es delicado", 1/10 disparos se atranca (tirar 1d10, 1 es atranque, necesita tirada armería para resolver).
- Cuchillo pequeño: PH 5, Trasfondo Uso de cuchillo, daño 2, ACC



- Cuchillo de caza: PH 8, Trasfondo Uso de cuchillo, daño 4, ACC
- Espada corta: PH 10, Trasfondo Uso de Espada, daño 6, ACC
- Espada larga: PH 12, Trasfondo Uso de Espada, daño 8, ACC

La munición es de dos tipos: Balas de Pistola (PH 2) y Balas para Fusil (PH 2). La munición se puede fabricar con tiempo, herramientas y materiales adecuados usando Armería contra dificultad 12. Las Altas Pistolas utilizan munición de Fusil. Salvo que se diga lo contrario, la munición se adquiere o fabrica en conjuntos de 6 balas.

ANIMALES DOMESTICOS

Los animales son acompañantes relevantes en la historia, posesiones personales de los personajes y como tales sus características son superiores a las de un animal normal.

- Caballo: PH10, Cuerpo 4, Velocidad 10, Mente 1, Instinto 5, RP 5. No actúa por su cuenta, obedece órdenes sencillas tipo “ven”, “espera”, “huye” o “vuelve” si supera Mente DP 5 o aliado supera Trato con Animales DP 10
- Caballo especial: PH 15, Cuerpo 6, Velocidad 12, ataque CC 4 Mente 2, Instinto 6, Inteligencia 2, Supervivencia +4. ACC, cómo caballo normal pero puede actuar por sus cuenta si supera Mente DP 8 o aliado Trato con Animales DP 10 (le pide ayuda)
- Perro: PH 12, Mente 2, Oír-Escuchar 8, Oler 8, Instinto 8, Rastrear 8, Cuerpo 2, Velocidad 6, ataque CC 5. ACC, obedece órdenes sencillas tipo “ven”, “espera”, “huye”, “vuelve”, “busca” o “ataca” si supera Mente DP 5 o aliado supera Trato con Animales DP 8. Puede actuar por sus cuenta si supera Mente DP 8.
- Perro especial: PH 15, Cuerpo 2, Mente 4, Oír-Escuchar 8, Oler 8, Instinto 8, Rastrear 8 Velocidad 6, ataque CC 5. Como el perro normal, pero siempre comprende órdenes del dueño y aliadas, y puede actuar por su cuenta.

OBJETOS COMUNES

- Lámpara de aceite (de un cuarto de litro): PH 5. Lámpara de mano, ilumina de un radio de entre 2 y 3 metros.
- Recambio de aceite para lámpara (1 litro): PH 2. Duración de 6 horas aproximadamente.
- Raciones de comida: PH 1. Ración para un día.
- Yesca: PH 5. +5 a encender un fuego (Supervivencia). Nota: encender un fuego se +2 en tirada de orientación considera sin circunstancias adversas pero de forma improvisada un DP de valor 10, es decir, la yesca reduce el DP a 5.
- Mapa: PH 5. Nota: cada mapa tiene utilidad limitada según qué región abarque, con qué precisión y exactitud.

ROPA

La ropa normal viene de serie con el personaje, aquí se listan prendas con usos más específicos

- Ropa de calidad: PH15. +2 Carisma Ropa de calidad, de fiesta, etc.
- Uniforme: PH 20. +2 Posición social. Uniforme formal de alguna institución



EQUIPO PARA PISTOLEROS, PASTORES DE LA LUZ, ERUDITOS, ETC

- Pentáculo de Justicia de la Orden: PH12. +4 en tiradas sociales mientras los implicados no sean de superior estatus. +4 en resistencia a efectos sobrenaturales. En teoría, sólo para Pistoleros de Harandró.
- Pentáculo de Justicia de Ran: PH10. Da un bono en tiradas sociales mientras los implicados no sean de superior estatus, dependiendo de la localización: en Ran +6, en Harandró +2 en Krannost de -2. En teoría, sólo para Pistoleros de Ran.
- Libro de la Luz: PH 3 +2 Teología. Sirve como foco de voluntad, - 1 nivel de dificultad para el ritual de Exorcismo. Ritual de Exorcismo, doctrina común.
- Libro de Viajes: PH 2. +1 Geografía. Es popular entre muchos llevar un diario de viajes con mapas, anotaciones o simplemente impresiones sobre los lugares.
- Libro de referencia: PH 15. +5 a un trasfondo de Inteligencia. Libro de referencia sobre una especialidad: medicina, historia, geografía, etc. Sin embargo, implica un tiempo de estudio no menor de 15 minutos y no permite repetir tirada. Se necesita al menos 1 punto en el trasfondo para usarlo.

EQUIPO ESPECIALIZADO

- Equipo de escalada (arpeo más cuerda): PH 4. Para lanzar el arpeo se requieren los trasfondos destreza y fuerza (primando el segundo sobre el primero cuanto mayor sea la distancia). Da un bono +3 a las tiradas necesarias para escalar o bien puede resultar imprescindible en algunas superficies.
- Herramientas de ladrón: PH 15. +5 a pruebas de abrir cerraduras. Estuche con ganzúas y otras herramientas de precisión para abrir cerraduras y desmontar trampas. Se necesita un trasfondo especial de Latrocinio o Cerrajería de al menos 1.
- Equipo médico: PH 15. +5 a pruebas de curación Hay que tener al menos el trasfondo de Medicina a 1 para usarlo.



PELIGROS Y ENEMIGOS DE LAS TIERRAS DE BRONCE

LOS PELIGROS DE LAS TIERRAS DE BRONCE

Las Tierras de Bronce son un lugar peligroso. La climatología está en contra del hombre, la carestía y la escasez son algo cotidiano y para nada desconocido para seres humanos y para el mundo natural. El ambiente es hostil y la lucha por la supervivencia es una constante. Aquellos que vivan en estas tierras deberán aprender a defenderse de multitud de peligros, desde los más mundanos hasta los más exóticos.

Una clasificación válida de estos peligros sería la siguiente:

- Peligros naturales: El desierto es duro, la comida escasa y la batalla por la supervivencia ha llevado la ley de la selva y la supremacía del más fuerte a otro nivel. Los cazadores son feroces y astutos, las presas rápidas e inteligentes, todo por sobrevivir. El hombre, en esta cadena trófica, se convierte en el enemigo y en la presa, lo que hace las noches en las llanuras aún más peligrosas.

- Peligros del Abismo: El tejido que divide la realidad de las Tierras de Bronce y el Abismo es débil en algunos puntos. Esta debilidad permite que la corrupción del Abismo escape de esa abominable dimensión y llegue hasta los seres que habitan las Tierras de Bronce convirtiéndolos en poderosas bestias. La corrupción puede afectar a cualquier criatura viva, lo que incluye seres humanos. Algunos rituales que practican los seguidores del Abismo, debilitan aún más el velo que separa ambos mundos convirtiendo a los cultistas en enemigos tan potencialmente peligrosos como la misma corrupción.

- Peligros necrománticos: La necromancia era una antigua arte arcana extremadamente

peligrosa cuyos dominios los formaban la muerte y los restos mortales de los vivos. El conocimiento necromántico, sus rituales, prácticas y seguidores, se perdieron en su mayoría siglos atrás en las Tierras de Bronce, pero no las criaturas que con él se engendraron. Estas criaturas, prácticamente ajenas al deterioro del tiempo debido a la lentitud con las que les afecta, aún conservan las fuerzas necesarias para pervivir en un mundo sin magia. Algunos humanos, estudiosos de este arte olvidado, incluso realizan rituales que alargan aún más su abyecta no-vida. Si bien han perdido mucha fuerza a lo largo de los siglos, los seres resultantes de la necromancia siguen siendo enemigos formidables para aquellos que se topan con dichos seres.

- Peligros mundanos: A veces la necesidad, a veces la avaricia, a veces la locura, arrastran al hombre a los actos más viles. Forajidos, asaltantes, asesinos... todo tiene cabida en las Tierras de Bronce.

- Peligros antiguos: El mundo antiguo murió... o eso se cree. Las Tierras de Bronce son tremendamente extensas, su geografía intrincada y su población escasa. Esto hace posible que algún lejano rincón inexplorado de tan enorme continente, alguna de las razas más peligrosas de la antigüedad sobreviva y se aferre a su existencia con una ferocidad extrema que pone en peligro a cualquiera que pase por su territorio.

NIVELES DE ENEMIGOS

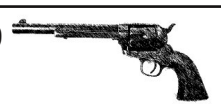
En RyO no existen niveles de personaje ni valores de desafío que determinen si un jugador y un enemigo podrían establecer o no un combate justo e igualado en el transcurso de una partida. Sin embargo, esta ambigüedad en cuestión de niveles tiene una ventaja y es que permite jugar cómodamente con la selección de enemigos ya que lo que determina si es o no ajustado a un grupo son los puntos de historia.

Un enemigo se considera adecuado a un jugador si cumple la siguiente regla:

$$\text{PH del enemigo} = \frac{1}{2} \text{ PH del jugador}$$



109



Esta regla es escalable a grupos:

PH del grupo de enemigos = $\frac{1}{2}$ PH de los jugadores

Incluso se permite los grupos de enemigos mixtos

PH grupo de enemigos 1 + PH grupo de enemigos 2 = $\frac{1}{2}$ PH de los jugadores

Por último, también será adecuado cuando los jugadores dispongan de ayuda de personajes no jugadores.

PH grupo de enemigos = $\frac{1}{2}$ PH grupo de personajes + PH grupo PNJs)

En ocasiones, las ventajas que puedan tener los jugadores obligarán a modificar esta regla un poco a favor de los enemigos. En otras ocasiones, podría ser al contrario, que los enemigos dispusieran de ventajas claras (normalmente sobrenaturales) frente a los jugadores por lo que convendría rebajar un poco los puntos de historia de los enemigos para no convertirlos en bestias mortíferas imposibles de vencer.

Por tanto, esta regla debe considerarse orientativa y jamás absoluta siendo siempre el director de juego el encargado de realizar los ajustes pertinentes para que el combate sea un desafío interesante pero jamás imposible.

CAPACIDADES ESPECIALES

QUE SON LAS CAPACIDADES

ESPECIALES:

Algunos enemigos, debido a su naturaleza, disponen de ciertas capacidades que se consideran especiales. Estas capacidades pueden hacer a un enemigo mucho más excepcional en ciertas situaciones frente a lo que debería serlo según los puntos de historia invertidos durante su diseño. Sin embargo, esta capacidad también le otorga ciertas desventajas que los jugadores pueden utilizar contra él si las descubren.

El sentido de estas capacidades especiales es ofrecer un desafío adicional a lo que ya

supone el enfrentamiento básico contra el enemigo a la vez que crear un recurso narrativo que el director de juego pueda utilizar para dar más interés a una escena. En ningún momento, estas capacidades especiales deben suponer una lacra en el desarrollo de una aventura.

CREAR CAPACIDADES ESPECIALES

Para crear una capacidad especial, es muy importante tener en cuenta que ésta debe considerarse equilibrada, es decir, debe disponer de una faceta positiva para el enemigo que la posee y de una faceta negativa que deje igualada la situación para ambos contrincantes durante un enfrentamiento. La parte positiva y la parte negativa deben ser equivalentes y tener sentido en enfrentamientos y combates, que es donde van a resultar útiles estas capacidades.

El concepto de las capacidades especiales es, por tanto, semejante al de los dones en los seres humanos que se pueden apreciar en el apartado “Lo sobrenatural”.

ESTABLECER LAS CAPACIDADES

ESPECIALES DE UN ENEMIGO

Establecer capacidades especiales a un adversario es algo que debe hacerse con mesura y cuidado para no crear un ser demasiado poderoso frente a los jugadores a los que se va a enfrentar.

También se debe tener en cuenta el momento en el que jugadores y adversarios van a enfrentarse para asegurar que no es precisamente la capacidad especial del enemigo lo que supondría la diferencia entre la derrota y la victoria de uno u otro bando.

Se recomienda la selección de no más de tres capacidades especiales (de las sugeridas o inéditas) para enemigos de menos de 30PH. Entre 30 PH y 60PH no recomendamos más de cuatro. Entre 60PH y 90PH un máximo de 5 y así sucesivamente.

EJEMPLOS DE CAPACIDADES ESPECIALES

A continuación, proporcionamos una serie de capacidades especiales que pueden ser utilizadas para el diseño de diferentes adversarios durante una aventura.

Abrazo poderoso: El enemigo posee unos poderosos brazos que le permiten realizar presas formidables. A efectos de juego, utilizar la capacidad abrazo poderoso (acción que debe ser declarada explícitamente) equivale a realizar un ataque C/C con un penalizador de -2 el adversario. Si se tiene éxito, se considera que éste queda atrapado hasta que consiga superar una tirada enfrentada de fuerza, herir de algún modo los brazos que le aferran o bien ser rescatado. El individuo atrapado recibe dos puntos de daño cada turno hasta que sea liberado o caiga inconsciente. Los seres que están realizando una presa de este modo, no pueden atacar a otros objetivos, ni huir ni parapetarse. En el juego esto se traduce como un penalizador de -1 a su DI (dificultad para ser impactado).

Adaptación ambiental: Algunos seres de las tierras de bronce han basado su supervivencia en la adaptación al medio. Mientras se encuentren en su medio natural, todas las acciones que traten de realizar adquieren un bono de +1. Sin embargo, si su medio se ve alterado drásticamente (de ser un lugar oscuro y una luminosidad intensa o de ser un lugar frío a caliente) automáticamente este bono se convierte en un penalizador de -1 a todas las acciones.

Asimilación: Una criatura con esta capacidad puede consumir un ser normal entero y vivo. Al hacerlo gana la capacidad de generar partes del cuerpo propias del ser que ha consumido de manera similar a la automutación. Estas partes pueden ser, por ejemplo, unas alas si se ha asimilado algún tipo de ave o una cola de escorpión si la víctima ha sido este insecto. Para asimilar a su víctima, debe consumir tantos puntos de su Reserva de Protagonismo como la Reserva de Protagonismo de la criatura que trate de asimilar además de estar en contacto físico con su víctima (presa) tantos turnos como la RP de la víctima entre 3

redondeado hacia abajo.

Aura sobrenatural de influencia: Algunas seres de las Tierras de Bronce están rodeados de un aura que induce sentimientos a todo ser vivo cercano. Estos sentimientos pueden ser miedo, locura, desesperación, cansancio etc. El diámetro que abarca el aura dependerá del enemigo siendo más amplia cuando mayor sea su poder (a discreción del director de juego). Según el sentimiento que provoque el aura, se deberá actuar en consecuencia, por ejemplo, un aura de miedo provocaría tiradas constantes contra el shock de la criatura, un aura de cansancio podría recudir la RP, etc. Dependiendo del enemigo concreto el aura puede actuar de dos maneras. Unos enemigos no dispondrán del aura por defecto sino que tendrá que ser activada y mantenida lo cual consumirá puntos de la RP por turno se debilitando a la criatura. En otros casos, el aura permanecería activa por defecto, lo que la podría poner en desventaja a la criatura (por ejemplo, podría detectarse su presencia cuando desea pasar inadvertida). En estos casos, reducirla o inhabilitarla sería lo que mermaría su RP. En ambos casos puede decirse que cualquier control voluntario sobre el aura del ser debería costarle puntos de RP.

Automutación: Algunos seres sobrenaturales, pueden alterar sus propios cuerpos mutando sus miembros u órganos e incluso generar nuevos, etc. Esta mutación les ayudará en consecuencia. Por ejemplo, generar un brazo extra otorgaría un nuevo ataque. Durante la mutación, la criatura se concentra en el proceso, ajena a lo que ocurre a su alrededor y haciéndola vulnerable. A efectos de juego se traduce como un número de turnos comprendidos entre 1 y 4 (a discreción del director de juego o bien al azar) en el que la DI es la base para el tipo de ataque que se le haga y cada ataque le causa +1 de daño. Una vez la mutación esté completada, este penalizador desaparece.

Dominación de Abismales: En un área cercana a un ser con esta capacidad, los Infectados y Aberraciones, así como híbridos de menor poder, pueden ser dominados como marionetas. Mantener esta área consumirá RP



por turno dependiendo de su extensión y del número y nivel de criaturas que estén bajo control. Esto dependerá del director de juego. Por otro lado, mantener el aura reducirá las acciones del ser que genere a la mitad de las habituales ya que debe invertir mucha concentración en dirigir a sus peleles.

Dominación de no-muertos : Los seres con la capacidad de dominar otros no muertos pueden controlar tantos no muertos como voluntad tengan siempre que estos sean de menor nivel que el ser que los controla. Este poder no conforma un área de dominación, como ocurre con la dominación de abisales, sino que controla individuos específicos independientemente de la distancia a la que se encuentren. Mantener esta dominación consume RP por turno, normalmente, un único punto por cada no-muerto que se controle aunque pueden ser más o menos a discreción del director de juego.

Gran agilidad: La gran agilidad de un enemigo lo convierte en un blanco muy difícil en los ataques a distancia. A efectos de juego, suma durante todo un combate un bono igual a su velocidad a su DI (dificultad para ser impactado) contra todos los ataques a distancia que sufra incluso si está enzarzado en un ataque cuerpo a cuerpo con otro objetivo. Por otro lado, en los ataques cuerpo a cuerpo (y disparos a bocajarro) sufre un penalizador de -1 a su DI ya que la corta distancia no le permite maniobrar con comodidad.

Gran tamaño: El tamaño del enemigo es imponente y se vale de ello para asustar a sus enemigos. A efectos de juego se traduce en que permite sumar su descripción de intimidar a su capacidad de shock al comenzar un encuentro. Por otro lado, el gran tamaño del enemigo le impide pasar desapercibido con facilidad. En términos del juego se traduce como una penalización de -4 a todos sus intentos de esconderse, avanzar sigilosamente o atacar por sorpresa.

Infección: La corrupción del Abismo se contagia de criatura a criatura. Este hecho se conoce como infección y, aunque no tiene

ningún efecto inmediato, a largo plazo supone la destrucción de la mente y la corrupción del cuerpo del ser afectado transformándolo en un Infectado, una aberración o un terrible híbrido. La infección es indetectable al principio y solo puede ser tratada en esta primera fase. Cuando empiezan los síntomas, ya es demasiado tarde. Cualquier ser del Abismo puede contagiar a otro ser con el mero contacto. Esto se traduce a efectos de juego como una tirada oculta al 50% de posibilidades tras el encuentro con una criatura con esta capacidad.

Invulnerabilidad específica: Algunas criaturas son totalmente invulnerables a algunos ataques debido a su morfología o a su naturaleza sobrenatural. A estos seres se les dañará, únicamente, con algunas armas concretas, con la ayuda de magia o con algún otro medio, siempre especificado en la descripción del monstruo. Aquello que les daña, además, lo hará de forma mucho más efectiva de lo que lo haría a otras criaturas en circunstancias similares. A efectos de juego, se traduce como un daño de 0 para cualquier ataque que no se valga de algún punto débil de la criatura, mientras que un ataque utilizando su vulnerabilidad haría, automáticamente, doble de daño (incluyendo todos los bonos posibles antes de doblar el valor).

Mala fama: Algunos enemigos de las tierras de bronce pueden ser precedidos por su fama. La fama de sanguinarios o de terribles, pueden inspirar un miedo tan real como lo puede hacer su propia visión. En el juego, poseer esta capacidad permite sumar la característica fama al valor habitual de Shock al inicio de un encuentro. Por otro lado, la fama evita que un individuo o ser pase desapercibido de ningún modo. Cualquier intento de localizarlo o conseguir información sobre él recibe un bono igual a su descripción de fama.

Mutación de cuerpos ajenos: Mediante contacto directo, los seres con esta capacidad pueden alterar el organismo de un ser vivo con las mismas habilidades que poseen para el suyo propio, es decir, pueden mutar o regenerar o simplemente dañar por contacto.



Un híbrido humano con control de su voluntad, por ejemplo, podría usar esta capacidad curar a otras criaturas a su alrededor o provocar mutaciones semejantes a las que realiza sobre sí mismo. Las reglas para realizar mutaciones y para curar equivalen a las de las capacidades automutación y regeneración respectivamente.

Oído ultra sensible: Como su propio nombre indica, la capacidad auditiva de un enemigo con esta capacidad es excepcional. A efectos de juego, equivale a realizar dos tiradas cuando el enemigo utiliza su oído en alguna situación concreta. De esas dos tiradas, podrá seleccionar aquella que más le convenga. Como contrapunto, los sonidos especialmente fuertes como un disparo cerca del oído o una explosión, puede dejar aturdido a un enemigo con esta capacidad. En el juego, equivale a un número de turnos comprendido entre 1 y 4 sin poder actuar. Este número puede ser decidido por el director de juego o al azar usando un dado de 4 caras.

Pequeño tamaño: El pequeño tamaño de un enemigo lo convierte en un objetivo muy difícil. A efectos de juego, suma por defecto su valor en destreza a su DI para cualquier tipo de ataque. La desventaja de un tamaño pequeño es que su resistencia es menor. Es decir, todo el daño ocasionado en ataques contra dicho enemigo que impacten, hacen doble de daño de forma automática.

Posesión: Los espectros y fantasmas, carecen de cuerpo físico pero su poder espiritual es tal que pueden imponerse sobre otras criaturas poseyéndolos por completo y relegando su mente a un oscuro rincón. Poseer a una criatura no es fácil ya que supone un duelo de voluntades en toda regla (tiradas enfrentadas de voluntad arriesgando protagonismo si se quiere). Una vez completada la posesión, mantenerla también supone un reto ya que la criatura poseída puede tratar de liberarse cuando el espíritu que la subyuga no está plenamente concentrado en su control (normalmente, durante escenas de combate). A efectos de juego, esto último se traduce como la posibilidad de realizar un nuevo enfrentamiento de voluntades una vez cada x

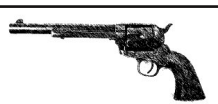
turnos siendo la x el valor de voluntad del espectro o fantasma. Es decir, cuanto más poderoso es el espíritu usurpador, más difícil es librarse de su control.

Reflejos de serpiente: Los reflejos de una criatura con esta capacidad son extraordinarios. Sus movimientos son veloces, precisos y, normalmente, mortíferos. Durante un combate, su defensa recibirá un bono igual a sus reflejos tanto para ataques a distancia como para los ataques cuerpo a cuerpo. Sin embargo, estos enemigos tienden a concentrarse en un único objetivo y no prestar atención a otras posibles amenazas por lo que no puede usar esta bonificación más que con un objetivo.

Regeneración: Algunos de los seres más peligrosos de las Tierras de bronce, disponen de esta capacidad. Sus heridas se curan a velocidades extremas. Sólo el daño con fuego o con algún tipo de encantamiento puede llegar a provocarles heridas de velocidad de curación normal. A efectos de juego, se traduce como que la criatura recupera un cierto número de puntos del daño recibido hasta el momento, a menos que éste haya sido por fuego o por algún elemento encantado o mágico. El turno que invierte en regenerarse, no puede utilizarlo en atacar.

Reserva de protagonismo ampliada: Algunos seres, por su naturaleza o por su experiencia en la vida, son más duros y excepcionales. A veces, incluso son capaces de acciones inesperadas y extraordinarias cuando cualquier otro ser similar habría caído. A efectos de juego, esto se traduce como una pequeña reserva de protagonismo extra de 10 puntos que se añade a la propia de la criatura para hacerla más excepcional y un enemigo más temible. Ideal para archi-villanos. Como parte negativa, esta reserva no es activa y no se puede utilizar para mejorar tiradas en ningún caso.

Resistencia excepcional: El individuo o ser con esta capacidad posee algún elemento en su naturaleza que lo protege en cierta medida de todo tipo de daño. Esto puede ser desde una gruesa piel a alguna pieza de equipo o similar.



La capacidad se traduce como una absorción de daño de un punto por cada ataque. Sin embargo, los seres o individuos con esta capacidad se vuelven descuidados en cuanto a su defensa lo que se traduce como un penalizador de -1 en su DI (inclusive los mínimos para impactar de 8 para armas de fuego y de 5 para cuerpo a cuerpo).

Resistencia sobrenatural: Los poderes del abismo o los antiguos poderes arcanos, pueden dar a algunos seres una resistencia sobrenatural a todo tipo de daño. Esta capacidad sobrenatural se traduce como un penalizador de -2 a todo tipo de daño siempre y cuando este no sea de origen igualmente sobrenatural. Por otro lado, esta protección sobrenatural vuelve descuidados a aquellos que la poseen lo que se traduce como un penalizador de -2 a su DI.

Sin mente: Los seres que no tienen de cierta inteligencia que los guíe, se les considera sin mente y sus actos son controlados por impulsos puramente primarios. Estos seres son invulnerables a todo tipo de acciones que dependan de cierta comprensión como puede ser un intento de diálogo o intimidación (fallos automáticos a discreción del director de juego). Por otro lado, esta limitación tan drástica en su raciocinio lo hace especialmente vulnerable a las emboscadas y a tretas que se valgan de los impulsos primarios de la criatura para hacerle caer en algún tipo de trampa (éxitos automáticos a discreción del director de juego).

