

# GUÍA DE MUNDOS DEL PLANO MATERIAL PRIMARIO v2.0

Suplemento no Oficial para el juego AD&D 2ª Versión

*Esta Guía ha sido escrita Jorge Coto Bautista, E-Mail j20c@arrakis.es*

*Pero sin la ayuda de mucha gente, esta Guía sería infinitamente más pobre, así que tengo que estar muy agradecido a:*

- *Robert Vance, que no creo que nunca lea esta dedicatoria, por su amabilidad y por dejarme traducir su trabajo.*
- *Siderx por sus ánimos y su experiencia que me fue muy útil al principio, así como por su asesoramiento técnico sobre el Forgotten Realms.*
- *Esteban García (Agis) por permitirme incluir su trabajo y por sus aportaciones que dieron mayor coherencia a casi todos los mundos, uno por uno.*
- *Juan Cuadra por sus objetos mágicos y por sus “ácidas” críticas que han limado muchas de las asperezas de la versión original. Así como por su experiencia en Planescape que me ha permitido cometer menos incorrecciones. Se a ganado con creces el título de “mi pesadilla” por su “tiquismiquisilidad”.*
- *Irma González sin cuya ayuda Liquid habría sido mucho más soso y menos original.*
- *Afterburner por atreverse a que alguien como yo haga la traducción de sus genasis.*
- *A Enrique Garrido Ramos (Tridiaman) porque sus reflexiones me han permitido redescubrir el AD&D*
- *A Iñigo Artundo, “Arcan” por permitirme incluir su trabajo en mi Guía..*
- *A Edward L. Roger por sus conocimientos sobre el Spelljammer y por su increíble amabilidad.*

Para jugar con este suplemento es necesario tener el Manual del Dungeon Master, el Manual del Jugador, los Compendios de Monstruos 1 y 2, la caja del Planescape y es muy recomendable tener el Compendio de Monstruos del Planescape, el Manual de los poderes psiónicos y el Tomo de Magia. Todos estos productos son marcas registradas por TSR. La utilización de estos nombres o de cualquier otro producto registrado no es un intento de apropiación de copyright.

## Índice:

Introducción	3
Este documento es “freeware”	3
Ayudas	3
Liquid	4
Pantium	27
Accidium	40
Terrare	45
Kugh	50
Scrashi	57
Caronte	73
Teame	78
Mape	91
Perfectium	98
Dipvu	104
Nodians	107

## Introducción:

Este producto nació para suplir el agujero de la caja del Planescape, que no hace ninguna mención a los mundos del Plano Material Primario. Pero esta guía es perfectamente adecuada para cualquier campaña en la que se cambie de mundo o para una campaña en uno de estos mundos.

Con este documento no se pretende profundizar en cada mundo, al menos no tanto como se hace en los mundos originales de TSR. La idea es dar unas cuantas pinceladas, suficientes como para definir el mundo y darle personalidad.

## Este documento es “freeware”

Esta guía está pensada para ayudar a todo aquel rolero que la necesite, por lo que puede ser distribuida libremente por Internet o por cualquier otro medio, no hay ningún problema en imprimirlo, distribuirlo, fotocopiarlo, incluirlo en páginas web, traducirlo, etc. siempre que se haga sin ánimo de lucro.

Lo único que si rogaría es que siempre que todo aquel que lo utilice me mande un mail dándome su opinión, es para realizar una especie de censo, “este producto ya ha sido probado por x personas”.

## Segunda versión

Esta guía es menos mía y más de todo el mundo que la anterior. Lo que sin duda a provocado que esta versión tenga mucha más calidad y menos defectos. Poco a poco me han ido llegando consejos y colaboraciones que han ido enriqueciéndola. Pero aún así nos encontramos con que las ideas se acaban... Por ello, os rogaría que me echarais una mano, acepto de todo, un hechizo pensado para tal mundo, un monstruo que pega bien en tal otro o un mundo entero, lo que queráis. Yo me comprometo a indicar el nombre del autor y a consultaros antes de realizar cualquier cambio. Esta guía está viva, pero sólo lo seguirá estando si gente como tú me ayuda a mantenerla.

A parte de las colaboraciones, es posible que halla cosas que no os gusten; ese monstruo, el nombre del mundo, la falta de ortografía que aparece en la tercera página... yo que se, lo que sea. Pues no dudéis en decírmelo, errar es humano y yo he alcanzado unas cotas de humanidad asombrosas, por lo que aceptare cualquier tipo de crítica en este sentido.

Si quieres decirme algo mándame un mail a [j20c@arrakis.es](mailto:j20c@arrakis.es)

# LIQUID

## Descripción:

Lo primero que destaca de Liquid es que este mundo está casi totalmente cubierto por un gran océano de un extraño líquido pegajoso. No se conoce la procedencia exacta del Océano (como se le suele denominar) aunque sin duda debe tener gran importancia el agua que entra a borbotones de cuatro inmensos vórtices que conectan con el plano elemental del agua. Estos vórtices surgieron hace unos 7.000 años y han producido la inundación que hoy afecta a este mundo. Lo que antaño eran las grandes cordilleras montañosas, ahora son cadenas de islotes habitados por un grupo de humanos y de Aarakocras que han visto con preocupación como el nivel del Océano se ha ido incrementando durante los últimos siglos. Bajo su superficie existen vastos reinos subacuáticos que están controlados por criaturas como los kuo-toa, los sahuagin y los tritones.

## El Océano:

El líquido que los liquidianos llaman Océano, es espeso y pegajoso, pero no tanto como para no resultar fluido, es algo así como el pegamento de bote recién abierto. Pero esto es sólo en la superficie, según se va ganando profundidad, el Océano se va haciendo más fluido hasta llegar a ser agua pura en el fondo.

El Océano no es potable, por lo que debe ser destilado para conseguir agua. Las máquinas capaces de destilar agua son bastante caras, a grosso modo se puede decir que una destiladora cuesta 500 mo por persona a la que puede mantener, de manera que una máquina capaz de destilar agua para 3 personas (unos 12 litros al día) cuesta unas 1.500 mo. En todo caso, los métodos mágicos habituales (poción de *agua dulce*, etc...) funcionan a la perfección con el líquido del Océano.

Si un Pj. cae en el Océano, deberá realizar un control de pericia de nadar de la manera habitual, aunque la densidad del Océano le da un +4 de bonificación. Pero, a causa de lo pegajoso del líquido, cualquier intento de avanzar deberá ir acompañado de una tirada de Fuerza. Si se pasa la tirada, el Pj. avanza la mitad de lo que sería habitual, si falla la tirada, el Pj. no es capaz de avanzar ese round.

Debido a la propiedad adherente del Océano, cualquier animal marino o barco que intente atravesarlo pierde la mitad de su índice de movimiento. El hechizo o el anillo de *acción libre* anula esta penalización. Debes tener en cuenta que los índices de movimiento que aparecen en el bestiario de este suplemento suponen que el animal está en agua dulce, por lo que tendrás que reducirla a la mitad cuando se encuentren en los metros más superficiales del Océano.

## Clima:

Debido a las peculiaridades de este mundo, las estaciones climáticas son producidas más por las corrientes del Océano que por el Sol, por lo que no existen nuestras cuatro estaciones sino una sucesión de épocas frías con otras calientes que varían de un lugar a otro. Por ejemplo, el calendario de Sisaguram es de 10 meses, y se divide en 3 meses de temperatura caliente, seguido de otro frío, 2 calientes, y 4 fríos.

El mundo no es especialmente frío de por sí, pero la gran altitud de la tierra que queda sobre el Océano, hace que la temperatura sea equivalente a la de nuestras montañas. Es como si en nuestra Tierra, el mar hubiera ascendido 1.000 metros.

La ausencia de masa de tierra que detengan las corrientes de agua procedentes de los trópicos, impide que en este mundo se formen casquetes polares.

## Conexiones con otros planos o mundos:

A parte de los vórtices en contacto con el Plano Elemental del Agua y las conexiones con el plano astral y el plano etéreo de todos los mundos primarios, existe otra conexión que comunica directamente con Accidium.

## Conocimiento sobre los planos:

Los Sinpistas liquidianos tienen conocimientos básicos sobre el Multiverso. Esto se debe a su contacto con Accidium

## Astronomía:

Liquid está iluminado por un Sol y tiene una gran luna llamada Maretas. Controlar el ciclo de este satélite es de gran importancia para los habitantes de tierra firme, ya que las fases lunares producen poderosas mareas capaces de provocar desastrosas inundaciones. Durante la luna llena, el Océano puede llegar a ascender hasta 50 metros. En compensación, el nivel del mar baja en el otro extremo del globo, momento que es aprovechado por los humanos y los aarakocra para recoger moluscos y algas que complementan su alimentación.

## Criaturas de Liquid:

Existen dos grandes grupos de humanoides en Liquid; los llamados “gentes de tierra firme” o “terrestres” (humanos, aarakocras, lobos marinos y focas hombre) y las “gentes de las profundidades” o “profundos” (kuo-toa, sahuagin y tritones). Existen leyendas sobre poblaciones de elfos marinos, pero no se conoce ninguna con seguridad. De hecho se habla de una mega-ciudad de elfos escondida en las profundidades...

### **HUMANOS:**

Antes del inicio de la Inundación, los humanos vivían en los fértiles valles que hoy están bajo el Océano, pero al subir el nivel del agua, los humanos tuvieron que subirse a las montañas. Desgraciadamente, las demás gentes de tierra firme tuvieron la misma idea y los primeros milenios de la Inundación fueron acompañados de duras guerras para controlar unas tierras cada vez más valiosas y escasas. Estas luchas derivaron en unas guerras genocidas en las que muchas razas antes florecientes (como elfos, enanos, halflings, orcos o gnomos) fueron metidas en el libro.

Los humanos se organizan en reinos altamente militarizados. Los monarcas liquidianos gozan de un poder prácticamente absoluto, acaparando incluso los cargos eclesiásticos. Este sistema de gobierno parece ser el producto de cientos de años de luchas desesperadas contras otras criaturas o grupos humanos.

En las islas rocosas no crece ningún tipo de árbol, por lo que los humanos carecen de madera. Pero si tienen el carrois, una especie de matorral bajo que utilizan para casi todo. Las casas son construidas con piedra y un adobe especial hecho con una mezcla de carrois y barro, mientras que los navíos son hechos con carrois trenzados, por lo que no pueden ser demasiado grandes.

Desgraciadamente el carrois es más frágil que la madera, por lo que cualquier tirada de salvación se hace como si fuera de madera fina con un -2. Sin embargo, cuando está trenzado, el carrois tiene un +2 a golpe aplastante debido a su flexibilidad.

Los reinos humanos están formados por varios atolones y alguna isla más grande, todos de carácter montañoso y escarpado. Debido a la altitud de las islas, no son aptas para la agricultura por lo que los humanos se dedican al pastoreo y a la pesca, completando su alimentación con las algas que intercambian con los “profundos” o que recolectan cuando la marea baja.

Estos reinos se fundaron mucho más abajo y han ido ascendiendo según el Océano les empujaba. En su ascenso han obligado a las poblaciones de aarakocras que habitaban estas tierras a ascender a su vez o a desaparecer cuando no había donde subir.

Según los humanos fueron trepando las montañas, fueron recogiendo todas las riquezas que habían acumulado, de manera que los nuevos ocupantes de sus tierras las encontraron vacías. Por eso los humanos tienen una gran cantidad de riquezas en sus ciudades, riquezas que suelen utilizar para contratar mercenarios sahuagin o kuo-toa para que les defiendan de otros profundos. En las islas habitadas por los humanos, bajo el nivel del Océano, suelen existir una serie de fortalezas de mercenarios habilitadas para este fin.

El reino humano más poderoso es el de Isaganda, situado en el cráter de un inmenso volcán apagado. El reino está rodeado de una inmensa pared de piedra que asciende casi verticalmente y que aísla al cráter del Océano. Por lo menos de momento, porque la masa líquida se acerca peligrosamente al borde, y de hecho, en los últimos plenilunios ha entrado algo dentro. Alarmados, los isaganes han construido unos muretes de contención, pero nadie sabe cuanto tiempo pueden aguantar.

La baja altitud del reino permite que sea el único lugar del mundo en el que se sigue cultivando vid y trigo y, lo que es más importante, es el único lugar en el que queda bosque. La conservación del bosque es la gran obsesión de la monarquía, que controla férreamente su explotación y lo protege con duras y crueles leyes. La madera de Isaganda es muy cara, incluso en la misma Isaganda, cualquier artículo que lleve esta madera cuesta cinco veces más de lo normal.

El volcán de Isaganda estaba ocupado por elfos antes de la Inundación. Sobre como se instalaron los humanos allí existen varias teorías; los enemigos de Isaganda hablan de un salvaje exterminio, mientras que los isaganes afirman que fueron acogidos por los elfos y que se mezclaron con ellos. Ambas

posturas parecen exageradas; los sabios opinan que debió haber un consenso entre humanos y elfos tras una guerra incierta. En todo caso, es claro que los isaganes tienen sangre elfa, ya que tienen rasgos característicos de estos, como orejas afiladas, cara alargada, etc. De hecho, aunque los isagandinos son considerados por todo Liquid como humanos, en realidad se trata de una raza de semielfos.

Isaganda tiene una larga tradición mágica, los isaganes son gente que se hace así misma, consideran que cada uno debe buscar su vida por sí mismo y que son capaces de hacer cualquier cosa. Por ello los isaganes no adoran a ningún dios, piensan que los dioses les han hecho una faena al provocar la Inundación e intentan frenarla por medios mágicos.

Otro poderoso reino humano es el de Qeazo. La montaña sobre la que se asienta está perforada por una antigua mina de diamantes construida por los enanos hace muchos siglos. Esta mina es hoy explotada por humanos, que intercambian los diamantes por pan y madera a Isaganda (parece ser que los isaganes utilizan los diamantes para realizar extraños conjuros de metamagia). Según el Océano ha ido ascendiendo los humanos han ido sellando las entradas y han excavado hacia arriba para crear nuevas aperturas.

Los sahuagin de Sisaguram intentaron, hace unos años, apropiarse de las minas, y para ello hicieron excavaciones con la intención de inundarlas. Pero la enérgica respuesta del ejército Qeacés, ayudados decisivamente por los isaganes y algunas tribus de hombres foca, consiguió neutralizar el ataque. Los sisaguramos salieron humillados y desde entonces están pensando como vengarse de “las gentes de tierra firme” y como apoderarse de las minas de una vez.

## **AARAKOCRAS**

Estas criaturas y los humanos llevan siglos luchando una guerra a muerte por la supervivencia, por lo que los aarakocras matarán a cualquier humano que sea tan idiota como para ponérselo fácil. Estas criaturas han aprendido a odiar profundamente a los humanos, que les están exterminando, y están cansados de sus sucios trucos y estratagemas, por lo que no aceptarán ningún intento de negociación. Los humanos lo saben, y también saben que los aarakocras apoyarán a cualquier criatura que se enfrente a ellos. Liquid es un mundo cruel.

Para la desgracia de los aarakocras, la presión humana no ha producido una unión entre ellos, sino que los aarakocras de Liquid están tan desunidos como en cualquier otro mundo. Esta ausencia de cooperación es lo que permite a los sabios humanos estimar que los aarakocras desaparecerán de este mundo en los próximos 200 años.

Los aarakocras pueden volar hasta tres días consecutivos sin necesidad de descansar. Siempre que el viento les sea favorable. Si el viento no sopla a favor o simplemente no hay viento los aarakocra no pueden volar más de 12 horas seguidas. Si el viento está claramente en contra, el vuelo puede limitarse a 6 o hacerse imposible, depende de la fuerza del viento. En todo caso, los aarakocra son unos estupendos conocedores de los distintos vientos y saben utilizarlos.

Los aarakocras viven del saqueo esporádico, saben que las poblaciones humanas suelen estar bien protegidas por lo que sus asaltos suelen ir dirigidos a los navíos que están en alta mar, para ello suelen colaborar con otras criaturas. Los aarakocras saben que no pueden enfrentarse directamente a los ejércitos humanos, por lo que realizan una política de asaltos y retiradas repentinas. La experiencia les ha enseñado que las negociaciones con los humanos siempre benefician a los humanos (más acostumbrados a la hipocresía y sutileza) por lo que nunca hacen rehenes ni pactan con ellos.

Las tierras de los aarakocras son los picos que son tan altos que nadie los quiere, de momento. Estas tierras están casi todo el año cubiertas de nieve y nada crece en ellas. Por ello, los aarakocras de Liquid suelen ir vestidos con pieles de nutrias, de focas y de gudes, estas gruesas vestiduras les dan una categoría de armadura de 5.

Si un jugador desea llevar un aarakocra, deberá hacer las tiradas normales y restarle -1 a la Fuerza y Constitución, pero su gran entrenamiento en lucha en el aire desde pequeños les da un +2 a su Destreza.

## **LOBOS MARINOS**

Estos licántropos son el verdadero terror de los marineros humanos y de las focas hombre. Los lobos marinos suelen formar clanes de 3-18 miembros que se dedican a asaltar barcos. Aunque se han producido asaltos de clanes especialmente numerosos a las ciudades humanas, estos asaltos son muy

raros. Los lobos marinos suelen colaborar con los aarakocras en su hostigamiento a los humanos, pero al contrario que estos, nunca saquean. Los lobos marinos no asaltan a los humanos por dinero o poder, lo hacen por puro odio. Por ello, un lobo marino nunca va a negociar, nunca va a aceptar rendiciones y nunca se va a rendir.

Si un jugador desea llevar un lobo hombre, deberá crear un personaje humano y luego actuar como si hubiera sido contagiado por licantropía. En ningún caso podrá llevar un lobo marino auténtico.

### **FOCAS HOMBRE**

Estas curiosas criaturas sirven como intermediarios entre los “profundos” y la “gente de tierra firme”, por lo que su economía se basa en el intercambio comercial entre ambos mundos.

Son los principales aliados de los tritones y de los humanos, lo que les ha granjeado la enemistad de otras criaturas como los aarakocra o los sahuagin.

Las focas hombre habitan en cavernas y en minas abandonadas que están por debajo de las islas ocupadas por los humanos. Suele haber una especie de contrato comercial-militar entre ambas comunidades, pero nunca pasa de ser una alianza. Los intentos de algunos reinos humanos por fusionarse políticamente con los focas hombre se han saldado en rotundos fracasos.

Si un jugador desea llevar un foca hombre, deberá hacer las tiradas normales, sumarle +2 a carisma (sólo en forma humana) y restarle -1 a destreza y fuerza.

### **KUO-TOA**

Los Kuo-toa ocupan todos los dungeons que quedaron bajo la superficie del océano. Estas criaturas se dedican al cultivo de algas, hongos y, sobre todo, al saqueo. Existe infinidad de pequeños estados y de santuarios por todas partes. Los kuo-toa son, sin duda, la raza más común de este mundo, pero sus divisiones impiden que sean una fuerza importante.

Si un jugador desea llevar un kuo-toa, deberá hacer las tiradas normales, sumarle +1 a Fuerza y restarle -1 a Carisma.

### **SAHUAGIN**

Los mares de las épocas anteriores de la inundación se han ido volviendo poco a poco dulces a causa de la gran aportación de agua que se produjo luego. Pero como este cambio fue tan gradual, los sahuagin se fueron adaptando paulatinamente al agua de Liquid, por lo que ahora están perfectamente adaptados.

Para fortuna del resto de las razas, los sahuagin tienen un régimen político feudal. Existe un Gran Rey de Todos los Sahuagins, pero su poder efectivo se diluye a unos cuantos kilómetros de su corte. Hubo un momento el Gran Rey tenía unificado todo el reino bajo su mando, pero consiguió controlar a los nobles sólo a costa de sobornarles con tierras y privilegios, con lo que los nobles se hicieron cada vez más fuertes mientras que el Rey se hizo cada vez más débil. Hoy, a la práctica, los nobles actúan como estado independiente en sus dominios.

Estas razas se dedican al cultivo de algas y al pastoreo de grandes bancos de peces. Ocasionalmente comercian con los humanos, y más a menudo, colaboran con los aarakocra para asaltar sus barcos y ciudades.

Si un jugador desea llevar un sahuagin, deberá hacer las tiradas normales, sumarle Constitución y restarle -1 a Sabiduría.

### **TRITONES**

Los tritones de Liquid proceden del plano elemental del agua, y ocupan las tierras cercanas a los cuatro vórtices. Han construido una serie de fortalezas que guardan la entrada a su plano natal, no se sabe porque, pero el caso es que un tritón daría su vida antes que permitir que alguien entrara en el plano del agua. De hecho, han montado grandes “cruzadas” para evitar que los sahuagin tomaran puntos estratégicos que se acercaban demasiado.

Los tritones viven del cultivo de algas, de la recogida de moluscos y de la caza de determinados peces, suelen mantener relaciones comerciales con los “terrestres”.

La artesanía en coral de los tritones ha ganado una justa fama en todo Liquid, una joya hecha de esta manera tiene el valor del diamante tallado.

Si un jugador desea llevar un sahuagin, deberá hacer las tiradas normales, los tritones no tienen modificadores a sus características.

## **Pericias:**

Todos los Pj humanos o aarakocra tienen que elegir obligatoriamente la pericia de nadar, el resto de sus pericias pueden ser escogidas de entre las pericias disponibles en cualquier otro mundo.

#### NUEVAS PERICIAS:

##### **Conocer vientos** (General), Sabiduría, 1 casilla

Esta pericia es muy útil para los Aarakocras, ya que le permite predecir la fuerza y dirección del viento en las próximas 6 horas. Naturalmente este hechizo sólo funciona en circunstancias normales, en caso de vientos mágicos no.

## Objetos mágicos típicos de Liquid:

**Amuleto de detección aérea:** Este sencillo colgante tiene la forma de un ojo alado, todo ello de fina plata. Si es portado por un humano, irradia una pulsante luz azul cada vez que una criatura voladora mayor que un águila entra en un radio de 200 metros del portador. Esto impide que el usuario sea sorprendido por este tipo de criaturas. El amuleto de este tipo más antiguo que se conoce fue portado por el héroe Raneher de Qeazo en las primeras luchas contra los aarakocras.

PE: 1.000 Coste: 10.000

**Anillo de canalizar magia:** Se trata de un aro de oro con un llamativo diamante. Cuando un mago lleve este anillo y lance un hechizo con el dedo del anillo extendido, la duración de este se dobla o se dobla su alcance, a elección del jugador. El anillo suele tener 3D20 cargas recargables, pero sólo puede utilizar una por día.

PE: 750 Coste: 3.000 mo

**Brazalete de atraer mehesvu:** Este objeto consiste en un precioso brazalete de bronce decorado con gemas de escaso valor que forman la figura de un mehesvu. Este brazalete está maldecido, pero al contrario que otros objetos de este tipo, el brazalete de atraer mehesvu puede ser retirado sin necesidad de utilizar ningún hechizo. Este brazalete otorga un -3 a la CA del que lo lleva puesto, siendo muy útil para magos y bribones... a primera vista. Y digo a primera vista porque resulta que este brazalete atrae mágicamente a los mehesvu, que siempre atacarán al que lo lleve puesto. Naturalmente los Pjs no saben esto, aunque si realizan un viaje por mar o pasan unos días cerca del puerto... probablemente se acabarán dando cuenta. (Si viven lo suficiente)

PE: - Coste: 2.500 mo

**Casco de las Aguas:** Este objeto legendario y altamente útil para los humanos tiene la apariencia de un elaborado casco completo, forjado en acero y decorado con filigrana de oro. El Casco de las Aguas combina los poderes de un casco de acción bajo el agua y de un casco de telepatía, aunque utilizable sólo sobre criaturas acuáticas.

PE: 5.000 Coste: 50.000 mo

**Hoja marina:** Este arma es una cimitarra +2/+4 contra criaturas acuáticas. Además, funciona como un anillo de acción libre bajo el agua y permite a su portador lanzar el conjuro de agua aérea a nivel 12 hasta 3 veces a la semana.

PE: 3.000 Coste: 30.000 mo

**Perlas-brújula:** Estas útiles perlas son muy utilizadas por los marineros humanos. Para activar este objeto mágico no tienes más que colocarlo en el centro de la palma y cerrar esta. Cuando el brazo apunte hacia el lugar en el que la perla fue hechizada, la pequeña joya desprende un leve calor, cuando el brazo apunte al extremo opuesto, la perla se enfría levemente.

PE: 150 Coste: 1.500 mo

**Poción de respirar aire:** Esta poción es en todo inversa a la Poción de respirar agua. Obviamente es utilizada por los profundos.

PE: 400 Coste: 900 mo



**Tridente de maldición acuática:** Los poderes de este poderoso artefacto varían según la raza que lo utilice. Para cualquier criatura no acuática, actúa como un tridente maldecido -2, pero si el esgrimidor es una criatura acuática, el tridente actúa como un arma +2. Además, e independientemente del tipo de usuario, el tridente cancela cualquier tipo de magia que permita la subsistencia o la movilidad en el agua a criaturas no acuáticas en un radio de 10 m, disipando efectivamente cualquier conjuro de libre acción, respirar agua, agua aérea o similar. Los objetos mágicos con efectos similares no resultan afectados si se supera un TS contra conjuros. En caso de fallarla, permanecen inactivos durante 1d6+1 turnos.

PE: Artefacto Coste: Incalculable

## Animales:

Cualquier criatura de agua dulce puede encontrarse en este mundo, así mismo, existen muchas criaturas marinas que se han aclimatado al Océano. Destacan los numerosos bancos de pirañas que vagan por el Océano.

En Liquid existen algunos animales que no se suelen encontrar en otros mundos, estas criaturas suelen proceder del plano elemental del agua o ser producto de una adaptación de las criaturas existentes antes de la Inundación.

## Elementales

	MENOR	MEDIO	MAYOR
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualq./acuático	Cualq./acuático	Cualq./acuático
<b>FRECUENCIA:</b>	Común	Poco Común	Muy Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario	Solitario	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Cualq. líquido	Cualq. líquido	Cualq. líquido
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (2-4)	Baja (5-7)	Genio (17-18)
<b>TESORO:</b>	No	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1	1	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	1-7 DG: 3	8-16 DG: 2	17-18 DG: 1
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Nad 18	6, Nad 18	6, Nad 18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1-7	8-16	17-18
<b>GAC0:</b>	Por DG	Por DG	Por DG
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-3 DG: 2-12(2d6) 4-5 DG: 3-18(3d6) 6-7 DG: 4-24(4d6)	8-10 DG: 5-30 (5d6) 11-14 DG: 4-40 (4d10) 15-16 DG: 4-48 (4d12)	3-60 (2d20)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Arma +1 o mejor	Arma +2 o mejor	Armas +3
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	P-M (0'6-1'8m)	G-E (2'5-5m)	E (5m)
<b>MORAL:</b>	Estable (11-12)	Fanático (17)	Sin miedo (19)
<b>VALOR PE:</b>	1 DG: 35 2 DG: 65 3 DG: 120 4 DG: 175 5 DG: 270 6 DG: 420 7 DG: 650	8 DG: 1.400 9 DG: 2.000 10 DG: 3.000 11 DG: 5.000 12 DG: 6.000 13 DG: 7.000 14 DG: 8.000 15 DG: 8.000	17 DG: 13.000 18 DG: 14.000

En el Océano, los elementales son una criatura común, son animales procedentes del plano elemental del agua que han entrado por uno de los cuatro vórtices.

*Combate:* Los elementales liquidianos no son agresivos si se encuentran en libertad; no comen carne ni se sienten resentidos, ya que no han sido convocados. Cuando luchan, los elementales lanzan un pseudópodo que hace una cantidad de daño dependiente de su tamaño. Cuando un elemental es encontrado en el agua, tiene un 1-8 en 1d10 de no ser descubierto, por lo que es fácil que un grupo de aventureros se crucen con varios de ellos y ni se enteren.

*Hábitat/sociedad:* Los elementales son las criaturas más aburridas que existen, no tienen ningún problema para buscar comida (se alimentan de agua), ni tienen ningún tipo de ambición personal. Únicamente odian que se les obligue a salir del agua. Y tiene su lógica, porque por cada round que se aleja a más de 60 metros del agua, pierde permanentemente un dado de golpe. Así mismo, si atacan a alguien que está fuera del agua, debe restarle uno a cada dado de daño.

## Enice

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Profundidades
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	No
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	No
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2
<b>GAC0:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Sorpresa
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Sólo recibe 1pg por ataque
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (50cm de radio)
<b>MORAL:</b>	Normal (10)
<b>VALOR PE:</b>	420

Esta extraña criatura parece originaria del plano elemental del agua. Es algo así como una inmensa ameba.

*Combate:* El enice se dedica a dejarse flotar por las profundidades del Océano. En el momento en que detecta algo de calor, el enice se dirige hacia la víctima, la envuelve con sus pseudópodos y empieza a asimilarlo. Cualquier criatura afectada sufre 1d8 puntos de golpe por round. Los enices son transparentes, por lo que es casi imposible detectar uno, lo que hace que un enice sorprenda automáticamente en cualquier ataque. Además, esta transparencia es lo que provoca su bajo CA, por lo que si algún Pj. consigue eliminar este problema de alguna manera, la CA asciende a 7. Debido a su especial constitución, ningún arma no mágica puede hacerle más de 1 punto de daño. Las armas mágicas hacen 1 punto de daño más 1 por cada *más* que tenga.

*Hábitat/sociedad:* Cuando un enice absorbe una cantidad de materia equivalente a la de un hombre, se divide formando un nuevo enice. Por ello, el apetito de un enice es insaciable. Estas criaturas comerán todo lo que tengan capacidad de digerir. Los enices no pueden sobrevivir fuera del agua, si se le saca del Océano, un enice se descompone en 1d4 rounds.

*Ecología:* Los enices viven para reproducirse, es posible que si estas criaturas fueran más poderosas, ya habrían invadido todas las profundidades. De todas maneras, siguen siendo bastante peligrosos, se cuenta que un ejército kuo-toa fue destruido por un enice. El enice se coló en el campamento mientras los soldados dormían y cuando los kuo-toa se dieron cuenta ya existían miles de enices en el campamento.

## Golem, Coral

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	No (0)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Nad 24
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	10
<b>GAC0:</b>	11
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3-24 (3d8)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Armas +1
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (4m alto)
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (20)
<b>VALOR PE:</b>	5.000

Para construir un golem de coral es necesario disponer de una cantidad de coral y de diamantes que en conjunto cuestan 80.000 mo, también es necesario lanzar los hechizos de *deseo*, *polimorfizar cualquier objeto*, *geas*, *hechizar un objeto*, *acción libre en el agua* y *permanencia*.

**Combate:** Los golems de coral actúan como si tuvieran un anillo de *acción libre*, por lo que no tienen penalización en el combate bajo el agua. Los golems de coral combaten a puñetazos, con cada golpe produce 3d8 puntos de golpe. La magia inherente de los golems de coral exige que se deban utilizar armas hechizadas si se espera dañarlo. Los golems de coral tienen otro poder que los convierte en unos rivales mortíferos contra las criaturas acuáticas. Estos golems son capaces de mantener una bolsa de aire alrededor de ellos de 5m de radio a voluntad.

**Hábitat/sociedad:** La creación de golems de coral es considerado secreto de estado por el ejército isaganés. Que se sepa, nadie de fuera del volcán conoce como se hacen. El gobierno isaganés los utiliza para guardar puntos estratégicos de la falda de su volcán, bajo el Océano.

**Ecología:** Los golems son criaturas totalmente ajenas a la naturaleza, por lo que carecen de función ecológica.

## Gudes

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera/costa
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Herbívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	5-100 (5d20)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Nad 12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2
<b>GAC0:</b>	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'8m largo)
<b>MORAL:</b>	Media (8)
<b>VALOR PE:</b>	15

Los sabios opinan que los gudes son una evolución de las antiguas focas. Al desaparecer los casquetes polares, los gudes se adaptaron a la vida en las islas que, por otro lado, son bastante frías.

*Combate:* Estos animales no saben pelear, de hecho su único recurso es el mordisco, con el que hacen 1d4 de daño. Su mejor defensa es la huida, cuando una manada de gudes es atacada por sus principales depredadores, los aarakocra, reaccionan corriendo hacia el Océano y sumergiéndose en él, estando así a salvo. Afortunadamente para ellos, su carne es correosa y sólo agrada a los aarakocra.

*Hábitat/sociedad:* Los gudes viven en manadas con decenas de individuos. Existe un jefe de la manada que es el que decide los movimientos del grupo. No se sabe como se decide quién es el líder, no es siempre el más grande ni existe ningún tipo de pelea o transmisión hereditaria, sin embargo los gudes saben siempre quién es su jefe, incluso inmediatamente después de la muerte del anterior.

Estas manadas realizan continuas migraciones recorriendo todo el planeta utilizando las corrientes de agua fría.

*Ecología:* Al contrario que nuestras focas, los gudes se alimentan exclusivamente de los exuberantes vegetales que habitan unos metros bajo la superficie.

## Mehesvu

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera/costa
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2
<b>MOVIMIENTO:</b>	2, Nad 24
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	10
<b>GAC0:</b>	11
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 o 3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8/1-8/2-16
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Lengua retráctil, Devorar entero
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	Gg (15m)
<b>MORAL:</b>	Media (8)
<b>VALOR PE:</b>	4.000

Los mehesvu son enormes lagartos que viven bajo el Océano. Aunque respiran aire, no viven en las islas sino en alta mar, algo parecido a las ballenas. Las pocas veces que suben a tierra, los mehesvu se sienten torpes y lentos, y de hecho lo son.

Su piel es escamosa y de un color verde azulado. Sus cuatro patas están palmeadas y son más prácticas para nadar que para caminar. Su cola termina en una aleta que utiliza como timón

Los mehesvu pueden aguantar 4 horas sin respirar.

**Combate:** Los mehesvu son sumamente agresivos y suelen atacar a todo lo que se mueva. Su táctica favorita es observar desde bajo el agua a los humanos que andan sobre las cubiertas de los barcos, que pasean por los puertos o los aarakocras que sobrevuelan el Océano (los aarakocras son su plato preferido). Cuando ya ha escogido víctima, el mehesvu lanza su poderosa lengua (que alcanza los 30m) y agarra al oponente. Para ello el mehesvu debe realizar una tirada de GAC0, teniendo en cuenta que se trata de agarrarlo, no de dañarlo, por lo que la armadura no sirve de nada aquí. Sin embargo las bonificaciones de destreza siguen siendo útiles. Si el monstruo acierta su tirada, será necesario hacer una tirada en 1D10 para ver donde le atrapa: 1- Pierna izquierda, 2- pierna derecha, 3- ambas piernas, 4- brazo izquierdo, 5- brazo derecho, 6-7 tronco, 8- tronco y un brazo, 9- tronco y los dos brazos, 10- cabeza. Si la lengua atrapa la cabeza, la víctima sufrirá 1d6 pg/round por asfixia. Si la lengua atrapa el tronco de una criatura que vuela con alas, también agarra las alas, por lo que la criatura cae en picado. Por ultimo, no debemos olvidar que el miembro atrapado no puede ser utilizado, así que si una pierna queda atrapada, la presa caerá irreversiblemente al suelo, y si lo atrapado es el brazo armado, lógicamente no podrá utilizarla.

Una vez a víctima ha sido agarrada, el mehesvu recoge su lengua a una velocidad de 10m por round. En este tiempo, la víctima puede intentar resistirse de tres maneras: puede intentar soltarse, para lo cual deberá pasar una tirada de Doblar barras/alzar puertas; puede intentar evitar ser arrastrado, para lo que deberá pasar una tirada de fuerza -5 si está en tierra o en un barco o de fuerza -10 si está volando. Por último, la víctima puede intentar cortar la lengua con un arma de categoría C (cortadora), la lengua tiene un CA de -2 y 8 pg, el daño que se le hace a la lengua no se descuenta del total del animal. Si la lengua es cortada, el monstruo huye hasta las profundidades, su lengua se regenera en 3 días.

Una vez la víctima ha sido arrastrada hasta el agua, el mehesvu se hunde y espera a que se ahogue o lo mata con sus garras y mordiscos. Nunca caza a más de una criatura a la vez.

Cuando está cuerpo a cuerpo, el mehesvu ataca con sus dos garras delanteras, produciendo 1d4 de daño, y con sus dientes, que hacen 2d8 de daño. Un 20 natural en una tirada de mordisco significa que el contrario es engullido.

**Hábitat/sociedad:** Los mehesvu son criaturas muy agresivas y celosas con su territorio, por lo que nunca hay más de uno en unos 30 km<sup>2</sup>, y si lo hay será por poco tiempo, hasta que se encuentren.

La única excepción es el apareamiento, una vez al año los mehesvu buscan una pareja. Para ello se suben a algún islote, y en este territorio neutral, copulan. Tras ello los mehesvu se separan.

La hembra pone un único huevo en su guarida, que tarda 3 meses en eclosionar. Una vez la cría ha nacido, debe huir lo más rápidamente que pueda del territorio de su madre, ya que sino es devorado. Muchos sabios opinan que la madre tiende a dejarse ganar y a no perseguir a la cría con toda su velocidad, ya que si lo hiciera ninguna cría sobreviviría.

Los mehesvu llegan a la edad adulta a los 3 años, y se consideran ancianos a los 40. No se sabe de ninguno de ellos que haya muerto de viejo, ya que normalmente acaban siendo eliminados por otro mehesvu más joven en cuanto sus facultades empiezan a declinar.

*Ecología:* Los mehesvu cumplen una importante función en el Océano al controlar el equilibrio de poblaciones. Se sospecha que la marina isagane ha domesticado a alguno de ellos y que los utiliza en sus operaciones militares. Esta sospecha ha provocado que otra mucha gente haya intentado domesticarlos, por lo que los huevos de mehesvu pueden alcanzar las 15.000 mo en el mercado negro. Oficialmente, nadie ha conseguido domesticar a un mehesvu.

## Mephutve

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Enjambre
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Algas
<b>INTELIGENCIA:</b>	No (o)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2.000-5.000
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	10
<b>MOVIMIENTO:</b>	Nad 24
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 por 15 mephutve
<b>GAC0:</b>	No
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	No
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	No
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	D (12 cm)
<b>MORAL:</b>	Media (8-10)
<b>VALOR PE:</b>	65 por 10 mephutve

Estos diminutos pececillos son el terror de los agricultores de algas, son equivalentes a las langostas de tierra firme.

*Hábitat/sociedad:* Los mephutve no suelen aparecer más que eventualmente. Pero cuando lo hacen destrozan todas las cosechas que encuentran a su paso. Normalmente desaparecen 1D4 meses dejando un paisaje desolado y a unos campesinos preguntándose que comerán mañana. Normalmente no reaparecen hasta 2D4 años después.



