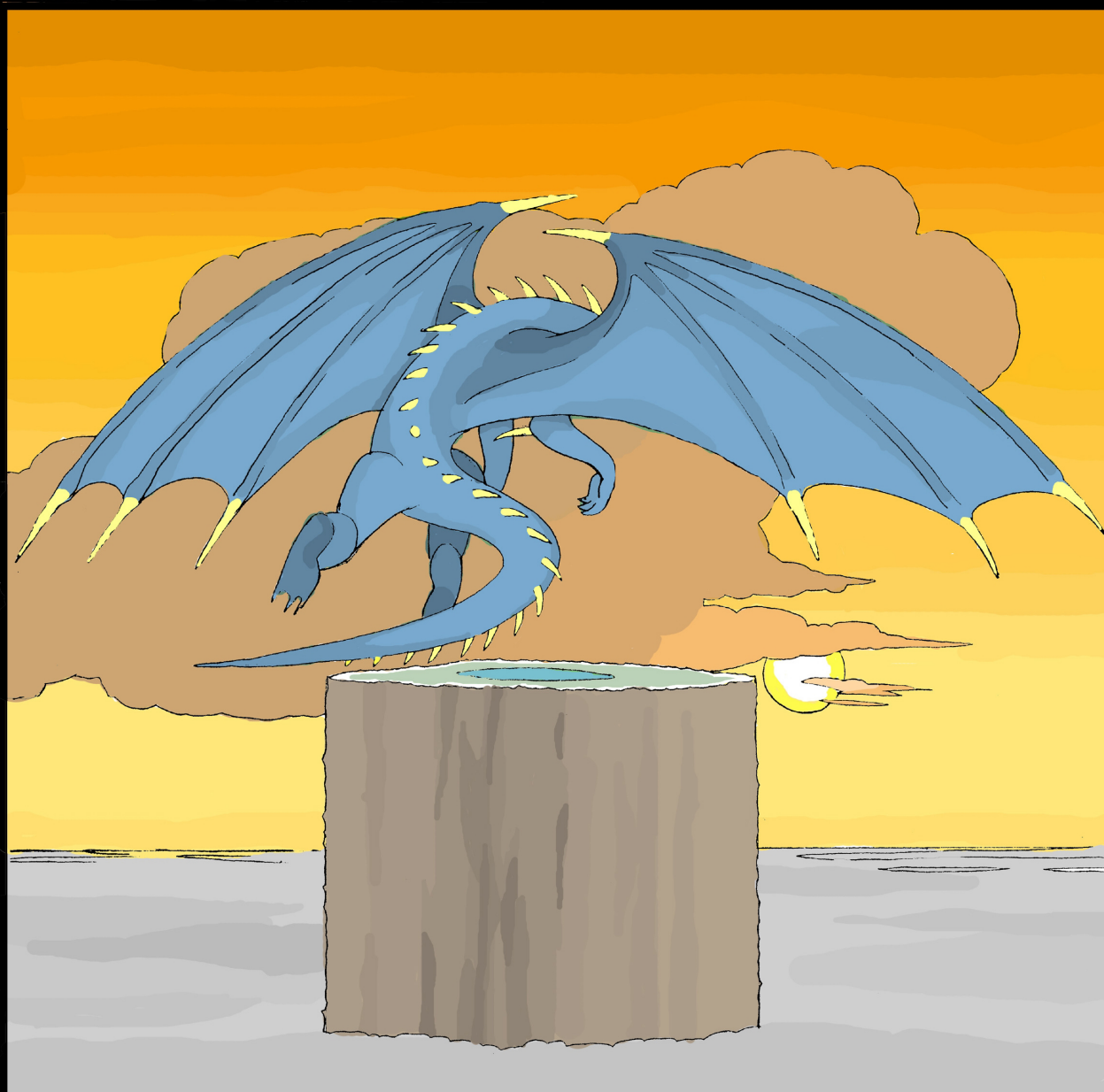


MUNDO DE SEN

Escenario de Campaña no oficial para

**Advanced
Dungeons & Dragons®**
2ª Edición



por Juan Carlos Ortiz Cuerda



MUNDO DE SEN

La mayoría de los seres y gentes desconocen incluso a grandes rasgos la forma del mundo.

La tierra de Sen es una inmensa meseta de alrededor de 40.000km de diámetro que sobresale con acantilados de cientos de kilómetros de altura de un infinito manto de malditas neblinas, imposible saber lo que hay bajo éste. Dragones han referido que muy lejanamente también sobresalen peñas de las neblinas.

La periferia está circuncidada por un aro montañoso, algunas de esas tierras están habitadas por monstruos, la mayoría de ellos medran desde el Mal.

La inmensa área contigua e interior, que es la parte más extensa de Sen, está ocupada irremisiblemente por lo salvaje y lo caótico.

La parte más céntrica es el Océano, de profundidad inconmesurable.

Entorno al Océano hay penínsulas de tamaño de continentes, en esas tierras habitan seres civilizados, estos son la mayoría que viven en el suelo y que suelen ser bienhechores.

La superficie de Sen tiene cuatro partes climáticas que coinciden aproximadamente; el norte gélido, el sur tórrido, el este tropical y el oeste templado.

En el cielo está el Astro, resplandeciente como un sol de este al oeste; torna pálido como una luna cuando ha terminado su arco y está en el extremo más oeste, después se desplaza de oeste a este, causando la noche. Se dice que el Astro es el lugar donde ocasionalmente se reúnen los dioses y hablan y discuten sobre Sen. Por la noche son visibles las estrellas, se dice que los dioses utilizan las estrellas para mirar la tierra de Sen.

HISTORIA GENERAL DE SEN

Fechas clave:

- 1.Surgimiento de Sen del Abismo.10.000ASN
- 2.Creación de civilizados. 9.000ASN
- 3.Transformaciones de civilizados. 9.000ASN a 6.000ASN
- 4.Época de equilibrios. 6.000ASN a 300 ASN
- 5.Imperio Grande. Del 600ASN a 20ASN
- 6.Walpurgis 20ASN a 1DSN
- 7.Sol Naranja.0DSN
- 8.La Vuelta. 0DSN en adelante
- 9.Ascensión de los Muertos.
- 10.Colonización de los Paraísos.

ORIGENES DE SEN

Dioses de variados y lejanos lugares del Universo sirviéndose de los Astros, que es con lo que observan y actúan en los mundos, se encontraron en un mismo lugar y comunicándose se les ocurrió crear un nuevo mundo. Los dioses que allí se encontraban y que eran malvados acordaron generar un manto de malvadas neblinas, otros dioses quisieron de las neblinas hacia los astros una tierra con forma de meseta en que se pudiese estar a salvo y en la que se luchase. Los dioses malvados acordaron con otros dioses que el barranco de la meseta fuese ocupado por monstruos que además pudiesen ir a otras partes, por eso los dragones tienen tantas cuevas en el barranco, en otras partes y vienen de tan grandes distancias. Sobre la superficie de la meseta hicieron muchas peculiaridades y seres vivos y los dioses se dispusieron a no actuar sobre este mundo(el mundo de Sen)un tiempo, algunos fenómenos y seres se extinguieron, otros sobrevivieron, algunos sobreviven hasta hoy, otros variarán con el futuro. Las peculiaridades de las criaturas de Sen se mantuvieron asombrosamente ante los dioses, estos van cambiando a su albedrío. A los dioses les sublimó la peculiaridad de las criaturas que les hubieron crecido en Sen. Varias razas humanoides e inteligentes. Inmensa variedad de características en los seres. Entre los que son constructivos, los humanos son los que más proliferaron. Dejando a su albedrío la naturaleza se formó la especie de los khuns, estas bestias se multiplican más de lo esperado. El Caos y lo salvaje y sus extensas regiones han sido en la superficie de Sen algo imposible de derrotar definitivamente por los seres civilizados que lo han tenido en su perímetro y por ello han ido a habitar entorno a El Océano.



CRECIMIENTO DE CIVILIZACIONES

Las criaturas inteligentes suelen ser más constructivas, y van más y más proliferando y sacando diferencia a los seres salvajes en lo que consiguen vivir. Una de las diferencias fueron las tecnologías y la evolución de tribus a reinos.

Los reinos crecían, cambiaban y también se extinguían. Movían sus fronteras codiciando la mayor extensión, las fronteras de unos terminaban queriendo traspasar las fronteras de otros, y eso eran guerras. Unos se sumaban al reino vencedor y el reino iba creciendo.

A los reinos siempre les ocurría de una forma o de otra morir en las tierras exteriores y poder vivir cerca de El Océano, esto era cumplimiento de lo que tenían pactado los dioses.

Cerca de El Océano, como en las penínsulas, estuvieron los reinos poderosos, algunos crecieron tanto que ocupaban una península entera y por dentro les crecía su cultura.

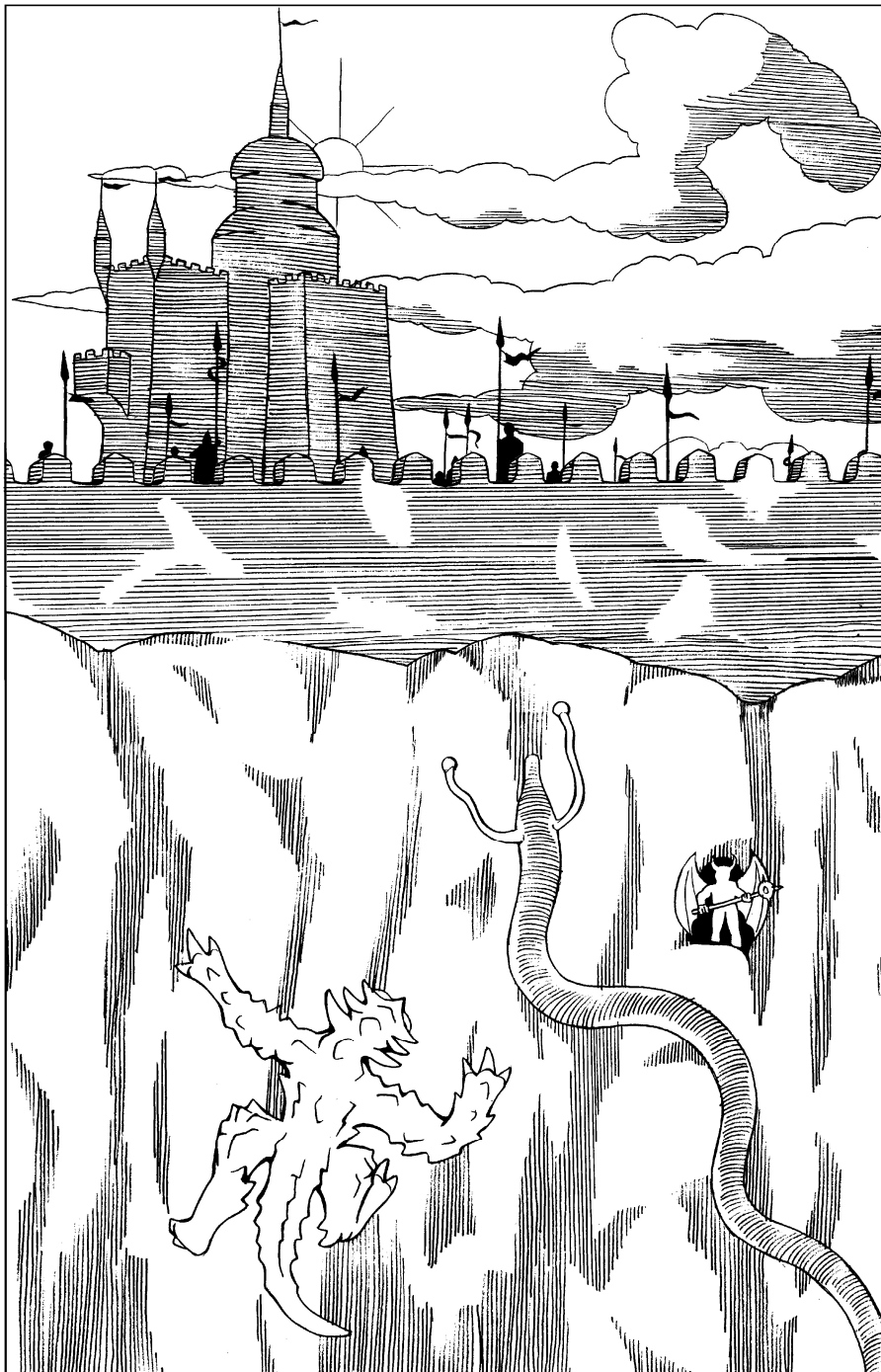


IMPERIO GRANDE

Desde que empezó a existir Imperio Grande siempre estuvo en pujanza. Los aventajados resultados de Imperio Grande han estado influenciados por los dioses que hubieron estado apoyando

Era una época en la que las civilizaciones se hicieron muy poderosas y ricas y fueron a la conquista de los terrenos del Caos y lo salvaje, estos años prósperos y bélicos las fronteras de El Imperio Grande, la mayor alianza entre los seres civilizados de la Historia, estuvieron creciendo y llegaron en muchas partes hasta el Barranco del Fin Del Mundo. Las culturas se hicieron limítrofes y en esas nuevas tierras combinaron sus rasgos. Esto culminó hasta que devino Walpurgis.

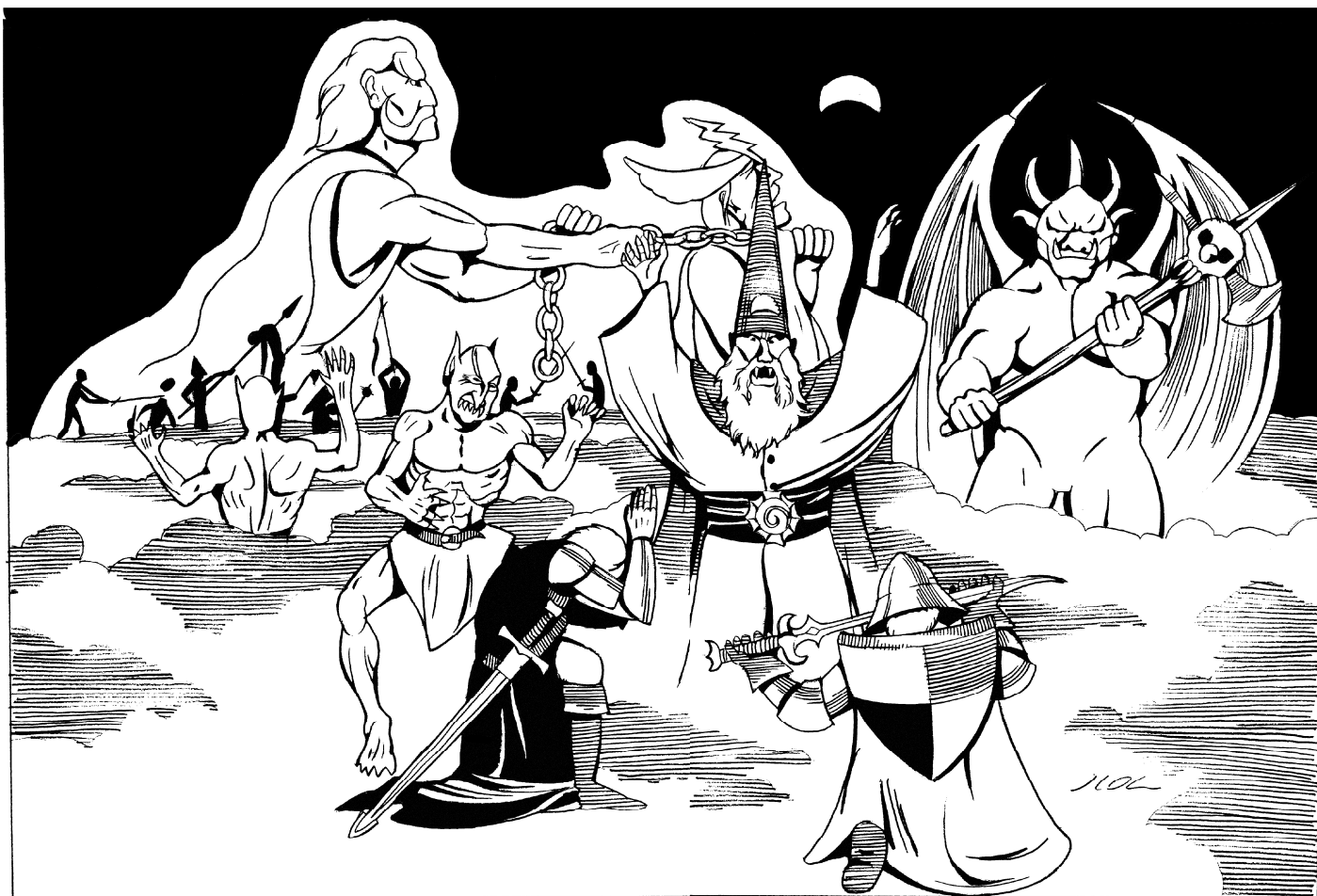
Nació Flobiac, hijo de un dios y una humana. Destacó en todas las virtudes más que nadie. Flobiac joven fue investido Emperador. En su larga vida(vivió entre los humanos tres siglos y medio) aunó el Imperio y la civilización más grande que nunca hubo existido ni existirá, extendida en principio en el oeste, luego, con la ayuda entre los otros reinos en pujanza, por casi toda la superficie, hasta el Barranco del Fin del Mundo. Imperio Grande duró tres siglos. Los abundantísimos khuns fueron reducidos exponencialmente, cobrándose muchísimas víctimas. Los civilizados descubrieron los monstruos del Barranco Del Fin Del Mundo y la decepción de que todo es rodeado de la anulación malvada que es el infinito Abismo.



WALPURGIS

Empezaron males dentro de El Imperio Grande, la muerte y las corrupciones aparecían y crecían más y más, esto llevó también a separaciones de naciones dentro del Imperio y enemistadas, a grandes guerras civiles, a la par en el Cielo había una guerra de dioses entre dioses.

En el Cielo dioses malvados hicieron una trampa, incapaz de ser entendida por nadie de la superficie, con ello tuvieron vencidos al resto de los dioses; eso repercutió fatalmente en toda la tierra de Sen. Eran más fuertes los dioses del mal y fue desbordante la gran inmanencia del Abismo. La noche se hizo continua. Muchas catástrofes naturales, según la región, como heladas fulminantes y calinas abrasantes. Brotaron enfermedades y maldiciones. Se formó niebla del Abismo en casi todas las regiones. El mar se volvió negro, espeso, quieto y traicioneramente tormentoso. Los malvados se acrecentaron por la abrumación y recreación del Abismo. Se descubrieron las letras y entonaciones del Abismo. Tomaron acopio del favor del tiempo espiritual los brujos. Se formaron escuelas de brujería, algunas de las cuales en 50DSN aún existen. Se multiplicaron en número y poder los demonios. Hubieron grandes luchas por la fuerza y por la magia. En aquellos años el Abismo era más contundente y hundieron a los demás; el bien retrocedía a grandes pasos, enfermando por dentro. Los sabios y los que lo vivían creyeron que el Abismo sucumbiría a Sen. Los males, como el vampirismo, enfermedades y maldiciones, corrompía hasta a los paladines. Los muertos se levantaban capitaneados por los brujos. Plagas, enfermedades, maldiciones, muertos-vivientes, vampirismo, licantrópía, demonios y otros terribles males se extendieron gradualmente. Los malditos se tornaron contra los reinos, hubieron guerras internas y externas durante dos décadas. En aquellos años se sintió el fin de todo bien.