Trabajo bajo mando: Algunos enemigos se organizan de forma jerárquica bajo las órdenes de un líder. El trabajo bajo el mando proporciona una mayor coordinación entre los miembros del grupo y más efectividad en las tareas que realizan. A efectos de juego, esta mayor coordinación se traduce como un +2 a todas las descripciones que se utilicen en cualquier situación en la que el líder esté presente. El bonificador se aplica, incluso, a las acciones del líder ya que se considera que cuenta con el apoyo (directo o indirecto) de sus subalternos. No obstante, cuando el líder desaparece, es derrotado o muere, el grupo que dirige no solo pierde este bonificador sino

que se sentirá tan desamparado que emprenderá la huida sin miramientos.

Trabajo en equipo: Algunos seres e individuos de las tierras de bronce actúan en equipo para maximizar su eficacia pero sin llegar a establecer una jerarquía. A nivel de juego, estos enemigos reciben un bonificador de +1 automático a cualquier acción que realicen con la ayuda u apoyo de un compañero. Este +1 también se aplica a los combates cuando dos adversarios atacan a un mismo objetivo. Sin embargo, la cohesión de estos grupos no es muy eficiente la mayoría de las veces. A efectos de juego se debe realizar una tirada cada vez que muere un miembro del grupo por cada uno de los supervivientes. Esta tirada a cara o cruz, determinará cuales huyen al ver su grupo mermado y cuales continúan en la lucha a pesar de las bajas.

Veneno debilitante: El veneno debilitante provoca un debilitamiento paulatino de cuerpo y mente hasta caer en la inconsciencia aunque de por sí, no resulta mortal. Los animales (y seres) que poseen esta capacidad, deben hacer un ataque con éxito a su oponente (indicando previamente el uso del veneno) para inocularlo. Si lo consiguen, su víctima perderá un punto en su reserva de protagonismo cada vez que realice una acción y hasta que el veneno lo deje inconsciente o la herida sea tratada por un experto. Este veneno solo puede utilizarse una vez por escena.

Veneno mortal: Son raros los seres que disponen de una picadura realmente mortal para un ser humano pero los hay. A efectos de juego, esta capacidad consisten en la pérdida de un punto de la RP de la víctima cada turno durante una escena hasta que la víctima muere o hasta que el veneno le sea extraído por alguien con los conocimientos adecuados. Para inocular el veneno, será necesario tener éxito en un ataque cuerpo a cuerpo contra el objetivo. El veneno solo se puede utilizar una vez por escena.

Veneno paralizante: Algunos animales (e incluso seres sobrenaturales) se valen del veneno para asegurar su supervivencia. Uno de los más comunes es el veneno paralizante

que provoca un intenso dolor que impide actuar de ningún modo a aquel que sea inoculado. Si se realiza un ataque con éxito declarando previamente que se usa el veneno y dicho ataque tiene éxito, la víctima pasará inmovilizada un número comprendido entre 1 – 4 turnos a discreción de director de juego o determinándose el número mediante una tirada de un dado de 4 caras. Este veneno, por otro lado, solo puede ser utilizado una vez por escena.

Visión en la penumbra: Los enemigos con esta capacidad no tienen problemas para ver en luz tenue o en semi-oscuridad, es decir, no sufrirán ningún tipo de penalización en estas circunstancias. Si tendrán penalización en caso de otro tipo de situaciones de visibilidad reducida naturales (niebla) o sobrenaturales (oscuridad mágica). Por otro lado, la adaptación plena a la penumbra le provoca en inconveniente de quedar aturdido cuando la luz se incrementa bruscamente de forma inesperada (un fogonazo, por ejemplo). Un enemigo deslumbrado de este modo y con esta capacidad, permanecerá un número comprendido en 1 y 4 turnos sin poder actuar. Este número de turnos puede ser decidido por el director de juego o determinado por una tirada de un dado de cuatro caras.

MIEDO

El miedo que produce un enemigo es algo inherente a él e inevitable. Por muy pequeño que sea, el simple hecho de ser una criatura hostil en un ambiente hostil, siempre inspira, cuanto menos, desconfianza. Por supuesto, los seres sobrenaturales inspiran un terror mayor lo que puede provocar incluso peores consecuencias a corto, medio y largo plazo.

Los seres humanos, debido a su naturaleza, no pueden evitar sentir miedo ante algo que suponga un riesgo para su supervivencia, sin embargo, si pueden enfrentarlo. Para simular este enfrentamiento mental y sus efectos cuando un personaje se ve sobrepasado psicológicamente, se han creado una serie de reglas opcionales que detallaremos a continuación.

SHOCK Y VOLUNTAD

En primer lugar, se establece en los enemigos un valor denominado SHOCK que representa la capacidad que tienen para causar miedo a sus adversarios. Es un valor subjetivo a elección del director de juego. Este valor define el desafío de protagonismo (DP) que será necesario superar para imponerse mentalmente al miedo que inspira una criatura. Por supuesto, aunque es un valor que se establece de forma subjetiva durante el diseño del enemigo, debe ser adecuado a su naturaleza pues sino la partida podría resultar desequilibrada.

Teniendo en cuenta este primer punto, un personaje que es atacado por un adversario, deberá valerse de su fuerza de voluntad para superar el miedo y enfrentarse a su enemigo. Esto se simula realizando una tirada de Voluntad frente al DP definido como SHOCK del enemigo. Superar esta tirada quiere decir que el personaje ha conseguido hacer acopio de valor suficiente para enfrentarse sin dudas al adversario que se le presenta.

TIRADAS CONTRA MIEDO

ÉXITO = PO (Voluntad) > SHOCK de la criatura o situación

FALLO = PO (Voluntad) <= SHOCK de la criatura o situación

CONSECUENCIAS DEL MIEDO

El fallo de una tirada de SHOCK contra un enemigo, acarreará diferentes consecuencias. Algunos efectos se considerarán permanentes (fobias) mientras que otros solo tendrán validez durante la escena o la partida (penalizaciones).

EFFECTOS DE ESCENA

Serán los más comunes y solo se mantendrán presentes durante la escena o hasta que el individuo, ser o criatura que inspiró el miedo, muera o sea derrotado. La elección del efecto puede hacerse según criterio del director de juego o bien se puede permitir que el jugador elija el efecto.



- La reserva de protagonismo se desactiva durante el resto de la escena. Solo contará como puntos de resistencia pero no podrá utilizarse para mejorar las tiradas.

- La reserva de protagonismo se ve reducida a la mitad durante la escena aunque puede ser utilizada de forma activa.

EFFECTOS DE PARTIDA

Fallar repetidas veces las tiradas de shock contra un tipo de criatura específica, encontrarse en una situación narrativa propicia, enfrentar a los jugadores a un enemigo especialmente terrible o, simplemente, una tirada de miedo desastrosa, puede dar pie al director de juego a usar efectos de partida en lugar de efectos de escena.

- Estado de nervios alterado durante el resto de la sesión. Penalizaciones durante el resto de la sesión de juego para acciones concretas o para cualquier tipo de acción según criterio del director de juego.

EFFECTOS DE DURACION INDEFINIDA

Llamamos efectos de duración indefinida a la adquisición de alguna fobia, paranoia o desestabilización psicológica a lo largo de la partida. Estos problemas tienen gran importancia tanto narrativa como a efectos de juego por lo que adquirirlas puede ser tanto un factor divertido que de más vida a las partidas, como un verdadero problema a la larga si el personaje se vuelve imposible de interpretar.

La adquisición de fobias o trastornos psicológicos debe estar claramente justificada narrativamente y acordada por director de juego y por jugador en la medida que sea posible.

Resumen

Efectos de escena: RP desactivada o Merma de RP durante la escena.

Efectos de partida: Narrativamente relevante. Penalizadores a las tiradas hasta final de sesión de juego.

Efectos indefinidos: Narrativamente relevante. Adquisición de fobia o trauma relacionada con el encuentro o situación.



ENEMIGOS

CREAR ENEMIGOS

Definir un enemigo en RyO es una tarea sencilla. Cualquier director de juego puede crear, fácilmente, uno o varios enemigos adecuados a su grupo de jugadores siguiendo los siguientes pasos:

1º Seleccionar el tipo de enemigo

Al principio de este apartado, hemos definido los diferentes peligros propios de las Tierras de Bronce. El primer paso sería enmarcar el enemigo que se está diseñando en alguno de ellos para que tenga sentido en la ambientación. Por supuesto, también se puede crear un enemigo totalmente alternativo a los tipos propuestos. RyO es lo suficientemente flexible para asumir casi cualquier tipo de enemigo, sin embargo quizá no casen bien con lo mencionado en la ambientación por lo que recomendamos cierta precaución y sobre todo, mucho sentido común cuando se opte por esta opción.

2º Determinar los puntos de historia (PH) que definirán al enemigo

Como ocurre con los personajes, los enemigos también se definen con puntos de historia (PH). Cuantos más PH tenga un enemigo, más poderoso resultará éste. Es imprescindible hacer una elección consecuente de los PH en relación a los personajes o personaje que serán sus enemigos. Las reglas del epígrafe “Niveles de enemigo” sobre cómo ajustar un enemigo a un grupo de jugadores en relación a los PH de ambos bandos pueden ser muy útiles en este aspecto.

3º Establecer la reserva de protagonismo (RP) del enemigo

Es importante decidir, antes de nada, los puntos que se asignarán a la RP del enemigo. Una vez establecidos, el resto de los puntos definirán las descripciones de la criatura, como veremos más adelante. Debemos recordar que la RP tiene una doble función, por un lado supone los puntos de vida de la criatura enemiga y por otro lado, sirven como reserva de puntos que pueden utilizarse para la mejora de las tiradas. No todas las criaturas podrían utilizar la RP según la segunda opción así que en este paso deberá determinarse la función final de la RP (Activa o no activa). Por lógica, los seres con inteligencia dispondrían de las dos opciones (uso de la RP como puntos de vida y como puntos para mejorar las tiradas). Aquellos que no posean de inteligencia, por muy astutos que sean, únicamente la utilizaran como puntos de vida.

4º Seleccionar las descripciones adecuadas

Según el tipo de criatura o enemigo, serán adecuadas unas u otras descripciones que lo definan. La selección de dichas descripciones será totalmente libre durante el diseño del adversario siempre atendiendo a la lógica y al sentido común.

No obstante, al final del texto se proporciona un pequeño anexo de las habilidades más comunes según los tipos de enemigos de las tierras de bronce.

5º Seleccionar o crear capacidades especiales:

Las capacidades especiales de un enemigo están determinadas por su propia naturaleza. De este modo, es lógico que un escorpión disponga de veneno en su aguijón o que un zombie no sienta dolor si le cercenan un brazo. Estas capacidades especiales suponen una ventaja táctica en algunas circunstancias pero también una importante desventaja en otras por lo que no es obligatorio en ningún caso, que los enemigos dispongan de ellas.



6º Seleccionar el shock o capacidad de producir miedo.

Por último y como toque final, cada enemigo dispondrá de un valor que representará la capacidad de producir miedo a sus adversarios durante un encuentro. Este valor jugará en contra de los jugadores pudiendo producir los efectos desarrollados en el epígrafe “Miedo” desarrollado anteriormente. El valor es subjetivo pero debe escogerse con lógica. En ocasiones, incluso puede ser un valor negativo lo que implicaría que los adversarios para ese enemigo no solo no sentirían terror hacia él sino que lo infravalorarían.

HORDAS

En ocasiones, los enemigos no van solos sino que se alían con otros creando auténticas hordas lo que los convierte en un peligro aún mayor. Algunos ejemplos de posibles hordas podrían ser una manada de lobos, una banda de asaltantes o un grupo de zombies a las órdenes de un nigromante. Cualquier conjunto de enemigos con semejantes cualidades decidido a actuar en conjunto por un bien común o siguiendo las órdenes de un mismo líder, puede constituir una horda.

Las hordas son, sobre todo, un recurso narrativo para plantear una batalla épica donde los personajes son ampliamente superados en número y posibilidades. En ningún momento se pretende definir un combate igualado o justo, los personajes estarán abrumados y su única posibilidad de supervivencia depende de la huida, algún acto creativo o en mermar lo suficiente a la horda como para que ésta considere oportuna la retirada. Vencer a una horda es viable pero extremadamente difícil.

Para simplificar el funcionamiento de estos conjuntos de enemigos hemos establecido una serie de reglas opcionales para su generación, capacidad de ataque, resistencia, etc.

Lo primero que hay que destacar es que las hordas funcionan, a efectos de juego, como una unidad, un todo, por lo que solo se hará una tirada para todos los miembros que la componen.

Definir una horda:

Se considera una horda a un conjunto de enemigos del mismo tipo que cumplan los siguientes requisitos.

La suma de los puntos de protagonismo de todos los enemigos debe ser mayor o igual a la suma de los puntos de protagonismo de todos los jugadores:

$$\text{Protagonismo horda} \geq \text{Protagonismo jugadores}$$

El número de integrantes de la horda debe ser, por lo menos, dos veces el número de personajes que se enfrenten a ella.

$$\text{Número de individuos de la horda} \geq \text{Número personajes} \times 2$$

Las hordas pueden tener o no un líder. Si disponen de un líder se consideran más coordinadas y no huirán tan fácilmente.

EJEMPLO: CREAR UNA MANADA DE LOBOS

Se calcula el protagonismo total de los jugadores, para este ejemplo obtenemos un total de 31 puntos de protagonismo para 4 personajes. Una horda de lobos debería tener, al menos, 31 puntos de protagonismo en total. Si el lobo básico cuenta con 3 puntos de protagonismo, haría falta un mínimo de 11 lobos para que constituyeran una horda. Los lobos, 11 en total, superan al número de jugadores por más del doble, 8, así que una manada de 11 lobos, automáticamente,

actuaría como una horda.

Básicamente existen dos tipos de hordas, las que tienen líder y las que no lo tienen.

Una horda que establece un combate, no puede hacerlo con todos y cada uno de sus miembros a la vez por cuestiones de espacio (unos individuos molestarían inevitablemente a otros). Esto implica que, el que sea muy numerosa no la hará necesariamente más letal, pero si mucho más difícil que liquidar.

Igualmente, el número de individuos resultará a la vez ventajoso y un problema. Lo primero porque se supone que, por mucho que el personaje trate de zafarse de los individuos que le atacan, alguno siempre alcanzará a darle. Lo segundo porque, en un grupo nutrido, acertar en un ataque siempre es más fácil que cuando se trata de hacerlo a un solo sujeto.

A efectos de juego, la interacción con la horda y estos detalles se representan así:

Disolución de la horda:

La disolución de la horda se produce cuando el bloque de puntos que conforma la horda se ve reducido en un cuarto y siempre y cuando no haya ningún otro motivo por el que la horda no se disuelva. Otra forma de provocar que la horda se disperse es si se elimina al líder de la horda en caso de haberlo

Desventajas de una horda: Cuantos más miembros tiene una horda, más difíciles les es camuflarse en el ambiente.

Poderes / Habilidades / Características especiales: En ocasiones, la naturaleza propia del enemigo le permite tener habilidades o poderes especiales que no dudará en desplegar para conseguir sus objetivos. Estas habilidades o poderes son muy diversos y, para aquellos enemigos propuestos que dispongan de alguno, se definirá convenientemente.

Para el diseño de nuevos enemigos que dispongan de este tipo de poderes, es importante especificarlos en detalle y tratar de ajustarlos lo máximo posible al grupo de jugadores para que no resulten enemigos insuperables. Recomendamos, por ejemplo, que cada poder represente a su vez una ventaja y una desventaja para mantener cierto equilibrio. Por ejemplo, un tamaño inmenso puede resultar una ventaja a nivel de fuerza y resistencia pero supondría un problema a la hora de esquivar.



ENEMIGOS DE EJEMPLO

A continuación se proporcionan algunos enemigos de ejemplo generados mediante el sistema de creación de enemigos indicado anteriormente. Se les puede considerar “enemigos tipo”, es decir, que pueden aparecer en una partida con exactamente las descripciones y características propuestas, o bien puede utilizarse como base para crear variantes o alternativas sobre el propuesto.

ENEMIGOS NATURALES

OSO

Comestible, mucha carne y de buen sabor (aromática), excelente para tasajo. Grasa muy útil para cuidado de armas, sequedad de piel (tanto propia como para prendas). Sangre sirve como pegamento. Piel y garras muy buen negocio. Si no os devora él a vosotros, claro.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden



Descripción: Hasta dos metros de altura y hasta media tonelada de peso, un oso puede ser un enemigo formidable. De color pardo o negro, son omnívoros y voraces. La escasez del ambiente ha hecho que solo los más fuertes sobrevivan demostrando una ferocidad inusitada y no dudando en atacar cuando tienen hambre. Incluso en situaciones difíciles de carestía extrema, se les ha visto aliarse con sus propios congéneres para atacar grupos humanos de forma más organizada y dándoles así más posibilidades de éxito. Esto deja intuir que han desarrollado una cierta inteligencia animal que los hace aún más peligrosos. Viven sobre todo en las tierras del norte, sobre todo en Kran.

OSO

Nivel: 30PH

RP: 7 (No activa)

Descripciones Generales:

Fuerza: 4

Instinto: 2

Resistencia física: 3

Voluntad: 2

Percepción: 2

Intimidar: 3

Rastrear: 1

Descripciones para combate:

Arma natural (Zarpas): 4, Daño 2

Arma natural (Mordisco): 2, Daño 3

Capacidades especiales:

- Resistencia Excepcional: -1 daño recibido, -1 DI

- Gran tamaño: suma Intimidar a Shock, -4 sigilo, esconderse, etc

- Abrazo Poderoso: ataque CC -2 (Zarpas), 2 daño objetivo mientras cogido (vs Fuerza), -1 DI

Shock: 5

LOBO

Jamás los subestiméis. Piel alcanza buenos precios.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden



Descripción: Los lobos pueden alcanzar hasta los 70 kilos de peso, incluso a veces más. Son enormes, de color gris oscuro y principalmente nocturnos. Habitan, principalmente, las zonas montañosas y, en raras ocasiones, los alrededores de bosques muertos. Son animales depredadores que llevan años haciéndose más y más fuertes debido a la selección natural. Ahora son más rápidos, más feroces, más astutos y trabajan maravillosamente en equipo. Atacan al ganado, a los animales salvajes e incluso al ser humano. Normalmente, los guía un macho alfa y trabajan como una manada pero en ocasiones también se ven lobos solitarios que se conforman con presas algo más pequeñas pero igualmente agresivos.

LOBO

Nivel: 20 PH

RP: 5 (No activa)

Descripciones Generales:

Fuerza: 1

Instinto: 1

Reflejos: 2

Rastrear: 2

Percepción: 2

Costumbres humanas: 1

Sigilo / Acecho: 1

Descripciones para el combate:

Arma natural (zarpas): 2, Daño 1

Arma natural (mordisco): 3, Daño 1

(Solo para enemigos a muy corto alcance)

Capacidades especiales:

- Oído ultrasensible: 2 tiradas Oír/Escuchar, queda mejor, de 1 a 4 turnos sin actuar si hay un ruido fuerte.

- Trabajo bajo mando: +2 a acciones con líder, si líder desaparece, banda se disgrega.

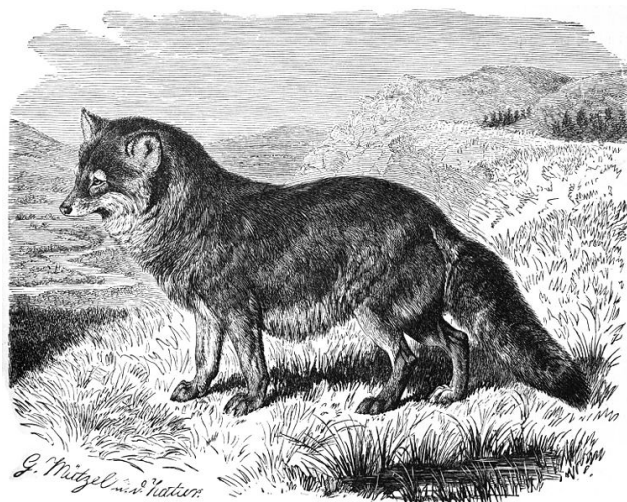
- Visión en la penumbra: Sin penalizadores luz tenue o semioscuridad, de 14 de turnos sin actuar si luz súbita

Shock: 3

COYOTE

Alimañas sin utilidad, salvo para practicar tiro al blanco. No probéis carne, avisados estáis. Piel sin valor.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,



Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: Cánidos de no más de 30 kilos de peso. Siempre van en hordas de entre 10 y 15 individuos adultos. Mayormente carroñeros y cazadores de animales pequeños, el hambre puede empujarles a probar atacar presas tan grandes como caballos e incluso a aprender un poco de las costumbres humanas para convertir a los hombres en su presa con más eficacia. A diferencia de los lobos, no aplican estrategias muy refinadas a la hora de cazar, simplemente atacando en masa al blanco elegido para derribarlo, tras acercarse lo más sigilosamente posible al mismo. Su tamaño les permite atacar hasta 6 individuos a la vez una presa mediana como un humano. Por suerte,

COYOTE

Nivel: 15 PH

RP: 3 (No activa)

Descripciones generales:

Reflejos: 2

Rastrear: 2

Sigilo / Acecho: 1

Costumbres humanas: 1

Voluntad: -1

Percepción: 2

Velocidad: 1

Descripciones para el combate:

Arma natural (zarpas): 1, Daño 1

Arma natural (mordisco): 2, Daño 1

Capacidades especiales:

-Trabajo en equipo:+1 automático a cualquier acción con ayuda 50% de posibilidades de provocar la huida tras la caída de un compañero (tirada por superviviente)

Shock: 2



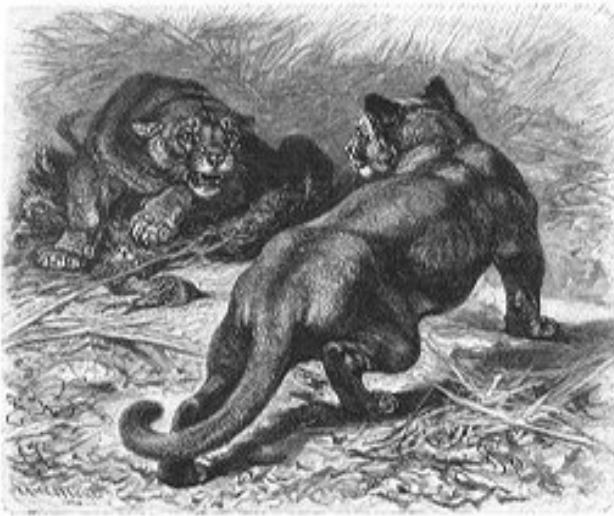
son bastante cobardes.

PUMA

Uno de los seres naturales más mortíferos que existen. No es raro encontrar que os estén dando caza en vez de lo contrario. La piel entera hace buenas alfombras.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden



Descripción: Gran felino usualmente de entre 2 y 2,4 metros de longitud y peso de unos 80 kilos. Hay variantes regionales de diferente color de pelaje y tamaño, destacando el Gato de los Montes Venturano, de unos 3 metros de longitud y 120 Kg de peso. Son cazadores de acecho solitarios, taimados y muy agresivos. No desdeñan presa alguna, no temiendo en absoluto a los humanos, e incluso atreviéndose a robar crías de osos. Son seres temibles: armados con grandes garras y colmillos, sumados a su agilidad, fuerza, sigiloso paso, capacidad de camuflaje en el terreno, además pueden cazar tanto de noche como de día. Los pumas son de los depredadores que más muertes provocan en las Tierras de Bronce, y su leyenda negra incluye incluso incursiones en poblados habitados cuando tienen hambre.

PUMA

Nivel: 35 PH

RP: 8 (No activa)

Descripciones generales:

Reflejos: 3

Rastrear: 2

Percepción: 2

Instinto: 2

Fuerza: 2

Voluntad: 1

Sigilo / Acecho: 3

Intimidar: 1

Velocidad: 3

Fama: 2

Descripciones para el combate:

Arma natural (zarpas): 3, Daño 3

Arma natural (mordisco): 3, Daño 3

Capacidades especiales

- Visión en la penumbra: Sin penalizadores luz tenue o semioscuridad, de 14 de turnos sin actuar si luz súbita

- Gran agilidad: +Velocidad a DI contra ataques a distancia, -1 DI contra CC y bocajarro.

- Mala fama: +Fama a Shock, +Fama a cualquier información sobre él.

Shock: 5

ARACNIDOS

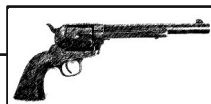
Feas y peligrosas, tened cuidado. Dicen que las más grandes son comestibles (no he probado, ni recomiendo).