## Decsupi

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Superficie del Océano
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Bancos
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carrois
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	100-10.000 (1d10 x 100)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	12 (Nad)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 pg
<b>GAC0:</b>	No
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	No
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	No
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Devorar carrois
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	D (2cm)
<b>MORAL:</b>	Normal (10)
<b>VALOR PE:</b>	300 por salir bien del apuro

Estos pececillos son odiados y temidos por los marinos de Liquid. Serían absolutamente inofensivos si no fuera por les encanta el carrois. Por lo que cuando un barco construido con carrois se cruza con un banco de decsupis, estos se empiezan a alimentar del navío, siendo la única salvación conocida utilizar la magia o intentar navegar más rápido que ellos. Acabar con ellos uno a uno es sumamente complicado, una bandada de estos animales pueden abrir una brecha en 4D6 rounds, por lo que los jugadores deben ser muy rápidos.

La mejor manera conocida para evitar a los decsupis es llevar un buen barco de madera... El problema es que no todo el mundo puede permitirse ese lujo.

## Tabla de encuentros aleatorios:

A continuación incluimos un par de tablas de encuentros aleatorios pensadas para Liquid.

Superficie del Océano	Profundidades del Océano
2 Decsupi / Dragón bronceo	2 Enice
3 Nereida / Espectro de agua	3 Golem de Coral
4 Grupo de focas-hombre / Tortuga dragón	4 Mehesvu
5 Mehesvu	5 Ballena
6 Varrdig (grue)	6 Varrdig (Grue)
7 Grupo de kuo-toa / Sapo gigante	7 Grupo de kuo-toas / Naga acuática
8 Barco humano (Piratas?) / Merrow (Ogro acuático)	8 Patrulla sahugin
9 Patrulla de aarakocras / Cangrejo de río gigante	9 Patrulla de tritones
10 Gudes /cocodrilo	10 mephit de agua / Pez gigante
11 Gudes / ballena	11 mephit de hielo / Pez gigante
12 Gudes / Araña gigante de agua / Banco de pirañas	12 mephit del agua / Pez gigante
13 Hydroloth (Yugoloth)	13 Grupo de lobos marinos / Lamprea
14 Grupo de lobos marinos	14 Araña Gigante de agua
15 Tormenta	15 Ojo de las profundidades
16 Bruja marina / Troll pellejudo	16 Calamar gigante / hipocampo
17 Calamar gigante	17 Anguila / Lacedon (ghoul)
18 Aboleth / Morkoth	18 Nereida / Marid (genio)
19 Decisión del DM	19 Decisión del DM
20 Decisión del DM	20 Decisión del DM

## Religión:

La mayor parte de las religiones de este mundo están relacionadas con las divinidades del mar, los poderes del plano elemental del agua tiene mucha fuerza aquí por razones obvias.

Las divinidades más importantes son:

### Blibdoolpoolp, Madre del Mar

Esta es la deidad de las profundidades marinas, es conocida por su crueldad y por su ausencia absoluta de piedad, conmiseración o cualquier otra *debilidad* de este tipo.

**Alineamiento:** Esta deidad es Caótico malvada, sus seguidores y sacerdotes pueden ser de alineamiento caótico neutral o caótico malvado.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9. Sabiduría 16 o más da +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Sobre todo kuo-toa, aunque hay algunos humanos

**Pericias en no armas:** Requeridas: nadar. Recomendadas: leer/escribir, mareaje, religión.

**Deberes del sacerdote:** Fomentar la guerra santa contra Istishia, Vigilancia

**Restricciones en armas y armaduras:** armas permitidas: arpón, cabilla, ballesta, red, tridente. Armaduras permitidas: ninguna.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Guerra, animal (sólo acuáticos), clima, combate, total. Acceso menor a hechizo, protección, vegetal (sólo algas).

**Poderes:** *Determinar profundidad aproximada bajo el agua* con 1-4 en 1d6. Al nivel 8 puede transformarse en una animal marino a voluntad.

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 sacerdote de nivel 5

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 5 guerreros kuo-toa de nivel 3

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Un delfín ensangrentado y moribundo.

Eosi, más conocido por sus adoradores como “el niño”, es el dios de la brisa, la divinidad del viento que sopla suavemente sobre el Océano. Esta deidad es amada por sus seguidores, que suelen verle con cariño como a un niño travieso, sin embargo, se cuidan muy mucho de ofenderle, por la cuenta que les trae. Este dios es conocido por sus repentinas pataletas, de pronto se enfada y envía poderosas tormentas contra los pobres terrestres. Pero normalmente acaba arrepintiéndose, y, en general su trato acaba siendo beneficioso para sus adoradores.

Existen varias teorías sobre el lugar en el que este dios tiene su residencia. La gente popular opina que habita “allí donde se une el plano elemental del agua con el del aire”. Pero no parece posible imaginarse a este dios en el plano paraelemental del hielo. Los teólogos especulan sobre tres posibilidades: hay quién dice que tiene su residencia en un vórtice que une el plano del agua con el del aire. Otros opinan que habita en el mismo Liquid, y la teoría con más adeptos es la que dice que no vive en ninguna parte, que se dedica a viajar de un sitio a otro, como el viento.

**Alineamiento:** Esta deidad es caótico neutral, sus sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento caótico. Sus seguidores pueden ser de cualquier alineamiento que no sea legal.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Destreza 12. Sabiduría o Destreza 16 dan un +5% a la experiencia. Tener en Sabiduría y Destreza 16 o más da +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Sobre todo aarakocra, pero también hay bastantes humanos.

**Pericias en no armas:** Requeridas: conocer vientos. Recomendadas: leer/escribir, religión.

**Deberes del sacerdote:** Los sacerdotes de Eosi deben guardar castidad, el dios es muy celoso con el cariño de sus seguidores. Estos sacerdotes deben llevar siempre algo azul puesto, cuanto más mejor.

**Restricciones en armas y armaduras:** armas permitidas: arco, cerbatana, cuchillo, dardo, flagelo, hacha de mano/arrojadiza, honda, jabalina, lanza, látigo, lazo, maza, red. Armaduras permitidas: ninguna.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Clima, elemental del *aire* y del *agua*, protección, *Caos*, total. Acceso menor a adivinación, guardiana, *Tiempo*, *Viajeros*

**Poderes:** Puede invocar un elemental con tantos dados de golpe como su nivel 1 vez al día igual que si se utilizara el conjuro correspondiente, pero controlándolo automáticamente. Al nivel 3 se puede transformar en un halcón durante 30 minutos por nivel al día. A nivel 8: El sacerdote puede lanzar un conjuro de *sirviente aéreo* al día, además del resto de conjuros.

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 sacerdote de nivel 5

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 10 guerreros de nivel 1

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Se le suele representar como un niño con cara de travieso.

## Istishia

Istishia es la diosa de los elementales, tiene su residencia en el plano elemental del agua y está ampliando su influencia en Liquid. Istishia destaca por su pasividad ante Blibdoolpoolp, ya que casi nunca responde a sus ataques.

**Alineamiento:** Esta deidad es Neutral auténtica, sus seguidores y sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9. Sabiduría 16 o más da +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Algunos humanos y tritones.

**Pericias en no armas:** Requeridas: nadar. (aunque viva en otro mundo con menos agua, debe tener esta pericia) Recomendadas: leer/escribir, mareaje, religión.

**Deberes del sacerdote:** Devociones, Guía

**Restricciones en armas y armaduras:** armas permitidas: arpón, ballesta, red, tridente. Armaduras permitidas: ninguna.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Adivinación, animal (sólo acuáticos), clima, elemental (agua), total. Acceso menor a hechizo, protección, vegetal (sólo algas).

**Poderes:** Puede invocar un elemental con tantos dados de golpe como su nivel 1 vez al día igual que si se utilizara el conjuro correspondiente, pero controlándolo automáticamente. Puede ver a cualquier elemental sin tirada. *Controlar elementales* con menos dados de golpe que él a voluntad. *Determinar profundidad aproximada bajo el agua* con 1-4 en 1d6. Al nivel 8 puede transformarse en un elemental durante 1d8 horas 1 vez al día.

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 sacerdote de nivel 5

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Una gota de agua despachurrada.

**Nota:** Las esferas en cursiva se encuentran disponibles en el Tomo de Magia, si no lo tienes, deberías sustituirlas por otras o reforzar de alguna manera el sacerdocio.

## Magia:

Los hechizos que se realizan bajo el Océano tienen los mismos efectos que los descritos en la Guía de los Planos en la sección del plano elemental del agua.

Los estudios mágicos en Liquid están marcados por la dura competencia entre los magos isaganes y los sahuagin. Por ello, en este mundo existe una gran cantidad de hechizos que no suelen aparecer en ningún otro mundo.

La mitad de los magos de Liquid son especialistas de una escuela muy rara de encontrar fuera de allí; la escuela elemental del agua. Estos acualistas tienen una fuerte ventaja; la fuerte presencia del plano elemental del agua ha provocado que los hechizos de esta escuela tengan un nivel menor del que tienen en otros mundos. En la siguiente lista, se tiene eso en cuenta, así que si un acualista intenta utilizar los siguientes hechizos en otros mundos, deberá tener en cuenta que son de un nivel superior. Los hechizos acualistas de nivel 9, no pueden ser utilizados fuera de Liquid o del plano elemental del agua.

El manual del jugador tiene hechizos que aquí se consideran de la escuela elemental del agua y que, por lo tanto, tienen un nivel menos a efectos de juego, estos hechizos son: *Respirar agua*, *Tormenta de hielo*, *Muro de hielo*, *Agua aérea*, *Cono de frío*, *Invocar elemental*, *Transmutar roca en lodo*, *Abrir las aguas*, *Bajar aguas*, *Esfera congeladora de Otiluke*, *Transmutar agua en polvo*.

## CONJUROS DE HECHICERO

### NIVEL 1

#### **Detectar elemental del agua (Adivinación, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

Cualquier elemental o enice que este al alcance de la vista del hechicero se hará evidente para él. El hechicero lo ve al igual que si fuera un animal opaco, puede ver su forma, su tamaño, su posición, etc.

El componente material de este hechizo es un trozo de diamante que no se destruye con el lanzamiento.

#### **Escudo de hielo (Conjuración, Elemental agua)**

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: Especial

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: 1 criatura

Tirada de salvación: No

Mediante este conjuro, el hechicero crea un escudo de hielo que se coloca delante de él. El mago puede moverlo mentalmente, funcionando como si fuera un escudo pero teniendo las manos libres, por lo que puede utilizarlo mientras realiza otros hechizos. A efectos de juego es como si el mago tuviera un escudo +2. Si algún tipo de ataque consigue atravesar esta protección se considera que el hielo se ha roto y el escudo se vuelve inservible.

El Escudo de hielo no puede ser utilizado en ningún caso como arma, no se puede intentar utilizarlo para aprisionar a una criatura ni moverlo rápidamente para golpear a otra.

Este hechizo no crea el hielo, sino que consigue enfriar el agua circundante, por lo que sólo funciona bajo el agua. De hecho, si el mago sale del líquido elemento, el hechizo queda cancelado inmediatamente.

#### **Flotar (Alteración, Elemental del agua)**

Alcance: 20m/nivel

Componentes: V, S, M

Duración: 1 turno/nivel

Tiempo de lanzamiento: 2

Área de efecto: 1 criatura

Tirada de salvación: Neg.

Cuando este conjuro es lanzado sobre un humanoide, este puede alterar su densidad de manera que es capaz de flotar en el agua en la profundidad que desee. Un mago con este hechizo puede avanzar, ascender, descender, etc. a la misma velocidad que si estuviera nadando o buceando pero sin cansarse. Este hechicero puede llevar con él hasta 50 kg por nivel.

El componente material es una pelotita que flote.

#### **Invocar elemental del agua menor (Conjuración/Llamada, Elemental del agua)**

Alcance: 60m

Componentes: V, S, M

Duración: 1 turno/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 turno

Área de efecto: Especial

Tirada de salvación: No

Este hechizo es igual que el de nivel 5 de la Guía del Jugador, *Invocar elemental*. La única diferencia es que con este conjuro sólo se pueden invocar elementales menores.

## **NIVEL 2**

#### **Controlar elemental del agua menor (Adivinación, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

El lanzador puede controlar un elemental del agua menor al igual que un sacerdote malvado puede controlar muertos vivientes.

El componente material de este hechizo es un diamante de al menos 100 mo que no se destruye con el lanzamiento.

#### **Corriente de agua (Evocación, Elemental del agua)**

Alcance: 10 metros + 10 metros/nivel

Componentes: V, S, M

Duración: Instantáneo

Tiempo de lanzamiento: 3

Área de efecto: Radio de 6 metros

Tirada de salvación: ½

La energía mágica desatada por este conjuro hace que una masa de agua se abalance sobre el objetivo seleccionado por el lanzador. El golpe de esta repentina embestida es de 1d6 por nivel de lanzador, hasta un máximo de 10d6. Por razones obvias, este conjuro sólo funciona bajo el agua.

El componente material de este conjuro es una aleta de raya acuática.

#### **Escudo de hielo mejorado (Conjuración, Elemental del agua)**

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: Especial

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: 1 criatura

Tirada de salvación: No

Este conjuro es similar al conjuro de nivel 1 *Escudo de hielo*. La única diferencia es que *Escudo de hielo mejorado* da una protección equivalente a la de un escudo +3.

### **NIVEL 3**

#### **Acción libre en el agua (Alteración, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: 1 criatura

Tirada de salvación: No

El objetivo del conjuro de *acción libre* actúa como si tuviera un *anillo de acción libre* durante la duración del conjuro. Este hechizo sólo actúa bajo el agua, en el resto de las situaciones descritas por la Guía del Dungeon Master no tiene ninguna utilidad.

El componente material es una aleta de pez.

#### **Crear elemental del agua menor (Adivinación, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

Con este conjuro se puede crear un elemental menor que crea un vínculo con su creador semejante al producido por el hechizo *encontrar familiar*. A efectos de juego es como si el jugador ganase

un familiar más, el elemental. Una misma persona sólo puede tener un elemental menor por nivel, hasta un máximo de 10.

El componente material de este hechizo es un diamante o un conjunto de diamantes que tengan un valor mínimo de 500 mo. El diamante se destruye con el lanzamiento.

## NIVEL 4

### **Invocar elemental del agua medio(Adivinación, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

Este hechizo es igual que el de nivel 5 de la Guía del Jugador, *Invocar elemental*.

## NIVEL 5

### **Controlar elemental (Adivinación, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

El lanzador puede intentar controlar un elemental del agua al igual que un sacerdote malvado puede controlar muertos vivientes. Utilizando los dados de golpe del elemental como si fueran dados de golpe del muerto viviente.

El componente material de este hechizo es un diamante de al menos 300 mo que no se destruye con el lanzamiento.

## NIVEL 6

### **Crear elemental del agua medio(Adivinación, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

Con este conjuro se puede crear un elemental medio que crea un vínculo con su creador semejante al producido por el hechizo *encontrar familiar*. A efectos de juego es como si el jugador ganase un familiar más, el elemental. Una misma persona sólo puede tener un elemental medio por cada 3 niveles, hasta un máximo de 10.

El componente material de este hechizo es un diamante o un conjunto de diamantes que tengan un valor mínimo de 2.500 mo. El diamante se destruye con el lanzamiento.

## NIVEL 7

### **Invocar elemental del agua mayor (Adivinación, Elemental del agua)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

Este hechizo es igual que el de nivel 5 de la Guía del Jugador, *Invocar elemental*. La única diferencia es que permite invocar elementales mayores, algo que con el hechizo de la Guía del Jugador no se puede hacer..

## NIVEL 9

### **Crear elemental del agua mayor**(Adivinación, Elemental del agua)

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Vista

Tirada de salvación: No

Con este conjuro se puede crear un elemental medio que crea un vínculo con su creador semejante al producido por el hechizo encontrar familiar. A efectos de juego es como si el jugador ganase un familiar más, el elemental. Una misma persona sólo puede tener un elemental medio por cada 5 niveles, hasta un máximo de 10.

El componente material de este hechizo es un diamante o un conjunto de diamantes que tengan un valor mínimo de 5.000 mo. El diamante se destruye con el lanzamiento.

## HECHIZOS DE SACERDOTE

### NIVEL 1

#### **Controlar elemental del agua menor** (Adivinación, Elemental del agua)

Esfera: Elemental del agua

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Alcance: V

Tirada de salvación: No

El lanzador puede controlar un elemental del agua menor al igual que un sacerdote malvado controla muertos vivientes.

El componente material de este hechizo es un diamante de al menos 100 mo que no se destruye con el lanzamiento.

### NIVEL 2

#### **Crear elemental del agua menor**(Adivinación, Elemental del agua)

Esfera: Elemental del agua

Alcance: Especial

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Alcance: 0

Tirada de salvación: No



Con este conjuro se puede crear un elemental menor que crea un vínculo con su creador semejante al producido por el hechizo *encontrar familiar*. A efectos de juego es como si el jugador ganase un familiar más, el elemental. Una misma persona sólo puede tener un elemental menor por nivel, hasta un máximo de 10.

El componente material de este hechizo es un diamante o un conjunto de diamantes que tengan un valor mínimo de 500 mo. El diamante se destruye con el lanzamiento.

## NIVEL 3

### **Llamar al viento** (Alteración)

Esfera: Clima

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: 1 día por cada dos niveles

Tiempo de lanzamiento: 4

Alcance: Especial

Tirada de salvación: No

Este hechizo provoca un viento que empuja a un barco o a un grupo de aarakocras. Este hechizo no incrementa la velocidad, pero sí permite mantener la velocidad máxima de los medios de locomoción basados en el viento. *Llamar al viento* puede utilizarse también con otros fines, como para mover molinos, etc.... Este viento no es rápido (como el de un hechizo de *viento*), pero es potente, lo que le permite mover grandes barcos.

### **Controlar elemental del agua medio** (Adivinación, Elemental del agua)

Esfera: Elemental del agua

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Alcance: 0

Tirada de salvación: No

El lanzador puede controlar un elemental del agua menor al igual que un sacerdote malvado controla muertos vivientes.

El componente material de este hechizo es un diamante de al menos 300 mo que no se destruye con el lanzamiento.

## NIVEL 4

### **Crear elemental del agua medio**(Adivinación, Elemental del agua)

Esfera: Elemental del agua

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Alcance: 0

Tirada de salvación: No

Con este conjuro se puede crear un elemental medio que crea un vínculo con su creador semejante al producido por el hechizo *encontrar familiar*. A efectos de juego es como si el jugador ganase

un familiar más, el elemental. Una misma persona sólo puede tener un elemental medio por cada 3 niveles, hasta un máximo de 10.

El componente material de este hechizo es un diamante o un conjunto de diamantes que tengan un valor mínimo de 2.500 mo. El diamante se destruye con el lanzamiento.

## NIVEL 5

**Controlar elemental del agua mayor**(Adivinación, Elemental del agua)

Esfera: Elemental del agua

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Alcance: 0

Tirada de salvación: No

El lanzador puede controlar un elemental del agua menor al igual que un sacerdote malvado controla muertos vivientes.

El componente material de este hechizo es un diamante de al menos 500 mo, pero este se destruye con el lanzamiento.

## NIVEL 6

**Crear elemental del agua mayor**(Adivinación, Elemental del agua)

Esfera: Elemental del agua

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Alcance: 0

Tirada de salvación: No

Con este conjuro se puede crear un elemental medio que crea un vínculo con su creador semejante al producido por el hechizo encontrar familiar. A efectos de juego es como si el jugador ganase un familiar más, el elemental. Una misma persona sólo puede tener un elemental medio por cada 5 niveles, hasta un máximo de 10.

El componente material de este hechizo es un diamante o un conjunto de diamantes que tengan un valor mínimo de 5.000 mo. El diamante se destruye con el lanzamiento.

# PANTIUM

## Descripción:

Lo más destacado de Pantium es un enorme pantano que cubre todo el mundo. Algunos mascas especulan sobre la posibilidad de que este pantano se formara de manera similar al Océano de Liquid, por la aparición de algún vórtice con el plano paraelemental del fango. Lo cierto es que el recuerdo popular afirma que hubo un día en el que este mundo no estaba cubierto por el pantano, es más, se sabe que hay numerosas ruinas de antaño poderosas ciudades bajo el fango.

Pero no sólo es el pantano lo que hace desagradable este mundo, hace ya varios siglos que los habitantes del mundo se ven afectados por una fuerte epidemia para la que no se conoce más cura que la utilización de magia de altísimo nivel. Esta plaga es conocida como la muerte negra.

## La muerte negra (sólo para el DM):

Se discute mucho sobre como apareció esta enfermedad en Pantium, existen dos posturas; los que afirman que es una enfermedad natural producida por el pantano y los que opinan que es una maldición. Esta última postura viene avalada por un importante descubrimiento, esta enfermedad sólo se puede contagiar en Pantium, si un enfermo se traslada a otro mundo, no se cura por ello, pero tampoco puede transmitir la enfermedad.

La enfermedad pasa por diversas fases, que son las siguientes:

El enfermo tiene un periodo de incubación de 1d4 semanas, durante las cuales no se manifiesta ningún síntoma ni la enfermedad es contagiosa.

Tras la incubación, el enfermo pasa por 1d8 semanas en las que tose y estornuda como si tuviera una vulgar gripe(esto ha provocado que en muchos momentos de pánico, la población halla expulsado/quemado/aislado a gente que no padecía la enfermedad sino que tenía un simple constipado), esta es la única fase en la que la enfermedad se puede contagiar. Cualquier persona que tosa se considera que tiene un carisma de 4 para calcular el ajuste a la reacción de gentes de este mundo. (Por miedo al contagio)

Empieza la enfermedad propiamente dicha. Irónicamente en esta fase la muerte negra no es contagiosa, pero nadie lo sabe (ni siquiera los Pjs.) El primer síntoma claro de la enfermedad es la aparición de manchas negruzcas que cubren la piel (estas manchas se provocan por hemorragias internas) y que reducen el Carisma permanentemente en -1. A parte de esto, el temor al contagio hace que cualquier desconocido lo evite y su Carisma se reduce a 1 para calcular el ajuste a la reacción hasta que el Pj. se cure. Los ganglios linfáticos se inflaman produciendo unos dolorosos bultos que pueden llegar a tener el tamaño de una nuez. Estos bultos suelen aparecer en el cuello o bajo las ingles. El dolor es tan fuerte que elimina cualquier bonificación por destreza a la CA. Además por cada hora continua de actividad mayor que permanecer tumbado, se aplica un -1 al GAC0, acumulativo (la primera hora -1, la segunda -2...). Esta penalización desaparece al mismo ritmo de descanso (un -1 cada hora). En general se considera que es bueno rajarlos, ya que esto alivia el dolor, pero al hacerlo se deja al cuerpo sin las defensas que estaba acumulando, con lo que el enfermo pierde automáticamente la mitad de su Constitución. (Naturalmente, los Pjs. no saben esto). La enfermedad dura 3d8 días, en cada día el Pj. debe hacer un chequeo de la Constitución que le queda, si pasa la tirada no pasa nada, si no la pasa perderá un punto en una de sus características según la siguiente tabla:

Tirada (1d12)	Característica
1-2	Fuerza
3-5	Constitución
6-7	Destreza
8	Inteligencia
9	Sabiduría
10-11	Carisma
12	Tira dos veces

En el momento en que una de estas características llega a cero el personaje ha muerto, si al acabar el plazo de la enfermedad (la tirada de 3d8) el Pj. (o lo que queda de él) está vivo, ha sobrevivido la enfermedad y no tendrá más problemas con ella, nunca, se ha hecho inmune. Las características perdidas no se pueden recuperar más que por los métodos tradicionales de subir características (*deseos* y demás).

## CONTAGIO:

El contagio se produce por vía respiratoria, por cada semana consecutiva que el Pj. pase en algún sitio con unas posibilidades aceptables de ser contagiado (por ejemplo en una ciudad con un brote) debe realizar un chequeo de Constitución con un -1 acumulativo. En el momento en el que se falle un chequeo, el Pj. ha enfermado. (No se lo digas a los jugadores, que lo descubran ellos)

Si el pj. se pasa una temporada en contacto directo con los enfermos, el chequeo deberá realizarlo diariamente.

## CURA:

Las únicas curas conocidas son el conjuro de nivel 6 de sacerdote *curar muerte negra* y un *deseo* junto a un *curar enfermedad*.

## Clima:

El clima de Pantium suele ser muy cálido (en torno a los 30°C) y húmedo, con abundantes lluvias.

## Caminar por el pantano:

La siguiente tabla sirve para saber la profundidad del pantano para una persona que este andando o sobre una montura por el mundo, esta tirada debe realizarse cada hora.

Tirada (1d8)	Criatura tamaño enano	Criatura tamaño humano	Criatura tamaño caballo
1-2	Cubre hasta las rodillas	Cubre hasta los tobillos	Cubre hasta los tobillos
3	Cubre hasta la cintura	Cubre hasta las rodillas	Cubre hasta las rodillas
4	Cubre hasta el pecho	Cubre hasta la cintura	Cubre hasta la cintura
5	Cubre hasta el cuello	Cubre hasta el pecho	Cubre hasta la cintura
6	Ahogado	Cubre hasta el cuello	Cubre hasta la cintura
7	Ahogado	Ahogado	Cubre hasta el cuello
8	Ahogado	Ahogado	Ahogado

- Hasta los tobillos: -1 al GAC0, Se pierde la Destreza
- Hasta las rodilla: -2 la GAC0, -2 al Movimiento. Se pierde la Destreza
- Hasta la Cintura: -3 al GAC0, ½ Movimiento. Se pierde la Destreza y penalización adicional de 1 a la CA, hasta un máximo de 10
- Hasta el Pecho: -4 al GAC0, ¼ del Movimiento. Se pierde la Destreza y penalización adicional de 2 a la CA, hasta un máximo de 10
- Hasta el Cuello: No se puede luchar efectivamente fuera del agua. Se considera combate bajo el agua a todos los efectos.
- Ahogado: En esta zona el pantano es demasiado profundo para hacer pie. Cualquier criatura sin pericia en nadar comenzara a ahogarse a menos que pueda asirse a algo. Aquellas con pericia pueden cruzarlas normalmente, aunque cada round hay un 10% no acumulativo de que se enreden con la vegetación. En este caso debe superar un control de Sabiduría para soltarse, con un bonus de +2 si tienen la pericia de supervivencia en pantanos, o se ahogaran a menos que alguien los libere.

Este no es el único peligro de caminar por los pantanos, cada hora que un Pj pase por una zona que no conozca hay un 15% acumulativo de posibilidades de que un Pj que falle una tirada de Destreza caiga en un pozo de unos 3m de arenas movedizas. Cuando un Pj. cae en las arenas movedizas, deberá esperar ayuda de alguien, ya que es imposible que salga por si sólo sin métodos mágicos. Los personajes se hunden hasta la cintura automáticamente, y a partir de allí deberán hacer una tirada de Sabiduría por round, si falla la tirada, el Pj. se pone nervioso y empieza a chapotear, con lo que se hunde unos 10 cm., si pasa la tirada el Pj. consigue mantenerse tranquilo y sólo se hunde 3 cm.

## Conexiones con otros planos o mundos:

Este mundo tiene una puerta que conecta directamente con Sigil, pero, por razones obvias, nadie de la Jaula quiere saber nada de Pantium. Por otro lado, hay muy pocos habitantes de Pantium que sepan lo del portal, por lo que no suele ser muy utilizado.

## Criaturas de Pantium:

### **HUMANOS:**

Los humanos de Pantium se han dividido en varios pueblos nómadas que se dedican a comerciar entre los poblados humanoides. Como a nadie le gusta caminar por el pantano, muchos de los humanos han construido una serie de navíos de gran tamaño y de fondo plano. Estos vehículos son propulsados por una poderosa magia, por lo que necesitan tener a un mago de gran nivel para moverse. Este mago suele ser el líder de la embarcación, y su muerte puede ser una gran desgracia, ya que el vehículo no podría moverse sin él. Aparte de esta gente, existen unos grupos de humanos “sin barco”, que se dedican a sobrevivir como pueden en el pantano. Los humanos “sin barco” proceden de los delincuentes que son desterrados o de las poblaciones que han perdido su barco. Existen veces en las que algunos de ellos consiguen enrolarse en un barco o en las que alguna de estas tribus consiguen construirse el suyo o apropiarse del de otros, pero estos casos son muy raros. Los humanos “sin barco” se dedican a la pesca, a la caza, un poco al comercio y, sobre todo, a intentar sobrevivir como puedan, si pueden. No es fácil sobrevivir en el pantano, como atestigua que la mayoría de los humanos “sin barco” nunca llegue a los 40.

### **BULLYWUGS:**

Pantium esta poblado por infinidad de tribus bullywugs que se dedican a guerrear con todo aquello que se encuentren. Los bullywugs separan a todas las criaturas de Pantium en dos razas, los bullywugs y la comida. Por ello, nunca comercian, sus relaciones con otras razas (o con otras tribus Bullywugs) se limitan a espiar y emboscar. Lógicamente, los bullywugs no son demasiado populares entre las otras razas sintientes de Pantium, a pesar de ello, de vez en cuando se puede ver a un bullywug en otro tipo de comunidad, suele tratarse de fugitivos escapados de su clan que están lo suficientemente desesperados como para respetar las rígidas (y en su opinión estúpidas) normas fijadas por otras criaturas. Algunos Bullywugs han llegado a ser famosos aventureros.

Si un jugador quiere ser un bullywug, tendrá que sumarle +1 Destreza y restarle -1 a Inteligencia.

### **ELFOS:**

Los elfos de Pantium viven en las copas de los árboles que sobresalen del pantano. Tienen unos elaborados sistemas de puentes y lianas que les permite pasar toda su vida sin llegar a pisar tierra (o mejor dicho, lodo). La cerámica que realizan estos elfos es muy apreciada por su gran ligereza y calidad en otros mundos, una vasija de esta cerámica puede llegar a alcanzar las 100 mo en Sigil.

### **GOBLINS y ORCOS:**

Estos péfidos seres son los más abundantes de Pantium y, posiblemente, lo dominarían desde hace tiempo sino fuera por su predisposición natural a partirse la crisma entre si.

Los orcos y goblins tienden a crear clanes, normalmente controlados por los orcos que tienen a los goblins en un estado de semiesclavitud, aunque esto no siempre es así. La base de la economía de orcos y goblins es el asalto a barcos humanos o reinos elfos para vender los productos saqueados a otros barcos humanos. También, es muy típico verles como mercenarios al servicio de otras razas.

Si un jugador quiere hacerse un personaje goblin, perderá un +1 a la Destreza, -1 en Fuerza. Si se quiere hacer un personaje orco, ganará un +1 en Constitución a cambio de perder un -1 en Inteligencia.

### **HOMBRES LAGARTOS:**

En Pantium existe una cantidad importante de clanes de hombres lagartos. Estas criaturas tienden a vivir en puntos estables, por lo que los barcos suelen conocer sus zonas y a no meterse en ellas. Desgraciadamente para los humanos, los hombres lagartos suelen conocer las rutas comerciales y les encanta la carne humana, por lo que son uno de los mayores peligros de navegar por el pantano.

Los personajes hombres lagartos tienen un +1 a la Fuerza y la Constitución y un -1 a la Inteligencia y al Carisma.

### **PSEUDOGIGANTES, FOMORIANOS:**

Estos seres suelen ser utilizados como transporte entre el barro por los humanos sin barco, los hombres lagarto y los orcos y goblins. Su función es algo así como la de las mulas de carga. Se aprovecha la altura y fuerza de los fomorianos para arrastrar trineos. Los fomorianos no suelen estar muy conformes con su posición de esclavos, por lo que se conocen muchos casos de fomorianos que se escapan y crean tribus de esclavos fugados.

Los fomorianos reciben un +2 en Fuerza y un -2 en Carisma.

### **YUAN-TIS:**

Los yuan-tis de Pantium viven totalmente integrados con las poblaciones humanas, es fácil encontrarse con una colonia de yuan-tis en un barco o en una tribu sin barco.

Estas criaturas no reciben bonificador ni penalizador a sus características.

**GENASIS DEL CIENO**<sup>1</sup>(Versión original por Afterburner, afterburner@erols.com, traducción de Jorge Coto)

*“La...er...noble belleza de una...uh...pocilga. El...el <risa> sonido melodioso de un...una bota <risa descarada> cruzando el barro después de...después de... JAJAJAJAJA”*

--Sacado de la última actuación de Gerald el Bardo

Cara-impasible, cogido del Gran Palacio del

Aluvión en el Plano Paraelemental del Cieno

Los genesis del Plano Paraelemental del Cieno llevan mucho tiempo buscando el respeto del resto del Multiverso. Después de todo, los Planos Interiores tienen algo destacable, desde la terrible belleza del Plano del fuego hasta la laboriosa nobleza del Plano Cuasielemental del Mineral, pasando por el frío del Plano Paraelemental del hielo. Ya sea por la belleza, el poder, las riquezas o la peligrosidad del plano en particular, los otros Planos Interiores inspiran respeto.

Por otro lado, no hay nada particularmente interesante en el Plano Paraelemental del Cieno. Y a los Moradores del Barro, (como se llaman a si mismos) se les mete esto en la cabeza desde el momento en que nacen. Mientras algunos matasietes del cieno desarrollan un abrumador complejo de inferioridad de esta falta de respeto, la mayoría de los Genasi del Cieno reaccionan de algunas de las siguientes maneras (en varios niveles de intensidad).

1. Se van volviendo muy confiados en si mismos. Les gusta llegar hasta el límite, e ir más allá, para probar su valor. Para Genasis del Cieno con capacidad para hacer planes, estrategias y/o tácticas, esto suele ser un beneficio. Muchos Genasis del Cieno son catapultados a la fama y la fortuna gracias a su actitud: “Puedo hacerlo si lo intento con las suficientes ganas”. Para Genasis del Cieno menos habilidosos, esta confianza en si mismos puede tener resultados cómicos o incluso mortales. Mientras un Genasi del Cieno (casi) nunca es tan confiado en si mismo como para hacer algo tan tonto como intentar vencer a un Titán en un combate de lucha libre, no es demasiado raro para un Genasi del Cieno imaginarse el igual de un Demonio del Abismo o un Arcanoloth cuando intentan cerrar contratos. El resultado de tanta tontería es predecible.
2. Ellos intentan utilizar el barro, cieno, suciedad como si fuera igual de valioso que lo que respeta admiración y respeto en los otros planos elementales (y para-, y cuasi). Están permanentemente buscando nuevas maneras de inspirar su creatividad con barro. Desde creaciones artísticas hechas de barro hasta baños de barro cosméticos para viudas ricachonas, pasando por armas similares a las ondas que utilizan bolas de barro. Todos los Genasis del Cieno intentan incrementar el respeto hacia su elemento nativo. Desgraciadamente, los resultados suelen ser peores de lo previsto. Pero los Genasis del Cieno siguen intentándolo.

Todos los Genasis del Cieno pueden mostrar una o más de las siguientes características:

- \* Su piel da la impresión de chorrear y fluir.
- \* Su color de piel recuerda al barro.
- \* Su piel está cubierta por una fina capa de humedad.
- \* Su cuerpo despiden un suave aroma a tierra húmeda.

---

<sup>1</sup>Los genesis son criaturas descritas en el Planeswalker's Manual, aún no traducido al castellano.

Su elasticidad natural, les proporciona un +1 a su Constitución y Destreza, sin embargo su exceso de confianza provoca que deban restarse un -1 a su Sabiduría y Carisma. Los Moradores del Barro son anfibios, pudiendo respirar tanto agua como aire. Pueden nadar a una velocidad de 15. Además, pueden moverse en el barro como si estuvieran en el aire, muchos Genasis del Cieno prefieren dormir totalmente sumergidos en fosos de barro o escorias. Cada cinco niveles, los Genasis del Cieno ganan un +1 a sus tiradas de salvación contra hechizos basados en el agua o en la tierra.

Una vez por día, los Genasis del Cieno pueden *Crear Barro*. *Crear Barro* es una versión menos poderosa del hechizo de nivel 5º *Transmutar Roca en Lodo*. Cuando está en tierra desnuda o roca, un Genasi del Cieno puede crear un pozo de 1m de profundidad, con un radio de hasta 15m centrado en el Genasi del Cieno. La duración de este hechizo es idéntica al hechizo *Transmutar Roca en Lodo*. Los Genasis utilizan este talento muy a menudo para encontrar un sitio para dormir mientras viajan, pero puede ser muy útil en multitud de ocasiones. Las criaturas de tamaño humano se encuentran con que su capacidad de movimiento se reduce a la mitad mientras andan por este pozo de barro y las demás criaturas son afectadas según su tamaño (Los gigantes retienen ¾ de su movimiento, los Kobolds y los Halflings sólo pueden alcanzar 1/4, etc... Los Titanes y los animales muy diminutos no son afectados). Fíjate que ellos pueden usar esta habilidad sólo para afectar la tierra que está debajo de él. Hacer un agujero en un muro (por ejemplo) es imposible con esta habilidad, a no ser que la gravedad le empuje contra la muralla (como podría ocurrir en el plano Pandemónium)

Los Genasis del Cieno pueden ser guerreros, magos, magos/guerreros, o (bastante interesante) paladines. Los Genasis del Cieno que son paladines (llamados Caballero del Lodo) aparecen cuando un Genasi del Cieno (como es típico entre los Genasis del Cieno) decide que el/ella será quien se erigirá en implacable protector de una población particular (primaria o planar), región (primaria o planar) o reino. Una vez han adoptado su población o región, los Genasis del Cieno intentarán defenderla del mal a toda costa. Un Caballero del Lodo podría adoptar la ciudad-puerto de Tradegate, por ejemplo, en el Gran Glacial de Toril. Si un Caballeros del Lodo abandona su área protegida para llevar acabo una operación que no este relacionado directa o indirectamente con la protección de su área, pierden sus habilidades de paladín del mismo modo que los paladines que infringen su alineamiento.

#### **Características requeridas** (Antes de utilizar modificadores)

FUE	DES	INT	SAB	CON	CAR
7/18	4/18	4/18	3/18	7/18	3/18

#### **Edades y efectos del envejecimiento:**

Edad inicial	Madurez*	Vejez**	Ancianidad***	Máxima edad
20+1D10	60	80	120	120+6D10

\*-1 Fue/Con, +1 Int/Sab

\*\* -2 Fue/Des, -1 Con, +1 Sab

\*\*\*-1 Fue/Des/Con, +1 Int/Sab

#### **Altura y peso medios:**

Altura	Modificador	Peso	Modificador
160/110	6D10	61/60	2D8

#### **Límites de nivel:**

Guerrero: 13

Mago: 12

Paladín: 15

Los Genasis del Cieno se han instalado en este mundo procedentes de su plano natal. Curiosamente estos no padecen la Muerte Negra, por lo que se ha dicho que es debido a que su raza no fue maldita como las demás. De todas maneras, estos Genasis tienen poca relación con el resto de habitantes de este mundo, si exceptuamos a los barcos humanos, con los que comercian muy a menudo.