SEMANAS DE LAS INTERMITENCIAS

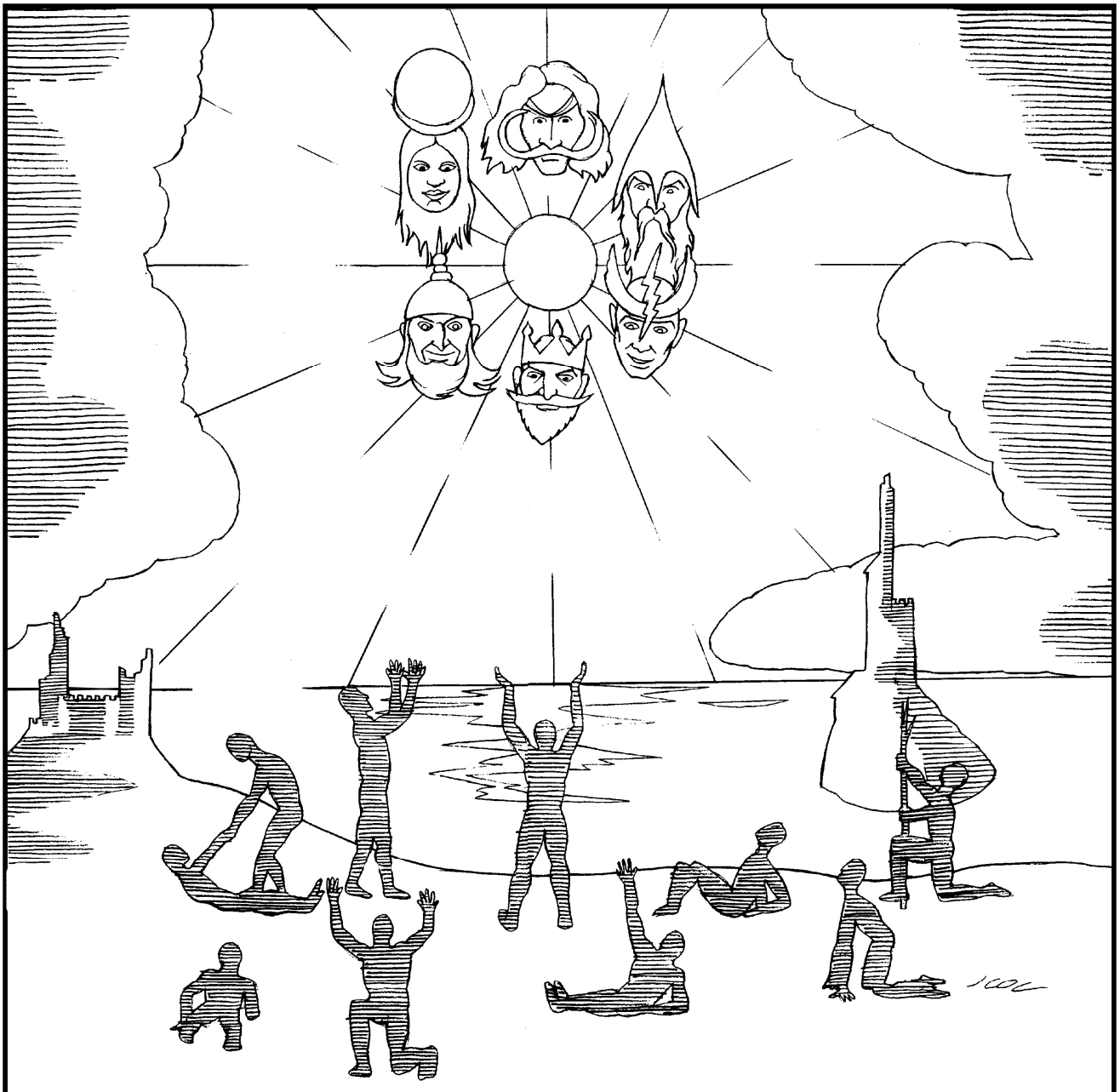
Los dioses del bien se liberaron de los dioses malvados y lucharon; en menos de una hora el cielo cambiaba repentinamente entre claro y noche, consecuencia de la guerra entre dioses, unos dioses estaban ganando o perdiendo y esto era relativo a las victorias o derrotas de los combatientes en las tierras. Después las noches se prolongaban durante días. Flobiac quedo vampirizado y lucho contra sus tropas. Una saga habla de la muerte de Flobiac: tres de sus paladines, acopiados por la divinidad del destino, cargando con lanzas atravesaron completamente el torso de Flobiac que luchó contra sus tropas a pesar de estar completamente ensartado; Flobiac mientras moría, siguió dando vueltas sobre sí mismo con las grandes astas atravesadas, y el grupo de sus paladines estuvieron entorno mirando místicamente la muerte de su Emperador. El cadáver de Flobiac fue incinerado en la pira se vieron llamas inmensas(no solo provocadas por el poco óleo de la pira) y se formaron imágenes de humo y luces que manifestaban la lucha de Flobiac contra la maldad que se le hubo apoderado, en la parte final de la incineración, Flobiac se liberaba de todo y de humilde forma muy humana y serena ascendió como un cometa y se situó a ser una estrella nueva, desde entonces en el firmamento, la cual es un indicador para los sabios de cuando hay que tomar una decisión vital u otra.



SOL NARANJA

Una noche, cuando el Astro estaba en luna, brilló diario con fulgor anaranjado agradecedor. Esto infundió sentimiento de bondad a todas las tierras de Sen; señal de que se había terminado esos males y guerras. Se sanó a los medio enfermos y malditos, expulsó y terminó a los sucumbidos, dio poder sacro a los buenos, últimos los cuales fulminaron a los aminorados potestados por el Abismo. Un coro de voces ultraterrenales, estratosféricas, con los símbolos y las faces de los dioses activos entorno dieron la bienvenida a la victoria para Sen. Explicaron y no costo recopilar las definitivas leyes de los dioses que siempre terminan ocurriendo: Las regiones más próximas a El Océano quedaran a grandes rasgos fuera del Abismo, rogando a los de los de Sen que la fuerza que no falte a los que el bien defienda. La bendición anaranjada demuestra la verdad y futuro en favor del bien, esto agrada el profundo bien de la criatura en su pura libertad, no impone hacia el bien. Se expresó que el tiempo será soportable, las catástrofes serán menores, los khuns estarán mayormente lejos de las tierras civilizadas. Pero el mal del Abismo existirá y podrá adentrarse, por lo que los buenos habrán de estar activos. Las proximidades al Barranco del Fin del Mundo, cercano al Abismo, con mal. La cercanía al Océano con civilizaciones, de forma definitiva. Las tierras entre el Barranco y las civilizaciones con caos. Las fronteras tuvieron extensión similar a antes del Imperio Grande, era un territorio muy menor que ocupar. Se adaptaron los calendarios y los años se establecieron como antes o después de Sol Naranja (A.S.N. Antes de Sol Naranja. D.S.N. Después de Sol Naranja). Pasada la primera expresión de Sol Naranja, se han dado otras manifestaciones similares menores. Desde Sol Naranja se revelo la religión de Sol Naranja y empezaron habiendo adeptos a la misma por todo el mundo. La devoción a Sol Naranja ha dado fuerza a psiónicos, clérigos, caballeros y paladines; estos se sirven de ese beneficio sacro.

En las tierras algunos huyeron antes, otros esperaron y murieron, otros tardan y solos o con Señores de la Guerra entran para habitar las tierras cercanas a El Oceano.



LA VUELTA

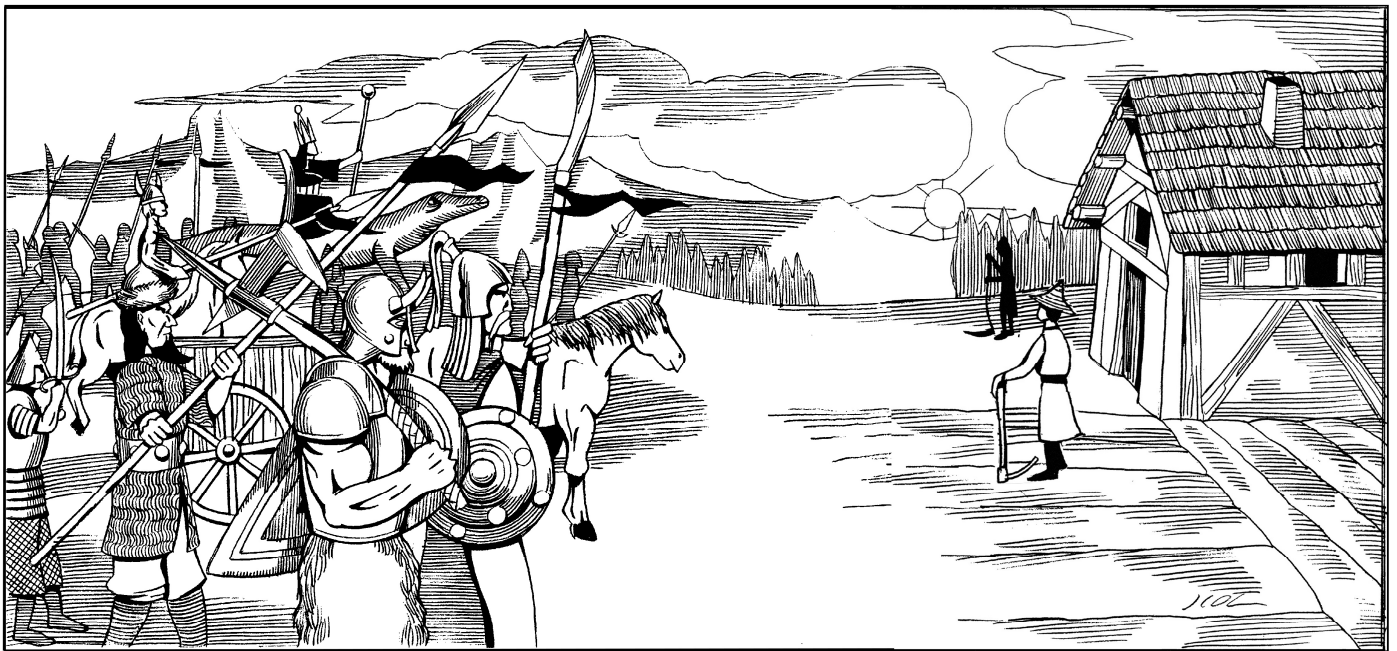
No se han estabilizado las fronteras; van yendo y se esperan venida de gente sin recursos y beligerantes unidos o no en Señores de la Guerra que muchas veces son los que dirigen sus antiguos reinos ahora sin tierra.

Como se mermaron más de diez veces las extensiones de los reinos civilizados la gente huye... gran conflicto; la gente que habitaba las tierras antiguas(cercanas al Océano) tuvo que acoger a cantidad de población exponencialmente acrecentada: esto suponen guerras. Los conflictos bélicos están cambiando las culturas, los territorios y las razas. Aparecen los Señores de la Guerra que viven también en el plano espiritual y quieren cumplir Su Profecía, la cual es libre, no predestinada. Los Señores de la Guerra entran en conflicto para desarrollarse a costa de otros Señores de la Guerra. Humanos y otras razas se juntan con grandes Señores.

Cincuenta años pasado Sol Naranja hay conflictos territoriales y continuaran décadas o siglos.

50 DSN(época de aventura)

Será una época de guerra hasta que se asienten las poblaciones. En esta época muchos han conocido Sol Naranja, ya que tuvo lugar hace solo 50 años. Un elfico y enano, por su edad ha vivido la revelación de Sol Naranja, un humano, ciclope, minotauro o fauno que no sea joven también lo han sentido. Un ferial es tanto ahora por causa de la iluminación de Sol Naranja. Los de más edad y los de razas longevas muchas veces se les tiene con más deferencia pues han vivido la revelación de Sol Naranja.



ASCENSION A LOS CIELOS

Miles de años más tarde quedará claro que los que murieron están en el Cielo donde son plenos de felicidad. Los muy malos, debido a sus faltas, más la inferencia de los dioses del mal y el Abismo se convertirán en feas criaturas sin ningún poder(alimañas), que buscaran más y más la profundidad y a los miles de años se extinguirán; al menos sin el Abismo, el cual terminará extinguiéndose del Universo.

LA COLONIZACION DE LOS PARAISOS.

“Las neblinas se apartaran definitivamente de Sen y de todo contorno y descubrirá el paraíso de los otros mundos.”

“La gente podrá cualquier región de Sen que es ahora totalmente salvado del mal.”

“Los vivos descenderán el Barranco Del Fin Del Mundo, que empezarán a llamar Barranco A Los Nuevos Mundos.”

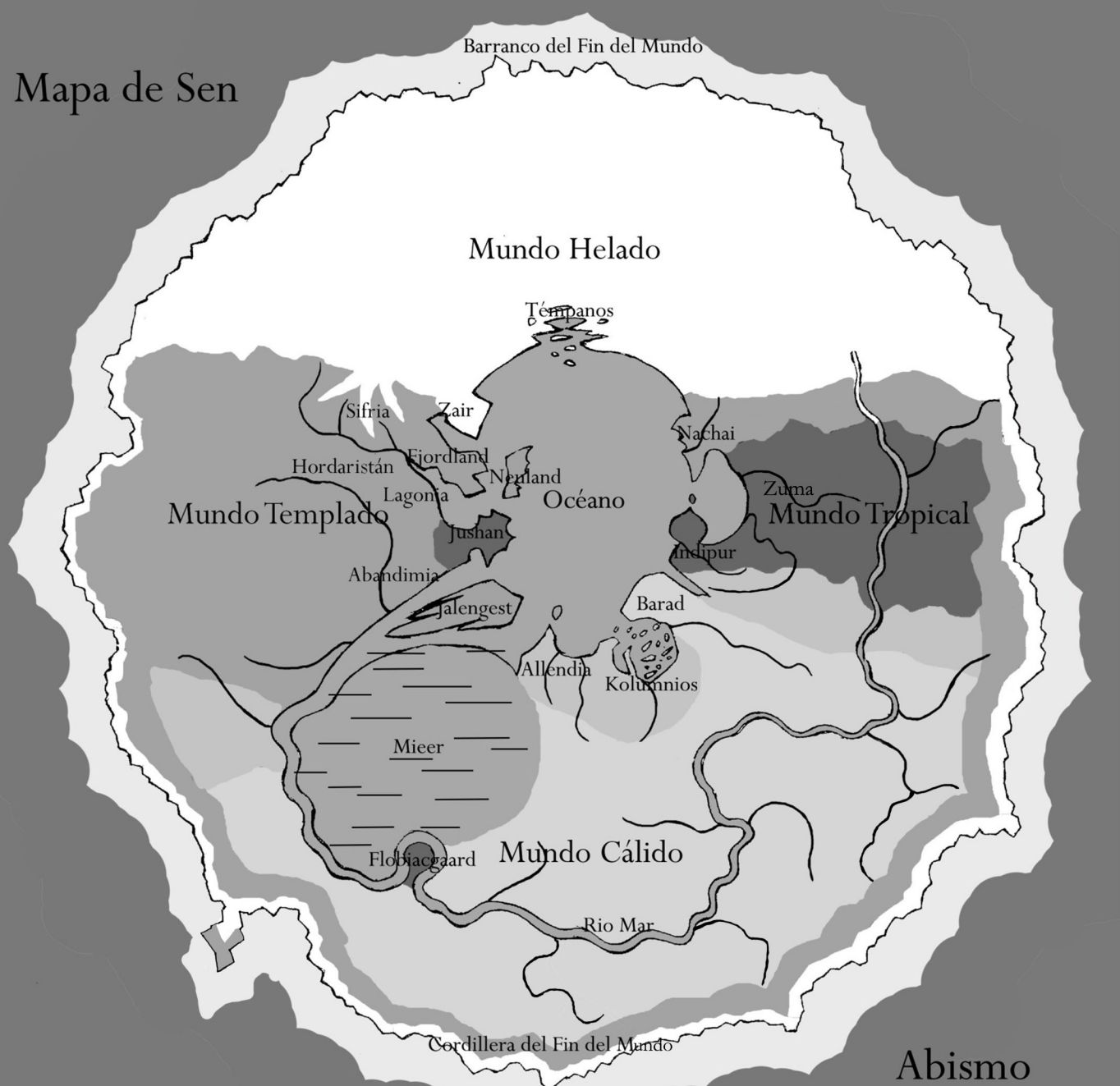
“Tras el barranco: valles gigantes que descienden a un mar agradabilísimo donde hay islas paradisíacas más grandes que continentes: mundos.”

“Será un paraíso por el que se avanzará y ocupará con el paso de miles de años. Y serán felices tierras para todos los vivientes en todos los tiempos.”



Las tierras de Sen son inmensas, aisladas fuera de ellas e incluso dentro de ellas, tierras que pueden incluir varios reinos. La historia de unas tierras a otras puede no tener más que la mínima relación y esta solo conocerse por épicos exploradores. Las culturas y las razas a grandes rasgos se han formado independientemente, los descubrimientos muchas veces sí han encontrado quien los explicase. En general no se entenderán hablando, porque son distintos en la forma de razonar y porque son otros idiomas que tienen otras formas. Debido a la hegemonía de Jalengest con sus colonias los viajeros tal vez consigan hablar en puntos lejanos el idioma de ese Imperio que es el jalengeste o común. Después de Sol Naranja se están removiendo los habitantes y no se sabe si se estabilizará alguna vez o antes se acabará el mundo.

Mapa de Sen

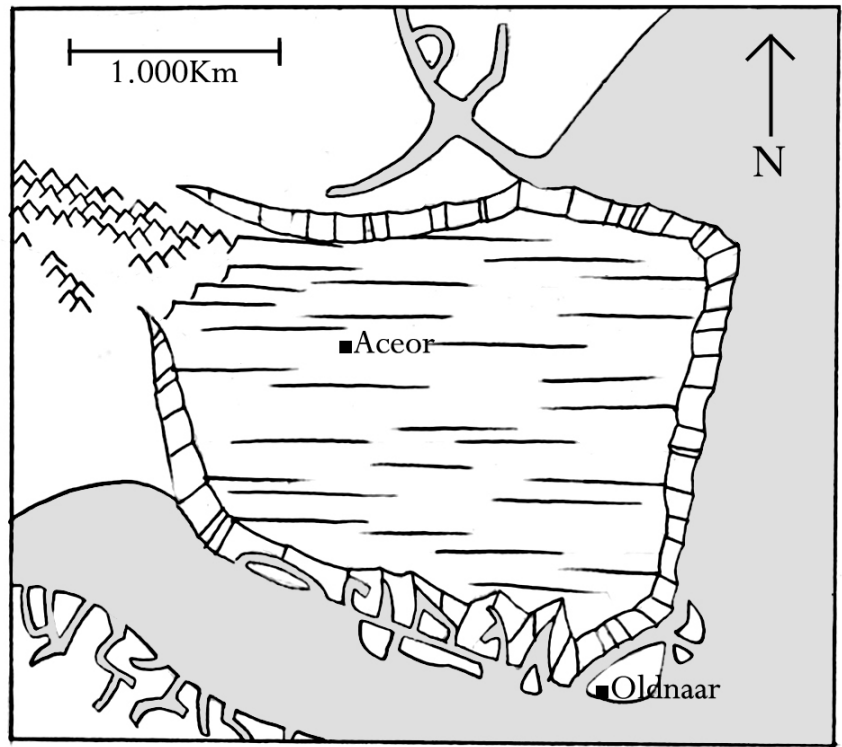


ZAIR

Es una inmensa meseta, la menor altura está por encima de de 5km. Está cubierta de hielo y nieve, la poca vegetación es de musgos y líquenes, aparecen ocultos en los surcos para ser más difícil ser arrastrados por los vientos. Las cascadas más altas dentro del Océano son las que caen de la costa acantilada de Zair. Desde el alto acantilado de la costa muchas veces no se ve el mar pues desde esas alturas el horizonte se cubre muchas veces de nubes. La temperatura estival suele no estar sobre el punto de congelación, en invierno puede haber la temperatura mínima de -80C, quemando de helor a cualquier ser no adaptado. Ese frío es a causa de la altura y la septentrionalidad. Además los vientos(venidos del norte generalmente) hacen el frío más grave aún y pueden arrastrar animales y gente de poco peso. Zair está casi envuelta en tormentas, es muy común la caída de rayos que queman lo que sobresale. Los vientos del suroeste son los que más pueden agradecer el tiempo zairano.