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden



Descripción: Muy frecuentes en el sur de las Tierras de Bronce aunque algunas especies también se pueden encontrar en el norte. Las



hay de todo tipo: grandes, pequeñas, peludas, que hacen tela, que se entierran, venenosas, cazadoras... Su pequeño tamaño puede convertirse en un serio problema y, en algunos casos, pueden ser mortales. En ocasiones, incluso se pueden encontrar nidos enteros de cientos de individuos de ciertas especies de araña en algunas cuevas y zonas recónditas. La especie más grande conocida es el Demonio Negro Asari, propio del Bosque Muerto de Quarnile y que puede alcanzar según algunos testigos los 30 centímetros de diámetro.

ARÁCNIDO

Nivel: 10 PH

RP: 2 (No activa)

Descripciones:

Reflejos: 2

Destreza: 2

Voluntad: -2

Sigilo / Acecho: 4

Descripciones para el combate:

Arma natural (mandíbulas): 2, Daño 1

Capacidades especiales:

- Pequeño tamaño: +Destreza a DI, recibe daño x2

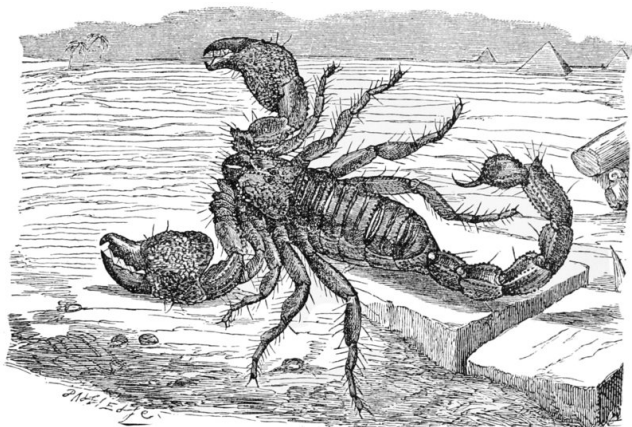
- Veneno paralizante: de 1 a 4 de turnos sin actuar tras un ataque con éxito, 1 vez por escena.

Shock: 3

ESCORPION

Si podéis, quedaros con la ampolla del aguijón, llena claro. Un alquimista o boticario os puede hacer un buen precio.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,



Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: arácnido muy común de Ulian y Ran, también se le puede encontrar en Ditur y el sur de Vientos. Dotado de una cola con espolón venenoso y pinzas, estos insectívoros no son peligrosos salvo que se les sorprenda, en cuyo caso pican con la cola inyectando su veneno. Su veneno es muy doloroso, aunque generalmente no se notará síntomas físicos hasta pasados un par de horas. Dependiendo de la especie, normalmente se necesitan entre 3 y 5 picaduras para que la dosis sea letal para un humano adulto y sano, aunque los dolores y la fiebre incapacitan incluso a los individuos más fuertes. La especie de mayor tamaño es Balletero de las Arenas, propio de Ulian y Ran, de hasta 10 centímetros de longitud, muy peligroso si se sorprende en su madriguera, ya que anida en cuevas y huecos subterráneos en grupos de hasta cientos de individuos.

ESCORPIÓN

Nivel: 10 PH

RP: 2 (No activa)

Descripciones:

Reflejos: 2

Destreza: 2

Voluntad: -1

Sigilo / Acecho: 3

Descripciones para el combate:

Arma natural (pinzas): 1, Daño 1

Arma natural (cola): 1, Daño 1

Capacidades especiales:

- Pequeño tamaño: +Destreza a DI, recibe daño x2

- Veneno debilitante: Tras un ataque con éxito, la víctima pierde 1 RP x acción, 1 vez por escena

Shock: 3

SERPIENTE VENENOSA

Lo único bueno es que suelen ser comestibles (recomiendo a la brasa, ensartadas en un palo).

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,



123



Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: Las serpientes venenosas son relativamente comunes, y hay de numerosas especies. Las hay no más largas que la mano hasta algunas de casi 2,5 metros. Sus comportamientos se dividen en 2 grupos: aquellas que tratan de huir y aquellas que avisan de su amenaza, aunque en general sólo morderán al sentirse amenazadas. En general, lo común es que una mordedura pueda matar a un hombre sano en unas 24 horas, aunque las especies con venenos más poderosos tienen mordeduras que pueden matar en minutos. Existen unas pocas especies de serpientes que son capaces de escupir el veneno a los ojos para cegar una amenaza o cazar su presa. La serpiente venenosa más temida es la Arcoiris Harandrana, pequeña y tímida pero con un veneno potente, aunque aquella con el veneno

Serpiente venenosa

Nivel: 15 PH

RP: 2 (No activa)

Descripciones:

Reflejos: 3

Intimidar: 1

Percepción: 1

Instinto: 2

Sigilo / Acecho: 3

Descripciones para el combate:

Arma natural (mordisco): 3, Daño 2

Capacidades especiales:

- Reflejos de serpiente: +Reflejos a DI pero sólo 1 atacante

- Veneno debilitante: Tras un ataque con éxito, la víctima pierde 1 RP x acción, 1 vez por escena

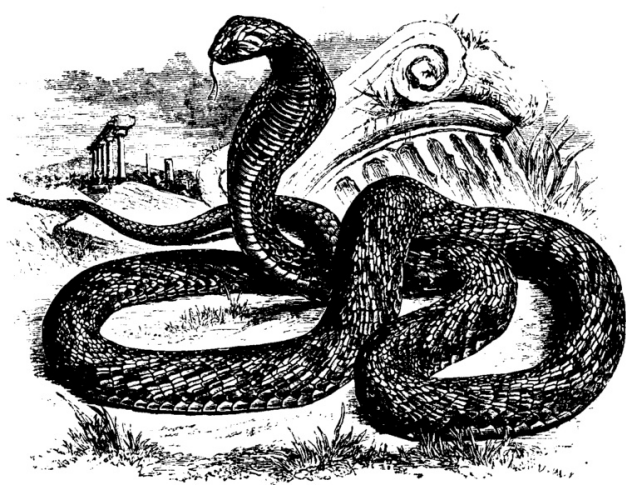
Shock: 5

botas y chalecos). No probéis a comer su carne.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

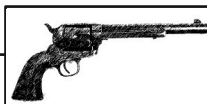
Descripción: es una especie rara de serpiente, a pesar de que se ha encontrado por todo el continente. Son muy escasas, por suerte, pero abrumadoras: hasta 12 metros de longitud, con grandes colmillos retráctiles, estos seres pueden comerse un caballo o res de una tacada. Son cazadoras de acecho nocturnas, y por suerte una vez alimentadas pueden pasar meses antes de que necesiten comer de nuevo. Cuando no cazan, duermen en cuevas, simas o grietas profundas durante grandes periodos de tiempo, meses, incluso años. Sordas y con un olfato malo, se guían por las vibraciones del suelo y, a corta distancia, el calor de los cuerpos. No son venenosas, algo superfluo dada la longitud de sus colmillos, que utilizan para matar a sus presas acuchillándolas, usando sólo un latigazo de su poderosa cola si ésta se muestra demasiado resistente. Una vez muerta o inconsciente su presa, la envuelven con sus anillos y se la llevan a su cubil a tragársela entera. A veces, cogen presas vivas para llevárselas a su madriguera, para servir de prácticas a sus crías (4-5 metros de longitud) en un espantoso ejercicio de caza en el laberinto de cuevas. Cuando tienen crías,



más potente es la Cobra Randrana, un majestuoso animal hasta 2,5 metros de longitud, que hace frente a sus enemigos alzándose hasta metro y medio del suelo desplegando su capuchón y capaz de escupir veneno a 10 metros de distancia.

SERPIENTE GIGANTE

Si sobrevivís, el cadáver se puede vender a buen precio (la piel es material de calidad superior para



SERPIENTE GIGANTE

Nivel: 25 PH

RP: 5 (No activa)

Descripciones:

Reflejos: 1

Intimidar: 2

Supervivencia: 2

Resistencia física: 2

Fuerza: 3

Sigilo / Acecho: 2

Voluntad: 2

Instinto: 2

Descripciones para el combate:

Arma natural (mordisco): 2, Daño 2

Arma natural (cuerpo): 2, Daño 3

Capacidades especiales

- Abrazo Poderoso: ataque CC -2 (Zarpas), 2 daño objetivo mientras cogido (vs Fuerza), -1 DI

- Adaptación ambiental: +1 acciones en su medioambiente, -1 fuera.

- Gran tamaño: suma Intimidar a Shock, -4 sigilo, esconderse, etc

Shock: 6

los progenitores viven juntos hasta que hayan llegado a adultas (con unos 8 metros de longitud). Son rápidas, y de piel gruesa, perfectamente capaz de detener una bala disparada con poco acierto. Si hay algo positivo, es que temen mucho al fuego.

CIEMPIÉS

Nivel: 10 PH

RP: 3 (No activa)

Descripciones:

Reflejos: 2

Destreza: 2

Voluntad: -1

Sigilo / Acecho: 3

Descripciones para el combate:

Arma natural (mandíbulas): 2, Daño 1

Capacidades especiales:

- Pequeño tamaño: +Destreza a DI, recibe daño x2

- Veneno mortal: : Tras un ataque con éxito, la víctima pierde 1 RP x acción hasta muerte, 1 vez por escena

Shock: 3

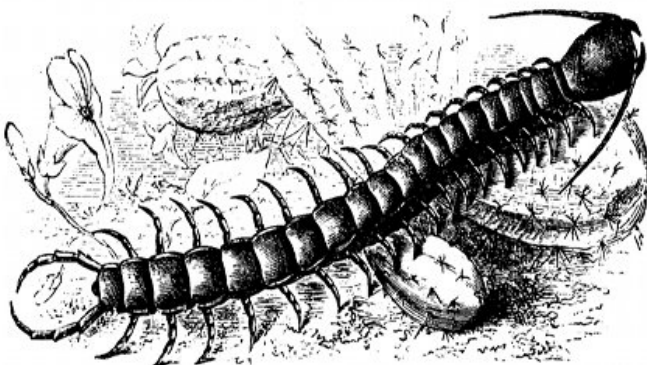
Descripción: estos animales venenosos con 72 patas son muy comunes, con hábitos carroñeros y depredadores, los más grandes (unos 50 centímetros) pueden llegar a matar y comer ratas. Su forma de vida es similar al del escorpión, aunque están mucho más extendidos por el continente, sólo sabiendo a ciencia cierta que no hay en Kran. Su veneno es igual de doloroso aunque mucho más potente que el del escorpión, por lo que una picadura de Ciempiés grande (más de 10 cm) puede matar perfectamente a un humano adulto y sano.

CIEMPIÉS

Bicho repugnante, recomiendo pisar con bota.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden



NOTA: VENENOS

Aunque en ejemplos uno de:

- **Veneno paralizante:** de 1 a 4 de turnos sin actuar tras un ataque con éxito, 1 vez por escena.

- **Veneno debilitante:** Tras un ataque con éxito, la víctima pierde 1 RP x acción, 1 vez por escena

- **Veneno mortal:** Tras un ataque con éxito, la víctima pierde 1 RP x acción hasta muerte, 1 vez por escena

se puede cambiar por cualquier de los 2 para ajustar el enemigo al gusto del Master.



125



ENEMIGOS DEL

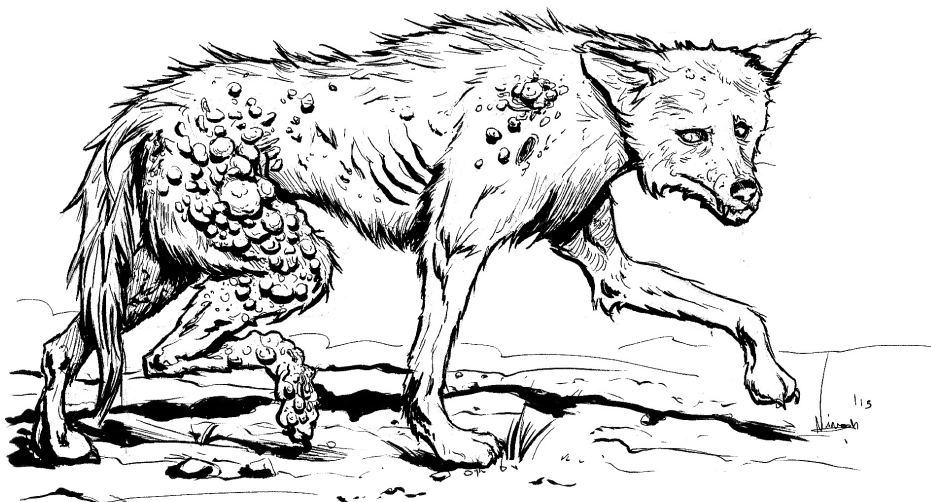
ABISMO. SIERVOS DE

TKARNENS

ANIMAL INFECTADO

No penséis en ellos como alimañas, sino como en pus que se mueve. Sois médicos cauterizando una infección en la propia realidad.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,



Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: Cualquier animal que se encuentre cerca de un punto donde el Abismo esté presente puede caer bajo su influencia. El toque del Abismo es sutil pero terrible ya que afecta tanto a la mente como al cuerpo del animal. En el primer estadio, los animales infectados adquieren un aspecto atroz. Sus cuerpos se deforman, algunas zonas de su cuerpo se pudren, otras crecen descontroladamente y las pústulas son muy comunes en todo el cuerpo. Pueden llegar a desarrollar nuevos miembros o partes del cuerpo impropias del animal original, en ocasiones perder alguna parte sin que parezca suponerle un estorbo. Sus fluidos caen abiertamente desde heridas supurantes y su

contacto puede llevar al contagio de la infección del Abismo. Pero a pesar de todo, todavía su forma es reconocible y su comportamiento, aunque infinitamente más frenético y agresivo, resulta el propio del animal original. Cualquier animal puede acabar, de este modo, sus días. Sólo los animales más grandes Infectados degeneran en Aberraciones.

HUMANO INFECTADO

No mostréis piedad, pues ya están peor que muertos.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: Los humanos que sucumben a la infección del Abismo sufren los mismos síntomas que los animales infectados. La infección sólo puede combatirse en las primeras fases con un tratamiento de choque administrado por alguien con conocimientos médicos y arcanos adecuados para identificar los síntomas (fuerte fiebre, reacciones dolorosas a algunos elementos y rituales). La aparición de pústulas suele marcar el punto de no retorno para un humano. El humano infectado pierde completamente la razón cuando la infección se apodera por completo de él, atacando con suma agresividad a cualquier persona que perciba y no sintiendo

ANIMAL INFECTADO

Nivel: Variable, según animal básico.

RP: Variable, según animal básico. (No activa)

Descripciones:

Las mismas que el animal infectado

Descripciones para el combate:

*Las mismas que el animal infectado
(bonificadores de forma opcional)*

Capacidades especiales:

- Las del animal original
- Infección: 50% mancha Abismo (contacto)
- Resistencia sobrenatural: - 2 a daño no arcano, -2 a DI

Shock: 9



más dolor que el provocado por las llamas, lo que les permite soportar un castigo físico muy grande antes de caer si no se les provoca una herida mortal de necesidad a la cabeza. Los Infectados no comen, pero se ha descrito como algunos “sorben” aparentemente por simple contacto materia contaminada de otros Infectados para recomponerse (esto es raro). Los Infectados perciben a personas y otros Infectados en las cercanías, incluso cegados y ensordecidos (no comprobado este último extremo), y no se atacan entre sí, cosa desgraciada porque tienden a congregarse en hordas. A medida que la infección progresa pudriendo (no hay mejor descripción) al Infectado, éste se va moviendo cada vez más torpemente hasta que al final cae al suelo.



HUMANO INFECTADO

Nivel: Variable

RP: Variable (Activa)

Ejemplo de un infectado reciente de 40PH

RP: 12 (Activa)

Descripciones:

Fuerza: 4

Sigilo/Acecho: -2

Destreza: 3

Percepción: 2

Resistencia: 4

Instinto: 3

Reflejos: 1

Voluntad: -2

Velocidad: 2

Supervivencia: 2

Intimidar: 4

Descripciones para el combate:

Pelea: 3

Capacidades especiales:

- Infección: 50% mancha Abismo (contacto)

- Resistencia sobrenatural: - 2 a daño no arcano, -2 a DI

- Sin mente: Fallo automático en intentos de diálogo o intimidación Éxito automático en emboscadas o engaños

Shock: 10

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: cuando un Infectado ya es incapaz de seguir moviéndose, su cuerpo se “derrite” o, mejor dicho, se convierte por entero en una masa gelatinosa gris-verdosa que se mueve con el fin de saltar y absorber animales y personas (una forma de morir nada agradable). Sin “fagocitar” otros seres, estas Aberraciones no duran más de unos pocos días, consumiéndose hasta desaparecer. Estos entes pueden alcanzar el tamaño de una carreta y exhibir partes de los cuerpos de sus desdichadas víctimas. Sólo son vulnerables al fuego, la inanición y medios arcanos. Carecen de inteligencia, pero tienen el mismo sentido ciego que exhiben los Infectados, aunque muy agudizado. Su tamaño depende de la cantidad de materia que haya ingerido hasta el momento del enfrentamiento por lo que puede variar enormemente una aberración de otra.

ABERRACION

Bestia Prava. No os molestéis en apuntar, carece de puntos débiles. Con este engendro doy la razón al método Randrano: fuego, fuego y más fuego.



127





ABERRACIÓN

Un ejemplo de una aberración de 90PH

RP: 50 (No activa)

Descripciones:

Fuerza: 7

Sigilo/Acecho: -4

Destreza: 2

Percepción: 4

Resistencia: 7

Instinto: 5

Reflejos: 2

Voluntad: -1

Velocidad: 2

Intimidar: 6

Descripciones para el combate:

Golpear: 6

Fagocitar: 4 (variante de Abrazo Poderoso en el que la víctima queda atrapada dentro de la aberración y comienza a ser digerida)

Capacidades especiales:

- Abrazo Poderoso (Fagocitar): ataque CC -2 (Zarpas), 2 daño objetivo mientras cogido (vs Fuerza), -1 DI

- Aura sobrenatural de influencia (Aura de miedo Pasiva: Tirada enfrentada contra Intimidar por turno, -1 RP por turno, shock es independiente)

- Infección: 50% mancha Abismo (contacto)

- Invulnerabilidad Específica: 0 daño salvo provocado por fuego y medios arcanos.

- Sin mente: Fallo automático en intentos de diálogo o intimidación Éxito automático en emboscadas o engaños

- Reserva de protagonismo ampliada (+10 a la RP)

Shock: 12



HÍBRIDO HUMANO

Némesis por antonomasia de un Cazador, la victoria jamás es segura cuando un Híbrido es tu presa. Corrupti Corporis, Híbrido. Blasfema corrupción de un ser humano por el Abismo, demencial perversión de lo que fuera una mente, una voluntad y una vida para servicio de la destrucción sin límites ni sentido.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: Raramente, ocurre que un organismo infectado no es consumido, sino que se fusiona con la materia corrupta de forma indisoluble. Son los híbridos. Son prácticamente indestructibles, se regeneran a ojos vista y sus cuerpos carecen de puntos débiles como tales, sólo la magia y el fuego pueden acabar totalmente con ellos pero deben alimentarse en cantidades ingentes de materia viva para conservar sus poderes. Un híbrido humano conserva su mente pero su voluntad es continuamente atacada para servir a la destrucción.

Ocultación: Habitualmente, estos seres buscan confundirse con los humanos y pasar desapercibidos para facilitar así sus objetivos. Para ello, disponen de una habilidad sobrenatural denominada ocultación que les permitirá mantener de forma constante una apariencia totalmente humana (aunque algunos animales podrían detectar la corrupción en ellos, para los humanos normales es casi imposible). Esta apariencia se mantiene a menos que el híbrido pierda, por algún motivo, el estricto control sobre sus nervios y temperamento. Si se le saca de quicio, mostrará su verdadero aspecto, la piel corrupta totalmente negra (especialmente en la cara) a la par que es surcada por líneas rojo sangre que parecen arder conforme más se deja llevar por la ira y la locura. Esta habilidad se considera completamente narrativa.

HÍBRIDO HUMANO

Descripciones:

Un híbrido puede tener entre 120 y 200 PH para su creación siendo al menos la mitad de este valor lo asignado a su RP.

A nivel de descripciones se pueden seleccionar cualquiera de las propias de los seres humanos (hoja de personaje), inclusive el uso de armas.

Capacidades especiales:

- Regeneración: +5 turno sin atacar (Vulnerabilidad al fuego y daño arcano)
- Infección: 50% mancha Abismo (contacto)
- Automutación: ver descripción.
- Asimilación: ver descripción.
- Mutación de cuerpos ajenos: ver descripción.
- Dominación de Abismales (aura de 5 m de diámetro, consume 5 RP por turno)

Shock: 20

NOTA: INFECCIÓN, reglas opcionales

Un infectado por el Abismo adquiere 2 Trasfondos especiales bajo Cuerpo y Mente llamados Corrupción y Enajenación cuyos valores iniciales dependen de la gravedad del contacto (de 0 a 2). El master 1 vez por escena puede obligarle a superar 1 de estos 2 DP contra Infección:

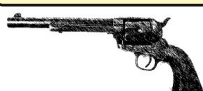
- DP de Voluntad - Enajenación. Fallo: se pierde una acción por locura (alucinaciones perturbadoras, voces en su cabeza, etc), -2 a RP y +2 a Enajenación. Superar: se recupera 1 a RP y -1 Enajenación o Corrupción.

- DP de Resistencia Física - Corrupción. Fallo: se una acción por enfermedad (fiebre, temblores, etc), -2 a RP y +2 a Corrupción. Superar: se recupera 1 a RP y -1 a Enajenación o Corrupción.

La dificultad de los DP es de 5 + 1 x tirada contra Infección realizada.

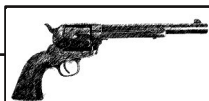
Los penalizadores son permanentes y se acumulan. El PJ no podrá ocultar su condición cuando su Enajenación supere su Voluntad o su Corrupción su Resistencia Física, estando visiblemente demente o enfermo, o las dos cosas. A 0 puntos de RP por pérdidas permanentes, se convierte en Infectado, Híbrido o Brujo del Abismo.

Se puede sumar +2 al DP contra Infección de Resistencia Física si recibe atención médica antes (Medicina, DP de 5 + penalización a Resistencia Física). Con un tratamiento adecuado (creado con Medicina+Ocultismo/3, DP 13, y suponiendo elementos adecuados a mano), la tirada se puede sustituir por Medicina+Ocultismo/3 contra DP 5 + mayor de Enajenación o Corrupción, en cuyo caso superar suma +2 a cualquier DP contra Infección. Se supera la infección si se supera un DP contra Infección con Enajenación y Corrupción a 0, eliminándolos.





Híbrido humano en toda su blasfema gloria, mostrando cómo sus poderes de automutación y asimilación le permite moldear el cuerpo a una forma que refleje mejor su corrupción.



130





HÍBRIDO ANIMAL

Descripciones:

Un híbrido animal puede tener entre 90 y 120 PH para su creación siendo al menos la mitad de este valor lo asignado a su RP. Por supuesto, el valor quedará ajustado por su naturaleza animal antes de ser corrompido.

A nivel de descripciones se pueden seleccionar cualquiera de las propias del animal original.

Shock: 16

HÍBRIDO ANIMAL

Raros y peligrosos, no deben jamás subestimarse. Un híbrido animal seguirá propagando la Plaga hasta que sea exterminado.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: Los Híbridos de animales son raros. Tienen al menos el tamaño de un perro común. A diferencia de un Híbrido humano no dominan conscientemente sus poderes. A continuación, algunos detalles sobre estos:

- Infección y asimilación: mordedura (y muchas veces la las garras) será infecciosa. Tenderán a intentar morder o consumir cualquier animal o persona que se deje.
- Mutación de Cuerpos ajenos: No utilizarán

este poder por falta de inteligencia

- Automutación: Involuntario. Pueden tener miembros y órganos adicionales o mutados copiando las de presas consumidas (patas, garras, caparazones, dientes, agujones, ojos, etc). Luego no podrán deshacer el cambio.

- Sólo utilizarán Dominación de Abismales con individuos de su misma especie si son seres sociales.

- Regeneración: vulnerables al daño arcano y fuego, al cual desarrollan un fuerte miedo que, a veces, logran vencer.

Ocultación: un animal híbrido no esconde su corrupción. Su piel es negra y ligeramente aceitosa, con o sin pelo (dependiendo del animal) y tiene líneas de color rojo sangre recorriéndola, siendo más evidentes en la cara.