## Objetos mágicos Típicos de Pantium:

**Botas de los Pantanos:** Este extremadamente útil objeto mágico proporciona a su portador una serie de ventajas en los terrenos pantanosos. En primer lugar, las botas no se hunden en el terreno, sino que flotan en su superficie, por lo que puede caminar sobre el lodo más blando, e incluso sobre arenas movedizas, sin riesgo de hundirse. En segundo lugar, las botas confieren a su portador una mayor resistencia a los peligros del pantano y sus habitantes, proporcionando un +5 a cualquier TS que deba hacerse contra veneno o enfermedad, exceptuando, por supuesto, la Muerte Negra. Finalmente, las botas permiten, una vez al día, determinar la ruta más rápida de alcanzar el terreno seco.

PE: 2.500 Coste: 20.000 mo

**Flecha de las lianas:** Este objeto mágico élfico parece una flecha normal, salvo por una intensa aura de alteración. Cuando la flecha impacta, queda fundida a su blanco, y una sólida liana aparece entre ella y su lanzador. La liana es real y permanente a todos los efectos, y un disipar magia sólo le afectará en el round posterior a su aparición.

PE: 35 Coste: 200 mo

**Hacha del Leñador:** Este arma fue creada por los shamanes orcos para el gran héroe Kung "Talador de Elfos". Es un hacha a dos manos +2/+3 contra elfos y criaturas que moran en los árboles. Además, tiene el poder de talar. Cualquier árbol golpeado por ella, debe superar una TS contra Golpe Aplastante o caer derribado, independientemente de su tamaño.

PE: 3.000 Coste: 15.000 mo

**Manta de navegar:** Este objeto parece una simple manta, vieja y manchada por el lodo, hasta que se sitúa sobre el agua y se pronuncia la palabra de mando. En ese momento, se transforma en un bote de fondo plano, ideal para navegar en un pantano. El bote tiene espacio hasta para seis personas, e incluye las palas y/o pértigas necesarias para navegar. Cuando se pronuncia una segunda palabra de mando, el bote vuelve a transformarse en una manta. Cualquier objeto que estuviera en el bote en ese momento es expulsado al exterior o se pierde en el Astral (50% para cada objeto).

PE: 8.000 Coste: 20.000 mo

**Poción de protegerse contra la Muerte Negra:** Esta poción protege al que la tome durante 2D4 meses de contagiarse con la Muerte Negra. Pero esta poción tiene un grave problema, y es que la misma persona no puede tomarlo más de una vez en su vida, no serviría de nada.

PE: 1.000 Coste: 30.000 mo

## Animales:

La fauna de Pantium no es muy distinta a la que poblaría cualquier otro pantano de los mundos primarios, destacando los paraelementales del cieno (sus estadísticas son iguales a los elementales del agua) sin embargo existen un grupo de animales que merecen mención aparte.



## Vocasup

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquier pantano
<b>FRECUENCIA:</b>	Común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1 o 1d20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4
<b>GAC0:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2D10
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'5m de largo)
<b>MORAL:</b>	Élite (14)
<b>VALOR PE:</b>	270

Este peligroso animal es un tiburón de color oscuro que se ha acostumbrado a habitar las aguas poco profundas del fango.

*Combate:* El vocasup siempre utiliza la misma táctica, se acerca sigilosamente a la víctima (sorprende automáticamente), la agarra con su poderoso mordisco y lo arrastra a algún foso donde tenga su guarida. Si alguien intenta resistirse, este escualo tiene fuerza 18 (70).

*Hábitat/sociedad:* El vocasup es un animal que vive exclusivamente para alimentarse, nunca dice que no a cualquier tipo de presa que se le ponga en el camino. Son animales solitarios, pero toleran la presencia de otros vocasup. Por ello, cada vez que uno ataca existe un 60% de posibilidades de que otros 1D20 vocasup vengan atraídos por la sangre.

*Ecología:* El vocasup proporciona un aceite que puede llegar a alcanzar las 20 mo/litro, de un sólo animal se pueden extraer 1D6 litros de aceite.

## Paraelemental del fango

	MENOR	MEDIO	MAYOR
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualq./pantano	Cualq./pantano	Cualq./pantano
<b>FRECUENCIA:</b>	Común	Poco Común	Muy Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario	Solitario	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Cualq. fango	Cualq. fango	Cualq. fango
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (2-4)	Baja (5-7)	Genio (17-18)
<b>TESORO:</b>	No	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1	1	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	1-7 DG: 5	8-16 DG: 4	17-18 DG: 3
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Nad 18	6, Nad 18	6, Nad 18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1-7	8-16	17-18
<b>GAC0:</b>	Por DG	Por DG	Por DG
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-2 DG: 1-8 (1d8) 3-4 DG: 2-12 (2d6) 5-7 DG: 2-16 (2d8)	8-10 DG: 3-18 (3d6) 11-13 DG: 3-24 (3d8) 14-16 DG: 3-30 (3d10)	3-36 (3d12)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Arma +1 o mejor	Arma +2 o mejor	Armas +3
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	P-M (0'6-1'8m)	G-E (2'5-5m)	E (5m)
<b>MORAL:</b>	Estable (11-12)	Fanático (17)	Sin miedo (19)
<b>VALOR PE:</b>	1 DG: 35 2 DG: 65 3 DG: 120 4 DG: 175 5 DG: 270 6 DG: 420 7 DG: 650	8 DG: 1.400 9 DG: 2.000 10 DG: 3.000 11 DG: 4.000 12 DG: 5.000 13 DG: 6.000 14 DG: 7.000 15 DG: 8.000	17 DG: 11.000 18 DG: 12.000

Estas criaturas son relativamente frecuentes en Pantium, que se sabe que han aparecido fuera de este mundo o del plano paraelemental del fango.

**Combate:** Estos paraelementales no son agresivos si se encuentran en libertad; no comen carne ni se sienten resentidos, ya que no han sido convocados. Cuando luchan, los paraelementales del fango lanzan un pseudópodo que hace una cantidad de daño dependiente de su tamaño. Cuando un paraelemental es encontrado en el fango, tiene un 1-8 en 1d10 de no ser descubierto, por lo que es fácil que un grupo de aventureros se crucen con varios de ellos y ni se enteren.

**Hábitat/sociedad:** Los paraelementales no tienen ningún problema para buscar comida (se alimentan de fango), ni tienen ningún tipo de ambición personal. Únicamente odian que se les obligue a salir del fango. Y tiene su lógica, porque por cada round que se aleja a más de 60 metros del fango, pierde permanentemente un dado de golpe. Así mismo, si atacan a alguien que está fuera del fango, debe restarle uno a cada dado de daño.

## Golem, Fango

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	No (0)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	9
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	5
<b>GAC0:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2-16 (2d8)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Armas +1, Regeneración
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (4m alto)
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (20)
<b>VALOR PE:</b>	840

Para construir un golem de fango es preciso lanzar los hechizos de *deseo*, *polimorfizar cualquier objeto*, *geas*, *hechizar un objeto*, *acción libre en el fango* y *permanencia*.

**Combate:** Los golems de fango actúan como si tuvieran un anillo de *acción libre*, por lo que no tienen penalización en el combate bajo el fango. Los golems de fango combaten a puñetazos, con cada golpe produce 2d8 puntos de golpe. La magia inherente de los golems de fango exige que se deban utilizar armas hechizadas si se espera dañarlo.

Cuando un golem está en contacto directo con el pantano (como sería tener un pie sumergido) puede regenerar 3 puntos de golpe por round.

El golem de fango puede “escupir” una gran masa de fango. La víctima tiene derecho a realizar una tirada de Destreza para intentar esquivarlo, con un malus equivalente al CA que pierde por armaduras no mágicas. Si tiene una armadura CA 2, tendrá un malus de -8, CA10 -CA 2= 8.

La masa de fango funciona igual que el hechizo de *lentitud*. Y si el Pj. no pasa una tirada de salvación contra paralización, empezará a ahogarse.

**Ecología:** Los golems son criaturas totalmente ajenas a la naturaleza, por lo que carecen de función ecológica.

## Muerte

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Único
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Inteligencia divina (25)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	-50
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3
<b>GAC0:</b>	-10
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Muerte inmediata
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Inmune a cualquier ataque
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	100%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'75m alto)
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (20)
<b>VALOR PE:</b>	30.000

*“Un joven príncipe vio un día como la Muerte se le acercaba a lo lejos. El no quería morir todavía, por lo que bajó a los establos de su padre, cogió el corcel más veloz del reino y huyó. Se pasó 15 años yendo de un lado para otro, intentando evitar así a la Muerte. Un día llegó a una lejana fortaleza, en el extremo más alejado de su mundo, donde creía que la Muerte nunca le encontraría. Pero cual sería su sorpresa cuando al abrir una puerta se la encontró cara a cara, la Muerte sólo le dijo una cosa: Hace 15 años, sólo quería decirte que hoy nos íbamos a ver aquí.”*

*Crónicas del reino Siriota*

La Muerte es el avatar de Pasvi. Puede adoptar dos formas; la de un esqueleto cubierto con una túnica negra con capucha y una guadaña o la de una dama de excepcional belleza pero con la palidez de los muertos.

**Combate:** La Muerte es simplemente invencible, ningún arma o ataque mágico le afecta, si la cierras en una habitación saldrá sin ningún problema, si le tiendes una trampa sabrá sortearla, etc... Sólo se conoce un método de vencerla, ganarla al ajedrez. Si se le vence en una partida de ajedrez, la Muerte dejará a su víctima. Vencer a la muerte jugando al ajedrez no es nada fácil (échale un vistazo a su inteligencia) y además es imposible hacerle trampas, siempre se da cuenta. Además la Muerte es capaz de jugar sucio si ve que la partida se le va (aunque siempre respetando la legalidad del juego). Por ejemplo, es capaz de hacerse pasar por un amigo de su adversario para conocer sus futuras tácticas. Pero de todas maneras es posible vencerla. Para ello recomiendo considerar la pericia de ajedrez como una pericia dependiente de la Inteligencia y no de Carisma como dice el Manual del Jugador.

Cuando la Muerte ataca impacta automáticamente y acaba con la vida de su víctima, no hay tirada de salvación ni tiradas de daño, nadie puede escapar de la Muerte.

**Ecología:** La muerte suele aparecer para advertir a los mortales la fecha de su muerte o para llevarse sus almas. En circunstancias normales sólo puede ser vista por la persona afectada, aunque algunos métodos mágicos, como un *ver realmente*, pueden detectarla.

**Nota:** No recomiendo la utilización de este personaje contra los Pj. Yo creo que lo ideal sería reservarlo para PNJs. Los puntos de experiencia son por vencerle ganando al ajedrez, si un jugador consigue hacerlo, se los merece

## Romance del enamorado

*Yo me estaba reposando / anoche, como solía,  
soñaba con mis amores / que en mis brazos se dormían  
vi entrar señora tan blanca / muy más que la nieve fría.  
-¿Por donde has entrado amor? / ¿Por donde has entrado vida?  
Las puertas están cerradas / ventanas y celosías.  
-No soy el amor, amante / la Muerte que Dios te envía  
-Oh Muerte tan rigurosa / déjame vivir un día.  
-Un día no puedo darte, / una hora tienes de vida.  
Muy deprisa se levanta / más deprisa se vestía,  
ya se va para la calle / en donde su amor vivía.  
-Ábreme la puerta Blanca / ábreme la puerta niña.  
-¿La puerta como he de abrirte / si la hora no es convenida?  
Mi padre no fue a palacio / mi madre no está dormida.  
- Si no me abres esta noche / ya nunca más me abrirías.  
La Muerte me anda buscando / junto a ti vida sería.  
-Vete bajo la ventana / donde bordaba y cosía.  
Te echare cordón de seda / para que subas arriba.  
Y si la seda no alcanzare / mis trenzas añadiría  
La fina seda se rompe / la Muerte que allí venía:  
-Vamos el enamorado / la hora ya esta cumplida*

## Tabla de encuentros aleatorios:

A continuación incluimos una tabla de encuentros aleatorios pensadas para Pantium.

2	Paraelemental del fango mayor / Serpiente
3	Golem de fango / zombie
4	Araña
5	Patrulla de algún humanoide (bullywugs, orcos...)
6	Barco humano /obliviax
7	Dragón negro / Pez dragón
8	Paraelemental del fango medio / oruga pudradora
9	Babosa gigante / Sanguijuela
10	Paraelemental del fango menor / Sapo gigante
11	Vocasup
12	Hidra
13	Budín letal pardo
14	Fuego fatuo
15	Moralodos
16	Montículo arrastrante
17	Hombre lodo
18	Catoblepas
19	Decisión del DM
20	Decisión del DM

## Religión:

La constante presencia del miedo a la enfermedad ha configurado un curioso tipo de religiosidad en Pantium. Están desde los grupos de gentes que reniegan de los dioses que les han abandonado hasta los que consideran que es un castigo divino y se martirizan para purgar sus pecados, estos últimos realizan peregrinaciones, automutilaciones, etc... es una situación similar a la de la religiosidad europea durante la gran peste del sXIV.

### Dasedoum, diosa de la curación.

Sin duda se trata de la deidad más popular de Pantium, sus sacerdotes están en plena “cruzada” pacífica para acabar con la Muerte Negra, de momento están perdiendo la lucha.

**Alineamiento:** La diosa es legal buena, pero los sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento no malvado.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 10, Inteligencia 10. Sabiduría o Inteligencia 16 o más da un +5% de experiencia; si ambas habilidades superan o alcanzan 16, el sacerdote recibirán un +10%

**Razas permitidas:** Cualquier criatura que cumpla los requisitos de alineamiento

**Pericias en no armas:** Requeridas: curación; Recomendadas: herbalismo, leer/escribir, religión.

**Deberes del sacerdote:** Nunca puede negarse a curar a un enfermo o herido, debe hacer todo lo posible para evitar la violencia y no puede hacer daño al defenderse.

**Restricciones en armas y armaduras:** lazo, derribador, red. Cualquier armadura, aunque no es visto con buenos ojos.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: adivinación, creación, curadora, llamada, necromántica, protección, total Acceso menor: animal, clima, hechizo, guardiana, sol, vegetal.

**Poderes:** Tiene un +3 a cualquier tirada de Constitución para contagiarse o al padecer la Muerte Negra, cualquier tirada natural de 20 es un fallo. Puede *imponer las manos* al igual que los paladines. Al nivel 3 puede saber que enfermedad padece cualquier enfermo con sólo una tirada de Inteligencia.

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 7 y consisten en:

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 30 hombres y mujeres de nivel 0 con pericia en herbalismo y curación.

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Una serpiente.

### Pasvi, dios de la muerte.

Pasvi es el dios del terror, es el dios de la muerte traicionera, de la muerte que aparece sin avisar y se lleva a la gente en la flor de la vida. Es el dios de la Muerte Negra. En realidad no es un dios malvado, considera que la muerte de cada uno esta escrita y que se debe cumplir en cuando se llega al momento.

**Alineamiento:** El dios es legal neutral, los sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento no bueno.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Sabiduría da un +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquier criatura que cumpla los requisitos de alineamiento

**Pericias en no armas:** Requeridas: religión; Recomendadas: leer/escribir.

**Deberes del sacerdote:** Guía, vigilancia de cualquier manera *ilegal* de prolongar la vida (por medio de la magia, de los hechizos de curación o de los de resucitar, por ejemplo...) Por todo ello estos sacerdotes son los declarados enemigos de los de Dasedoum. Los sacerdotes de Pasvi deben permanecer castos, no pueden ayudar a la reproducción.

**Restricciones en armas y armaduras:** armas: cualquiera. Armaduras: ninguna

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: adivinación, astral, hechizo, ley, total Acceso menor: clima, guardiana, necromántica, sol.

**Poderes:** Los sacerdotes de Pasvi pueden ahuyentar muertos vivientes a un nivel superior al suyo, por su gran contacto con la muerte.

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 6 guerreros de nivel 1

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Una guadaña

## El pergamino de Pasvi: (Por Esteban García, “Agis”, est@lix.intercom.es)

Las leyendas hablan de un viejo artefacto que es llamado el Pergamino de Pasvi. En el aparece la lista de todos los seres vivientes con la fecha en la que deben morir, siendo Pasvi el encargado de que se cumpla. Nadie sabe quien creó el pergamino, ni porque Pasvi lo cumple tan a rajatabla, de hecho se ha llegado a murmurar la posibilidad de que Pasvi no sea más que un sirviente de alguna divinidad más poderosa.

En teoría se puede encontrar el pergamino, “tachar” la fecha de tu muerte y escribir una nueva. Pero hasta ahora no se sabe que nadie lo haya hecho.

## Magia:

### CONJUROS DE HECHICERO

Todos los conjuros de la escuela acualista que aparecen en la descripción de Liquid tienen su equivalente en Pantium, de manera que el hechizo de *crear elemental del agua menor* tiene como equivalente *crear elemental del fango menor*, el de *acción libre en el agua* es sustituido por *acción libre en el fango* etc. No se debe olvidar que los hechizos de Liquid en realidad tienen un nivel superior a su nivel real.

### NIVEL 7

**Mover embarcación.**(Invocación/evocación)

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Área de efecto: 1 barco

Tirada de salvación: No

El lanzador es capaz de mover una embarcación de un tamaño equivalente al de una galera. El navío se mueve a la misma velocidad que si estuviera en el mar.

El componente material de este hechizo es una pluma que se destruye tras el lanzamiento.

### CONJUROS DE SACERDOTE

## NIVEL 6

### **Curar muerte negra** (Necromántica)

Esfera: Curadora

Alcance: Contacto

Componentes: V, S, M

Duración: Permanente

Tiempo de lanzamiento: 3 días

Alcance: Contacto

Tirada de salvación: No

Este hechizo cura la enfermedad conocida como Muerte Negra. El Sacerdote debe realizar un ritual que dura 3 días en el que participan 5 sacerdotes de al menos nivel 3.

Durante la ceremonia se quema el cuerpo de una rata dentro de una jaula especial. Los materiales de la jaula cuestan unos 3.000 mo y realizarla es una labor muy delicada que lleva a un especialista 1 semana de trabajo y que se suele cobrar a 10.000 mo. La ceremonia destruye la jaula.

# ACCIDIUM

## Descripción:

El rasgo más destacable de Accidium es que su mar no es de agua, sino de un poderosísimo ácido capaz de diluir cualquier material salvo la piedra, el cristal y la plata. Como el cristal tiene la fea costumbre de romperse con una facilidad pasmosa y la piedra no se puede utilizar por razones obvias, los navíos de este mundo están contruidos con plata. Afortunadamente para los marinos de Accidium, la plata en este mundo es excepcionalmente común. Para desgracia de los comerciantes, la fuerte demanda de plata provocada por los astilleros hace que los precios de la plata para el público común sean el equivalente al precio en cualquier otro mundo. Los barcos de plata son muy pesados, por lo que el simple viento no es capaz de moverlos. Por ello se utilizan hechizos como método de propulsión.

## El Ácido:

Los mascas de este mundo especulan sobre unas emanaciones sulfurosas de las profundidades del mar, pero no hay nada seguro. Lo que si está claro es que hubo un tiempo en el que no fue así, pero ese tiempo queda ya muy lejano en el tiempo y la memoria, he incluso hay quien lo niega y afirma que no son más que leyendas.

En teoría nadie querría caerse al ácido, pero todos conocemos lo propensos que son los Pj. a hacer las cosas que peor son para su salud, así que tarde o temprano alguien se caerá al ácido. El desdichado que lo haga tendrá derecho a un control de pericia por nadar a -5 (por el dolor). Cada round que el Pj. este en el ácido perderá 1d8 puntos de golpe y un punto permanente de Carisma (hasta un mínimo de 3). Aparte de este daño automático, el Pj. sufrirá el daño habitual por ahogamiento si se diera el caso. Cualquier objeto que este en contacto con el ácido sin ser de piedra, cristal o plata deberá pasar una tirada de salvación contra ácido por round. Cada round que el objeto no pase el control se diluirá parcialmente hasta desaparecer por completo (cuando ocurre esto es decisión del DM).

Tarde o temprano a alguien se le ocurrirá recoger ácido en una botellita y arrojarlo contra sus enemigos. Bien, no ha sido el primero, de hecho casi cualquier matasietes de Accidium lleva sus botellitas, e incluso existe la pericia de arrojar botellitas. ¿O que te has creído?

## Conexiones con otros planos o mundos:

El único portal conocido de Accidium es el que está en la isla de la Jaula. La historia de esta isla es curiosa. Un día a un masca de la Colmena (en Sigil), se le ocurrió pensar que las casas eran muy caras porque hay poco terreno para construir. Por ello busco un portal permanente, que no necesitara llave y que estuviera en un lugar fácilmente accesible. Y encontró un portal a esta isla, donde no le fue muy difícil (ni muy caro) convencer a los lugareños de que le cedieran el terreno. En realidad los lugareños no hicieron tan mal negocio, en esta isla no crecía nada más que matorrales, así que no tenía ningún valor. Sin embargo el masca de Sigil construyo aquí una expansión de la colmena en este mundo. De hecho, alguien podría cruzar el portal sin darse cuenta y no enterarse de que ya no está en Sigil hasta que se le ocurriera mirar al cielo.

Esta isla se ha desarrollado rápidamente, las posibilidades que traen el comercio con los planares ha permitido que esta sea una de las partes más ricas de la Colmena (si consideramos que la isla de la Jaula está plenamente integrada en Sigil, como sus habitantes afirman). Además cuenta con la ventaja de que nunca vas a regresar a casa y te vas a encontrar con que ha aparecido un portal a la capa 657 del Abismo.

## Conocimiento sobre los planos:

Debido a los más de 3 siglos de existencia del asentamiento de la isla de la Jaula, se puede considerar que los habitantes de Accidium tienen los conocimientos que cualquier sigiliano tendría sobre el multiverso.

Existe una conexión que une este mundo con Liquid y que además es de fácil acceso.

## Pericias:



En este mundo es muy habitual la pericia de no armas de arrojar botellas. Esta pericia se puede utilizar para arrojar fuego griego, agua bendita o cualquier otra cosa, pero se suele utilizar para arrojar botellitas con ácido.

Este ácido hace 1d8 puntos por round durante 1d4 rounds, por lo que es muy útil para niveles bajos. Además, estos frascos sólo cuestan 1 mo a pesar de estar hechas con un cristal muy fino. Pero (no podía ser tan bonito) todos conocemos la manía de los aventureros por dar saltos, caerse, pelearse, etc... También conocemos la facilidad conque estas botellitas de cristal se rompen... A efectos de juego, siempre que a un Pj. le pase algo que pudiera romper la botellita deberá pasar un control contra golpe aplastante. Llevar la botella envuelta en un material acolchado puede dar una bonificación de +1 a +3, a juicio del DM. Pero no se debe olvidar que entonces la botella no puede estar a mano y lista para ser lanzada, por lo que se deberá pasar 1d4 rounds desenvolviéndola. Una tirada de Destreza puede reducir este tiempo a la mitad, pero si la tirada de Destreza es un 20 o un 19, la botella se rompe empapando al pobre aventurero.

Se pueden realizar frascos de plata, con un coste de 20 mp. Pero estos frascos sólo sirven para transporte, ya que no se pueden arrojar esperando que se rompan y dañen al enemigo. Aún así pueden ser útiles para hacer trampas o para arrojárselo a un enemigo a corta distancia.

## Criaturas de Accidium:

En Accidium habitan las típicas razas de los mundos habituales del AD&D: elfos, humanos, enanos, halflings, etc...

## Objetos Mágicos Típicos de Accidium:

**Alambique de mando de pseudoelementales de ácido:** Este alambique, que contiene una sustancia burbujeante en su interior, tiene un aspecto normal a menos que sea examinado en busca de magia. Permite a un mago llamar a un pseudoelemental del ácido de 12 Dados de Golpe, vertiendo un poco de ácido en el alambique y pronunciando la palabra de mando (ver el suplemento de monstruos para más detalles). El alambique sólo puede ser usado de este modo tres veces a la semana.

PE: 4.000 Coste: 25.000 mo

**Amuleto de resistencia al ácido:** Este amuleto proporciona a su portador un +5 a cualquier TS contra ácido. Si el ataque no proporciona derecho a una TS para medio daño, el amuleto la garantiza, sin modificadores.

PE: 800 Coste: 7.500 mo

**Ungüento básico:** El ungüento básico se encuentra en frascos que contiene 1d4+8 aplicaciones. Cada aplicación permite bien curar 1d6+4 puntos de daño por ácido, eliminando también cualquier posible cicatriz; o bien transformar en agua 1 litro de ácido.

PE: 400 Coste: 8.000 mo

## Animales:

Accidium está poblado por los animales que suelen aparecer en cualquier mundo de juego. Únicamente hay que destacar que no existe ninguna criatura capaz de vivir en el ácido. Existen también una serie de criaturas adaptadas especialmente a Accidium que son comentados a continuación:

## Elemental de ácido

	MENOR	MEDIO	MAYOR
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Mares de Accidium	Mares de Accidium	Mares de Accidium
<b>FRECUENCIA:</b>	Común	Poco Común	Muy Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario	Solitario	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Cualq. ácido	Cualq. ácido	Cualq. ácido
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (2-4)	Baja (5-7)	Genio (17-18)
<b>TESORO:</b>	No	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1	1	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	1-7 DG: 5	8-16 DG: 4	17-18 DG: 3
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Nad 18	6, Nad 18	6, Nad 18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1-7	8-16	17-18
<b>GAC0:</b>	Por DG	Por DG	Por DG
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-2 DG: 2-16 (2d8) 3-5 DG: 2-18 (1d10+1d8) 6-7 DG: 2-20 (1d12+1d8)	8-10 DG: 4-26 (3d6+1d8) 11-13 DG: 4-36 (4d8) 14-16 DG: 4-38 (3d10+1d8)	4-44 (3d12+1d8)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Arma +1 o mejor	Arma +2 o mejor	Armas +3
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	P-M (0'6-1'8m)	G-E (2'5-5m)	E (5m)
<b>MORAL:</b>	Estable (11-12)	Fanático (17)	Sin miedo (19)
<b>VALOR PE:</b>	1 DG: 35 2 DG: 65 3 DG: 120 4 DG: 175 5 DG: 270 6 DG: 420 7 DG: 650	8 DG: 1.400 9 DG: 2.000 10 DG: 3.000 11 DG: 4.000 12 DG: 5.000 13 DG: 6.000 14 DG: 7.000 15 DG: 8.000	17 DG: 11.000 18 DG: 12.000

Nunca se ha notificado la presencia de estas criaturas fuera de Accidium, de hecho todos los intentos de invocarlos desde otros mundos han resultado fallidos.

De hecho, los mascas opinan que no son elementales, no son nativos de ningún plano elemental, sino que se han formado en el mismo Accidium. Por ello muchos les llaman Seudoelementales o Criaturas del ácido. Pero la gente popular sigue llamándolos elementales, quizás no sea muy científico, pero se ajusta bastante bien al monstruo.

*Combate:* Los elementales del ácido atacan igual que los elementales del agua, de hecho hacen el mismo daño, pero a parte de este daño los elementales realizan 1d8 más por round durante 1d4 rounds después del ataque. Este daño es por la acción del ácido.

## Golem, Plata

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	No (0)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	12
<b>GAC0:</b>	9
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	5
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3-24/1-8 (4 veces)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Armas +1
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (4m alto)
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (20)
<b>VALOR PE:</b>	7.000 (5.000 descargado)

Para construir un golem de plata es preciso disponer de 70.000 mo en plata y lanzar los hechizos de *deseo*, *polimorfizar cualquier objeto*, *geas*, *hechizar un objeto* y *permanencia*.

*Combate:* Los golems de plata combaten a puñetazos, al igual que todos los demás golems, y como es habitual en estos, la magia inherente de los golems de plata exige que se deban utilizar armas hechizadas para dañarlo. Sin embargo los golems tienen una gran ventaja sobre otros golems: mientras combate, es capaz de “disparar” hasta cuatro chorros por round de ácido. Este ácido se comporta igual que el ácido del mar de este mundo. Los golems son capaces de lanzar un chorro hasta 2m de distancia. Este ácido procede de un depósito que debe ser rellenado después de utilizarse 8 veces, por lo que es muy probable que un golem encontrado en un antiguo dungeon este descargado.

*Ecología:* Los golems son criaturas totalmente ajenas a la naturaleza, por lo que carecen de función ecológica.

## Religión:

La religión en este mundo es muy típica, no tiene nada fuera de lo que es habitual en la mayoría de los mundos primarios, por lo que no creo que merezca una mención especial.

## Magia:

En Accidium se conocen muchos hechizos relacionados con el ácido, estos hechizos suelen tener su equivalente con respecto al agua, así, por ejemplo, el hechizo *crear ácido* es igual en todos sus aspectos al hechizo de sacerdote *crear agua*. Los conjuros que utilizan el ácido como forma de ataque son también muy habituales. Así, hay conjuros de *golpe de ácido*, equivalentes a *golpes de rayo*, transformar *barro en ácido*, *bola de ácido*, etc..

En este mundo los magos suelen tener un problema, en cuanto alguien ve que un tipo con una capita y aspecto extraño empieza a hacer cosas raras, le tiran un poco de ácido por si a caso. Esto es un grave handicap para los magos, no olvides que el dolor impide la concentración. Los magos suelen intentar mantener las distancias.

# TERRARE

## Descripción:

Un grupo de magos crearon hace unos 2.000 años una serie de monolitos que canalizan toda la energía mágica de este mundo hacia una pequeña isla llamada Otmea. En Otmea la magia es tan poderosa que los hechiceros pueden subir de nivel al doble de su velocidad normal y los hechizos tienen el triple de potencia en todos sus aspectos (daño, duración, etc...) Sin embargo en el resto del mundo la magia es casi inefectiva, hacen falta hechizos muy poderosos para conseguir efectos mínimos.

Otmea es desconocida para todos los no otmeos, así que los nativos de este mundo ven la magia como algo sumamente misterioso e inusual. Mucha gente considera que la magia es algo que sólo existe en las leyendas y en los cuentos para niños.

El resto del mundo (lo que no es Otmea) está controlado por un imperio de estilo tardorromano. Este imperio, antaño poderoso, se encuentra ahora acosado por hordas goblinoides que se encuentran en tres frentes claramente diferenciados: los desorganizados pero numerosos goblins salvajes de las junglas de Tuckpa al este; los corsarios orcos que saquean constantemente el archipiélago costero de Afranes, al norte; y los peligrosos nómadas de las arenas, grupos incursores formados por trolls y orogs, que azusan al Imperio desde los desiertos del sur.

## Conexiones con otros planos o mundos:

No existe ninguna conexión extra planar conocida en Terrare, a parte de las típicas conexiones al plano astral y al etéreo, claro.

## Conocimiento sobre los planos:

La gente de Terrare no sabe nada sobre el multiverso, si exceptuamos a los pobladores de Otmea que, como buenos hechiceros, tienen algunos conocimientos rudimentarios.

## Criaturas de Terrare:

### HUMANOS:

Los humanos son la raza más extendida de Terrare. De entre todos sus estados destaca el Imperio Coroniano, con capital en Corona. Este imperio está en clara decadencia, y no es capaz de asegurar su autoridad en las fronteras, donde se han ido creando una serie de pequeños estados autónomos. El actual emperador, Quinto Octavio Sagita, pretende reconstruir el poderío coroniano, ya se verá lo que consigue hacer...

### ORCOS, GOBLINS...:

Las criaturas goblinoides fueron en su tiempo empujadas por el Imperio, que las arrinconó en las regiones más pobres y alejadas de Terrare. Pero con la llegada del Gran Frío (durante un siglo las temperaturas bajaron hasta llenar los campos de nieve y los mares de hielo) las criaturas que vivían en el norte se vieron obligados a intentar romper las defensas imperiales con la fuerza que sólo la desesperación otorga. El Imperio, que también estaba sufriendo los efectos del Gran Frío, apenas fue capaz de detener la oleada, quedando herido gravemente, quizá de muerte. Hoy las temperaturas han vuelto a subir, y los goblinoides ocupan tierras mejores que las que ocupaban antes, pero debido a su naturaleza violenta siguen realizando incursiones contra un Imperio al que cada vez le resultan más caros sus esfuerzos bélicos.

### ELFOS, HALFLINGS y ENANOS:

Estas criaturas empezaron trabajando como aliados de los humanos del Imperio, pero a causa de la hábil diplomacia imperial y los continuados enfrentamientos contra enemigos comunes vieron su independencia reducida a la condición de “aliados” primero, de “federados” más tarde y de “ciudadanos” en la actualidad. Actualmente tienen este status, son considerados como ciudadanos normales, que pagan impuestos y participan en el gobierno y el ejército del Imperio, incluso ha habido emperadores pertenecientes a estas razas. Pero no todo es tan bonito como parece, un parte importante de ellos aún suspira por su pérdida autonomía. Hasta ahora el Imperio ha mantenido su soberanía por medio del control (con sutilezas y sobornos) de las familias locales más poderosas, pero la tensión sigue aumentando con la crisis que afecta a todo el Imperio.

## La isla de Sirland

Esta isla merece una mención aparte por la gran importancia estratégica como freno a los orcos del norte y por sus especiales formas de gobierno

### HISTORIA

Esta isla estaba ocupada por criaturas malignas antes de la llegada del ejército imperial. El general elfo Quinto Licinio Silvano Graniano, que luego fue emperador, consiguió empujar a estas criaturas hasta el lejano norte, llegando a conquistar una gran extensión de tierra. Después, como gobernador de la isla, roturó el bosque, pobló la isla y le cambió el nombre, que paso de ser Norlan para convertirse en Sirland.

Durante los tres siglos que duró el dominio coroniano, la actividad colonizadora en la isla fue discontinua, siendo desesperantemente lenta al principio. Lo que hacia peligrar el control imperial de la zona por a causa de la baja población. Hasta que se descubrió el Santuario de Puskam y el inicio de las peregrinaciones que continúan en la actualidad.

El tercer siglo de dominación imperial coincidió con el Gran Frío, un periodo de nieves que acabó con las cosechas y mató a los animales. Pero lo peor no fue eso, lo peor fue la oleada de criaturas del norte que, empujadas por el hambre, rompieron las defensas imperiales y saquearon toda la isla. La destrucción del Templo del Santuario provocó una cruzada formada por gente popular y nobles arruinados que contra todo pronóstico consiguió expulsar a las criaturas del mal de la costa sur de la Isla. Pero por la misma composición popular de los conquistadores, el Imperio no fue capaz de mantener su autoridad sobre la zona y se formaron racimos de reinos que perduran en la actualidad, un siglo más tarde.

### ORGANIZACIÓN SOCIAL Y POLÍTICA

En un primer momento la organización de los cinco reinos intentaba imitar el sistema imperial, pero debido al origen de estos estados, no hubo nadie que consiguiera imponer su voluntad en ningún reino y el poder se dividió entre los distintos sectores según su capacidad militar. Los órganos de gobierno son los siguientes:

- El rey. Es el jefe político del reino. Es considerado como el principal de los nobles, pero no por ello se encuentra en un plano superior. La nobleza de Sirland es muy “quisquillosa” con sus derechos y los reyes deben ser muy cautelosos en sus medidas.
- El Obispo: Como su nombre indica, es el jefe del clero del reino. Debe obediencia al teócrator (mayor obispo del Imperio), pero a la práctica es elegido por el rey de cada reino por cuatro años, de manera similar a como el Emperador nombra al Teócrator. La sumisión o no de los obispos al Teócrator ha creado numerosas disputas diplomáticas. Hasta ahora todos los obispos han sido de familia noble, aunque oficialmente no existe ninguna restricción al respecto.
- El Senado: El senado está formado por diez clérigos representantes de familias nobles y tres representantes del pueblo, normalmente comerciantes enriquecidos. Cualquier nuevo impuesto, o ley debe pasar por el senado, que es el único que puede ratificarlo. Sin embargo este órgano no esta capacitado para proponer nuevas leyes, algo que sólo puede hacer el rey, por lo que su poder esta relativamente limitado. Su única función real es judicial; ellos son los que llevan todos los juicios normales. Si bien es cierto que el rey debe ratificar cualquier condena de muerte y los nobles tienen derecho a ser juzgados directamente por el Rey. El rey puede además vetar cualquier resultado de cualquier juicio realizado por el Senado, con lo que tendría que declararse nulo y volver a iniciarse. Tal vez esto pueda parecer un poco absurdo, pero sin embargo es muy útil ya que permite al rey ganar tiempo y buscar apoyos en el Senado que le permitan conseguir un resultado más propicio. Si el resultado del juicio vuelve a ser el mismo, el rey debe acatarlo. Pero esto no es muy común, el Senado no suele enojar al rey.

### SANTUARIO DE PUSKAM:

La leyenda afirma que después de crear el Sol (Ver religión), el Sabio Señor dejó caer su mazo a la Tierra, cayendo en este lugar y provocando un cráter. Esta leyenda se basa en las leyendas de los pueblos nativos de la zona, que afirman que algo muy luminoso cayó del cielo y se estrelló aquí, además en esa zona se encontró gran cantidad de metal, supuestamente perteneciente al mazo. Este metal es muy apreciado porque se considera sagrado, pero los expertos afirman que es de mala calidad. De hecho suele usarse sólo para construir dagas que se utilizan en los sacrificios rituales.

El santuario consiste en un pequeño lago, casi redondo, con una isla en el centro en la que hay un pequeño pero imponente templo, cuya sala principal aprovecha un dolmen anterior a la llegada imperial.

El agua de este lago tiene un sabor algo salado, pero es potable y se considera que tiene cualidades curativas.

Este santuario mueve a miles de personas todos los años en un movimiento peregrinatorio que es un importante apoyo económico para toda la isla, los peregrinos suelen desembarcar en Sirland y recorrer el camino hasta Puskam.

Muchos filósofos consideran que esta historia es falsa, una genial idea de algún emperador que buscaba una manera de reactivar una región estratégica en la periferia del Imperio. Naturalmente nadie se ha atrevido a comentar esta teoría en público.

## COMERCIO/PRODUCCIÓN

La economía de esta región, al igual que la de todo Terrare, está basada en la agricultura. Pero existe cierta actividad comercial, que ha ido renaciendo paulatinamente tras el colapso producido por la invasión de las criaturas del norte.

Los reinos de Sirland sirven como intermediarios entre dos mercados, el imperial, y el de las tribus del norte. Con los norteños, el comercio se limita al intercambio de artículos metálicos (sobre todo armas, aunque está prohibido) a cambio de pieles, miel y madera. Estos productos son vendidos a los comerciantes imperiales, los cuales venden artículos de lujo (seda, obras de arte, especies, lana de gran calidad...)

## Animales:

A pesar de que este mundo casi carece de magia, si existen todas las típicas criaturas fantásticas del AD&D, con una serie de limitaciones obvias, por ejemplo, los dragones tendrán las mismas restricciones a su capacidad mágica que tendría cualquier hechicero. Existe otro efecto especial, todas las criaturas pueden ser dañadas normalmente por armas no mágicas, aunque en su descripción diga lo contrario.

