

HEDOR



HEDOR

Una aventura para

REVOLVERES Y OCULTISTAS



Por: Arcan el viejo

Portada: Iriem

Diseño de logo : JMPR

Publicado por: Outcasted Project



Revólveres y ocultistas es material de distribución
bajo licencia Creative Commons.



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.

ÍNDICE

Aventura.....	1
Introducción.....	1
Temática.....	1
LUGARES.....	1
Escena 0: Situación.....	2
Escena 1: Camino.....	2
Escena 2: Pánico.....	3
Escena 3: Las Ruinas.....	5
Escena 4: Deimos Fort.....	6
Escena 5: Resistencia.....	8
Escena 6: Ares City.....	8
Escena 7: Ira.....	9
Epílogo: Explicación.....	9
APÉNDICE.....	I
PNJS.....	I
Ation MacGuire.....	I
Sheriff Retus.....	II
Pobladores de Fobos Town.....	III
Alcalde-Sheriff Nott.....	III
Pobladores de Deimos Fort.....	III
Enemigos.....	IV
Draugar.....	IV
León de las Colinas.....	VI
Fichas pregeneradas.....	VII
Sheriff de la Orden.....	VII
Erudito de la Orden.....	VIII
Explorador de la Orden.....	VIII
Personajes jugadores: guías.....	IX
Arquetipos.....	IX
Nacionalidades y razas.....	IX
Breves apuntes sobre el SISTEMA PROPIO de RyO.....	XI
Rituales.....	XII
Objetos y equipo.....	XVII
Ocultismo en la aventura.....	XIX
Nigromacia.....	XIX
Espectro.....	XIX
Fantasma.....	XX
Vampiro.....	XX

Sobre Revólveres y Ocultistas

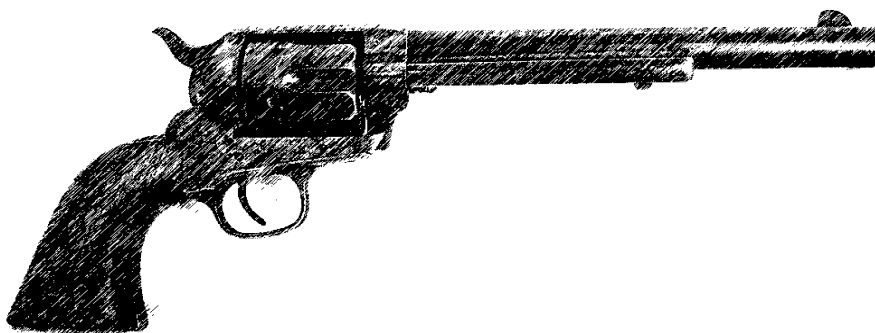
"Cuando la magia y el agua dejaron el continente, las Tierras Esmeraldas se convirtieron en las Tierras de Bronce. Atrás quedaron los tiempos de los Dioses, Magos, Elfos, Enanos y otras razas. También de los bosques y praderas, quedando una tierra reseca donde sobreviven los hombres con su habilidad, valor y voluntad. Frente a la amenaza del Abismo y sus criaturas, perdición de todo lo vivo, los habitantes de Harandró, Ran y Kran cuentan con la Luz, la incipiente capacidad en las ciencias naturales, los pocos ocultistas que estudian las disminuidas artes arcanas y el plomo de las balas de las armas de fuego legadas por los últimos Enanos. Y finalmente, como cristalización de la voluntad de supervivencia de la humanidad está la Orden los Pistoleros: los Cazadores, Eruditos, Sheriffs y Exploradores. Éstos tratan de mantener protegidas y unidas las poblaciones itinerantes buscadoras de pozos, e incluso tal vez salvar este mundo hostil de lo que parece su futura y casi cierta destrucción."

Revólveres y Ocultistas es un juego de rol gratuito descargable desde:

<http://outcastedproject.blogspot.com.es/p/revolveres-y-ocultistas.html>

Contacto: arcanelviejo@gmail.com outcastedproject@gmail.com

El módulo está escrito pensando en usar el sistema de juego propio de la ambientación, pero es fácilmente adaptable a otros.



Aventura

Introducción

Esta es una aventura difícil, que puede ser usada de manera independiente o como parte de una campaña para un número comprendido entre 4 a 6 jugadores con personajes de al menos 80 PH, que sería el nivel intermedio entre personajes “Medios” y de “Gran Experiencia”. Es importante además asegurarse que todos, o al menos la mayoría de los personajes tengan al menos 4 puntos en la descripción Voluntad.

Temática

Esta aventura debe tener un tono propio del tema “horror en situación de aislamiento”, con continuas muertes y situaciones estresantes que pongan a prueba la voluntad de los personajes jugadores y erosionen su cordura, más allá de los pocos, aunque duros, combates que ocurran. Pero también deberá fomentarse la vertiente heroica de la historia, premiando a los jugadores que usen con ingenio sus habilidades y su inteligencia para enfrentarse a un enemigo desconocido, que les superará en muchos aspectos, con el fin de salvar a unos colonos aterrorizados, desagradecidos e incluso, en algunos momentos, peligrosos. Aquí el tema del Ocultismo dentro de la ambientación toma su máximo esplendor, ya que el jugador que sea un estudioso de lo Arcano se encontrará que sus conocimientos de lo sobrenatural y los pocos rituales que tiene en su repertorio son débiles. Sin embargo dichos conocimientos necesarios, frente a la amenaza (ver el APÉNDICE para ver los conocimientos que podrían llegar a tener los jugadores), pero hacer públicos los mismos le acarrearán cuanto menos la desconfianza de las personas a su alrededor, si no peor a medida que crezca el estrés en la historia entre los colonos de Fobos Town.

LUGARES

Ares City: Población errante de unos 300 habitantes situada en la Baronía de Ditur, junto al límite norte del Ducado de Ventura.

Deimos Fort: Asentamiento permanente de unos 60 habitantes situado en las primeras colinas del Ducado de Ventura. La población ocupa un fuerte de piedra, un antiguo puesto de guarda fronterizo. Es la población más cercana a Ares City, a unos 10 días a caballo.

Fobos Town: Colonia desgajada de Ares City, está asentándose en la región sur del condado más cercana a Ventura. El lugar elegido es donde se han hallado nuevas aguas subterráneas. Cerca hay unas ruinas conocidas desde hace años por su interés para los buscadores de reliquias, llamadas las Ruinas, simplemente. Está a unos 6 días de Ares City y a unos 3 de Deimos Fort, si bien para ir a este último no hay caminos, y habría que ir primero a Las Ruinas y después a campo traviesa a caballo, no pudiendo pasar carros.

Las Ruinas: Incluyen una Fortaleza-Monasterio en muy mal estado con extensos subterráneos y un amplio conjunto de túmulos funerarios. Están situadas siguiendo el curso seco de un río que baja desde Ventura (al sur). A unos 2 días de Fobos Town y 1 de Deimos Fort, son consideradas muy peligrosas tanto por su estado como por la región donde están situadas (muy agreste) y la presencia esporádica de Leones de las Colinas y osos, que se aventuran en busca de presas a los llanos.

Resumen de distancias:

- Ares City - Deimos Fort: 10 días
- Ares City – Fobos Town: 6 días
- Fobos Town – Las Ruinas: 2 días
- Las Ruinas – Deimos Fort: 1 día. No practicable en carro.

Sumad o restad hasta 1/4 del tiempo según resultados de Geografía u otra descripción pertinente para trazar rutas y guiar por el terreno. En el caso del camino de Las Ruinas a Deimos Fort, se puede incrementar hasta un 50% pero no disminuir más de un 20%. Las pruebas de Supervivencia son necesarias en el caso de no tener víveres y material, fallar hace que se gane penalizadores por cansancio (RP o tiradas).

Escena 0: Situación

Tras años de reticencias de la Alcadesa MacGuire, hace 3 meses que se ha iniciado la colonización de la región sur de Ares City en las que se han descubierto unas aguas subterráneas. Tras montar los molinos de extracción, unas 30 personas están preparando el asentamiento acondicionando un poblado abandonado desde tiempos anteriores a los Alzamientos (no son las Ruinas mencionadas). A la par, se han empezado los cultivos para obtener una primera cosecha de grano. En menos de un año el resto de colonos podrá venir hasta completar las 100 almas que compondrán Fobos Town.

Era algo necesario, ya que los últimos años han sido especialmente duros para el pueblo: la muerte del antiguo Sheriff Brett a mano de unos forajidos, la del Padre Cal de vejez y las tensiones continuas entre vecinos debido al aumento de población. El remate fue la ominosa desaparición del habitual equipo de exploración de las Ruinas de MacGuire, algo que sin embargo son gajes de ese peligroso oficio en este aún más peligroso mundo. La llegada del nuevo Sheriff Retus hace un mes, enviado por las autoridades del Condado, rebajó algo la tensión. La Alcadesa MacGuire ha decidido aprovechar e ir junto a los primeros colonos para controlar los avances. Antes de tomar camino la Alcadesa, se ha preguntado por voluntarios para escoltar MacGuire y aquellos pocos que vayan a unírsele.