WENDIGO, MONSTRUO DE PTETH

Descripción: Un Wendigo es un humano afectado por el Abismo, que va socavando su mente anulando todas sus sensaciones y pensamientos a uno: hambre. Inicialmente, el afectado empezará a tener más y más apetito, aunque no a todas horas. A los pocos días, este apetito se trocará en un hambre casi dolorosa que deberá saciar con cantidades cada vez mayores de comida. Pasada una semana o semana y media del inicio de su estado, el afectado tendrá hambre permanentemente, y no engordará por mucho que se alimente. Entonces, enloquecido, usualmente se aislará, rehuyendo contacto humano, y su cuerpo cambiará en un par de días: adelgazará hasta ser poco más que pellejo sobre el esqueleto, su piel se tornará amarillenta, el vello corporal se caerá, al igual que el pelo del cual sólo quedarán unos pocos mechones grisáceos y finos. En este punto el cambio es irreversible, y un nuevo Wendigo andará sobre el mundo. Sólo se alimentará de carne cruda, sea animal o humana (preferiblemente), aunque nunca se saciará ni aliviará su creciente hambre. A su alrededor se extiende un aura de desesperación que afecta todo ser, lo que le permite cazar casi cualquier presa a pesar de no ser mucho más fuerte o ágil que un humano normal. El aura del Wendigo se extiende inicialmente hasta unos pocos pasos suyos, aunque va creciendo con el tiempo, hasta afectar incluso un área tan extensa como un pueblo entero (unos 300 metros). Cuando el Wendigo haya devorado lo equivalente a un centenar de víctimas, tratará de comerse a si mismo y se colapsará, creando una zona de debilitamiento de la realidad donde se consuma (un punto cercano al Abismo). Los Wendigos no son inteligentes y no pueden usar herramientas ni armas, pero poseen una astucia instintiva orientada a conseguir presas (acosándolas para ponerlas más nerviosas, robándoles el agua, la comida y/o las armas, preparando burdas celadas, etc), lo que sumado a sus auras los hace peligrosos. Durante sus meses de existencia, usualmente deambulan hasta bien lejos de su lugar original en busca de alimento. Curiosamente, no se les puede matar de

hambre.

Poner fin tanto al peligro que suponen es tanto un deber, como un acto de piedad.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

WENDIGO

Nivel: 200 PH

RP: 106(No activa)

Descripciones:

Fuerza: 5

Sigilo/Acecho: 4

Destreza: 4

Percepción: 11

Resistencia: 10

Instinto: 5

Reflejos: 5

Intimidar: 10

Velocidad: 9

Buscar (alimento): 10

Rastrear (alimento): 10

Descripciones para el combate:

Pelea (presa): 12

Capacidades especiales:

- Regeneración 6 (vulnerable a fuego y daño arcano)

- Aura sobrenatural de influencia x 3 (Área de desesperación de hasta 300 m, 5RP por turno.

Tirada contra Intimidar del Wendigo para realizar cualquier acción)

- Invulnerabilidad específica al daño físico (ataque físicos moderados, enfermedades, hambre, sed, calor, frío, etc Vulnerabilidad a encantamientos y rituales)

Shock: 30



ENEMIGOS NECROMANTICOS

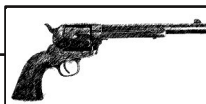


La nigromancia fue poderosa en tiempos antiguos y, aunque ha perdido gran parte de su fortaleza, aún puede encontrarse de manera residual en las Tierras de Bronce. Limitados a zonas muy concretas donde estos poderes fueron fuertes en su momento, aún hay seres animados por ellos. Estos monstruos no deben confundirse con las creaciones del Abismo ya que su poder no es, en absoluto, comparable con la de estos últimos. El Abismo no tiene relación con los poderes necrománticos y, aunque la corrupción no corre por sus cuerpos muertos, eso no los convierte en enemigos mucho menos temibles.

ZOMBIE

Descripción: los zombies son cuerpos muertos y putrefactos que fueron animados gracias a los poderes necrománticos, normalmente con la intención de ser parte del ejército de un antiguo nigromante o a modo de bestias guardianas de algún lugar para toda la eternidad. No son nada inteligentes, pero no cejan de perseguir a una presa cuando la detectan y resultan bastante terroríficos. En masa son un auténtico problema.

Los zombies son torpes, lentos y estúpidos, pero se creaban en gran número fácilmente. Se puede acabar con ellos destruyendo la cabeza o separándola del cuerpo. Luz del sol no les daña, pero sí les seca. Un hombre mordido por un zombie no se convierte en uno si muere,



pero la herida sí es muy infecciosa, ya que sus bocas no son precisamente salubres. Quedan pocos, y se cree que son mantenidos por nigromantes que han logrado encontrar alguno o asociados a alguno de los puntos de contactos dimensionales, de los cuales a veces se filtra en un área una especie de influencia nigromántica que provoca una conversión (sigue siendo mejor que una filtración del Abismo).

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

ZOMBIE

Nivel: 60 PH

RP: 30 (No activa)

Descripciones:

Fuerza: 5
Voluntad: 3
Destreza: 2
Intimidar: 2
Resistencia: 6
Rastrear: 3
Reflejos: 1

Descripciones para el combate:

Pelea: 5 (tratan de agarrar para morder a sus víctimas, funciona como presa daño por mordisco 3 + Mordedura Insalubre)

Capacidades especiales:

- Invulnerabilidad específica al daño físico, vulnerables al daño por rotura (>5), fuego y daño arcano
- Sin mente
- Resistencia Excepcional: -1 daño recibido, -1 DI
- Mordedura Insalubre (Veneno Debilitante)

Shock: 12

ESQUELETO ANIMADO

Descripción: Otro de los seres predilectos por los nigromantes de la antigüedad para proteger sus dominios. Más difíciles de crear que los zombies, son más resistentes e inteligentes. Aún hay lugares en las Tierras de Bronce donde pueden resurgir de sus tumbas movidos por órdenes ya olvidadas, para atacar a aventureros y viajeros incautos. Existen también Esqueletos Animados hechos de restos de animales, mucho más limitados que los de humanos, siendo los más usuales los Caballos Esqueleto. Hay un ritual nigromántico muy arriesgado que permitiría, aún ahora,

tomar control de uno de esos seres.

Toparse con un Esqueleto que se mantiene unido, se mueve y trata de matarte es una de las experiencias más terroríficas que muchos pueden llegar a tener. No es extraño encontrarlos por grupos de hasta 4, y son guardianes estúpidos pero tenaces de una localización u objeto. Los esqueletos no salen nunca de su recinto ni se alejan demasiado de lo que protegen. Si son apartados a la fuerza, harán todo lo posible por volver. Un esqueleto típico llevará un arma cuerpo a cuerpo que usará con razonable habilidad. Aunque se mueven de manera errática, como una marioneta, son bastante rápidos y no demasiado torpes. Están sustentados por un poder tremendo. Pueden ser destruidos si se les quema la mayor parte de los huesos en una pira con sal y, para más seguridad, plata. Una bala encantada o un arma cuerpo a cuerpo con algún poder espiritual puede acabar con ellos si les parte la columna por la mitad o destruye totalmente el cráneo. Si se les cae un miembro por una articulación, se vuelven a recomponer, pero por suerte no se reconstruyen si un hueso es destruido, aunque no cejarán en su empeño de combatir. Se da muy buena recompensa por los huesos.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

ESQUELETO ANIMADO

Nivel: 50 PH

RP: 20(No activa)

Descripciones:

Fuerza: 4
Voluntad: 2
Destreza: 3
Intimidar: 3
Resistencia: 7
Percepción: 2
Reflejos: 2

Descripciones para el combate:

Uso de armas (arma blanca daño 2) : 5
Pelea: 2

Capacidades especiales:

- DI +4 cuando se les dispara
 - Invulnerabilidad específica al daño físico, vulnerables al daño por rotura (>5) y arcano
 - Sin mente
 - Resistencia Excepcional: -1 daño recibido, -1 DI
- Shock: 10





LICHE

Descripción: En la antigüedad, algunos nigromantes quisieron que su poder fuera para siempre y no dudaron en abandonarse a los brazos de la muerte a la vez que la engañaban para poder habitar la tierra por toda la eternidad. De indiscutible poder, durante siglos se encargaron de sus dominios sin implicarse en los asuntos de otras tierras. Sin embargo, cuando la magia abandonó las Tierras Esmeraldas, el inmenso poder necromántico que los mantenía en ese estado de no vida se vio drásticamente mermado siendo en la actualidad una leve sombra de lo que fue en su día. Sin embargo, los Liches que han conseguido sobrevivir al paso de los siglos, siguen siendo seres formidables a los que no se debe molestar y siguen habitando las zonas más recónditas de las Tierras de Bronce, custodiando sus dominios como tiempo atrás a la espera de la vuelta de la magia o su paulatina extinción.

Un liche es un Esqueleto Animado con intelecto (grande, usualmente) y personalidad (demasiado grande, usualmente), que puede llegar a ser 4-5 veces más fuerte que un humano normal y cuyo cuerpo se recompone incluso de las roturas de

LICHE

Nivel: 120 PH

RP: 34 (Activa) +10 (no activa)

Descripciones:

Destreza: 6

Sigilo / Acecho: 5

Fuerza: 5

Fama: 7

Resistencia: 6

Convencer: 5

Reflejos: 4

Intimidar: 4

Oír / escuchar: 6

Evaluar: 4

Buscar: 4

Mitos y leyendas: 5

Voluntad: 5

Ocultismo: 7

Descripciones para el combate:

Uso de armas (arma blanca 4): 7

Pelea: 6

Capacidades especiales:

- Dominación de no-muertos: -1 RP x 1

- Mala fama: +Fama a Shock, +Fama a info.

- Invulnerabilidad específica al daño físico (Vulnerable al daño arcano)

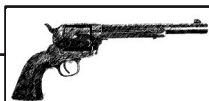
- Resistencia sobrenatural: - 2 a daño no arcano, -2 a DI

- Reserva de protagonismo ampliada

- Visión en la penumbra

Shock: 14

huesos. Sólo un complicado ritual que incluye varios círculos de protección, fuego con sal y plata y un ritual de exorcismo modificado repetido varias veces podría llegar a destruir uno. Los Liches son antiguos y poderosos hechiceros, clérigos o paladines malignos que intentaban burlar a la muerte de esta forma, y gustan de demostrar quienes eran (o son) llevando ropas y armaduras anticuadas. Ahora mismo han perdido la capacidad de habla así como todos los poderes mágicos que tuvieran antaño, pero conservan la inteligencia y habilidades. Mandan sobre los Esqueletos y Espectros que tuvieran asignados como corte a su creación. Son muy raros, y suelen estar amargados, ya que carecen de todo el poder de antaño, y son incapaces de suicidarse. Un Liche conoce normalmente suficiente nigromancia como para saber ejecutar un ritual que le permita temporalmente recuperar parte de sus poderes,



pero para ello necesita de colaboración de hombres vivos y, desde su perspectiva, les aporta poco a su condena. Evidentemente, son muy pero que muy escasos. Un caso especial de Liche, aún no encontrado, es el Draco-liche o Liche de Dragón, para cualquier Cazador interesado en conseguir una presa única.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

MOMIAS

No muerto exótico, recomiendo prender fuego con brea, sus vendas ahí son una ventaja. Si podéis neutralizar sin destruir, los Eruditos dan buena recompensa por las vendas.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: no muerto exclusivo de las tumbas y mausoleos antiguos de Ran, es similar a un esqueleto en cuanto a capacidades y funciones, si bien suele ser algo más lento y fuerte. Las momias eran creadas a partir de esclavos que eran sometidos en vida a un ritual de momificación arcano que se les

MOMIA

Nivel: 50 PH

RP: 20 (No activa)

Descripciones:

Fuerza: 5

Voluntad: 2

Destreza: 2

Intimidar: 3

Resistencia: 7

Percepción: 2

Reflejos: 2

Descripciones para el combate:

Uso de armas (arma blanca 2) : 5

Pelea: 2

Capacidades especiales:

- Invulnerabilidad específica al daño físico, vulnerables al daño por rotura (>5) , fuego y daño arcano

- Sin mente

- Resistencia Excepcional: -1 daño,-1 DI

Shock: 10

convierte en marionetas condenadas a obedecer las órdenes del portador de un símbolo de poder (normalmente un cetro o medallón). El símbolo de poder normalmente está en posesión de una Momia Mayor, que es a las momias lo que los Liches son a los esqueletos.

MOMIA MAYOR

Mejor dejarlas en paz en sus tumbas. Si no hay más remedio que luchar, mantened la distancia y evitad el enfrentamiento directo. Siempre están acompañadas.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

Descripción: no muerto exclusivo de las

MOMIA MAYOR

Nivel: 120 PH

RP: 34 (Activa) +10 (no activa)

Descripciones:

Destreza: 3

Sigilo / Acecho: 5

Fuerza: 7

Fama: 7

Resistencia: 6

Convencer: 5

Reflejos: 4

Intimidar: 4

Oír / escuchar: 6

Evaluar: 4

Buscar: 5

Mitos y leyendas: 5

Voluntad: 5

Ocultismo: 7

Descripciones para el combate:

Uso de armas (arma blanca 4): 7

Pelea: 6

Capacidades especiales:

- Dominación de no-muertos: -1 RP x1 (Símbolo de Poder)

- Mala fama

- Invulnerabilidad específica al daño físico, vulnerables al daño por rotura (>5) , fuego y daño arcano

- Resistencia sobrenatural: -2 daño recibido, -2 DI

- Reserva de protagonismo ampliada

- Visión en la penumbra

Shock: 14



tumbas y mausoleos antiguos de Ran, es a las momias lo que los Liches son a los esqueletos. Su posesión más preciada suele ser un Símbolo de poder que les permite mandar sobre 2 o 3 momias servidoras. El Símbolo de Poder puede adoptar múltiples formas: un cetro, un medallón, un arma, etc

VAMPIRO

Descripción: Uno de los seres más temibles que azotaron la antigüedad fueron los vampiros, seres de la noche de gran fuerza que se alimentaban de sangre, la esencia de los vivos, para subsistir. Algunas leyendas afirman que son el resultado de intentos de trascender a la muerte de algunos nigromantes de poco poder. Algo así como Liches fallidos obligados a valerse de la esencia de la vida para escapar de la muerte definitiva. Lo que si se conoce a ciencia cierta es que eran implacables cazadores nocturnos obligados a descansar durante el día al resultar alérgicos a la luz directa del sol. Tras la desaparición de la magia, poco queda de su enorme poder pero aún son enemigos respetables que pueden causar estragos en poblaciones que desconozcan de su existencia.

El vampiro es el no muerto que más ha quedado grabado en el imaginario colectivo desde la antigüedad. Los grandes nobles vampiros escribieron sangrientas páginas de leyendas y mitos en la historia del mundo, siendo mucho más temido que los liches (a pesar del superior poder de estos últimos). Un vampiro que haya sobrevivido a los alzamientos hasta la época actual está muy debilitado: el sol lo destruirá en unos pocos minutos (máximo 5) de exposición directa, el fuego lo quemará, las armas normales le causarán graves daños, y carecerá de sus más espectaculares poderes de antaño. Un vampiro podrá tener gran fuerza, destreza, agilidad y velocidad, sentidos que les hará moverse de noche como a la luz del día, pero sus poderes ya no funcionan igual. Deben beber sangre cada 3-4 días (su aguante máximo sin alimentarse de sangre es de 1 mes, pero se irán "secando", la sangre de animal sólo es 1/4 de efectiva). No se regeneran ya, sino que necesita sangre adicional para curarse las heridas. Los más poderosos pueden

convocar a los seres de la noche pero no controlarlos sino sólo sentir e influir su estado anímico, cómo tampoco ya no pueden controlar a sus víctimas aunque sí establecer un lazo psíquico con ellas. Los vampiros han pasado de ser unos poderosos y señoriales príncipes de las tinieblas a monstruos errantes que no se acercan a las ciudades, sino que vagan por zonas desérticas, mientras se esconden, acechan y tratan de no llamar la atención. Los pocos que han tratado de revivir los modos de antaño y establecer un dominio han sido destruidos, tanto por los Pistoleros como los por las personas del lugar que pretendían dominar, deberían haber aprendido a vivir con los nuevos tiempos. Es posible que otros lo hayan logrado, pero a base de adaptar el estilo a los nuevos tiempos, siendo muy sutiles y astutos en su formas. Ya no pueden crear otros vampiros como antaño mediante simple muerte de la víctima, teniendo que recurrir a un costoso ritual, que la mayoría opinará que realmente no les aporta nada salvo competencia y más que posibles

VAMPIRO

Nivel: 90 PH

RP: 25 (Activa)

Descripciones:

Destreza: 3
Sigilo / Acecho: 5
Fuerza: 5
Fama: 5
Resistencia: 5
Convencer: 5
Reflejos: 4
Intimidar: 4
Oír / escuchar: 3
Evaluar: 3
Buscar: 4
Mitos y leyendas: 3
Voluntad: 3
Ocultismo: 3

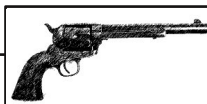
Descripciones para el combate:

Uso de armas (arma blanca 3): 6
Pelea: 4

Capacidades especiales:

- Abrazo Poderoso (Mordedura: daño pasa a su RP)
- Mala Fama
- Invulnerabilidad específica a armas de fuego (Vulnerable al fuego y a la luz solar)
- Resistencia Sobrenatural: -2 daño recibido, -2 DI
- Visión en la Penumbra

Shock: 13



problemas. Los vampiros temen más al Abismo que los humanos, ya que su contaminación puede crear un híbrido que, en sus palabras, "Hará que la preocupación por un tercer Alzamiento sea superflua". Por suerte, y como todos los no muertos, son muy resistentes a la contaminación del Abismo y dentro de lo que cabe, hasta tratables mientras no tengan sed de sangre.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

ESPECTRO Y FANTASMAS

Descripción: Todo tiene espíritu, incluyendo los seres humanos. Cuando a estos les alcanza la muerte, algunos espíritus quedan anclados en la tierra por diversos motivos (un asunto pendiente o traumático, una maldición, etc) convirtiéndose en el terror de los vivos. A estos espíritus condenados se les conoce como Espectros o Fantasmas.

Los Espectros están animados por un odio irracional, se alimentan del dolor y disfrutan originándolo a su alrededor. Los Fantasmas no están animados por el odio, si no por un "pesar" (revivir su asesinato y vengarse de su verdugo es un clásico), lo cual no les hace menos peligrosos, pues están dementes y tienen muy alterada su visión de la realidad.

Los Espectros y Fantasmas hechizan una zona, causando miedo e intranquilidad a todo ser vivo. Pero el mayor peligro es el hecho de que cuentan con la posibilidad de poseer total o parcialmente a otros para conseguir sus propósitos. Mientras poseen a una criatura, otorgan a estas capacidades y habilidades extraordinarias (resistencia, fuerza, conocimientos) que de otro modo no poseerían. En su estado incorpóreo, aunque no pueden interactuar con el mundo físico, son prácticamente invulnerables, lo que los convierte en enemigos aún más formidables y grandes escapistas.

En caso de Fantasma o Espectro: 1) evitad ser poseídos con fuerza de voluntad y estad atentos a que otros puedan llegar a serlo. 2) intentar razonar con posesos o el propio espíritu no suele funcionar. 3) realizad exorcismos (varios, no es una errata).

4) las balas encantadas deberían funcionar incluso cuando estén en forma etérea (siempre que se sepa donde apuntar). 5) en el peor de los casos, quemar todo funciona a veces. 6) tener en mente que el hecho de que no tengan cuerpo no es una ventaja para vosotros. 7) evacuar una zona no es indigno.

Extracto del Grimorio de Bestias y Monstruos de Niwrad,

Manual para Cazadores de la Orden

ESPECTRO O FANTASMA

Nivel: 150 PH

RP: 62 (Activa)

Descripciones (otorga estas descripciones a la criatura a la que poseen):

Destreza: 6

Sigilo / Acecho: 5

Fuerza: 7

Fama: 2

Resistencia: 7

Convencer: 5

Reflejos: 4

Intimidar: 5

Oír / escuchar: 4

Evaluar: 5

Buscar: 4

Mitos y leyendas: 3

Liderazgo: 4

Historia: 6

Voluntad: 6

Ocultismo: 2

Descripciones para el combate:

Uso de armas (arma blanca): 5

Uso de pistola / rifle (a escoger): 8

Pelea: 7

Capacidades especiales:

- Posesión (duelo de voluntades)
- Aura sobrenatural de influencia (aura de miedo)
- Invulnerabilidad específica a ataques físicos en estado incorpóreo (Vulnerable a rituales)
- Resistencia sobrenatural: -2 daño recibido, -2 DI
- Reserva de protagonismo ampliada
- Visión en la penumbra

Shock: 7



ENEMIGOS HUMANOS

Para crear un enemigo humano basta con ajustarse a las reglas de creación de cualquier personaje. Para determinar los puntos de habilidad sobre los que partir para la creación, debe hacerse del mismo modo que con cualquier otra criatura de las Tierras de Bronce que pueda suponer una amenaza. Para más detalles, consulta el epígrafe “Niveles de enemigo”.

En cuanto a sus capacidades especiales de estos enemigos, se pueden utilizar las especificadas en el epígrafe “Ejemplo de capacidades especiales”, las especificadas dentro del manual básico de RyO como “Lo sobrenatural”, inventar nuevas capacidades o bien prescindir de esta posibilidad.

A continuación, algunos ejemplos de arquetipos de enemigos humanos habituales en las Tierras de bronce.

ASALTANTE

Desde ladrones de poca monta dedicados al robo hasta bandidos caballerosos (bandoleros), pueden ir en grupos de hasta 5 individuos (banda) sin líder, pero con un dirigente capaz pueden ser pequeños ejércitos de hasta unos cientos de individuos (incluyendo familias enteras). Les guía sólo el interés material, no un ansia de asesina, lo no tiene por qué hacerlos menos peligrosos.

“Si nos dais todo lo de valor sin resistiros, nadie saldrá herido y pronto habrá pasado el mal trago”

FORAJIDO

Un forajido es un auténtico fuera de la ley. Individualistas por naturaleza, a veces forman temporalmente pequeñas bandas, pero normalmente sus caracteres chocan hasta que se disuelven al poco. A diferencia del asaltante típico, un forajido no se guía tanto por el ansia material, y en sus motivos, sean los que sean, no respetan o incluso buscan escupir en las leyes establecidas. Sus personalidades pueden ser muy diversas, encontrando desde

rebeldes idealistas hasta lo que se denominaría modernamente un sociópata. La diferencia entre Pistoleros Errantes y Forajidos es bastante más difusa de los que los primeros quieren admitir, siendo el único indicador objetivo que un individuo es uno o lo otro es que la Ley tenga motivo o no para perseguirlo. Los Forajidos son muy dados a liderar grupos de Asaltantes, aunque normalmente sus excesos suelen “quitarles” del puesto pasado un tiempo.

“¡Soy Johny 3 Vidas, no me voy a rendir nunca, Chapa!” Últimas palabras de Johnathan “3 vidas” Mesrat

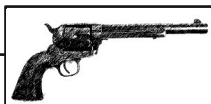
MERCENARIO ASESINO

Un mercenario asesino es un profesional del crimen y el asesinato, que se guía por el rédito de sus acciones y no por ideales. Normalmente no actuará por iniciativa propia, y si tiene algún retorcido código de honor será muy alejado de lo que se considera correcto. Las diferencias principales entre un forajido y un profesional es que este puede trabajar perfectamente en equipo, y no se jactará de sus hazañas ilegales, y con un asaltante que sus lealtades son puramente materiales (a la venta del primer o mejor postor, dependiendo del caso). Es raro encontrar este tipo de individuos liderando Asaltantes y Forajidos, ya que prefieren ser lo menos visibles posible, prefiriendo un cómodo segundo plano en todo caso.

“Trabajo limpio, nada de tonterías: soy un profesional. ¿Un vapuleo? Vapuleo al tipo, pero nada más. ¿Lo quieres muerto? Mañana celebrarán su funeral.”

CULTISTA DE TKARNENS

Los sectarios son fanáticos que se han volcado al Abismo, normalmente debido a que buscan algún beneficio en él. Estos pobres diablos usualmente sólo son usados como criados o carne de cañón por líderes más o menos capaces. Los cultistas de Tkarnens son en general poco sutiles y bastante violentos. Los líderes de estas sectas pueden tener capacidad para convocar la “Plaga” (la



contaminación del Abismo) en una zona, pero no por ello son ellos y sus seguidores inmunes a la misma, si no la buscan conscientemente. La mayoría acaba sucumbiendo Infectados, y unos pocos se convierten en Híbridos. Raramente, surge algún demente líder sectario o brujo con capacidad para utilizar algunos poderes de la Tkarnens sin perder su humanidad física. Los poderes típicos son (por orden de potencia):

-Llamar al Abismo, Convocar Plaga: invirtiendo un tiempo realizando rituales periódicos que incluyen sacrificios animales y, al menos, un sacrificio humano, los sectarios son capaces de debilitar temporalmente la estructura de realidad hacia el Abismo. Cuando tienen éxito, pueden trocar en Infectados un número limitado de animales o personas, muchas veces con la esperanza de controlarlos (cosa que raramente ocurre).