## Religión:

La religión de este mundo es monoteísta, se adora un único dios, Sor, y se considera herejía sugerir la existencia de otros poderes.

Los conjuros clericales tienen las mismas restricciones que la magia de hechicero (ver magia). Aquellos que llegan a un nivel suficiente para lanzar conjuros son considerados hombres santos. Algo parecido a los santos de la tradición cristiana.

Pero los beneficios de ser sacerdote en Terrare son otros, la religión esta muy politizada, por lo que normalmente los que llegan a ocupar cargos importantes suele tener más que ver con los contactos y posición del personaje que con su nivel o su capacidad.

## EL ORIGEN DEL MUNDO.

Al principio sólo existían dos seres, Sor, El Dios, El Sabio Señor, El Único, El Bueno y su opuesto, Azkar, el Demonio, El Malvado, el Enemigo. Azkar existía por lo mismo que existía Sor, porque no puede existir la Luz sin la Oscuridad, ni el Blanco sin el Negro ni el Bien sin el Mal.

Sor y Azkar flotaban eternamente, pero Sor decidió Crear. Y entonces creó el Tiempo. Y Creó la Luz. Pero al crear la Luz creó también la Oscuridad, ya que no puede vivir uno sin el otro. Y Dios se adueñó de la Luz y el Enemigo se apropió de la Oscuridad.

Pero Sor decidió seguir creando y creó la Tierra, y los animales y las plantas y al final creó al Hombre, y le dio la Tierra y el Mar y los animales que en ellos habitaban. Sólo se reservó para Él las aves del Cielo, y prohibió cazarlas sin su consentimiento. El Hombre era feliz, porque siempre era de día y el Hombre tenía todo lo que podía desear. Y creció y llenó la Tierra, y creó el Imperio Terrano.

Pero Azkar se sintió celoso y quiso destruir al hombre, para ello cubrió la Tierra con una cúpula que impidió que la Luz del Sabio Señor llegara hasta la Tierra, y siempre era de Noche. Entonces creó a sus perversas criaturas, y los monstruos andaban sobre la Tierra, nadaban en el Mar y surcaban el Cielo. Y Creó a los drow, a los duergars, a los goblins y a los orcos. Y la Tierra ya no era del Hombre. Y el Hombre tenía miedo, porque no sabía ver en la Oscuridad mientras que las otras criaturas sí sabían. Y las plantas se murieron por falta de luz, y los animales por falta de plantas, y el Hombre tuvo hambre y el Imperio Terrano fue invadido y destruido por las razas del Mal.

Pero Sor no se quedó con los brazos cruzados, primero cogió su arco y disparó sobre una parte de la cúpula, creando las estrellas. Y Azkar fue corriendo a su encuentro para enfrentarse a él. Pero Sor fue más sabio y aprovechó para golpear el otro extremo de la cúpula con su martillo. De esta manera se

produjo un gran agujero, al que se le llamó Sol, hijo de Sor y por donde la Luz del Sabio Señor volvió a la Tierra en todo su esplendor.

Y el Hombre volvió a cultivar la Tierra, y las criaturas malignas hicieron dos cosas, algunas se enterraron bajo tierra o en los frondosos bosques, porque la Luz les hacía daño. Y otros vieron lo bueno de Dios y le empezaron a adorar. Y la bondad de Dios les transformó y de estas razas salieron los elfos, los enanos, los gnomos y los halflings.

## LA MUERTE.

Cuando un Hombre ha sido bueno, muere de día, en el período de Sor, este hombre se reencarna en un ave, capaz de volar hasta Sor y disfrutar de su Luz, y por ello no se deben matar a las aves, ya que incurrirías en la furia de Sor. A no ser que sea de manera ritual ya que entonces el muerto vuelve a nacer como otro hombre. Si un hombre ha sido malo muere de noche, período de Azkar, naciendo como un gusano, que se esconde bajo la tierra para no ver la luz del Sol y para no servir como comida de un ave. Por eso se considera al asesinato como mucho más que un delito, es una herejía, ya que impide a Sor elegir el momento de la muerte del asesinado. Por ello no existe la pena de muerte.

## SOR

El dios Sor tiene una religión monoteísta que es mayoritaria por todo el Imperio y las regiones adyacentes (como la isla de Sirland). Las poblaciones “malvadas” (goblins, orcos, drows, espantajos, etc...) adoran otros dioses, que son considerados como personalizaciones del Demonio por los teólogos del Imperio.

**Alineamiento:** Legal bueno

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** 10 Sabiduría, tener 16+ en Sabiduría otorga un +10% a los puntos de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquiera

**Pericias en no armas:** Requeridas: Religión. Recomendadas: Etiqueta, Heráldica, Historia antigua, leer/escribir.

### Deberes del sacerdote:

- Comunión: Debe ayunar durante el primer día del año hasta la noche. Tras este período de abstinencia los sacerdotes deben de salir de la ciudad y matar un ave. Luego deberá asarse en una ceremonia pública y comerlo.
- Guía: Debe dar su consejo y opinión a cualquier creyente que se lo solicite.
- Matrimonio: Sólo un sacerdote puede legalizar un matrimonio.

### Derechos del sacerdote:

- Juicio de la iglesia: Los sacerdotes sólo pueden ser juzgados por un tribunal eclesiástico.
- Diezmos: El sacerdocio cobra un 10% de la cosecha anual de los campesinos.
- Excomunión: El tribunal eclesiástico puede expulsar a cualquier creyente de la religión.

### Restricciones:

- Celibato: no castidad, tan sólo celibato.
- Atuendo: Siempre que el sacerdote aparezca en público debe llevar una túnica de color azul.

**Restricciones en armas y armaduras:** Ninguna

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: creación, curadora, sol, total. Acceso menor: adivinación, protección.

**Poderes:** Ahuyentar muertos vivos

**Seguidores y fortalezas:** No los recibe al ascender de nivel, sino al ascender en su carrera política.

**Símbolo:** La silueta de un pájaro recortada sobre el Sol.

## Magia:

La magia fuera de Otmea es algo muy extraño e inusual. A efectos de juego, cualquier hechicero funciona como si tuviera su nivel entre 4 (redondea hacia abajo) ¡por lo que un hechicero de nivel 20 en Sigil, aquí sería un hechicero de nivel 5!

La única excepción es la magia clerical de divinidades de fuera de este mundo. Estos dioses consiguen mantener el contacto con sus sacerdotes debido a que los mascas de Otmea no conocen bien sus vías de contacto. De todas maneras, exhibir magia clerical de otros dioses en este mundo es muy



peligroso, ya que las autoridades del Imperio enseguida deducirán que reciben su poder del Maligno, y que por lo tanto el sacerdote debe ser eliminado.

En Otmea sin embargo, la magia es muy poderosa; cualquier hechizo tiene sus características (dados de golpe, niveles a los que afecta, duración, distancia, etc...) multiplicadas por tres. Si un hechizo requiere una tirada de salvación, esta se hace con un -3.

Los objetos mágicos también son afectados en este mundo, fuera de Otmea, hace falta magia muy poderosa para sentir algún efecto, por poner un ejemplo, una espada +5 funciona como si fuera +1, y una espada +1 simplemente funciona como si no fuera mágica. Eso no quiere decir que realmente pierda su magia, si el arma es llevada a otro mundo, recuperará sus "mases". Sin embargo, en Otmea las armas hechizadas funcionan siempre como si tuvieran un +2 adicional.

# KUGH

## Descripción:

Kugh es un mundo recubierto de vegetación, la jungla es tan espesa que ahoga cualquier intento de realizar agricultura o ganadería. Con este panorama, se podría pensar que las poblaciones de Kugh están condenadas a estar poco pobladas, pero no es así, este mundo tiene una riqueza silvestre tan amplia y variada que hace innecesarios otros tipos de explotación del terreno.

En este mundo, el hierro y el cobre son muy escasos, por lo que las armas metálicas son miradas con veneración, como si fueran mágicas. Así mismo, no existen monedas de bronce, que son sustituidas por conchas. El oro y la plata tienen el uso normal.

## Conexiones con otros planos o mundos:

Kugh tiene conexiones con la Tierra de las Bestias.

## Conocimiento sobre los planos:

Los que tendría un jugador que nunca hubiera jugado en el mundo de Planescape.

## La jungla:

La jungla que cubre Kugh dificulta enormemente el contacto de unas comunidades con otras, ya que cruzar la jungla es algo sumamente trabajoso y peligroso. Supongo que será por eso por lo que se suele hacer en grandes grupos de caravanas.

Uno de los problemas más graves del turismo selvático son los insectos de la jungla. Estos simpáticos bichitos no sólo son MUY molestos (como un -1 al CA de molestos), sino que además suelen transportar peligrosas enfermedades, por ello, por cada semana que cualquier humanoide pase en la jungla deberá realizar un chequeo de Constitución o caer enfermo. La tirada tiene los siguientes penalizadores:

Si el sujeto nació en otro mundo	-3
Si el sujeto bebe agua de fuentes poco seguras	-2
Por cada semana acumulativa	-1

Estas enfermedades son conocidas genéricamente como *fiebres*, y sus efectos dependen del tipo de bacteria que produzca la infección, las enfermedades aparecen en la siguiente tabla:

Tirada (2d6)	Efectos	Duración*
2-8	Vómitos y nauseas (-1 al Gac0 y al CA)	1d6 días
9-11	Fiebre muy alta, tirada de CON cada día o pasar 1d6 horas en coma.	1d4 semanas
12	Nauseas muy fuertes (-2 al Gac0 y al CA, -1 al CON%)	1d8 semanas

\* En general, la enfermedad desaparece transcurrido este plazo, recuperándose todas las características perdidas.

% Esta característica no se recupera tras ceder la enfermedad.

## Movimiento

Aparte del riesgo de contraer enfermedades, la jungla también tiene otros inconvenientes, como el de avanzar entre las ramas. En general se puede decir que cualquier criatura que intente avanzar por el suelo de la jungla se encuentra con su capacidad de movimiento reducida a la mitad. A parte de esto algunos animales que no están acostumbrados a caminar por la jungla (como los caballos) tienen un 1% acumulativo por hora que caminen de retorcerse un tobillo, si esto ocurriera, su movimiento se reduce a ¼ del normal.

## Criaturas de Kugh:

## **HUMANOS:**

Los humanos de Kugh tienen un curioso modo de vida. Por un lado están los poblados estables, habitados por niños, mujeres y ancianos, y por otro lado una población nómada de jóvenes varones que van recorriendo los poblados según un complicado calendario. Estos jóvenes se dedican a la caza y recolección de frutos, según van cogiendo alimentos los transportan hasta el siguiente poblado donde los entregan y se cargan con manufacturas o alimentos recogidos en la zona (marisqueo, pescado, etc...). No se trata de comercio, si un poblado ha sufrido un saqueo y no tiene nada que dar, sigue recibiendo su parte igual, es más bien una especie de pacto; un poblado se dedica a la pesca, otro a la cerámica, etc... de esta manera todos los poblados tienen un nivel de vida aceptable.

Existen varias asociaciones de poblados que utilizan este sistema. Se puede decir en cierta manera que un grupo de poblados son una nación, ya que forman un mismo grupo étnico. Esto es debido al grupo itinerante que sirve como aglutinador, es muy común encontrarse con que un joven nacido en un poblado se casa y se establece en otro. De hecho existe cierta leyenda negra que afirma que estos chicos tienen una novia en cada poblado por lo que las jóvenes humanas suelen utilizar cualquier tipo de artimaña (a veces por medio de la magia) para asegurarse de que su novio no se va a quedar en otro poblado con otra mujer.

A pesar de esto, los poblados no forman unidades estatales, cada uno tiene su propio gobierno, e incluso el grupo itinerante tiene un líder que es totalmente autónomo de los poblados. Sin embargo, en los momentos críticos (como guerras o grandes desastres) los poblados eligen un comité de crisis que asume todos los poderes.

## **ELFOS:**

Los elfos de Kugh viven en inmensas ciudades-estado entre la jungla. Hace siglos, los elfos controlaban casi todo este mundo, pero poco a poco han ido cediendo terreno a causa del empuje de los humanos que se reproducen mucho más rápido. Por ello los elfos se sienten en cierta manera acosados y son muy celosos de la localización de sus ciudades. Debido a esto ningún humano (ni elfo extranjero) conoce la localización exacta de sus ciudades. De hecho, se conocen numerosos casos de ciudades que fueron abandonadas tras descubrir que alguien había descubierto su localización. Naturalmente, la mayoría de los elfos opinan que eliminar a ese humano que sabe donde viven es un mal menor comparado con la obligación de marcharse.

## **AMAZONAS:**

Existen grupos de Amazonas en este mundo. Las Amazonas de este mundo son radicalmente anti-varones hasta el punto que nunca pasan más de dos minutos con uno de ellos voluntariamente. Para reproducirse utilizan un hechizo de sacerdote de nivel 4, *crear clon*, este hechizo crea un bebé con las mismas características que una Amazona preseleccionada. El bebé es igual que si fuera un hermano gemelo, por lo que suele tener rasgos físicos comunes a la Amazona de la que salió, pero su personalidad no tiene porque ser idéntica.

## **Guerras:**

En este mundo es prácticamente imposible crear un imperio, ya que la jungla dificulta enormemente el movimiento de tropas y no se puede mantener controlado un territorio por vías militares. Por ello las guerras casi nunca son de conquista, sino de asalto y saqueo.

## **Armas de piedra:**

Lamento decirlo, pero no me gusta el tratamiento que le da el Dark Sun a las armas de piedra. En el Dark Sun (que por otro lado, es un magnífico mundo) se considera que las armas de piedra son menos duras que las metálicas, cuando la realidad es contraria. Aparte de esto, se habla de cosas como “espada de obsidiana”, que es imposible de construir.

Por poner un ejemplo histórico, cuando la gente de Hernán Cortes se lió a tortas con la de Moctezuma, los españoles se sorprendieron de observar que las armas de obsidiana azteca cortaban limpiamente las espadas del mejor acero toledano (la obsidiana es más dura que el acero).

Es posible que ahora te estés preguntando por que la gente utilizaba armas metálicas y no de piedra. La respuesta es simple, la piedra no se puede fundir y darle la forma que te da la gana, por ello, los aztecas no pudieron hacer “espadas” sino que tuvieron que conformarse con una especie de maza formada por madera con piezas de obsidiana clavadas. Resumen, en el mismo tiempo que los aztecas dedicaban a levantar su pesada maza de obsidiana, los españoles podían realizar dos o tres ataques con su espada de

acero. A parte de esta ventaja, no podemos olvidar que no se puede hacer un casco o una coraza de piedra...

A efectos de juego, yo creo que no se debería alterar las puntuaciones de Gac0 ni de daño, pero que sin embargo el factor de velocidad debería doblarse. A parte de esto, los ataques deberían ser también el doble de lentos, un guerrero que normalmente podría realizar un ataque por round, ahora sólo podría hacerlo cada dos rounds. Si estaba especializado y podía hacer 3 ataques cada 2 rounds, ahora hará 3 cada cuatro, etc... La única excepción es el caso de las flechas, las flechas funcionan exactamente igual que las metálicas, pero perdiendo 1/3 de su alcance.

Como ya he dicho antes, no todas las armas se pueden hacer en piedra, de la lista del juego, yo creo que sólo se pueden realizar las armas similares a estas: arpón, lanza, cuchillo, hacha, hacha de batalla y jabalina.

Todo esto que he dicho, no es aplicable al caso del hueso, en este caso sí que estoy de acuerdo con el Dark Sun (-1 al Gac0 y al daño). Además, con el hueso sí que se puede tallar cualquier forma si tienes un hueso suficientemente grande.

Naturalmente esta es una percepción subjetiva mía, es muy posible que algunos de mis lectores opinen que las reglas del Dark Sun son mejores; pues muy bien, adelante, no creo que el resto del mundo se vea muy alterado por ello.

## Objetos mágicos de Kugh:

**Aceite de velocidad:** Cuando este aceite mágico es aplicado sobre un arma de piedra, ésta resulta aligerada mágicamente, de tal forma que puede atacarse con ellas con el mismo índice que con un arma de metal. El aceite viene en frascos que contiene 6 aplicaciones, cada una de las cuales puede revestir un arma de tamaño mediano. Tras seis turnos de su aplicación, el aceite se evapora completamente, disipándose sus efectos.

PE: 300 Coste: 5.000 mo

**Águila de cerámica:** Se trata de una pequeña figurita de cerámica, con forma de águila. Cuando esta cerámica se rompe contra el suelo, se convierte en un águila gigante. Este animal obedece todas las ordenes del que rompió la figura durante 2D12 horas. Cuando el plazo termina, el águila se disipa, algo un poco peligroso si estaba volando y el Pj. estaba encima. Por razones obvias, este objeto sólo se puede utilizar una vez.

PE: 250 Coste: 3.000 mo

**Amuleto del tótem:** Estos colgantes permiten a un humano comunicarse con su animal totémico, como si dispusiera del conjuro hablar con los animales. Además, una vez a la semana puede invocar mágicamente uno de estos animales para que le ayude. El animal totémico aparece instantáneamente, y tiene el máximo de puntos de golpe, y una inteligencia dos puntos por encima de la habitual. Si el animal totémico resulta muerto, el amuleto pierde su poder, y el espíritu de tótem persigue al usuario, que tendrá un -1 permanente a todas las TS.

PE: 600 Coste: 3.000 mo

**Espada de la Amazona:** Este arma es una espada larga +1/+3 contra machos. Cualquier criatura masculina que intente utilizarla, recibe una descarga por 1d8+2 puntos de daño. Una vez al día, su portadora puede desencadenar un poder especial de asustar, similar al conjuro de *miedo* pero que afecta a cualquier criatura, independientemente de sus dados de golpe, siempre que sea masculina. Para utilizar esta habilidad, la amazona simplemente debe esgrimir la espada y enfrentarse a la criatura o criaturas. A efectos de duración y alcance, el poder actúa al nivel de la amazona.

PE: 1.000 Coste: 5.000 mo

**Ungüento de protección contra los insectos:** Esta crema despiden un horrible olor, que mantiene alejadas a todas las criaturas insectoides, librando a su usuario de las molestas y potencialmente peligrosas picaduras. Ningún insecto se acercará voluntariamente a menos de 1 metro del usuario del ungüento, por

lo que su portador es virtualmente inmune a las fiebres. Las criaturas insectoides de más de 1 DG reciben una TS para superar el efecto. Adicionalmente, el olor es tan repulsivo que el usuario reciba una penalización de 3 a todos los ajustes de reacción. El ungüento suele encontrarse en frascos que contienen 1d4+8 aplicaciones, y cada una es suficiente para proteger a una criatura de tamaño humano durante un día.

PE: 200 Coste: 3.500 mo

## Animales:

Todas las poblaciones de este mundo tienen un animal totémico. Las gentes del pueblo han hecho un “pacto” con esas criaturas, este pacto incluye la realización de rituales de adoración de ese tipo de animal y la prohibición de capturar o matar a cualquier animal de esa raza, en compensación esa raza nunca atacará a un miembro de esa población. Además, si un miembro del poblado puede ser ayudado por alguno de esos animales, lo será.

Cuando un humano llega a nivel 10 puede convertirse en el animal totémico de su tribu 1 vez por día.

## DECEMMU

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cálido/Jungla
<b>FRECUENCIA:</b>	Común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Herbívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	1 (animal)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	4-16 (4d4)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2
<b>GAC0:</b>	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4 (mordisco)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'50)
<b>MORAL:</b>	3 (de poca confianza)
<b>VALOR PE:</b>	7

El decemmu es un mamífero bípedo, con una gran cabeza y pequeñas manos que utiliza para llevarse la comida a la boca. Esta cubierto por un frondoso pelo de color verde que le permite esconderse en las sombras como si fuera un ladrón de nivel 8, siempre que esté en la jungla, claro. Tiene una gran capacidad de carga (equivalente a la de una mula) por lo que los nómadas humanos suelen utilizar algunos de estos animales para transportar sus cosas por la jungla.

*Combate:* Es francamente difícil ver combatir a un decemmu, entre otras cosas porque siempre encontrará un hueco por el que huir en cuanto se sienta amenazado (dejando a sus propietarios sin víveres, en la mayoría de los casos). Cuando no tiene escapatoria, muerde produciendo 1d4 puntos de daño.

*Hábitat/sociedad:* Estos animales suelen vivir en manadas que recorren la jungla buscando las tiernas raíces de las que se alimentan.

*Ecología:* Como ya ha sido explicado, estos animales suelen utilizarse para el transporte.

## NUÑU

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cálido/Jungla
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	4 (seminteligente)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	5-40 (5d8)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	6
<b>MOVIMIENTO:</b>	4 (12 en árboles)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GAC0:</b>	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4 (mordisco)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	P (70cm)
<b>MORAL:</b>	13 (Élite)
<b>VALOR PE:</b>	7

Los nuños son como monos grandes que se dedican a recorrer los árboles de la jungla buscando alimento.

*Combate:* Los nuños siempre atacan en grupo, suelen empezar arrojando piedras y ramas que producen 1d6 cada uno y cuando creen que el grupo ya ha sido suficientemente debilitado se abalanzan sobre el para morder haciendo 1d4 pg.

*Hábitat/sociedad:* Estos animales suelen vivir en manadas con un líder que suele ser el más fuerte del grupo. (Más que nada porque en el momento en el que deja de ser el más fuerte normalmente es muerto por otro candidato a líder).

*Ecología:* Se dice que muchas ciudades élficas los han domesticado para que vigilen sus tierras. Incluso se habla de una legendaria “ciudad de los monos” de la que no se sabe nada...

## Tabla de encuentros aleatorios:

A continuación incluimos una tabla de encuentros aleatorios pensadas para Krugh.

2	Cuatl
3	Simio carnívoro
4	Rakshasa
5	Nuñu
6	Atrapador forestal (Acechador en lo alto)
7	Almizcleña amarilla
8	Avispón / Wyvern
9	Escarabajo rinoceronte
10	Patrulla de elfos / humanos / amazonas
11	Babuino
12	Ogro
13	Jaguar (Felinos grandes)
14	Serpiente
15	Dragón negro / Treant
16	Ettercap
17	Planta carnívora
18	Sátiro
19	Decisión del DM
20	Decisión del DM

## Categorías:

En este mundo no existen magos ni clérigos, la magia esta manejada únicamente por shamanes. Esto no quiere decir que un mago o clérigo procedente de otro mundo pierda sus hechizos, simplemente es que ningún nativo puede hacerlo.

### SHAMANES:

Los shamanes forman una nueva categoría de personaje, se trata de un mago-clérigo que recoge su poder de los espíritus a los que adora, por ello tiene las siguientes modificaciones:

- Puede lanzar cualquier hechizo de sacerdote o de mago sin importar la esfera y sin necesidad de haberlo memorizado.
- Para lanzar un hechizo, un shaman necesita realizar un largo y complicado ritual que dura 2 horas por nivel del hechizo, tras este ritual, el hechizo es lanzado inmediatamente.
- Los hechizos ofensivos como *bola de fuego* o *causar heridas serias* no tienen restricciones por distancia, el shaman piensa en alguien a quien debe conocer al menos de vista, en ese momento el hechizo busca a su víctima y le impacta.
- Los shamanes suben de nivel como los magos.
- Los shamanes tienen un gran prestigio e influencia en el poblado, por lo que un jugador debe tener al menos 13 en Carisma para poder serlo.

En mi opinión esta categoría no es adecuada para Pj, sino que es ideal para Pnj, ahora bien, si un jugador se encapricha con un shaman...

## Religión:

La religión de este mundo está basada en el culto a los espíritus, los espíritus lo controlan todo, el viento, el frío, los animales, etc... Es por ello que los shamanes intentan llevarse bien con ellos.

Se conocen varios miles de espíritus, pero la mayor parte de la gente sólo conoce a los principales, de hecho gran parte del aprendizaje de los shamanes consiste en la memorización de estos nombres.

Todas las poblaciones tienen un shaman y un aprendiz, el aprendiz lo es hasta que el shaman muere, momento en el que ocupa su lugar.



# SCRASHI

## Descripción:

*“Korkus IV, que su nombre sea maldito, era rey del poderoso reino de Veñeso, pero no le valía con tener un reino y quería poseer dos, así que invadió el pequeño pero rico principado de Ceeviba. Pero los habitantes de Ceeviba eran celosos de su independencia y defendieron con gran valor y eficacia sus tierras. Todos sabían que tarde o temprano Ceeviba caería, como caen los castillos de arena ante el implacable avance de las olas, pero Korkus estaba impaciente por disfrutar de sus nuevos dominios y decidió pactar con un poderoso tanar’ri que le ayudó con sus huestes demoniacas. Ante su desesperada situación, el rey de Ceeviba pidió ayuda a sus vecinos, pero el temor que inspiraban las fuerzas malignas era mayor que la piedad que provocaba el pequeño principado. Así que los habitantes de Ceeviba se vieron obligados a acudir en busca de los baatezu. Los baatezu consideraron que Scrashi era un punto estratégico importante que no podía caer en manos tanar’ri y entraron con un ejercito de gran tamaño, ante lo que los tanar’ri respondieron con un ejercito mayor...”*

*Gran libro de la Historia de la ciudad de Ceeviba.  
Elmister*

Todo esto ocurrió hace varios siglos, y aunque ya hace tiempo que ni Veñeso ni Ceeviba existen como estados independientes, los baatezu y los tanar’ri no sólo no se han marchado, sino que se han establecido creando fortalezas y controlando la política de casi todos los estados de Scrashi que a la práctica se pueden dividir en dos bandos, los que están aliados con los baatezu y los que lo están con los tanar’ri.

Hoy en día no existen reinos como tal, ni ningún tipo de organización estatal que ocupe más espacio del equivalente a una polis griega. Esto es debido a lustros de pactos individualizados entre los poderes locales y los demonios, por lo que los antiguos gobernantes acabaron perdiendo el poder efectivo sobre las distintas ciudades. Los demonios no suelen tener muchos miramientos en el trato a las ciudades, o son aliadas suyas y se les permite sobrevivir o son sus enemigas y hay que destruirlas. Por ello no existe ninguna ciudad neutral en el conflicto, lo máximo a lo que puede aspirar una ciudad es a cambiar de bando (y más le vale rezar porque la protección de su nuevo amo sea eficaz, la historia de Scrashi está plagada de crueles represalias sobre las ciudades traidoras)

## Conexiones con otros planos o mundos:

Por medio de poderosos hechizos se han creado sendos conductos que dirigen al Abismo y a Baator, respectivamente.

## Conocimiento sobre los planos:

En algunas ocasiones los mercenarios de Scrashi han sido enviados a otros frentes de la guerra de la sangre, por lo que los conocimientos que se tienen sobre el Multiverso es relativamente elevado.

## Baatezus

Los baatezu controlan sus áreas de influencia de manera muy eficaz. Oficialmente todas las ciudades en la zona baatezu son independientes, y de hecho suelen gozar de gran autonomía. Los baatezu se limitan a asegurarse el pago de un tributo (en dinero, avituallamiento y soldados) y a que las ciudades no malgasten recursos pegándose entre si. Sin embargo, todos los asuntos “internos” como las leyes, los impuestos, la elección de cargos, etc. son controlados por nativos de la misma ciudad.

Para asegurarse de que las ciudades bajo su control no crean problemas, los baatezu juegan a la división; los impuestos que pagan las diversas ciudades varían enormemente de una ciudad a otra, y no según la capacidad de las ciudades sino según su fidelidad; por poner un ejemplo, supongamos que los tanar’ri lanzan un poderoso ataque a una región determinada, muchas ciudades se rendirán sin resistencia ante el temor a ser destruidas, pero otras seguirán fieles a los baatezus y venderán cara su derrota. Después de duros combates, la guerra cambia su curso, los baatezu consiguen recuperar su hegemonía en la zona y se dedican a castigar a los traidores y a premiar a los fieles. Otro ejemplo sería el contrario, los baatezus intentan conquistar una zona tanar’ri y se encuentra con ciudades que se entregan y otras que se le resisten, si al final los baatezus consiguen expulsar a los tanar’ris de la región, y reparten premios y castigos.

Los premios pueden consistir en un mayor estatus en el ejército, en una mayor proporción en el reparto del botín, el control de tierras arrebatadas a otra ciudad, una reducción de impuestos, etc. Los castigos pueden consistir en lo contrario a los premios, en deportaciones masivas, en el traslado a otros frentes de la Guerra de la Sangre, en la venta como esclavos de los habitantes de la ciudad o en su simple exterminio.

Esta misma táctica la utilizan los baatezu para controlar cada ciudad por separado, los baatezu también dan distintos privilegios a las familias nobiliarias, por lo que estas suelen competir entre si para destacar más ante sus amos.

Todas las operaciones baatezu en Scrashi son dirigidas por Mihem, un poderoso demonio del abismo muy intrigante y que ha sabido asegurarse los apoyos nativos más poderosos por medio de una sabia combinación de la diplomacia con los golpes de fuerza. Sin embargo, sus dotes militares no están a la altura de su posición y Mihem, que lo sabe, ha tenido que depender demasiado de sus segundos en este mundo. Esta dependencia es muy peligrosa para un baatezu; se sabe que los Ocho Oscuros están impacientes de mejores resultados en este frente y existe el rumor de que uno de ellos va a llegar a este mundo para hacerse con el mando de las operaciones. Nadie sabe que tiene este mundo para merecer tan dudoso honor y muchos se ríen de esta posibilidad, pero ¿quién entiende a un demonio?

En todo caso, no se pueden negar los grandes logros conseguidos por Mihem, cuando el llegó hace 120 años se encontró con unas arcas vacías y con un frente a punto de ser desmoronado. Actualmente los baatezu han conseguido la iniciativa y los tanar'ri se ven obligados a seguir una política claramente defensiva. Pero hay demasiada gente intentando hacerle la cama para que esto le sirva.

## Tanar'ri

Los tanar'ri distan mucho de tener un plan tan elaborado como los baatezu, su control de las ciudades suele limitarse de vez en cuando a acercarse a la ciudad y amenazar con destruirla sino envían tantos soldados, tanto oro, o lo que sea. No realizan esta explotación de forma racional, por lo que puede ocurrir que una ciudad sufra estas presiones tres veces el mismo mes y que la ciudad de al lado no las halla recibido en los últimos 7 años, o que a una ciudad de 100.000 habitantes le pidan 30 jóvenes soldados y a otra de 5.000 le pidan 500.

Para asegurarse el control de sus ciudades, los tanar'ri suelen recurrir al nombramiento de un dictador al que apoyan con sus ejércitos y que controla la población por medio del miedo. Para el cargo de dictador suele elegir a gente que puedan controlar fácilmente, normalmente por medio de algún súcubo o incubo.

## Criaturas de Scrashi:

En Scrashi existen las típicas razas de todos los mundos de AD&D, que no tienen gran diferencia con los tópicos habituales, por lo que no creo que necesiten una explicación más extensa. Únicamente es destacable la gran propensión al racismo que existe en este mundo, o quizás habría que hablar de xenofobia. Esto es debido al convencimiento de que esa población que ahora es aliada mañana puede ser enemiga. A los baatezu les encanta realizar deportaciones, esto es un cruel castigo ya que obliga a los habitantes de una ciudad a habitar en un barrio habilitado para ellos en otra. Los anfitriones no suelen ser demasiado acogedores con los recién llegados y suelen tomar medidas como obligarles a llevar determinado tipo de ropa, prohibirles el acceso a los estudios o la compra de tierras, etc. Una de las deportaciones preferidas de los baatezu es obligar a elfos del bosque a vivir dentro de las montañas enanas. Muchos prefieren la esclavitud o la muerte a esto.

## Las mutaciones.

Durante varios siglos, se han desatado en este mundo magia de poderosísimo poder. Esta sobrecarga mágica ha provocado un gran aumento de talentos psiónicos salvajes. En vez de tener un 1% de base (ver *Manual de los poderes psiónicos*), los jugadores que crean su personaje tienen un 50% base de posibilidades de tener un talento salvaje, a parte de los modificadores normales por raza, nivel, etc.

La gran concentración de poderes psiónicos en este mundo no es la única consecuencia de la magia soltada en Scrashi, también se producen unas extrañas mutaciones físicas que marcan a los recién nacidos en Scrashi para toda su vida. Cualquier jugador nativo en este mundo debe realizar esta tirada para saber si ha sido afectado por las mutaciones:

### MUTACIONES (1d100)

1. El personaje tiene cuernos de alce\*

2. El personaje tiene cuernos de cabra\*
3. El personaje tiene cuernos de toro\*
4. El personaje tiene colmillos &
5. El personaje tiene todos los dientes muy afilados &
6. El personaje tiene una garra en vez de su mano débil &
7. El personaje tiene una tenaza en vez de su mano débil %
8. La piel del personaje es verde
9. La piel del personaje es roja
10. El personaje es albino
11. El personaje tiene el pelo verde
12. El personaje tiene ojos rojos que brillan en la oscuridad
13. El personaje tiene ojos amarillos, como de gato
14. El personaje tiene infinidad de ojos pequeños en sus cuencas, como los insectos
15. El personaje tiene alas de murciélago \$
16. El personaje tiene alas de águila \$
17. El personaje tiene aletas como de pez \$
18. El personaje tiene los pies palmeados \$
19. El personaje está cubierto de pelo
20. El personaje tiene un ojo en la parte trasera de su cabeza
21. El personaje tiene un rabo de demonio
22. El personaje tiene un rabo de vaca
23. El personaje tiene un rabo de felino
24. El personaje tiene uñas retráctiles, como de felino &
25. El personaje tiene un gran cuerno que sale de su nariz \*
26. El personaje tiene 1d4 brazos (en total)
27. El personaje tiene dos cabezas
28. El aliento del personaje apesta horriblemente (-1 a las tiradas de reacción)
29. El personaje tiene los órganos genitales de ambos sexos
30. El personaje tiene unas agallas que le permiten respirar bajo el agua
31. El personaje es alérgico a las pociones de curación, que le quitan los puntos que debería restaurarle.
32. El personaje puede *imponer las manos* al igual que los paladines, una vez por día
33. El personaje puede lanzar un *oscuridad 5m* una vez por día
34. El personaje puede *levitar* al igual que el hechizo una vez por día
35. El personaje puede *detectar el mal/detectar el bien* una vez al día (elección del jugador)
36. El personaje puede *detectar magia* una vez al día
37. El personaje tiene 1d4 talentos salvajes más
38. El personaje tiene 1d4+1 tentáculos en vez de su mano débil %
39. El personaje tiene 1d4+1 tentáculos que salen de su cuerpo. También tiene los dos brazos normales
40. El personaje es Realmente horrible (Carisma 1)
41. El personaje tiene 6 dedos
42. El personaje puede entrar en berseck al igual como es descrito en el Manual del buen guerrero.
- 43-99 Ninguna mutación
- 00 Tira dos veces.
- \* 1d6 pg si realiza una carga
- & 1d6 pg de daño
- % puede cerrarse con fuerza 18/00
- \$ puede volar/nadar a su movimiento normal

A los demonios les encanta hacer una serie de regalos o castigos a los que les sirven bien o a los que les fallan. Según esta tabla.

### CASTIGOS (1d20)

1. El personaje pierde -1 de Fuerza
2. El personaje pierde -1 de Destreza
3. El personaje pierde -1 de Carisma
4. El personaje pierde -1 de Sabiduría
5. El personaje pierde -1 de Inteligencia
6. El personaje pierde -1 de Constitución
7. El personaje pierde un talento salvaje (si lo tuviera)
8. El personaje pierde un nivel
9. El personaje es transportado mágicamente al Abismo/Baator
10. El personaje es enviado a otro frente de las Guerras de la Sangre
11. El personaje es devorado
12. El personaje es torturado por 1d4 días (Hacer un control de Shock de Sistema por día, si se falla, el personaje muere)
13. El personaje es torturado al igual que en el caso anterior, pero hasta la muerte
14. El personaje es esclavizado
15. Al personaje se le mutila (1d4; 1- un ojo, 2- una mano, 3- castración, 4- una oreja)
16. Al personaje se le cambia de sexo (pero mantiene sus gustos sexuales)
17. Se elimina la familia del Pj., al que se le deja indemne. (Si el Pj. no tiene familia, vuelve a tirar)
18. El personaje es convertido en alguna raza que le resulte desagradable (un enano a hobgoblin, un elfo a enano, etc.)
19. Es perdonado (¿Y quién entiende a los demonios?)
20. Tirar dos veces en la tabla

### PREMIOS (1d20)

1. El personaje gana +1 de Fuerza
2. El personaje gana +1 de Destreza
3. El personaje gana +1 de Carisma
4. El personaje gana +1 de Sabiduría
5. El personaje gana +1 de Inteligencia
6. El personaje gana +1 de Constitución
7. El personaje gana un talento salvaje más
8. El personaje gana un nivel
9. El personaje recibe el “gran honor” de ser convertido en lemmur/mane y poder empezar una nueva vida como baatezu/tanar’ri
10. El personaje gana el poder de entrar en bersek al igual que se describe en el Manual del buen guerrero
11. El personaje puede gastar un *oscuridad* radio 5m una vez al día
12. El personaje gana 1d20 PFPs
13. El personaje puede cambiar de plano al Abismo/Baator a voluntad, donde tiene un 5% por nivel de posibilidades de ser reconocido como uno de los suyos y no ser despedazado
14. El personaje puede lanzar un hechizo de *miedo* una vez por día
15. El personaje sólo puede ser dañado por armas mágicas o de plata
16. El personaje gana un -1 al CA ya que se endurece su piel
17. El personaje puede lanzar el hechizo de *infravisión* una vez por día
18. El personaje puede realizar un hechizo de *puerta* y atraer a 1d4 baatezus/tanar’ris por día a elección del master.\*
19. El personaje puede elegir libremente una mutación de la tabla de mutaciones.
20. Tirar dos veces en la tabla

\* El master debería evaluar la importancia de la situación para la “causa” de los demonios. Si la criatura considera que ha sido llamada de forma innecesaria o ajena a los intereses de su raza, puede decidir llevar a su invocador consigo, para proporcionarle una muerte lenta y cruel, y una posterior tortura eterna de su alma.

### Escuelas de combate:(por Esteban García)

En este mundo han ido apareciendo numerosas escuelas de combate cuerpo a cuerpo, normalmente estas escuelas son desarrolladas en una ciudad estado o por una familia específica, por lo que nadie de fuera puede entrar en ellas. Debido a que existen miles de escuelas de este tipo, me pareció más cómodo realizar una guía de como hacerlas que intentar una aburrida enumeración, mientras

intentaba hacer algo sencillo me llegó este excelente documento escrito por Esteban García “Agis”, est@lix.intercom.es, el documento de Agis estaba pensado para el Dark Sun y yo le he hecho los cambios necesarios para que encaje en Scrashi por lo que si quieres recibir el original no tienes más que pedírmelo a mi o a Agis.