Escena 1: Camino

La escena inicial sólo sirve para que los jugadores interactúen entre si, con el Sheriff Retus y con MacGuire, a modo de presentación. Estarán brevemente en Ares City, donde serán recibidos por el Sheriff Retus. Este les invitará a su garita y hablará con ellos hasta que aparezca la Alcadesa MacGuire. MacGuire, visiblemente molesta con que el Sheriff hable con los jugadores, les instará en tomar camino de inmediato para Fobos Town (un par de horas de preparación todo lo más). Las prisas son debidas, por orden de importancia:

1. Hay que llevar suministros de herramientas agrícolas y de albañilería a la nueva colonia, que no dispone de herrero aún. Hay una carreta cargada hasta los topes.
2. Hace 2 semanas que no hay noticias de una partida de exploración que estaba trabajando en Las Ruinas.

El paisaje es monótono, unos grandes llanos resacos, aunque al menos los primeros días siguiendo el camino muy de vez en cuando se ve la torre de un molino de extracción de agua, algún campo para grano, e incluso se puede cruzar algún viajero o campesino. Tras eso, el camino acaba, quedando sólo yermos con sus típicos arbustos resacos, plantas rodadoras y, a muy lo lejos, apenas donde alcanza la vista, amontonamientos de piedras que podrían ser restos de pueblos, ciudades o

incluso castillos de la época anterior a los Alzamientos.

Conversaciones con MacGuire:

1. El Sheriff Retus es un poco metomentodo, aunque capaz por lo que ella sabe.
2. Lamenta paso del tiempo, echa de menos al Sheriff Brett y al Padre Cal.
3. El Sheriff Brett y el Padre Cal siempre se opusieron a que se colonizara el sur del Condado, era demasiado peligroso (naturaleza vaga y no especificada: agua, condiciones del terreno, fauna, etc, DP evaluar sinceridad: se guarda datos)
4. El equipo de exploración de ruinas tal vez esté bien, podrían haber tenido algún problema y haber ido a Deimos Fort, sólo han pasado 2 semanas.
5. De las Ruinas, sólo se ha sacado algo de los Túmulos, y no de todos. No siente vergüenza, no es “saquear tumbas” es “recuperar reliquias”.
6. Los colonos son en su mayoría nativos de Ares, voluntarios o no han cumplido las exigencias para quedarse en la población de origen. Las exigencias son sobre todo de corte económico, no es una vergüenza no cumplirlas. Hay unos poco de fuera de Ares que pidieron apuntarse, fueron cuidadosamente evaluados.
7. Opiniones:
 1. El Racionalismo ha hecho mucho bien, pero muchas veces desprecia en exceso el pasado.
 2. Los Seguidores de Luz son muchas veces más bienintencionados que prácticos.
 3. El Chamanismo es cosa de Verdosos, si ellos no se meten contigo, que recen lo que quieran.
 4. No opina sobre Ocultismo (DP para evaluar sinceridad, no quiere soltar prenda sobre su propia situación).
 5. El Abismo y los sectarios son un horror a exterminar (vehemente, luego tratando de calmar para disimular), si lo que dicen es cierto.
 6. ¿Sobrenatural? Cosa que se ha quedado en la historia, ¿no? (DP evaluar sinceridad).
 7. Los Verdosos son personas, ni especialmente malas ni buenas.
 8. La Orden de Pistoleros es la institución que más ha contribuido al mundo desde los Alzamientos.

A unas escasas horas de Fobos Town se encuentra un cadáver desmembrado de caballo. Está casi totalmente devorado por lo que parece la acción de un gran animal tipo oso. Rastrear o Buscar de forma adecuada permite hallar los arreos ensangrentados a 4 o 5 metros del mismo, destrozados pero reconocibles.

Escena 2: Pánico

A la primera visión del poblado, MacGuire muestra su satisfacción: los muros exteriores que rodearán el asentamiento están mucho más avanzados de lo que se imaginaba que estarían, alcanzan más altura que la proyectada e incluso han hecho bajas torres de vigía. Pronto se ve movimiento: la gente debe de haberlos visto porque se oyen toques de campana, cuernos e incluso algún entusiasta está disparando su fusil al aire, y están agitando los pendones con los símbolos de Harandró y Ditur a modo de bandera desde lo alto de la muralla. Se presagia un muy alegre recibimiento.

Al llegar al poblado, el aspecto y la actitud de los habitantes desmiente la impresión inicial. Los colonos están visiblemente alterados: algunos les besan las manos dando gracias, otros en cambio gritan exigiendo que hagan algo, etc. Tienen aspecto cansado y desaliñado, cuando no abiertamente sucio. No deja de llamar la atención que muchos llevan armas de fuego a mano. Las casas de piedra no están ni la mitad de acondicionadas de lo que deberían, son poco más que las ruinas que

debieron encontrarse al llegar. En la confusión deben intentar imponerse de alguna forma para enterarse de que:

1. 2 campesinos han muertos en 3 días, siempre de noche poco antes del amanecer en los campos. Uno desaparecido, del otro se encontró un pie arrancado (dentro de una bota), y su caballo muerto, parcialmente desollado.
2. Han roto las carretas. Una de ellas fue destruida al estrellarla contra una casa (el punto de impacto está a metro y medio del suelo, fue volando).
3. Varios animales han desaparecido en diversos puntos, tanto dentro del poblado, en sus cuadras, como fuera de él. Algunos han sido encontrados desmembrados, desollados y con marcas de haber sido devorados.
4. Todos los animales, tanto salvajes como domésticos, están enloquecidos en menor o mayor grado. Los caballos apenas se pueden usar. Obviamente enlazarán la locura de los animales con la de los propios habitantes.
5. Las guardias no sirven para nada, aunque han perseguido y disparado a alguna que otra sombra sospechosa. Ha habido heridos por culpa de incidentes debido al nerviosismo.
6. Un terrible hedor se hace patente de vez en cuando, no importa que sea dentro como fuera de las casas y permanece unas horas.
7. Todo ocurre de noche, lo cual no ayuda. Además, los ruidos provocados por los animales y causas no explicables no les deja dormir en general.
8. Han robado algunos pertenencias valiosas, tipo joyas, ropa cara, armas etc. Dentro de las propias casas y fuera de ellas.
9. Los colonos no están organizados, se han separado en camarillas que se miran entre sí con desconfianza.
10. Hay una voz cruel en el aire, que habla de forma anticuada susurrando obscenidades, amenazándolos, atormentándolos y riéndose de ellos (para esto último tendrán que presionar bastante).

MacGuire impondrá su autoridad como Alcaldesa, aunque a duras penas: quieren huir, pero sin caballos, a pie es una temeridad pues difícilmente podrían sobrevivir con lo que podrían cargar hasta Ares City o Deimos Fort. Obedecerán, pero muy a desganas.

Cada día hay mas tensión a medida que aparezcan mas víctimas entre los habitantes y el ganado, tanto en los campos como en el poblado. Por lo que en general podrían tomarse una o varias de las siguientes opciones, para cada opción hay escenas preparadas:

1. Ir a las Ruinas, como ya las pistas podrían estar indicándoles, deberán formar un grupo con algunos voluntarios (escena **Las Ruinas**).
2. Ir a Deimos Fort a pedir ayuda (aunque esto puede considerarse ir a la escena **Las Ruinas** y después a la escena **Deimos Fort**, sólo que sin parar a buscar)
3. Quedarse y probar a montar una defensa del pueblo con los habitantes (escena **Resistencia**).
4. Ir a Ares City a pedir ayuda (escena **Ares City**).

Salvo una acción muy imaginativa de los jugadores, y aunque las demás escenas se pueden entremezclar, todo desembocará en la escena **Ira**.

El monstruo no atacará a los Pjs, jugará al gato y al ratón con ellos, mareándolos. En esta escena sólo actuará de noche, lo que dificultará que perciban la forma intermedia del Draugar en la oscuridad, en caso de encontrarse de lleno con él. Cuando pasen 2 o 3 noches con sus correspondientes desapariciones de animales y personas a un ritmo de 1 o 2 por día, por fin uno de los Pjs oirán la voz del ser poco antes del amanecer (momento dramático):

“Aquí ved los aspirantes a héroes, haciendo con furioso empeño lo poco que sus blandos sesos y fofos cuerpos pueden. A sus siervos impotentes de noche ven matar; y ellos de día sólo alcanzan a llorar. Sus ferros apuntan en la oscuridad la niebla, pos pronto serán ellos los que tampoco vuelvan. Vostras mercedes son testigos: escasos y verdes guerreros no dan batalla, sólo voluntariosos tentempiés versperinos.”

Los jugadores no deberían avistarlo en forma material en esta escena, sólo podrán oler el hedor que siempre deja y percibir la locura que genera su presencia.

Encuentros y pistas: en los escenarios de matanza de animales y personas habrá un tremendo hedor. Las huellas serán confusas y desaparecerán sin más si se rastrean. Los conocimientos de Ocultismo no darán una respuesta fiable, podría ser obra de una criatura del Abismo u otra cosa. Encontrarán alguna anilla de metal con un hedor terrible (identificado como parte de una cota de malla con una DP de Historia o Armería) y las huellas podrían ser causadas por un zapato de metal pero hay al menos 2 tamaños distinto, uno normal y otro gigantesco (“sólo un hombre del tamaño de un oso dejaría una huella así”), y el peso de lo que pudiera hacerlas debía ser extremo.