Es una tierra de criaturas gigantes. Cuatro reyes gigantes de las tormentas gobiernan cada punto cardinal de la meseta, otros gigantes les siguen, todos los gigantes pretenden estar en buenas relaciones entre ellos. En Zair también hay dragones azules y blancos, el Anciano Sturmblau es su rey. Los dragones y los gigantes son enemigos por ser los únicos señores. Varias especies de dinosaurios, mamuts y mastodontes, rondan la meseta, son el mayor medio de alimento para los que sean lo suficientemente fuertes y organizados para pastorearles o cazarles.

Hay algunos pueblos de neandertales e hiperbóreos, estos solo salen de sus cuevas y abovedadas casas en verano. Enanos de Austre han horadado minas en el suelo, Aceor es la mayor de estas, en donde quedan toda su vida aislados de la letal superficie, los enanos de Aceor se comunican con los enanos de Sifria para el transporte del metal. Las recortadas costas del sur tienen fiordos y están colonizadas por fjordlandeses, Oldnaar, que está en una isla de la costa, es el poblamiento humano con más gente. Focas y lobos de mar son la mayoría de la fauna del litoral.



SIFRIA

Sifria está totalmente circundada por la Cordillera Sifria al norte, el Río Vertebró al este y sur, los otros límites están en el oeste, el Mar de Fjordland, el bosque de Fjordland y Zair.

Las montañas más altas del mundo son las de Sifria. La Cordillera Sifria es prolongación del Aro Montañoso del Fin del Mundo y llega hasta el Océano, cuando se convierte en la meseta de Zair. La cordillera limita Mundo Gélido con Mundo Templado. Las montañas están cubiertas de hielo y nieve todo el año. En Sifria los inviernos son largos y muy rigurosos, toda Sifria se llena de nieve y hielo y la temperatura en lo alto puede llegar a -70C, contrastando con el sur en verano en que las temperaturas están por encima de 0C. El ascender la cordillera quema de frío y cangrena. Las laderas parecen infinitas. En muchas partes se forman rápidos y cascadas. La Montaña Sagrada, es la mayor altura del mundo, más de 30km de alto, es el centro de la cordillera. Es una divinidad en la tierra o una gran fuerza espiritual, la Montaña Sagrada tiene un misterioso interior. La Montaña Sagrada tiene un amplio valle alrededor, por la peligrosidad y los pocos recursos allí vive poca gente, los elfos de los hielos son allí la mayor parte de su población, humanos han construido monasterios dedicados a la espiritualidad de la Montaña Sagrada. La Montaña Sagrada emite protección con respecto a los gigantes de los hielos que son inmensa cantidad al norte tras la cordillera. Desde la Montaña Sagrada parten cuatro cordilleras menores, algunas cimas llegan a 15km de alto. Cordilleras, pues son más grandes que estribaciones, parten del centro, de la Montaña Sagrada, estas cordilleras separan completamente las gentes de unas vertientes a otras.

La flora se puede resumir de más altura a menos altura: Montañas de hielo y nieve perpetuo con fuertes vientos, tundra de suelo helado de musgos y líquenes sin vegetación arbórea, pastos combinado con bosques de coníferas frío y cubierto de nieve, más bajo el terreno es más habitable y hay cultivos.

Los valles son los habitados por los civilizados. La mayor población civilizada son humanos. Los altos montes hacen que los valles estén muchas veces incomunicados unos de otros. El aislamiento entre los numerosos valles sifrios conlleva que las gentes hablen distintos dialectos y no se entiendan entre ellos. Gigantes y ogros amenazan desde las montañas, es corriente que descendan a los valles en incursiones.

El Río Vertebró es totalmente navegable y vertebró la comunicación al sur de la cordillera y también a través de sus afluentes, estos tienen gran parte navegable. Río Vertebró es tan caudaloso que de una orilla no se ve la otra orilla, tiene cauce medio de 30km, tan gran cauce es en gran medida por el deshielo que recoge. En la desembocadura de Río Vertebró está la cosmópolis Puertópolis. Los cantones próximos a Río Vertebró son más poblados, la vida es más fácil allí y la gente es de carácter más abierto. Las tierras más altas están menos pobladas, están muy cerrados al resto.

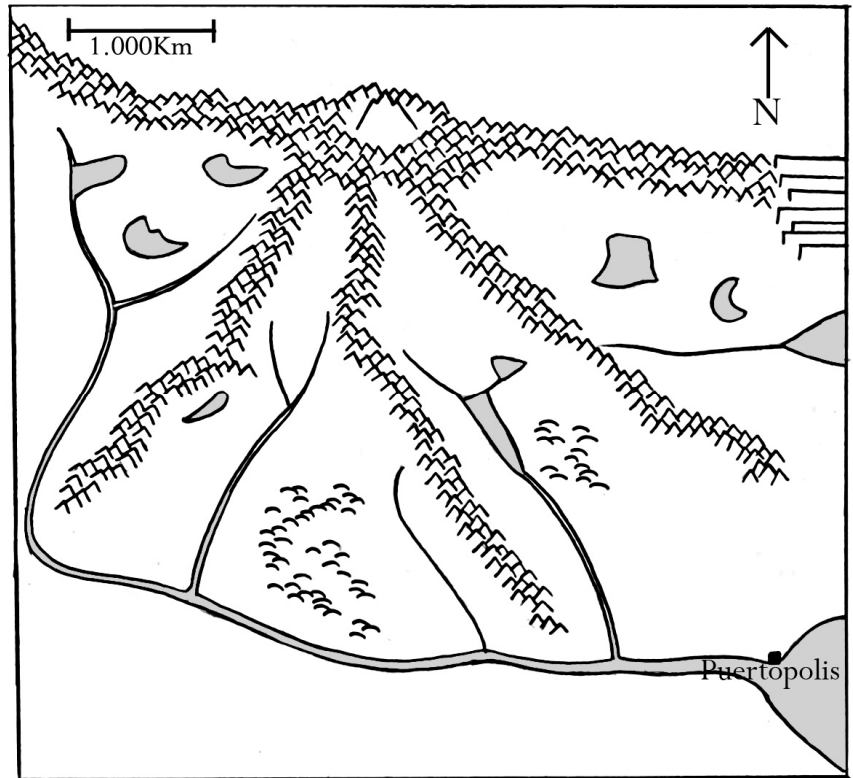
La institución de la República Sifria no puede ir más lejos que una conveniencia militar y económica de unirse los pueblos. La República Sifria es democrática, de cargos electos, presidido por El Máximo. Sifria está jerarquizado, primero, El Máximo(un sabio hechicero que puede multiplicarse y actuar de forma diferente en varios sitios a la vez), el Gobernador de Vertiente(Sifria tiene cuatro vertientes), luego el Feudal o Jefe Cantonal(solo tiene autoridad en su cantón), luego el Capitán(tiene autoridad con guardias de cualquier parte, pero no puede dar ordenes a un Jefe Cantonal.)

Haciendo un resumen general, tal vez desmerecido, los cantones de la vertiente más occidental son bandidos y magos. Los de la vertiente oriental son militaristas y guerreros. Los de las dos vertientes centrales son al norte, cerrados y supersticiosos, y al sur abiertos, prácticos y comerciantes.

La vertiente oeste es la más polémica. Mucha gente se dedica al bandidaje y se abandona en drogas. Esta vertiente es la que puede detonar más peligro de humanos pues allí se aglutinan magos. El cantón de Sorcerau es una excepción, un poder de magos legales que solo aceptan entre ellos a conocidos de buen alineamiento.

Las grandes regiones que son Gisgaard y Auberg fueron ocupadas en tiempos antiguos por gente de Veen, gentiles, abiertos, similares a abandimios, además de ir recibiendo con los años venida de abandimios que cruzan Río Vertebró. La vereda de Río Vertebró es la más idónea para agricultura y tiene mucha más población.

Cuatro Casas de Enanos, la Casa de Nordre, al norte, la Casa de Sudre, al sur, la Casa de Vestre, al este, la Casa de Austre, al oeste. Los enanos son muchos y tienen grandes ciudades dentro de las montañas y en el exterior. Los enanos son gran parte del ejército de Sifria y son los mejores combatientes contra los gigantes.



FJORDLAND

Tierra en una península, islas y costas próximas. Su costa está espectacularmente recortada por gigantes fiordos. El sur de Zair es similar, relativamente próximo y está ocupada también por fjordlandeses.

El clima de Fjordland es frío y húmedo, menos precipitaciones en el interior. Los bosques de la península ocupan casi su total extensión, de sotobosque herbáceo, con hierbas perennes. Los montes centrales tienen sus cimas cubiertas todo el año de nieve. Osos, linces, lobos y jabalíes son de los animales más encontrados. Habitan también variedad de animales gigantes que resultan muy peligrosos.

La parte norte tiene un gran área de bosque de coníferas(pinos,

abetos, chopos...), aquí hay mucho frío y el suelo está cubierto de nieve. En invierno las aves emigran a regiones más calidas y muchos animales hibernan. Lobos, zorros, comadreja, renos, ciervos, alces, buhos, halcones, son ejemplos de la fauna de ahí.

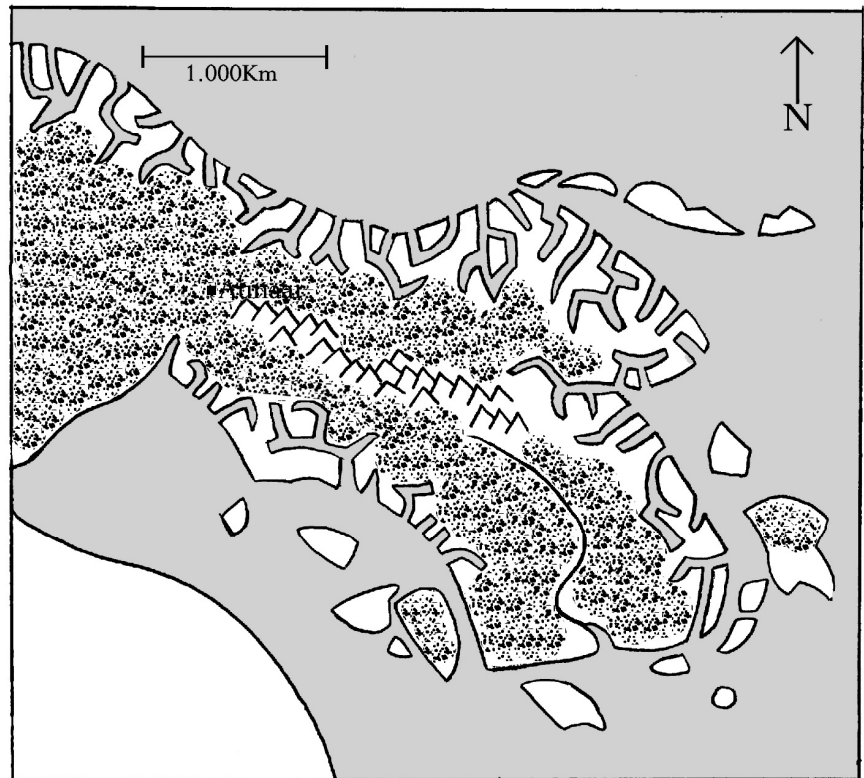
Es común en los humanos fjordlandeses ser altos y rubios. Esta gente vive como bárbaros, por propia decisión, no por defecto de comunicación con los países de vida más sofisticada. Pueblan con más frecuencia el litoral y los ríos porque allí se aprovechan de la pesca. Lejos de la costa se han unido unas tribus y han construido una magnífica ciudad, Aunaar, en la que se vive con muchos avances técnicos. En las causas de gran importancia, como una invasión bélica, los nobles fjordlandeses se reúnen y pueden juntar inmensa cantidad de soldados.

Los fjordlandeses son poderosos navegantes y guerreros y tienen moral colonizadora. La gente de otras tierras que se les parecen a ellos seguramente descienden de viajeros fjordlandeses.

Élficos son naturales de esa tierra, son muy poderosos, se prefieren separados de la forma de vivir de los humanos y pocas veces entran en conflicto.

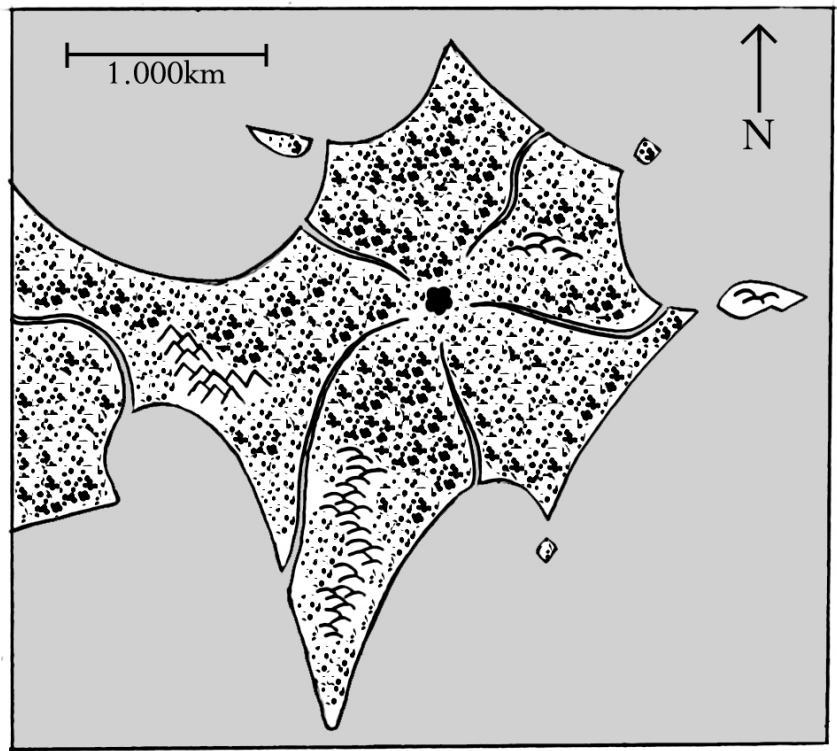
Ocurren muchos problemas entre los enanos que viven en el interior de las montañas y los elfos de su ladera boscosa.

Una puerta del Svartalfheim, el submundo de los elfos oscuros, desconocido e inmenso, tiene una salida a la intemperie en Fjordland, fue cerrada por los humanos, pero otras vías fueron abiertas aunque de estas se cerraron algunas; fue ineficiente y elfos oscuros, nibelungos y monstruos del Mundo Subterráneo pueden subir e invadieron en la intemperie donde muchos viven y medran actualmente. Svartalfheim también se comunica también en Jushan. Nibelungos tienen una provincia bajo la tierra de Fjordland. Orcos y goblins se han hecho con muchas cuevas de Fjordland. Resulta imposible para los fjordlandeses protegerse con seguridad de sus enemigos. Muchos monstruos como Khuns, gnolls, trolls, gigantes, dragones verdes y negros, no permiten más que llevar la vida en vilo.



JUSHAN

Esta tierra está en una parte continental, un istmo y una sección continental cubierta de bosque, unas islas parten de sus cabos. Clima oceánico, inviernos suaves, veranos frescos, precipitaciones todo el año. Las costas forman grandes playas. El terreno es bajo u ondulado, solo unos pocos montes alcanzan los mil metros de alto. Intensa biomasa, la cual en ninguna parte es nunca poca, el centro, donde está el Árbol Zenital es una de las partes con más peso vegetal. Los ríos grandes de Jushan parten de las raíces del Arbol Zenital y dejan tupida turba en su rivera. El suelo en muchos sitios está repleto de vegetación, tanto como intransitable e imposible de apartar. Cielo cubierto por prolongado dosel vegetal, ni un rayo de sol se ve a través de las hojas en decenas o cientos de metros. Hay muchas zonas de



árboles de más de cincuenta metros de diámetro y cientos de alto. Bosques de setas, algunas de las cuales miden metros de alto, algunas de estas son alucinógenas o venenosas solo de respirar el aire de la zona en que están. La cantidad de especies vegetales y animales no se pueden describir en tan extensos territorios. Hay animales que se encuentran en cualquier parte del mundo, otros solo viven en Jushan.

Hay seres vegetales que se mueven.

Hay magia vegetal, de fuente desconocida, confunde a cualquier intrumetido hasta el punto de desconocerse a si mismo, recobrar la consciencia en otra parte y otros muchos efectos.

En el centro de la península está el Árbol Zenital. Sagrado y protector. El Árbol Zenital asemeja un cedro gigante de mil metros de alto. El Árbol Zenital protege lo más autentico del bosque desde los primeros tiempos. Druidas dicen que su existencia es necesaria para la vida del mundo. Se ha descrito simbología de que exactamente sus raíces comunican cada una de las partes del mundo. Sus ramas se expanden para alcanzar energías de las estrellas. El tronco ha sido interpretado como la fuerza que puede mantener relacionado la tierra y el cielo.

Hay Señores de Bosque, son densas masas de vegetales que se mueven o están en el lugar donde tienen que estar, pueden ocupar decenas o cientos de metros; pero esa no es la causa de su poder, afectan mucho pues da una sensación muy fuerte de vida que acobarda a gente muy valiente y de buen corazón también, en el caso de que estos últimos no estén en su lugar, los asustados intrusos tomarán la opción libre de alejarse de la zona.

Duendes y elfos de toda cualidad son de este bosque, muchos de ellos no se han hecho nunca conocidos a, por ejemplo, humanos; a estos no se les puede encontrar si no quieren. Los élficos son mucho más comunes que los humanos. En Jushan está la mayor población de gnomos. Los humanos de Jushan son bárbaros y guardabosques, solo forman casas aisladas o aldeas como los asentamientos más grandes.

Los druidas de todo el mundo tienen su centro de reunión en un bosque sagrado de Jushan.

Unicornios, ciervos blancos y águilas bicéfalas allí son encontrados, casi exclusivamente en el mundo.

Muchos monstruos y variados están en Jushan, son nativos, tienen allí su hábitat. Gran población de ogros y gigantes de las colinas. Las partes sagradas del bosque son impenetrables para seres malvados, pero estas partes son pocas, los buenos tienen que estar bien armados pues los asaltos o invasores están fáciles.

Hay dragones en el bosque, ninguno de ellos son de los que echan fuego, los hay cromáticos que ayudan.

Los cabos tienen centinelas que se cuidan de estar bien comunicados por si entra un monstruo del mar o barcos invasores.

NEULAND

Neuland es lluviosa y fría todo el año. Los bosques han sido totalmente talados, ahora la tierra es toda pastos y para agricultura.

La fauna ha sido extinguida excepto algunas pocas especies que sirven para alimento.

Neuland es caótica, no hay autoridades desde tiempos antiguos en Neuland, abandonaron totalmente, pues es imposible poner cualquier orden; es un hervidero de corrupción.

De Neuland son los mayores focos de piratería de Sen, y comerciantes de cualquier producto y forma.

Los habitantes son gentes y monstruos inteligentes de cualquier parte de las costas del mundo (los monstruos de baja inteligencia no son productivos y son peligrosos, y atendiendo a ello no les dejan vivir.)