*'Para alcanzar el Camino de la Estrategia como guerrero debes conocer plenamente otras artes marciales y no desviarte ni un ápice del Camino del Guerrero. Con tu espíritu bien asentado, acumula día tras día y hora tras hora.'*

Miyamoto Mushashi

*'El arte nunca es un ornamento, un embellecimiento; en lugar de esto es un trabajo de iluminación. Arte, en otras palabras, es una técnica para adquirir libertad.'*

Bruce Lee

Unas consideraciones antes de empezar: Primero, considera a los clérigos con el kit de monje-guerrero (Ver el Manual del Buen Sacerdote) como guerreros/clérigos o guerreros, como les sea mas conveniente, a los efectos de estas reglas. Segundo, las artes marciales que se pueden crear con este sistema pueden ser de dos tipos: Las basadas en la pericia artes marciales o las basadas en la pericia forcejeo, dependiendo del rasgo “ataques favoritos”. Tercero, por razones practicas utilizo el genero masculino al hablar de términos tales como “guerrero” o “fundador”. Debe suponerse siempre que el genero femenino esta incluido dentro de estos conceptos.

#### \* SECCIÓN PRIMERA

Para diseñar un arte marcial escoge una opción de cada capitulo de “Características de las artes marciales” y apúntala en una hoja de papel. Luego redáctala en una descripción coherente y completa del arte marcial.

#### Características de las artes marciales

- 1) **Nombre:** Los nombres típicos de las artes marciales no funcionan mal en este entorno. Nombres usuales son: Técnica, Arte, Vía de, Sendero, Camino
- 2) **Fundador:** Corresponde al DM determinar el status del fundador: su accesibilidad o no. El fundador suele ser un ser semimítico adornado con una leyenda de muerte y destrucción de miles de tanar'ris/baatezus despedazados. Normalmente el representante del estilo desciende del fundador por vía paterna directa. O al menos eso dice él.  
(Las categorías abajo mencionadas se refieren tanto a personajes multiclase como de clase dual)
  - ♦ **Guerrero:** El arte enfatiza el combate sin otras consideraciones. A menudo se imparten nociones de estrategia, considerando que el combate mano a mano guarda cierta similitud con el combate de formaciones.
  - ♦ **Guerrero/Ladrón:** El arte enfatiza la furtividad. Se practica el atacar a un enemigo por la espalda, eliminar a un enemigo de forma silenciosa y realizar emboscadas.
  - ♦ **Guerrero/Bardo:** Estas inusuales artes son similares a las de guerrero/ladrón, pero casi siempre combaten con dagas, estiletes, o mejor aun, “amigos del bardo” envenenados. (Ver Otros Rasgos, pericia en arma requerida) Estas escuelas son frecuentada, secretamente, por algunos baatezus ambiciosos...
  - ♦ **Guerrero/Psiónico:** El arte enfatiza el combate psicológico y psiónico. La practica se rodea de rituales de meditación.
  - ♦ **Guerrero/Mago:** El arte suele ser bastante pragmático en sus motivaciones. Suelen ofrecer teorías sobre alguna energía interior y personal. Por supuesto, sacan todo el partido de toda la magia disponible.
  - ♦ **Inexistente:** El arte carece de fundador conocido. Alternativamente, cada escuela propone un fundador distinto.
- 3) **Organización:** La organización es la forma en que el arte entiende la enseñanza. Comprende tanto la metodología y la didáctica del entrenamiento como las relaciones entre alumnos y maestro.
  - a) **Estilo de enseñanza.**

- ♦ **Muy dogmática:** “Aprenderás primero las Tres Posturas. Luego los Siete Golpes de Mano y las Cinco Patadas.” (Típica de las regiones que llevan mucho tiempo bajo dominio baatezu)
- ♦ **Dogmática:** “Aprende primero lo básico. Cuando seas un maestro ya podrás innovar si quieres”
- ♦ **Liberal:** “Yo te ofrezco una selección de técnicas. Elige las que te vayan mejor.” (Suele encontrarse en las ciudades con fuerte presencia tanar’ri)
- ♦ **Estimuladora de la creatividad:** “Hoy os voy a enseñar la técnica de la Mano de la Golondrina. Me vais a explicar cuando y como se debe usar. Luego, entre todos, intentaremos mejorarla.”

#### B) Organización jerárquica

- ♦ **Muy jerarquizada:** El alumno debe obediencia a todos sus compañeros de mas rango, además de al maestro. Hay novatadas rituales o ritos de iniciación. La práctica se rodea de una estricta etiqueta. Duros exámenes para pasar cada uno de los muchos grados. Suspender puede implicar una tirada en la tabla de castigos. (Muy común en las zonas baatezu)
- ♦ **Jerarquizada:** El alumno debe obediencia sólo al maestro y a su mejor alumno, que actúa como auxiliar. Fuerte posibilidad de novatadas. En los entrenamientos reina un ambiente de cortesía formal. Hay muchos grados y exámenes.
- ♦ **Poco jerarquizada:** El alumno debe obediencia sólo al maestro. Alguna novatada sin importancia. Hay algunas reglas de cortesía en los entrenamientos. Pocos grados, tal vez solo dos. Quizá, total ausencia de exámenes (el maestro evalúa el progreso de una forma personal).
- ♦ **Igualitaria:** El maestro es un compañero mas. No hay novatadas. La cortesía es informal. No hay grados ni exámenes. (Muy común en las zonas tanar’ri)

#### 4) Teorización: (Alta, media o baja)

La teorización es la consciencia intelectual que posee el artista marcial sobre su técnica. Los maestros de un arte con una teorización alta pueden pasarse horas discutiendo una técnica. Por el contrario, los maestros de un arte con baja teorización buscan demostrarlo todo por medio del combate.

#### 5) “Escuelismo”: (Alto, medio o bajo)

El escuelismo es la cantidad de variantes que existen de un arte determinado. Las relaciones entre ellas dependen del grado del dogmatismo (ver mas arriba).

#### 6) Guardia:

La guardia se refiere a la “posición de espera” mas común del arte. Todas las bonificaciones refieren, lógicamente, a los ataques producidos por armas naturales no afiladas. (Puños, piernas, cabezazos...)

**Altura:** (Alta, media o baja)

La altura de una guardia se refiere a la posición relativa de las manos con respecto al torso y a la cabeza. Si protegen mas bien la cabeza se denomina alta, si protegen el bajo vientre se denomina baja. Si el golpe va dirigido hacia la zona más protegida, otórgale un +1 a la CA.

**Apertura:** (Abierta, media o cerrada)

La apertura de la guardia se refiere a si las manos se mantienen cerca (cerrada) o lejos (abierta) del cuerpo.

**Estabilidad:** (Estable, media o inestable)

La estabilidad de la guardia hace referencia a su solidez. Los representantes de artes con una guardia estable se mueven en posiciones bajas, con las rodillas dobladas y arrastrando los pies. Los de artes con guardia inestable permanecen erguidos y se mueven a pequeños saltos. Si un luchador que utilice estabilidad estable tiene Fuerza 16+ dale un +2 a la CA. Con estabilidad media y fuerza 16+ el luchador gozará de un +1 al CA.

**Movilidad:** (Móvil, media o inmóvil)

La movilidad de una guardia se refiere a si el luchador permanece quieto y concentrado en su adversario buscando una apertura o si permanece constantemente haciendo fintas o falsos ataques. La estabilidad estable requiere movilidad inmóvil. Un luchador que utilice movilidad inmóvil tiene un -1 a sus tiradas de iniciativa, sin embargo un luchador con movilidad móvil goza de un +1.

#### 7) Ataques favoritos

Los ataques favoritos son aquellos en los que el arte se especializa. Gran parte de la estrategia en combate radica en mantener al oponente en la distancia donde emplear las mejores técnicas. Es decir, el tipo de técnicas de ataque determina la distancia de combate preferida por el arte.

Como ya se ha mencionado con anterioridad, los ataques de “atrape” y “cuerpo a cuerpo” están vinculados a la habilidad “forcejeo”. Las demás lo están a la habilidad “artes marciales”.

- ♦ **Pierna larga:** Técnicas que utilizan la pierna en toda su extensión. Suelen utilizar el pie para el impacto.
- ♦ **Pierna corta:** Patadas en giro. Uso de la rodilla y la canilla.
- ♦ **Brazo largo:** Técnicas de brazo en toda su extensión. Uso del puño o la mano abierta para el impacto.
- ♦ **Brazo corto:** Puñetazos en giro. Uso del codo y del antebrazo.
- ♦ **Atrape:** Distancia adecuada para la luxación de las articulaciones.
- ♦ **Cuerpo a cuerpo:** Es la distancia de la lucha, las inmovilizaciones y las estrangulaciones.

## 8) Blancos

Los blancos son los lugares de la anatomía del adversario que el arte intenta alcanzar con sus técnicas ofensivas.

Todos los practicantes de un arte marcial, pueden hacer ataques específicos a una localización con un +2 a su GAC0 en vez del +4 tradicional. La única excepción a esta norma son los que practiquen el sistema “¡duro y a la cabeza!”

- ♦ **¡Duro y a la cabeza!**: El arte no se preocupa de alcanzar al contrario con precisión. (Típico en las regiones tanar’ri). Un luchador con esta técnica goza de un +1 a su daño pero pierde un -1 en su CA.
- ♦ **Puntos vitales:** El alumno ha de memorizar docenas de puntos vitales y el ataque adecuado para cada uno de ellos. Esta técnica es más lenta, por lo que tiene un -1 a su iniciativa, pero a cambio cualquier tirada natural de 18, 19 y 20 en GAC0 causa doble daño.
- ♦ **Los miembros:** Esta teoría (también denominada de las “cuatro esquinas”) afirma que para destruir a un adversario hay que destruir su capacidad de movimiento y combate atacando a sus piernas y a sus brazos. Con cualquier resultado de un 19 o 20 en una tirada natural de GAC0 existe un 50% de posibilidades de que uno de los cuatro miembros quede inutilizado por el dolor durante 1d10 rounds. Para determinar la extremidad afectada tirar 1D4: 1-pierna izquierda, 2- pierna derecha, 3- brazo izquierdo, 4- brazo derecho.
- ♦ **La línea central:** Esta es la teoría opuesta a la anterior. Los puntos a golpear se encuentran en una línea central imaginaria que va de la frente hasta los genitales. Con un 20 natural en un chequeo de GAC0, el rival deberá pasar una tirada de Shock del Sistema o caer K.O.
- ♦ **Centros nerviosos:** El objetivo es alcanzar los lugares mas dolorosos e incapacitantes. Con un resultado de 20 natural al efectuar la tirada de GAC0. El rival debe pasar un control de shock del sistema o quedar inutilizado por el dolor.
- ♦ **Canales de energía:** Según esta teoría, la energía vital del cuerpo fluye a través de canales similares a las venas y a las arterias. Golpear estos canales interrumpe momentáneamente este flujo, causando graves daños, pero es muy difícil acertar en ellos, por lo que el luchador tiene un +1 a su GAC0. Pero si consigue golpear, le hace perder al rival un punto de fuerza psiónica por punto de daño producido. En ningún caso se puede llegar a PFPs negativos.

## 9) Defensa

Nadie desea ser golpeado o derribado. La defensa es la forma que tiene el arte de evitar que esto ocurra.

- ♦ **Bloqueo duro:** Un bloqueo brusco, contundente y agresivo, que busca hacer daño. Para calcularlo deberá pasarse una tirada de GAC0, si acierta se calcula el daño. La diferencia entre el daño producido por el atacante y el defensor son los puntos de daño que se suma el que salga perdiendo. Si el defensor falla en la tirada de GAC0, recibe todo el daño del rival.

- ♦ **Bloqueo blando:** Un bloqueo que desvía y absorbe el golpe. El defensor tiene también derecho a una tirada de GAC0, si la acierta no sólo evita el daño del rival, sino que además este pierde un -2 a su CA ante un posible contraataque.
- ♦ **Esquiva:** Movimiento que evita el golpe, pero manteniendo la distancia. Este sistema defensivo otorga un -1 a la CA
- ♦ **Evasión:** Igual que la esquiva, pero saliéndose de la distancia. Este sistema da un -2 a la CA, pero sólo si el movimiento más la Destreza del defensor es superior a las del atacante.
- ♦ **Ataque defensivo A:** Se realiza un ataque menor sobre el miembro que efectúa el movimiento hacia el defensor. Para calcularlo deberá pasarse una tirada de GAC0, si acierta se calcula el daño. La diferencia entre el daño producido por el atacante y el defensor son los puntos de daño que se suma el que salga perdiendo. Si el defensor falla en la tirada de GAC0, recibe todo el daño del rival.
- ♦ **Ataque defensivo B:** La defensa consiste en aprovechar la apertura que proporciona el ataque del contrario para responder con una contratécnica. Para ello los dos deberán pasar un control de Destreza, el que la pase por mayor margen (o la falle por menos) realizará su ataque, sin ninguna posibilidad de defensa por ninguna de las dos partes y sin aplicar el modificador por Destreza alta en la CA. Gracias a esta defensa, entonces, el defensor puede tener un ataque más por round. En caso de empate gana el atacante.

#### 10) Otros rasgos:

Este capítulo es una especie de “cajón de sastre” de características y peculiaridades. De esta sección, a diferencia de las anteriores, puedes elegir dos o mas rasgos. Es más, en mi opinión sería recomendable coger al menos dos.

Cuando se aplica una restricción a un requerimiento, lo mas usual es que se realiza un examen previo al ingreso en la escuela. En ocasiones, alumnos deshonestos o con suerte logran pasar las pruebas. Estos alumnos suelen ser descubiertos en los entrenamientos.

- ♦ **Arte vinculada a un elemento:** Las técnicas y sus nombres guardan relación con un elemento. Por ejemplo, un arte basado en el aire utilizara patadas en salto y acrobacias. También puede ser un estilo de combate cuerpo a cuerpo y con muchas estrangulaciones. “Los que ensucian el aire no tienen derecho a respirarlo”
- ♦ **Arte vinculada a un tótem:** Las técnicas y sus nombres guardan relación con algún animal. Los practicantes del arte intentan imitar al animal totémico en sus actitudes frente al combate y en ocasiones en su vestimenta. (Muy típico de los elfos)
- ♦ **Arte vinculada a una raza:** El arte aprovecha las cualidades físicas de una raza. (Ver los pluses a las características de cada raza) Además, la inmensa mayoría de los practicantes pertenecen a dicha raza.
- ♦ **Arte vinculada a un arma:** El arte considera un arma como superior o mas digna que las demás e imita esta arma en los combates a mano vacía. Por ejemplo, un arte que tenga en alta estima las lanzas utilizara golpes de mano rectos con la punta de los dedos.
- ♦ **Pericia en arma requerida:** Para estudiar este arte es preciso poseer la pericia en arma correspondiente. Este rasgo esta frecuentemente ligado a “arte vinculada a un arma”.
- ♦ **Pericia en no arma requerida:** Para estudiar el arte hay que superar un examen de cierta pericia en no arma. “Antes de aprender a golpear has de aprender a sanar”.
- ♦ **Conocimiento de talento salvaje:** Estas artes consideran que es importante el conocimiento personal y el uso de la mente en el combate. Por ello, solo entrenan a los que tienen y saben controlar un poder psiónico (como mínimo).
- ♦ **Clase restringida:** No se enseña el arte a personajes de ciertas clases.
- ♦ **Alineamiento restringido:** No se enseña el arte a personas de cierto alineamiento. Comprobar el alineamiento de un personaje es siempre algo complicado. Si el maestro no tiene acceso a la magia o a la psiónica tiene que dejarse llevar por su intuición sobre su pupilo.
- ♦ **Nivel de característica requerido:** Solo se aceptan como alumnos a aquellos con un cierto nivel de característica. Los requerimientos mas comunes -y los mas fáciles de verificar- se refieren a las características físicas (FUE, CON y DES).
- ♦ **“Técnicas secretas”:** Cada maestro de este arte posee un cierto numero de técnicas personales que muy rara vez revelará. Este rasgo es típico de artes con un alto nivel de



escuelismo o en el que sean frecuentes los duelos. Lógicamente, en las escuelas baatezu les encanta tener estas cosas...

- ♦ **Tatuajes o cicatrices:** Los alumnos que han superado el entrenamiento son marcados en su cuerpo con una cicatriz o tatuaje determinados. (No hay variación en la CAR, salvo en algunos casos extremos, de esos que les gustan tanto a los tanar'ris)
- ♦ **Acompañamiento musical:** La practica diaria y el combate ritual se acompaña siempre de música apropiada al arte.
- ♦ **Otros:** Cualquier peculiaridad que se te ocurra y que no represente ninguna ventaja ni desventaja en la mecánica del juego.

## SECCIÓN SEGUNDA

### Especialización opcional en artes marciales

- a) Permite a los guerreros de clase única una especialización extra, siempre que sea de artes marciales o forcejeo.
- b) Permite a los guerreros multiclase especializarse (solo) en un arte marcial. Con ello, pueden enseñar ese arte al llegar a nivel tres de guerrero del mismo modo que los guerreros de categoría única.

### Fundación de artes marciales

Para que un guerrero llegue a fundar su propio arte marcial deben darse las siguientes circunstancias:

**1) El personaje no puede ser de tres clases, solo de categoría única o de dos.**

Ejemplo: Trevor un guerrero/ladrón/clérigo no puede fundar su propio arte marcial. Sus amigos Brune, un elfo guerrero y Hyglac, la halfling guerrera/psiónica, si pueden hacerlo.

**2) El personaje debe ser capaz de atraer seguidores debido a su nivel de guerrero.**

Ejemplo: Hyglac tiene nivel nueve de guerrera y nueve de psiónica. Es capaz de atraer seguidores como psiónica, pero ha de alcanzar el nivel diez de guerrera para poder fundar su propio arte marcial.

**3) El personaje debe tener como mínimo una especialización en un arte marcial y pericia en tres artes marciales diferentes. Las características de las cuatro artes marciales ya estudiadas deben combinarse para formar el arte nuevo.**

Ejemplo: Brune, elfo guerrero de nivel diez, ha estudiado con éxito cuatro artes marciales y esta especializado en una de ellas. Así pues, cumple todos los requisitos para fundar su propia arte marcial. Ha estudiado tres artes de organización “muy dogmáticas” y una “dogmática”. No puede crear un arte “liberal”, ya que para Brune el dogmatismo esta unido firmemente a las artes de combate. Sin embargo, si aun así desea fundar un arte “liberal” puede estudiar un arte que lo sea y luego fundar un arte “liberal”.

**4) Fundar una escuela o variante de un arte marcial ya existente es mucho mas sencillo.** El personaje debe cumplir solo los requisitos 1) y 2). También debe poseer especialización en el arte marcial a variar. Si se dan todas estas circunstancias, el personaje puede tomar su arte marcial y variar hasta dos rasgos. El nuevo arte marcial será reconocido como una variante del anterior por cualquiera que tenga un mínimo conocimiento del tema (digamos cualquiera con la pericia del arte marcial originario, que lo haya visto con frecuencia o que sea de clase luchador). Para fundar una escuela no hace falta pedirle permiso al maestro, pero su reacción puede ser hostil.

## Objetos mágicos típicos de Scrashi

**Anillo de esclavitud:** Estos ornamentados anillos permiten a un baatezu dominar el alma de un mortal. Si el mortal acepta ponerse el anillo, su espíritu queda bajo el control del demonio. A efectos prácticos, es como si el desgraciado portador estuviera bajo un conjuro de *geas* permanente. La primera vez que se pone el anillo, el mortal tiene derecho a una TS contra muerte modificada por la diferencia de niveles entre él y el demonio que le entregó el anillo. Si la supera, ningún anillo de esclavitud, ni ningún otro tipo de magia o efecto tipo conjuro realizado por ese demonio tendrá efecto sobre él. La resistencia a la magia de la criatura es aplicable, pero si supera la tirada, no recibe los beneficios de haber superado la TS.

PE: - Coste: -

**Hoja de Condenación:** Estas espadas, originarias del Abismo, pueden ser cualquier tipo de hoja +2, pero siempre tiene los siguientes poderes adicionales: con una tirada de ataque natural de 18+, mata al oponente si éste no supera una TS contra muerte. Si la víctima falla la TS, además, la Hoja de Condenación transfiere temporalmente a su portador tantos puntos de golpe como niveles o DG tuviera la criatura muerta. Este tipo de armas han sido creadas por y para los tanar'ri, por lo que su uso puede ser considerado una acción malvada, no siendo bien visto por aquellos que sirven a potencias del bien.  
PE: 6.600 Coste: 33.000 mo

**Hoja maldita devoralmas:** Estas espadas son dadas por los señores baatezus a sus mejores servidores. Una hoja está hechizada con un +2, +4 contra tanar'ris. Pero su principal problema es que la hoja exige la muerte de una criatura inteligente por día, cuya alma es drenada y enviada a Baator. Si al final del día el portador del arma no ha matado a nadie, la hoja se llevará su alma a Baator, donde su alma es torturada por toda la eternidad. En el momento en el que un señor baatezu ofrece este arma a uno de sus servidores y este la acepta, el alma del portador queda aprisionada y no puede deshacerse del arma sin un hechizo de *extirpar maldición* y un *redención*. Si hacen esto, los baatezus descubrirán que ha roto el trato y lo perseguirán hasta matarle. Naturalmente, este arma tiene un fuerte alineamiento Legal Malvado.  
PE: 1.200 Coste: 6.000 mo

**Dardo de cerrojo:** Estos dardos son +2 respecto a bonificaciones de ataque, pero pueden afectar a cualquier tipo de criatura, independientemente de los mases que necesite para ser dañada. Cualquier criatura impactada por uno de estos dardos, pierde cualquier poder que tuviera de cambiar de plano o llamar a criaturas mediante puertas durante 1d6+10 rounds. Sólo las criaturas de 8 o más Dados de Golpe tiene derecho a una TS contra paralización a -5 para evitar el efecto. La resistencia a la magia no es aplicable para estos dardos, ya que han sido diseñados específicamente para soslayarla. Los dardos de cerrojo son de diseño yugoloth, y solamente ellos conocen el secreto de su fabricación, aunque no dudan en vender los dardos a cualquiera que pueda pagar el precio.  
PE: 1.500 Coste: 10.000 mo

## Animales:

Por Scrashi pululan los típicos animales y monstruos de los mundos materiales, acompañados por cualquier engendro que pueda habitar en Baator o el Abismo, digamos que no es un sitio agradable para perderse en un bosque.

Shaton'gor(Por Arcan, ofc1af6270@colon.net)

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Baator
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semi (4)
<b>TESORO:</b>	Zx2
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	0
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	14+14
<b>GAC0:</b>	7
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	4D10/5D4
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Carga
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	E (6m)
<b>MORAL:</b>	Élite (13)
<b>VALOR PE:</b>	16.000

Los shaton'gor son increíbles criaturas de un tamaño descomunal. Se desplazan con cuatro pequeñas patas, aunque esto no es impedimento alguno para cazar a sus presas. Sus cuerpos están cubiertos por grandes placas de quitina que les ofrecen una coraza insuperable. Su enorme cola, provista de una protuberancia ósea en su extremo, es un arma mortal.

*Combate:* Estas criaturas acechan pacientemente a sus presas y sacan ventaja del terreno que forma parte de su territorio. Aunque sean superiores a sus víctimas, les gusta emboscarles y cargar furiosamente contra ellas. Su capacidad para acechar y planear pacientemente su ataque se desvanece por completo cuando entran en combate. Son criaturas feroces y sangrientas a las que les encanta el sufrimiento, y destrozan a sus víctimas en cuestión de instantes. Suelen entrar en mele con una brutal carga que causa 3D20 a todas las criaturas que encuentre en su camino, ½ de daño si superan una tirada de salvación contra paralización y consiguen retirarse un poco. Su mordisco es devastador, pudiendo partir a una persona por la mitad, y su cola es un arma perfecta para mantener a otros enemigos o carroñeros a raya mientras despedaza a su víctima por completo.

Los shaton'gor son inmunes al veneno y el fuego no mágico. El frío actúa como un conjuro de *lentitud*, pues estas criaturas se ven afectadas del mismo modo que algunos mamíferos que invernán por las bajas temperaturas y suelen atontarse. Regeneran a un índice de 1 pg por hora.

*Hábitat/Sociedad:* Los shaton'gor son criaturas solitarias, generalmente los mayores depredadores de la región. Cuando se encuentran dos miembros de la misma especie, suelen luchar en un espectacular combate a muerte para ver quien es mas poderoso. Las épocas de escasez o frío suelen invernán en cavernas o enterradas bajo tierra en agujeros que ellos mismos hacen.

Cuando llega la época de apareamiento, los machos luchan entre ellos para ver quien consigue a la hembra, y luego, el vencedor debe luchar también con la hembra para poder tomarla. De esta cópula suelen nacer una o dos crías que son protegidas en extremo por la madre hasta que son ya medianamente adultas y pueden cazar por si solas, momento en el cual las abandona.

Los baatezu respetan a estas criaturas y las dejan vivir en paz a menos que les molesten demasiado. De vez en cuando, llegan a capturar alguna cría y la amaestran como bestia de combate para llevarla al campo de batalla, donde ha quedado demostrado que son unas increíbles maquinas de matar. Sus guaridas guardan los restos de los desafortunados que sirvieron de alimento.

*Ecología:* Los shaton'gor son estrictamente carnívoros, necesitando de grandes cantidades de carne para poder sobrevivir, por lo que es frecuente que deban cambiar de territorio cada cierto tiempo para

abastecerse de comida. Las placas de su lomo son muy valoradas como corazas para crear impresionantes armaduras completas con púas.

## Pescador del Abismo(Por Arcan, ofc1af6270@colon.net)

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Abismo
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Muy inteligente (11)
<b>TESORO:</b>	No (W)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1 (1-4)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	-4/0/2
<b>MOVIMIENTO:</b>	24
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	12
<b>GAC0:</b>	9
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 ó 2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3D8 ó 2D6 (x2)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	Gg (11m)
<b>MORAL:</b>	Campeón (15)
<b>VALOR PE:</b>	9.000

Los pescadores del Abismo son extrañas criaturas con cuatro largas patas arácnidas que se engrosan en la base para darles estabilidad. El cuerpo esta formado por un torso esférico mas o menos uniforme, con una gran boca en la parte inferior, de donde parte una extraña trompa de un metro de diámetro y que puede alargarse hasta tocar el suelo, mediante subtrompas de menor diámetro, abarcando la ultima una circunferencia de medio metro.

No tiene un lenguaje definido porque no tienen la necesidad de comunicarse, pero se sabe que emiten unos extraños sonidos guturales.

*Combate:* Estas criaturas avanzan por las interminables llanuras de este plano, buscando posibles víctimas para atacar. Su táctica consiste en, dadas sus gigantescas patas, avanzar a mucha velocidad hasta el blanco, y una vez encima suya, liberar sus prolongaciones succionadoras, adheriéndose a las víctimas y elevándolas hasta la boca en cuatro rounds de combate. Mientras está siendo elevado, la tropa le va chupando todos los fluidos, causándole 3D8 puntos de daño y disminuyendo 1 punto de FUE y CON cada round (que se recuperan a razón de 1 de cada por día). Además, segrega un veneno que a menos de superar una tirada de salvación, la víctima queda paralizada durante 2D4 rounds. Cuando la víctima llega a la boca, dos miembros mas pequeños se encargan de despedazarla y deglutirla, causando 2D6 extras cada apéndice. Para efectos de ascenso de criaturas, la trompa tiene una fuerza de 18/00.

Los pescadores tiene las patas cubiertas de una gruesa capa de quitina, lo que les proporciona una CA de -4; el cuerpo tiene una CA natural de 0, y la trompa una CA de 2, ya que es un órgano retráctil, y por lo tanto, relativamente blando. En combate., la trompa tiene una iniciativa de 6, como una criatura grande. Los pescadores del Abismo son inmunes a venenos, fuego no mágico y armas no mágicas, así como a todos los conjuros que afecten a la mente o causen efectos tipo hechizo, ilusión o sueño.

En el caso de que se encuentren en peligro, perdiendo un round pueden abrir sus patas hasta dejar el cuerpo a una altura de dos metros, desde donde puede atacar con los dos apéndices de la boca.

*Hábitat/Sociedad:* Estas monstruosidades habitan en las capas sesenta a setenta del Abismo, aunque frecuentemente se les ha visto en otras capas. Rara vez salen de su plano, a menos que sea en las listas de ejércitos de las Guerras de Sangre, reclutados por los tanar'ri. Suelen ir solos, pero en caso de necesidad o cuando hay un grupo numeroso de víctimas, preparan emboscadas cerca de lugares concurridos, tales como oasis o pequeños bosquecillos, donde pasan inadvertidos, ganando un bonus a la sorpresa de +4.

Su método de reproducción consiste en la puesta de huevos una vez cada 50 años, de los que salen varias crías, pero rara vez sobreviven más de una. Sus expectativas de vida natural son de unos 170 años. No tienen guarida permanente, pero a veces pasan un tiempo en alguna zona concreta. Aquí es donde se pueden encontrar los restos de algunos infortunados que han caído en su mortal trampa, y parte de las pertenencias que tenían, que fueron escupidas.

*Ecología:* Estas criaturas son difíciles de matar, y mucho más difícil sacar algo de provecho de ellas. Su trompa puede ser utilizada para la creación de armaduras, así como sus gruesas placas de quitina. Existe una taberna en Sigil llamada “El alivio del pescador”, en la cual, las patas de las mesas han sido sustituidas por patas serradas de pescadores del Abismo. Los propietarios de este establecimiento las compran a altos precios

## Esqueleto del Abismo (por Robert Vance, traducido por Jorge Coto)

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Grupo
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Muy inteligente (11)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2d4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	5
<b>GAC0:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	Ver abajo
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Ver abajo
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (20)
<b>VALOR PE:</b>	1.000

El esqueleto del abismo es la retorcida encarnación de algunas almas malditas. Normalmente residen en el Abismo, pero pueden ser vistos a menudo en Scrashi, y también pueden ser invocados a otros mundos por magos y sacerdotes de alto nivel para que les sirvan. Estos esqueletos se deleitan con el dolor y la muerte y obedecerán a sus invocadores mientras estos puedan satisfacer sus apetitos, si no es así intentarán volverse en contra de los que les controlan. Su apariencia es similar a los esqueletos normales salvo que tienen dos pequeños cuernos como de demonio y sus manos, ojos y cuernos brillan con una luz verde enfermiza.

**Combate:** Estas criaturas nunca usan armas, prefieren atacar y matar usando sus habilidades mágicas innatas. Para ello poseen tres poderes que pueden usar a voluntad:

1. Manos- El toque del Esqueleto del Abismo provoca en la víctima una enfermedad progresiva a no ser que pase una tirada de salvación contra venenos. La enfermedad impide cualquier curación y reduce todos los atributos en 1 a la semana. La enfermedad puede ser curada usando *curar enfermedad* o magia similar. Los atributos perdidos se recuperan a la misma velocidad que fueron perdidos. En el momento en el que Constitución y Sabiduría llegan a cero la víctima se convierte en un Esqueleto del Abismo.
2. Ojos- la mirada del Esqueleto del Abismo hace que el blanco sea sacudido por un gran dolor a no ser que pase una tirada de salvación contra arma de aliento. La víctima que falle la tirada debe realizar otro control cada round/turno que intente realizar una acción o no podrá hacerla debido a la atroz agonía.
3. Cuernos- los cuernos del Esqueleto del Abismo pueden lanzar sendos *misiles mágicos*.

Los Esqueletos del Abismo son inmunes a los hechizos de Sueño, Hechizo, o cualquier otro tipo de hechizo que afecte a la mente. También son inmunes a las armas no mágicas aunque sean de plata.

**Hábitat/sociedad:** Los Esqueletos del Abismo son encontrados allí donde hallan sido invocados o situados por sus invocadores. Aquellos que se las han arreglado para deshacerse de sus invocadores van a dedicarse a sembrar el terror y la muerte hasta que sean destruidos.

**Ecología:** Los Esqueletos del Abismo son creados cuando algunas almas muy vengativas son enviadas al Abismo. Ellos esperan eternamente la oportunidad de volver al Primer Plano Material para desatar sus deseos de sangre.

## Tabla de encuentros aleatorios:

A continuación incluimos una tabla de encuentros aleatorios pensadas para Scrashi.

Zonas Tanar'ri	Zonas Baatezu
2 Bebilith / Marilith	2 Imp
3 Bodak / Nalfeshnee / Pescador del Abismo	3 Yeth hound / Shaton'gor
4 Esqueleto del Abismo / Rutterkin	4 Cornugon
5 Balor / Succubus	5 Amnizu
6 Glabrezu / Molydeus	6 Gelugon
7 Hezrou	7 Erinyes
8 Bar-luga / Vrock	8 Hamatula
9 Dretch / Vrock	9 Abishai
10 Dretch / Vrock	10 Barbazu / nupperibo
11 Quasit (Trasgu)	11 Larva /lemure
12 Chasme	12 Hordling / nupperibo
13 Hezrou	13 Lemure
14 Babau	14 Osyluth
15 Mane	15 Spinagon
16 Mane	16 Lemure
17 Cambion / Wastrilith	17 Nupperibo
18 Demonio-alu / Nabassu	18 Demonio del Abismo
19 Decisión del DM	19 Decisión del DM
20 Decisión del DM	20 Decisión del DM

## Religión:

### Mihem

A Mihem le encanta aparecer ante los pobres mortales como una deidad, y de hecho puede otorgar magia como si lo fuera.

**Alineamiento:** Legal malvado

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** 10 Constitución, 10 Sabiduría. Sabiduría o Constitución con 16+ otorgan un + 5% al los PE. Sabiduría y Constitución con 16+ proporcionan un 10%

**Razas permitidas:** Cualquiera

**Deberes del sacerdote:** Llamar a la “guerra santa” contra los Tanar’ri

**Restricciones en armas y armaduras:** Ninguna

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Combate, Curación, Total Acceso menor: Necromántica y Protección.

**Poderes:** *Incitar furia del bersecker*. Al nivel 5 inspirar *miedo* al igual que el hechizo.

**Seguidores y fortalezas:** Los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 sacerdote de nivel 5

⇒ 2 guerreros de nivel 5

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

**Símbolo:** Una casa en llamas.

A los tanar’ri también les encanta aparecer como dioses, de hecho hay como de 9 a 12 tanar’ris que lo hacen. A grandes rasgos se puede decir que son iguales a Mihem respecto a sus esferas, poderes, etc. La única diferencia grande es que nunca duran más de 70 años (es el récord) antes de que otro tanar’ri los elimine y afirme que él mismo es un dios.



# CARONTE

## Descripción:

Caronte es un mundo en el que la estrella más cercana se halla sumamente lejos, tanto que su luz no llega con mucha más fuerza que la de cualquier estrella terrestre. Por ello Caronte es un mundo muy oscuro, tan oscuro como lo es la Tierra en una noche sin Luna. Pero Caronte no es un mundo frío, tiene una gran actividad volcánica, lo suficientemente fuerte como para que la temperatura sea tan elevada como la de un mundo normal, en algunos lugares mucho más.

## Clima:

Debido a que el clima no está regulado por el Sol sino por las bolsas volcánicas, no varía según la latitud, el norte no tiene porque ser más frío que el sur. Tampoco existen “estaciones”, la temperatura se mantiene más o menos estable.

## Navegar:

Existen mares de agua en Caronte, pero la navegación en ellos tiene un peligro añadido. A parte de las frecuentes olas gigantes provocadas por los maremotos, es fácil encontrarse con una erupción volcánica que provoca una columna de vapor de agua hirviendo (sensación muy poco agradable si tienes el volcán justo debajo). Por ello la localización de los volcanes más activos siempre aparece en las cartas de navegación.

A causa de la oscuridad, las costas de Caronte están plagadas de faros para guiar a los marinos. Los barcos suelen también llevar unas hogueras para avisar a otros posibles navíos de su cercanía. Pero sólo se encienden en zonas muy tranquilas o con mucho tráfico, ya que también sirven para alertar a los piratas.

## Conexiones con otros planos o mundos:

Se supone que existen muchos vórtices al plano elemental del fuego y al del magma, pero nadie lo sabe con certeza. ¿A quién le interesaría? De hecho nadie conoce ninguno a ciencia cierta, se supone que existen porque sino no se sabe como explicar la gran abundancia de seres de estos planos.

## Astronomía:

Este mundo tiene sus cosas bellas... y el cielo es una de ellas. El firmamento de Caronte es impresionante, la gran oscuridad del mundo permite observar un cielo de gran belleza. Esto no sólo es bonito, también es muy útil. Cualquier jugador con la pericia de astrología que conozca bien este mundo podrá saber donde están los puntos cardinales. Y si el jugador tiene el equipo necesario, podrá situar su latitud y longitud.

Caronte también tiene una luna, Sugero. No existe ningún sol del que reglejar la luz, por lo que Sugero es oscuro y la única manera de verla es observando un círculo negro tras el cual no se ve ninguna estrella en el firmamento.

## Conocimiento sobre los planos:

El de casi todos los primarios.

## Agricultura:

En este mundo no se cosechan las mismas plantas que en otros mundos del plano material primarios, la cosecha está basada en hongos y otros vegetales que no necesitan la luz del Sol para crecer.

## Guerra:

Debido a la ausencia de luz las grandes batallas son muy distintas a las de habituales en los demás mundos. Como no hay manera de saber donde están las unidades (ni las propias ni las del enemigo) los portaestandartes suelen recibir orden de llevar una antorcha, para permitir a los generales saber donde están. El único problema es saber si esa lucecita es de una de tus unidades o de una enemiga. Para ello,

los generales suelen rodearse de oficiales cuya única función es la de llevar la cuenta de hacia donde se mueve cada unidad.

Este sistema ha generado dos artimañas muy utilizadas por todos los bandos, por un lado la de enviar a varias personas solas con antorchas para hacer creer al enemigo que se dispone de mas hombres de los que en realidad se tiene. Otra táctica muy habitual es enviar a todas las unidades con antorchas menos algunas para que estas puedan maniobrar en secreto para el enemigo. Una variante de estas tácticas sería enviar a una unidad con su lucecita la mitad del camino y que luego se separen la unidad del portaestandarte, así el enemigo piensa que la unidad está en un sitio cuando en realidad está en otro.

También a causa de la oscuridad, las armas a distancia son muy poco populares para los conflictos armados. En general se prefieren las armas cuerpo a cuerpo, mucho más útiles en la oscuridad.

## Magma, terremotos, volcanes...:

En Caronte hay una gran cantidad de bolsas de magma en la superficie, estas bolsas son como enormes lagos que pueden llegar a alcanzar varios kilómetros de diámetro. Normalmente el magma se solidifica en unos días, tras los cuales se puede caminar por encima sin demasiados problemas.