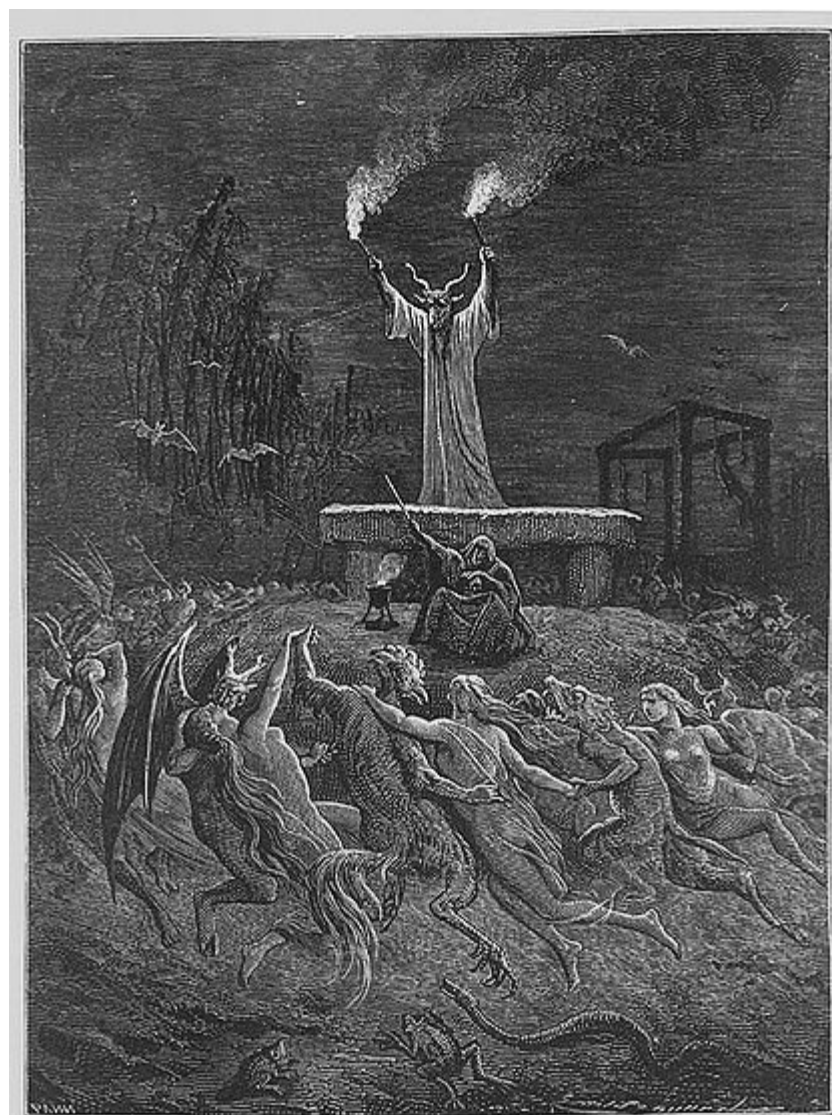
-Bendición Abismal: Un ejecutante lo suficientemente demente para ello acepta ser tocado por el Abismo durante un ritual de Convocar Plaga o en una zona adecuada. Pueden haber 3 resultados: no pasa nada, el ejecutante queda Infectado (aunque el proceso será más lento, extendiéndose meses y no perderá la consciencia en ningún momento hasta que le toque o volverse Aberración o Híbrido) o el improbable éxito total en que no será contaminado físicamente. Sea por hallar su perdición o haber tenido éxito, durante lo que le quede de vida humana será un Brujo del Abismo.

"¿Lo sientes? ¿Lo hueles? ¿Lo vives? Es lo inevitable."

BRUJO DEL ABISMO DE TKARNENS

Estos individuos son capaces de Convocar la Plaga con más facilidad (no necesitan una zona en la que se haya Llamado al Abismo), y adquieren los poderes de Híbrido de Mutación de Cuerpos Ajenos y Dominación de Abismales, que irán utilizando mejor con el paso de tiempo y la práctica. Si están contaminados físicamente, su destino es convertirse en Aberración o Híbrido pasado un periodo no superior a los 6 meses. Si sólo están contaminados mentalmente, entonces son peligrosos individuos que se dedican a expandir la influencia del Abismo por el mundo, siendo los líderes más poderosos de las sectas de adoradores de Tkarnens. Es común también que se detenga su envejecimiento y adquieran capacidades físicas superiores (incluyendo resistencia a enfermedades, venenos, superior tasa de curación, fuerza, etc).

"Es el camino que todo recorre, deja que te permita sentir el poder de Tkarnens."



LA DANSE DU SABBAT



Reglas opcionales para Cultistas y Brujos del Abismo

Adquieren 2 trasfondos especiales: bajo Mente, *Enajenación*, y bajo Cuerpo, *Corrupción*. Esos Trasfondos miden su grado de Mancha por el Abismo mental y física respectivamente (pueden estar a 0), y:

- un escrutinio de la contaminación recibirá un bono adecuado al DP (físico 8 o mental 10) de "Trasfondo de Abismo"/3. Un contaminado que busque otro sumará tanto su "Trasfondo de Abismo"/3 como el de que está evaluando.
- pueden sustituir a Ocultismo para realizar rituales y usar poderes corruptos. Por ejemplo, se puede usar *Corrupción* para intentar Infectar a otra persona (DP enfrentada a Resistencia Física), *Enajenación* para Llamar al Abismo o Convocar Plaga (infectar en área), etc
- apoyan automáticamente un DP del Cultista cuyo fin sea a favorecer al Abismo. Es una excepción a la regla que limita a 1 el trasfondo que se puede sumar (pero un trasfondo sigue sin poder apoyarse a sí mismos).

CULTISTA DE PTETH

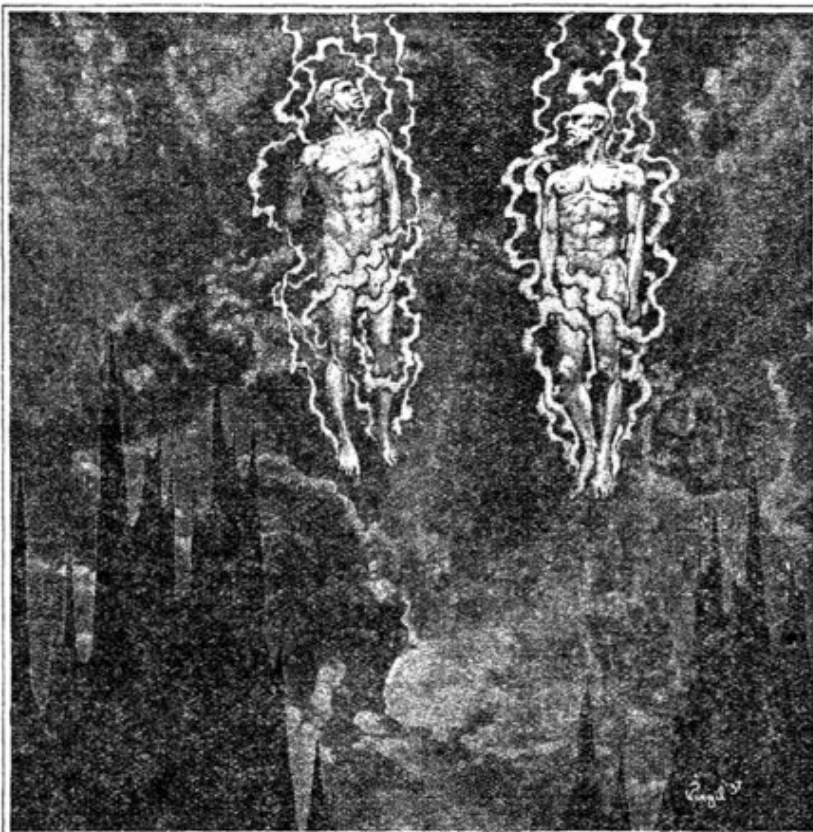
Estos sectarios son más sutiles que sus hermanos de Tkarnens. Sus sectas son mucho más reducidas, constituidas por un gurú que puede tomar como mucho 5 discípulos. Los rituales de estas sectas son sobre todo de naturaleza de psicológicas y filosóficas, basada en el nihilismo, e intentan abrazar la realidad de futilidad de la existencia y total superioridad del Abismo ante la vida y el universo. Meditación, trances, ayunos y otros rituales similares a los chamánicos buscan la interiorización de los (supuestos) preceptos de Pteth. No hay que pensar que son inofensivos, es común que realicen rituales diversos

pero invariablemente depravados, atroces y crueles cuyo único fin es poner a prueba su interiorización de Pteth (por ejemplo, matar o no personas indefensas con prolongadas torturas pero tratando de "no sentir" nada al respecto, fiestas decadentes con juegos dementes de riesgo y corrupción etc). Estos rituales de celebración de la futilidad son su equivalente a la Llamada al Abismo de lo sectarios de Tkarnens, salvo que más que contaminar con el Abismo, buscan hacer penetrar Pteth en la mente de los oficiantes y víctimas (llanamente, lavarles el cerebro sea de primera o cada vez más). Unos pocos "trascienden" y, en sus palabras, se vuelven "encarnaciones menores" o "vasijas" de Pteth, aunque normalmente se les denominarán Brujos de Pteth. El destino más común de la espiral de decadencia de un cultista de Pteth es la muerte, sea a mano ajena o propia.

"Nada tiene sentido, por eso todo lo tiene."

BRUJOS DE PTETH

Los Brujos de Pteth son "místicos" iluminados o gurúes que tratan de difundir la "palabra" y "verdad" frente a las falsedades del mundo. En



algunos casos pueden confundirse, y de hecho algunos se disfrazan como predicadores de la Luz. La diferencia con un cultista de Pteth típico es que el Brujo está irremediablemente loco, pero con una fachada de total normalidad, siendo capaz de disfrazar o disimular sus actividades. Todos tienen un Don de Pteth, que les permite ignorar y/o alterar uno o más aspectos (no demasiados) de su realidad de forma limitada, es decir, localmente pueden ser capaz de manipular, por ejemplo:

- El paso del tiempo
- La gravedad
- La luz, el sonido, los olores, etc funcionando como ilusiones, pero cambiando realmente el estímulo y no la percepción en sí.
- Sentimientos (amor, odio, etc) y sensaciones (hambre, sed, dolor, etc)

Por suerte hay límites a sus capacidades, tanto en espacio afectado como en tiempo, pero aún así son enemigos temibles. A diferencia de los Brujos de Tkarnens, no pueden dominar Infectados, Aberraciones e Híbridos, pero sí hacer que éstos los ignoren. Sus poderes suelen ser sus talones de Aquiles, pues lentamente, a lo largo de décadas y a veces siglos, acabarán consumiéndolos mentalmente o convocarán más de lo que pueden dominar.

En el caso los Brujos de Pteth, invariablemente dejarán de envejecer una vez adquirido su estado, y aunque no serán más fuertes ni ágiles que un humano, sí serán inmunes a voluntad a venenos, enfermedades, inanición, sed, asfixia y temperaturas extremas.

"Las reglas son ilusiones, ved la realidad sin límites y rendíos ante Pteth."

ENEMIGOS ANTIGUOS

Cualquier monstruo no inteligente típico de la épica fantástica pero degenerado y disminuido en sus capacidades.

Reglas opcionales para Rituales y poderes del Abismo

Área Cercana al Abismo (AcA): no es un ritual en sí, sino una zona física en la que la realidad se ha debilitado. Tiene asociada un valor numérico de Desgaste que mide su cercanía al Abismo. Proporciona a cualquiera que realice actividades relacionadas con el Abismo un bono igual a Desgaste/3 (independiente de otros bonos circunstanciales).

Llamar al Abismo: ritual con sacrificio diario. DP de Ocultismo con dificultad inicial de 15, cada día la dificultad disminuye en 1, se falle o no. Sin un sacrificio humano, cada día sin otro ritual la DP del siguiente aumenta en 3 y el Desgaste del AcA (si lo hubiera) disminuye en 1. Una vez hecho un sacrificio humano, cada día sin ritual sólo aumenta la DP del siguiente día en 1, y el Desgaste del AcA no disminuye. Cada sacrificio humano adicional disminuye la DP del siguiente 2 y añade 1 punto de Desgaste al AcA, aunque no tenga éxito. Cada DP superada concede:

- +1 a Corrupción (Bendición Abismal) o Enajenación de uno de los oficiantes o testigos.
- +1 al Desgaste del AcA
- expandir el radio del AcA 3 metros

Infectar: es un DP enfrentado de Corrupción del Cultista contra Resistencia Física de la víctima. Si se tiene éxito, la víctima queda Infectada. Condición: Corrupción > 0.

Convocar Plaga: Los Cultistas sólo pueden realizarlo con éxito dentro de un AcA, pero los Brujos no tienen esa limitación. DP de dificultad 8, después el Infectar se resuelve normalmente por cada víctima. La zona elegida no tiene porqué estar a la vista, pero el que realice (o dirija) el ritual debe de conocerla bien previamente, no puede estar a más de 1 hora de camino y el área afectada no puede superar 10 metros de radio.

Dones de Pteth: cuesta 1 de RP y usar Enajenación convocar un Don (DP 5). Cuesta 1 RP por turno mantenerlo. El que tiene un Don de Pteth adquiere además Resistencia Sobrenatural igual a su valor de Enajenación (en vez de -2, ver desc.).



APENDICE: MICROLITE 20

A continuación ponemos lo fundamental de microlite 20 en español para poder adaptar el sistema a la ambientación, empezando por la ficha.

<i>Nombre:</i>	<i>HP</i>
<i>Clase \ nivel:</i>	<i>MP</i>
	<i>AC</i>
<i>Atributos</i>	<i>Habilidades</i>
<i>STR</i>	<i>PHYS</i>
<i>DEX</i>	<i>SUB</i>
<i>MIND</i>	<i>KNOW</i>
	<i>COM</i>

En la creación del personaje se lanzan 4d6, se descarta el valor más bajo, se suma los tres dados restantes y asigna el valor a uno de los atributos: STR, fuerza; DEX, destreza; y MIND, mente. Se repite el proceso para los 3 atributos.

Bono de Atributo = $(\text{Atributo} - 10) / 2$, redondea hacia abajo.

Habilidades : Físico (PHYS), Subterfugio (SUB), Conocimiento (KNOW) y Comunicación (COM).
Rango de Habilidad = nivel de personaje + bonos de raza y clase.

Tirada de Habilidad = $d20 + \text{Rango de Habilidad} + \text{Bono de atributo que sea aplicable} + \text{modificador de situación}$.

Para las "Tiradas de Salvación", se usa:

1. PHYS+ Bono de STR, para tiradas de salvación de fortaleza.
2. PHYS+ Bono de DEX, para tiradas de salvación de reflejos.
3. MIND+ nivel de personaje, para tiradas de salvación de voluntad y para resistir magia.

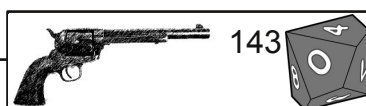
El nivel de personaje mínimo es 1.

No se asignan puntos ni bonos a las habilidades fuera de los que proporcionen clase, raza o las dotes.

Puntos de Vida, HP = Valor atributo STR + $1d6/\text{Nivel}$.

Si los HP llegan a 0, el personaje quedará inconsciente y moribundo. Cualquier daño adicional reduce STR directamente. Si el valor de STR llega a 0 el personaje muere.

"Mental Points", MP= MIND+ $1d6/\text{nivel}$, funciona como los HP pero para costes de rituales, dotes y efectos de terror.



Combate: se tira un d20 + bono de DEX para el orden de iniciativa. Cada uno puede hacer una cosa en cada turno; moverse, atacar, lanzar un conjuro, etc.

Bono de ataque cuerpo a cuerpo (Melé) = bono de STR + Nivel

Bono de ataque a distancia (Disparo) = bono de DEX + Nivel

Se suma el bono de ataque a una tirada de d20. Si supera la Clase de Armadura (AC) del oponente, es un impacto. Un 20 natural es un crítico automático que hace máximo daño.

Subida de nivel: cada nivel ganado suma

+1d6 Puntos de Vida.

+1 a las tiradas de ataque.

+1 a todas las habilidades.

Si el nivel es múltiplo de tres (3, 6, 9, 12, etc...) +1 a una característica a elegir y, si se usan las reglas de dotes, se elige una nueva dote.

RAZAS

Humano: por defecto, sin bonos ni penalizadores

Verdoso: +2 STR, -2 a tiradas de COM con no verdosos.

Humano con rasgos élficos: +1 DEX o MIND, a elegir, -1 a tiradas de COM

CLASES

Fáciles de adaptar, aquí ponemos unos ejemplos:

- Pistolero de Harandró: equipo de Pistola y Pentáculo de Justicia de Harandró.
- División de Sheriffs: +1 COM, puede tener hasta 2 ayudantes
- División de Exploradores: +1 SUB, puede tener Perro como equipo
- División de Eruditos: +1 KNOW, puede adquirir Rituales
- División Cazadores: +1 PHYS, Alta Pistola o Fusil Trueno, debe tener STR adecuada.
- Pistolero de Ran: equipo de Pistola y Pentáculo de Justicia de Ran.
- Pistolero de Errante: equipo de Pistola y Caballo.
- Ocultista: puede adquirir Rituales.

DONES SOBRENATURALES

Cada don es una dote da acceso a un poder sobrenatural, pero implica un -2 a tiradas de COM. Dependiendo del don puede implicar coste de MP y/o HP (ver listado).

RITUALES

Los Rituales del sistema propio se pueden utilizar tal como vienen en las descripciones, adquiriéndose como Dotes. La tirada de Ritual es bono de MIND + KNOW contra una dificultad idéntica a la del Desafío de Protagonismo de la descripción del Ritual. Se recomienda hacer pagar un coste de 2xNivel del ritual en MP (ver Notas adicionales en este apéndice).



EQUIPO

La definición de armas aquí abajo se sacaron de microlite moderno:

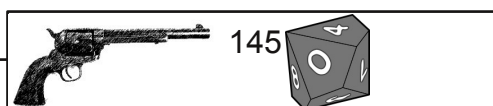
- Cuchillo: 1d4
- Cuchillo grande, espada corta: 1d6
- Espada: 1d8
- Revólver normal: 2d6 S 6 balas cilindro
- Alta Pistola Harandrana: 2d8 S 5 balas cilindro, se necesita bonos de STR y DEX de +2 mínimos para manejarlas sin un -4 al ataque. Las Altas Pistolas de Harandró tienen un bono +1 al ataque por calidad y otro bono al daño +2 arcano (sólo contra adversarios sobrenaturales).
- Alta Pistola Randrana: idénticas a la Harandrana, pero sin el bono de daño arcano y se quedan atascadas si sale un 4 o menos en el dado en ataque (STR+KNOW de 15 para desatascar).
- Fusil normal: 2d8 S 5 balas
- Fusil Trueno ("Thunder"): 2d12 cierre de cerrojo 1 bala, bono STR +2 mínimo o penalizador -3 al ataque, recarga acción completa.

Como equipo especial, el Pentáculo de Justicia proporciona un +2 a COM a los Pistoleros en situaciones sociales, siempre que sea lógico aplicarlo, y un +2 para resistir efectos sobrenaturales. Los Pentáculos de Justicia de Ran no proporcionan protección contra seres sobrenaturales.

NOTAS ADICIONALES

Tanto si se decide utilizar microlite básico, con reglas expertas o incluso moderno, aquí se listan unas pocas recomendaciones para la adaptación del sistema:

- Puede ser interesante dejar 2 o 3 Puntos de Héroes por nivel, que se pueden gastar en añadir 1d6 a la tirada (se recuperan entre sesiones).
- Dotes: aparte de las listadas en los documentos del sistema, se recomienda utilizarlas para personalizar las habilidades de los personajes, por ejemplo dando +2 a una tirada de acción (montar a caballo, armería, uso de un arma específica, rituales, etc), o sumando +4 a HP o MP.
- Se pueden utilizar los PNJs y criaturas de Microlite moderno como adversarios, para criaturas y PNJs con capacidades sobrenaturales se recomienda sólo adaptar alguno añadiendo poderes, Dones y/o Rituales, como la intangibilidad de los Fantasmas, la regeneración de los Híbridos, el Don de un piroquinético, los rituales de un ocultista o los poderes de un brujo sectario. Por ejemplo, la regeneración de un Híbrido o una Aberración puede jugarse como una reducción al daño recibido de entre 4 y 8, sólo superable con medios arcanos o fuego. A continuación ponemos ejemplos de PNJs y criaturas:
- Caza-recompensas: DG 2d8+1 (10 HP), CA 16 (18), At. C.C+3 (d4+2) / At. Distancia. +3.
- Ocultista: DG 2d6 (6 HP), CA12, At. C.C -1 (d3-1) / At. Distancia. +1
- Criminal: DG2d8 (8 HP), CA 13 (15), At. C.C -1 (d3+1) / At. Distancia +3.
- Jefe de Banda: DG 2d8+2 (12 HP), CA 16 (17), At. C.C +2 (d6+1) / At. Distancia +2.
- Herrero: DG 2d6+1 (8 HP), CA 10, At. C.C +3 (d3+2) / At. Distancia +0.



- Sheriff: DG 2d6+2 (10 HP), CA 13 (17), At. C.C +3 (d3+2) / At. Distancia +2.
- Civil: DG 2d6 (6 HP), CA 11, At. C.C-1 (d3-1) / At. Distancia +1.
- Rastreador: DG 2d6+2 (10 HP), CA 13, At. C.C +2 (d6+1) / At. Distancia +1.
- Erudito: DG 2d6 (6 HP), CA 12, At. C.C -1 (d3-1) / At. Distancia +1.
- Soldado: DG 2d8+1 (10 HP), CA 16 (18), At. C.C +3 (d4+2) / At. Distancia +3.
- Vaca/buey/toro 5d8 +15 (37 HP) CA 13 Cornear 6 (1d8 +6), Arrolla 6 (1d12)
- Caballo 3d8 +6 (19 HP) 13 Pezuña +2 (1d4 +1)
- Oso 8d8 +32 (68 HP) CA 15 Garra 13 (1d8 +8), Mordedura 8 (2d8 +4)
- Perro/Coyote 2d8 +4 (13 HP) CA 14 mordedura +3 (1d6 +3)
- Puma 6d8 +18 (45 HP) CA 14 Garra (1d8 +6), mordedura +4 (2d6 +3)
- Lobo 3d8 +12 (25 HP) CA 14 Mordedura +3 (1d6 +4)
- Serpiente Venenosa 1d8 (4 HP), CA 17, Moder +4 (1d2-2 + veneno)
- Serpiente Gigante 11d8+14 (63 HP), CA 15, Morder 8 (1d8+10), Presa (1d8+10) , Coletazo 13 (1d8+8)
- Escorpión (grande) 1/2d8+2 (4 HP), CA 14, Pinzas +2 (1d2-4), Aguijón -3 (1d2-4 + veneno)
- Araña (grande) 1d8 (4 HP), CA 14, Mordedura +4 (1d4-2 + veneno)
- Ciempiés (grande) 1d8 (4 HP), CA 14, Mordedura +2 (1d4-2 + veneno)



APENDICE: RITUALES

A continuación se incluyen una serie de rituales de ejemplo que se pueden utilizar a lo largo de la partida ajustados al sistema propio de RyO. No se trata de una lista cerrada sino que director de juego o jugadores pueden inventar nuevos siempre que encajen en la ambientación y en la aventura que se esté desarrollando.

Los rituales aquí presentados están pensados para personajes jugadores o no jugadores que no tengan acceso a los poderes del Abismo. Los PNJ en contacto con el Abismo pueden tener poderes y rituales distintos a los presentados y siempre con carácter altamente destructivo.

Se presentan en formato ficha para, en caso de que algún jugador se haga con ellos, se le pueda proporcionar fácilmente todos los datos recortando el ritual de la página.