Escena 3: Las Ruinas

El viaje a las Ruinas transcurrirá sin incidentes, ya que la criatura se cebará en el pueblo. Pero una vez llegados al punto, el Draugar les atacará tanto de día como de noche. De primeras, tratará el asunto con sutileza, usando su Aura de Locura, pero si ve ocasión (si se confían en estar seguros de día, por ejemplo) adquirirá forma material, tratando de herir de gravedad o enloquecer a miembros de la expedición (PNJs preferiblemente). Si perseveran en no marcharse, a partir del 2 día intentará hacer desaparecer uno a uno los PNJs que acompañen a los jugadores (1 por día), una vez que vayan sucumbiendo a la locura. Se podrá oír las voces de los degraciados si hay suerte: no los ha matado, sino que enterrado vivos junto con unas pocas provisiones en túmulos a modo de alacena de araña. Si la suerte permite que encuentren y rescaten alguno de ellos (Rastrear muy difícil, deben oír sus voces desde bajo tierra), estarán tan fuera de sí que ya no serán de ayuda. El Draugar puede moverse rápidamente entre el pueblo y las Ruinas, por lo que atormentará ambos grupos con respiros mientras hace el recorrido en forma etérea. Los caballos aguantarán mientras se esté constantemente tranquilizándolos.

Para finalizar la escena, el Draugar atacará a un PJ dejándole tan gravemente herido (cuando le deje sin RP) que no podrá ser salvado salvo si se lleva a Deimos Fort (por distancia, y médico, es un efecto dramático que no pueden alterar).

Encuentros:

- Animales muertos: pájaros sin signos de causa de muerte, un cabra que se mató hundiéndose el cráneo a topetazos contra una roca, la cabeza arrancada de un cachorro de León de las Colinas.
- Un León de Colinas enloquecido atacará.
- Un oso parcialmente desollado aunque vivo lanzará terribles alaridos mientras da vueltas si ton ni son.

Pistas:

- Tras al menos 1 día entero de exploración, y con mucha suerte o una gran tirada de Inteligencia, notarán que los cadáveres de animales están repartidos en una gran área vagamente circular, en cuyo centro están 2 o 3 túmulos, entre ellos el del Draugar. El túmulo del Draugar está cerrado, pero sobre la gran losa agrietada que cierra la tumba hay un complicado grabado, que con Ocultismo y Teología se puede reconocer como un sello

arcano de la divinidad Palad.

- Encontrarán huellas y algún que otra prueba del paso del grupo de exploradores desaparecido, pero NO cerca del túmulo del Draugar.

Aspecto:

la vieja fortaleza-monasterio es apenas un conjunto de amontonamientos de piedras que casi no se pueden llamar muros y torres. De la entrada a los pasajes subterráneos alternativamente entra el aire caliente de fuera y sale después una brisa gélida y polvorienta, como una respiración sibilante y ronca. Es muy peligroso tanto para hombres como para caballos, pues hay piedras sueltas que hacen tropezar o que caen sin más. Adentrarse en los túneles inestables, con poca luz, y con el Draugar acechante puede ser una experiencia inolvidable.

Los túmulos funerarios se extienden hacia el sur-oeste hasta alcanzar las colinas, con las que se confunden. Hay un ambiente de gran amenaza sobre ellos. Son muy numerosos, midiendo unos 3-4 metros de alturas sobre unos 10 metros de base, algunos parecen colinas bajas sin nada destacable, mientras que en otros losas grandes de piedra (tanto grabadas como lisas) marcan la entrada a la tumba. Alguno que otro está abierto de hace tiempo, marca del paso de un grupo de buscadores de reliquias. Hay parches de hierba amarillenta, arbustos espinosos y algún que otro árbol muerto.



Escena 4: Deimos Fort

El viaje discurrirá sin problemas por las primeras colinas de pizarra, peladas y barridas por el viento. La presión ominosa que había sobre las Ruinas parecerá haber desaparecido. Hay algún que otro matorral espinoso y manchas de musgo. Es un lugar salvaje y de aspecto yermo, pero vivo: se ve alguna rapaz volando, y hay huellas de animales (cabras salvajes, Leones de las Colinas, zorros, etc). De vez en cuando se encuentran mojones, piedras erectas de no más de metro

y medio con símbolos grabados, algunos son muy antiguos y casi ilegibles (heráldicas de antiguos señores del Ducado, clanes de salteadores etc), otros son modernos, e indican la dirección hacia poblados, pozos, o son advertencias de peligros, incluso hay Pentáculos o glifos de Verdosos grabados sin más (Ocultismo revela que son unas especie de marcas de santuario).

Deimos Fort es más que una pequeña fortaleza que se asoma a un camino que discurre por un barranco a sus pies. Su color lo confunde las colinas circundantes, pero sus almenas y torreón lo delatan, amén de los pendones que cuelgan de sus murallas, que más de cerca, se podrá ver que están pintados con la heráldica de la Orden de Pistoleros y Ventura. El lugar es antiguo, pero está bien mantenido. Desde el momento que lo avistan al rematar alguna colina o pasar la curva del camino, oirán toques de cuernos de los centinelas.

En cuanto lleguen al lugar, los 2 guardias del portón les darán el alto y preguntarán por sus identidades y motivo de la visita. Con suficiente percepción, los PJ se darán cuenta que desde las troneras y almenas varias armas les apuntan. Tras una respuesta educada, son bien recibidos, sobre todo si va el Sheriff. Si hay heridos, son llevados a ser atendidos enseguida (quedarán fuera de peligro en 1 día, en 2 podrán viajar, pero sufrirán el resto de la aventura un -2 a toda DP). Insistir en diferencias culturales de Ventura con Ditur: marcialidad imperante, el Sheriff es también Alcalde, hay gente practicando posturas de combate armado en el patio de la fortaleza y al tiempo otros están cocinando en hogueras, los sótanos de cría de setas, están curtiendo pieles en las murallas, etc. De cara a imaginarlo, es una base de la caballería de películas del Oeste, pero en vez de un fortín de madera viven en un viejo de fuerte de piedra y con toda la familia (que también parecen reclutados).

Son llevados al torreón, concretamente al gran salón que hace las veces de taberna, comedor comunitario y sala de común del lugar. Las autoridades locales los saludan y, siguiendo la tradición de hospitalidad, les dan algo de comer y beber (setas con carne y un licor oscuro hecho de bayas). Sólo entonces empezarán a hablar con ellos. Durante la entrevista con el Sheriff Nott, el Médico Rich, el Armero-Erudito Mithz y el Capellán Bastian, si nombran sus aventuras con la criatura descubren que todo Alcalde, Sheriff y Padre/Madre de la Luz de las poblaciones cercanas deben conocer la existencia de un espíritu peligroso que hechiza la región. Este secreto es el motivo por lo que se ha desalentado la exploración y colonización de la zona, ya que se dejó advertido por parte de los eruditos de antaño que una estancia prolongada de personas lo fortalecería (con Ocultismo a nivel medio pueden averiguar que creen que es un espectro o fantasma común, si común es aplicable a lo sobrenatural, aunque algo más poderoso de lo normal). Evidentemente, los miembros de la Orden y grupos de exploradores con licencia deberían ser informados y advertidos. Con esto, los Pjs deberían haber deducido de MacGuire lo sabía y les ha ocultado información.

En Deimos Fort hay registros históricos mantenidos por el Armero-Erudito Mithz. Está la historia del ser, una referencia completa de como un gran líder tribal Venturano (anterior al Imperio) juró venganza antes de su ejecución a manos de sus enemigos, cómo fue enterrado en secreto y resucitado mediante nigromancia a una infecta no-vida que lo convirtió en la sádica criatura, y, finalmente, sellado por unos sacerdotes de Palad (antigua Divinidad del Bien y el Orden).

El Sheriff-Alcalde Nott prometerá mandar mensajeros a la Orden informando de la situación, pero no quiere desguarnecer Deimos Fort: prefiere que su gente “guarde” el lugar por si la criatura intenta empezar a asolar Ventura y que, con más tiempo y menos precipitación, se organice una expedición adecuada para acabar con el ser. Lamenta el posible destino que aguarda a los pobladores de Fobos Town, pero no mandará al matadero a nadie de su gente, y cree que prescindir de demasiados es una temeridad. Aún así, equipará a los jugadores de suministros en forma

razonable si insisten en volver.

Si el PJ del Sheriff del grupo o un Pistolero Errante actúa especialmente bien en su estereotipo de héroe “sólo ante el peligro” que quiere ir a una misión casi suicida, se le hará entrega de unas Altas Pistolas recién fabricadas, bajo promesa de acabar con la criatura y devolverlas (las Altas Pistolas causarán un daño que se restará permanentemente del máximo de la RP del Draugar).

Nota: la entrega de unas Altas Pistolas es un momento épico, que se debe narrar adecuadamente. “El viejo Armero-Erudito Mithz quedará pensativo y, finalmente, tras gravemente pedir permiso al Sheriff-Alcalde Nott (sin que puedan oír para qué), se irá y volverá con una caja de madera grabada profusamente con escenas propias de la Orden de Pistoleros. Dentro de la misma, envueltos en fieltro azul oscuro, están 2 enormes revólveres lustrosos, con cada elemento de los mismos, tanto de metal como de madera, grabados con líneas y símbolos delicadamente entrelazados. Sus tambores tienen capacidad de cinco balas de calibre fusil, que completan el grabado de un Pentáculo. Son Altas Pistolas, una visión que muchos de los presentes nunca creerían poder contemplar. El Armero-Erudito asentirá y dirá que es el trabajo de 20 años y 3 intentos fallidos el que tienen en las manos, y qué sólo hace entrega del mismo porque es para misiones como ésta para la cual fueron concebidas.”