La mayoría de las poblaciones son portuarias. Endivol es varias veces más grande que la siguiente ciudad en población. Endivol es uno de los mayores puertos de Sen.

El origen de muchos de los habitantes de Neuland proviene de los países de las costas vecinas que llevaron a la práctica la expatriación de gente menos querida de su tierra a la isla de Neuland.

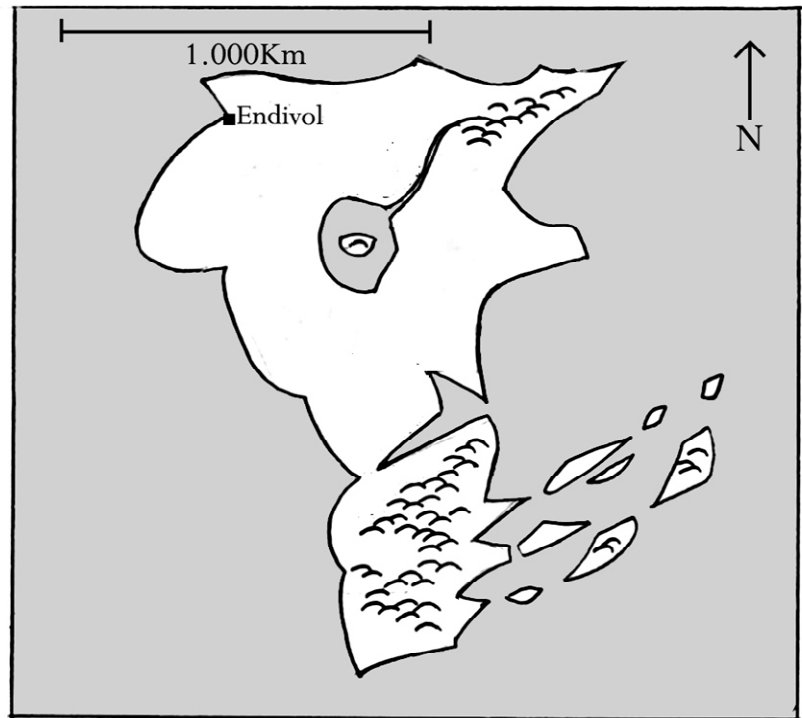
La población fue cambiando, los países próximos se asustaron de lo que se convirtió Neuland y, tratando de paliar la piratería que hacían en sus costas, se aliaron entre ellos y llevaron una fuerte milicia para tener algún control dentro la isla; esto ha resultado un intento vano.

Los menudos se cree que tienen su origen de la corrupción hereditaria que ha ido sufriendo Neuland.

Tuvo un prehistórico habitaje de la raza de los neandertales, unos pocos aún están allí.

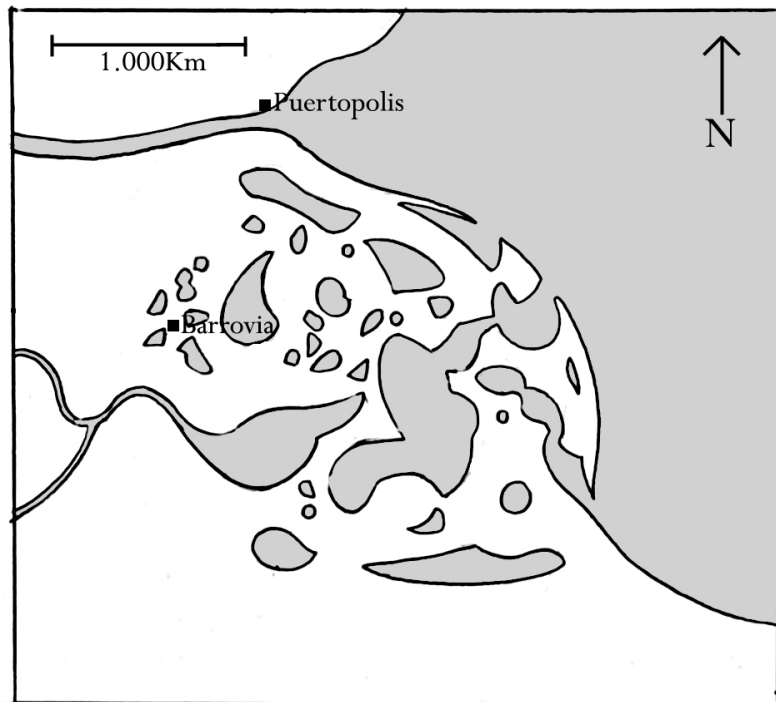
Es de extrañar como en el centro de la isla hay gente legal. En el centro de Neuland hay un lago, dentro una isla con una colina, esto es un lugar de peregrinaje. Cabañas de clérigos entorno al lago, peregrinos embarcan al lugar sagrado. Una copa y una espada están arriba de un menhir de mágica piedra extraterrestre. Nadie osa mover ninguno de estos elementos.

La gente que vive en el más abrupto sur y las pequeñas islas es distinta, no viven como los del resto de la isla, estos son gente más corpulenta y hosca, son granjeros y pastores, pescan pero no navegan lejos. Están agrupados en pequeños clanes. Estos son similares a algunos de Allendia, curiosamente, pues la separación entre ambas tierras es muy grande.



LAGONIA

Tierras bajas y frías, mezcla de agua dulce y de mar, más salada en la cercanía del Océano. La existencia de Lagonia tiene relación con el abandono de las aguas de la parte sur de Río Vertebro. Deshielo y fuertes precipitaciones dan barro y sedimentos. Cubiertas en su mayor extensión de lagos y marismas. Suelo de lino, arcilla y arena. Frecuentemente ocupada por un manto de aguas estancadas y poco profundas y suelos blandos e inestables. Arenas movedizas, tierras falsas, aguas embarradas y ocupadas superficialmente por vegetación son mas profundas de lo esperado. Se forman vetas, pequeños accidentes a cierta altura. Muchas plantas inundadas, herbáceas y leñosas. La vegetación acuática en algunas zonas es muy densa. En muchas partes se forman turberas, cuando llega la estación cálida las turberas aún conservan el hielo de invierno. Árboles retorcidos, algunos de gran tamaño hunden sus raíces. La parte menos sumergida tiene sauces, abedules y alanos. El terreno llano y avenado en algunas partes son utilizadas para agricultura. El limes de Lagonia termina cuando el terreno se hace más alto y ya es Hordaristán o Abandimia.



El terreno llano y avenado en algunas partes son utilizadas para agricultura. El limes de Lagonia termina cuando el terreno se hace más alto y ya es Hordaristán o Abandimia.

Gran variedad de aves migratorias. Muchos peces, anfibios, crustáceos y moluscos. Algunos jabalíes, lince y conejos en partes menos hundidas. Infestado de insectos en verano que pueden ser letales por picaduras.

Tentáculos vegetales y algas gigantes sobresalen y atrapan y ahogan a los que no conocen estos pantanos peligrosos.

Camuflados como barro, hay sustancias viscosas corrosivas.

Los fuegos fatuos son los peligros mayores pues son muy comunes, resultan invencibles; a la aparición de un fuego fatuo todos huyen.

Tienden emboscadas monstruos que conocen muy bien su hábitat, entre estos están los ogros y trolls acuáticos.

Brujas de horrendo o bello aspecto dirigen a otros monstruos con los que comparten la caza.

Oscurana, una dragona negra, ha decidido un lago para sí y e inmediatamente se lo ha quedado.

La al parecer casi totalmente extinta especie de las tortugas gigantes, fueron cazadas y han quedado gran cantidad sus caparazones como cerros.

Un dragón petrificado por algún Catoblepas es una gigante estatua que gusta visitar.

Muchas zonas están cercadas por intransitable suelo, los seres no adaptados a ese suelo no pueden llegar allí. Alguno de ellos está ocupado por un feudo de reptilianos u hombres-lagarto.

Los humanos por su anatomía y su experiencia mortal no se adentran en las zonas más profundas. Los humanos de Lagonia forman pequeños ducados, la zona no da para gran extensión y seguridad. Los que habitan más cerca de lo sumergido lo hacen en poblados de palafitos.

Barrovia. El poblado más grande es una ciudad con calles colgantes sobre charcos que dan a plataformas cimentadas por gigantes troncos y sobre estas tienen viviendas de muy trabajada madera e interior lujoso, un puente comunica con una elevación sobre la que hay más casas.

Hay muchos pueblos de reptilianos y hombres-lagarto, no trabajan tanto como los humanos y no tienen problema en enfangarse. Estas razas se atreven totalmente en el más sumergido este. Los reptilianos son más avanzados que los hombres lagarto. Los reptilianos y hombres-lagarto son enemigos entre ellos desde siempre y están en guerra casi siempre.

En 50DSN, el Señor de La Guerra Piel de Dragón, con reptilianos, unidos con otras razas que también han tenido huir tras las nuevas leyes de Sol Naranja, han vaciado tres cuartas partes del territorio que tuvieron los hombres-lagarto y estos solo pueden huir a otra parte, esto a su vez entra en conflicto con los que en esa tierra habitaban. Los duques humanos tienen temor que las fronteras se acerquen y rivalicen por el suelo.

Piel De Dragón llegó en La Vuelta por Río Mar, un hermano se asentó en Río Mar, otro hermano en Mieer, Piel de Dragón encontró su sitio en Lagonia.

El puerto que comunica con el Océano de Lagonia es la gran ciudad sifria de Puertopolis, para llegar a esta hay que cruzar Río Vertebro.

HORDARISTÁN

Es la tierra del oeste más extensa, la de más difícil poblamiento y la de menor densidad de población. Es un Imperio de hordas aliadas o unidas por el mayor peso del Señor de La Guerra Trota Khan.

Como Hordaristán es tan extenso, hay mucha variedad de clima y tipo de terreno. La mayoría de las regiones tienen territorio llano y extenso, con vastas mesetas, árido, en muchos lugares la llanura se ve infinita en todas las direcciones. La tierra muchas veces es pedregosa y rocosa, a veces con dunas arenosas. Algunas montañas altas en el norte y de poca elevación en el oeste.

Clima extremo y escasas precipitaciones. Veranos calurosos e inviernos fríos. Hierbas bajas aromáticas y matorrales, arbustos adaptados a la escasez de agua, con raíces profundas. No apropiado para la agricultura. Se forman algunos bosques, muchas veces en la vereda de los ríos y lagos. En su fauna son comunes los alacranes, reptiles y feroces osos, lobos y tigres de dientes de sable. Hay lagos grandes, más bien solo útiles para abreviar ganado. El gran Río Artakai tiene sus afluentes principales en Hordaristán.

La forma de subsistir de la gente es como nómadas pastores y como guerreros asaltantes.

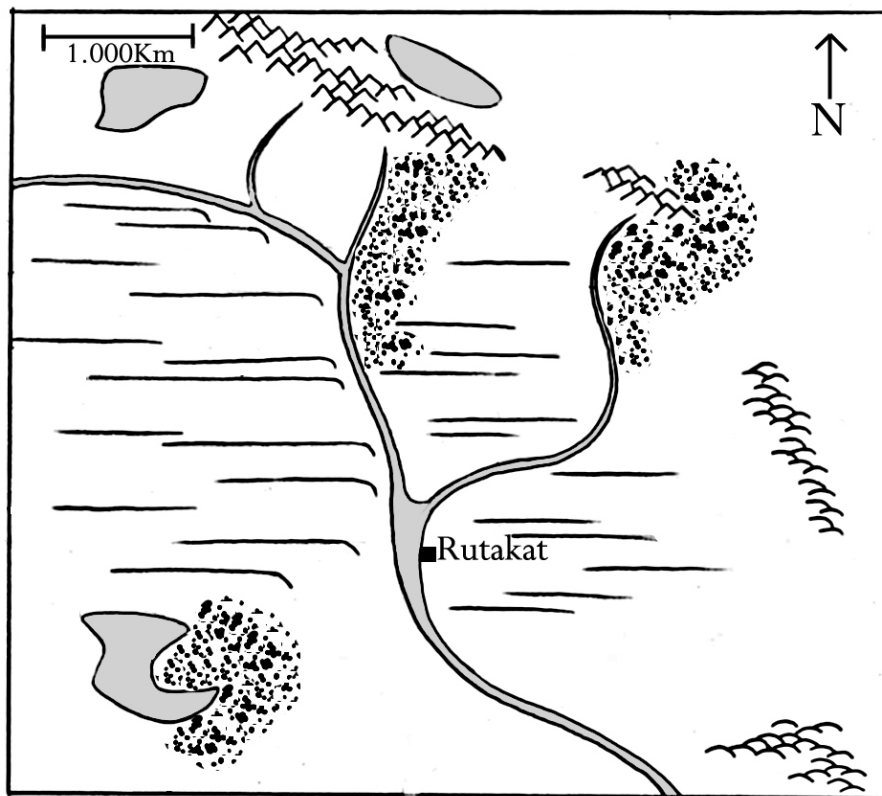
Se tiene a Hordaristán muchas veces como un cauce entre los malvados y los civilizados habido sido atravesado las tierras caóticas. Desde el extenso paso de Trota Khan desde el Fin del Mundo ha ido sumándose gente, malditos y monstruos sin discriminación, cualquiera que jure unirse a un Khan lo consigue; entre estos están gran número de huestes de gnolls, goblins y orcos. La voluntad de la gente es muchas veces despiadada y asesina. Los guerreros hordaristanos son tenaces jinetes ligeros. Hordaristán necesita desplazarse pues las grandes áreas del oeste, tras quedar abandonadas por los dioses tras Sol Naranja, que han sido o están siendo masacrados por lo salvaje y caótico, como los khun. El Río Artakai es utilizado por las hordas, llevan barcas de guerreros que amenazan Abandimia y Jalengest. Trota Khan es el Señor de la Guerra más peligroso en Mundo Templado. La forma más común de unidad de Hordaristán ha sido mediante sopesar el mayor poder de un ejército sobre otro; los que han sido rebeldes han resultado cruelmente exterminados. La mayor ciudad es Rutakat, está en un cruce comercial entre Sifria, Lagonia y Abandimia a la vereda del Río Artakai, gracias a estar protegida especialmente por Trota Khan, se mantiene sin asaltar. Trota Khan ha dado a sus hijos y hermanos gobierno de tierras, estos también se han otorgado el título de Khan. Amigos o generales fuertes se han hecho gobernadores algunos, también se han denominado khanes, como Gnollar Khan, que es un gnoll. El dragón Arderás es aliando y una provincia está bajo su gobierno.

Hordaristán tienen chamanes en sus poblaciones, comunican lo espiritual y curan y a veces maldicen, estos tienen rango social alto.

Un pueblo de enanos de las estepas está en Hordaristán y resulta invicto por Trota Khan, pues estos son grandes viajeros y logran situarse en otra tierra.

Dadoviec es el único reino que no sometió y aún conserva sus murallas.

Se cree que hay un portal mágico que comunica Hordaristán con Nachai.



ABANDIMIA

Es una tierra feudal con castillos, nobles, clérigos y campesinos. Ahora el rey de toda Abandimia es Glorien.

Abandimia limita al norte con Lagonia y Hordaristán, al sur con Río Mar. En las tierras más próximas a Río Mar hay feudos de virreinato con Jalengest, llamado Jalengest Continental. En esta vereda se forman ciudades, la de mayor población es Ostlanger, su gente se reconocen más jalengestes que abandimios, la gente de esos dos países son los humanos más civilizados de Sen.

En general es una gran llanura herbácea inmensa, se forman lomas en amplias zonas. Inviernos suaves y veranos frescos, precipitaciones abundantes a lo largo del año.

Abandimia vive principalmente de la ganadería, también de la agricultura, comercialmente son menos significativos.

Al oeste de Abandimia hay un territorio solo de landas, esto es mayor cerca de Tierras Salvajes y aun mayor dentro de estas, antes allí habían bosques y prados pero cuando Walpurgis esos antiguos vegetales ardieron y se maldijeron, y parte de esa landa ha resultado animada y causa daño. Las landas son las tierras menos circuladas, algunos animales, muchos de ellos roedores y serpientes están adaptados allí, los khuns también las evitan pues les hiere como a cualquiera, muertos-vivientes de variadas clases pueden ser encontrados.

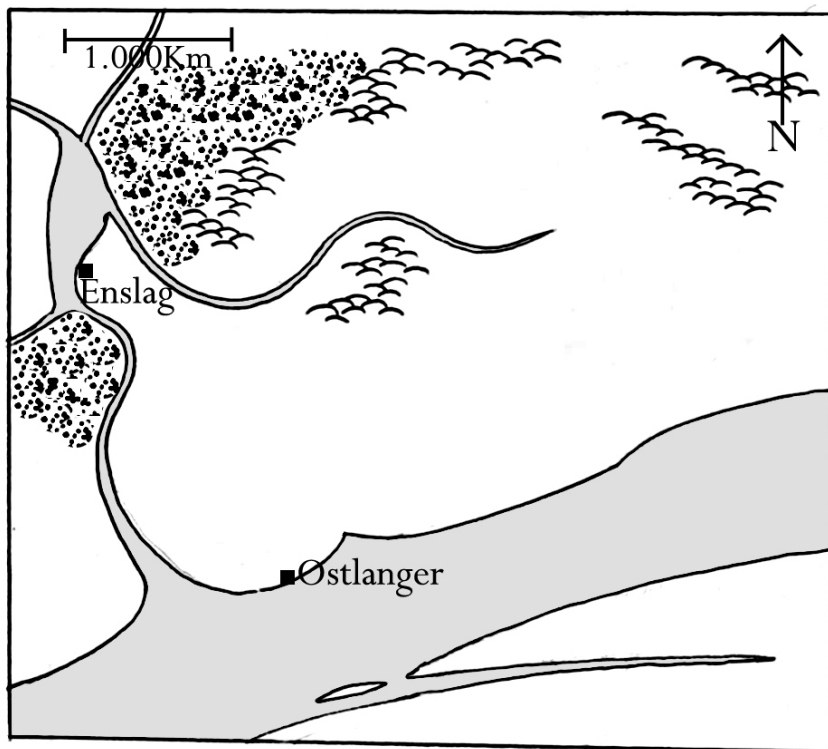
El gran Río Iren, separa una parte occidental también de ese reino, esta última región está muy amenazado por khuns y otros salvajes, desde el noroeste amenazan las hordas criminales de Hordaristán. El Río Iren deja cuando confluyen afluentes un gran lago, en su vereda está la capital Enslag. Enslag tiene mucha extensión, de casas aisladas, con muchos asentamientos próximos bien comunicados por caminos empedrados y muchos castillos cuyo interés es guarecerse a tiempo los no luchadores cuando se acercan a las casas bestias y enemigos. Hay dos grandes bosques en la ribera del lago y afluentes.

Una amplia zona central es desértica, esto es culpa del demonio Mosna, cuando Walpurgis sobrevoló una región dejando con solo su sombra la tierra infértil, con fauna de lagartos, serpientes, alacranes y buitres. Estos últimos años se está recuperando un poco del suelo y ya brotan algunas hierbas.

El idioma de Abandimia es similar al jalengeste, hablando entre ellos muchas veces no entenderán la mayoría de las palabras.