Para más detalles sobre el uso de los rituales durante el juego, consultar su apartado en el epígrafe "Rituales" dentro del compendio de normas del juego. Para consulta rápida, volvemos a poner la tabla de DP por defecto frente a nivel del ritual:

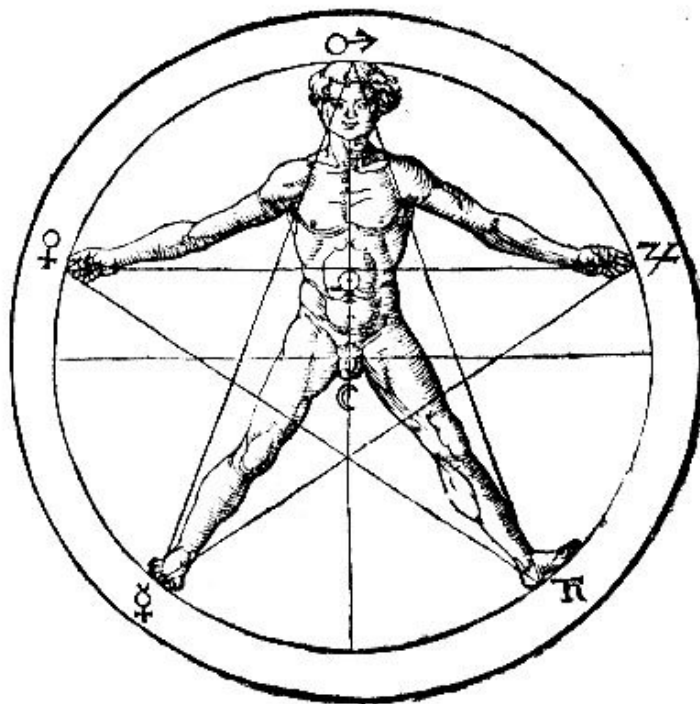
Ritual de nivel 1 DP = 12

Ritual de nivel 2 DP = 13

Ritual de nivel 3 DP = 14

Ritual de nivel 4 DP = 15

Nota: Se presentan a modo de fichas para dar la posibilidad de imprimir aquellos que sean necesarios y adjuntarlos a las hojas de personaje u otra documentación para la partida si se requiere.



RITUALES OCULTISTAS

Adivinar Camino - Nivel 1 / 2 / 3

- - Elaboración del ritual

Mediante un péndulo o una vara que se deja caer se indica la dirección general de un objeto o localización concreta, siempre que esté a más de 100 metros del que ejecute el ritual (si no, fallo automático). Se considera de nivel 1 si se conoce el objetivo y se tiene algún elemento físico simpático con él (retrato, pelo, piedra, etc). Será de nivel 2 si se conoce el objetivo y no se dispone de elementos relacionados con él y de nivel 3 si el objetivo es totalmente desconocido.

- - Duración: Ejecución de 10 minutos.
- - DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Voluntad + Ocultismo / 3
- - Resultados

Se supone que hay 8 posibles direcciones: N, S, E, O, NO, NE, SE, SO. Fallar la tirada implica que el que realiza el ritual es consciente de que ha fallado, superarla por menos de 5 da 1 dirección para objetivos a menos de 200 metros, 2 para objetivos a más de 200 metros pero menos de 3 Kilómetros, 3 para objetivos a más de 3 Km.

Bendecir Ataque - Nivel 1 / 3

- - Elaboración del ritual

Consiste en un rezo que se realiza justo antes de un ataque. Se considera un ritual de nivel 1 si se utilizan balas o arma manipuladas para ocultismo (Altas Pistolas, balas de plata, Filo Encantado o de plata, etc). En caso contrario, es decir, con armas normales, se incrementa el ritual hasta nivel 3. Duración del ritual una acción estándar.

- - Duración: acción estándar. Su efecto se aplica al siguiente ataque de la misma escena en la que se ha realizado el ritual y después su poder desaparece.
- - DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Voluntad + Ocultismo / 3
- - Resultados

El efecto se aplica al siguiente ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un disparo. Da como beneficio un +1 arcano al daño sólo contra objetivos sobrenaturales.



Encantar arma blanca o balas - Nivel 3

- - Elaboración del ritual

En el arma en cuestión, se graban una serie de símbolos arcanos a los que se les infiere poder mediante la repetición de ciertas fórmulas esotéricas durante el proceso. Los grabados deben estar bien definidos por lo que se deben realizar con herramientas adecuadas.

- - Duración

La elaboración del ritual dura 1 hora. El efecto se mantendrá durante las siguientes 24 horas.

- - DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Voluntad + Ocultismo / 3. Si no se dispone del grabado previamente en el arma o balas, será necesario realizar otra tirada para su correcta realización. El desafío de protagonismo para esta prueba implicaría el trasfondo Armería y tendría una dificultad objetivo de 12. Si alguna de las tiradas falla, el ritual no funcionará.

- - Resultados

El éxito en la ejecución del ritual da un bono de +1 al daño contra objetivos sobrenaturales a un arma de filo o 6 balas durante 1 día. Los bonos que proporciona son acumulables con los de Bendecir Ataque y los propios de una Alta Pistola.

Círculo de protección - Nivel 1 / n

- - Elaboración del ritual

Se traza un círculo más o menos regular en el suelo. Distribuidos de forma regular, se escriben ciertos símbolos de protección de origen arcano. Deben ser trazados con gran precisión ya que cualquier fallo restaría efectividad al círculo o bien anularía por completo su poder.

- - Duración

Lo que se tarde en realizar el círculo y símbolos de forma correcta.

- - DP objetivo

El nivel básico y mínimo del ritual que abarca un 1 de diámetro, es de 1, lo que implica un DP de 12 con Ocultismo + Voluntad / 3. Si se supera, el área quedará protegida. Cada metro adicional del diámetro del área dibujada, añade un +1 al DP. Usar sangre cedida voluntariamente disminuye en 1 el nivel pudiendo abarcar más área contra un DP menor. Usar una mezcla de sal con algo de plata disminuye, también, en 1 el nivel.

- - Resultados

En el interior del área trazada, los seres sobrenaturales malignos tienen un -2 a las acciones si penetran o bien añaden un +2 a la dificultad de sus efectos sobrenaturales y un -2 al efecto.

Mal de ojo - Nivel 2

- - Elaboración del ritual

Este ritual se encuentra en el límite de la magia negra. Consiste en la pronunciación de una maldición ritual poniendo la voluntad en cada una de las palabras pronunciadas. La falta de concentración puede dar al traste con el ritual.

- - Duración

Una acción completa. No más de un minuto.

- - DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Voluntad + Ocultismo / 3. Si el que ejecuta el ritual tiene un elemento simpático del objetivo (objeto personal, pelo, piel, etc), puede elegir entre adquirir un bono +2 a la segunda tirada enfrentada de Voluntad (ver resultados) o aumentar a -4 el penalizador resultado. El personaje afectado por el mal de ojo permanecerá bajo su influjo hasta que consiga superar la tirada de voluntad enfrentada contra el artífice del ritual.

- - Resultados

Un objetivo, que debe estar a la vista, tendrá un -2 todas sus acciones en la escena si el lanzador supera una segunda tirada de Voluntad enfrentada con el objetivo (sólo si supera la realización del ritual en primer lugar).

RITUALES NIGROMANTICOS

Sentir Espectros y Fantasmas - Nivel 1

- - Elaboración del ritual

Un mínimo de sangre animal sacrificado o humana (no es necesario un sacrificio en este caso) se utiliza para manchar la punta de los dedos (debe ser sobre la piel desnuda) y la boca, así como para marcar círculos sobre los ojos y las orejas al son de un conjuro.

- - Duración

El efecto del ritual dura una hora completa. La realización del ritual dura entre 15 y 10 minutos, lo que se tarda en realizar los dibujos y pronunciar el conjuro.

- - DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Voluntad + Ocultismo / 3.

- - Resultados

Mientras dure su efecto se podrá ver, oír y entender espectros y fantasmas, sean invisible o mudos, así como asirlos con los dedos manchados de sangre del ritual si son etéreos (no se podrá golpearlo), hablarles con bonificador a los mismos y además tener un bono al ritual de exorcismo. No funciona con espíritus naturales. Se puede aplicar sobre varias personas, pero serán distintos rituales por cada una de ellas.



150



Exorcismo - Nivel 1 / 2

- - Elaboración del ritual

Concentrándose adecuadamente el ritualista consigue conectar su espíritu con un objetivo etéreo que sabe (o supone) en su entorno cercano. El ritual con éxito confirma la presencia de un ser no corpóreo y su poder relativo. Cada invocación del ritual funciona como una orden de expulsión contra la entidad, un ataque destinado a debilitar su propia existencia.

- - Duración

El ritual durará tanto como sean capaces de aguantar el exorcista y la criatura etérea a la que se enfrenta.

- - DP objetivo

DP mínima de 13 (nivel 2) contra Voluntad + Ocultismo / 3. El DP baja hasta 12 (nivel 1) si se dispone de un elemento adecuado para focalizar el rezo de expulsión (Pentáculo de Justicia, Amuleto, Libro de la Luz, etc).

- - Resultados

Cada punto por el cual se supera la tirada supone un punto de daño a la RP del objetivo. Cuando la tirada falla, cada punto por debajo del mínimo necesario para conseguir el éxito será restado a la RP del exorcista.

Sólo puede usarse contra seres etéreos (espíritus, fantasmas, etc) resultando inútil frente a infectados, aberraciones o híbridos. El ritual les produce daño a sus reservas de protagonismo y desaparecen cuando estas llegan a 0.

Sentir la muerte - Nivel 2

- - Elaboración del ritual

El ejecutante debe concentrarse sobre una piedra preciosa muy oscura y opaca pulida en forma de almendra y con un símbolo específico grabado.

- - Duración

El efecto del ritual dura 10 minutos. Su realización solo una acción.

- - DP objetivo

DP mínima de 13 contra Ocultismo + Voluntad / 3

- - Resultados

En un radio de 100 metros, el que realiza el ritual es capaz de sentir dónde se han producido muertes recientes (no más de 2 días) de seres de sangre caliente de al menos el tamaño de un perro. Si está a menos de 5 metros, podrá concretar el lugar exacto y a menos de 1 metro el tipo de ser que murió (perro, caballo, hombre, mujer, niño, etc), la forma de la misma (violenta, natural) y los sentimientos del finado en el momento expirar (sorpresa, furia, temor, etc). A más de 5 metros sólo se siente la dirección general en que esté el lugar. Este ritual guía al lugar de la muerte, no al cadáver en sí. Es muy costoso adquirir el foco del ritual, y al finalizar el mismo el ejecutante se encontrará bastante cansado.

Toque Necromántico - Nivel 2

- - Elaboración del ritual

La imposición de manos sobre un objeto acompañado de unas palabras rituales durante un breve trance de gran concentración, basta para que el nigromante pueda imbuir un poder procedente de la frontera entre la vida y la muerte en un objeto. Si acompaña el toque con sangre de un animal sacrificado o humana (en este caso, no es necesario el sacrificio pero si debe ser donada voluntariamente), el ritual resulta más sencillo.

- - Duración

El efecto del ritual dura un día completo. La elaboración del mismo dura entre quince minutos y una hora, dependiendo de la capacidad de concentración del ritualista.

- - DP objetivo

DP mínimo de 13 contra Ocultismo + Voluntad / 3. El uso de sangre reduce el desafío de protagonismo a 12.

- - Resultados

El objeto se enfría perceptiblemente, algo que no terminará hasta desaparecido el efecto del ritual. Un arma conjurada con el Toque Necromántico es más efectiva contra no muertos (+2), pero sin mayor efectividad para otro tipo de criaturas (animales, seres abismales o personas). También se puede imbuir el Toque en un combustible, con lo que el fuego resultante está embrujado también para ser más efectivo contra no muertos (las llamas serán anormalmente pálidas y frías, para ser fuego). Aplicado a una barrera física (puerta, ventana, muro), esta presentará una resistencia al paso de un Espectro o Fantasma, actuando como un ataque de daño 2 inevitable para la entidad que la cruce. El contacto o visión de un objeto con Toque Necromántico resulta muy inquietante para cualquier testigo, excepto nigromantes, por lo pueden sufrir penalizadores por estar muy nerviosos.



Beber esencia - Nivel 3

- - Elaboración del ritual

Ingerir una pinta de sangre proveniente de un cadáver que lleve muerto no más de un día.

- - Duración

El efecto del ritual dura 3 horas.

- - DP objetivo

Este ritual requiere superar dos tiradas diferentes. En primer lugar, DP de 13 contra la Voluntad del sujeto que realiza el ritual ya que la ingesta de sangre humana resulta traumático para una persona cuerda.

A continuación, DP de 14 contra Ocultismo + Voluntad / 3.

- - Resultados

Aquel que ejecuta el ritual adquiere temporalmente una capacidad, conocimiento, habilidad o incluso Don a su elección de las que posea el sujeto en vida durante 3 horas. Al finalizar el efecto el ejecutante sufrirá de entre 1 y 4 días de debilidad generalizada a nivel físico, amén de una no despreciable posibilidad de enfermarse por beber sangre de cadáver.

Trampa necromántica- Nivel 3

- - Elaboración del ritual

Versión necromántica del círculo de protección con algunas diferencias. La elaboración es similar pero a diferencia del círculo de protección normal, hay que usar obligatoriamente la sangre de un animal de sangre caliente sacrificado (tanto como el tamaño del círculo requiera) con un cuchillo de cristal negro que deberá ser encantado (el ritual es el de Encantar Arma).

- - Duración

Lo que se tarde en realizar el círculo y símbolos de forma correcta.

- - DP objetivo

DP de 14 contra Ocultismo + Voluntad / 3. Usar un sacrificio humano aumenta la efectividad del círculo a un 90% y reduce su nivel a 2, el DP baja hasta 13.

Las vendas de momia (no vale las de momia normales, sino las de no-muerto) pueden usarse en sustitución de la sangre, obteniendo el mismo efecto que usar sangre de un sacrificio humano, pero las vendas sufren con este proceso, no pudiendo usarse más de 5 veces en este ritual o 1 sola vez si se manchan de sangre u otro líquido.

- - Resultados

Cualquier no muerto que entre dentro del círculo, independientemente de su poder, queda debilitado, paralizándolo 3 segundos primero y teniendo un 70% de no poder ejecutar cualquier acción posteriormente (es decir, un 70% de no poder realizar cada acción individual es un 30% de realizarla: moverse 30%, ejecutar un poder 30%, etc. Esto incluye salir del círculo).

Nexo necromántico- Nivel 3

- - Elaboración del ritual

Se necesita el hueso de un cadáver humano de no más de un día que se convertirá en un talismán (medallón, anillo u otro objeto) en que el se graba con runas convenientes. Si se falla el ritual no puede repetirse sobre el mismo hueso. Un Nexo Necromántico fabricado con el hueso de un Esqueleto Animado será más poderoso.

- - Duración

La elaboración del ritual es un día completo mientras que la de su efecto resulta permanente.

- - DP objetivo

DP de 14 contrar Ocultismo + Voluntad / 3. No se puede utilizar un nexo necromántico para bajar la dificultad de este ritual.

- - Resultados

Este talismán reduce la dificultad de un ritual necromántico un nivel. Con un hueso de un esqueleto animado, la dificultad se reducirá dos niveles en lugar de uno. El Nexo es tan poderoso que cualquier ser vivo que esté a menos de un metro suyo podría percibirlo instintivamente aún sin verlo, provocándole un cierto nivel de inquietud o, en el peor de los casos, temor indefinido que penalizará las tiradas sociales que requieran confianza. Llevar varios Nexos no suma sus efectos



Interrogar cadáver - Nivel 3

- - Elaboración del ritual

Para este ritual se necesita un cadáver de no más de un día de antigüedad en un estado razonable para los propósitos del ritual. Mediante una pócima muy costosa y difícil de fabricar que se introduce en la cavidad bucal al son de un conjuro. La pócima incluye sangre de serpiente, sangre humana donada por un voluntario, sangre de un muerto de no más de 1 día (vale la del propio cadáver objetivo), trébol negro y vino rojo de al menos 10 años de antigüedad, a partes iguales hasta completar $\frac{1}{2}$ pinta y debe de prepararse como mucho 4 horas antes del ritual. No se puede ejecutar el ritual más de una vez por cadáver.

- - Duración

Se transfiere una pseudo vida temporal de no más de 10 minutos al cadáver

- - DP objetivo

Este ritual requiere superar dos tiradas diferentes. En primer lugar, será necesario superar un desafío de protagonismo de 11 contra los conocimientos alquímicos que tenga aquel que elabore la poción para que esta cuente con la fórmula exacta.

A continuación, será necesaria la tirada habitual para rituales de Ocultismo + Voluntad / 3 contra un desafío de protagonismo de 14.

Aquel que elabora la pócima y aquel que ejecuta el ritual no tienen que ser necesariamente la misma persona.

- - Resultados

El cadáver podrá mover partes de su cuerpo de forma limitada (mandíbula, labios, tronco, brazos, etc). En ese estado, el cadáver (privado de voluntad) responderá a las preguntas del ejecutante del ritual, pero no podrá incorporarse ni andar ni hacer ninguna tarea como un zombi. Podrá hablar si tiene el cuerpo en un estado adecuado, en otro caso se podría tratar de leer los labios o convenir cualquier otro medio de respuesta sencilla (no podrá escribir ni estampar una firma, pero puede indicar algo sobre un papel o señalar un punto a la vista, decir sí y no con la cabeza etc). Lo que puede saber el cadáver está limitado por lo que supiera el sujeto en vida y también por el deterioro causado por la muerte, que le provocará lentitud en entender las preguntas y una apreciable posibilidad de que las malinterprete. Ser testigo de este ritual es muy traumático, y más si se conocía al finado.

Dominar esqueleto- Nivel 4

- - Elaboración del ritual

Este ritual debe de ejecutarse sobre un Esqueleto Animado. Se rocía el esqueleto con sangre de un animal de sangre caliente sacrificado ($\frac{1}{4}$ de pinta basta) con un cuchillo de cristal negro que deberá ser encantado, a la vez que se pronuncia el conjuro.

- - Duración

La elaboración del ritual es un día completo mientras que la de su efecto resulta permanente.

- - DP objetivo

A continuación, será necesaria la tirada por defecto para rituales de Ocultismo + Voluntad / 3 contra un desafío de protagonismo de 15.

- - Resultados

Siempre provoca la parálisis del objetivo durante 3 segundos. Al finalizar su parálisis, hay un 40 % de posibilidades de que el Esqueleto reconozca al ejecutante como nuevo dueño (se queda a la espera de órdenes), y, si no actuará como normalmente haría. Un brujo con pocos escrúpulos puede usar un sacrificio humano (no vale sólo la sangre) en vez de animal y aumentar las probabilidad de que el Esqueleto quede a su mando al 70%.

El ritual drena las energías al ejecutante, que debería tener posibilidad de descansar al menos 8 horas al acabar el mismo (en juego, un bono negativo de -5 a toda acción).

Un Esqueleto nunca se alejará más de 50 metros de su dueño. Si este se saliera de ese radio del No Muerto, el último empezaría a andar hasta llegar al mismo, momento en que se podrá ordenar que se aleje.

No se puede romper el vínculo salvo por la muerte del dueño, la destrucción del esqueleto o que otro lo trate de dominar. No se puede dominar más de 1 Esqueleto Animado a la vez con el mismo ritual, pero no hay límites teóricos al número de esqueletos dominados por distintos rituales.



RITUALES CHAMANICOS

Todos los rituales chamánicos son similares: el chamán consume una sustancia alucinógena para provocar un trance mientras entona unas frases de invocación de espíritus. El efecto de un ritual chamánico no está garantizado, y depende en gran medida de los espíritus invocados. Según el tipo de espíritus que se estén invocando, serán más o menos afines al chamán que ejecuta el ritual y adecuados para el efecto (si se ajusta a sus dominios).

Cada chamán es afín a como mucho 2 clases de espíritus (una mayor y otra menor, ver a continuación) y estos influyen en cierta medida su personalidad. No obstante, cualquier chamán puede llegar a invocar a cualquier tipo de espíritu aunque será más difícil si no hay afinidad.

De cara al juego, los rituales chamánicos funcionan como un ritual de Medium modificado, que es accesible para Ocultistas que no sean Chamanes.

CLASES DE ESPIRITU

Hay 5 clases mayores de espíritus e infinidad de clases menores. Un Chamán siempre tendrá afinidad con al menos un tipo de espíritus sean de clase mayor o menor, pero NUNCA, será afín a 2 tipos de espíritus en la misma clase.

CLASES MAYORES DE ESPIRITU

- Espíritus del Agua: muy apreciados, pero débiles en general. Sus dominios son las aguas dulces (ríos, aguas subterráneas, nubes, etc) y la vida. Sus chamanes son muy apreciados como curanderos.
- Espíritus de la Tierra: profundos, sabios y poderosos pero poco dados a actuar. Sus dominios son el subsuelo, y los minerales, por lo que sus chamanes son muy apreciados como herreros.
- Espíritus del Fuego: marcadamente apasionados, estos espíritus son a veces demasiado entusiastas y poco tratables. Sus dominios incluyen el fuego, la luz y el rayo. Sus chamanes son muy apreciados como guerreros.
- Espíritus del Aire: libres, místicos, volubles, reflexivos y adaptables, son términos con los que se les ha denominado. Sus chamanes pueden estar tan tranquilos en un momento como estar en el siguiente furiosos como una tormenta. Sus chamanes son muy apreciados como exploradores y guías.
- Espíritus del Vacío/Totalidad: los más escasos de todos los chamanes son los afines a estos espíritus. No se comprende muy bien qué representan, pero proveen de la ayuda más efectiva contra el Abismo. Se teoriza que son espíritu asociados al concepto de potencial, es decir, de la pura creación, pero también de la destrucción. Son chamanes muy místicos y respetados como consejeros en tiempos de crisis.

CLASES MENORES DE ESPIRITU

Ejemplos de clases menores

- Espíritus de la Noche/Oscuridad: asociados a los fenómenos y criaturas nocturnas, pero también el sueño, el miedo y los instintos primarios.

- Espíritus del Día/Luz: asociados a los fenómenos y criaturas diurnas, pero también el vigor, el valor y el conocimiento intelectual.
- Espíritus del Amanecer/Anochecer: tan escasos como apreciados son los chamanes afines a estos espíritus. Estas son entidades asociadas al concepto de frontera en general (día/noche, vida/muerte, existencia/no existencia, etc), y pueden proveer consejo y orientación sobre transiciones (por ejemplo, intentar prever el futuro).
- Espíritus del Silencio: asociados al conocimiento perdido, la sabiduría, la reflexión y la introspección.
- Espíritus Salvajes: asociados a los animales, sus instintos y vidas.
- Espíritus de las Plantas: asociados a las plantas, muy útiles para herboristería y el cultivo.

Medium - Nivel 4

- - Elaboración del ritual

Permite convocar un espíritu que hable a través del medium. No se puede convocar a un espíritu específico pero sí a una clase genérica ("espíritu de mis antepasados", etc).

- - Duración

La duración es de 10 minutos por intento de convocación. El tiempo máximo de contacto tras conseguir la invocación es de 15 minutos.

- - DP objetivo

DP de 14 contra Voluntad + Ocultismo / 3. Se puede disminuir en 1 la dificultad si hay elementos de ritual adecuados (güijas, bolas de cristal, hierbas alucinógenas) y otro -2 con elementos simpáticos. La tirada será oculta al jugador.

- - Resultados

El éxito por menos de 5 implica que hay un 70% de posibilidades de que el espíritu convocado no sepa, pueda o quiera responder a cada petición o pregunta individual, por más de 5 disminuye la posibilidad a un 60%, superar por 8 lo deja a un 50%, y por 10 o más a un 40%. Fallar por 5 o más implica ser poseído por un espíritu maligno (efecto a decidir por el máster), y por menos de 5 que no pase nada. Las preguntas o peticiones que se pueden responder o realizar deben ser congruentes con las capacidades del espíritu en el cuerpo poseído. Según la predisposición del espíritu convocado con respecto al invocador, el porcentaje de respuesta puede variar a discreción del máster.



Trance Chamánico - Nivel 3

- - Elaboración del ritual

El chamán deberá ponerse en trance, usualmente con sustancias alucinógenas, mientras entone una invocación adecuada a su propósito. Permite al chamán convocar unos espíritus de una o dos clases en busca de consejo o ayuda tangible.

- - Duración

La duración es de entre 10 minutos y 3 horas. Un favor concedido durará mientras dure el trance del chamán.

- - DP objetivo

DP de 13 Voluntad + Ocultismo / 3. Si el chamán no posee ayudas adecuadas para ponerse en trance, sea mediante hierbas alucinógenas, ayuno o pura fuerza de concentración, el nivel de ritual aumenta en 1. La tirada será oculta al jugador. La afinidad del Chamán con la clase de los Espíritus disminuirá el nivel del ritual en 1.

- - Resultados

Los espíritus no hablarán, sino que responderán mediante una visión. En caso de pedir una ayuda específica, la clase de Espíritus determinará lo que pueden hacer (conceder más fuerza, incrementar la velocidad de curación, fortalecer un fuego, dar poder místico a un arma para que dañe seres sobrenaturales, cambiar el tiempo, etc). Cuanto más tiempo esté un Chamán en Trance, más cansado estará al finalizar el mismo, siendo el límite unas 3 horas, que si el chamán supera caerá inconsciente, y con más de 4 horas la muerte es el desenlace más normal.

