

¿ DE QUÉ TRATA ESTE JUEGO ?

Peleas, persecuciones, batallas, acción pulp, giros dramáticos, monstruos, poderes místicos, ruinas antiguas. Malvados hechiceros, déspotas hambrientos de poder, incursores primitivos, salteadores de caminos, mercaderes codiciosos, mercenarios sin piedad y bárbaros salvajes.

CREANDO UN PERSONAJE

Una forma de crear un personaje es elegir entre uno o varios de los siguientes Arquetipos y Ventajas/Desventajas. También puedes hojear las imágenes del manual de B&B como inspiración.

ARQUETIPOS

Aventurero	Amazona
Artista	Asesino
Bandido	Bárbaro
Cortesana	Esclavo
Gladiador	Guerrero
Hechicero*	Ladrón
Maestro del Loto*	Marinero
Mercenario	Monje*
Noble	Sabio
Sacerdote	Nómada
Pirata	

DESVENTAJAS

Carouser (Minor)
Damsel in Distress (Major)
Fear of Magic (Major/Minor)

VENTAJAS

Ace (Charioteer/Quartermaster/Born in the Saddle)
AB: Enlightenment, Lotusmastery, Sorcery
Brute
Fallen Noble
Former Gladiator
Ghoulblood (sólo Pueblo de los Túmulos)
Hoplite Training
Savage
Armor Use
Distract
Loincloth Hero/Bikini Heroine (+Improved)
One Hand and a Half
Strong Arm
Tooth and Nail
*Being like Water***
*Binding Ritual***
*Chemical Tradition***
*Demon Hunter***
*Impressive Aura** (+Improved)*
*Lotus Reserve***
Amazon
*Dancing Witch/Warlock***
Lowlife
*Monk***
Priest/Philosopher
Poisoner
Sage
Treasure Hunter
Trained Thrower
Helper
Temptress
Watch Your Back!
*** Esta ventaja requiere trasfondo Arcano*

REGLAS CREACIÓN DE PERSONAJES

Rango Experimentado.
Héroe nato.
Compensación por analfabeto.
Máximo un personaje arcano por grupo.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Comodín salvaje, Sangre y redaños.

¡La buena vida! ¿Qué armas mágicas?¿Qué riqueza? Lo obtenido se gasta en mujeres, vino o lo que los personajes más disfruten.

Eventos después de la aventura:
Los personajes que lo deseen extraen del mazo una carta de evento que refleja el tiempo pasado de juerga; generalmente tiene un efecto positivo o negativo durante la siguiente sesión o aventura.

Opcionales:
- **Acciones extremas** (Maldición, Último Aliento o ¡Vengadme!).
- **Incapacitación y Curación Heroica.**
- Reglas para grupos de 1 o 2 pjs.

TECNOLOGÍA

El metal más común en los reinos es el bronce. El hierro es común en el Imperio, las armas de acero son tecnología perdida y casi mítica, y las culturas más primitivas usan armas de piedra o hueso.

Moneda: la Luna Syranthia es utilizada de manera común.

Entretenimiento: las luchas de gladiadores y otros deportes de sangre son populares, así como los bailes.

La **red de carreteras** construida por el Imperio Faberterrano está hoy en día sin vigilancia y plagada de bandidos.

Las **armaduras pesadas** son generalmente raras, en su mayoría en manos de las Falanges de Hierro.

RELIGIÓN

La gente es supersticiosa, especialmente en las zonas rurales. Se veneran a varios dioses y las iglesias son poderosas, pero no existe nada de “Magia Divina”. Algunos sacerdotes sin embargo deciden aprender hechicería.

Los Imperiales y muchas zonas civilizadas veneran a la **Pareja Divina**.

En Tricornia, **Hordan, Señora de la Oscuridad**, es todavía adorada por los Príncipes Sacerdotes y sus secuaces.

Algunos Sacerdotes del Hierro todavía veneran a **Hulian, Señor del Fuego**.

Los Norteños adoran al **Señor del Trueno**.

Las tribus de la Sabana veneran a **Etu, la Madre, y Uletu, dios de la Fuerza**.

Los Valkios adoran a **Sha Mekri, dios Demonio**.

Los Señores de los Túmulos veneran a los **Ancestros, aquellos que están muertos**.

Los Hombres de Jade siguen el **Sendero de la Iluminación** en lugar de venerar a dioses.

Otros dioses son venerados a nivel local.

CULTURAS PRINCIPALES

Tribus de la Sabana de Marfil

Poblaciones negroides del sur, abarcan desde nómadas a granjeros y caníbales. En su mayoría fuertes y de estatura media, las mujeres son hermosas y deseadas por los esclavistas Caldeños. Las tribus a menudo luchan entre sí.