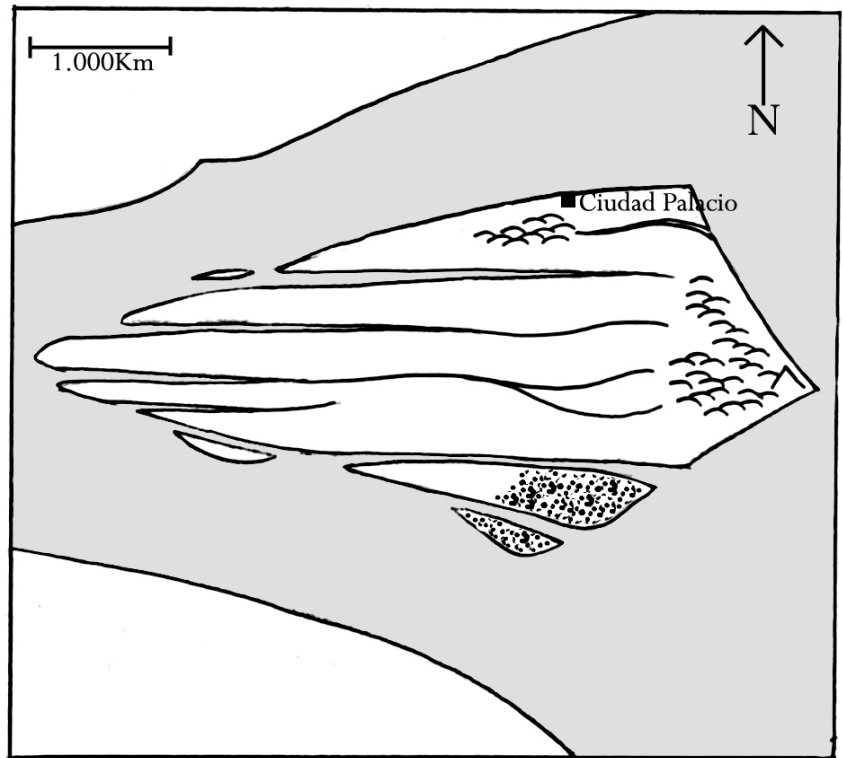
Abandimia es reconocido por las otras naciones como tierra de caballeros. Los guerreros abandimios son muchas veces jinetes de armadura completa, muy tenaces, sus cargas con lanzas se abren entre cualquier fila de guerreros. La Caballería de Abandimia fue clave con Imperio Grande, Abandimia junto con Jalengest fueron los reinos que más tierras conquistaron en Mundo Templado, llegando y estableciéndose hasta el Aro del Fin del Mundo. Cuando Walpurgis su territorio se redujo en su mayoría, murieron la mayoría de los abandimios, los supervivientes se recogieron solo en las regiones de la actual Abandimia, a causa de haberse mermado tanto la población, en 50DSN no tienen problema de recursos. El ejército de Abandimia está activo y mantiene guerra desde hace años contra los Khanes de Hordaristán, también se forman para combatir a los Señores de la Guerra que ya han llegado que se ve que se desplazarán. Algunos abandimios son paladines o caballeros andantes y viajan por todo el mundo para luchar por Sol Naranja.

En tiempos muy antiguos lucharon dioses y titanes, Thor desarmó un titán y su espada se clavó en la vereda de Río Mar, en Abandimia. La espada está semi-oxidada. Se volvió anaranjada y cayó mucho óxido de ella cuando Sol Naranja. Adivinan los clérigos que cuando se terminen las guerras, la espada se convertirá toda herrumbre y se desmoronará. Entorno a la espada hay un monasterios de clérigos, uno antiguo al dios Thor y otro reciente a Sol Naranja.



JALENGEST

Jalengest está en el delta de Río Mar. Brazos de agua de río atraviesan el interior del delta, dan efluvios y forman unas islas que tienen bien comunicadas. Las colinas del este son causa de la mayor acumulación sedimentaria de Río Mar. El delta además está atravesado por múltiples canales artificiales para riego. Muy fértil que da agricultura muy productiva y excelentes pastos. El suelo de Jalengest alcanzó hace muchos años su tope de productividad. La densidad de población mayor de Sen la tiene Jalengest, debido a que es una tierra muy rica y segura, en Jalengest es la tierra grande donde mejor se puede vivir. Abandimia, vecinos y anteriormente el propio gobierno ha criticado el papel conformista del actual Jalengest con respecto a los problemas del resto del mundo. El



clima es templado, veranos relativamente calientes, otoño con temperaturas gradualmente más bajas, invierno frío, primavera con temperaturas cada vez más altas.

Jalengest es un Imperio, con El Emperador y varios reinos y feudos.

Antiguamente era boscosa y habitada por élficos. Los humanos también eran pobladores en tiempos antiguos, eran bárbaros emparentados con fjordlandeses. Esos bárbaros humanos de Jalengest fueron los más emprendedores y los primeros en avanzar en cultura y tecnología; actualmente son los más avanzados de Sen. Los humanos de Jalengest talaron casi la totalidad del bosque de Jalengest, hicieron esto para aprovechar al máximo el suelo, los elfos antiguos no perdonaron eso y migraron. Los jalengestes son viajeros navegantes que han aprendido los adelantos de los países de alrededor del Océano.

Las fronteras de Jalengest están cerradas por dentro, sería rápidamente invadida y desbordada. Para evitar ese problema, los magos de Jalengest crearon potentes elementales de agua que impide que llegue a sus costas quienes no han sido autorizados y por tanto los elementales estén activos.

Jalengest tiene colonias y emplazamientos comerciales marítimos en la mayoría de las costas del Océano; necesaria migración por la superpoblación, la mayoría de esa gente viven independientes políticamente de Jalengest.

Jalengest Continental es una franja en la vereda de Río Mar al norte de Jalengest. El territorio y la forma de vida es similar a la que tienen en gran parte de Abandimia.

En la vereda sur, en Mieer, Jalengest tiene algunos puertos, estos son muy costosos de mantener.

Flobiacgaard es una tierra en Río Mar que fue parte del Imperio de Jalengest, estos se separaron cuando devino Walpurgis. Los barcos son autorizados para comunicar Jalengest y Flobiacgaard.

La capital de Jalengest es Ciudad Palacio, la creación arquitectónica más monumental que han hecho los humanos.

El idioma de Jalengest, el jalengeste, está extendido como el idioma común de Sen.

El grueso del ejército de Jalengest son Las Cien Mil Lanzas, estos son cien mil caballeros, algunos paladines y los Escuderos, como llaman al resto de los soldados.

Los magos de Jalengest están jerarquizados por los Cincuenta Báculos, estos son jalengestes y algunos no, están por todo el mundo. No tienen porque ser los hechiceros más poderosos, se pretende que sean los más sensatos y los más escuchados.

Jalengest fue el Imperio más grande y activo, limitaba amplio arco hasta el Barranco del Fin del Mundo. Cuando Imperio Grande se eligió a un jalengeste, Flobiac, como Emperador. En Walpurgis redujo exponencialmente el Imperio. Jalengest está ahora muy establecido. *Para saber más sobre esto ver "Historia de Sen."

FLOBIACGAARD

El país de Flobiacgaard está en un meandro con microclima tropical. Lluve todos los días durante todos los años y las temperaturas son altas. Los vientos a veces son muy fuertes y hay ocasionales inundaciones. La causa del peculiar clima en Flobiacgaard ha sido interpretado por: La venida de húmedos aires de Mieer, su localización en Mundo Cálido, muchos dicen que principalmente es por el diseño de las estrellas.

La mayoría de las tierras han sido desarboladas y están convertidas en sabanas, conservan unos bosques selváticos, que son llamados vergeles, estos están en el istmo y alrededor de las colinas. Gran variedad de flora y fauna. Gran cantidad de insectos, lagartos, serpientes, ranas, monos y muchas aves. Quedan animales peligrosos que son cazados, leones y panteras. La tierra es muy productiva y está ocupada casi en su totalidad por campos cultivados, con acequias y canales, y tierras de pastos. Río Mar daría mucha pesca, si no fuera que sus aguas son peligrosas, y que los magos tienen casi siempre activos elementales de agua para proteger la costa.

Acabaron con la mayoría de los monstruos. Algunas veces llega algún monstruo al meandro, esto siempre subiendo las aguas del río (muy comunes hidras y nags ávidas de acabar con quien se asome al agua, y ascendiendo el meandro y escondiéndose) o volando (últimamente un dracoleón llega, causa mucho daño, y vuela de vuelta indemne).

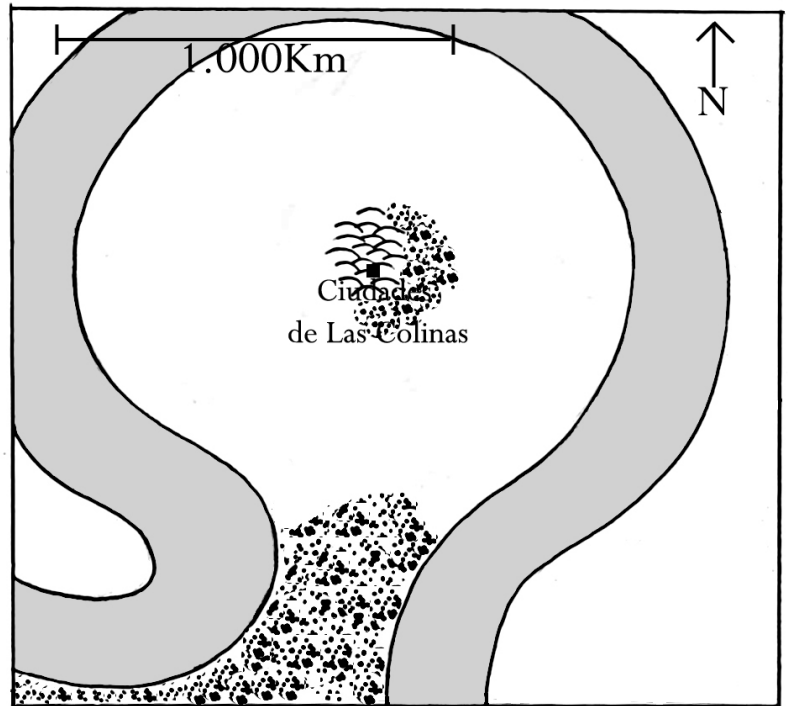
Desde Mieer a veces se desplaza aire pestilente que puede ser tóxico, esto ha sido causa de muerte de mucha gente.

La población es mayoritariamente humanos, hay una importante minoría de mandriles parlantes, entre ellos hay buena relación. En distancia de pocos kilómetros se encuentran pueblos comunicados por caminos de tierra. En la costa hay pueblos comerciales, solo interesados en tráfico con Jalengest. El istmo es el único lugar desde tierra en el que pueden venir graves peligros, por ello está muy fortificado y es la mayor ocupación del ejército.

Flobiacgaard está comunicado libremente por barcos con Jalengest (a otras tierras no les permiten la llegada). Las águilas bicéfalas son la más rápida comunicación con Jalengest.

En el centro están las Ciudades de Las Colinas, son las ciudades más grandes y la capital, mansiones palaciegas con exóticas plantas, estas están entorno y sobre las colinas.

Flobiacgaard era un país del Imperio de Jalengest. Después de Walpurgis, las otras tierras del Imperio tuvieron que quedar abandonadas por abrumadora fuerza del caos y lo salvaje tras las Leyes de Sol Naranja, Flobiacgaard es la única de aquellas tierras quedó salvada.



MIEER

Mieer no es como otras tierras próximas al Océano, es una extensión de las tierras caóticas y salvajes próximas a las civilizadas. La mayoría de Mieer es inexplorado, tal vez nadie inteligente ha entrado nunca.

Llano en su inmensa extensión, pocas veces hay elevaciones, que son pequeñas. Hay partes costerizas que son intermedias entre marinas o terrestres. La parte oeste y sur es de agua mas dulce; la mas cercana al Océano, mas salada, las partes próximas al Océano se inundan por las mareas.

Atmosfera particular, esta pasa de muy fría a saturar de calor en verano. Hay gases venenosos que matan al poco tiempo de respirarlos, algunos animales están adaptados a esos gases, son especies que no se encuentran en otras partes. Hay plantas que drenan el oxigeno, cuando no hay viento, los no adaptados se ahogan. Algunos gases pueden ser incendiados y arrasar lo que hay por el área. Las emisiones son por el particular tipo de turba. Con el viento gases de Mieer pueden desplazar a las tierras habitadas próximas, esto ha sido causa de muerte de mucha gente.

Partes de costa tienen manglares, árboles retorcidos, estos son árboles que a veces hacen de pared a las aguas. Los árboles de Mieer son todos especies que necesitan mucha humedad.

Gran cantidad de insectos, aves, invertebrados, peces, moluscos, reptiles, lagartos, anfibios y pequeños mamíferos. Gran variedad de peces, hay similares a pirañas, algunas gigantes, pueden morder y engullir. Hay muchos gusanos, algunos gigantes de decenas de metros, algunos de más cien metros. Se mueven grandes grupos de tortugas gigantes que ocupan decenas de kilómetros. Muchas especies de dinosaurios rondan Mieer. Muchos dragones tienen moradas en Mieer, algunos años dejan la marisma y vuelven con tesoros, o se quedan de señores de la nueva tierra. Hombres-lagarto y reptilianos tienen naturaleza de habitar en marisma, algunos han encontrado partes donde poder subsistir.

Algunas tierras lodosas son idóneas para cultivo. Muchas aguas dan para abundante pesca. La caza es la forma mayor de subsistencia. Habían pueblos habitados por humanos, eran humanos que al parecer llegaron antiguamente desde Indipur; han abandonado Mieer ahora con La Vuelta, pues hace pocos años el Señor de la Guerra Cresta de Dragón ha llegado y estos humanos han muerto y huido. Cresta de Dragón, ha encontrado en La Vuelta Mieer como lugar donde habitar y desde donde planea juntar aliados y desplazarse a tierras ricas.

Al norte de Mieer los jalengestes han luchado en tener puertos, especialmente para traficar materiales de allí, esto ha sido muy costoso, continuos combates desde los torreones incomunicados allí anclados, en general ha ido muy mal. En gobierno de Jalengest tiene muchas discusiones sobre abandonar esa parte colonial.



ALLENDIA

Al norte el clima está afectado por el Océano, de inviernos frescos pero no fríos y veranos tibios pero no calientes. Llueve abundantemente durante todo el año. Muchos bosques frondosos, prados y turba en ríos. Cerca del cabo más norteño está la isla de Eltam, de costa acantilada, es aún más húmeda y fría, los tréboles ocupan la mayoría de la isla. La tierra es gradualmente mas seca hacia el este y se confunde con Kolumnios.

El carácter de los allendios esta estancado en la forma de vivir antigua. Los humanos allendios desde siempre son ganaderos principalmente y tiene huertos pequeños cerca de sus casas.

Las viviendas típicas son castros, circulares de piedra con un patio donde entierran a los antepasados. Huertos y granjas unifamiliares. La aldea suele estar amurallada y con foso de agua o estacas.

Los humanos viven en clanes con su aldea, dispersos, sin unidad entre ellos. Últimamente los clanes del este han tenido que unirse en un ejército, acaudillado por Victorix, pues Kolumnios ha invadido y ha hecho provincias suyas varias tierras de Allendia, los clanes del oeste no han querido unirse a esta guerra, viven lejos y no les afectan los imperialistas de Kolumnios.

La ciudad más grande es la colonia costera de Jalengest Nortburg. Se han hecho caminos para comunicar mejor Nortburg, los de Nortburg quieren convencer de que se trabajen mas caminos pero los allendios no quieren mas avances.

Los jóvenes que pueden ser héroes tienen señalada una misión, que conocen por si mismos o les reconocen los druidas, en un lugar especial con algo especial, esto puede ser derrotar un enemigo único.

Los druidas están a veces en una casa de aldea y otras dejan de tener contacto durante años cuando entran en el bosque con el cual tienen una simbiosis especial.

Duendes y gnomos viven en el bosque, y dentro de éste en un bosque mágico, solo se comunican con tímidas visitas con los humanos.

Algunas aguas tienen propiedades sanadoras, otras han dado poderes, otras son traidoras, algunas tienen ninfas.

Orcos, goblins y gnolls hacen clanes y habitan bosque donde subsisten de cazar y recolectar. Desde siempre muchos orcos, goblins y gnolls hacen asaltos, como respuesta los humanos se arman contra estos.

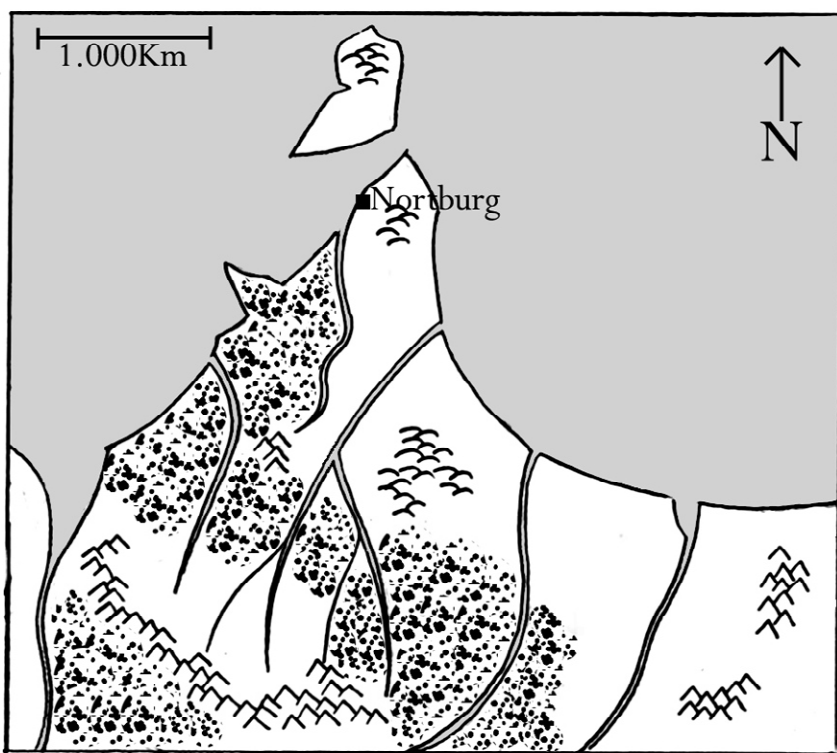
Ogros, gigantes de las colinas, gigantes de dos cabezas son menos sociales y no forman clanes, se juntan a veces, en la cueva o en la intemperie tienen todo.

Hay brujos que adquieren mucho poder y recogen monstruos para luego repartirse el botín, si no hay traición.

En Allendia hay muchos neandertales y fiales, estos viven en partes diferentes a los humanos, encontrarse entre ellos puede terminar en combate.

Faunos, centauros y cíclopes en bosques del este, esa tierra no se puede decir si es Allendia o Kolumnios.

Las altas montañas del sur, separan aproximadamente Allendia con las tierras salvajes, tras las montañas gradualmente la tierra se convierte en Mundo Cálido, desde allá vienen bandadas de khuns, estos son indiscriminados de atacar a cualquier animal o cualquiera que se encuentren.



KOLUMNIOS

La mayoría de Kolumnios está recogido en un archipiélago de aguas interiores dentro de una inmensa bahía cerrada de costas acantiladas o playas, salpicado de miles de islas e islotes. Esto hace que las aguas son relativamente calmas. Las aguas dan mucha pesca, son muy navegadas, con mucho comercio.

Dicen de Kolumnios que tiene el mejor clima, inviernos templados, veranos secos y calurosos, puede escasear agua para la agricultura, lluviosidad escasa, en las montañas algunos año nieva. Árboles no muy altos y matorrales. Los árboles más comunes son los pinos y las encinas a mayor altitud. Las tierras del este son de clima más seco, árido, con muy pocas precipitaciones.