Por reglas, hay que tener Fuerza al menos a 3 para usar Altas Pistolas, amén de tener que ser manejadas con una descripción específica “Uso de Altas Pistolas” so pena de sufrir un penalizador de -4. Sin embargo, si una vez por día el que reciba las Altas Pistolas supera sin gasto de RP un DP de Uso de Pistola de 14, podrá reducir en 1 el penalizador en 1 por prueba superada (está practicando con ellas). Cuando dispare, ya fuera de práctica, se le permitirá sumar “Uso de Pistola”/3 (redondear hacia arriba).

Escena 5: Resistencia

Independientemente del resultado de su último enfrentamiento con los jugadores, o que estos opten por ir en busca de ayuda a los poblados vecinos o a investigar a las Ruinas, el Draugar aumentará el ritmo de la masacre entre los colonos. Cada día de esta escena, morirán o desaparecerán al menos 3 personas o animales del ganado. No conforme atacar sin más, recurrirá a estrategias sádicas como el amenazar a una víctima con ser devorada si no le proporciona otras, tratando de dividir los supervivientes, dejar víctimas mutiladas pero vivas para que mueran lentamente,... todo para que cunda el pánico. Ni decir tiene que hará extensivo uso de su Aura de Locura. MacGuire y los jugadores que hayan permanecido en Fobos Town las pasarán mal intentando contenerle. Es más, pronto (pongamos cuando hayan habido 10 víctimas, mejor llevar la cuenta) tendrán que lidiar con grupos de habitantes que se atacarán entre sí por miedo, demencia o para entregarlos como chivos expiatorios a la criatura. En un intento de combatir más eficazmente la amenaza, MacGuire revelará sus conocimientos de Ocultismo, pero no aclarará su inclinación a la nigromancia. Si en algún momento consiguen hacer el suficiente daño a la criatura (pongamos, le dejan a la mitad la RP), el Draugar dejará de fingir que sólo puede actuar de noche y podrá atacar de día también. La primera materialización del Draugar de día se debe de narrar adecuadamente, como momento importante de la aventura.

Nota: en algún momento deben deducir o MacGuire deducirá que sólo podrían acabar con el Draugar en su sanctasanctórum, en su tómulos de Las Ruinas.

Escena 6: Ares City

Los jugadores que decidan ir a Ares City en busca de ayuda posiblemente tengan la idea

equivocada de que el Draugar sólo puede actuar de noche. Craso error: la primera noche que estén de camino, y en forma etérea, la criatura empezará a azuzarles a unas 2 horas para el amanecer. Normalmente, procederán a levantar campamento, pero el ser hará lo posible para que sea precipitadamente, poco menos que saltando a los caballos. Durante la cabalgata o enfrentamiento nocturno, el Draugar no dejará que se rebaje la tensión acosándoles, haciéndoles caer de los caballos, matando alguno de los mismos animales o PNJs que pudieran acompañarles y, en pocas palabras, no dejándoles en paz un instante. Cuando empiece a clarear el día, el monstruo parecerá esfumarse. Los jugadores entonces suspirarán de alivio, y posiblemente desmonten para descansar y hacer inventario. Cuando eso ocurra, describe que *“cuando el sol ha salido del todo empiezan a oler un hedor demasiado conocido ya, y ven como una niebla untuosa y verde-grisácea se va condensando junto a ellos formando el monstruo, mientras su risa resuena”*. Si pasa esto, podría ser el “fin” de la aventura: el Draugar puede, a elección del director, matar a varios de ellos y abandonar el resto o a todos, con promesa de regresar. Tal vez lleguen en un épico esfuerzo, rozando lo imposible, a Ares City, pero eso condenará a Fobos Town. Sin embargo, si deciden volver a Fobos Town a pie, en una proeza de supervivencia que les mermará el resto de la aventura, en 2 días llegarán a la misma, con un encuentro con un León de las Colinas de por medio, pero sin indicios de su antagonista sobrenatural.

Escena 7: Ira

MacGuire ha decidido acabar con el Draugar personalmente, y ha ido a las Ruinas con un grupo de voluntarios de los supervivientes en una misión de venganza. Está fuera de sí, por lo que no duda a recurrir abiertamente a sus conocimientos de nigromancia, pero no es suficiente. El Draugar, en una muestra de cínico humor, la mata y convierte en un espectro enloquecido usando el Hacha de Draugar (un artefacto maldito, una hacha de guerra de doble filo enteramente metálica, que por suerte no usará en combate normal). Si los jugadores tardan más de 8 días desde el inicio de la expedición a las Ruinas, se encontrarán con los 2 enemigos, si no llegarán a tiempo de encontrar el grupo siendo masacrado por el Draugar mientras MacGuire intenta en vano contenerle con sus rituales. El Draugar esta vez intentará combatir a muerte, sólo cuando se vea con menos de 5 puntos de RP (incluso 0) pasará a forma etérea y huirá hacia su túmulo, donde intentará resistir el posible asalto final.

MacGuire como espectro no podrá materializarse, será siempre parcialmente visible y tendrá un Aura de Locura similar a la del Draugar, pero ninguno de sus otras capacidades. Atacará a los jugadores mientras los acusa con voz espectral de ser la causa de todos los males sobrevenidos.

Epílogo: Explicación

MacGuire persigue un artefacto de gran poder que está en el túmulo del Draugar, que localizó hace años gracias a sus estudios y las investigaciones sobre el terreno hechas por sus grupos de exploradores. MacGuire desconoce que el Hacha de Draugar (el artefacto) es un objeto maldito que creó originalmente a la criatura, sólo sabe que los registros que ha consultado la describen como un arma mágica de gran poder. Lo que pasó al grupo de buscadores de reliquias desaparecido es que MacGuire juzgó mal la naturaleza de la criatura, por lo que dio instrucciones para se realizara un ritual que pensaba que lo destruiría, previo a abrir y saquear su túmulo. El ritual, inadecuado para su propósito, fracasó, y, peor, rompió el ya debilitado sello de poder arcano que contenía al Draugar. La criatura, al fin liberada tras siglos de cautiverio, acabó con todos los miembros de la expedición, alimentando su poder con sus vidas y se quedó como botín su material, que arrastró a su túmulo. Sin embargo, el Draugar pronto observó que su poder se gastaba con rapidez en este entorno futuro casi vacío de magia, por lo que comprendió que debería alimentarse continuamente o pasaría de nuevo a forma de espíritu debilitado. Así que se entregó con sádica alegría a la tarea de

aislar el pueblo de Fobos Town e ir acabando con sus habitantes.

Sobrevivir, acabar con el Draugar y destruir el artefacto maldito deberían ser las condiciones mínimas de éxito de la aventura, un añadido es la supervivencia del mayor número posible de colonos y salvar a Ation MacGuire para llevarla ante la justicia, un extra.

APÉNDICE

PNJS

Ation MacGuire

Mujer de 65 años edad, con muy buena salud y enérgica, es Alcalde de la población errante de Ares City. Aparte de ejercer como Alcalde, es una acaudalada tratante de grano y de antigüedades, sacadas de expediciones a ruinas de la región que ella misma organiza y financia. Muy bien vista por sus vecinos, esconde que es una ocultista especializada en Nigromancia. Lleva su pelo canoso en media melena, y viste ropas de hombre por considerarlas más cómodas, acostumbrada de su juventud, en que ella misma guiaba la exploración de ruinas en busca de reliquias. Nunca va sin su cuchillo “especial” al cinturón.

PH	60
RP	10

Trasfondos								
Rasgos	Cuerpo	1	Mente	1	Inteligencia	2	Empatía	1
Descripciones	Fuerza	0	Ver-Avistar	2	Historia	3	Carisma	2
	Destreza	1	Oír-Escuchar	3	Geografía	3	Posición social	2
	Resistencia física	1	Instinto	1	Sociedad	2	Fama	1
	Reflejos	1	Rastrear	0	Teología		Convencer	3
	Velocidad	2	Buscar	3	Mitos y leyendas	4	Intimidar	1
	Pelea		Voluntad	4	Ocultismo	4	Evaluar	3
	Combate armado				Medicina	2	Trato con Animales	
	Uso de pistola				Naturaleza		Montar	
	Uso de fusil				Supervivencia			
	Uso de cuchillo	2			Armería			
					Cuidado de Animales			

Equipo especial: Cuchillo Encantado, Daño +2 con +1 contra sobrenatural.

Rituales de nigromancia:

a) 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 : será necesaria la tirada habitual para rituales de (mente + ocultismo) / 3 contra un desafío de protagonismo de 14. Usar un sacrificio humano aumenta la efectividad del círculo a un 90% y reduce su nivel a 2, el desafío de protagonismo baja hasta 13.