APENDICE: JUGANDO CON EL ABISMO

En RyO se anima a llevar de forma narrativa el máximo de elementos posibles, apoyados por unas cuantas reglas y unas pocas directrices. Eso es especialmente recomendado a la hora de tratar los poderes sobrenaturales, rituales y el Abismo, que se suponen ser más elementos para dar más vida a las historias que unos recursos para uso de los jugadores. Como, sin embargo, algunos querrán reglas más concretas, en este apéndice se consigna reglas opcionales para manejar PJs y PNJs que tengan alguna relación con las fuerzas Abismales que amenazan el mundo de RyO. Encontrareis aquí duplicadas y expandidas reglas opcionales mencionadas en recuadros de la sección de "Enemigos del Abismo" y "Enemigos Humanos". En este apartado se ponen las reglas opcionales que invalidan algunas de las capacidades sobrenaturales como "Infectar", por lo que hay que tener cuidado y ser coherente y usar o unas reglas u otras.

PRIMER CONTACTO

Un personaje puede quedar expuesto al Abismo voluntariamente, convirtiéndose en un Cultista o involuntariamente al sufrir la Infección de la Plaga. En todo caso, adquiere 2 trasfondos especiales: bajo Mente, *Enajenación*, y bajo Cuerpo, *Corrupción*. Esos "Trasfondos de Abismo" miden el grado en que el Abismo le afecta mental y física, respectivamente. Pueden estar a 0, cuentan para el número de Trasfondos bajo el Rasgo correspondiente, por lo que se debe recalcular su valor (media de los 3 Trasfondos bajo el Rasgo de menor valor, ver Sistema Propio).

Un personaje con Corrupción mayor que 0 tiene la Plaga, e irá empeorando en la enfermedad (ver más adelante). Un personaje con Enajenación mayor que 0 tiene la mente en contacto con el Abismo, que amenazará con ir enloqueciéndolo. Además:

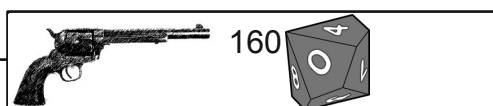
- un escrutinio de la contaminación del personaje recibirá un bono adecuado al DP (físico 8 o mental 10) de "Trasfondo de Abismo"/3. Un contaminado que busque otro sumará tanto su "Trasfondo de Abismo"/3 como el de que está evaluando.
- pueden sustituir a Ocultismo para realizar rituales y usar poderes del Abismo. Por ejemplo, se puede usar Corrupción para intentar Infectar a otra persona (DP enfrentada a Resistencia Física), Enajenación para Llamar al Abismo o Convocar Plaga (infectar en área), etc
- esos trasfondos apoyan automáticamente (es decir, se suman divididos por 3) un DP cuyo fin favorezca al Abismo. Es una excepción a la regla que limita a 1 el trasfondo que puede apoyar a otro, pero un trasfondo sigue sin poder apoyarse a sí mismo y Enajenación no puede apoyar Corrupción ni al revés.

DONDE EMPIEZA EL FIN

Un Área Cercana al Abismo (AcA) es cualquier lugar en la que la realidad se ha debilitado y está bajo influencia de la caótica y destructiva dimensión conocida como Abismo. Tiene asociada un valor numérico de Desgaste que mide su cercanía al Abismo. Proporciona a cualquiera que realice actividades relacionadas con el Abismo un bono igual a Desgaste/3 (independiente de otros bonos circunstanciales).

Un ser vivo limpio puede quedar contaminado al entrar o permanecer en un AcA. Según su nivel de Desgaste habrá más signos de anormalidad o "embrujo" en el lugar: plantas y animales enfermos, olores extraños, etc

LOS CAIDOS



Cultista: personaje que recurre voluntariamente al Abismo. Tiene Trasfondos de Enajenación y Corrupción, aunque sea a 0. Puede tener acceso a Rituales y Dones.

Brujo: Cultista de alto nivel, con acceso a Rituales y Dones. No muestra síntomas de la Plaga aunque su valor de Corrupción > 0.

Infectado: personaje con Corrupción > 0. Este personaje ha contraído la Plaga, la enfermedad tanto física como mental que afecta aquellos tocados por el Abismo. Ver abajo el Ritual de Infectar.

Híbrido: personaje cuya Corrupción supere su Resistencia Física pero que no presenta síntomas de la Plaga. Tiene los poderes descritos en el apéndice de enemigos "Híbrido". Un jugador puede tener como PJ un Híbrido siempre que su Enajenación no supere su Voluntad.

EL ABISMO TE CONSUME

Estas reglas se aplican, sobre todo, a PJs tocados por el Abismo o PJs limpios que entren o permanezcan en un AcA. El master 1 vez por escena puede obligar a superar 1 de estos 2 DP contra Abismo:

- Locura. DP de Voluntad - Enajenación. Fallo: se pierde una acción por locura (alucinaciones perturbadoras, voces en su cabeza, etc), -2 a RP y +2 a Enajenación. Superar: se recupera 1 de RP y -1 Enajenación o Corrupción.

- Infección. DP de Resistencia Física - Corrupción. Fallo: se pierde una acción por enfermedad (fiebre, temblores, etc), -2 a RP y +2 a Corrupción. Superar: se recupera 1 de RP y -1 a Enajenación o Corrupción.

Si el DP de Abismo es debido a estar en un AcA, en vez de restar Enajenación o Corrupción se usa Desgaste. La dificultad de los DP es de $5 + 1 \times$ tirada contra Abismo realizada por el personaje (por lo que hay que llevar la cuenta). Los penalizadores son permanentes y se acumulan. El PJ no podrá ocultar su condición cuando su Enajenación supere su Voluntad o su Corrupción su Resistencia Física, estando visiblemente demente o enfermo, o las dos cosas. A 0 puntos de RP por pérdidas permanentes, se convierte en Infectado, Híbrido o Brujo del Abismo. Los Cultistas y Brujos pueden elegir no disminuir sus Trasfondos de Abismo al superar los DP o fallarlos automáticamente.

Se puede sumar +2 al DP contra Infección si recibe atención médica antes (Medicina, DP de $5 +$ Corrupción). Con un tratamiento adecuado (creado con Medicina+Ocultismo/3, DP 13, y suponiendo elementos adecuados a mano), la tirada se puede sustituir por Medicina+Ocultismo/3 contra DP $5 +$ mayor de Enajenación o Corrupción, en cuyo caso superar suma +2 a cualquier DP contra Infección o Locura. Se supera la infección, si se tuviera, si se supera un DP contra Abismo con Enajenación y Corrupción a 0, eliminando los trasfondos.

LA PLAGA SE EXTIENDE

Los Cultistas realizan actos y rituales de adoración para propagar más la influencia nociva del Abismo. Según el Dios del Abismo al que estén asociados, Tkarnens o Pteth, variará un poco la forma que adoptan estos actos impíos. Por ejemplo, los seguidores y criaturas de Tkarnens suelen intentar siempre propagar la Plaga (Infección), mientras que aquellos asociados a Pteth suelen intentar extender la Locura.

INFECTAR



Voluntaria o involuntariamente, mediante contacto físico adecuado se produce un intento de contagio de la Plaga entre un Infectado y un personaje que esté "limpio". Si es de forma voluntaria, se resuelve con un DP enfrentado de Corrupción del Infectado contra Resistencia Física de la víctima. Si es de forma involuntaria, la víctima tiene que superar un DP de Resistencia Física de dificultad igual a la Corrupción del Infectado. Si se tiene éxito, la víctima queda Infectada con un valor de Corrupción entre 0 y 2.

LLAMAR AL ABISMO

Ritual de al menos 10 minutos que incluye un sacrificio de uno o varios seres de sangre caliente de al menos 6 puntos de RP. DP de Ocultismo con dificultad inicial de 15, cada día que se realice de nuevo el ritual la dificultad disminuye en 1, se falle o no. Sin un sacrificio humano, cada día sin repetir el ritual, la DP del siguiente aumenta en 3 y el Desgaste del AcA (si lo hubiera) disminuye en 1. Una vez hecho un sacrificio humano, cada día sin ritual sólo aumenta la DP del siguiente día en 1, y el Desgaste del AcA no disminuye. Cada sacrificio humano adicional disminuye la DP del siguiente 2 y añade 1 punto de Desgaste al AcA, aunque no tenga éxito. Cada DP superada concede 1 Bendición Abismal que o da +1 a Corrupción o Enajenación de uno de los oficiantes o testigos, o da +1 al Desgaste del AcA, o expande el radio del AcA 3 metros

CONVOCAR PLAGA

Los Cultistas sólo pueden realizarlo con éxito dentro de un AcA, ofreciendo un sacrificio como si estuvieran realizando el ritual de Llamar Al Abismo. Los Brujos no tienen esas limitaciones. Es un DP de dificultad 8, después el Infectar se resuelve normalmente por cada víctima. La zona elegida no tiene porqué estar a la vista, pero el que realice (o dirija) el ritual debe de conocerla bien previamente, no puede estar a más de 1 hora de camino (a pie) y el área afectada no puede superar 10 metros de radio.

LOS BENDECIDOS POR EL ABISMO

La influencia del Abismo en sus criaturas les otorga capacidades extraordinarias, aunque su único fin sea hacerles agentes más eficaces.

RESISTENCIA ABISMAL

Los Brujos de Tkarnens y los Híbridos tienen una Resistencia Sobrenatural igual a su valor de Corrupción (en vez de -2, ver descripción del Don Resistencia Sobrenatural). Los Brujos de Pteth también, pero el valor usado es el de su Enajenación.

REGENERACION

Híbridos pueden recuperar puntos de RP perdidos por daño que no sea causado por fuego ni provenga de medios arcanos en un valor igual a su Corrupción cada turno que no hagan otra cosa. No pueden superar su valor máximo de RP, ni recuperar el daño al cual son vulnerables. Se recomienda contabilizar por separado el daño causado por los medios arcanos y fuego, y resto.

AUTOMUTACION

Se adquiere una ventaja física mutando el cuerpo. El efecto siempre es visible narrativamente (miembros adicionales, deformaciones, etc). DP de Corrupción de dificultad 6, si se supera, cada

turno de inmovilidad posterior el que utiliza el poder puede sacrificar 1 RP, que se suma a un Trasfondo adecuado de su elección, o al daño de pelea CC creando garras, colmillos, etc o endurecer la piel para que le sirva de defensa contra el daño, u otro efecto justificable. El cambio y la pérdida de puntos de RP permanecen hasta que se revierta el efecto con otra Automutación (puede ser entre escenas). Según el cambio, el que use el poder puede sumar a Shock hasta 3 puntos.

ASIMILACION

Se devora una criatura viva con, como mucho, un tercio del valor de la RP del que usa el poder. Si supera un DP de Corrupción de dificultad 6 y otra de Enajenación de dificultad 8, podrá posteriormente usar Automutación para adquirir cualquier capacidad especial o habilidad de la criatura absorbida a coste de 3 puntos de RP, o simplemente dar forma animal a los nuevos miembros que cree o muten (implica un aumento de Shock).

MUTACION DE CUERPOS AJENOS

Puede hacer lo mismo que Automutación a otro cuerpo con el que esté en contacto, siempre que supere un DP de Corrupción y otro de Enajenación, ambos de 8. Este poder permite usar la RP gastada en sumar o restar puntos a la RP de la víctima. Según el cambio, la víctima del poder puede sumar a Shock hasta 3 puntos.

DOMINACION DE ABISMALES

Con una tirada enfrentada de Enajenación y un gasto de 1 punto de RP, un Brujo de Tkarnens o Híbrido dominan otra criatura tocada por el Abismo. Cada criatura dominada obedecerá una orden sin dudar, pero cada turno siguiente puede forzar otra tirada enfrentada para liberarse. En caso de seres Sin Mente (ver descripción), se usa Enajenación contra Corrupción y la criatura no tiene opción de liberarse salvo cuando su valor de Corrupción supere aquel que la tiene dominada. Los Brujos de Pteth no pueden usar este poder para ordenar a otros Abismales, pero sí para hacer que les ignoren.

DONES DE PTETH

Cuesta 1 de RP y usar Enajenación convocar un Don de Pteth (DP 8). Cuesta 1 RP por turno mantenerlo, pero ya no se necesita tiradas. La naturaleza y capacidad concreta del poder queda a discreción del Master. Aquí ponemos unos Dones de ejemplo:

- Fluir la Roca: con ese Don se puede atravesar, con el equipo, roca y tierra como si fueran líquidos con la viscosidad del aceite (se tarda un turno en atravesar un muro de espesor normal). El poder también concede invulnerabilidad ante daño hecho con metal o piedra mientras esté activo. Una vez que se pase, la materia recobrará su forma original, si bien con una mancha más oscura de forma indefinida que desaparecerá a las pocas horas, aunque no dejará restos sobre el cuerpo y equipo del que utiliza el poder. Dentro de la materia sólida el Brujo no necesitará respirar, y podrá seguir percibiendo el exterior más cercano, aunque con dificultad (penalizador -3 por Oír/Escuchar y de -5 para Ver). Se puede llevar un acompañante (voluntario o no) mientras se mantenga el contacto, al coste de un punto adicional de RP (tanto inicial como por turno). Dejar a mitad de camino a alguien lo mata o, en el mejor de los casos, deja gravemente herido. El poder no permite atravesar agua, seres vivos o materiales de origen vivo (madera, hueso, cuero, tejidos vegetales, etc).

- Cambiar la Suerte: con ese Don el Brujo puede obligar a volver a tirar un DP propio o ajeno



por turno que implique cierto azar (no puede afectar a conocimientos, relaciones interpersonales, etc pero sí a actividades físicas, percepciones, ataques, etc). Se queda con el resultado de su elección de las tiradas realizadas. Por cada RP adicional que gaste (tanto inicial como por turno) puede afectar otra tirada en su mismo turno. Si gasta 2 RP puede hacer fallar (pero no superar) automáticamente una tirada, pero como se mantiene el gasto inicial y por turno, sería 3 en total para hacer fallar 1 tirada en un turno, 6 RP para 2 (+1 para afectar, +2 para hacer fallar), etc, aunque puede decidir gastar los 2 puntos después de haber obligado a lanzar de nuevo.

LOS QUE MIRAN DE FRENTE AL ABISMO

Aquí ponemos rituales específicos para oponerse al Abismo.

Purificación Corporal - Nivel 3

- Ritual: Cantos o rezos por parte del oficiante e ingestión por parte del sujeto a purificar de una medicina adecuada (elaborada con DP 8 Medicina).
- Duración: 10 minutos.
- DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Ocultismo + Voluntad / 3
- Resultados: En caso de superar la tirada se reduce la Corrupción del sujeto en 2 + los puntos de la tirada que supere la dificultad del ritual, el sujeto pierde la mitad de puntos restados a su Corrupción de su RP. En caso de fallar la tirada, se reduce en 2 la Corrupción del sujeto y pierde 4 puntos de RP. Si la RP queda a 0 el sujeto muere y podría volver a levantarse como Infectado.

Expulsar Al Abismo - Nivel 3

- Ritual: se coloca con gran ceremonia un rollo sellado con escrituras místicas, talismán o tótem adecuados (elaboración Ocultismo 8) en el centro de una Área Cercana al Abismo.
- Duración: 10 minutos.
- DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Voluntad +Ocultismo / 3
- Resultados: En caso de superar la tirada se reduce el Desgaste del área en tanto puntos como la calidad del objeto de expulsión (puntos con la que se superó la tirada de elaboración del mismo). El foco de expulsión queda destruido falle o no el ritual. Usar un Pentáculo de Justicia reduce hasta 8 puntos el Desgaste. Otra opción es usar un sacrificio humano voluntario (sigue haciendo falta la elaboración con Ocultismo) lo cual convierte el ritual en nigromántico y elimina todo el Desgaste si tiene éxito.

Voluntad Pura - Nivel 1

- Ritual: se necesita rezar sobre un talismán que se deberá portar (elaboración Ocultismo 8) o ingerir una poción (Medicina 8, puede apoyarse con Ocultismo).
- Duración: 1 minuto de rezo, 1 día con su noche de duración.
- DP objetivo: DP de Nivel + 11 con Voluntad +Ocultismo / 3
- Resultados: protección a los efectos de Enajenación en un valor igual 2 + puntos superaron la tirada (se suma a la dificultad de cualquier tirada de Enajenación contra del sujeto y se resta de los aumentos de Enajenación que podría sufrir). Si se falla, protección de 1.

APENDICE: CONSTRUIR UN PERSONAJE DE FORMA NARRATIVA

Una alternativa para construir un personaje que puede ser más interesante para jugadores experimentados, es hacerlo de forma narrativa. Esto quiere decir que el personaje se crea a partir de su historia personal y no al revés con el habitual reparto de puntos de historia. De este modo, la historia del personaje y sus vivencias serán cruciales a la hora de determinar qué sabe y que no sabe hacer en el momento del inicio de la partida. Además, este hecho conlleva el dar más profundidad y caracterización al personaje así como la posibilidad de crear una trama personal que luego el director de juego pueda, o no, hacer relevante durante la historia.

Esta forma alternativa de crear personajes podría ser ideal para las campañas o partidas largas, ya que los jugadores se podrían sentir más identificados y cómodos con ellos desde el momento de la definición (en cierta forma, ya estarían jugando y participando en la historia de forma más directa que repartiendo unos puntos en una tabla). No parece, sin embargo, adecuada para partidas individuales (tipo one-shot) ya que no se podría sacar tanto jugo a estas tramas individuales ni a priori merecería la pena tanto esfuerzo cuando la aventura se va a resumir en una o dos sesiones de juego.

PROCESO

Debe tenerse en cuenta que la historia del personaje debe incluir todos los detalles que se van a representar posteriormente en su ficha. Si algo no se menciona, no sería justo que apareciera, mágicamente en la hoja de personaje ya que el jugador no ha dado una razón concreta para poseer esa cualidad, habilidad, pieza de equipo excepcional o característica. Una excepción a esto podría ser las habilidades con muy poca puntuación o que se puedan sobreentender.

Utilizando algunas sencillas normas, en algunos casos, equivalentes a las que encontrábamos en la creación del personaje por puntos, se puede desarrollar una interesante historia que a la vez definirá al personaje.

Es imprescindible que el director de juego de el visto bueno a la historia de personaje para asegurarse de que esté equilibrado en relación a los demás jugadores y a la historia de la partida. Si alguna vivencia del personaje le otorga algún recurso demasiado beneficioso, el director de juego deberá hacerlo notar y buscar entre ambos una alternativa más equilibrada o llegado el caso, vetarlo.

NORMAS PARA LA CREACION

- En la historia, debe aparecer el origen del personaje ya que determinará en gran medida su forma de ser. Una excepción a esta regla puede ser los personajes con amnesia. Ej. Origen krannano, habitante de Ran, granjero de Ditur, habitante de Ulian y su peligrosa frontera...
- Si el jugador desea que su personaje disponga de algún don, este deberá ser un apartado importante dentro de su historia personal ya que es algo que marca profundamente a los pobladores de las Tierras de Bronce.
- Si el personaje posee algo fuera de lo común debe explicar como se hizo con dicho elemento durante su vida. Ej. Alguna reliquia antigua, alguna arma de buena calidad, rituales...
- La historia del personaje debe llevar, inevitablemente, a la situación actual del mismo al inicio de la aventura y a la profesión que desempeñe en el momento. Ej: Si el personaje comienza



siendo un forajido, explicar como ha llegado a estar fuera de la ley.

- Durante la historia se debe hacer referencia a cualquier personaje secundario, si lo hubiera, que pueda tener cierta relevancia en la vida del PJ e incluso, durante posibles aventuras posteriores. Ej: Un mentor, una familiar, algún miembro importante en la sociedad...

- Si el personaje pertenece a algún grupo, debe explicar como llegó a él. Ej: Orden de pistoleros, grupo de comerciantes, grupo de mercenarios, etc...

- Es posible que se quiera describir algún evento trascendente en la vida del personaje que lo llevara a tomar el rumbo que ha tomado en la vida. A esto lo llamamos “punto de inflexión” y, aunque no es obligatorio, da más interés a la vida del personaje y puede utilizarse en una trama personal. Ej: Conocer a alguien trascendente, sobrevivir a un ataque, ser acusado injustamente, la muerte de un ser querido...

- Definir un objetivo en la vida o al menos, una razón para vivir del personaje. Esto no siempre es obligatorio pero puede dar más profundidad al personaje. Ej. Limpiar su nombre manchado debido a una falsa acusación, acabar con el mal de Abismo, hacerse lo más rico posible o, simplemente, sobrevivir.

- Por último, al explicar las vivencias del personaje y su personalidad, deben hacerse referencia a las 6 descripciones por cada uno de los cuatro rasgos que se utilizarán en la creación del personaje. No es necesario explicarlas todas pero si las más relevantes. Debe explicar como desarrolló, a lo largo de la vida, cada uno de esas descripciones, de forma más o menos directa. Ej: “Durante la juventud estudió Mitos y leyendas en la Universidad de Harandró (descripción mitos y leyendas)”; “Su padre, que era cazador, le instruyó en las artes básicas para su oficio, rastrear las presas, sobrevivir a la intemperie, montar trampas y disparar con precisión a los animales descubiertos (descripciones rastrear, supervivencia, montar trampas y uso de fusil de forma directa aunque se podría sobreentender otras como naturaleza)”; “Su actuación ante el público de l'vi M'tal durante la fiesta del deshielo le ha proporcionado cierta fama en el mundillo de la farándula (descripción fama)”.

UNA AYUDA

Responder a algunas preguntas puede ayudar a desarrollar y enfocar el personaje cuando se crear de forma narrativa. A continuación, algunas preguntas de ejemplo que ayudarán a los jugadores a desarrollar historias completas para sus personajes.

- ¿Donde nació el personaje? ¿Se siente orgulloso de su lugar de origen?

- ¿Como fue la infancia del personaje y que habilidades adquirió durante su niñez? ¿Fue su familia importante en esta etapa?

- ¿Cómo fue la juventud del personaje y que habilidades adquirió durante su juventud?

- ¿Cual fue su “punto de inflexión”?

- ¿Tiene algo especial tu personaje que lo haga diferir de los demás? Un don, una marca, un objeto...

- ¿Cómo se gana la vida tu personaje?

- ¿Pertenece a algún grupo concreto?

- ¿Existe alguien importante en la vida del personaje, alguna persona con influencia o bien alguna organización?

- ¿Tiene tu personaje alguna misión en la vida? ¿Algún objetivo?

UN EJEMPLO: LA VIDA DE AMY OAKLEY

Amy Oakley nació en Ventura. Hija de un herrero especializado en la creación de armas de fuego, siempre se vio interesada en este arte. Aprendió, al igual que sus 4 hermanos varones, un poco del oficio de su padre donde pronto demostró una gran destreza manual tanto para manipular las armas como para utilizarlas, superando a todos sus hermanos. El hecho de ser una chica no le impidió destacar y pronto demostró ser una gran tiradora, rápida y con excelentes reflejos. Sin embargo, su evidente falta de fuerza y resistencia la hacían inútil para continuar el negocio familiar, lo que ella había pretendido en un principio ya que ningún otro oficio le resultaba interesante. Conforme fue creciendo y se convirtió en una carismática y atractiva joven, se hizo más patente que Amy deseaba algo más en la vida, algo que su pueblo y familia no podían ofrecerle. Hastiada del día a día pero indecisa sobre el futuro ya que no destacaba en absolutamente nada que no fuera el tiro al blanco, lo único que entretenía a Amy por esa época era la lectura sobre tiempos antiguos, sobre otros lugares de las Tierras de Bronce y sobre la vida salvaje que habitaban esos lugares.



La vida de Amy dio un vuelco el día que llegó a su pueblo la compañía circense Blue Bison y ofrecer su espectáculo. Esta compañía realizaba un show de tiro y monta espectacular que impactó profundamente a Amy.

Tan relevante fue ese momento en su vida que Amy tomó la determinación que debía pertenecer a ese mundo. Empacó sus cosas, se despidió de amigos y conocidos y emprendió un viaje que la llevó a todos los pueblos cercanos. En sus viajes aprendió a fiarse de sus instinto, que resultó bastante fino, y a mantenerse alerta para sobrevivir en sus andanzas por el desierto.

Sin embargo, no todo fue fácil al principio. La ingenuidad natural de Amy, su apabullante orgullo feminista y su falta de olfato para los negocios, la llevaron a tener momentos de gran apuro económico. Solo su habilidad para convencer al público y su gran voluntad de sacar fuerzas de flaqueza cuando algo salía mal, hicieron que a pesar de todo, fuera ganado fama y su nombre empezara a oírse. Aún no es lo suficientemente conocida como para entrar en la Blue Bison por la puerta grande pero no tiene prisa. Por ahora, sus pequeñas aventuras, los líos en los que se ha metido (donde se incluyen peleas de taberna, apuestas desastrosas y negocios fallidos) y sus espectáculos le están haciendo disfrutar de la vida.