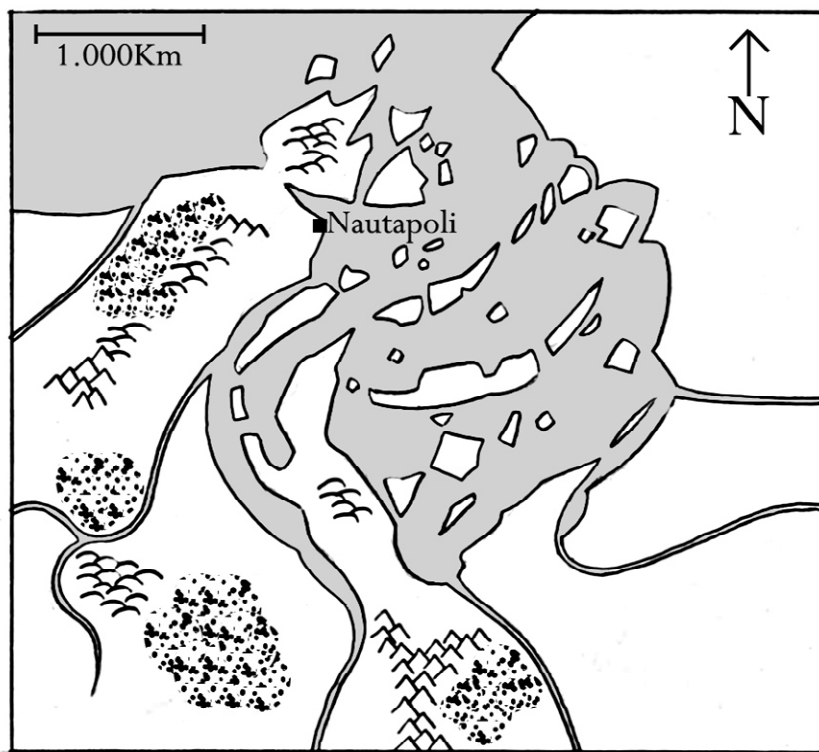
Los de Kolumnios son abiertos y comerciales, extensas vías bien adoquinadas comunican las ciudades, tienen gente muy civilizada y culta, estos también conviven con gentes nada sabias.

Las tierras de Kolumnios han sido durante siglos de democráticas ciudades-estado independientes, esto ha cambiado hace 50 años, desde Sol Naranja, los gobernadores se han unido en un solo ejército, y derivadamente también unidos políticamente. La causa principal ha sido La Vuelta, en la que Kolumnios ha atraído a las regiones más población de la que se puede asumir. Las tribus de Barad también se unieron en imperio en gran medida por causa similar, y se movilizan militarmente en dirección a Kolumnios, por esto ocurren grandes batallas, que hoy están saldando con victoria. Habida la necesidad y al verse el ejército fuerte, los de Kolumnios han tomado partida a su vez de invadir en Allendia, de la cual se han apropiado su parte mas oriental. Muchas islas de Kolumnios se abstienen de todo eso.

En Kolumnios hay muchas razas inteligentes que no son humanos: faunos, ciclopes, centauros, minotauros, etc. Unas veces se unen a los humanos, la mayoría de las veces permanecen en su particular sociedad.

Las islas de Kolumnios son peculiares, están habitadas por criaturas, poderosos monstruos y seres y formas de vivir muy particulares. Muchas islas están rara vez comunicadas, puede venir un barco de piratas, por ejemplo de minotauros y matar o esclavizar a los nativos. En muchas costas se oyen cantos de sirenas que llevan al naufragio casi seguro del barco. Grifos e hipogrifos tienen nidos en las zonas abruptas.

Hace tres siglos había una gran isla enfrente de la bahía de Kolumnios, el terreno se hundió. Era una rica civilización, con la cultura más pujante de Kolumnios. Los oráculos dicen que esa tierra volverá a emerger y volverá a ser habitable y rica. Hay unos pocos descendientes de esa isla han quedado en la parte norteña de Kolumnios, los llamados atlantos, estos tienen reputación de nobles.



BARAD

Es una tierra sin agua con cielo sin nubes. En general es una llanura desértica dentro de una península, de insufrible calor por el día y de noche frío. El noroeste está limitado por una cordillera, algunas cimas de mas de tres kilómetros de altura con laderas escabrosas. Al otro lado de las montañas el ecosistema ha variado y es de transición a selva húmeda, la gente de esa parte están mezclados con los de Indipur, esa región también pertenece al Imperio de Barad.

Los de Barad son en general de oscuro corazón. La gente es muy aguerrida. Muchos de los guerreros deciden jurar fidelidad y unirse a un señor.

Sus ciudades son caóticas, las gentes son agresores, extorsionistas, ladrones, mendigos, gente abandonada por las drogas, la guardia que se ocupa de

poner orden es indiscriminada y despiadada. El esclavismo humano es corriente. Orcos son esclavizados y a su vez estandartes orcos que no han sido sometidos esclavizan humanos.

Dragones rojos atraviesan todo el territorio y destruyen lo que está por su paso, y luchan contra toda una ciudad.

Caravanas tienen que cruzar largas distancias a través de tierra hostil por el clima y sobretodo por los monstruos y bandidos. En medio del desierto a veces se forman oasis. Hay oasis mágicos, estos son burlas de demonios, cuando se está dentro del oasis este desaparece y se convierte en la tierra mas abrasadoramente sufrible.

Antiguamente la tierra de Barad era de tribus dispersas, y dos civilizaciones entorno pirámides, se unieron al Abismo al poder ver acrecentar su poder en contra de Imperio Grande. En general Barad luchó a favor de Walpurgis, y se hizo muy poderosa, Barad fue una lengua de Abismo desde el Fin del Mundo hasta el Océano. Las otras naciones o les combatieron como enemigas o estuvieron al margen. Walpurgis sorprendió a los de Barad como mal sentido, pues no esperaban tantos males y sobre ellos. Sol Naranja también fue sentido mal por mucha gente de Barad, en gran medida porque Sol Naranja redujo ínfimamente el Imperio de Barad.

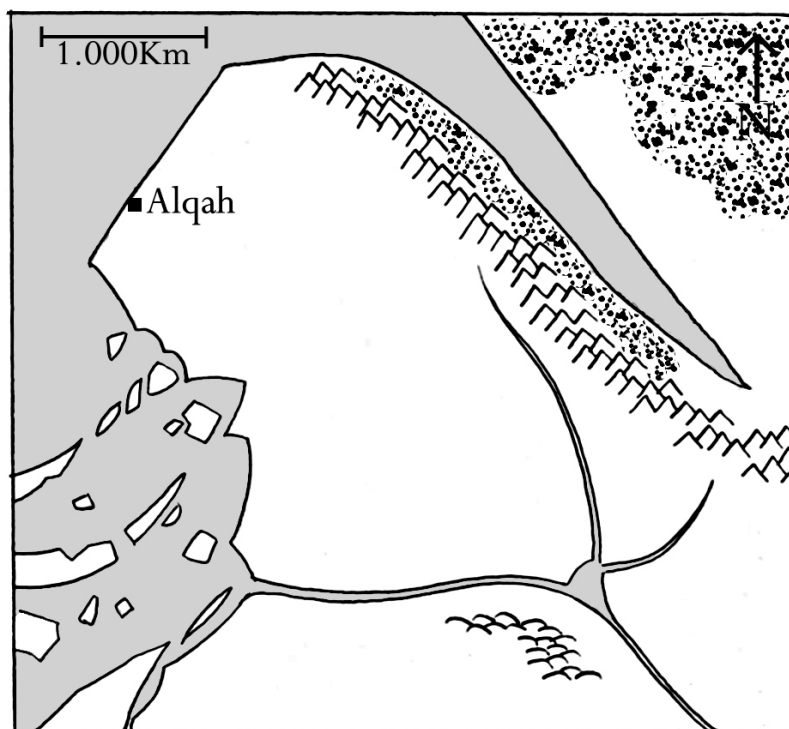
Barad ha quedado muy resentida de Walpurgis, mucha gente enferma y maldita, demonios se presentan en cualquier parte y confunden los cultos, plagas terminan con el necesario campo o con la gente directamente, aguas de mar y arena de desierto con arrasadores elementales. Corrientes de aire, de origen atmosférico o demoniaco pueden traer repentinamente cualquier mal en cualquier momento.

Con La Vuelta el ejército de Barad es fuerte, el Imperio de Barad ataca Kolumnios, en 50DSN las islas del oeste van cambiando de dominación según el momento de la guerra. Al noreste han conquistado mucho territorio relativamente fácil ya que los indipurenses tienden a ser anárquicos. Incrédulos, el ejército de Barad, atraviesa el Río del Sur donde los khun terminan matándoles.

El actual Señor de la Guerra es Matal, siempre rodeado de brujos y necromantes. Sus necromantes hacen gran parte de su ejército de muertos vivos, pasan por los cementerios, los alzan y se los llevan a la guerra, los recientemente muertos soldados son convertidos en muertos vivos y siguen luchando. Hay orcos que están unidos a las filas de sus ejércitos y que ascienden en rango.

“Su profecía es contraria a la profecía del Oeste”, Barad se ha ganado enemistad con el Oeste y otros pueblos.

Muchos brujos son de Barad y estarán atentos a cualquier extensión del Abismo. Parten barcos de gente de Barad con la misión de traer Abismo a otras tierras. Puertos del oeste vigilan y tratan de protegerse de barcos que puedan parecer venir de Barad.



INDIPUR

El clima de Indipur es mayormente tropical húmedo, la región del suroeste son tierras más secas o áridas. Las zonas más húmedas y bajas son con muchos pantanos, en la costa, en los caudalosos ríos y áreas interiores.

Todos los años hay catastróficas inundaciones ahoga a mucha gente y estropea la tierra.

La selva de Indipur es inhabitable: perros salvajes, tigres, serpientes, escorpiones gigantes, plagas de hormigas gigantes.

En Indipur mucha población es gente malvada y enferma, solo unos pocos son afortunados y sociables.

Indipur no está nada unido políticamente, son unas tierras de pequeños reinos y mayoría de lugares anárquicos. Una parte del Imperio de Barad está en el sur de Indipur.

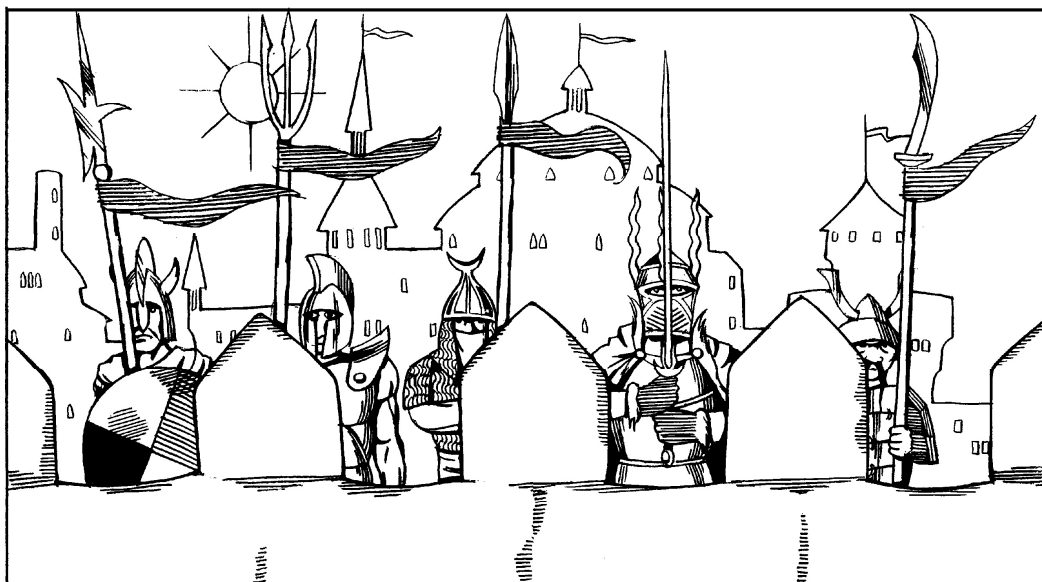
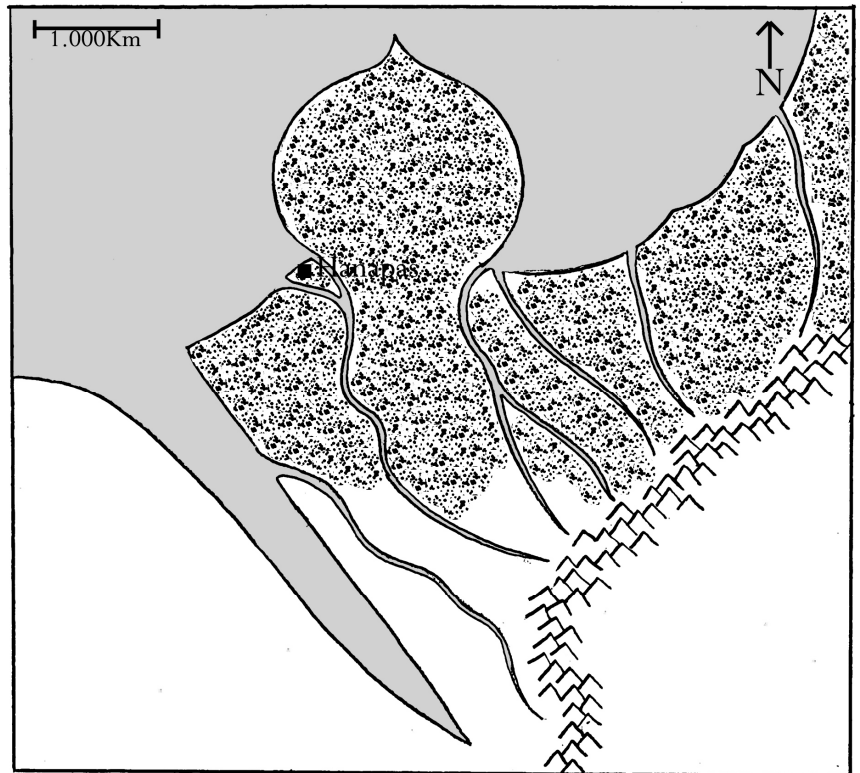
En Hordaristán hay un portal de dos puertas, una comunica en Indipur otra con Nachai. Un Khan supo de la existencia de esa puerta, llevó secretamente un gran ejército e invadió y ahora reina una extensa región.

Hay muchos mandriles en Indipur, los mandriles parlantes son originarios de allí. La especie de los mandriles parlantes son muy respetados, son señores en Indipur. Varios gobiernos de Indipur, aunque son gente humanos, están gobernados por mandriles parlantes. Los humanofantes también contribuyen en ser la gente de buen juicio que hay en Indipur y otras tierras selváticas.

Rakshasas se hacen reinos en zonas de selva, estos se extienden también a campos sin árboles. Es común que se arme mucha gente para conquistar, reconquistar o vengar a rakshasas, esto es un vórtice de batallas por las dos partes: Hasta la aniquilación.

Los yuanti-ti son invencibles dentro de la selva. Sigilosos y astutos, se desplazan también muy lejos, y encuentran habitaje secreto dentro de las ciudades.

En tiempos muy antiguos, el norte de la península de Indipur estaba situada en la costas de Oeste, el poderoso rayo de un dios la escindió de la costa y se convirtió en una isla, esta iba desplazándose muy rápidamente para tratarse de una isla, siendo navegada por aquel dios, a los años ancló en su actual localización, en el este del mundo, el choque con la nueva tierra causó las montañas orientales. En la isla había gente, el razonable parecido de la gente de Indipur con la gente del oeste es causa de que los que iban en la isla a la deriva eran gente del oeste.



ZUMA

El clima general es tropical, sin diferencia estacionaria. El norte más seco y con variedad térmica entre estaciones. Casi todo Zuma es una selva. Altas temperaturas, de vegetación tupida y exuberante, siempre verde. Lluvias diarias. Caudalosos ríos tienen la vereda cubierta de manglares. Calor todo el año y húmedo aire que se hace muy penoso. Innumerables aves, peces, anfibios, serpientes, insectos, mamíferos.

En Zuma está el Imperio Aztlacan, Con ciudades-estado. La capital Aztlacoco está en el centro de la selva. La gente vive divididos en clanes, cada clan tiene tierras, templo y jefe. Se dividen en nobles, gente común y esclavos. Agricultura y comercio.

Los de Aztlacan son teocráticos. Tienen pirámides, desde el que habla el Emperador, el Brujo o el Demonio,

también hacen sacrificios rituales desde pirámides. Demonios son adorados como dioses, y es causa de que la población esté maldita desde muy antiguo. En 50DSN un demonio es el Emperador.

Hay innumerable cantidad de pequeñas tribus que viven de la caza y la recolección, estos están desvinculados de Aztlacan.

Los hombres-lagarto y reptilianos son mas hábiles en la selva que los humanos, aun dentro de las fronteras del Imperio de Aztlacan hay reinos de hombres-lagarto, lo que demuestra que ese imperio es a veces solo nominal.

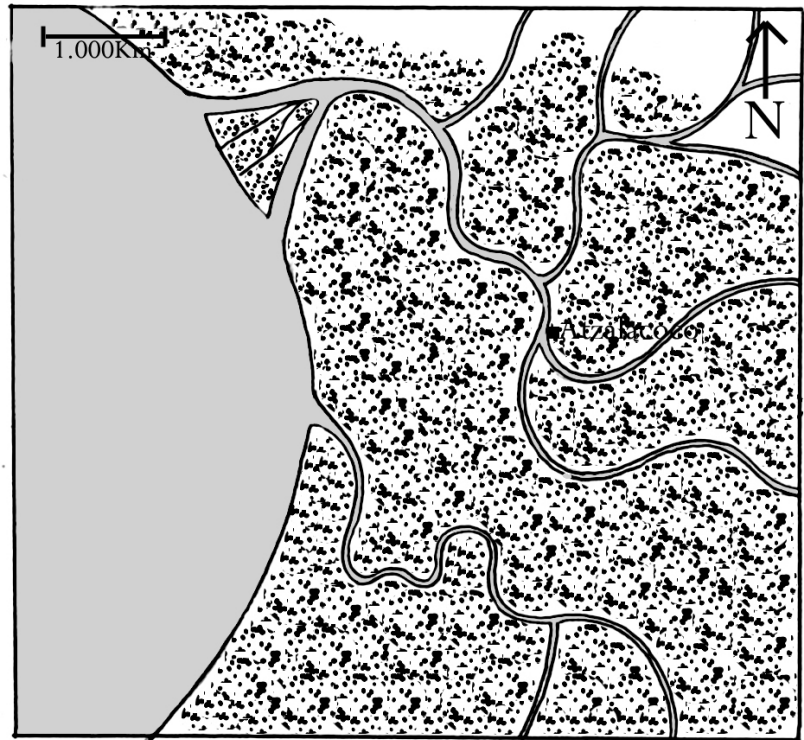
Son autóctonas de estas selvas las emplumadas serpientes coalt, ayudan o resultan letales según el motivo del que entre en sus lugares protegidos.

Muchas partes de la selva no han sido pisadas por pies humanoides, los que han vuelto de la exploración refieren cientos de peligros que acabaron con el resto, unos de esos peligros referidos son vegetales que se mueven y estrangulan.

Peligrosos animales y monstruos como enjambres de insectos, serpientes, nagas, babosas gigantes, simios carnívoros, lagartos gigantes, basiliscos, hidras, cocodrilos, panteras, stirges y muchas especies de dinosaurios. Varias razas semihumanas: Mandriles parlantes, humanofantes, hombres-lagarto, reptilianos, licántropos-tigre, goblins, khuns, etc.

Hay minas de interminable oro. Esto ha sido causa de que los de Jalengest han llevado sus barcos y han querido aprovecharse del metal. Jalengest ha abandonado las minas debido a la gran distancia, costoso desplazamiento, y el cambio de postura del Emperador de Aztlacan con respecto a los del oeste, esto llevó a batallas y al abandono. Las excursiones de Jalengest a través de la selva de Zuma en busca de Arena Mágica solo les trajo muertes.