Otro gran peligro en Caronte son los terremotos, ya que son muy frecuentes. De hecho todas las ciudades cuentan con una gran plaza habilitada para que en caso de terremoto la gente pueda ponerse en algún sitio donde nada le pueda caer en la cabeza. Los palacios de los más ricos tienen también un gran patio con esta función.

Los volcanes son también muy típicos en este mundo, se han contabilizado más de 70.000. Normalmente son muy activos, por lo que en sus laderas no vive nada. Sin embargo, dentro del mismo volcán es fácil encontrarse con elementales del fuego y otros tipos de vida procedentes del plano elemental del fuego y del plano paraelemental del magma.

## Pericias

Los personajes nativos de Caronte pueden escoger la siguiente pericia del grupo “general”:

### Detectar terremoto:

2 casillas, Sabiduría -2

Esta pericia sirve para poder predecir un terremoto con 1d4+1 minutos de antelación. El jugador no sabe cuando va a suceder ni la fuerza que tendrá, pero si sabe que va a haber un terremoto en poco espacio de tiempo, por lo que lo más lógico es que quiera ponerse en un lugar seguro.

Si el terremoto será especialmente fuerte puedes darle al jugador un bonus de +1 a +4.

Sólo son predecibles los terremotos con una fuerza mínima, esta pericia no sirve para predecir un pequeño temblor.

## Criaturas de Caronte:

En Caronte no hay humanos, o al menos no hay humanos nativos. Pero si existe otra gran cantidad de razas:

### ELFOS, ENANOS, GOBLINS; ORCOS...:

Estas criaturas suelen hacer la vida normal en ellos pero adaptada al medio ambiente de Caronte; así, por ejemplo, los elfos viven en frondosos bosques de hongos gigantes, los enanos excavan en los volcanes, etc...

### DROW, DUERGAR, DESHUELLAMENTES...:

Las criaturas de la suboscuridad son los que realmente controlan este mundo. Gracias a su perfecta adaptación a la escasa luz de Caronte pueden habitar las tierras de la superficie y no necesitan enterrarse como sus primos de otros mundos. En este mundo existen grandes ciudades de estas criaturas, algunas son capaces de competir con ciudades del renombre de Menzoberrazan.

**GENASIS DEL MAGMA**<sup>2</sup>(Escrito por Afterburner, afterburner@erols.com, traducido, como pudo, por Jorge Coto)

---

<sup>2</sup>Los Genasis son descritos en el Planewalker's Manual, todavía no traducido al español.

Este curioso tipo de genasi ha llegado procedente del plano paraelemental del Magma y empujado por su curiosidad. Los genasis del Magma de Caronte no suelen relacionarse mucho con sus belicosos vecinos, y han establecido una serie de pequeños estados en algunas bolsas volcánicas.

“*Lento, pero quema con intensa energía*” es la descripción más utilizada para describir los Exploradores de la Lava.

Como sus primos cercanos, los Genasi de Tierra, el Genasi de Magma tiende a considerar y ponderar detalladamente cada uno de sus movimientos en el exterior. Sin embargo, esta lentitud, disfraza un inteligente y furiosamente activo cerebro. Esta inteligencia hace que la típica curiosidad de todos los Para- y Cuasi- Genasis se manifieste en los Genasis de Magma como un deseo de explorar, investigar y entender al Multiverso a la perfección. Muchos Genasis de Magma, están inclinados hacia la legalidad, lo que les dirige hacia los Jefes. Pero a pesar de la Facción a la que pertenezcan, los Genasis de Magma están siempre entre los principales pensadores filosóficos de su Facción debido a su constante investigación e introspección sobre la naturaleza de sus creencias y del Multiverso.

Los Genasis del Magma siempre se convierten unos exploradores de los planos muy activos. Al fin y al cabo, consideran que saltar de plano a plano explorando la gran variedad del Multiverso es sin duda una manera de aprender más sobre ellos. Otros Genasis de Magma se han convertido en notorios naturalistas e investigadores, como Braus Horfand, quien escribió un seminario sobre la ecología de los Planos Profundos.

Los Genasis de Magma aparentan una gran sabiduría, tienden a ser gruesos, pesados y más redondeados que sus primos los Genasis de Tierra. Además, los Genasis de Magma pueden tener uno o más de las siguientes características:

- Piel negra o marrón oscuro con estrías de color rojo o naranja brillante.
- Su piel está caliente al tacto.
- Un suave olor a piedra quemada
- Cuando habla se oye un suave rugido volcánico

Los Genasis del Magma añaden un +1 a su Inteligencia a causa de su naturaleza inquisitiva, pero pierden un -1 a su Carisma por su preferencia en la investigación de interesantes minucias sobre el Multiverso que aprender las normas básicas de cortesía.

Los Genasis de Magma son inmunes al fuego y a la lava normales, y pueden nadar, respirar y vivir en un volcán activo si ellos se sienten cómodos allí (y suelen hacerlo para esperar a visitantes no deseados). A causa de esto, los Genasis de Magma, ganan un +1 por cada 5 niveles a sus TS contra hechizos basados en el fuego o el magma. Finalmente, los Genasis de Magma que han alcanzado el nivel 5, pueden *calentar roca* de manera similar a como se calienta metales con el conjuro de sacerdote de nivel 2, *calentar metal*.

Los Genasis de Magma pueden ser guerreros, magos, magos especialistas, sacerdotes, guerreros/mago o Guerreros/sacerdotes. Fíjate que el Genasi de Magma no puede ser un clérigo estándar, ya que su deseo de investigar y entender el Multiverso les hace tender hacia deidades específicas. Los Genasis de Magma que se convierten en magos especialistas deben especializarse en el elemento tierra o en el elemento fuego. Los sacerdotes deben elegir un poder del fuego, de la tierra o del magma.

Los Genasis de Magma pueden ser de cualquier alineamiento.

#### **Requerimientos de habilidad antes de aplicar bonificadores:**

FUE: 6/18  
DES: 4/18  
INT: 6/18  
SAB: 3/18  
CON: 6/18  
CAR: 3/18

#### **Edades y efectos del envejecimiento:**

Edad inicial	Madurez*	Vejez**	Ancianidad***	Máxima edad
20+1D10	60	80	120	120+6D10

\*-1 Fue/Con, +1 Int/Sab

\*\* -2 Fue/Des, -1 Con, +1 Sab

\*\*\* -1 Fue/Des/Con, +1 Int/Sab

#### **Altura y peso medios:**

Altura	Modificador	Peso	Modificador
160/110	6D10	61/60	2D8

#### **Límites de nivel:**

Guerreros :15

Mago\*: 16

Sacerdote: 14

\*Incluye magos especialistas.

### **Objetos mágicos típicos de Caronte:**

**Gran martillo golpeador:** El gran martillo golpeador es un martillo de guerra +2. Pero esta no es su principal ventaja, cuando se golpea el suelo con este martillo, un *terremoto* igual al hechizo de sacerdote de nivel 7 lanzado a nivel 10 de poder. Este martillo tiene 2D10 cargas recargables.

PE: 5.000 Coste: 30.000 mo

### **Animales:**

Cualquier animal que tenga un ciclo de actividad nocturno será fácil de encontrar en este mundo. Así mismo también son relativamente comunes las criaturas que viven en el plano del fuego y las que habitan el plano del magma.

## Tabla de encuentros aleatorios:

A continuación incluimos una tabla de encuentros aleatorios pensadas para Caronte.

2	Cadáver
3	Contemplador
4	Efreeti (genio)
5	Elemental del fuego
6	Salamandra
7	Fantasma
8	Aparecido
9	Basilisco
10	Mephit de fuego/magma
11	Patrulla militar
12	Grupo de aventureros
13	Harginn (Grue de fuego)
14	Banshee (Espíritu gimiente)
15	Mephit del magma
16	Mephit del fuego
17	Yeth hound
18	Imp
19	Decisión del DM
20	Decisión del DM

## MAGIA

Debido a lo propicio de este mundo, el hechizo de nivel 7 Terremoto, es en este plano de nivel 5. Ni que decir tiene que es uno de los preferidos de los sacerdotes del nivel adecuado...

# TEAME

## Descripción:

Teame es un mundo muy plano, las elevaciones son muy raras, y salvo alguna extraña excepción, no superan los pocos centenares de metros. Pero este no es el rasgo más destacado de este mundo; Teame es conocido en Sigil como “la sauna”, y este nombre es muy apropiado, ya que está cubierto por una capa de más o menos un metro de espesor de agua en permanente estado de ebullición.

## El hábitat:

Debido a la capa de agua que cubre este mundo, no hay nada que viva en la superficie del mundo. Bueno, nada salvo los escumis. Los escumis son unos grandes árboles que pueden alcanzar los 30 m de altura con relativa facilidad. En las copas de estos árboles existen una cantidad importante de ciudades élficas, bastante desarrolladas. No son los únicos habitantes de este mundo, las colinas del mundo son relativamente secas, lo suficiente como para permitir la existencia de hombres lagarto, de gnomos y algunas humanas.

## Clima:

La principal característica de este mundo es que es increíblemente húmedo y caliente. Por lo que todo el mundo, se encuentra siempre con la desagradable sensación de estar siempre mojado y sudoroso. Por ello, aquellos procedentes de otros mundos tendrán un -1 a su Destreza hasta que se acostumbren (dos semanas).

Otro problema de la humedad es el de la conservación, los alimentos se pudren al doble de la velocidad normal, y otros materiales, como el papel, son prácticamente inservibles. En este mundo se suele utilizar el pergamino.

Este mundo tiene dos estaciones, una que dura  $\frac{3}{4}$  del año y que está caracterizado por unas temperaturas de aproximadamente 40°C. Sin embargo, la segunda estación es mucho más agradable. Es la época de las lluvias, de pronto empieza a llover y la lluvia no cesa hasta el comienzo de la siguiente estación. Durante este periodo las temperaturas bajan hasta los agradabilísimos 25°C. Las aguas doblan su altura, provocando inundaciones en las colinas y derribando algunos árboles, pero también baja mucho la temperatura del agua, permitiendo que la gente se bañe en él sin problemas.

Puede pensarse que esta estación es la mejor para visitar el mundo, pero no es así... La lluvia cae de forma torrencial y con una violencia increíble, derribando las casas, provocando riadas y corrimientos de tierras. No son el único peligro, los rayos caen con una frecuencia inusitada, y ya sabemos la mala costumbre que tienen los rayos de caer sobre los árboles...

## Navegar:

El agua caliente de este mundo deshace cualquier tipo de construcción en madera en unas pocas horas, por lo que la única manera de navegar conocida es la utilización de unas pequeñísimas canoas de cerámica.

## Conexiones con otros planos o mundos:

Existe un par de vórtices que unen este mundo con el plano paraelemental del vapor. Además existe un portal que une este mundo directamente con Sigil. Por ello, las gentes de este mundo tienen conocimientos de los planos bastante aceptables.

## Astronomía:

El rasgo más característico de la astronomía de este mundo es la cercanía de su luna, Mape, está tan cerca que ocupa la mitad del cielo. Cuando la gran cantidad de nubes del mundo permiten observarlo, claro.

Mape provoca un fenómeno muy importante en este mundo, las mareas, cuando Mape está en plenilunio (una semana al mes) el nivel del agua sube diez metros, mientras que cuando no hay luna (otra semana) el nivel del agua baja hasta casi secarse, dejando un fondo de barro que los elfos aprovechan para conseguir arcilla con la que hacer cerámica.

## La torre:

La colina de Hemfi, la más alta con mucho del planeta, de hecho no es una colina, sino un pico con todas las de la ley, un pico que alcanza los 3.000 metros de altura. Este pico estuvo controlado por un reino humano que construyó una gran torre encima. Esta torre es de fácil acceso, ya que las altas temperaturas del mundo impiden que se forme hielo y además el pico no es demasiado escarpado por una de sus caras. La torre coincide con otra construida en Mape, también encima de una elevación y durante una semana al año, las dos torres pasan a apenas unos 200 metros una de otra. En esta semana, las gentes de Mape disparan una gran ballesta que lanza un proyectil con una cuerda. Los de Hemfi recogen la cuerda y tiran de ella por medio de un complicado sistema de pesos y poleas. La cuerda arrastra un “puente” que une los dos mundos.

El reino de los hemfitas fue destruido hace unos doscientos años por una ambiciosa dragona ocre que se hace llamar Tintinantiti, aunque todo el mundo sabe que no es su verdadero nombre. La historia de la dragona es bastante curiosa, es una hechicera de magia salvaje nacida en el desierto de Anauroch (Forgotten Realms). Debido a una oleada de magia salvaje, Tintinantiti se encontró con que había cambiado de mundo y estaba en este desagradable lugar. Una vez aquí hizo todo lo posible para volver a su mundo natal, pero cuando oyó lo de la torre le pareció divertido, por lo que fue a entrevistarse con el rey de los hemfitas. Tintinantiti insiste en que se acercó de manera pacífica y les dio un tiempo razonable (3 minutos) para abandonar la torre. Si los hemfitas fueron tan estúpidos como para no aceptar tan ventajoso trato, no es culpa suya. Si hubieran sido más razonables no habrían muerto.

A la dragona le encanta la torre porque le permite gastar sus bromas a infinidad de viajeros todos los años, además puede cobrar un peaje a todos los que quieran pasar de un lado a otro. Tintinantiti no cobra un baremo fijo, sino que cobra según le de. Haz una tirada de 1d6 por cada jugador, ten en cuenta que puede darse el caso de que a un jugador no le cobren nada, a otro 20 mo y a un tercero 500 mo. Mantén las tiradas en secreto, que se mosqueen. La dragona tiene algo de simpatía hacia los hombres-lagarto, por lo que ellos harán la tirada de peaje con un -1 y la de reacción con un -2.

0-1	0 mo
2	20 mo
3	50 mo
4	100 mo
5	200 mo
6	500 mo

La dragona mantiene un grupo de criados que están hasta las narices de su peculiar sentido del humor. Estos criados se ocupan de vigilar la zona y de arrastrar el puente cada vez que llega el momento. Estos siervos son descendientes de los hemfitas, y viven en la falda de la montaña. Son unos 200 organizados en distintos clanes, y todavía sueñan con recuperar su antigua gloria. La verdad es que están bastante resentidos. Ellos que antiguamente tenían un poderoso reino ahora son despreciados por todo el mundo, pero aun mantienen su orgullo de reyes destronados. Desgraciadamente no tienen nada, sino fuera por ello ya hace tiempo que hubieran contratado a un grupo de aventureros para que acabaran con la dragona.

Existe el rumor de que Tintinantiti oculta su nombre porque el que lo conozca podrá controlarla. Por eso se han intentado realizar expediciones al mundo del Forgotten para averiguarlo. Hasta ahora nadie ha tenido éxito.

Tintinantiti es el único dragón Teame y está convencida de que es con mucho lo más poderoso que hay en “esta mierda de mundo”, así que no muestra excesivo respeto hacia los aventureros

## Criaturas de Teame:

### ELFOS y AARAKOCRAS:

Como ya ha sido explicado más arriba, estas criaturas viven en la copa de los árboles de este mundo. Suelen alimentarse de la caza de pequeños animales y de la recolección de frutos.

### HOMBRES-LAGARTO, GNOMOS y HUMANOS:

Tanto los hombre-lagarto como los humanos y los gnomos, han conseguido hacerse con el control de la llamada “tierra” que no es más que la poca superficie del planeta que sobresale del agua. Está “tierra” tiene de tierra el nombre, ya que en realidad es una gran masa de barro, debido a la gran humedad del ambiente.

Sin embargo en este barro crece una gran cantidad de vegetales que se han adaptado al mundo, estas plantas son lo suficientemente fuertes y están tan entrelazadas que aguantan una gran cantidad de peso, de hecho, los hombres y los hombres-lagarto viven encima de ellas.

Los hombres-lagarto son sin duda los que mejor adaptados están a este ambiente. La humedad y el calor del mundo le sienta genial a su sangre fría, por lo que en este mundo tienen estados excepcionalmente poderosos, mucho más de lo que suele ser habitual.

Los gnomos de este mundo suelen dedicarse a la fabricación de máquinas de vapor, de hecho sus dirigibles se han ganado una justa fama.

## **Tecnología:** (basado en las ideas de Agis, est@lix.intercom.es)

Este mundo tiene una serie de artículos que no suelen encontrarse en otros mundos:

### **ALA DELTA:**

Los teameños han descubierto que en su mundo se están produciendo fuertes corrientes de aire caliente ascendente. Intentando aprovecharlas han construido unas alas delta con huesos de águila gigante y pieles de monos. Estos vehículos son utilizados para cruzar los amplios espacios abiertos que ahí entre un bosque y otro o entre una colina y otra.

Los alas delta tienen un vuelo de categoría E, con una velocidad de 24. Como es una máquina, no sufre los efectos del cansancio, pero su piloto sí. Conducir un ala delta de estas características es una labor realmente agotadora que requiere un gran esfuerzo físico y una gran concentración para poder adaptarse a las circunstancias siempre cambiantes de la atmósfera de Teame. En circunstancias normales, un jugador puede llevar el ala delta durante 8 horas, pero a partir de ahí deberá hacer un control de Constitución y otro de Sabiduría para ver si el agotamiento no le causa una mala pasada. Estos controles deberán realizarse cada media hora y tendrán un -1 acumulativo.

Muchos han intentado llegar hasta Mape con alas delta, pero es muy difícil alcanzar esa altitud. Además, Mape es muy frío en comparación con la atmósfera, por lo que se forman unos remolinos muy fuertes. Un Pj. que lo intente deberá pasar cinco controles seguidos de su pericia de conducir ala delta. Si falla uno de los controles, el ala delta no se estrellará, pero perderá altura y tendrá que volver a empezar con los cinco controles.

Un ala delta normal cuesta 1.500 mo. Pero existen alas delta de gran calidad que dan un +1 al control de pericia y que tienen un precio en torno a las 5.000 mo.

### **MÁQUINAS DE VAPOR:**

Los mascas de este mundo han conseguido elaborar una versión muy rudimentaria de la máquina de vapor, que utilizan como molino y para mover algunos ventiladores en las casas de los más pudientes.

### **GLOBOS:**

Observando como funcionan las corrientes de aire, los habitantes de este mundo han conseguido construir globos capaces de levantar hasta 1 tonelada de peso. El único defecto de estos vehículos es que están al libre merced del viento, así que sólo se utilizan cuando se está muy seguro de que este va a acompañar.

Se han construido también hélices accionadas por máquinas de vapor capaces de mover a estos globos, pero son muy caras, y sólo funcionan si el viento es poco potente.

Los globos normales se desplazan a la velocidad del viento, los que tienen motor pueden alcanzar el movimiento 36.

Ningún globo ha conseguido hasta ahora llegar a Mape, los remolinos son demasiado fuertes. Los gnomos dan una fuerte recompensa a aquel que consiga construir un motor capaz de realizar semejante hazaña, el premio es de 30.000 mo.

Un globo cuesta 2.500 mo, un motor con su hélice cuesta otros 5.000 mo.

## **Pericias:**

Todos los elfos y aarakocras de este mundo ganan automáticamente la siguiente pericia:



### **Avanzar por los árboles (general)**

1 casilla, Destreza

Cualquier jugador que quiera avanzar sobre los árboles sin esta pericia, deberá pasar un control de Destreza por hora o por round si está en una situación inestable (como las descritas en la pericia de cabalgar, ó sea, en caso de combate, de carrera, etc...). Si no pasa el control, el jugador caerá al agua hirviendo.

Un jugador con esta pericia no necesita realizar ningún tipo de control salvo en los casos extremos, los descritos en la pericia de cabalgar.

### **Manejar ala delta (general)**

2 Casillas, Destreza.

Esta pericia permite manejar un ala delta, de hecho no se puede intentar siquiera manejar un Ala si ella. La pericia supone que se utiliza el aparato en una región conocida, con tiempo favorable y con un peso equivalente al de dos hombres (160 kg.). Si no es así, se deberán aplicar los siguientes penalizadores a la tirada.

• Región no conocida	-1
• Vientos desfavorables	-2
• Combate	-2
• Una mano ocupada (usando una varita)	-1
• Sin manos (usando un arco)	-3
• Peso de 161-200 kg.	-1
• Peso de 201-250 kg.	-2
• Peso de 251-300 kg.	-3
• Peso mayor de 300 kg.	Imposible
• Lloviendo	Imposible

Lógicamente, estas penalizaciones son acumulativas.

El chequeo de pericia deberá realizarse al igual que si se tratara de la pericia de cabalgar por el aire.

## **Costumbres:**

Los elfos y las aarakocras de este mundo comen casi todos sus alimentos cocidos. Utilizan un sistema muy sencillo para cocer la carne, cogen la pieza, la atan con una cadenita y la bajan hasta el agua. En algunas ocasiones se ha utilizado este sistema para conseguir declaraciones de alguna criatura inteligente.

Debido a la fuerte humedad de este mundo, es prácticamente imposible encender un fuego, por lo que cocinar los alimentos en la época de las lluvias es muy complicado, muchas veces tienen que conformarse con comer la comida cruda.

Una costumbre muy extendida entre los aarakocras es la de coger al aventurero con armadura más pesada que les llegue en época de lluvias y atarles a una de las ramas más altas de los árboles... La carne calcinada por el rayo es considerado un verdadero manjar...

## **Comercio:**

El comercio entre las poblaciones de un mismo bosque o de una misma colina es bastante amplio, sin embargo entre bosques y colinas escasea mucho más. Para cubrir este hueco se ha creado una casta de mercaderes que conocen algo de magia y que utilizan el hechizo de *Disco flotante de Tenser* para poder transportar grandes pesos.

## **Categorías:**

En este mundo hay una nueva categoría de personaje:

### **MERCADER DE TEAME:**

Exigencias de habilidad:

Destreza: 12

Inteligencia: 9

Requisito primario:

Destreza

- Los mercaderes de Teame es una nueva categoría de gentes que se dedican a recorrer el mundo en sus alas delta intercambiando artículos. Estos personajes tiran un dado de 6 como puntos de daño y tienen las tiradas de salvación y de GAC0 de los bribones.
- Los mercaderes de Teame tienen conocimientos rudimentarios de magia, el hechizo de *Disco flotante de Tenser* es indispensable en su trabajo.
- Los mercaderes de Teame pueden aprender hechizos de la escuela Invocación/evocación y de otras tres escuelas a su elección. También pueden estudiar los hechizos que no superen el nivel 3 de otras dos escuelas. 6 escuelas en total.
- Los mercaderes de Teame no suelen llevar armaduras más pesadas que la de cuero, no podrían utilizar sus alas delta con ellas.
- Los mercaderes de Teame pueden coger cualquier pericia de los grupos general y bribón. Los mercaderes empiezan con 4 pericias en no armas y ganan una cada 3 niveles. También empiezan con 3 pericias en armas ganando una nueva cada 5. Si un mercader de Teame intenta utilizar un arma si pericia, tiene un malus de -4.
- Por último, los mercaderes de Teame pueden utilizar cualquier pergamino u objeto mágico que sólo pudieran usar los magos.
- Un mercader de Teame no puede ser de alineamiento legal bueno (se arruinaría)
- Los mercaderes de Teame ganan hechizos según la siguiente progresión:

Nivel del mercader	Nivel del conjuro								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	1	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	3	2	1	-	-	-	-	-	-
7	3	2	2	-	-	-	-	-	-
8	3	3	2	1	-	-	-	-	-
9	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	4	3	3	2	1	-	-	-	-
12	4	4	3	3	1	-	-	-	-
13	4	4	4	3	2	-	-	-	-
14	4	4	4	4	2	1	-	-	-
15	4	4	4	4	3	2	1	-	-
16	4	4	4	4	4	3	2	-	-
17	4	4	4	4	4	4	2	1	-
18	4	4	4	4	4	4	3	2	-
19	4	4	4	4	4	4	3	2	-
20	4	4	4	4	4	4	4	2	1

- Los mercaderes de Teame suben de nivel según la siguiente tabla:

Nivel	Puntos de experiencia	Dados de golpe (d6)
1	0	1
2	2.000	2
3	4.000	3
4	8.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	80.000	7
8	180.000	8
9	330.000	9 +2
10	400.000	9 +4
11	800.000	9 +6
12	1.200.000	9 +8
13	1.600.000	9 +10
14	2.000.000	9 +12
15	2.400.000	9 +14
16	2.800.000	9 +16
17	3.200.000	9 +18
18	3.600.000	9 +20
19	4.000.000	9 +22
20	4.400.000	9 +24

## Objetos mágicos típicos de Teame:

**Amuleto de convertirse en nuño:** Este amuleto permite que el que lo porte se convierta a voluntad e instantaneamente en un nuño durante 1 hora una vez al día. El usuario mantiene sus puntos de golpe, inteligencia, conocimientos, tiradas de salvación y GAC0, pero adquiere la capacidad de movimiento y formas de ataque de los nuños.

PE: 1.000 Coste: 12.500 mo

**Piel de gorila blanco:** Una vez cada 1.000 años nace un gorila blanco. Este gorila tiene las características de cualquier otro gorila normal, pero su piel, una vez tratada mágicamente, puede servir para fabricar una cota de cuero de un brillante color blanco y un CA de 0. Que se sepa sólo hay una así en el mundo, la tiene un poderoso príncipe elfo, aunque es posible que haya alguna más.

PE: 6.000 Coste: 45.000 mo

**Poción de calmar la furia de Pavam:** Cuando una de estas pociones con tan pomposo nombre se vacía sobre el agua de Teame, esta se enfría en un cubo de 10x10x10 m. Durante 1 turno. Permitiendo así a cualquier criatura sumergirse en el agua sin resultar dañado por el calor. Si se utilizan varias pociones sobre el mismo sector, se dobla la duración del efecto y el área afectada, pero no se enfría más el agua.

PE: 200 Coste: 2.000 mo

## Animales:

Los nuños descritos en Krugh también se pueden encontrar en este mundo, no son los únicos, existen varios cientos de especies de monos en este mundo, así como unas cuantas de aves, ya algunos tipos de araña gigante. Aquí vamos a detallar las criaturas más curiosas.

## Ramapitecus

	MACHOS	HEMBRAS
<b>CLIMA/TERRENO:</b>		Bosques de Teame
<b>FRECUENCIA:</b>		Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>		Familias
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>		Diurno
<b>DIETA:</b>		Herbívora
<b>INTELIGENCIA:</b>		Semiinteligente (4)
<b>TESORO:</b>		No
<b>ALINEAMIENTO:</b>		Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4 (1d4)	2-8(2d4)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	12 (en árboles)	12 (en árboles)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1	½
<b>GAC0:</b>	20	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4(1d4)/1-4(1d4)/1-6(1d6)	1-4 (1d4)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	P (1m)	P (80cm)
<b>MORAL:</b>	Medio (10)	Inestable (5)
<b>VALOR PE:</b>	35	7

Los ramapitecus son una raza de monos similares de bastante tamaño.

*Combate:* Estos animales son pacíficos a no ser que se sientan amenazados. Los ramapitecus machos siempre lucharán para proteger a sus hembras. Y las hembras siempre lucharán para proteger a sus crías. Los machos luchan utilizando sus garras y su fuerte mordisco, los ramapitecus no tienen mandíbula, sino que tienen una barra ósea que cubre el exterior de su boca. El ramapitecus tiene unos músculos masticadores muy potentes, y aunque su mordisco no es afilado y por lo tanto no corta, es capaz de aplastar lo que encuentre, se sabe de brazos de armaduras que han quedado abolladas aplastando la carne que protegía. Las hembras no tienen garras tan afiladas, por lo que sólo pelean utilizando su mordisco, pero este es mucho menos poderoso que el de los machos.

*Hábitat/sociedad:* Los ramapitecus viven en grupos familiares, normalmente un macho con un grupo de hembras y, eventualmente, alguna cría. A veces se encuentran machos jóvenes que siguen en el grupo mientras buscan un par de hembras para formar su propio harén.

Las crías suelen nacer justo después de la época de las lluvias. Suelen nacer 1-4 crías por hembra. Las crías no tienen porque tener ningún problema hasta la llegada de la siguiente estación de lluvias, momento catastrófico, ya que los jóvenes ramapitecus no tienen mucha fuerza y las fuertes lluvias arrastran a muchos de ellos. Normalmente sólo una o dos crías sobrevive a esta estación, cuando sobrevive alguna.

*Ecología:* Los ramapitecus son el herbívoro más importante de este mundo, y ellos alimentan a la mayor parte de los predadores del planeta incluidos los predadores inteligentes. Su carne no es lo único interesante de los ramapitecus, con su piel se fabrican casi todos los ala delta.

## Gorila de Teame

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Bosques de Teame
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Familias
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Onmívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (4)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4 (1d4)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	8 (en árboles)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	7
<b>GAC0:</b>	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (1d10)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Abrazo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'60m)
<b>MORAL:</b>	Medio (10)
<b>VALOR PE:</b>	420

Los gorilas de Teame son similares a los terrestres, pero de gran tamaño y con peores pulgas, además están perfectamente adaptados a Teame y no viven a ras de tierra como sus primos de otros mundos.

*Combate:* Este tipo de gorila es increíblemente violento y peligroso. Siempre ataca cuando alguien invade su territorio. Atacan con sus poderosos brazos, golpeando con ellos produciendo 1d10 pg. Si un gorila golpea dos veces seguidas a la misma víctima la agarra con los dos brazos. A partir de ahí le abrazará con su fuerza 19. La presa deberá realizar una tirada de doblar barras por round, perdiendo 1d12 pg. si la falla. Para que alguien con menos de fuerza 19 se pueda soltar necesita pasar tres tiradas seguidas de doblar barras.

*Ecología:* Los gorilas de Teame y las águilas gigantes son los principales predadores no inteligentes del mundo. Por lo que tienen gran importancia en la cadena del mundo.

## Paraelemental del vapor

	<b>MENOR</b>	<b>MEDIO</b>	<b>MAYOR</b>
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Teame	Teame	Teame
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro	Raro	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario	Solitario	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Cualq. vapor	Cualq. vapor	Cualq. vapor
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (2-4)	Baja (5-7)	Genio (17-18)
<b>TESORO:</b>	No	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1	1	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	1-7 DG: 3	8-16 DG: 2	17-18 DG: 1
<b>MOVIMIENTO:</b>	Vuelo A 18	Vuelo A 18	Vuelo A 18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1-7	8-16	17-18
<b>GAC0:</b>	Por DG	Por DG	Por DG
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2-20 (2d10)	5-30 (5d6)	4-40 (4d10)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Arma +1 o mejor	Arma +2 o mejor	Armas +3
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	P-M (0'6-1'8m)	G-E (2'5-5m)	E (5m)
<b>MORAL:</b>	Estable (11-12)	Fanático (17)	Sin miedo (19)
<b>VALOR PE:</b>	1 DG: 35	8 DG: 1.400	17 DG: 11.000
	2 DG: 65	9 DG: 2.000	18 DG: 12.000
	3 DG: 120	10 DG: 3.000	
	4 DG: 175	11 DG: 4.000	
	5 DG: 270	12 DG: 5.000	
	6 DG: 420	13 DG: 6.000	
	7 DG: 650	14 DG: 7.000	
		15 DG: 8.000	
		16 DG: 9.000	

Estas extrañas criaturas viven del vapor y forman parte de él. No se sabe de donde vienen, pero los mascas especulan sobre su procedencia del plano paraelemental del vapor.

*Combate:* Estos paraelementales luchan “tocando” a sus víctimas más que golpeándolas, el daño es producido por su inmenso calor. Los paraelementales del vapor son muy sensibles al frío, estas criaturas reciben un punto de daño al round por cada 10° C que estén por debajo de 20°C.

## Escumis

	ÁRBOL	AVE
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Teame	Teame
<b>FRECUENCIA:</b>	Común	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Bosque	Bandada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Diurno
<b>DIETA:</b>	Especial	Qidis
<b>INTELIGENCIA:</b>	No	1 (Animal)
<b>TESORO:</b>	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	No	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	Varios cientos	2-24(2d12)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	No	Vuelo B 24, Nad 6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	5	1-1
<b>GAC0:</b>	No	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	No	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	No	1-4(1d4)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	Gg (12m +)	D (50cm)
<b>MORAL:</b>	No	De poca confianza (2)
<b>VALOR PE:</b>	No	7

Estos árboles son los únicos seres vivos capaces de soportar el agua hirviente de este mundo. Y lo consiguen gracias a una sabia que supuran constantemente y que enfría el agua alrededor de ellos.

Los frutos de los escumis se desarrollan poco antes de la estación de las lluvias, en cuanto llegan estas, los frutos son arrastrados por el torrencial de agua. Cuando estos frutos llegan al agua se rompen liberando a un ave de extraordinaria belleza, muy parecido a los cisnes. Estos pájaros consiguen vivir toda la estación de lluvias, tras la cual el fuerte calor del agua acaba matándolos. Una vez muertos el agua destruye todo el ave salvo una piedra que tienen cerca del estómago. Esta piedra es en realidad una semilla de escumis, que va cayendo hasta el fondo, donde puede crecer un nuevo árbol.

*Combate:* Las aves pelean a picotazos, pero por razones obvias siempre prefieren huir.

*Ecología:* Los escumis son imprescindibles para la existencia de las sociedades élficas, como ya ha sido explicado. Los aves son también muy apreciadas, tanto por su carne (considerada un manjar) como por sus plumajes, que alcanzan las 2.000 mo por kilo en Sigil.

## Qidis

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Agua de Teame
<b>FRECUENCIA:</b>	Común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banco
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Hervíboro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	101-200 (1d100+100)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	7
<b>MOVIMIENTO:</b>	Nad 12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2 pg
<b>GAC0:</b>	No
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	No
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	No
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	D (5cm)
<b>MORAL:</b>	De poca confianza (2)
<b>VALOR PE:</b>	No

Estas criaturas tienen la vida más corta de todo Teame: nacen con la llegada de las lluvias, crecen a una gran velocidad, copulan, desovan y mueren cocidos cuando la temperatura del agua vuelve a subir. Los huevos de qidis son muy resistentes al calor y aguantan hasta las próximas lluvias.

*Ecología:* La carne de estos animales es muy apreciada, a pesar de que es más bien mala (según la opinión de los planares). Sin embargo es el único tipo de pescado que se puede encontrar en este mundo. Sus huevos si que son reconocidos como un verdadero manjar en todas partes, son un caso parecido al del caviar, solo que se recogen cuando la hembra ya ha desovado. Estos huevos son muy caros por la dificultad que conlleva recogerlos, y pueden llegar a alcanzar las 500 mo el kilo.



## Religión:

### Pavam, El dios muerto

Pavam fue un perverso dios del sol y del calor que intentó conquistar el Multiverso. Los demás poderes intentaron destruirlo, pero no pudieron acabar con él del todo, así que decidieron enterrarlo en un mundo del Plano Material Primario, donde no incordiará. Ese mundo es Teame.

Pavam no está muerto del todo, si lo estuviera habría sido dejado flotar en el etéreo como le ha ocurrido a otros poderes, pero todavía mantiene un pequeño grupo de adoradores que son perseguidos en todas partes.

El cuerpo de Pavam genera una cantidad impresionante de calor, es el calor que calienta el agua de este mundo.

**Alineamiento:** Esta deidad es Caótico malvada, sus seguidores y sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento. La desesperación de la deidad ha provocado que muchas veces halla recurrido a la infamia para ganar adoradores. Ha conseguido que muchas gentes de corazón buena le adoren pensando que en realidad no fue más que una víctima y que Pavum es un dios sabio y bueno.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Constitución 9. Sabiduría o Constitución 16 o más da +5% de experiencia, si se tienen ambas características con 16 o más, se deberá otorgar un +10%.

**Razas permitidas:** Cualquiera

**Pericias en no armas:** Recomendadas: leer/escribir, religión, Historia antigua (normalmente distorsionada).

**Deberes del sacerdote:** Los sacerdotes de Pavam tienen como gran objetivo la liberación de su dios, los de alineamiento malvado piensan que así serán recompensados, los de alineamiento bueno creen que así reinará la bondad en el mundo. La única manera que conocen de liberar a su divinidad es conseguir el mayor número posible de adoradores, para darle la suficiente fuerza a Pavam como para liberarse por si mismo. Lo que parece evidente es que están consiguiendo avances significativos, ya que los más ancianos recuerdan que antiguamente su dios les mandaba muchos menos hechizos que ahora...

**Restricciones en armas y armaduras:** armas permitidas: cualquiera. Armaduras permitidas: cualquiera.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Necromántica, Sol, Combate, Protectora, total

**Poderes:** Este dios tiene sus propios paladines, paladines con su alineamiento Legal Bueno y convencidos de que luchan por el bien... Resulta irónico ¿no?

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 paladín de nivel 3

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 5 guerreros de nivel 3

El sacerdote debe pagar la totalidad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Un sol amarillo dentro de un círculo negro.

### Kime, el Dios del aire fresco

Este dios es un antiguo guerrero humano que junto con su hermano pequeño, Mewe, se destacaron en la lucha contra Pavam, como recompensa los dioses les convirtieron en un poder, con la misión de vigilar a Pavam.

Este dios es el dios del fresco piadoso, sus adoradores creen que cuando uno de ellos muere, va a un paraíso en el que las temperaturas casi nunca suben de los 30 °C... (Arcadia)

Los poderes le dieron a Kime autoridad sobre su hermano, y hasta ahora este le ha obedecido siempre. Sin embargo es mucho menos poderoso que él ya que los mortales prefieren adorar a Mewe en la esperanza de que sus próximas lluvias no sean muy crueles...

**Alineamiento:** Esta deidad es Legal buena. Los sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento bueno

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Carisma 10. Sabiduría o Carisma 16 o más da un +5% a los puntos de experiencia, tener las dos con 16 o más otorga un +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquiera

**Pericias en no armas:** Recomendadas: leer/escribir, religión, historia antigua

**Deberes del sacerdote:** Estos sacerdotes deben vigilar para evitar que los adoradores de Pavam ganen poder... Sin embargo suelen hacerlo por medio de la diplomacia y explicando a la gente la verdad sobre el destierro de Pavam.

**Restricciones en armas y armaduras:** armas permitidas: Sólo armas que se suelen utilizar para dejar a alguien fuera de combate sin matarlo, como mazas, cerbatanas con un somnífero, etc... Armaduras permitidas: ninguna metálica.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Adivinación, Clima, *Ley*, Creación, Curadora, total. Acceso menor: Defensa, Guardiania, Llamada, Protección.

**Poderes:** *Ahuyentar muertos vivientes.*

**Seguidores y fortalezas:** Los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 sacerdote de nivel 5

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

El sacerdote no debe pagar el coste de la fortaleza.

**Símbolo:** La sombra de un gran árbol.

## **Mewe, dios de las lluvias**

Mewe es un dios colérico, si no fuera por él hace tiempo que este mundo se habría secado. Pero él manda lluvias periódicas destinadas a bajar el calor de Pavam y a obligarle a perder parte de su fuerza en mantener una temperatura agradable (para él, claro). Cuando se situaron en este mundo, Mewe creó una tormenta de gran potencia que arrasó el planeta durante varios años, pero Keme se apiadó de los primarios que suplicaban clemencia y ordenó a su hermano que no lloviera durante más tiempo que un cuarto del año, para así permitir a las criaturas de este mundo desarrollarse.