–Resultados : cualquier no muerto que entre dentro del círculo, independientemente de su poder, queda debilitado, paralizándolo 3 segundo 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). Con sangre humana se sube a 90%.

b) 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 : en el nivel básico y mínimo del ritual implica un desafío de protagonismo de 13 contra la tirada habitual de (mente + ocultismo) / 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.

c) Sentir Fantasmas y Espectros, 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 : el ritual implica un desafío de protagonismo de 12 contra la tirada habitual de (mente + 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.

Sheriff Retus

Angus Retus, flamante nuevo Sheriff de Ares City, fue retirado de la División de Exploradores de la Orden de Pistoleros (conocidos también como División de Rangers) tras un incidente del cual nunca hablará, pero que le ha dejado la mitad derecha del rostro con marca de quemadura, tuerto de ese lado y varios dedos de la mano correspondiente inutilizados, incluyendo el pulgar. Como Sheriff es un novato, aunque este tardío cuarentón es un veterano en todos los demás aspectos. Asignado a Ares City en sustitución del fallecido Sheriff Brett, se encuentra sólo y algo perdido, aunque intentando ponerse al día. La prueba más palpable de sus problemas es que su garita el un caos de documentación (libros, documentos oficiales, pergaminos y mapas) que está revisando. No ayuda no tener un sólo conocido entre los vecinos ni ayudantes (también perecieron con el Sheriff anterior). Si un personaje con un motivo válido para hablar con él sobre el viaje en sí (un Sheriff, un explorador o guía profesional, por ejemplo) le pregunta, dirá que ha encontrado algo muy extraño en la documentación del Sheriff anterior, aunque no sabe como interpretarlo: por un lado la región de Fobos Town está bastante bien cartografiada, pero por otro tiene omisiones y extrañas

características. En sus palabras: *“En 150 años de documentación y mapas, parece por un lado que a nadie se le ocurriera que podría haber aguas subterráneas en una región tan amplia, lo que es lo más normal, y por otro tampoco aparece ningún intento de colonización, pero sí hay abundantes exploraciones en los últimos 20 años de Las Ruinas. No me creo del todo que la supuesta falta de agua, los bichos venenosos y los Leones de las Colinas echen tanto para atrás a los hacendosos cultivadores de Ditur ni a los testarudos Venturanos, que viven tan cerca de ahí. Claro que el sitio parece algo gafado, como atestigua la desaparición de más de 4 bandas de forajidos que se cree intentaron poner su cubil allí. Por supuesto, es especulación... Ojala pudiera ir yo mismo, pero tengo tanto papeleo y cosas pendientes por hacer para poner orden aquí...”*

Pobladores de Fobos Town

Estos personajes no jugadores tienen como única función ser fuente de problemas para los jugadores y víctimas para el Draugar, por lo que no tienen ficha completa. Los colonos son carpinteros, albañiles y algunos campesinos que están preparando el terreno para el resto, no luchadores, así que el valor y el uso de armas no son su fuerte.

RP 5, Cuerpo/Mente/Inteligencia/Empatía=2
pueden tener:

- un cuchillo de daño 2, o
- una pistola de daño 2, o
- un fusil de daño 3

Alcalde-Sheriff Nott

Administra la vida civil de Deimos Fort con mucha mano izquierda, sin interferir en temas que no atañen la seguridad, por lo que, a diferencia de otros poblados venturanos, no ha convertido el lugar en una base militar. Aunque la práctica totalidad de la población adulta está en la milicia, los habitantes van turnándose en sus responsabilidades, y tienen tiempo y libertad en su vida “civil”. De hecho, muchos no se ponen nunca el uniforme de miliciano, aún en servicio. El Alcalde-Sheriff se apoya en gran medida en el Capellán, el Armero-Erudito y el Médico de Deimos, debatiendo y haciéndoles partícipes de todas las decisiones que afecten al pueblo, y así, como muestra, recibirá a los jugadores en presencia de esos 3 últimos.

Cincuentón bajo, calvo, y muy robusto, de carácter serio y estricto, Nott viste un traje formal oscuro (pensad en un oficial del 7º de caballería de una película de vaqueros) con su Pentáculo a modo de medallón, un fusil a la cadera izquierda (en una funda especial larga) y un cuchillo largo en horizontal a la cadera.

Pobladores de Deimos Fort

Salvo que los jugadores se desvíen mucho de lo previsto, la interacción con los habitantes de Deimos Fort será narrativa. Si las cosas se complican, suponed que el Sheriff-Alcalde, el Médico y el Armero-Erudito superarán cualquier descripción pertinente para el caso con un +3 con respecto a la de los jugadores. El resto de habitantes del lugar:

RP 8, Cuerpo/Mente/Inteligencia/Empatía=3, Pelea a 5
pueden tener:

- un cuchillo de daño 2, que usarán con Uso de Cuchillo a 4 o
- una pistola de daño 2, que usarán con Combate Armado a 4 o
- un fusil de daño 4, que usarán con Uso de Fusil a 4.

Enemigos

Draugar

El Draugar es un no-muerto cuya mera presencia enloquece los seres vivos a su alrededor. Estaba atado mediante un poderoso sello al túmulo donde está enterrado su cuerpo original, por lo que sólo podía influir de día localmente (unos 100 metros) con su poder de Aura de Locura, aunque de noche podía moverse por toda la región como espíritu incorpóreo, siempre que ahorrara suficientes fuerzas previamente. Un ritual mal realizado sobre su túmulo rompió la contención, y, de nuevo libre, ahora puede desplazarse por toda la región de día y de noche así como tomar forma material. En forma material su aspecto es el de un hombre grueso cubierto por completo de una armadura de mallas y un bacinete sin visera. Su rostro está arrugado sin llegar a decrepito y sus dedos rematados por garras que traspasan el final de los guanteletes. Tiene un gran peso para su tamaño, fuerza sobrehumana y despiden un fuerte olor a podredumbre. Puede, además, aumentar su volumen como de un globo se tratara a voluntad hasta tener unos 3 metros de altura (su equipo cambia en proporción), lo que afecta su peso, velocidad y fuerza, y también reduce ostensiblemente el tiempo que puede permanecer en forma material y alejado de su tumba. Sin embargo, devorando animales y personas recupera poder. Es muy cruel, siendo común que engañe y se burle de sus víctimas, recreándose en su terror, a la par que inteligente, por lo que, por ejemplo, oculta en lo posible sus huellas para evitar que se encuentre su túmulo y huirá sin rubor si se ve muy amenazado. Sin ayuda arcana, sólo puede ser destruido del todo si se destruye el cuerpo del túmulo que ocupa o exorcizándolo del mismo.

PH	160
RP	90

Trasfondos								
Rasgos	Cuerpo	4	Mente	3	Inteligencia	5	Empatía	-1
Descripciones	Fuerza	6	Ver-Avistar	4	Historia	5	Carisma	
	Destreza	4	Oír-Escuchar	4	Geografía	5	Posición social	
	Resistencia física	6	Instinto	3	Sociedad		Fama	
	Reflejos	4	Rastrear	3	Teología		Convencer	-4
	Velocidad	4	Buscar	3	Mitos y leyendas	5	Intimidar	6
	Pelea	6	Voluntad	6	Ocultismo		Evaluar	4
	Combate armado				Medicina		Trato con Animales	-4
	Uso de pistola				Naturaleza		Montar	
	Uso de fusil				Supervivencia			
	Uso de cuchillo				Armería			
					Cuidado de Animales			

Garras: +3 Daño de Pelea, lo que supone sumando Don “Denso” +8 en forma material normal y +11 en forma material grande. No aplicable forma etérea.

Armadura: 5 en forma material normal y 8 en forma material grande. No aplicable en forma etérea, ataques puramente físicos son ignorados sin más.

Dones resumidos

a) **Denso**: +5 daño ataque CC y DP Fuerza, Armadura +5, penalizador -3 DP Destreza y Velocidad.

b) **Forma etérea**: coste de 1 PH de la RP/hora, velocidad 3 veces caballo, vuelo e ignora terreno. Puede llevar una persona, animal y equipo que coja en forma material y hacerle pasar a forma etérea también sin coste. Especial: don de Rastrear Vida. Coste 5 RP parar a pasar a este estado. Ir de forma etérea a forma intermedia de niebla verde-grisácea apestosa y vice-versa no le supone

coste.

c) **Forma material:** coste 5 PH de la RP/hora. Especial: Hedor de Podredumbre. Coste 5 PH de la RP parar a pasar a este estado.

d) **Forma material grande:** +8 daño ataque CC y DP Fuerza, Armadura +8, penalizador -5 DP Destreza y Velocidad. Coste de 5 PH de la RP.

e) **Aura de Locura:** área 50 metros alrededor todo animal o persona sufre ataque Voluntad DP 12, 1 vez por hora. Ataque voluntario coste 1 a 5 PH de la RP, sumando gastado a ataque, si no es de área pero con objetivo, suma +2.

f) **Hedor a Podredumbre:** área 5 metros alrededor todo animal o persona sufre ataque Voluntad DP 10 por mal olor. Hedor permanece 10 minutos por simple presencia o 4 horas en objetos tocados.