La tarrasca, que trepó el Fin del Mundo, pasó por Abandimia, nadó el Océano, ahora está en la selva de Zuma.



NACHAI

El sur es tropical, con llanuras aluviales densamente poblado y cultivado de arrozales. Las calientes corrientes del Océano y el golfo de Zuma al chocar con el aire frío del norte causan fuertes y duraderas lluvias las cuales anualmente provocan catastróficas inundaciones. La selva separa Zuma de la parte continental de Nachai. El norte son estepas y praderas secas con tormentas de arena, las tormentas de arena aumentaron desde Walpurgis pues entonces se convirtieron en arrasadores elementales. Cuanto más al norte es más frío y se funde en el inhabitable Mundo Gélido. En el este las altas montañas delimitan bastante aproximadamente con las tierras salvajes. Hay un bosque inmenso de bambúes en el centro de la península atravesada por un río. La gente norteña de Nacha son como

los humanos de Hordaristán, la causa es un portal mágico, que comunica Nachai con Hordaristán. Tanta gente cruzó el portal que hay mas gente de esa raza en Hordaristán que en Nachai. Los pueblos de kimas están en la región más septentrional y fría, viven de pesca, los Kima cruzaron el Océano en témpanos de hielo a modo de barcos a Zair y Fjordland.

Nachai está casi totalmente englobado en un imperio. En tiempos antiguos eran grandes casas nobles, estas se juntaron mediante guerras y pactos. El Imperio de Nachai llegó al Barranco del Fin del Mundo cuando Imperio Grande. Walpurgis les redujo y perjudicó mucho, y se creó una nueva raza de vampiros que hoy allí está. Con La Vuelta tuvo que migrar mucha gente a las relativamente pequeñas tierras, esto ha traído muchas guerras, en poco tiempo hay cambio de Emperador.

En las tierras de Nachai, dentro de las ciudades, y en las próximas islas, hay dispersos gran multitud de fastuosos palacios y templos, algunos cubiertos totalmente de oro, estos tienen y dan efectos maravillosos en ciertos momentos del día y les hacen surgir magias ilusionistas para las festividades anuales. Hay gigantes castillos, casi inexpugnables, esto tiene mucho que ver en que los gobernadores se mantengan. Los de Nachai son muy ordenados y técnicos, los ejércitos son muy poderosos. Las revueltas campesinas son siempre aplacadas.

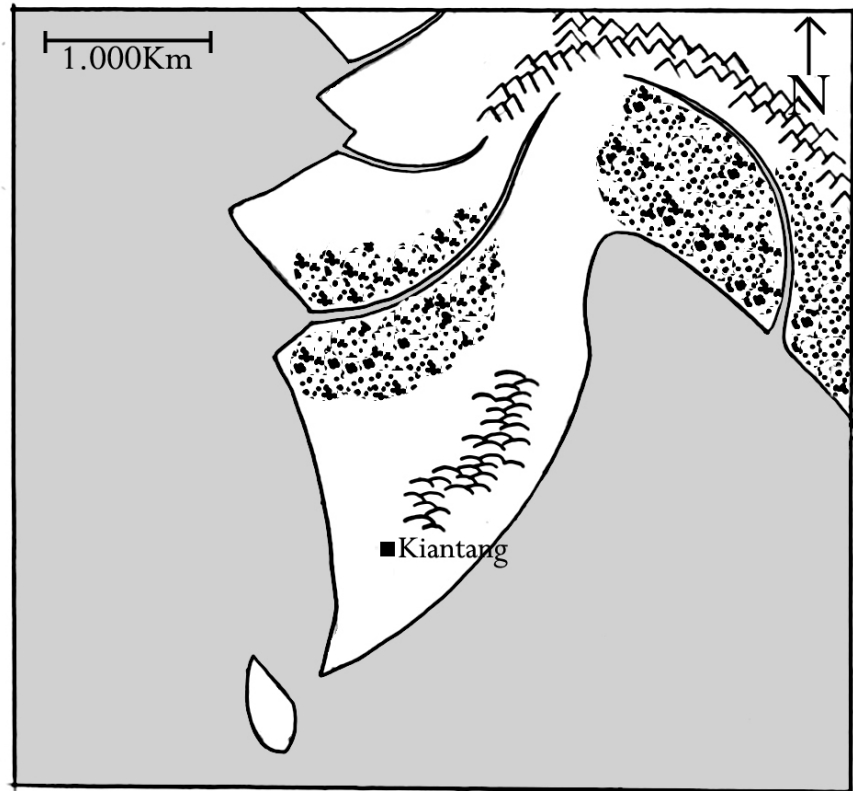
Han descubierto mucha medicina y alquimia, como una arena gris que explota. Han inventado muchos objetos técnicos.

Los de Nachai que han cometido un delito y los que han abortado de querer vivir, se arman, van al este, y pierden la vida luchando contra khuns.

En Nachai hay una raza de ogros inteligentes y magos. Estos son un reino aparte también entran fácilmente dentro de cualquier lugar.

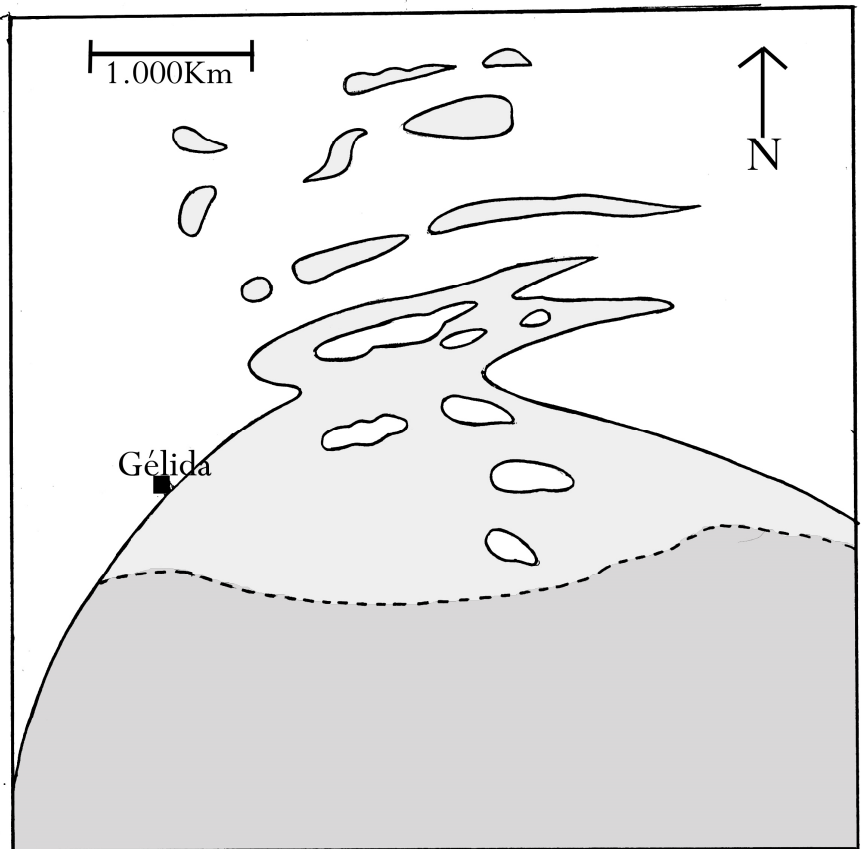
Los dragones de Nachai residen solo por aquellos lugares, aunque pueden viajar a cualquier parte del mundo. Son oficiales de la Burocracia Celeste, un gobierno de poderosos espíritus. Cada especie de estos dragones tiene una función, en las aguas, en las tierras, o en los aires.

Se hace comercio marítimo con Jalengest, especialmente este es por el bronce fuerte, el jade y la seda. La tierra fértil para el opio ha incentivado el comercio con Neuland.



TEMPANOS

Es un reino humano al norte del Océano. Toda la tierra está bajo una alta capa de hielo. Gran parte es hielo sobre el mar. Todo un desierto con fuertes vientos que traen nieve más comúnmente en la costa, en el interior hay pocas precipitaciones. Los muchos y gigantes lagos ocupan grandes extensiones, cubiertos de hielo perpetuo e islas comunicadas por el hielo. En el norte de Tempanos, que son vastas tierras interiores, las temperaturas son demasiado bajas para los humanos. La parte poblada está en la costa, pues el Océano suaviza las temperaturas hasta poder ser habitable. La temperatura de la parte habitada de este reino oscila entre -5°C y 50°C . Cuando el invierno es muy intenso no se ve a nadie en la intemperie. Las poblaciones son la mayoría hechas con edificios de hielo, esto es posible porque la temperatura en todo el año es inferior a 0°C , otros edificios son de piedra. Dentro del Océano hay islas e islas de hielo, témpanos, y sobre estos algunos pueblos, los témpanos pueden estar estacionados o moverse incluso grandes distancias, anclando en algún otro lugar, sin pasar de las áreas frías para no derretirse, guiadas por unos cargos que son los Magos Capitanes, algunos témpanos pequeños tienen unidas velas para desplazarse. Los puertos establecidos solo pueden estar activos en verano pues el resto del año una capa de hielo, máxima en invierno, separa el puerto del mar y hay que desplazarse sobre el hielo al alejado puerto.



La marinería es necesaria en Tempanos porque deben abastecerse de comercio por mar con tierras templadas para productos básicos que no pueden obtenerse allí. El mayor alimento es el pescado.

La capital del reino es la Ciudad de Gélida, construida casi toda de hielo entorno a un bellissimo palacio.

Neanderthales y yetis son minorías raciales que conviven en el reino.

Adyacentes al Reino de Tempanos hay reinos de gigantes de hielo, la existencia de noticias lejanas de estos hace creer que son inmensa población en los territorios hasta el Barranco del Fin del Mundo. El movimiento de productos por el mar de gran parte del mundo que hacen los humanos de Tempanos agrada a los reyes gigantes de hielo que les tienen bien considerados y les ayudan a permanecer.

Es especialmente interesante de una parte de Tempanos su Mundo Subterráneo, aislados del frío de la intemperie, enanos de piedra y otras razas substraen minerales valiosos, estos llegan a la costa y de los barcos a lugares cardinalmente distantes del mundo.

Sorprenden a veces fenómenos ópticos, ilusiones mágicas y naturales, más escasamente esas imágenes actúan en otros sentidos. Algunas magias son físicamente poderosas como elementales. Las auroras boreales, que son magia, trae a magos que obtienen parte de ese poder.

Son peligrosos los dragones, blancos mayoritariamente, que hacen repentinas incursiones fatales.

En La Vuelta ningún Señor de la Guerra se ha movilizado a este gélido y pobre país.

LAS WALANDAS

Es el noreste del mundo de temperatura habitable, una larga franja que debido a la diferencia climática en relativamente pocos kilómetros entre Mundo Gélido y Mundo Tropical hace que no pare de llover y abundantemente. Su suelo está muy marcadamente erosionado por tantas aguas. Las lluvias nutren afluentes de ríos que llegan a El Océano y también suman sus aguas a Río Mar cuando este ya no es glaciar. Las tierras de las walandas están recibiendo inundaciones y los civilizados que estuvieron viviendo allí inventaron unas arquitecturas muy originales contra las inclementes aguas.

Las walandas fueron abandonadas de civilización tras Sol Naranja, algunas de esas gentes son etnias que han ido a vivir de momento en Nachai aceptados por sus servicios y muchos otros de estos sin unión se han dispersado en las selvas de Zuma teniendo que sobrevivir principalmente de evitar peligros inminentes.

RÍO MAR

Río Mar nace en glaciares de Mundo Gélido, y de vuelta a casi la totalidad del mundo, Mundo Tropical, Mundo Tórrido recorridos y desemboca en el sur del Mundo Templado, siendo causante a su fin de las marismas de Mier y el delta donde está Jalengest. Río Mar tiene cientos de kilómetros de cauce, muchos ríos grandes le son afluentes.

Que exista Río Mar es por ocupar el inmenso valle ininterrumpido que tiene más de medio mundo entre las tierras entorno al Océano y el Aro Montañoso del Fin del Mundo.

El actual mundo civilizado no llega hasta Río Mar, sendas veredas son Tierras Salvajes. Cuando Imperio Grande las veredas tenían recién construidos poblamientos y ciudades a medio construir, se estuvieron formando en lugares de Mundo Tórrido canales cada vez mayores para cultivar aquellas tierras que sino solo serían desierto. El tráfico fluvial era mucho, comunicando asentamientos de cualquier lado del mundo, casi siempre comercial y para transporte de tropas, pues Imperio Grande estuvo creciendo siempre(no finalizó nunca) hasta su drástico final en Walpurgis. Ahora abandonado de gente como las otras Tierras Salvajes.

La vereda de Flobiacgaard y la costa de Jalengest tiene elementales de agua, hecho por hechiceros de estas civilizaciones para aislarse de los peligros que viven y vienen por en el gran río.

TIERRAS SALVAJES

Las Tierras Salvajes son extensísimas áreas que circundan con una ancha banda la mayoría de la extensión de la tierra de Sen. Las Tierras Salvajes son presentes en todos los mundos climáticos: Mundo Gélido, Mundo Tropical, Mundo Tórrido y Mundo Templado. Nada civilizado ocupa después de Sol Naranja esas tierras. Los Khuns tienen su hábitat principal allí. Khuns también se filtran hacia el exterior y hasta las cercanías del Océano. Imposible es cruzar las Tierras Salvajes por causa de las bestias salvajes, los criminales khuns y la naturaleza aplacantemente hostil. Muchas áreas del Fin del Mundo son Tierras Salvajes y han sido inundados por los khuns. La tarrasca ronda a temporadas también las tierras salvajes.

Muchos lugares de Tierras Salvajes tienen ruinas de antiguos poblamientos cuando Imperio Grande, ahora solo pueden estar ocupados por animales, bestias y khuns, los cuales entran y salen de los edificios sin causarles ninguna impresión especial. Muchas ruinas son causa de expediciones de aventureros que buscan en ellas riquezas abandonadas, los tesoros serán muy abundantes pero como es un lugar tan peligroso son pocos los que vuelven.

Algunos gobiernos fronterizos que no atienden a las Leyes de Sol Naranja, codiciando fértiles tierras y ocupar ciudades que quedaron abandonadas, mandan destinados muchos soldados, esto es siempre es una pérdida de tiempo y vida sin beneficio.

OCÉANO

El Océano es el gran mar de Sen, de aguas profundísimas, entorno al cual están las naciones civilizadas generalmente en forma de penínsulas de tamaño de pequeños continentes. Las tormentas hacen hundir a cualquier tipo de barco que mucho navega. La navegación suele ser de cabotaje, pues las costas es donde se suele encontrar algo que no son solo aguas.

El estado del Océano es motivo de adivinaciones de los oráculos, muchas embarcaciones esperan el buen augurio para zarpar, los puertos multiplican su actividad entonces.

Cuando Walpurgis el Océano se volvió negro, denso, inmóvil o imprevisiblemente tormentoso. Cuando devino Sol Naranja el mar se volvió bello y placido. Posteriormente volvió a parecerse a tiempos anteriores a Walpurgis. En 50DSN los de la costa temen que surja la Tarrasca de sus aguas.

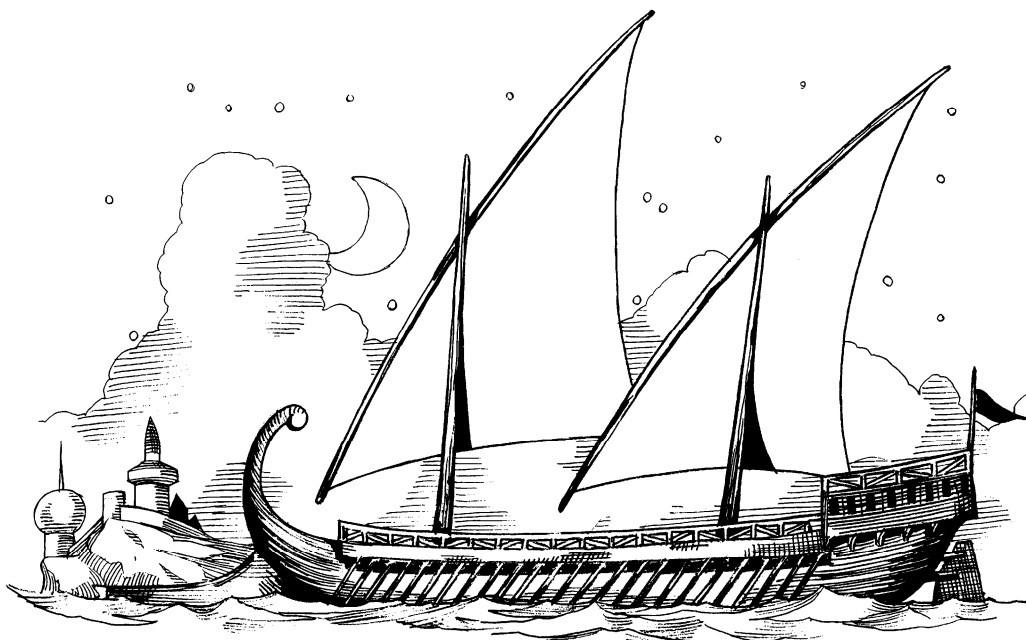
ISLAS

Casi todas las islas son lugares independientes del devenir de las tierras interiores y de otras islas, son lugares que solo se conocen dentro de ellas y solo a la larga pueden sorprender navíos desde un tipo de mundo desde allí desconocido. Las islas más grandes son Neuland, Eltam, e Ígnea, las otras son difíciles de encontrar, y la mayoría de veces de habitaje hostil. Cuando Walpurgis les ascendió a las costas de islas maldito habitaje y, olvidadas del mundo, pocas de estas fueron reconquistadas y allí les duran horrores que han ido mutando y adquiriendo peculiaridades.

Islas Coloniales. La marina de Jalengest ha tratado de tener las mayores costas colonizadas, con sus comunicaciones este Imperio ha tecnificado y ha hecho más cómodas vidas. Muchos habitantes de islas han agradecido los avances técnicos y han deshechado su intromisión política exterior. Las colonias marinas resultan un coste que no compensa lo que traen a las ciudades de las tierras interiores, pero el Imperio quiere hacerse notar.

Archipiélago Embrujado. Múltiples islas están en las costas del noroeste, entre Zair, Fjordland y Neuland. Son de tierras y aguas que fulgen y se ciernen bajo magias, seres mitológicos y misterios. Piratas entran en ellas asaltando en sus poblamientos. Para entrar en un nido de piratas harían falta barcos de guerra de una nación y nunca cuentan con motivación suficiente. Algunas islas de este archipiélago permanecen sin visita de piratas o con los mismos piratas asaltados por hechiceros y seres mágicos. Los hechiceros son totales dueños feudales y sus gobernados mantienen sus recursos sin posibilidad de cambio.

Ínsula Ígnea. Las aguas del centro del Océano, donde está la isla de Ígnea, es de fuerte mareaje, clima muy caluroso y continuamente lluvioso, y con volcanes castigadores. Del interior de volcanes surgen monstruos que pasan su existencia atacando. Los gigantes del fuego se imponen donde van, pero los humanos atacan y huyen a la vez con astucia, sufriendo pero pudiendo ser habitaje algo sostenido. La isla es muy mal lugar por eso la mayoría de esos hombres, en principio de cultura poco desarrollada, han migrado desde hace ya muchos años, a varios lugares de las costas del este, y también, sobre todo por los barcos de Neuland y Jalengest dispersos por el oeste.