Pueblo de los Túmulos

Altos y musculosos, de piel grisácea y pelo gris o negro. Creen que la diferencia entre la vida y la muerte no es tan grande y que los espíritus de los Ancestros les hablan, dirigen y protegen. Utilizan armas, ropas y otros objetos rescatados de los túmulos. Los clanes tumularios están gobernados por reyes o caudillos y viven de la caza, el pastoreo, una agricultura primitiva y el pillaje.

Imperiales

Cultura similar a la bizantina/Roma tardía. En general sofisticados y civilizados pero desprecian a otras razas. Muchos son arrogantes, gordos y hedonistas. El Emperador gobierna Faberterra y es todavía el dirigente nominal de Syranthia y de algunas otras provincias.

Hombres de Jade

Cultura chino/tibetana que cree en la reencarnación y considera lo sobrenatural generalmente como algo malvado. Sus monjes viajan por las tierras y se aseguran de que la voluntad de su líder, El Iluminado, se lleva a cabo. Se encuentran comunidades de Hombres de Jade en Ekum, Kyros y Gis.

Norteños

Grandes, duros, orgullosos, testarudos y audaces, son un pueblo que aborrece y teme la magia y que vive en clanes. Visten pieles y lanas, aunque los hombres a menudo llevan el pecho descubierto. Los norteños suelen tener barba y llevan el pelo largo, las mujeres casadas lo llevan trenzado.

Tricornios

Hechiceros, arrogantes y crueles nobles, generales, sacerdotes y mercaderes que controlan esclavos de diverso origen, divididos en tres castas que constituyen el grueso de la nación. Son altos y esbeltos, lampiños, y de cabellos pálidos, rara vez negro azabache. Las familias nobles y los príncipes controlan Principados que luchan e intrigan unos contra otros.

Valkios

Los clanes Valkios, dirigidos por sus señores de la guerra y las Valkirias, viven del pastoreo y adoran a demonios. Visten ropas de cuero y son extremadamente diestros sobre sus ponis. Los Valkios son bajos y de pelo oscuro, pero sus sacerdotisas Valkirias tienen el pelo blanco o rubio. La longitud de la trenza de un guerrero indica lo poderoso que es.

IDIOMAS

El idioma más común es el Syranthio Imperial (o sólo Imperial). Otros lenguajes son el Código de Alquimista, los idiomas Bárbaros (Norteño, Caled y Lengua de los Túmulos), la Lengua de la Sabana, la Lengua de Esclavistas, Tricornio y Keronio Antiguo, los Secretos de Lobham, Pigmeo y Valkio. La alfabetización es más común entre los nobles Tricornios, Faberterrano, Syranthios, Caldeños, Kyrosios, y monjes Lobhan.

DOMINIOS DEL MAR DEL TERROR

Territorio Caled (Caleds)
Bosques de lanceros primitivos y fieros y druidas tatuados. Los Caled normalmente no pueden ser personajes jugadores.

Northeim (Norteños)
Tribus bárbaras que veneran al Dios del Trueno.

Tierras Fronterizas
Zona de amortiguación creada por el Imperio frente a los bárbaros del norte. Una línea de fortines gobernados por Caudillos semicivilizados aún aliados con el Imperio protege el río Godaxe.

Tricornia (Tricornios)
Los Altos Tricornios son hechiceros descendientes de los Keronios. El grueso de la nación está formado por esclavos de diferentes castas.

Ascaia (Amazonas)
Hogar de las Amazonas. Las mujeres de la ciudad se rebelaron y hoy en día ningún hombre es bienvenido en la ciudad.

Islas de los Mutilados
Se rumorea que son partes de la Estrella Terrible. Estas islas son el hogar de bárbaros primitivos y extrañas bestias.

Faberterra (Imperio de Hierro)
Imperio en decadencia de antigua grandeza. Las Falanges de Hierro restantes no han combatido en siglos y sus habitantes están más interesados en el placer personal.

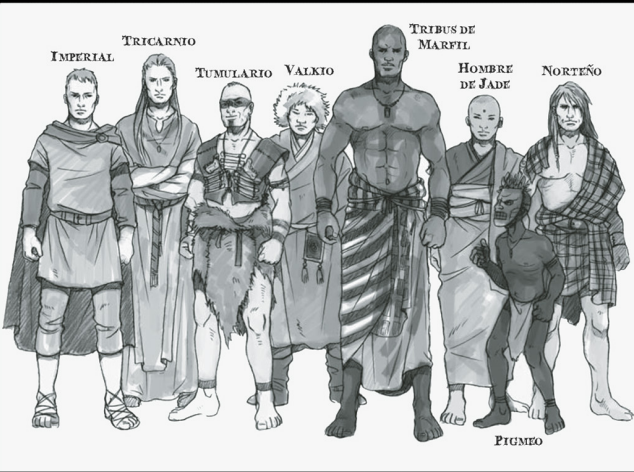
Syranthia
Los fértiles tierras de Syranthia están regidas por Señores Mercaderes. Posee dos grandes ciudades: Syranthia, renombrada por su gran Biblioteca, y Askerios, pequeño puerto comercial que está captando a los barcos de Faberterra.