Dones en versión larga

Forma etérea/material: puede permanecer en forma material o etérea fuera del área de su túmulo mientras tenga puntos de RP para sacrificar por hora (1 en forma etérea, 5 en material). Puede consumir un ser vivo en su forma material para aumentar su RP (1 punto por cada PH del ser consumido). Puede cambiar de forma a voluntad, pero tendrá que gastar 5 puntos de RP cada vez. En forma etérea es intangible, invisible, pierde su Hedor y puede desplazarse al triple de velocidad que un caballo, por lo que ir la distancia entre las Ruinas y el asentamiento de Fobos Town le consume 3 horas (no tiene que pararse a descansar e ignora el terreno). Cuando cambia de forma, tiene un estado intermedio como una niebla verde-grisácea untuosa y apestosa, en el que puede permanecer si desea. La forma intermedia tiene todos los beneficios de forma etérea excepto la invisibilidad y el Rastrear Vida, a la para que retiene el Hedor propio de la forma material. El Aura de Locura SIEMPRE está presente.

Denso: tiene un +5 al Daño, a las DP de Fuerza y resta 5 puntos a todo daño que reciba debido a su gran densidad, pero también sufre -3 a las DP de Destreza y Velocidad.

Aura de Locura: a 50 metros o menos del Draugar todo ser consciente sufre un ataque a la Voluntad DP de 12, los fallos repercuten en pérdida de RP (resultado de Tirada+bonus-DP), se debe repetir cada hora. El Draugar puede ejecutar el ataque de forma voluntaria independiente del efecto automático, en cuyo caso debe gastar entre 1 hasta 5 puntos de RP para aumentar la DP en 1 por cada punto gastado. Además puede decidir hacer el ataque específico a una persona en vez de área, en cuyo caso suma +2 a la DP. El Draugar puede intentar disimular su aura, pero al coste de 1 punto de RP por cada minuto y aún así podrían percibirlo con Instinto a DP 10.

Hedor a Podredumbre: en forma física y durante la transición entre estados, el Draugar despiden un olor a podredumbre que exige un DP de Voluntad de 10 si está a 5 metros o menos (resultado de Tirada+bonus-DP) cada 5 minutos. El hedor del Draugar permanece unos 10 minutos por donde halla pasado, y unas 4 horas sobre lo que halla tocado.

Aumento de Tamaño: gastando 5 puntos de la RP el Draugar aumenta de tamaño hasta medir 3 metros de altura, junto a un aumento de peso correspondiente. Gana +3 (apilando +8) puntos de Fuerza, en Pelea y el daño que recibe se reduce en 8, pero sufre -5 en Destreza y en Velocidad. El cambio permanecerá mientras lo desee el Draugar o se agote su poder. Volver a forma material normal después del Aumento de Tamaño es sin coste.

Rastrear Vida: en forma etérea el Draugar simplemente es capaz de saber donde está todo ser vivo

de sangre caliente de al menos el tamaño de un perro de la región que incluye Fobos Town (por concretar, un radio de 3 días a caballo centrado en el asentamiento). Es capaz de distinguir la cantidad de “fuerza vital” de los mismos (PH), aunque esto no lo capacita para distinguir entre seres y personas específicas en general.

León de las Colinas

Es un gran felino de unos 3 metros de longitud y de unos 250 kilos 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 y capacidad de camuflaje en el terreno. Pueden cazar tanto de noche como de día. Los Leones de las Colinas 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.

RP 8,

Cuerpo 8, Mente 3, Inteligencia 1, Empatía 2

Rastrear 8, Sentidos 8

Garras 8/+3 Daño

Don: **Sigilo y camuflaje** hay que sacar un DP de al menos 13 para percibirlo en modo sigilo y 15 si no se mueve en absoluto.



Fichas pregeneradas

La aventura es bastante difícil, para 4 jugadores debería ser todo un reto para personajes de 80 a 100 PH y casi imposible para personajes de 60 PH, que es el mínimo recomendado. Aquí se ponen ejemplo de personajes con 80 PH en Descripciones/RP y 80 PH en equipo. Se pueden usar tal cual o usarlas como base para hacer otros personajes. En el manual vienen los detalles de creación de fichas, pero básicamente consiste en repartir entre un mínimo de 6 Descripciones de cada rasgo y la RP los PH de creación (con 60 PH el mínimo es de 10 en RP), y gastar los PH de equipo en adquirir el equipo inicial (hay un apartado en el APÉNDICE con equipo y costes). Los Rasgos se calculan como la media de los 3 valores menores de las descripciones adquiridas bajo ese Rasgo. Modificar las fichas para crear personajes no Pistoleros implica cambiar el Pentáculo de Justicia por otro equipo.

Sheriff de la Orden

PH	80
RP	20

Trasfondos								
Rasgos	Cuerpo	1	Mente	2	Inteligencia	1	Empatía	2
Descripciones	Fuerza	1	Ver-Avistar	3	Historia		Carisma	3
	Destreza	2	Oír-Escuchar	2	Geografía	2	Posición social	1
	Resistencia física	1	Instinto	3	Sociedad	3	Fama	
	Reflejos	3	Rastrear	1	Teología		Convencer	4
	Velocidad	3	Buscar	3	Mitos y leyendas	2	Intimidar	3
	Pelea		Voluntad	4	Ocultismo		Evaluar	3
	Combate armado				Medicina	1	Trato con Animales	
	Uso de pistola	5			Naturaleza		Montar	3
	Uso de fusil				Supervivencia			
	Uso de cuchillo				Armería	3		
					Cuidado de Animales	1		

Equipo:

Revólver (daño 2 alcance corto, 6 balas tambor), Balas (12), Cuchillo pequeño (daño 2 cuerpo a cuerpo), Equipo de acampada, Pentáculo de Justicia de la Orden (+4 tiradas sociales mientras estatus implicado no sea superior, +4 resistencia efectos sobrenaturales), Caballo (Cuerpo 4, Velocidad 10, Mente 1, Instinto 5, RP 5), Galón (moneda) (9)

Nota: sirve como base para Pistolero Errante o Forajido.

Erudito de la Orden

PH	80
RP	20

Trasfondos								
Rasgos	Cuerpo	1	Mente	1	Inteligencia	3	Empatía	2
Descripciones	Fuerza	1	Ver-Avistar	2	Historia	4	Carisma	2
	Destreza	1	Oír-Escuchar	3	Geografía	4	Posición social	2
	Resistencia física		Instinto	2	Sociedad		Fama	
	Reflejos	1	Rastrear	0	Teología	3	Convencer	2
	Velocidad	1	Buscar	4	Mitos y leyendas	4	Intimidar	2
	Pelea	3	Voluntad	5	Ocultismo	3	Evaluar	2
	Combate armado				Medicina	5	Trato con Animales	
	Uso de pistola				Naturaleza		Montar	1
	Uso de fusil	3			Supervivencia			
	Uso de cuchillo				Armería			
					Cuidado de Animales			

Equipo:

Fusil (daño 4 alcance medio, 5 balas), Balas para fusil (8), Equipo Médico, Pentáculo de Justicia de la Orden (+4 tiradas sociales mientras estatus implicado no sea superior, +4 resistencia efectos sobrenaturales), Caballo (Cuerpo 4, Velocidad 10, Mente 1, Instinto 5, RP 5), Galón (moneda) (7)
Nota: sirve como base para cualquier tipo de profesional y Ocultistas. Este ejemplo en concreto es el de una persona con una cultura general alta, aunque desde el punto de vista práctico sería un médico. En el caso de Ocultistas, los rituales se adquieren como equipo (ver en el manual de RyO) y no se recomiendan más de 3. Los rituales de “Círculo de Protección”, “Bendecir Ataque” y “Encantar Arma Blanca o Balas” son los más comunes entre los miembros de la Orden, aunque “Adivinar Camino” también podría tener sentido (están descritos en un apartado propio de este Apéndice). El “Medium”, “Mal de Ojo” y los rituales Nigrománticos del manual de RyO deberían ser admitidos para un personaje jugador con reservas.

Explorador de la Orden

PH	80
RP	20

Trasfondos								
Rasgos	Cuerpo	2	Mente	2	Inteligencia	2	Empatía	0
Descripciones	Fuerza	2	Ver-Avistar	3	Historia	1	Carisma	0
	Destreza		Oír-Escuchar	4	Geografía	4	Posición social	0
	Resistencia física	2	Instinto	3	Sociedad		Fama	
	Reflejos	2	Rastrear	5	Teología		Convencer	0
	Velocidad		Buscar	1	Mitos y leyendas		Intimidar	0
	Pelea	2	Voluntad	5	Ocultismo		Evaluar	
	Combate armado				Medicina	0	Trato con Animales	3
	Uso de pistola				Naturaleza	4	Montar	3
	Uso de fusil	3			Supervivencia	5		
	Uso de cuchillo	4			Armería			
					Cuidado de Animales	4		

Equipo:

Fusil (daño 4 alcance medio, 5 balas), Balas para fusil (8), Cuchillo de caza (daño 4 cuerpo a cuerpo), Equipo de acampada, Pentáculo de Justicia de la Orden (+4 tiradas sociales mientras estatus implicado no sea superior, +4 resistencia efectos sobrenaturales), Caballo (Cuerpo 4, Velocidad 10, Mente 1, Instinto 5, RP 5), Raciones de comida (2), Galón (moneda) (2)

Nota: sirve como base para exploradores, cazadores, buscadores de reliquias y bandidos.