A Mewe no le gusta la idea, pero acata las ordenes de su hermano, así que espera pacientemente a la llegada de su estación y entonces descarga con gran violencia la mayor cantidad de agua que es capaz, con la intención de que este agua dure todo el año.

Mewe sabe que mucha gente muere debido a sus tormentas, pero él piensa que es un precio que hay que pagar... si no se quiere que Pavam vuelva a resurgir.

**Alineamiento:** Caótico neutral. Los sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento neutral, preferiblemente no bueno.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 10, fuerza 12. Sabiduría o fuerza con 16 o más da +5% a los puntos de experiencia, si se tiene ambos en 16 o más otorga un +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquiera

**Pericias en no armas:** Requerida: Sentido del clima, Recomendadas: leer/escribir, religión.

**Deberes del sacerdote:** La misión de los adoradores de Mewe es acabar con todos los servidores de Pavam. Estos sacerdotes son mucho menos diplomáticos que los de Keme, y no tienen complejos en utilizar la violencia.

**Restricciones en armas y armaduras:** armas permitidas: cualquiera. Armaduras permitidas: cualquiera.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Combate, Guerra, Total, Acceso menor: Guardiania, Clima

**Poderes:** *Ahuyentar muertos vivientes.*

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 guerrero/sacerdote de nivel 3/4

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 5 guerreros de nivel 3

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Un martillo de guerra

# MAPE

## Descripción:

Mape es el satélite de Teame. Su tamaño es cinco veces inferior al planeta, y por ello tiene una gravedad cinco veces inferior a lo normal en otros mundos. Mape está permanentemente cubierto por una neblina de vapor procedente de Teame.

## La gravedad:

La gravedad de Mape provoca serios problemas de adaptación a las gentes procedentes de otros mundos, los extranjeros se sienten sumamente torpes en este lugar sin peso, perdiendo sus bonificaciones por Destreza a la CA, la mitad de su movimiento y sufriendo un -1 al GAC0, además, cada vez que un jugador saque un 20 natural en una tirada de GAC0, el jugador se desequilibra y cae al suelo por su propio impulso a no ser que pase una TS contra paralización. Los jugadores tienen derecho a un control de Destreza semanal, en cuanto superen uno su cuerpo se habrá acostumbrado y dejarán de sufrir penalizaciones.

Peor es cuando un mapita o alguien adaptado a este mundo decide viajar a otro lugar con gravedad normal; estas personas sufren las mismas penalizaciones que en el caso inverso, pero sólo pueden realizar un chequeo cada dos semanas.

La baja gravedad de Mape permite que se puedan transportar sin problemas cinco veces más carga de lo normal. Otros fenómenos a tener en cuenta es que se puede saltar cinco veces más distancia, las flechas tienen un alcance cinco veces mayor, el daño por caídas es cinco veces menor, etc...

## Clima:

El clima de Mape está fuertemente influenciado por la cercanía a Teame. Mape está cubierto por una niebla que impide ver nada más allá de quince metros, ni por visión normal ni por infravisión. A causa de esto, los mapitas suelen tener unos oídos muy desarrollados, pueden escuchar sonidos como un ladrón de dos niveles por debajo de él, “tiene oídos de mapita” es una frase muy habitual en Teame. No es la única consecuencia importante de la ausencia de luz, este fenómeno también impide que las plantas más tradicionales se desarrollen, pero Mape ha generado una gran variedad de vegetales que pueden crecer sin luz solar, aprovechando el calor y la humedad de la atmósfera. Estas plantas no tienden a crecer hacia arriba, como es habitual para las plantas que necesitan de la luz, más bien tienden a expandirse a lo ancho. Para así poder absorber la mayor cantidad posible de humedad y calor sin tener que pelearse con la gravedad. La principal consecuencia de este fenómeno es que la madera es inexistente en Mape, no existe ningún vegetal con una dureza equivalente a la de los árboles, no la necesitan. Pero eso no quiere decir que en este mundo no se utilice la madera, suele conseguirse de Teame, intercambiándola por metal.

La temperatura media en Mape suelen rondar los 30 °C, aunque puede llegar a bajar hasta los 0°C durante la estación de las lluvias.

## Conexiones con otros planos o mundos:

Los mapiotas han oído hablar de “la lejana Sigil”, de la que tienen unas referencias tan vagas como los antiguos europeos tenían de Catay (China).

Estas referencias son del portal que une Teame con Sigil, lugar prácticamente inalcanzable para los mapiotas, recorrer Teame es demasiado complicado para ellos. Aunque ya a habido algún mapiota que lo ha logrado.

## La torre:

La torre de Mape está controlada por el reino Katiikla. Que la consideran su más preciada posesión y la protegen con una dotación de 2.000 Thri-kreens armados hasta los dientes. Estos cobran un peaje a los que quieran utilizar el puente, según la siguiente tabla:

Por katiikleño	1 mc
Por thri-kreen no katiikleño	1 mp
Por humanoide no thri-kreen	1 mo
Por niño	1 mc
Por arma mayor de una daga	1 mo
Por kilo de mercancía	1 mo
Por artículo metálico	5 mo

Todos estos precios son acumulativos, si, por ejemplo, un humano, con una espada larga, una cota de mallas y 30 kg. de madera de Teame destinada al comercio, quisiera cruzar el puente debería pagar: 1 mo por humanoide no thri-kreen + 1 por arma mayor de una daga + 10 por dos artículos metálicos (la espada y la cota) + 30 por cerámica = 37 mo

## Las Profundidades:

Las Profundidades es como suele ser conocido el mayor dungeon de Mape es más que un dungeon, es un megadungeon que recorre casi todo el mundo, mayor incluso que Bajomontaña. Este gran laberinto de pasadizos está poblado por distintas criaturas a distintos niveles. Algunos dicen que se puede atravesar este mundo de un extremo al otro utilizando las Profundidades, y la verdad es que no parece imposible.

## Criaturas de Mape:

### THRI-KREENS:

La superficie de este mundo está absolutamente controlada por pequeños estados Thri-kreens. Los mantis de este mundo son muy celosos de su territorio, no permitiendo que ninguna criatura inteligente atravesase sus territorios sin permiso, bajo pena de ser devorado.

Para asegurarse del control de sus tierras, los Thri-kreens suelen utilizar patrullas de guerreros especialistas en hacer emboscadas entre la niebla. Estos grupos no suelen superar los 8 miembros, pero son temidos por su ferocidad y eficacia.

El secreto del predominio Thri-kreen es su poderosos salto, que gracias a la escasa gravedad del mundo les permite saltar hasta 30m de altura o una distancia de 75m. Este poderoso de salto convierte en una inútil la utilización de murallas o fosos.

Los thri-kreens de este mundo se han convertido en excelentes herreros, por lo que suelen comerciar con las razas globinoides intercambiando mineral de hierro a cambio de armas y comida.

Los mantis conocen relativamente bien a los drow y a los duergar que viven debajo de ellos, también hablan de leyendas de unas extrañas criaturas devoradoras de cerebros que viven en el fondo de las Profundidades, pero nadie medianamente inteligente se va a tragar esos cuentos para niños, ¿verdad?...

En la oscuridad, los thri-kreens tienen un +1/+5% a cualquier tirada debido a sus antenas, este valor se resta del malus producido por la ausencia de luz.

Si un Pj. quiere llevar a un thri-kreen podrá sumar un +1 a su Destreza pero a cambio de perder un -1 en su Sabiduría.

### GOBLINS, ORCOS, ESPANTAJOS:

Las razas goblinoides de este mundo pueblan las capas más superficiales de las Profundidades. Suelen dedicarse a incordiar a sus vecinos, por lo que no son demasiado populares. Sin embargo, cuando no están en guerra con ellos se dedican al comercio. Su gran problema es que no conocen el acero, por lo que tienen que conformarse con sus armas de hierro dulce. Las armas de hierro son mucho más blandas que las construidas con acero, por lo que cada vez que se realice un golpe que alcance los máximos puntos de golpe o en el que se falle la tirada de ataque, se debe realizar una TS contra golpe aplastante o el arma se romperá. Es por ello que necesitan comerciar con las demás razas para conseguir las preciadas armas de acero. Comercio que suelen realizar con el mineral de hierro que extraen ellos. Ni que decir tiene que cualquier jugador que tenga la feliz idea de enseñarles como hacer la aleación que produce el acero será perseguido hasta la muerte por thri-kreens, drows, duergars y desuellamentes...

La extracción del hierro ha marcado profundamente la organización social de estas criaturas. Sus tribus normalmente se dividen en dos grupos, los que son más listos, más fuertes y/o los que están mejor armados ocupan la élite de la sociedad, mientras que los demás tienen una dura vida de esclavitud. De todas maneras esta organización es muy inestable, es relativamente común que el mismo orco pase de un escalafón al otro varias veces a lo largo de su vida.

La necesidad de mano de obra provocada por las minas, hace que los globinoides de Mape no suelen matar a sus prisioneros, son más rentables como esclavos. Y se sabe que muchos drows, duergars y thri-kreens padecen esta triste suerte.

### **DROWS, DUERGARS:**

Estas criaturas tienen una serie de fortalezas en las capas intermedias de las Profundidades. Sus estados no son muy poderosos comparados con el reino de los desuellamientos, y de hecho suelen ser vasallos suyos, con la misión de actuar como freno a las oleadas goblinoides.

En este mundo no hay elfos ni enanos normales, por lo que cualquier jugador de estas razas será enseguida considerado como un drow o un duergar algo “rarito”.

Los duergars tienen la curiosa leyenda de que existe una tierra tan arriba que ni si quiera tiene techo, estas tierras están habitadas por grandes insectos inteligentes que se alimentan de carne. Incluso hay quien dice que más arriba todavía hay una tierra en la que te sientes pesado como el plomo...

Debido a sus grandes ventajas, no recomiendo que ningún jugador sea un drow, a no ser que se haga una campaña específica de ellos. En ese caso recomiendo utilizar los modificadores de los elfos. Los duergars tienen los de los enanos.

### **DESUELLAMENTES:**

Estas criaturas han formado un gran reino que controla las partes más profundas de las Profundidades. Su reino tiene una férrea organización de tipo fascista en la que cada uno tiene una clara posición social, acorde con su fuerza psiónica, de la cual nunca podrá salir.

Todos los desuellamientos tienen poderes psiónicos, tal como aparecen en la pagina 123 del Manual de los poderes psiónicos. Si no tienes el Manual, te recomendaría que utilizaras los hechizos de los que habla el Compendio. Si no tienes el Compendio... Chico, ¿que quieres que te haga?

Al igual que con los drow, no recomiendo utilizar desuellamientos como jugadores. Si se quiere hacer, tendrán un +2 a la Inteligencia y un -2 a su Carisma cuando estén con otras razas.

### **GENIOS**

En Mape vive un califato djinn. Estos genios encuentran divertidos los fuertes remolinos que se forman en la atmósfera cercana a Teame, de hecho los genios tienen bastante culpa de que se produzcan. El califato suele tener relaciones pacíficas con los Thri-kreens, o más bien se puede decir que tienen una relación de ignorancia mutua.

Al igual que en los casos de los drow y los desuellamientos, no aconsejo la utilización de genios como jugadores.

## **Objetos mágicos típicos de Mape:**

**Báculo de fuerte viento de secar aire:** Se trata de un báculo que al ser volteado encima de la cabeza provoca un fuerte viento que despeja un claro entre la niebla. Destruyendo la niebla en un radio de 300 m. Este báculo sólo tiene 1D6+19 cargas, pero puede ser recargado.  
PE: 900 Coste: 15.000 mo

**Piedra de gusano gigante:** Esta piedra se forma en el estómago de los gusanos gigantes y, nadie sabe porque, cualquiera que porte una de estas no será nunca atacado por estos. Estas piedras tienen el tamaño de un garbanzo y suele llevarse como un colgante. Irradia una leve magia de encantamiento.  
PE: - Coste: 10.000 mo

## **Animales:**

Este mundo está plagado de criaturas subterráneas, adaptadas a la vida bajo la superficie. Viven, por ejemplo, una gran variedad de gusanos de poco tamaño que son la base alimenticia del hábitat de las profundidades.

## Acechador subterráneo(Por Arcan, ofc1af6270@colon.net)

**CLIMA/TERRENO:** Subterráneos

**FRECUENCIA:** Raro

**ORGANIZACIÓN:** Solitario

**CICLO ACTIVIDAD:** Cualquiera

**DIETA:** Carnívoro

**INTELIGENCIA:** Media (8-10)

**TESORO:** No

**ALINEAMIENTO:** Neutral

**NÚM. APARICIÓN:** 1-3

**CATEGORÍA ARMADURA:** 6

**MOVIMIENTO:** 12

**DADOS DE GOLPE:** 3

**GAC0:** 14

**NÚM. ATAQUES:** 3

**DAÑO/ATAQUE:** 2-5/2-5/2-12

**ATAQUES ESPECIALES:** Ver abajo

**DEFENSAS ESPECIALES:** Ver abajo

**RESISTENCIA A LA MAGIA:** No

**TAMAÑO:** M (1'5m)

**MORAL:** Estable (11)

**VALOR PE:** 650

Estas criaturas miden entre 1,2 y 1,7 metros. Su cuerpo esta cubierto de un corto pelo negro marronaceo o azulado, y su cara esta formada por dos grandes y brillantes ojos negros, unos orificios nasales ocultos y una gran boca repleta de afilados dientes. No tienen un lenguaje propio y se comunican por chillidos.

*Combate:* Los acechadores subterráneos excavan pequeños túneles laterales en grandes galerías y se agazapan en las sombras. Cuando una presa pasa delante suya, en un movimiento casi relámpago la capturan con sus dos grandes garras y la arrastran al interior de su madriguera, donde la rematan con su poderosísimo mordisco y la devoran. En caso de que hubiera un grupo de criaturas, siempre atacará a la última, haciendo el menor ruido posible y luego retirándose lejos de la entrada de su madriguera. Cuando una criatura es mordida con éxito por un acechador subterráneo, este puede mantener la presa, causando daño automático tantos rounds como consiga sujetarlo, pero la víctima tiene derecho a una tirada de abrir puertas una vez por round para liberarse. Mientras hace esto, no puede atacar con las garras, ya que con ellas mantiene quieta a la presa.

La forma mas fácil de defenderse contra estas criaturas es inundando sus madrigueras con fuego y humo; aunque probablemente no mueran, ya que escaparan por algún túnel secundario, no molestaran a nadie durante un buen tiempo.

*Hábitat/Sociedad:* Estas criaturas son solitarias y sólo salen de su guarida para buscar hembras con las que aparearse, mas o menos cada seis meses, o para trasladarse a otro lugar por la escasez de comida. Las hembras suelen parir una o dos crías, que se desarrollan completamente cuando transcurre un año y medio.

Se ha llegado ha saber de grandes grupos de acechadores que se unían en una zona, formando una gigantesca red de túneles y galerías, donde cazan en grandes cantidades y forman un peligro verdaderamente grande, sobretodo para las comunidades mineras, principalmente enanas, que son las mas perjudicadas.

Cuando devoran una pieza, normalmente expulsan restos, huesos y demás pertenencias que no han podido ser digeridas a la entrada del agujero. Aquí es donde se suelen encontrar armas y joyas de desafortunados aventureros asaltados por sorpresa.

*Ecología:* Estas criaturas son generalmente odiadas por todos los habitantes de la suboscuridad, pero constituyen el alimento favorito de las masas sombrías. Sus pieles alcanzas altos precios en los mercados, dada su suavidad y su notable impermeabilidad. Las presas comunes de los acechadores son pequeños roedores, ciempiés gigantes, y ocasionalmente, humanoides. Existe una variedad acuática, pero esta es casi desconocida.

## Gusano gigante

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (4)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	0
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	8
<b>GAC0:</b>	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8 (1D8)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Regeneración
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'8m, largo)
<b>MORAL:</b>	Medio (10)
<b>VALOR PE:</b>	1.400

Las profundidades de este mundo están plagadas de unos gusanos de tamaño terrorífico, que se dedican a sembrar el terror entre las criaturas subterráneas. Estas desagradables criaturas pueden aparecer en cualquier lugar en cualquier momento, y no sería el primer caso en el que un gusano gigante aparece en el dormitorio de un confiado desuellamientes que esta descansando y lo devora sin muchas complicaciones.

*Combate:* Los gusanos gigantes no son muy inteligentes, y su único ataque es el mordisco puro y duro. Los gusanos gigantes son ciegos y se guían por las vibraciones, así que si un jugador se queda inmóvil no podrá ser detectado. Para ello deberá pasar un chequeo de Sabiduría, sino lo pasa no tiene la suficiente sangre fría.

*Hábitat/sociedad:* Los gusanos gigantes son solitarios, no se juntan ni para reproducirse. La reproducción de estos monstruos es un poco rara. Cuando uno muere, de su cuerpo surgen 3D8 pequeñas larvas que se alimentan del cuerpo de su antecesor, saliendo en 2D4 días. Por eso cuando las partidas de caza matan a uno de estos gusanos, queman su cuerpo.

*Ecología:* La piel de estos gusanos es increíblemente dura, y con la piel de uno de ellos se puede hacer una armadura de cuero pero con CA 4. Esta armadura no es mágica, simplemente es así de resistente. Estas armaduras cuestan cinco veces el valor normal de una armadura de cuero

## Seve

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Superficie de Mape
<b>FRECUENCIA:</b>	Común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manadas
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Onmívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (4)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-24 (2d12)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2 pg
<b>GAC0:</b>	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	D (30cm)
<b>MORAL:</b>	De poca confianza (2)
<b>VALOR PE:</b>	No

Los seves son ratas adaptadas a Mape, estos seves tienen unas patas traseras muy desarrolladas que les permiten dar grandes saltos de 4 m de altura y 12 m de longitud.

*Combate:* Los seves no son agresivos y huyen siempre que pueden. Cuando son acorralados muerden produciendo 1 punto de daño. Al contrario que sus primos de otros mundos, los seves no contagian ninguna enfermedad.



## Religión:

Las gentes de la superficie adoran a los mismos dioses de Teame. El culto a Pavam es relativamente poderoso, pero los cultos mayoritarios siguen siendo los otros dos.

Los que viven en las entrañas de la tierra adoran a dioses malvados, los drows y los duergars creen en Esepe. Los goblinoides adoran a infinidad de dioses menores, de poca importancia. Los desuellantes de este mundo son ateos, no creen en la existencia de los dioses. Ellos piensan que algunos miembros de las demás razas tienen poderes similares a sus poderes psiónicos pero que su escasa inteligencia les ha impedido darse cuenta de ello y los muy ilusos creen que sus propios poderes son otorgados por divinidades, cuando en realidad proceden de su propia fe.

### **Esepe, dios/a de las arañas**

Los duergars afirman que Esepe es masculino, mientras que los drow sostienen que es femenina. Esta discrepancia ha provocado más de un enfrentamiento entre ambas comunidades.

Esepe es la divinidad del culto a las arañas, por lo que todos sus adoradores consideran malo matar una de ellas. Sin embargo la calificación del delito varía de unos grupos a otros, desde los que consideran un simple pecadito matar a una araña que te molestaba hasta los que piensan que matar a un arácnido, aunque sea por accidente, es una grave herejía que debe ser purgada por medio de una muerte larga y dolorosa.

**Alineamiento:** Esta deidad es Legal malvada, sus seguidores y sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento malvado.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Constitución 9. Sabiduría o Constitución 16 o más da +5% de experiencia, si se tienen ambas características con 16 o más, se deberá otorgar un +10%.

**Razas permitidas:** drows y duergars

**Pericias en no armas:** Recomendadas: leer/escribir, religión, conocimiento animal (arañas), herbalismo

**Deberes del sacerdote:** Deben proteger al culto, tanto de las razas enemigas con otras creencias como de las herejías que pretenden contaminar el culto. Los sacerdotes duergar deben ser masculinos, los drow han de ser femeninos.

**Restricciones en armas y armaduras:** Armas recomendadas: redes y cualquier arma en la que se pueda untar veneno. Armas permitidas: cualquiera. Armaduras permitidas: cualquiera.

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: Animal, Combate, total. Acceso menor: Necromántica y Protectora

**Poderes:** A nivel 3 el sacerdote gana una araña de tamaño de un puño que funciona como familiar, esta araña es venenosa con un veneno D. A partir del nivel 5 se hace inmune a cualquier veneno de araña y al conjuro de telaraña. A partir del nivel 7 puede convertirse el mismo en una araña capaz de inyectar un veneno tipo D, el sacerdote en forma de araña retiene sus puntos de golpe, su GAC0 y sus tiradas de salvación, pero gana el resto de las habilidades de una araña (tejer telas de araña, caminar entre ellas, etc...)

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 8 y consisten en:

⇒ 1 sacerdote de nivel 5

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 5 guerreros de nivel 3

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Una tarántula vista desde arriba.

# PERFECTIUM

## Descripción:

Perfectium es un semiplano creado por el archimago Astorgófica en el plano Etéreo. Hace siglos ya que Astorgófica llegó a la conclusión de que el mundo no es como debería, así que decidió crear su obra de arte, su gran creación. Y para ello se puso a crear un mundo. El Mundo Perfecto. Perfectium.

Mientras estaba haciéndolo, Astorgófica se dio cuenta de que un mundo sin criaturas que lo disfruten y (sobretudo) que alaben lo grande de su obra, carece de sentido, por lo que le ofreció a algunas poblaciones que se vinieran a este semiplano. Lo hizo con la promesa de unas extensas planicies vacías en las que cada uno podría tener todas las tierras que quisiera cultivar y donde nunca tendría que sufrir los ataques de los orcos ni la presión de los gobernantes.

## Astorgófica:

Astorgófica es como un dios frustrado, que se ha quedado en mago humano de nivel 33. Siempre intenta ser muy amable con los aventureros que de vez en cuando pasan por su semiplano, no vienen muy a menudo y no quiere problemas con ellos. Normalmente se presenta como una persona razonable y les da una descripción idílica de su creación. Pero hará cualquier cosa para que se vayan cuando antes, siempre utilizando la sutileza, por supuesto.

Astorgófica está obsesionado con la creación de su mundo, es la razón de su existencia. Pasa muchos días encerrado en su laboratorio, diseñando nuevos hechizos que le permitan moldear mejor su semiplano. Otras veces se le ve recorriendo el jardín con aire pensativo. El único hobby que se le conoce es su harén que mantiene con los jóvenes más atractivos que crecen en sus dominios. Son jóvenes de ambos sexos, Astorgófica no tiene complejos...

ASTORGÓFICA (LM,H,M33) 8/8/8/8/8/7/7/7, 63 pg., Fue 10, Des 18, Con 7, Int 20, Sab 16, Car 7(18). 26.000 px

Astorgófica suele aparecer como un hombre joven, muy bello y musculoso. En realidad es una ilusión, si alguien no se la cree y pasa la tirada, podrá ver a un hombre anciano, destrozado por los años y la experimentación mágica.

Astorgófica toma todas las decisiones medianamente importantes en su semiplano, lleva el censo de todos los ciudadanos y el control de los impuestos personalmente. Es el único que sabe hacerlo a la perfección.

## Geografía:

Perfectium está dividido en cuatro partes: La Montaña; creada para dar cobijo a los enanos, la planicie; donde habitan los humanos y los halflings, el Jardín; donde habitan los elfos y el Palacio; donde vive Astorgófica.

Todas estas tierras están rodeadas por el mar, de manera que cada una de las regiones son en realidad islas, bastante separadas entre sí. Este mundo es plano, por ello el mar se derrama en el final del semiplano, cayendo hacia el plano etéreo. Astorgófica ha solucionado este problema creando vórtices con el plano elemental del agua, son las llamadas “cascadas”.

Cada una de las regiones del semiplano está controlada por una gran torre en manos de las fuerzas de Astorgófica, esta torre tiene un telesportador mágico desde el cual se puede ir a cualquier otra región. Están prohibidas la navegación y el vuelo, la única manera legal de pasar de una isla a otra es por medio de la torre. Para asegurarse de que las leyes se cumplen, Astorgófica ha llenado el mar de monstruos acuáticos. La densidad de monstruos en el mar de Perfectium es impresionante, tanto que suelen matarse entre sí, celosos de su territorio. Por ello, Astorgófica suele traer regularmente unos cuantos monstruos nuevos regularmente. Sus monstruos preferidos son: Ballenas asesinas, Krakens, Elementales de agua de 16 DG, Peces gigantes, Pulpos gigantes, Serpientes marinas, Tortugas dragón, Tiburones gigantes y Mehesvus (del mundo Liquid). Pero siempre va cambiándoles y probando con otros, hasta ahora no ha encontrado el monstruo perfecto. Pero el hombre no se desanima, sigue buscando.

## Conexiones con otros planos o mundos:

Los vórtices al plano elemental del agua, a parte de la lógica conexión con el plano etéreo.

## Conocimiento sobre los planos:

Muy escasos entre las gentes del semiplano, muy elevados en el caso de Astorgófica.

## Astronomía:

No hay ninguna luna ni estrella en Perfectium. Simplemente hay dos periodos de 10 horas cada uno, el primero de luz y el segundo de oscuridad. El clima y la luz no varía ni según la hora ni según las estaciones, es como si alguien encendiera y apagara la luz.

## Clima:

Astorgófica siempre dijo que el clima estaba muy mal organizado, por eso decidió que en su creación este no sería tan enojosamente caótico. En Perfectium siempre hay tres estaciones de tres meses cada una. Astorgófica ha eliminado la primavera que le desagradaba por ser especialmente desorganizada. Cuando acaba el tercer mes, la temperatura cambia bruscamente para adaptarse a la nueva estación, así, las temperaturas estivales siempre se mantienen en 30°C, mientras que en invierno siempre hay 15°C. Lo mismo ocurre con la meteorología, en invierno siempre está nevando y en otoño siempre llueve con un ritmo constante. Los días veraniegos, por su puesto, están dominados por un espléndido sol.

La mayor decepción que Astorgófica se llevó en su vida fue cerciorarse (tras muchos años de hambrunas) de que las plantas normales no sobreviven a este clima tan extremista. Astorgófica nunca entendió el fallo, al fin y al cabo su clima era perfecto, pero decidió crear unas semillas perfecta, que se adaptaran a su clima a la perfección.

## Ejército de Astorgófica:

Astorgófica mantiene un poderoso ejército que controla el semiplano. El cuerpo principal del ejército son unos grupos de orcos que consideran a Astorgófica su dios. Los orcos organizan patrullas montadas en buitres gigantes. Estos orcos están reforzados por golems y elementales del aire.

## Guerrillas/impíos:

Existen algunos grupos que se resisten a la dominación de Astorgófica. Esta resistencia se dedica a hacer sabotajes sistemáticos. Sus objetivos principales son las patrullas de orcos y los recaudadores de impuestos.

Estos grupos se autodenominan guerrilla, término muy distinto al que les dan los orcos y demás servidores de Astorgófica, que los denominan “impíos”.

Los distintos grupos guerrilleros mantienen contactos entre si y eventualmente colaboran en conjunto, aunque los contactos entre las distintas islas son muy difíciles. En general tienen la gran fortuna de contar con el apoyo incondicional de la población, que no tiene reparos en esconderlos o en permitir que se confundan entre la masa.

## Escuela:

Todos los menores de edad deben ir a una escuela creada “por la gran generosidad de nuestro señor Astorgófica”. En esta escuela se enseña a los niños historia (o como el gran Astorgófica les salvo a todos de su aburrida existencia), geografía (o porque nadie debe desear cambiar de isla) y leyes, esta última ocupa la mayor parte del programa educativo.

## Leyes:

A Astorgófica le encantan las leyes, se pasa horas pensando nuevos artículos con sus cientos de excepciones y de matizaciones. Existe sin embargo un decálogo que se ha mantenido inmutable a lo largo de los siglos:

1. No aprenderás a leer ni a escribir\*
2. No adoraras a los falsos dioses de otros mundos.
3. No tendrás relaciones sexuales fuera del matrimonio, a no ser que tu señor, Astorgófica, te reclame para ello.
4. Tendrás dos hijos y sólo dos, uno varón y otro hembra &
5. No estarás soltero más allá de los 25 años. Si quedas viudo y no has tenido dos hijos, deberás encontrar una nueva pareja en menos de dos años.
6. No volarás ni navegarás. Ni soñarás hacerlo.
7. No pensarás mal, injuriarás ni difundirás mentiras sobre Astorgófica.
8. No colaborarás de ninguna manera con los impíos. Ni pasiva ni activamente. Ni de obra ni de pensamiento.
9. Amaras a Astorgófica, tu creador, sobre todas las cosas, sobre tu prójimo y sobre ti mismo.
10. Delataras a cualquiera que no cumpla estos mandamientos.

\* Esta ley ha alcanzado un sorprendente éxito, hasta el punto de que no existen magos en este semiplano. & Astorgófica ha calculado que la cifra ideal son 30.000 representantes de cada raza, 15.000 machos y 15.000 hebras. Le parece muy enojoso que se incumplan estas normas, por lo que en teoría si nace un niño de más o del sexo equivocado, debe ser eliminado. Oficialmente esta ley se incumple muy raramente, ya que cuando alguien tiene algún hijo de más, suele ocultarlo y buscar alguna pareja que no tenga hijos para que lo tomen como suyo. En este semiplano existe mucha solidaridad.

## Criaturas de Perfectium:

### **HUMANOS, ELFOS, ENANOS Y HALFLINGS:**

Estas gentes viven en 400 aldeas, 100 por cada raza, con 300 habitantes cada una. La principal misión que tienen es la de producir los medios que permitan vivir a Astorgófica y su corte, por lo que los impuestos son pagados en especie: Los enanos pagan en productos metalúrgicos, los halflings y humanos pagan en comida y los elfos cuidando el “Jardín” para mantener su belleza.

Antes del inicio de las actividades guerrilleras eran muy fácil el acceso de una isla a otra, pero tras el inicio de los enfrentamientos, Astorgófica lo restringió muy duramente. Para pasar de una a otra es preciso conseguir un pase, consistente en una placa de marfil grabado. No existe marfil en el semiplano, por lo que Astorgófica lo trae de fuera, de esta manera es prácticamente imposible falsificarlo. Aún con pase, el viaje entre las islas es muy peligroso, si una patrulla de orcos se encuentran a un enano en la zona humana, no van a tener muchos complejos en “interrogarle”.

Astorgófica ha conseguido algo inconcebible en otros mundos, el odio hacia el y sus orcos es tan fuerte, que todas las criaturas de este semiplano han perdido su odio racial a otras razas. Así, por ejemplo, es fácil que un guerrillero enano en la zona elfa sea escondido y ayudado por todos los elfos que se encuentre.

Se ha intentado varias veces navegar el mar y abrir así un contacto permanente entre las distintas guerrillas. Pero muy pocos lo han conseguido, la concentración de monstruos es demasiado elevada, sobre todo teniendo en cuenta que no tienen medios para hacerse un barco decente y tienen que intentarlo con barcuchas...

### **ORCOS**

Los orcos son la única raza que está contenta con Astorgófica. Sin embargo Astorgófica les odia y hace todo lo posible para despreciarles e insultarles, curiosamente los orcos no se dan cuenta, o más bien parece que están acostumbrados a ese trato por parte de sus superiores.

Los orcos tienen también sus poblados, uno de 500 individuos en cada isla más otros 3 en la isla del Palacio.

Existe el rumor de que Astorgófica está intentando crear una nueva raza que le sea más fiel y menos caótica que esos orcuchos. Una raza que pueda sustituirlos. Una raza perfecta. Pero cualquier orco lo negará... “Nuestro zeñor no puede hacernos ezto...”

Astorgófica tiene sus razones para estar disgustado con ellos, sobre todo por la fama proverbial que tienen los capitanes orcos de aceptar sobornos de la guerrilla.

## La isla tortuga: (Por Juan Cuadra, juancuadra@meridiam.es)

Según los rumores que a veces es posible escuchar en las aldeas más cercanas a la costa, hace unos años llegó a este semiplano un poderoso guerrero de una lejana tierra llamado Lho-Chieg, paladín de

unos místicos dioses que se oponen a la tiranía del hombre sobre la Naturaleza y la Vida. Al contemplar la despótica creación de Astorgóface, el paladín juró permanecer en el semiplano y combatir a su creador hasta que uno de los dos resultara muerto. Para ello, invocó la ayuda del legendario dragón marino, el Lung Wang, y con la ayuda de los milenarios conocimientos del dragón logró construir una fortaleza sobre su lomo. Desde entonces recorre las aguas de Perfectium, siendo una pesadilla inalcanzable para Astorgóface y sus patrullas, y una secreta esperanza para todos los demás habitantes del semiplano.

A efectos del juego, Lho-Chieg es un paladín de nivel 20, que adora a los dioses de la Naturaleza y la Vida del panteón oriental. Lung Wang tiene las estadísticas de un Dragón del Mar (descrito en el Compendio de Monstruos de Forgotten Realms), pero un tamaño 1'5 veces mayor. Los posibles compañeros de Lho-Chieng, así como su equipo y habilidades especiales quedan a disposición del DM.

## Objetos mágicos de Perfectium:

**Joya de fidelidad:** Esta joya suele darse en un anillo, un collar o cualquier otro tipo de objeto de lujo. Astorgóface suele darla como regalo a aquellos que le sirven bien, los cuales no saben que se trata de un objeto mágico. La magia de este objeto consiste en que cada vez que Astorgóface se concentra en él, puede ver y oír lo que vea y oiga el poseedor. Aunque no es capaz de traspasar ningún sistema mágico de ocultación o detección. La joya irradia una leve magia de adivinación.

## Animales:

A parte de los monstruos marinos, no hay ningún animal peligroso en este semiplano. Sólo hay animales domésticos y algunos herbívoros para cazar.

## Buitres gigantes

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Bandada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carroña
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semiinteligente (2)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-8 (1d8)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	Vol E 12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2
<b>GAC0:</b>	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4 (1d4)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (2'5m)
<b>MORAL:</b>	De poca confianza (2)
<b>VALOR PE:</b>	15

Las patrullas de orcos de Astorgófce suelen utilizar estos horribles animales como monturas. Lo que les da una gran movilidad.

*Combate:* Los buitres gigantes nunca atacan, sólo comen aquello que no se mueve. Son muy cobardes, sin embargo pueden pegar picotazos que producen 1d4 pg. en caso de emergencia.

*Hábitat/sociedad:* Existen algunos buitres gigantes que viven en libertad, incluso se rumorea que algunos guerrilleros han conseguido domesticar a algunos y utilizarlos como monturas. Pero no hay nada seguro.

## Religión:

En este semiplano sólo existen tres dioses oficiales;

1. Astorgófica (el dios supremo, el gran señor, el poderoso, el salvador, etc...) Se encarga de juzgar a las gentes, decidir quien es bueno y quien es malo. (bueno=sigue las normas)
2. Mastium (el dios malo, el perverso, etc...), inventado por Astorgófica como chivo expiatorio para dar una explicación a las cosas que salen mal. Se encarga también de castigar a los “malos”.
3. Buestium (El bueno, el sabio, el caritativo, etc...) utilizado por Astorgófica cuando quiere ser reconocido como bueno y todo eso. Este dios es el que premia a los hombres “buenos”

Astorgófica se toma muy en serio lo de los dioses, siempre que aparece ante sus súbditos aparece con la forma de uno de ellos, rodeado de hechizos de ilusión para enfatizar su situación.

Lógicamente ninguno de estos dioses otorgan hechizos a sus sacerdotes, ni garantizan poderes ni nada por el estilo. Sin embargo si que aparecen ante sus seguidores y dan consejos. Ni que decir tiene que el que aparece no es otro que el mismo Astorgófica.

Las gentes de este semiplano realmente creen realmente que son dioses, entre otras razones porque no conocen a ningún dios de verdad. Pero eso no quiere decir que les tengan mucho aprecio.

## Magia:

La magia está prohibida en este semiplano. Ha sido perseguida con tanta eficacia que a la práctica no la utiliza nadie más que el propio Astorgófica.

Por ello, si un pj. aparece haciendo hechizos, será rápidamente identificado como un enviado de Astorgófica por la guerrilla y como un peligro que hay que eliminar por Astorgófica.

# DIPVU

## Descripción:

Dipvu esta en el interior de un mundo hueco. Es como si fuese un gran globo, relleno de aire con un montón de criaturas dentro, que viven en la cara interna.

## La gravedad:

Este mundo carece de ningún tipo de gravedad, tiene gravedad cero. Eso quiere decir que cualquier criatura puede volar con una categoría B. Los humanoides pueden alcanzar normalmente un movimiento de 12, a no ser que procedan de otro mundo, ya que en ese caso la falta de costumbre les impide ir más rápido de 8. Pero en 1d4 semanas consiguen adaptarse.

A causa de la falta de gravedad, los proyectiles afilados, como las flechas, tienen un alcance prácticamente ilimitado.

## Combate y la orden de los caballeros: (según una idea de Juan Cuadra, juancuadra@meridiam.es)

El principal problema de combatir en situación de gravedad cero es que al recibir el golpe, este se pondrá a dar vueltas como peonzas. Pero lo malo no es que el golpeado se ponga a rotar, lo malo es que también lo hará el atacante.

Debido a este grave problema, en este mundo no existen armas como las espadas o las hachas, Y a nadie se le ocurre que puedan existir. En este mundo se utilizan masivamente las lanzas, ni siquiera se usan arcos, ya que como el alcance de las lanzas es indefinido, estas no son necesarias. Cualquier arma arrojada se puede lanzar hasta más allá de la distancia máxima del arma, con un penalizador de -10. Cuando se utiliza un arma de esta manera, está se mueve a una velocidad igual al doble de su alcance máximo en metros.

También utilizan otro arma, el pilum. Esta arma es lanzada por medio de una correa que le da un movimiento giratorio. Este movimiento le convierte en un peligroso taladro que tiene mucha más capacidad de penetración que cualquier lanza (+2 al GAC0). Este arma es muy difícil de manejar correctamente, por lo que la pericia cuesta dos casillas en vez de una.

Si se usa un pilum en un mundo con gravedad normal, el alcance es doble al de una jabalina. En cualquier sitio este arma hace 2D4/2D6 puntos de golpe.

Por ultimo, sólo falta advertir que las armas arrojadas no son las únicas que se utilizan, también son muy utilizadas las armas pequeñas de cuerpo a cuerpo (como las dagas) que se utilizan mientras te aferras a tu contrincante. En general, cualquier jugador no nativo de este plano tiene un -2 al GAC0 y un +6 a la iniciativa como penalización con armas cuerpo a cuerpo a causa de la ingravidez.