Descripciones que justifica:

"Pronto demostró una gran destreza manual tanto para manipular las armas como para utilizarlas" (destreza, uso de pistola, armería)

"demostró ser una gran tiradora, rápida y con excelentes reflejos." (velocidad, reflejos, uso de pistola)

"Conforme fue creciendo y se convirtió en una carismática y atractiva joven". (Carisma)

"Lo único que entretenía a Amy por esa época era la lectura sobre tiempos antiguos, sobre otros lugares de las Tierras de Bronce y sobre la vida salvaje que que habitaban esos lugares." (mitos y leyendas, geografía y naturaleza)

"donde se incluyen peleas pe taberna y negocios fallidos" (pelea, intimidar)



APENDICE: LAS TIERRAS DEL AMANECER

SOLO PARA DIRECTORES DE JUEGO:



esta parte de la ambientación está pensada para partidas más allá del acontecimiento del “Éxodo” y simultáneas a la final decadencia de las Tierras de Bronce y la Guerra entre Ran y Harandró. Como tal, no debería ser conocida por los jugadores que jueguen si se quiere darles una sorpresa.

GEOGRAFIA, CLIMA Y BIOLOGIA

El mundo de esta ambientación está dividido en 2 zonas principales en cuyos límites están, en el continente de las Tierras de Bronce, la cordillera de Llahan y las llamadas fauces del Kraken a $\frac{3}{4}$ partes del océano de Kallak. Tanto la cordillera como la cadena de islas siguen lo que sería un meridiano, excepto al sur de Ran, en el que se retuercen y unen los extremos. Los únicos pasos entre las zonas son por el

polo norte y las Fauces del Kraken, arriesgándose por montañas heladas aunque de pendiente suave, por un lado, o yendo entre las islas volcánicas de actividad casi constante, por el otro.

Los colonos del Éxodo que logren cruzar las Fauces del Kraken se hallarán un océano antinaturalmente poblado (desde su punto de vista) de toda clase de animales acuáticos y un clima con frecuentes lluvias que les desconcertará. Finalmente, las costas del continente que hallará serán de tierras fértiles y amables: ríos, pastos, lagos y bosques hasta donde la vista alcanzaba. Pero esta tierra prometida no está deshabitada ni exenta de peligros.

Al otro lado del mundo, sea a través al Oeste de Llahan o Este de Kallak, según se mire,

está la segunda mitad del continente, de mucha menor extensión y principalmente costero, siendo una franja de no más 500 kilómetros de llanuras y bosques pegados al mar con abundantes ríos y, más pegadas a Llahan, mesetas con bosques milenarios de secoyas. El clima es templado y húmedo, disfrutando de exuberantes pastos, bosques y magia. Son las Tierras del Amanecer.

La magia está presente, a diferencia de las Tierras de Bronce. Un ocultista o un poseedor de Don se encontraría de repente incapaz de controlar en muchas ocasiones sus capacidades, que son potenciadas a niveles fuera de la escala desde su punto de vista. En las Tierras del Amanecer viven criaturas mágicas extintas en las Tierras de Bronce como dragones, unicornios, lobos uargos, quimeras, etc.

NATIVOS: ANOZRI Y ACH'DARS

En las costas, llanuras y bosques hay elfos de escasa altura (no más de 1,60 m) llamados Anozri que viven en tribus de cazadores-recolectores poseedores de un modo de vida enteramente basado en una forma de magia natural. Su población es poca, y carecen de herramientas y cultura escrita (anatema), no manufacturando siquiera sus ropas, sino que modelan mediante magia trozos cedidos voluntariamente por plantas "amigas". Cuando cazan retan a la presa a un duelo de magia.

Existen en las mesetas los llamados Ach'Dars, seres de diversas descripciones aunque generalmente humanoides de gran tamaño con rasgos animales y/o vegetales. Fuertemente territoriales y solitarios, cada cual defiende de cualquier intrusión una gran porción de bosque de la meseta en función de su poder. Lo único que les une es la vigilancia de las tribus de las llanuras, impidiéndoles por un lado un aumento excesivo de su número, y por otro, el uso de herramientas y la escritura. Son seres tan potenciados por la magia que son como semidioses en cuanto a capacidades.

Aunque hay abundancia de seres mágicos no

inteligentes, los Anozri y Ach'Dars son los únicos habitantes inteligentes de estas tierras.

LAS COLONIAS

Los colonos construirán poblaciones fortificadas en la costa junto a ríos donde se dedicará a la agricultura y la pesca. Dada la peligrosidad de la fauna nativa, hay pocas granjas solitarias. Cada población será independiente y sus habitantes podrán seguir normas distintas, por lo que habrá variedad de leyes y modos de vida: radicales religiosos, sometidos a caciques, etc. Ninguno de estos asentamientos alcanzará el millar de habitantes hasta por los menos pasado 2 generaciones de colonos (unos 30-40 años).

La relaciones entre los colonos y Anozri serán tensas y cuidadosas (los colonos rompen tabús culturales muy importantes para los Anozri). El contacto entre colonos y tribus serán usualmente Exploradores y Cazadores (alguna tribu concreta). Los incidentes serán comunes, pero normalmente más por malentendidos mal resueltos debido al escaso contacto (por ejemplos, pocos hablan alguna de las lenguas de los nativos), hay tierras y riquezas de sobra como para justificar un enfrentamiento armado.

Un ejemplo de incidente: los colonos se empeñan en despejar una zona de bosque junto a la cueva donde yace un dragón dormido desde años. Cuando un grupo de Anozri intenten disuadirlos primero con palabras y fallen (no hablan el mismo idioma), podrían decidir empezar a sabotear los esfuerzos de los primeros. Los colonos, en vez de ir a otro sitio, se empeñan en seguir, por lo que se produce una escalada que finaliza con enfrentamientos con los Anozri y el despertar de la bestia, para mayor problema de todos.

Los contactos con los Ach'Dars serán invariablemente violentos, sean porque entren exploradores en sus territorios en las mesetas, o como que por que alguno proceda a una de las purgas de población periódicas entre los Anozri y vean una o varias colonias, que procederán a intentar erradicar por todos los

medios posibles.

Ejemplos de Colonias:

•Nueva Harandró: colonia fundada por Harandranos. Su sistema de gobierno es un consejo municipal de elección por aclamación en asamblea formado por el Alcalde (puesto público), el Predicador (elegido entre los diversos pastores), el Marshall (elegido entre los Pistoleros), el Rector (elegido entre los Eruditos), un representante de los habitantes de la ciudad y otro de los habitantes de granjas y villorrios anejos. Colonia basada en los principios de libertad, tolerancia e igualdad a todos los niveles. Sus habitantes son fundamentalmente granjeros y ganaderos, aunque es un centro pujante científico y arcano gracias a su modesta universidad, así como de mercado mayor de productos de caza y de reliquias.

•Nueva Ran: colonia fundada por Randranos. A diferencia de la antigua Ran, se ha eliminado en la colonia el sistema teocrático y militarista, así como el típico esclavismo estatal, racismo y xenofobia del país de origen, aunque siguen

siendo muy religiosos y miran con muy malos ojos el ocultismo, los poseedores de dones y los magos (aunque son curiosamente tolerados en sus espectáculos, ver abajo). Siguiendo las tradicionales aptitudes para el comercio Randranas, los habitantes han convertido la colonia en un lugar de comercio, al ser el puerto más importante de todos y lugar de paso de la mayoría de las rutas terrestres de norte a sur entre colonias. Sus tabernas, teatros y espectáculos musicales y poéticos son una atracción para los colonos amantes de diversiones y artes (y entretenimientos menos refinados). También la colonia es famosa por sus tés, licores, tabaco y hierbas recreativas de producción propia.

•Hijos de Groom: colonia fundada por Verdosos. Situada muy al norte, en estribaciones montañosas tierra adentro, fue edificada aprovechando unas ruinas a modo de fortín. Los fundadores de la colonia tenían como objetivo buscar la resolución de la profecía de Groom (ver Personaje Relevantes del Tercer Alzamiento), y fueron buscando un clima más acorde a su Karandró natal (muy frío). Es un centro de estudio y reunión para



cazadores de pieles (hay buenas presas en los bosques de pinos y tundras de la región), buscadores de reliquias y estudiosos de lo arcano. La Ciudad de los Brujos, como se le conoce despectivamente en el resto de las colonias no es un lugar muy agradable ni popular, pero sus rudos habitantes no son gente desagradable con los extraños, sobre todo si vienen a comerciar con pieles y no a buscar problemas.

ARQUETIPOS COLONIALES

En las Colonias, variarán algunos de los arquetipos típicos de la ambientación y habrán disponibles otros nuevos. De nuevo, los arquetipos son guías, y pueden combinarse.

PISTOLEROS

La Orden de Pistoleros no se restablecerá, quedando sólo como una tradición pasada de maestro a discípulo el “cargo” y desapareciendo las diferencias entre divisiones, ya que no existirán. Como tal los Pistoleros serán o Sherrifs aceptados dentro de una comunidad o Pistoleros Errantes en una misión auto-impuesta.

OCULTISTAS, MAGOS Y POSEEDORES DE DONES

Los Ocultistas seguirán estando, pero tras un poco de tiempo e investigación de los poderes disponibles, algunos lograrán convertirse en auténticos Magos. La diferencia entre Ocultistas y Magos es que los segundos serán más poderosos que los primeros, pudiendo realizar proezas mágicas con más facilidad, mientras que los primeros dependerán de rituales laboriosamente estudiados y elaborados. Dependiendo de las colonias concreta ambos arquetipos serán tolerados, perseguidos o incluso podrían erigirse en casta dirigente.

Los Poseedores de Dones podrán encontrar colonias donde son tolerados por la protección que suponen frente a las amenazas de la fauna y flora nativa.

A nivel de juego, los Ocultistas realizarán los rituales con igual dificultad con efectos

potenciados. Los Magos disfrutarán de una reducción de dificultad en los rituales y además podrán usar conjuros de creación propia (que se deberán negociar con el director, cómo guía para el Sistema Propio, se recomienda que un Mago disfrute de una reducción de dificultad a la mitad y poder llegar a tener Ocultismo/3+1 Conjuros o Rituales). Los Poseedores de Dones podrán disfrutar de un beneficio dependiente del Don concreto si se juzga necesario.

EXPLORADORES, CAZADORES Y PISTOLEROS ERRANTES

Los Exploradores, Cazadores de seres sobrenaturales y Pistoleros Errantes serán profesiones en auge, ya que serán necesarios para la exploración de las nuevas tierras, protección de viajeros y bienes entre las poblaciones de colonos, y de las propias colonias. Los Cazadores no tendrán porqué ser Pistoleros.

RUINAS Y RELIQUIAS

Existen restos muy antiguos de ciudades élficas, pero no son tan abundantes ni están tan a la vista como en las Tierras de Bronce. Los buscadores de reliquias deberán dedicarse a la arqueología, investigando el terreno para hallar sitios interesantes y excavar para obtener sus premios. Hay mazmorras al más puro estilo clásico de los juegos de rol clásicos, con todas sus características trampas y peligros.

PAPEL EN LA LINEA HISTORICA DE LA AMBIENTACION

Los Ach'Dar eran en origen Elfos, y son los causantes del desequilibrio de la magia en el mundo, al realizar siglos atrás (cuando aún eran un pueblo como tal) un ritual que impidió su circulación natural por el mundo, la magia más poderosa que está asociada al agua, con el fin de concentrarla en su zona y facilitar su “ascensión” a un nuevo nivel de evolución.

Muchos simplemente se desvanecieron del plano, pero aquellos que quedaron a medio camino son los que permanecen ahora. Se sabe que su número no aumenta, y que originariamente fueron más, ya que muchos

murieron tras el ritual en una primera guerra con los Anozri y después en una especie de guerra civil por diversas diferencias no muy claras.

Ignoran o parecen despreciar la amenaza que supone la intrusión del Abismo en el otro lado del mundo, seguros de su poder. Aunque muy poderosos, su magia está ligada al agua, por lo que pueden ser algo menos poderosos ante el resto de los elementos: fuego, aire, tierra y espíritu.

Los Anozri tienen una profecía sobre la llegada de los Justicieros Portadores del Rayo de Roca y del Trueno de Fuego que podrían acabar con el desequilibrio de la naturaleza y la tiranía de los Ach'Dar.



APENDICE: RESUMEN DE CAPACIDADES ESPECIALES DE ENEMIGOS

Abrazo poderoso Ataque C/C con un penalizador de -2 para atrapar al adversario 2 puntos de daño automático mientras se esté atrapado. -1 adicional a la DI durante la presa.

Adaptación ambiental +1 a todas las acciones mientras se encuentre en su ambiente -1 a todas las acciones cuando sale de su ambiente o este cambia

Asimilación Adquiere elementos propios de la criatura asimilada. Requiere presa. Consume tantos puntos de RP como RP tenga la víctima

Aura sobrenatural de influencia Provoca sentimientos negativos con diferentes consecuencias (a discreción del director de juego) Consume RP su mantenimiento

Automutación Adquisición de una nueva capacidad o habilidad dependiendo de la mutación Entre 1 y 4 turnos con la DI a dificultad base de ataque y +1 al daño

Dominación de Abismales Domina los abisales de menor nivel que se encuentren dentro de un área determinada Consume RP para mantener el área de dominación o para ampliarla

Dominación de no muertos Domina cierto número de no-muertos según la voluntad de la criatura que los controla Consume RP por cada no-muerto bajo control.

Gran agilidad Suma la descripción velocidad a la DI para los ataques a distancia Recibe un penalizador de -1 contra ataques cuerpo a cuerpo o disparos a bocajarro.

Gran tamaño Suma intimidar a la capacidad de shock al comenzar un encuentro. -4 a esconderse, avanzar sigilosamente y atacar por sorpresa

Infección 50% de posibilidades de infección del Abismo Sin efectos inmediatos

Invulnerabilidad específica Daño 0 a cualquier ataque al que no se sea vulnerable Daño (+ bonos) x2 atacando con algún elemento al que la criatura es vulnerable

Mala fama Suma la descripción fama a la capacidad de shock al comenzar un encuentro. Suma la descripción de fama a cualquier intento de los jugadores de obtener información sobre él.

Mutación de cuerpos ajenos Otorga las capacidades automutación o regeneración a otras criaturas Mientras se muta a otra criatura, se sufren las mismas contrapartidas que con las capacidades originales (automutación o regeneración)

Oído ultrasensible Posibilidad de hacer 2 tiradas para la descripción oír y escoger la mejor Entre 1-4 de turnos sin actuar tras un ruido fuerte

Pequeño tamaño Suma destreza a DI Recibe doble de daño en un ataque

Posesión Si supera un duelo de voluntad, posee a una criatura La criatura poseída puede tratar de liberarse mediante tiradas enfrentadas de voluntad una vez cada x turnos siendo x el valor de voluntad del ser que la posee

Reflejos de serpiente Suma reflejos a DI contra un único objetivo No puede aplicar el bono más que a un objetivo

Regeneración Recupera cierto número de puntos de daño inflingidos a su RP por turno sin atacar, a menos que fueran causados con algún elemento al que sea vulnerable.

Reserva de protagonismo ampliada +10 a RP Esta reserva extra no es activa

Resistencia excepcional Recibe -1 a daño con cualquier arma -1 a DI

Resistencia sobrenatural Recibe -2 a daño con cualquier arma no sobrenatural -2 a DI

Sin mente Fallo automático en intentos de diálogo o intimidación Éxito automático en emboscadas o engaños

Trabajo bajo mando +2 a todas las acciones para los miembros del grupo si el líder está presente. Si el líder es derrotado o desaparece, el grupo se disgrega.

Trabajo en equipo +1 automático a cualquier acción con ayuda 50% de posibilidades de provocar la huida tras la caída de un compañero (tirada por superviviente)

Veneno debilitante Tras un ataque con éxito, la víctima pierde 1 punto de su RP cada vez que realiza una acción. Solo se puede usar una vez por escena

Veneno mortal Tras un ataque con éxito, la víctima pierde 1 punto de su RP por turno hasta su muerte Solo se puede usar una vez por escena

Veneno paralizante Entre 1-4 de turnos sin actuar tras un ataque con éxito Solo se puede usar una vez por escena

Visión en la penumbra Sin penalizadores luz tenue o semi-oscuridad Entre 1-4 de turnos sin actuar tras un incremento súbito de luminosidad

REFERENCIA RAPIDA DEL SISTEMA

DESAFIOS DE PROTAGONISMO, DP

Protagonismo Obtenido

$PO = \text{Trasfondo} + \text{Tirada (1d10 o 2d6)} + \text{Protagonismo Arriesgado (PA, max. 3)}$

Dificultad baja - 6 o menos

Dificultad media - 8

Dificultad alta - 10

Dificultad muy alta - 12 o 13

Casi imposible - 15 o más

Se puede actuar sin arriesgar protagonismo. Los puntos de RP se recuperan entre escenas, salvo heridas u otras circunstancias que lo justifiquen.

COMBATE

Tipo de ataque, valores básicos:

cuerpo a cuerpo DP = 5

distancia DP = 8

Factores ambientales:

Bono positivo DI de +1, 2 o 3.

Cobertura:

Total, fallo automático de los ataques

Parcial, bono positivo DI de +1, 2 o 3.

Movimiento:

Moverse introduce un bono Velocidad/3 redondeando hacia abajo positivo a DI del que recibe un ataque, y negativo si se está atacando.

DIFICULTAD PARA IMPACTAR

$DI = DP \text{ base} + \text{factores ambientales} + \text{cobertura} + \text{movimiento (si lo hay)}$

PROTAGONISMO OBTENIDO EN

ATAQUE

$PO = \text{Tirada} + \text{Descripción} + \text{PA} + \text{bonos circunstanciales} - \text{movimiento}$

En caso éxito, se aplica Daño del Arma, 2 opciones a elegir antes del ataque en caso CC

Daño básico del arma

$\text{Daño básico del arma} + PO - DI$
(puede ser < 0 , sufre daño atacante)

OTROS

Esquiva = Habilidad de esquiva + Tirada + factores ambientales + cobertura

Apuntar = máximo 3 asaltos, +1 por asalto al ataque a distancia

Combate Armado: no hay penalizador al movimiento atacando con pistolas, pero 1) hay que moverse 2) no se puede apuntar

RITUALES

Ver detalles, pero en general:

$PO = \text{Ocultismo} + \text{Voluntad}/3 + \text{PA}$

o

$PO = \text{Voluntad} + \text{Ocultismo}/3 + \text{PA}$

Desafío de Protagonismo Rituales

Ritual de nivel 1 - DP = 12

Ritual de nivel 2 - DP = 13

Ritual de nivel 3 - DP = 14

Ritual de nivel 4 - DP = 15

ECONOMIA

EQUIVALENCIA DE CAMBIO

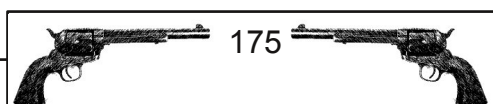
AGUA - MONEDA - ORO

1 Galón - 1 moneda - 8,4 gramos

MONEDA

GALÓN - CUARTO - PINTA

1 Galón - 4 Cuartos - 8 Pintas



HOJA DE PERSONAJE

PERSONAJE _____
 ARQUETIPO _____
 DESCRIPCIÓN _____



PUNTOS DE HISTORIA _____



RETRATO

TRASFONDOS

DESTREZA	_____	OIR-ESCUCHAR	_____	GEOGRAFÍA	_____	POSICIÓN SOCIAL	_____
RESISTENCIA FÍSICA	_____	INSTINTO	_____	SOCIEDAD	_____	FAMA	_____
REFLEJOS	_____	RASTREAR	_____	TEOLOGÍA	_____	CONVENCER	_____
VELOCIDAD	_____	BUSCAR	_____	MITOS Y LEYENDAS	_____	INTIMIDAR	_____
PELEA	_____	VOLUNTAD	_____	OCULTISMO	_____	EVALUAR	_____
COMBATE ARMADO	_____	_____	_____	NATURALEZA	_____	TRATO CON ANIMALES	_____
USO DE PISTOLA	_____	_____	_____	MEDICINA	_____	MONTAR	_____
USO DE FUSIL	_____	_____	_____	SUPERVIVENCIA	_____	_____	_____
USO DE CUCHILLO	_____	_____	_____	ARMERÍA	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	CUIDADO DE ANIMALES	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



EQUIPO

NOMBRE

PH

TRASFONDO

DAÑO

OTROS

PODERES ESPECIALES / DONES

HISTORIA

NOTAS DE JUEGO

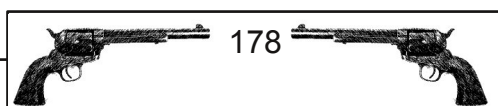


OUTCASTED



IMAGENES

- 1 Portada Revólveres y Ocultistas (María Emege)
- 2 Outcasted Project Logo (JMPR)
- 2 Creative Commons License
- 2 Ludo Ergo Sum Logo
- 3 Mapa del Mundo de Revólveres y Ocultistas (Iriem)
- 21 Archimago Treass (Elena Valero)
- 23 Lady Iriem (Elena Valero)
- 25 Mapa de Harandró (Iriem)
- 27 Harandranos (Enrique de Rivas)
- 32 Cazadora de Harandró con Altas Pistolas (Enrique de Rivas)
- 37 Sheriff de Harandró (Enrique de Rivas)
- 47 Hombre y mujer Randranos o Ulianos (Enrique de Rivas)
- 50 Guerrero y Chamán Verdosos del Kran (Enrique de Rivas)
- 56 Arturo Pendragón (Elena Valero)
- 66 Simbolo de la Luz (Iriem)
- 67 Orfanato, Padre y Madre de la Luz (Enrique de Rivas)
- 76 Ejemplo de Pentáculo de Justicia Harandrano (JMPR)
- 77 Ejemplo de Pentáculo de Justicia Randrano (Arcan el Viejo)
- 77 Thomas (Noemi Toral)
- 78 Garla (Noemi Toral)
- 78 Amy (Noemi Toral)
- 79 Abraham (Noemi Toral)
- 79 Jake (Noemi Toral)
- 80 Erudito (Typographic ornaments from the pulp magazine Weird Tales (October 1 936, vol. 28, no. 3, page 333).)
- 81 Illustration of a short creature inviting a supine woman to look into a crystal ball. Illustration for the "Shape of Things to Come" previews of the contents of the next issue, from the pulp magazine Weird Tales. This version originally taken from the September 1941 issue (vol. 36, no. 1)
- 83 Calavera sobre libro (Illustration of a smoking skull on a book with rats. Internal Illustration from the pulp magazine Weird Tales (September 1941, vol. 36, no. 1).)
- 108 Illustration of a roulette wheel with skull and smoking pistol. Internal Illustration from the pulp magazine Weird Tales (September 1941, vol. 36, no. 1).



- 116 Pistolero contra Perro Infectado (Enrique de Rivas)
- 120 Oso y Lobos (Bild aus Seite 801 in "Die Gartenlaube". Image from page 801 of journal Die Gartenlaube, 1897)
- 121 Coyote (Brehms Tierleben, Small Edition 1927)
- 122 Puma (1927 A. E. Brehm)
- 122 Araña (1852)
- 123 Escorpión (1897 Popular Science Monthly Volume 51)
- 125 Ciempiés (from a specimen in the Museum of the Royal College of Surgeons)
- 126 Coyote Infectado (Angelines Amaro Gómez)
- 127 Main illustration for the story "The Shadow on the Screen". Internal illustration from the pulp magazine Weird Tales (March 1938, vol. 31, no. 3, page 321).
- 128 Aberración (Angelines Amaro Gómez)
- 130 Híbrido (Angelines Amaro Gómez)
- 131 Caballo Híbrido (Angelines Amaro Gómez)
- 133 Portada para Nigromancia (English: Border showing drawings of a skull, ghostly people and a hand. Main illustration for the story "The Last Man". Internal illustration from the pulp magazine Weird Tales (May 1950, vol. 42, no. 4, page 44).)
- 135 Liche (Emile Bernard, La Mort, 1941)
- 140 Sectarios de TKarnens (Dance of the Sabbath. Illustation from book Paul Christian "History of Magic", Paris, 1870)
- 141 Brujos de Pteth (Main illustration for the story "Beyond the Wall of Sleep". Internal illustration from the pulp magazine Weird Tales (March 1938, vol. 31, no. 3, page 331).)
- 147 Pentagrama (Henri Cornélis, dit Agrippa, siglo XV)
- 166 Amy Oakley (Noemi Toral)
- 175 Hoja de Personaje de Revólveres y Ocultista 1 (JMPR)
- 176 Hoja de Personaje de Revólveres y Ocultista 2 (JMPR)
- 179 Logo de Revólveres y Ocultistas (JMPR)

Si quieres colaborar con el proyecto Revólveres y Ocultistas no dudes en escribirnos a:

arcanelviejo@gmail.com

outcastedproject@gmail.com

Próximas novedades en:

<http://outcastedproject.blogspot.com>