Kyros
Anteriormente conocido por su poder y sus elefantes de guerra, actualmente está gobernado por un joven pero loco Autarca. *(similar a la cultura India/Mesopotámica)*

Desierto Rojo, Ciudades Indep.
El Desierto Rojo era un gran bosque antes de que la Estrella Terrible cayera y un polvo rojo cubriera el lugar. En la zona hay 12 ciudades independientes fundadas originalmente por Syranthia, pero no están unidas y a menudo luchan entre ellas.

Caldeia
Fundada por un Príncipe Sacerdote Tricornio exiliado, del cual se dice que aún vive después de 400 años. Caldeia es muy rica gracias a la venta e esclavos y de una droga llamada Khav. *(similar a la cultura Egipcia y Fenicia)*

Montañas Troll
Montañas cubiertas de hielo, habitadas por trolls peludos, osos y alces gigantes, víboras de las nieves y Nandal (hombres de las cavernas).



BREVE HISTORIA

Hoy: Año 2510 Después de la Caída (DC)

0 DC: cae la Estrella Terrible acabando con el Imperio Keronio.
1300 DC: nace la Confederación de Hierro. Su armamento de hierro le permite conquistar las zonas vecinas.
1528 DC: Rebelión de Ascaia. Fundación del Reino de las Amazonas.
1540 DC: Kyros es anexionado por la Confederación de Hierro, que se convierte en el Imperio de Hierro. Domestan I es coronado Imperator.
1551 DC: Tricornia capitula y es anexionada por el Imperio. La Princesa Salkaria de Tricornia se casa con el Emperador Domestan I.
1560 DC: Reforma Salkariana. Las religiones de Hulian y Hordan son declaradas como dos visiones de un único dios, naciendo la Pareja Divina. El Imperio de Hierro continúa su expansión.
2060-2300 DC: apogeo y paz del Imperio.
2327 DC: los Valkios comienzan a invadir las tierras occidentales, según los rumores a raíz de una visión colectiva de las Valkirias.
2450 DC: comienza una nueva y enorme oleada de invasiones Valkias, lideradas por Dhaar.
2467 DC: Dhaar, hijo de Valk, muere, deteniendo la invasión. Los tres hijos de Dhaar discuten y dividen la fuerza invasora en tres.
2510 DC: Hoy.

Tierras de los Túmulos (Tumularios)
El Pueblo de los Túmulos habita en inmensos túmulos de una antigua civilización, viviendo entre los muertos.

Valkheim, Estepas Valkias (Valkios)
Las estepas Valkias se extienden hacia el este, y las hordas Valkias merodean por sus tierras. Valkheim es el nuevo hogar de los Valkios, gobernados por Rogal, nieto de Dhaar.

Mar del Rey Ahogado
Durante el invierno, las zonas más al norte de este mar se congelan y permiten al Pueblo de los Túmulos asaltar las Tierras Fronterizas y Valkheim. Si el mar se congelase completamente, las hordas de Tumularios golpearían duramente las Tierras Fronterizas.

Zandor y Jalizar
Un antaño glorioso territorio ahora reducido a ruinas habitadas por bestias, naturales y antinaturales. Las tribus Valkias merodean los campos arbolados y las pedregosas llanuras. Jalizar, la Ciudad de los Ladrones, está controlada en su mayoría por gremios criminales y poderosos mercaderes, pero el pueblo llano vive en la miseria.

Ekul
Después de la muerte de Dhaar, su tercer hijo Ekul conquistó esta tierra, se casó con la hija del Gobernador local y se instaló aquí. Ahora el venerable Ekul sigue la filosofía de los Hombres de Jade.

Collana
Ciudad saqueada por los Valkios, hoy habitada por numerosos demonios invocados por las Valkirias.

Tierra de los Ídolos
Zona llena de ídolos y ruinas, habitada sólo por monjes ermitaños llamados Estilitas. Todo el mundo la evita, incluso los animales; los rumores dicen que caravanas enteras han desaparecido en este lugar.

Lobhan
Teocracia oriental gobernada por monjes y su líder El Iluminado, que reside en un monasterio en la Ciudad de las Nubes.

Cinturón Fértil
Tierra abundante de clima suave. Evitada en su mayor parte por la amenaza de Tribus de la Sabana itinerantes desde el norte, Pigmeos desde el sur y esclavistas Caldeños desde el oeste.

Jungla Negra (Pigmeos)
Selvas mortales donde pequeños pigmeos atacan a cualquier intruso con flechas envenenadas. Los Pigmeos no pueden ser normalmente personajes jugadores.