Para mayor comodidad de los turistas, un grupo de magos han creado un campo dotado con gravedad que mantienen por medio de poderosos hechizos. Este campo es llamado “la arena de los caballeros”, debido al nombre de la asociación que lo mantiene. La entrada a este campo cuesta 10 mo y es considerado un lujoso campo de atracciones. Hay veces que algunos sigilianos deciden saldar sus cuentas “como es debido” así que se citan en este campo para pelear en condiciones. Por ello la orden alquila el establecimiento por 100 mo la hora, para que se peguen con ganas.

## Conexiones con otros planos o mundos:

Existe un portal que une este mundo con Sigil, está en alguna parte de la mansión de los planos, en la ciudad enana de Lisato. Esta mansión ha sido expropiada por el gobierno de Lisato que la utiliza con fines comerciales, gracias a ello Lisato ha pasado de ser una pequeña ciudad a convertirse en la capital de uno de los reinos más prometedores de Dipvu. El rey de Lisato conoce la importancia que para su país representa el monopolio del comercio interplanar y no piensa permitir que nadie pueda ponerlo en peligro. Por ello, cada vez que alguien entra en este mundo, se registra escrupulosamente todo lo que trae y se le da un vale. A su regreso deberá traer el vale y todo lo que este registrado, en caso contrario no se le permite regresar a Sigil. A parte de esto, los enanos cobran 200 mo por utilizar el portal.

## Conocimiento sobre los planos:

Los típicos de casi todos los mundos del plano material primario.



## El fuego:

Desde el principio de los tiempos, este mundo se ha calentado gracias a una llama perenne que está ubicada en el centro del mundo. Por ello en estas tierras no se conocen ni la noche ni las estaciones.

## Tecnología:

Aquellos que quieren aumentar su velocidad, se colocan unas aletas en los pies semejantes a las que utilizan los submarinistas actuales. Estas aletas permiten doblar la velocidad normal y cuestan 35 mo.

También existen unos vehículos que se mueven con una hélice movida por medio de pedales. Se utilizan muchas variantes de estos vehículos desde los más grandes, impulsados por el trabajo de cientos de esclavos y que pueden mover varias toneladas de mercancías hasta otros más pequeños accionados por una sola persona y capaces de transportar 200 kg.<sup>3</sup>

## Criaturas de Dipvu:

Este mundo está habitado por humanos, halflings, elfos, enanos, goblins, orcos y espantajos. Que se dedican a lo que es habitual en ellos, los orcos a saquear, los enanos a la minería y los halflings al cultivo.

Al fuego de los hogares, los viejos hablan de antiguos enanos que excavaron a tanta profundidad que han conseguido perforar el planeta y acceder al mundo que hay más allá. Las leyendas hablan de un mundo helado.

## Objetos mágicos de Dipvu:

**Cinturón magnético de Lioskomo:** Cuando el poseedor de este cinturón da una orden de mando, el cinturón se queda pegado al rival con una fuerza 18/00. Este cinturón es muy útil para mantener un combate cuerpo a cuerpo sin tener que estar agarrando a su rival con una mano. El cinturón no se despega hasta que el dueño del cinturón pronuncia otra orden de mando.

PE: 800 Coste: 10.000 mo

**Punta de lanza de alcance limitado:** Estas puntas son relativamente comunes, ya que no son muy difíciles de hacer. Su principal utilidad es que si no chocan contra nada primero, frenan su avance tras recorrer 100m, quedando suspendidas en ese lugar. Gracias a esto se pueden recoger tras el combate. Estas armas suelen ser transmitidas de padres a hijos y son muy comunes en este mundo. Cualquier jugador nativo de este mundo tiene un 70% de posibilidades de tener 1d8 de estas puntas desde el principio.

PE: 35 Coste: 250 mo

## Animales:

Casi todos los animales de este mundo se han adaptado a la falta de gravedad desarrollando aletas que le permitan desplazarse mejor. Estas aletas tienden a tener un gran tamaño, desproporcionadas con el cuerpo del animal.

## Religión:

**Gaihu, el dios mutilado, el padre del fuego**

---

<sup>3</sup> Aunque no halla gravedad, es necesaria mucha fuerza para mover un objeto, según la ley Fuerza = Masa X Aceleración

Cuentan que en el principio de los tiempos todo era oscuro. Pero Gaihu se apiadó de los hombres y decidió crear el gran fuego que hoy calienta el planeta. Para ello tuvo que mutilarse, unos dicen que se cortó una mano, otros hablan del pene. Pero el caso es que esa parte de su cuerpo es lo que ahora da luz al mundo.

**Alineamiento:** Esta deidad es Neutral, sus seguidores y sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento, curiosamente predominan los legales malvados.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9. Sabiduría 16 o más da +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquiera

**Pericias en no armas:** Recomendadas: leer/escribir, religión.

**Deberes del sacerdote:** Prestar consejo y ayuda a todos los fieles que la soliciten. Según las distintas versiones del culto, los sacerdotes tienen distintas restricciones. Los que afirman que Gaihu se mutiló el pene, deben haber sido castrados antes de ser aceptados en el sacerdocio, mientras que los que se inclinan por la mano deben mutilarse los dos meñiques como símbolo del sacrificio que realizó su dios.

**Restricciones en armas y armaduras:** armas permitidas: arco, ballesta, cuchillo, daga/puñal, dardo, jabalina, lanza. Armaduras permitidas: armaduras metálicas..

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: adivinación, curadora, sol, clima, total. Acceso menor a hechizo, elemental del fuego, protección, vegetal (sólo algas).

**Poderes:** *ahuyentar muertos vivientes*

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 9 y consisten en:

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 6 monaguillos de nivel 0

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Una mano o un pene (según versiones) en llamas.

# NODIANS

## Descripción:

Nodians es un mundo calentado por un sol moribundo, que se está apagando poco a poco. Su estrella es demasiado débil como para mantener unas temperaturas normales en la mayor parte del planeta, por lo que los hielos glaciales avanzan lenta pero inexorablemente, ocupando ya las tres cuartas partes del mundo. Tan solo las zonas próximas al ecuador siguen manteniendo unas temperaturas lo suficientemente templadas como para permitir una existencia relativamente similar a la de otros mundos.

## El frío: (Por Juan Cuadra, juancuadra@meridiam.es)

En las partes más extremas de Nodians el frío es uno de los principales peligros, muchas veces más que otras chiquilladas como los dragones y esos monstruos típicos de otros mundos. Cualquier criatura expuesta a las extremas condiciones de frío, recibirá daño de la siguiente forma:

- Ropas adecuadas de abrigo (capa gruesa, botas de piel, camisa de piel, etc): 1 punto / hora
- Protección parcial (camisa de piel y capa, pero no pantalones, botas sin forrar, etc): 2 puntos / hora
- Protección mínima o sin protección (ropa no adecuada para climas helados): 3 puntos / hora

Los neandertales reciben un punto menos de daño, es decir, con protección adecuada, 0 puntos; con protección parcial 1 punto y sin protección 2 puntos. Las criaturas salvajes se considera que tienen protección adecuada, a no ser que se especifique lo contrario.

Cada 5 puntos de daño, consecutivos, sufridos de este modo, la criatura debe efectuar una tirada de Shock de Sistema. Es decir, si un personaje pasa cinco horas con protección adecuada a la intemperie, deberá efectuar un control, pero no si primero pasa 3 horas, después vuelve a un refugio a dormir y pasa otras dos horas en el exterior. Si la tirada de Shock del Sistema tiene éxito, el individuo ha resistido el frío, al menos de momento, y no hay efectos perjudiciales adicionales. Si la falla, ha comenzado a sufrir los efectos de la congelación.

La parte afectada puede ser determinada por el DM, según la situación y lo bien equipado que estuviese el individuo, o determinarse al azar según la siguiente tabla:

### 1d10

1 - Cabeza. Hipotermia muy grave. El personaje entra en un estado febril similar al aturdimiento. Cualquier actividad que requiera concentración estará penalizada con un -5 o -25%. Si el personaje no encuentra un refugio y una fuente de calor, debe realizar un TS contra veneno -5 cada media hora (modificada por el bonificador de constitución) o caer inconsciente. Una vez inconsciente, si no recibe atención y calor en tantos turnos como su constitución, el personaje morirá de hipotermia.

2 - 3. Brazo derecho. El brazo derecho ha comenzado a congelarse. Cualquier actividad en la que se utilice este brazo, tiene una penalización de -5, menos el ajuste de reacción por alta destreza. Cada hora adicional que el personaje permanezca a la intemperie debe realizar una TS contra venenos modificada por el bonificador de constitución. Si la falla, la congelación habrá comenzado a cangrenar el brazo. Si a partir de ese momento no recibe atención y calor en tantos turnos como su constitución, el brazo se habrá congelado irremisiblemente, y habrá que amputarlo. Hay un 75% de probabilidades de que solo haya que amputar la mano. En los demás casos, deberá amputarse el brazo entero. Con un resultado de 01 solo es necesario amputar 1d4+1 dedos.

4 - 5 Brazo izquierdo. Ídem anterior

6 - 7 Pierna derecha. Ídem brazo, salvo que la TS contra veneno tiene una penalización de -2, ya que las piernas tienen mas contacto con el hielo del suelo. En caso de congelación irremisible, hay un 80% de probabilidades de que solo haya que amputar el pie. Con un resultado de 01-05 solo es necesario amputar 1d3+2 dedos.

8 - 9 Pierna izquierda. Ídem anterior.

10 Hipotermia generalizada del organismo. El personaje debe realizar una TS contra veneno modificada por su bonificador de constitución o caer en un coma hipotérmico. A partir de ese momento, y mientras se

mantenga consciente, deberá realizar nuevas tiradas cada turno, hasta que encuentre refugio y calor o entre en coma. Una vez inconsciente, al personaje deben proporcionársele calor, refugio y cuidados médicos antes de la mitad de su constitución (redondeando hacia abajo) o morirá.

Un conjuro de *curar heridas* no evitan los efectos de la congelación. Un *curar enfermedad* tendría el efecto equivalente a un *Veneno lento*, retrasando los efectos perjudiciales. Un miembro congelado irremisiblemente solo puede ser curado con un conjuro de *Volver a la vida miembro congelado* o superior.

## Geografía:

Se podría dividir este mundo en 7 regiones, que en realidad no son más que 4 repetidas según un patrón simétrico:

**HELOGAD:** El Gran Glaciar del Norte. Es eso, un glaciar que se extiende durante miles de kilómetros por todo el Norte de Nodians.

**UROPA:** Se trata de una tierra de topografía complicada, llena de contrastes, la más mínima elevación se convierte en una cumbre de nieves perpetuas pero como oposición, los valles de esta región son lo suficientemente fértiles como para mantener a los neandertales y muchas enormes bestias como los mamuts y los rinocerontes lanudos. Lo más característico de esta región son precisamente los contrastes de temperatura, está puede tener variaciones de decenas de grados en apenas un par de kilómetros, por lo que frondosos bosques conviven con fríos glaciales en regiones relativamente pequeñas.

**GITO:** Al sur de Uropa se extiende una gran llanura de tierras semidesérticas, la mayor parte de las tierras de Gito son lo que antiguamente fueron los océanos del planeta y están cubiertas de una espesa capa de sal. Lo que impide la agricultura. Sin embargo no todo son llanuras de sal en Gito, durante los meses de verano, la parte más septentrional del casquete polar se derrite provocando una gran riada de agua que cae sobre Gito, formando ríos que fluyen plácidamente por los valles excavados a lo largo de siglos tras arrastrar todo el sal hasta el mar. Se conocen 9 grandes ríos en Gito, los cuales se van dividiendo en cientos de afluentes según se asciende hacia el norte. Los ríos arrastran una gran cantidad de limo muy fértil que se deposita en el fondo de los valles cuando los meses más fríos impiden que siga cayendo agua del norte. Estos momentos son aprovechados por los humanos que pueblan los ríos para plantar sus cultivos.

**MARES:** Los ríos descargan su agua en 4 lagos muy salados, similares a los grandes lagos de nuestro mundo, como el Titicaca o el Victoria. Estos lagos siguen recibiendo el nombre de mares por los pobladores de Nodians por pura tradición. Estas masas de agua están habitados por elfos que construyen aldeas flotantes.

**FRICA:** Frica es el perfecto reflejo de Gito, es en todo igual salvo que está regada por tan sólo 5 ríos. Es importante destacar que Frica está en el hemisferio sur, por lo que sus estaciones son inversas a las de Gito, cuando en Gito es verano, en Frica es invierno.

**SIUM:** Esta tierra es similar a Uropa, con la importante ausencia de neandertales, ya que en esta tierra sólo existen Gigantes de los hielos.

**SURLAD:** El casquete helado del sur, gran masa de hielo mucho mayor que Helogad, aunque esta es de tamaño considerable. Existe el rumor de que cuando el Dios Huido (ver religión) se enfadó, escapó haciendo un agujero justo en el centro del Polo Sur, ahuecando el interior del planeta y llevándose a aquellos que le fueron afines. Según esta leyenda, se podría ir hasta allí y descender a las tierras benditas. Recientemente una secta de religiosos han ofrecido 20.000 mo a aquel que haga el trayecto y le ruegue a la divinidad su regreso, pero cualquiera se atreve a atravesar el hielo...

## Conexiones con otros planos o mundos:

Las leyendas afirman que hay una conexión entre Surland y el Plano Paraelemental del hielo, lo que explicaría que el casquete polar norteño sea menor que el más austral.

Es de dominio público que existe un portal a Sigil en algún lugar de los desiertos de Gita, pero sólo unos pocos grupos de nómadas centauros lo conocen.

## Conocimiento sobre los planos:

Muy rudimentarios.

## Clima:

El clima de Nodians es muy seco, ya que casi todo el agua que antaño estaba en la atmósfera está ahora en los casquetes polares. El invierno es especialmente seco y frío, congelándose casi todo el agua de los ríos. Durante el invierno sin embargo, este mundo es azotado por fuertes tormentas.

Los pueblos que habitan los ríos distinguen tres estaciones, la estación de la inundación; en la que la riada procedente de los glaciares convierte los valles en un lago poco profundo, y a las aldeas en islotes protegidas por pequeños muretes de contención. La estación de la cosecha y la de la recolección, también llamada de la sequía por la poca agua líquida que suele haber.

## Criaturas de Nodians:

### HUMANOS:

Existen muchos pueblos humanos que han convertido los valles de los ríos en su hogar. Estos hombres han creado una serie de férreas monarquías gobernadas por un rey-sacerdote con poder absoluto y que en muchos casos es considerado un dios por sus súbditos.

### CENTAUROS:

En Nodians viven (quizá sería mejor decir sobreviven) una serie de pueblos de centauros que se han visto obligados a cambiar radicalmente su forma de vida tras la desintegración de la masa forestal en las zonas templadas. Los centauros se han adaptado al desierto y han aprovechado sus condiciones físicas para dedicarse a cruzar las grandes distancias que existen entre un río y otro dedicándose al comercio.

Estos centauros son menos corpulentos que los de otros mundos, sin embargo son mucho más musculosos y están mejor adaptados a el esfuerzo necesario para recorrer grandes distancias.

Los Pjs. centauros deben restar un -1 a su Sabiduría pero ganan un +1 a su Constitución.

### HIBRIDHOMBRES:

Estas extrañas criaturas han sobrevivido en algunos poblados de los desiertos de sal, donde viven de la venta de sal a los centauros que a su vez se la venden a humanos y elfos. Los hibridhombres hacen sus viviendas con ladrillos de sal, esto puede parecer estúpido a primera vista, pero la gran sequedad del clima las convierte en edificios muy duraderos, los hibridhombres buscan zonas poco expuestas a las lluvias.

Los hibridhombres son muy desconfiados, nunca dejan que nadie traspase sus murallas. Para comerciar con los centauros dejan su mercancía en las afueras, los centauros que ya conocen el sistema, las recogen y dejan sus productos.

Debido a lo caótico de la naturaleza de los hibridhombres, no hay reglas fijas para las características de los nuevos Pjs. Estos deben tirar 1D6 por cada una de las características, si el resultado es de 6, pueden bonificarla con un +1, si el resultado es de 1, deben restar un -1. La única excepción es la tirada de Carisma, esta característica tendrá necesariamente un -1.

### ELFOS:

Los 4 mares de Nodians son muy ricos en pescados, y bastantes poblados elfos se aprovechan de ello. Estos mares no son muy profundos, por lo que las poblaciones élficas han encontrado un curioso sistema para poblar el mar. Los elfos suelen cortar los altos juncos que crecen en la zona, estos juncos son acumulados formando un islote sobre el que se construye el poblado. Todos los años se echan nuevos juncos encima que reemplazan a los que se van pudriendo debajo, por lo que los islotes están hoy apoyados sobre metros de juncos depositados a lo largo de cientos de años. Las aldeas elfas están ancladas por varios puntos al fondo del mar, fondo que normalmente no está muchos metros más abajo, de manera que los poblados no se desplazan apenas.

Debido al hábitat de los elfos, el agua potable en sus poblados es muy cara, mucho más de lo normal en cualquier otro sitio.

## NEANDERTALES:

Esta raza, única en el Multiverso, habita las frías tierras de Uropa, formando tribus nómadas que habitan los bosques de esta región. Suelen tener religiones animistas y dedicarse a la caza, sobre todo del reno, aunque no le hacen ascos a las criaturas grandes. Eventualmente, los neandertales venden las pieles que les sobran a los humanos del sur, pero no es un comercio constante.

Los Pjs. neandertales empiezan con un +1 a su Constitución pero sufren un -1 a su Carisma por su carácter apático. Además, cualquier Pj. neandertal debe escoger el kit “salvaje” del libro del buen correspondiente a su categoría. No existe ningún neandertal ladrón.

## GIGANTES DE LOS HIELOS:

Desgraciadamente para las gentes de Frica, Sium no está habitado por neandertales, sino por Gigantes de los hielos. Estos gigantes son conocidos por su mala leche, y por sus constantes hostigamientos a las poblaciones humanas.

No recomiendo a los Gigantes como Pjs. pero como siempre, eso es decisión tuya. Propongo un +2 a la Fuerza y otro +1 a la Constitución y un -1 a la Sabiduría, a la Inteligencia y a la Destreza.

## GENASIS DEL HIELO<sup>4</sup>(Creado por Afterburner, afterburner@erols.com, traducido por Jorge Coto)

El crujiente, refrescante frío de una arroyo de montaña alimentado por nieve derretida; el penetrante frío de una profunda ventisca. Así es el corazón de un Genasi del Hielo.

Suele bromearse diciendo que los Genasis del Hielo no pueden tener emociones porque su corazón es frío, pero en realidad resulta que los Genasis del Hielo son los más apasionados de todos los Genasis (Para- y Cuasi- incluidos). Como todos los Para- y Cuasi-genasis, los Hijos del Glacial tienen gran curiosidad por el resto del Multiverso, pero la curiosidad de los Genasis del Hielo toma un apasionamiento extremo (algunos dirían “desesperado”). Las canciones hablan de que la vida en el Plano Paraelemental del Hielo nunca tomará ningún extremo emocional, y que los nativos suelen tender hacia el lado más desapasionado. Por esto, cuando los Genasis del Hielo se aventuran en el ancho Multiverso, parece que pretenden recuperar el tiempo perdido y acaparar la mayor cantidad de experiencias posibles. (Muchos Genasis del Hielo pertenecen a la facción de los sensibles, a causa de las coincidencias con su filosofía)

Aparentemente, todos los Genasis del Hielo tienden a tener rasgos afilados, angulosos. Adicionalmente, pueden tener uno o más de los siguientes rasgos:

- \* Piel y/o pelo blanco o azul clarito.
- \* Carne es extremadamente fría.
- \* Una fina capa de escarcha en su pelo.
- \* El leve sonido a una tormenta de nieve suena cada vez que hablan.

A causa de su naturaleza extremadamente curiosa, los Genasis del Hielo reciben un +1 a su Inteligencia y a su Carisma. Pero también a causa de esta acentuada curiosidad, tienen un -1 en su Sabiduría. Además, su salud suele ser tan frágil como un copo de nieve, por lo que sufren una penalización de un -1 en su Constitución. Los Genasis del Hielo son completamente inmunes a los efectos del frío no mágico, y suelen ser contratados por gentes importantes para explorar las áreas árticas de varios mundos primarios. Son afectados normalmente por los ataques mágicos aunque estén basados en el frío (como el aliento de un dragón blanco), pero ganan un +1 a sus TS contra hechizos basados en el frío o en el hielo cada 5 niveles.

Adicionalmente, los Genasis del Hielo pueden lanzar *Escarcha* una vez por día, como si fueran magos de nivel 5°. La *escarcha* cubre la superficie del suelo con una fina capa de hielo, siendo el resultado idéntico al del hechizo de nivel 1 *Grasa*. Los Genasis del Hielo llaman esta habilidad “enfriar los ánimos”. (A los Genasis del Hielo les encantan los juegos de palabras). Además, los Genasis del Hielo pueden caminar sobre una superficie helada con la totalidad de su movimiento sin miedo a resbalar o caerse.

Debido a su naturaleza inquisitiva y a su deseo de experimentar la variedad de las cosas, los Genasis del Hielo pueden ser de cualquier categoría salvo Guardabosques, Paladín o Bardo. Pueden ser multiclase, de hecho muchos han cogido esa ruta debido a que no quieren restringirse a una sola porción de experiencias. Cualquier combinación de las cuatro categorías básicas (Guerrero, Mago, Sacerdote, Ladrón) es una multiclase aceptable para un Genasi del Hielo. Si un Genasi del Hielo elige ser un mago

---

<sup>4</sup>Los Genasis son una raza de Pj que aparecen en el Planeswalker's Manual, aún no traducido al castellano.

especialista, él/ella debe elegir entre ser un elementalista del agua o del aire. De manera similar, un sacerdote de esta raza debe adorar un poder del Hielo, Frío, Aire o Agua.

Los Genasis del Hielo pueden ser de cualquier alineamiento.

#### Características requeridas:

FUE	DES	INT	SAB	CON	CAR
4/18	7/18	5/18	3/18	4/18	3/18

#### Edades y efectos del envejecimiento:

Edad inicial	Madurez*	Vejez**	Ancianidad***	Máxima edad
20+1D10	60	80	120	120+6D10

\*-1 Fue/Con, +1 Int/Sab

\*\* -2 Fue/Des, -1 Con, +1 Sab

\*\*\* -1 Fue/Des/Con, +1 Int/Sab

#### Altura y peso medios:

Altura	Modificador	Peso	Modificador
160/110	6D10	61/60	2D8

#### Límites de nivel

Guerreros: 11

Mago\*: 15

Sacerdote\*\* : 14

Ladrón\*\*\*: 13

\*incluyendo magos especialistas

\*\*incluyendo sacerdotes específicos

\*\*\* Los ladrones Genasis del Hielo tienen los siguientes modificadores raciales: EP: -5%, OS: -10%, LL: +15%

Los Genasis del Hielo llegaron a este mundo por un vórtice que une Surlad con el Plano Paraelemental del Hielo. La verdad es que se sentirían bastante cómodos aquí si no fuera por los violentos gigantes que viven al norte. Temen tanto a estos que pocas veces se aventuran hacia menos australes. Por lo que no saben que hacia el norte hay humanos y elfos. De hecho creen que todo este mundo está cubierto de hielo.

## Objetos mágicos típicos de Nodians:

**Amuleto de resistir el frío:** Este amuleto le otorga a su poseedor un +25% a sus tiradas de Shock del Sistema a causa del frío extremo.

PE: 750 Coste: 1.500 mo

**Amuleto de calor insoportable de Muisazo:** A pesar de su rimbombante nombre, este amuleto no desprende un calor ni mucho menos insoportable, para nadie salvo para los gigantes de hielo o para los genasis del hielo. Si un individuo perteneciente a una de estas dos razas está a menos de 10m de distancia del amuleto, sufre un aumento de temperatura que le proporciona una penalización de -2 a sus tiradas de GAC0 y a su CA.

PE: 750 Coste: 8.000 mo

## Animales y seres típicos de Nodians:

Los animales de Nodians son relativamente comunes si exceptuamos las regiones de Uropa y Rica, zonas pobladas por seres muy raros en el resto del Multiverso, una serie de mamíferos que describimos a continuación.

## Neandertales

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subártico
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Onmívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Media (10)
<b>TESORO:</b>	L, M
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico (bueno)
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-16 (2d8)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	Variable (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	Variable (1)
<b>GAC0:</b>	Variable (20)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	Variable (1)
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'70m)
<b>MORAL:</b>	Media (10)
<b>VALOR PE:</b>	7

Los neandertales son humanoides de aspecto simiesco. Tienen los brazos más largos que los humanos y las piernas están un poco flexionadas. Pero es preciso evitar que estas apariencias engañen, bajo su mata de pelo se esconde un cerebro más grande que el de cualquier humano (media de 1.500 c<sup>m3</sup> mientras que en los humanos la media es de 1.300 c<sup>m3</sup>)

En general se puede decir que su anatomía es producto de la perfecta adaptación al frío; tienen una nariz muy pequeña y achatada, para mantener mejor el calor. Además carecen de pómulos y de mentón, lo que les da una apariencia muy aerodinámica, muy útil cuando sopla el frío viento del norte. No es la única adaptación de la que gozan, también tienen el “foramen magnum” (orificio del cráneo por el que la médula espinal contacta con la masa encefálica) muy atrasado, de manera que siempre tienen la cabeza inclinada sobre el pecho, pudiendo respirar el aire más caliente que está en contacto con su pecho. Este esfuerzo prolongado con una cabeza tan pesada requiere de unos fuertes músculos en el cuello, que a su vez necesitan un enganche sólido en el cráneo. Por eso los Neandertales tienen el llamado “moño occipital”, consistente en un pequeño saliente en la parte trasera del cráneo, en donde se pueden agarrar los músculos.

Sin embargo no todos los músculos de los neandertales están tan desarrollados. Por ejemplo sus músculos faciales son casi inexistentes. Es por esto por lo que todas las razas de Nodians afirman que los neandertales tiene una cara muy poco expresiva. Además su lengua tiene muy poca fuerza, debido a que sólo la usan para comer. No hablan, o por lo menos no como nosotros, sino que utilizan una combinación de símbolos visuales y de gruñidos, difíciles de interpretar por los humanos no acostumbrados a ellos. Su falta de habla provoca otro hecho curioso, su laringe está muy elevada, como la de los recién nacidos, lo que les permite beber o comer y respirar a la vez.

*Combate:* Los neandertales no son muy duchos en tácticas militares, probablemente porque nunca lo han necesitado ¿quien iba a querer invadir sus tierras?. Sin embargo su experiencia en la caza les ha convertido en unos expertos emboscadores. Gozan de un -2 a la tirada de sorpresa.

*Hábitat/sociedad:* Los neandertales viven en clanes de en torno a 10 personas. Estos clanes controlan un terreno definido por un cuadrado de 2 horas de marcha, o sea, que lleve 2 horas caminar de un extremo al otro. Por eso, hay algunos clanes que controlan terrenos relativamente extensos mientras que otros son más bien pequeños.

*Ecología:* Los clanes de neandertales se dedican casi exclusivamente a la caza, a la recolección, eventualmente al carroñeo y mas eventualmente aún al comercio. Sus presas preferidas son los renos, y los bisontes aunque no les hacen ascos a otras piezas, como los conejos o los humanos, incluso algunos clanes practican el canibalismo asiduamente.



## Mamuts

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subártico
<b>FRECUENCIA:</b>	Común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Hervívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semi (2-4)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-12 (1D12)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	12 (15 emb)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	13
<b>GAC0:</b>	9
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2D8
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Pisotear por 2D10
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G a E (3 a 4m altura)
<b>MORAL:</b>	Inestable (7)
<b>VALOR PE:</b>	6.000

Los mamuts son inmensos elefantes peludos que viven en Uropa y Rica. Estos elefantes se alimentan de hojas y otros vegetales, por lo que no suelen ser peligrosos a no ser que se sientan amenazados. Lo que, por otra parte, ocurre muy a menudo.

*Combate:* Los mamuts basan todo su ataque en la embestida, sus colmillos están curvados de manera que es prácticamente imposible que se claven en nadie, pero sin embargo la fuerza que descargan en la embestida es mayor que la de otros mastodontes. Muchos estados humanos del norte los han utilizado en sus guerras, demostrando ser muy eficaces como arietes contra las murallas enemigas.

*Hábitat/sociedad:* Los mamuts viven en manadas, estas manadas se toman muy en serio la defensa de los suyos, por lo que suelen defender activamente a su grupo.

*Ecología:* La caza del mamut es un gran acontecimiento en la vida de los neandertales, normalmente se unen varios clanes vecinos formando grupos de varias decenas de cazadores. El mamut cazado da comida para todo un año, así como una gran cantidad de materiales muy útiles, como las pieles, los ligamentos o el marfil, que intercambian con los humanos del sur por productos exóticos, como el vino o las frutas confitadas en miel. (Muy útiles para curar el escorbuto)

## Rinoceronte lanudo

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subártico
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco Común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Hervívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4 (1D4)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	12, emb 15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	5
<b>GAC0:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3-18 (3d6)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'50m alto)
<b>MORAL:</b>	Media (10)
<b>VALOR PE:</b>	975

Los rinocerontes lanudos son casi idénticos a nuestros actuales rinocerontes con la importante diferencia de que están cubiertos por una espesa capa de pelo que les protege muy eficazmente del frío.

*Combate:* Los rinocerontes lanudos son conocidos por su fiereza, se ha visto a algunos de ellos destripando mamuts. Las tácticas de los rinocerontes lanudos son simples pero eficaces. Consisten en embestir con su poderoso cuerno contra aquello que se mueva demasiado. Afortunadamente para el resto de animales que viven con los rinocerontes, estos son muy miopes. Por lo que si el viento te acompaña y eres lo suficientemente silencioso, podrás pasar cerca de él sin que se entere.

*Hábitat/sociedad:* Los rinocerontes lanudos son solitarios, aunque no celosos de sus territorios, por lo que no suelen enfrentarse más que en la época de celo.

## Tigre dientes de sable

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subártico
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-2
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	6
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	7 +2
<b>GAC0:</b>	13 (11)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2-5/2-5/2-12
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'2-1'4m largo)
<b>MORAL:</b>	Estable (8)
<b>VALOR PE:</b>	650

Al ir adaptándose los grandes mamíferos a su vida en el frío han ido cubriéndose de espesas capas de pelo y grasa. Según las pieles de sus presas iban engordando, los predadores han tenido que desarrollar métodos de perforar esta protección. El tigre dientes de sable ha desarrollado unos largos colmillos capaces de cumplir esta función.

*Combate:* A pesar de su fiero aspecto, los largos colmillos de estos animales les impiden ser buenos combatientes a no ser que estos estén cubierto por una gruesa capa de grasa. Por ello los tigres dientes de sable nunca atacará a un humanoide a no ser que sea provocado o que este muy hambriento. Su GAC0 es para animales normales, el que está entre paréntesis es apropiado para los ataques a criaturas grandes.

*Hábitat/sociedad:* Los tigres dientes de sable no sólo son solitarios, sino que también son muy territoriales, por lo que no es muy raro verlos peleándose.

## Religión:

### Kriko, Dios del Frío, Padre del Hielo, Señor de la Ventisca

Tras la marcha del Dios Huido Kriko se instaló en el Mundo. Unos cuentan que fue Kriko quien expulsó al Dios Huido, otros dicen que Kriko era en realidad su hijo. Puede que ambas versiones sean ciertas o puede que no, pero lo cierto es que el viento helado de Kriko sopla sobre el 75% del planeta.

En general es un dios odiado por los Neandertales, que lo consideran maléfico. Adorado por los gigantes del hielo, que se consideran sus hijos. Y mirado con temor y respeto por humanos y elfos.

**Alineamiento:** Esta deidad es Caótico Malvada, sus seguidores y sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento malvado.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Constitución 10. Sabiduría o Constitución 16 o más da +5% de experiencia, ambos por encima de 15 otorga un +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquiera menos neandertales.

**Pericias en no armas:** Requerida: Sentido del clima. Recomendadas: leer/escribir, religión.

**Deberes del sacerdote:** Llamar a la guerra santa contra los neandertales, que con su estúpida actitud están obstaculizando el avance del Frío en el Norte y por lo tanto también en el sur.

**Restricciones en armas y armaduras:** Ninguna

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: clima, guerra y total. Acceso menor a combate, protección.

**Poderes:** Los sacerdotes de Kriko se van convirtiendo paulatinamente en criaturas del frío, siguiendo la siguiente escala:

NIVEL	VENTAJAS	DESVENTAJAS
3	Sufren la mitad de daño por la exposición al frío y las armas basadas en él.	Sufren el daño completo por el calor y las armas basadas en él.
8	Pueden teleportarse al plano Paraelemental del Hielo una vez al mes.	
12	Inmunes al daño producido por la exposición al frío y las armas basadas en él.	Sufren el doble del daño completo por el calor y las armas basadas en él.

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 9 y consisten en:

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 2 Gigantes del hielo guerreros de nivel 3

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Un tímpano de hielo.

### Nilie, Diosa del Río, Madre del Calor, Señora de las crecidas.

Nilie es la hija del Dios Huido, su padre quiso llevársela con él, pero ella tuvo piedad de los hombres y prefirió quedarse con ellos. La principal función de esta diosa es asegurarse de que el deshielo se produce todos los años y de que el caudal de los ríos no desciende. Es una diosa débil, más que Kriko, y poco a poco va perdiendo la partida. Se dice que sólo el día en el que haya más hombres buenos que malos Nilie vencerá.

Los sacerdotes de Nilie son pacifistas por definición, por ello deben conformarse con 1D6 en vez de 1D8 a la hora de calcular sus pg.

**Alineamiento:** Esta deidad es Legal buena, sus seguidores y sacerdotes pueden ser de cualquier alineamiento bueno.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Sabiduría con 16 o más otorga un +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquiera menos Gigantes de hielo, no se sabe de ningún sacerdote neandertal, pero no es algo imposible.

**Pericias en no armas:** Requerida: Curación. Recomendadas: leer/escribir, religión.

**Deberes del sacerdote:** Nunca puede negarse a ayudar a alguien que lo necesite. No pueden usar la violencia.

**Restricciones en armas y armaduras:** No pueden usar ninguna

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: adivinación, curadora, sol, clima, hechizo, elemental del agua, protección, vegetal, total

**Poderes:** Una vez al día, cualquier sacerdote de al menos nivel 1 puede *imponer las manos* como los paladines y utilizar la *palabra apaciguadora* tal como se describe en el Manual del Buen Sacerdote. A

nivel 3, los sacerdotes de Nilien pueden lanzar el hechizo *calor bendecido*, tal como es descrito en el Tomo de Magia, tres veces al día. A nivel 6 pueden volver a la vida un miembro congelado por el frío tres veces a la semana.

**Seguidores y fortalezas:** los recibe al nivel 9 y consisten en:

⇒ 3 sacerdotes de nivel 3

⇒ 6 sacerdotes de nivel 1

⇒ 12 hombres de nivel cero con la pericia de curación y herbalismo

El sacerdote debe pagar la mitad del coste de la fortaleza.

**Símbolo:** Una llama

### El Dios Huido

Hace muchos miles de años este mundo era un mundo caliente y repleto de vida. Pero algún pueblo ofendió al dios principal y este decidió marcharse. Cual fue la ofensa es un tema muy discutido, cada pueblo tiene su propia teoría, normalmente culpando a su vecino/enemigo. Unos dicen que fue culpa de los Gigantes del Hielo que le echaron, otros afirman que la culpa la tuvieron los humanos por su impiedad, otros sostienen que al dios le ofendió la prepotencia de los elfos...

Nadie sabe como se llamaba el Dios Huido, muchos dicen que cuando alguien lo descubra, el dios se verá obligado a volver. Pero los teólogos afirman que esto es una estupidez carente de sentido.

Este dios no otorga poderes ni hechizos a sus sacerdotes, a pesar de lo cual, es con mucho el que adoradores tiene. Los mortales siguen elevándole plegarias en la esperanza de que así la divinidad acabará perdonándoles. O como mínimo llevarles a su mundo. Lo único que se sabe a ciencia cierta es que aquellos sacerdotes que alcanzan el nivel 12 desaparecen y nadie vuelve a saber nada de ellos. Los seguidores del Dios Huido afirman que la divinidad se los ha llevado a su paraíso.

### Animismo

Los neandertales adoran a los espíritus de la tierra y la vida. Son varios miles de espíritus, que otorgan un hechizo distinto cada uno. Por lo que el lanzamiento de los conjuros consisten en una invocación al espíritu preciso, para que este desate su poder.

**Alineamiento:** Estas pequeñas deidades son de varios alineamientos, predominando los neutrales. Sus seguidores y shamanes (sacerdotes) pueden tener cualquier alineamiento. Pero predominan los caóticos.

**Puntuaciones mínimas de habilidad:** Sabiduría 9, Constitución 10. Sabiduría o Constitución 16 o más da +5% de experiencia, ambos por encima de 15 otorga un +10% de experiencia.

**Razas permitidas:** Cualquiera, preferiblemente neandertales.

**Pericias en no armas:** Requerida: Sentido del clima. Recomendadas: Curación, Astrología.

**Deberes del sacerdote:** Debe servir de guía a la comunidad. Los shamanes neandertales son una parte muy importante de la política del clan. Sólo el líder es más respetado que él.

**Restricciones en armas y armaduras:** Ninguna

**Esferas de influencia:** Acceso mayor: adivinación, curadora, clima, total. Acceso menor a hechizo, elemental del agua, protección, vegetal.

**Poderes:** Los shamanes pueden hacer una complicada ceremonia la noche anterior de una cacería. En esta ceremonia el shaman caza el alma de la bestia antes de cazar a la bestia en si. Para realizar esta ceremonia, el shaman debe tener al menos los mismos niveles que dados de golpe tenga el animal. Durante la cacería, cualquier tirada de los cazadores tiene un bonus de +5 o +25%. Este hechizo no funciona con criaturas sintientes.

**Seguidores y fortalezas:** Venga, ¿estas de coña?

**Símbolo:** No tiene

## Magia:

### MAGIA SACERDOTAL

**Destruir sal** (Alteración)

Esfera: Elemental (agua)

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: Permanente

Tiempo de lanzamiento: 2 turnos

Área de efecto: 1 litro / nivel

Nivel: 1

Tirada de salvación: No

Este hechizo puede ser lanzado únicamente sobre una masa de agua salada inerte, que se convierte automáticamente en agua potable.

**Volver a la vida miembro congelado** (Necromántica)

Esfera: Curadora

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: Permanente

Tiempo de lanzamiento: 2 turnos

Área de efecto: Un miembro

Nivel: 6

Tirada de salvación: Especial

Un hechizo de *Volver a la vida miembro congelado* permite recuperar un miembro que se haya perdido por culpa del frío. El afectado debe pasar un control de Supervivencia a la revivificación, si falla la tirada el miembro no puede ser recuperado sin un *regenerar* o superior.