Personajes jugadores: guías

Los personajes de RyO pueden seguir una serie de profesiones y orígenes raciales y culturales, pero en el fondo son humanos que, salvo contadas excepciones, sólo cuentan con sus conocimientos y habilidades. En el manual de RyO están descritos algo arquetipos como guía para creación de personajes, pero en el fondo casi cualquier personaje sacado de un Western vale como base. De cara a esta aventura, puede ser importante dar una motivación a cada personaje para encontrarse en la situación de ir a Fobos Town, por ejemplo:

1. Le han contratado para acompañar a Ation MacGuire
2. Tiene interés en explorar la región y/o más concretamente Las Ruinas (Exploradores, Ocultistas, Pistoleros, Buscadores de Reliquias, etc)
3. Tiene un interés personal en ir, por ejemplo, un familiar (padre, madre, hermano o hermana, etc) estaba con los exploradores desaparecidos en Las Ruinas o está entre los colonos.
4. Tiene una misión concreta, por ejemplo, ser el nuevo Sheriff o Padre/Madre de Fobos Town. Un bonito añadido sería que fuera una misión secreta.

Arquetipos

Los arquetipos típicos de RyO tienen más importancia en la interpretación que influencia sobre la ficha (aunque sería conveniente que encajara), por lo que pueden combinarse mientras sea coherente el resultado. Ejemplos profesionales:

Pistoleros de Harandró: es fácil inventar un motivo por el cual la Orden puede mandar abiertamente o no un Pistolero a Fobos Town. Sin embargo, es recomendable en esta aventura que no sea un miembro de la División de Cazadores.

Padres/Madres: los pastores de Luz tienen muy fácil encajar en esta aventura.

Eruditos y profesionales: médicos, alquimistas, herreros, armeros, cazadores, cronistas, juglares

etc. Es relativamente fácil incorporar uno a la aventura.

Buscavidas: siempre parecen tener un motivo para estar en cualquier parte. Aquí encajan Tahúres, exploradores independientes, Pistoleros Errantes, Forajidos, etc.

Ocultistas: estos personajes juegan con el secreto de su condición de conocedores de lo Arcano, y deben parecer ser otra cosa (cualquier profesión). Ser expuestos les puede suponer más de un problema, ya que si un Ocultista es mal visto, a uno especializado en nigromancia usualmente se le echa del pueblo a patadas o tiros, y si se le confunde con un Sectario o Brujo del Abismo, directamente se le mata.

Nacionalidades y razas

Harandranos: por defecto se supone que los personajes de la aventura son Harandranos originarios de Ditur o Ventura, aunque no hay problema en suponer que provengan de cualquier otra región de Harandró (en el manual vienen los detalles). Los personajes provenientes de Ditur son básicamente iguales a personajes de Western de la llanuras, mientras que los Venturanos son más bien como Escoceses sin Kilts, y se distinguen por no ser jamás campesinos, su disciplina, su tendencia a la marcialidad, su respeto hacia la Orden de Pistoleros, ser común que lleven espada (aparte de armas de fuego) y que tengan buenas habilidades de lucha.

Verdosos: minoría racial con sangre de Orco, físicamente son más grandes y robustos que la media, de piel olivácea, pelo negro y algunos tiene caninos inferior algo más grande (sólo visibles cuando abren la boca). Un personaje Verdoso deberá sufrir problemas de exclusión social, y más si elije ser un bárbaro Verdoso del Kran, aún a pesar que en Harandró por ley no hay discriminación racial ni religiosa. Un personaje Verdoso puede ser Chamán, es decir, sacerdote y guía espiritual de su gente, lo que puede dar lugar a interesantes situaciones si se supone que ya hay algunos de la minoría Verdosa entre los colonos. Los Chamanes son tolerados a regañadientes y bastantes controlados en Harandró por las autoridades, pero no se les confunde con Ocultistas o seguidores del Abismo.

Una forma de convertir la ficha de un jugador a Verdoso es suponer coger uno de los siguientes Dones (ver manual de RyO):

- Verdoso: el personaje es Verdoso, pero nativo o al menos integrado en la sociedad Harandrana, por lo que hablará y llevará ropas normales. Tiene un +2 a Fuerza y -3 a tiradas sociales con no Verdosos.
- Verdoso del Kran: el personaje es Verdoso originario del Kran. Aparte de rasgos raciales más acusados, habla con acento y viste ropa propia de su cultura (túnica corta sin mangas y capa de piel) o una adaptación o mezcla con ropa harandrana. Tiene un +3 a Fuerza y -4 a tiradas sociales con no Verdosos. Puede llevar un espadón de hoja ancha a la espalda (Daño +6).

Para crear un Chamán basta con poner puntuaciones adecuadas en Ocultismo y Mitos y Leyendas, elegir la clase mayor y menor de espíritu afines y coger el Ritual “Trance Chamánico” (ver en APÉNDICE el apartado Rituales).

Randranos: un inmigrante Randrano puede justificarse, aunque su condición de extranjero de una nación no amiga sólo le acareará problemas en general. Los Pistoleros de Ran en esta aventura es muy difícil o imposible hacerlos encajar.

Breves apuntes sobre el SISTEMA PROPIO de RyO

La tirada, denominada Desafío de Protagonismo, se hace con 1d10 sumando la Descripción o Rasgo adecuada, y se le puede sumar puntos de la Reserva de Protagonismo (RP) del jugador. Abajo se pone una tabla orientativa de dificultades de DP y un glosario de términos:

Dificultad baja	6 o menos	Dificultad muy alta	12 o 13
Dificultad media	8	Casi imposible	15 o más

Término	Abreviatura	Descripción
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 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 bonos 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. Este valor determinará la consecución o no consecución de una acción durante una escena
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

En combate, la dificultad base de impactar a un objetivo se considera de Baja Cuerpo a Cuerpo (5-6) y Media a distancia (8, siempre que sea estático). Evidentemente, puede variar por armadura, cobertura, etc. El daño se resta de la RP, por lo que quedarse a 0 de RP no supone morir salvo que sea relevante dentro de la historia.

Rituales

El coste en PH de Equipo de un Ritual es de 2PH por nivel. El DP (Desafío de Protagonismo, es decir, dificultad) por defecto frente a nivel del ritual es de 11+Nivel (por ejemplo, para nivel 2 $11 + 2 = 13$ DP). Estos son los rituales a los que se recomiendan puedan acceder los personajes jugadores de la aventura:

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

Se debe superar un desafío de protagonismo de 14 para nivel 3, de 13 para el nivel 2 y de 12 para nivel 1. La tirada será la por defecto de (mente + 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

Su efecto se aplica al siguiente ataque de la misma escena en la que se ha realizado el ritual y después su poder desaparece. La elaboración equivale a una acción estándar.

-DP objetivo

Se debe superar un desafío de protagonismo de 14 para la elaboración del ritual a nivel 3 o de 11 si se puede realizar a nivel 1. La tirada es la habitual de (mente + 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

<p>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.</p>
<p>–Duración La elaboración del ritual dura 1 hora. El efecto se mantendrá durante las siguientes 24 horas.</p>
<p>–DP objetivo Además de la tirada habitual para la ejecución correcta del ritual de (mente + ocultismo) / 3 contra un desafío de protagonismo de 14, 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 puntos. Si alguna de las tiradas falla, el ritual no funcionará.</p>
<p>–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.</p>
<p>Círculo de protección - Nivel 1 / n</p>
<p>–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.</p>
<p>–Duración Lo que se tarde en realizar el círculo y símbolos de forma correcta.</p>
<p>–DP objetivo El nivel básico y mínimo del ritual que abarca un 1 de diámetro, es de 1, lo que implica un desafío de protagonismo de 12 contra la tirada habitual de (mente + ocultismo) / 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.</p>
<p>–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.</p>
<p>Exorcismo - Nivel 1 / 2</p>
<p>–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 sí debe ser donada voluntariamente), el ritual resulta más sencillo</p>
<p>–Duración El ritual durará tanto como sean capaces de aguantar el exorcista y la criatura etérea a la que se enfrenta.</p>
<p>–DP objetivo El nivel básico y mínimo del ritual implica un desafío de protagonismo de 13 (nivel 2) contra la</p>
<p>APÉNDICE XIII</p>

tirada habitual de (mente + ocultismo) / 3. El DP baja hasta 12 (nivel 1) si se dispone de un elemento adecuado para enfocar el rezo de expulsión (Pentáculo de Justicia, Amuleto, Libro de la Luz, etc). 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.

-Resultados

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.

RITUALES CHAMÁNICOS

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, que según el tipo 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, aunque todos pueden invocar a todos. De cara al juego, los rituales chamánicos funcionan como un ritual de Medium modificado, que es accesible para Ocultistas que no sean Chamanes.

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

Será necesaria la tirada habitual para rituales de (mente + ocultismo) / 3 contra un desafío de protagonismo de 14. 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

Será necesaria la tirada habitual para rituales de (mente + ocultismo) / 3 contra un desafío de protagonismo de 13. 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.

-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 a alguien, fortalecer un fuego, dar poder místico a un arma para que dañe seres sobrenaturales, cambiar el tiempo, etc). La afinidad del Chamán con la clase de los Espíritus disminuirá el nivel del ritual en 1. 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.

Clases de Espíritu

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 Espíritu

- 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.

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.

Objetos y equipo

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 causa.

A continuación algunos ejemplos de equipo, sobre todo armas, descrito para el sistema propio de la ambientación. 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.

Nombre	PH	Trasfondos	Daño	Otros
Revolver / pistola	10	Uso de Pistola / Combate armado	2	6 Tiros, 1 mano, AC
Fusil	12	Uso de Fusil	4	5 Tiros, 2 manos, AM
Alta pistola de la Orden	30	Fuerza > 2 y Uso de pistola >3 Combate armado > 3 SI NO SE CUMPLE -3 al uso o Uso de Alta Pistola	4	5 Tiros, 1 mano, AM
Fusil trueno	20	Fuerza > 2 y Uso de Fusil > 3 o -3 al ataque	6	1 Tiro, 2 manos, AL, tiene un 10% de posibilidades de atranque en cada disparo
Balas para pistola	2	Se podrían fabricar utilizando el trasfondo armería si se disponen de herramientas adecuadas. Desafío de protagonismo de 12.	-	1 bala
Balas para fusil	3	Se podrían fabricar utilizando el trasfondo armería si se disponen de herramientas adecuadas. Desafío de protagonismo de 10.	-	1 bala
Cuchillo pequeño	5	Uso de cuchillo	2	ACC
Cuchillo de caza	8	Uso de cuchillo	4	ACC
Equipo de escalada (arpeo más cuerda)	4	Para lanzar el arpeo se requieren los trasfondos destreza y fuerza (primando el segundo sobre el primero cuanto	-	Da un bono +3 a las tiradas necesarias para escalar o bien puede resultar imprescindible en algunas superficies.

		mayor sea la distancia)		
Pentáculo de Justicia de la Orden	12	-	-	Da un bono de: +4 en tiradas sociales mientras los implicados no sean de superior estatus +4 en resistencia a efectos sobrenaturales
Caballo	10	Cuerpo 4, Velocidad 10 Mente 1, Instinto 5, RP 5	-	No actúa por su cuenta, obedece órdenes sencillas si supera Mente DP 5 o aliado supera Trato con Animales DP 10
Caballo especial	15	Cuerpo 6, Velocidad 12, ataque CC 4 Mente 2, Instinto 6 Inteligencia 2, Supervivencia +4	-	ACC, cómo caballo normal pero puede actuar por su cuenta si supera Mente DP 8 o aliado Trato con Animales DP 10 (le pide ayuda)
Lámpara de aceite (de un cuarto de litro)	5	-	-	Lámpara de mano, ilumina un radio de entre 2 y 3 metros.
Recambio de aceite para lámpara (1 litro)	2	-		Duración de 6 horas aproximadamente
Raciones de comida	1	-		Ración para un día
Perro	12	Cuerpo 2, Velocidad 6, ataque CC 5 Mente 2, Oír-Escuchar 8, Oler 8, Instinto 8, Rastrear 8	-	ACC, obedece órdenes sencillas si supera Mente DP 5 o aliado supera Trato con Animales DP 8. Puede actuar por su cuenta con DP 8 Mente
Galón (moneda)	1			Moneda canjeable en agua.

Alcance de armas

Cuerpo a cuerpo	ACC	1 metro	Medio	AM	200 metros
Corto	AC	30 metros	Largo	AL	500 metros

Ocultismo en la aventura

Una pequeña reseña del conocimiento que pueden llegar a conocer los jugadores que parezcan encajar en principio con lo que sufrirán en la aventura. Esencialmente, actúan como falsas pistas, y aunque parece que es hacer trampas a los jugadores, pero lo que debe tenerse en cuenta es que el Draugar es una criatura única que no conocerán más que un par de estudiosos en todo el continente. Evidentemente, no toda la información estará disponible, sólo debería proporcionarse la adecuada a los resultados de Ocultismo o Mitos y Leyendas de los jugadores.

Nigromacia

La nigromancia 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 los mismos.

Espectro

Los espectros son espíritus de atados a un lugar u objeto con el fin de protegerlo, cosa que harán hasta que ellos o el objeto de su protección queden destruidos. El espectro carece de voluntad y personalidad, pero sí una limitada inteligencia. Un espectro se creaba mediante un ritual que incluía el sacrificio de un ser vivo cuyo espíritu torturado constituía la sustancia del nuevo ser. Son etéreos e invisibles salvo en circunstancias propicias (luz tenue en la oscuridad, un ritual que los haga visibles, percepción extrasensorial, etc), en cuyo caso resultan invariablemente aterradores. Aún sin poder verles u oírles, los animales y los humanos los podrían percibir una presencia indefinida a nivel instintivo. Los Espectros huyen de la luz del sol y no pueden actuar en y sobre zonas iluminadas por el mismo. Los Espectros tenían antiguamente un gran rango de poderes, pero evidentemente han quedado muy mermado, careciendo de la mayoría ellos actualmente. Poderes usuales de un espectro:

- alucinaciones menores: pueden inducir efectos sensoriales limitados (ruidos, movimientos, sombras, frío, etc en el límite de la percepción). Estas pueden constituir molestias pero no un ataque con daño. Su típico uso es molestar el sueño de sus objetivos, inducirles inquietud y ponerles en situaciones peligrosas (para que se caigan por un agujero, por ejemplo)
- miedo: el espectro puede inducir un miedo irracional en unos sujetos, el efecto es limitado pero reforzará otras acciones que tome con ese fin.
- drenaje: el espectro puede alimentarse de un ser vivo si permanece al menos 3 días en su zona de influencia. Este drenaje es muy lento, y no puede empezar a realizarse hasta que el espectro haya establecido una "conexión" con el sujeto objetivo (de ahí los 3 días). Una vez empieza, el sujeto no descansará aunque duerma, teniendo sueño intranquilo, con pesadillas, el espectro se reforzará con el poder que extraiga del sujeto y se irá reforzando a medida que este se debilite, amen de que el sujeto queda mucho más vulnerable hacia efectos del ser, aunque también empezará a percibirlo con los sentidos usuales, cada vez más fácilmente. El sujeto desarrollará también una adicción irracional al lugar u objeto que proteja el espectro, y en apariencia sufrirá de alguna enfermedad

debilitante extraña sin fiebre ni infección, pero que le hará aparecer signos de vejez prematura. El drenaje no llega a matar una persona adulta y sana, que podría prolongar ese estado años, algo fácilmente confundible con una dolencia crónica. Si se aparta la víctima de la zona de influencia del espectro, se recuperará gradualmente en un tercio del tiempo que haya estado siendo drenado o 6 meses, lo que ocurra antes.

Poderes avanzados de un espectro, cuando está por ejemplo a plena carga (al menos 1 semana drenando de una persona):

- aullido terrorífico: como miedo, pero mucho más potente y acompañado de alucinaciones auditivas muy fuertes que nublan la percepción del sujeto (aullidos usualmente, pero pueden ser de otra naturaleza: chirridos de insectos, sollozos de niños, etc).

- telequinesis: este poder es el más costoso para el espectro, pero le permite empujar objetos de hasta el tamaño y peso el de un hombre adulto unos 2 metros, por ejemplo para lanzar una persona contra una pared. También puede utilizar objetos pequeños como proyectiles con mayor alcance (los ligeros hasta 6 metros, los de peso medio 4 metros). No puede atacar directamente golpeando con este poder.

Fantasma

El fantasma es como un espectro en descripción y poderes, pero con inteligencia y voluntad. Desgraciadamente, aunque algunos puedan ser bienintencionados, tienen la percepción del entorno embotada por la locura. Algunos fueron creados como los espectros mediante nigromancia, pero hay casos que son personas que murieron con un fuerte pesar o asunto pendiente que les ate al plano físico. Suelen tener un objetivo, aquello que les ata a su existencia de ultratumba. Similares a los espectros, sin embargo son capaces e intentan una comunicación limitada usando alucinaciones menores y, cuando el sujeto duerme, apareciendo en sueños, normalmente reproduciendo recuerdos suyos. Los Fantasmas poderosos o que hayan estado al menos 1 semana drenando de una persona tiene el siguiente poder adicional:

Posesión: pueden poseer durante un tiempo el cuerpo de un ser vivo, preferentemente humano al que haya estado drenando, pues debe de vencer la resistencia de voluntad del objetivo. Una vez en el cuerpo, siguen teniendo todos los poderes salvo el de posesión. La posesión no dura más de una noche o día, finalizando al amanecer o anochecer. El fantasma puede acceder de forma limitada y torpe a sus conocimientos y habilidades de su víctima. Un sujeto poseído actúa como un sonámbulo al principio, hablando con voz pastosa y con movilidad torpe, pero si se le deja tiempo suficiente (media hora) el fantasma ya será capaz de controlarlo con más soltura, aunque no podrá disimular la dificultad en el habla y los ojos adormilados.

Vampiro

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. 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 tendrá la fuerza, destreza, agilidad y velocidad de 3-4 hombres, sentidos que les hará moverse de noche como a la luz del día, pero sus poderes ya no funcionan igual: debe 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 regenera sino que necesita sangre adicional para curarse las heridas, puede

convocar a los seres de la noche pero no controlarlos sino sólo sentir e influir su estado anímico, no puede controlar a sus víctimas aunque sí establece 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. 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 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.