MUNDO SUBTERRÁNEO

Del Mundo Subterráneo varias grutas comunican con la superficie de Sen, desde puntos muy alejados geográficamente, allí muchos lagartos, dinosaurios y dragones tienen su hogar y su intemperie. Hay cuatro salidas al Barranco del Fin del Mundo: Del Mar Interno, las aguas subterráneas mayores, una cascada cae en el Barranco del Fin del Mundo. Una, norteña, estaba cubierta de hielo y los elfos oscuros la derritieron lo suficiente para llegar hasta el Fin Del Mundo. Una de ellas es de posible avance debido a una colosal obra de minería de nibelungos. Una es tan baja que sale bajo las neblinas del Abismo y trae malignos poderes.

Los minerales encontrables en el Mundo Subterráneo son exponencialmente más variados y abundantes que cerca de la superficie, algunos de estos están animados, son seres de piedra. Hay muchas zonas húmedas con gran variedad de flora y fauna en ellas y sustancias animadas. El Mundo Subterráneo es muy extenso y variado y se dan muchos peculiares microclimas y estos habitados por los seres más extraños.

Es muy corriente encontrarse con gases que surten con gran presión, y gases venenosos que impiden a casi todas las especies respirar, circular y menos aun vivir.

Grandes zonas de corrientes eléctricas dan luz, en muchas partes hay fluorescencias, muy bellos fenómenos al contemplar.

Hay zonas con mucho poder mágico, en las que se puede encontrar casi cualquier maravilla, allí está la tierra de origen de los elfos oscuros y el trono de su Emperador(Svartalfheim), estos son invencibles en esos lugares.

Nibelungos crearon grandes túneles, muchos de ellos fueron conquistados definitivamente por el Imperio de los Elfos Oscuros(Svartalfheim), entre ellos son enemigos que tienen una interminable guerra. En las guerras se han utilizado los muy abundantes petróleos y gases explosivos, estos han sido motivo de gran erosión.

Lo más profundo del Mundo Subterráneo tiene una puerta que comunica con el Infierno, grandes llamas y lava, lugar inhabitable para seres vivos, pero si para muertos. Al centro justo del Mundo Subterráneo hay una potente luz, hermana menor de una estrella del cielo, entre estas se comunican, dioses de la condenación se sirven para que sea aquello el Infierno de los seres de Sen.

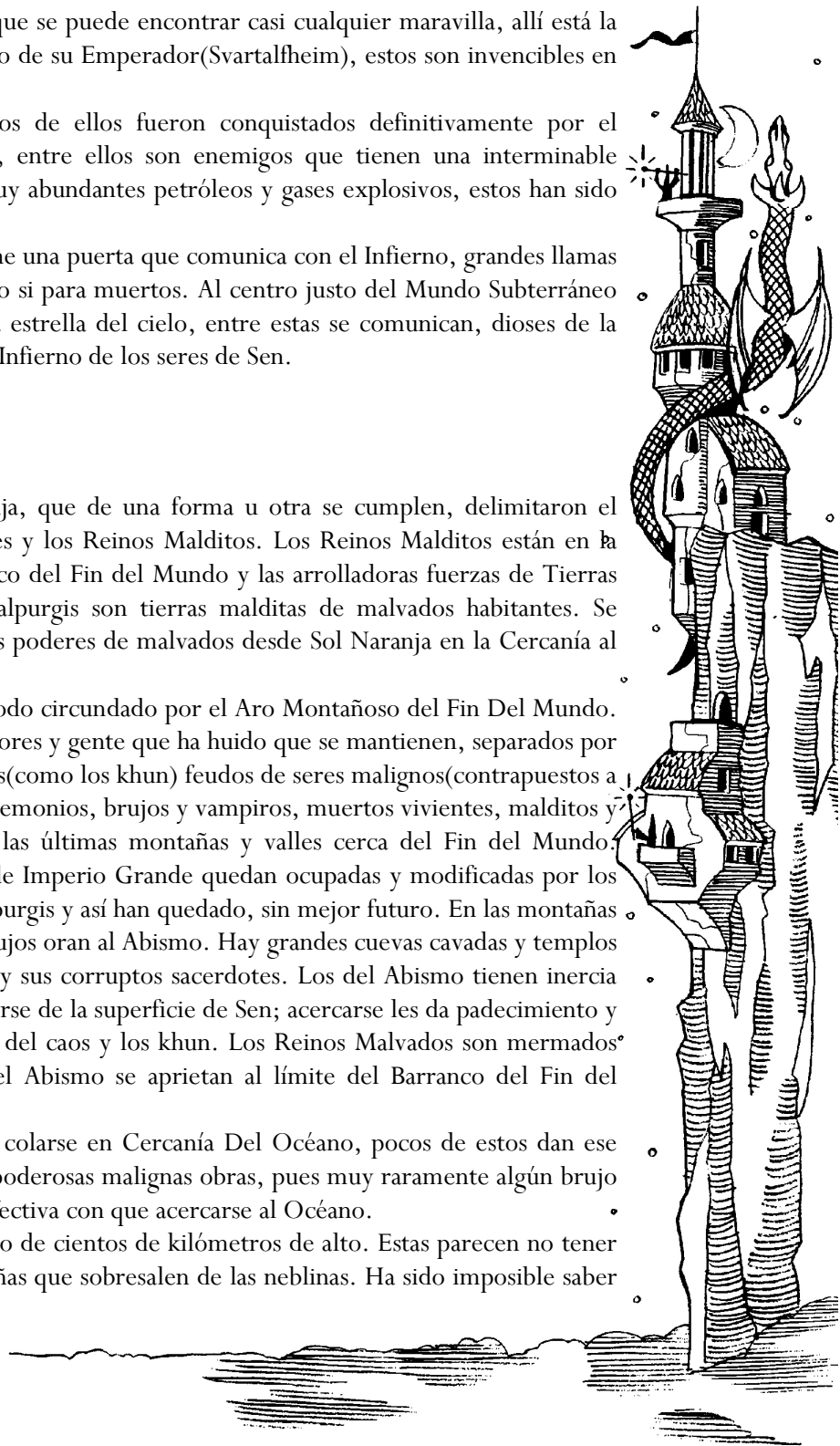
FIN DEL MUNDO

Cuando Sol Naranja, las leyes de Sol Naranja, que de una forma u otra se cumplen, delimitaron el habitaje: Cercanía al Océano, Tierras Salvajes y los Reinos Malditos. Los Reinos Malditos están en la más lejana periferia, limitando con el Barranco del Fin del Mundo y las arrolladoras fuerzas de Tierras Salvajes en las tierras interiores. Desde Walpurgis son tierras malditas de malvados habitantes. Se extinguieron la mayor cantidad y los mayores poderes de malvados desde Sol Naranja en la Cercanía al Océano y en Tierras Salvajes.

Arriba del Barranco del Fin del Mundo está todo circundado por el Aro Montañoso del Fin Del Mundo. Entorno a la Cordillera han referido exploradores y gente que ha huido que se mantienen, separados por la vastedad de las Tierras Salvajes y sus fuerzas(como los khun) feudos de seres malignos(contrapuestos a los caóticos y civilizados), estos son muchos demonios, brujos y vampiros, muertos vivientes, malditos y licántropos. Ahora quedan arrinconados en las últimas montañas y valles cerca del Fin del Mundo. Algunas construcciones y la antigua cultura de Imperio Grande quedan ocupadas y modificadas por los malditos, eran seres y gente que asimiló Walpurgis y así han quedado, sin mejor futuro. En las montañas del Fin del Mundo hay torres desde donde brujos oran al Abismo. Hay grandes cuevas cavadas y templos colgantes en el mismo Barranco de malditos y sus corruptos sacerdotes. Los del Abismo tienen inercia mística, tras la derrota de Walpurgis, a apartarse de la superficie de Sen; acercarse les da padecimiento y acercarse aún más es criminal por las bestias del caos y los khun. Los Reinos Malvados son mermados definitivamente en numero y poder. Los del Abismo se aprietan al límite del Barranco del Fin del Mundo.

Mucha gente de los Reinos Malditos intenta colarse en Cercanía Del Océano, pocos de estos dan ese paso y aun menos pueden poner en practica poderosas malignas obras, pues muy raramente algún brujo o demonio desde allí ha encontrado una vía efectiva con que acercarse al Océano.

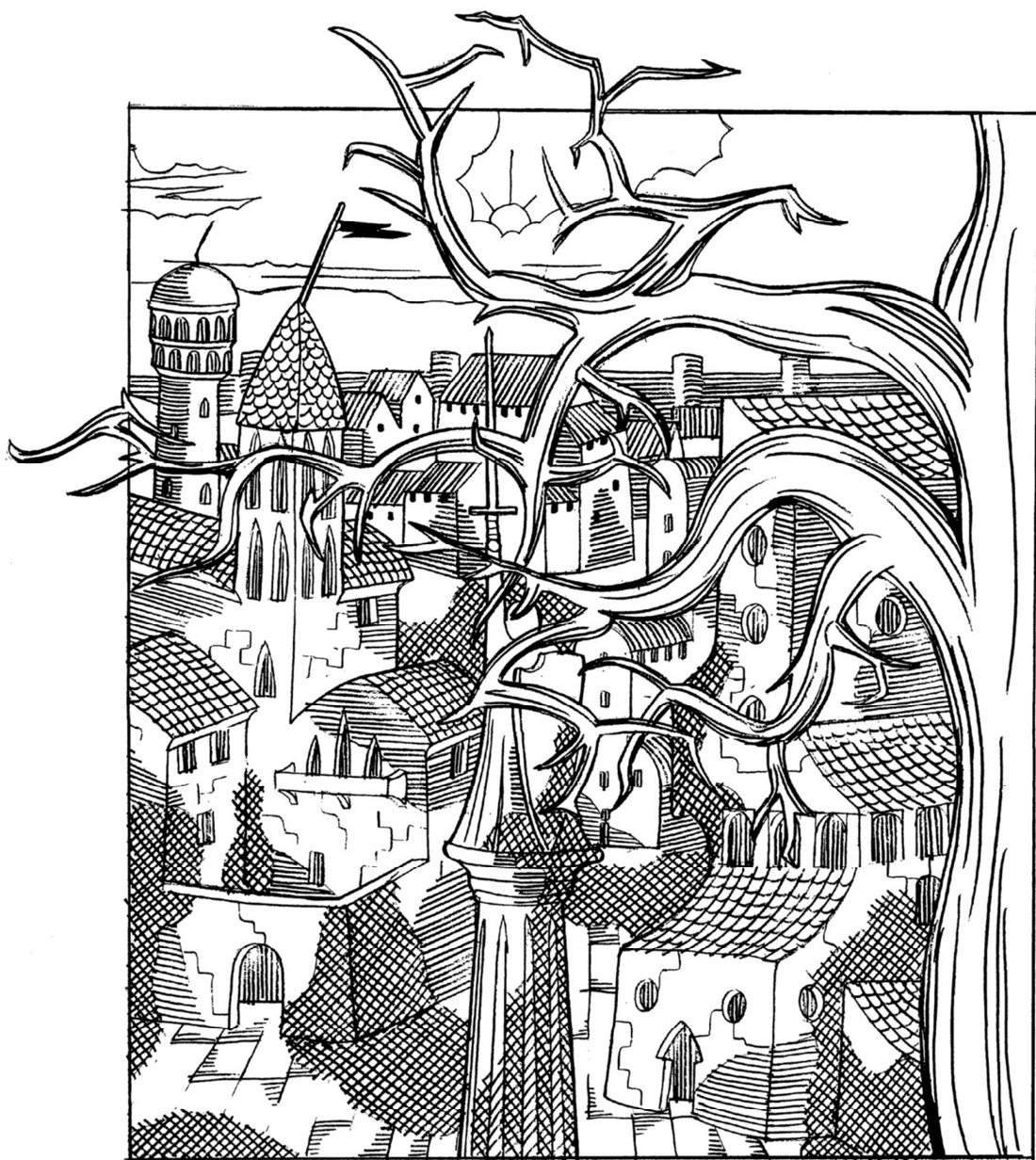
Las neblinas del Abismo están bajo el barranco de cientos de kilómetros de alto. Estas parecen no tener fin. Los dragones refieren la existencia de peñas que sobresalen de las neblinas. Ha sido imposible saber que hay bajo el manto de neblinas.



Los Reinos Abandonados

El inmenso sur que es Mundo Cálido es desértico, eso hizo que interesó menos en ser habitado, pero en su borde exterior, la Cordillera del Fin del Mundo que es fría, y preferiblemente en su borde, en que el clima por la altura es templado y ocupado por bosques y prados, se acogió exponencialmente más civilización. Cuando Walpurgis esas tierras se corrompieron sobremanera, Sol Naranja no pudo impedir a sus habitantes quedarse, en esa franja que se extiende por medio mundo permanecen la mayoría de los Reinos Malditos actualmente en el 50 DSN.

A continuación se describen algunos reinos de tantos que hubieron, se transformaron y definitivamente murieron, de otros prefirió el escriba dejarlos en el tintero.



Reino de Crepitar

Es un reino de bárbaros hiperbóreos que habitan más al norte de la Cordillera. La causa de que puedan sobrevivir en el congelador norte y a los gigantes de los hielos son el calor de los geiseres y las lenguas de fuego de los volcanes que hacen fronteras. Un largo desfiladero comunica Sifria con Crepitar.

Shan

Los Guerreros Blancos son los que subsisten de esas tierras abandonadas. Shan era la Republica del oeste de Sifria. Han ido muriendo casi todos, los que quedan son los más fuertes que se aliaron en Walpurgis con la muerte viviente, los guerreros blancos son una horda que está sobretodo en los páramos de Sifria. Los Guerreros Blancos reciben su nombre de rondar siempre por las nevadas montañas e ir vestidos de blanco. De estos no quedan más que una veinteava parte de cuando había Walpurgis.

Los Abandorz

Si bien los abandimios descienden de los jalengestes más aguerridos, los abandorz provienen a su vez de los abandimios más guerreros. La caballería de Jalengest y Abandimia ha luchado conjuntamente en las extensiones de Imperio Grande, sobretodo en el oeste del mundo. Los caballeros, paladines y clérigos del Imperio dejaron de luchar avisados con Sol Naranja, menos los abandorz que son a la vez técnicos y temerarios caballeros. Hoy quedan ya pocos abandorz vivos y parece que se suicidarán todos a la carga.

Ducado de Izoria

Nobles de Jalengest hicieron su feudo en una franja del Barranco. Valoraron igualmente su propia tierra nueva y su procedencia de El Océano. Fueron siempre fieles a Jalengest aún cuando quedaron totalmente malditos, y se cegaron en no creer el hecho de que Jalengest renegó de ellos. Han mantenido y mantienen todos los símbolos del Imperio de siempre. Ahora son todos entes convertidos por el Abismo que se reducen y seguramente a ese ducado le dará el golpe final un auge en el mundo salvaje.

Reino de Laderia

Muy característico por ser todo su suelo una pendiente tras la Cordillera del Fin del Mundo que termina cayendo al Barranco. Poblada antiguamente por una raza ya extinta de humanoides toscos, era mencionado en leyendas y fue un gran logro para Jalengest alcanzarlo, habitarlo y explotar su fértil suelo. Llevaron muchos inmigrantes, fortificaron y cultivaron intensivamente. En Walpurgis sufrió su gente licantrópía y se tuvo que abandonar. Allí los licántropos y los khuns están atacándose continuamente en la actualidad.

Terrafinis

Es el punto más alejado del centro del mundo que termina en un impresionante saliente. Fue una península peligrosa por lo que subía del Barranco pero hubo civilización hasta Walpurgis. La mayoría de la gente eran jalengestes pero la política de tolerancia del Emperador Flobiac trajo importantes minorías de muchas otras procedencias. La gente tuvo que abandonarlo, unos avisados por las Leyes de Sol Naranja, después otros estropeados por las afectaciones del Abismo o aplastados por la marabunta de khuns.

País Puerco

Uno de los primeros planes de Jalengest cuando dispuso de Imperio Grande fue hacer migrar a la gente más baja que se hubo creado y se metió en su amplia población. Se invitó a migrar presos para no tenerlos encerrados y a la gente que reconocían de peor calaña, muchos de estos eran menudos. El País Puerco fue deudor de la política de Jalengest hasta que esa caótica gente cayó esclavizada por dragones y sus aliados orcos y ogros. Cuando devino Walpurgis se aliaron con el Abismo y casi se les exterminó. Algún pueblo de esos queda hoy viviendo de la peor manera.

Osados

La ciudad más grande de la Cordillera del Fin del Mundo está en ese reino. Colosal arquitectura y urbanismo con tres gigantes torres encima de edificios también muy altos, dos de las torres quedaron sin terminar de construir, los malditos que allí hoy viven no tienen moral de terminarla, una de las torres si la terminaron de construir cuando Imperio Grande. Gran parte de esta urbe se asoma al Barranco del Fin del Mundo.

Tierras de Remotia

Era una tierra de seísmos. Las fallas dejaron a la vista mineral de oro fuerte, los más atrevidos enanos se dedicaron en sustraer el oro fuerte e irse lo más rápido posible de esa tierra. Estuvieron lucrándose de ese modo los enanos. Pero en Walpurgis fueron tan fuertes y seguidos los seísmos que murieron muchos enanos y el oro debió quedar a demasiada profundidad. Después de Sol Naranja enanos han hecho excursiones mineras, los enanos que volvían con el metal han sido matados por el camino por lo salvaje.

Reino de Nibelungia

Inmensa cantidad de enanos que quisieron vivir sin montañas se fueron a vivir a las veredas de Rio Mar donde los enanos nibelungos les permitían en su reino si aceptaban que su rey y corte fuese totalmente de nibelungos. Muchos nibelungos eran de mala calaña pero los otros enanos, más nobles, ya habían prometido no ascender social ni militarmente en Nibelungia y lo cumplieron. El caos y lo salvaje hizo después de Sol Naranja lo único que ha podido ser, dejar sin civilización Nibelungia como a otras tierras interiores.

Biensanar y Aqualóbrega

En un manantial de Rio Mar para aprovecharse de una bendición se formó una orden de clérigos sanadores. La bendición alcanzó más áreas, los clérigos prosperaron y aquello de Rio Mar fue más favorecedor. En Walpurgis se pararon las aguas, los clérigos se hicieron brujos, las aguas se hicieron negras y se asentaron como el Aquelarre de Aqualóbrega. Tras Sol Naranja lo salvaje aplastó a estos malditos; ya no se conocen propiedades especiales a aquellas aguas.

Bosques de Protoelfos

Cuando el Imperio creció en el oeste se encontró bosques interminables y allí una desconocida raza emparentada con los elfos y solo aptos en la naturaleza, protoelfos les llamaron, estos atacaron a los humanos pero aceptaron a elfos de la Cercanía a El Océano los cuales fueron invitados a vivir en aquellos paradores. Cuando Sol Naranja no dio más opción que cambiar el mundo, los elfos, que no tienen nada de tercos, se despidieron de los protoelfos y volvieron a sus anteriores lugares.

Elfanías de Vanion

Restos de reinos dentro del extenso bosque del oeste de Sen. Gran variedad de gente de bosque participa, de allí los elfos y duendes son los civilizados más pudientes. Pero los salvajes son dueños de esa naturaleza. Los élficos son cazadores de huestes que flechean y producen magias a khuns y demás bestias a distancia y aligeran de estas zonas por un corto periodo de tiempo y obtienen de ese suelo lo que buscan, pero no pueden conseguir permanecer en esas tierras como las estrellas les esclareció.

Trasgard y Orcard

El Imperio aceptó que goblins tuviesen su propia porción en las anteriores Tierras Salvajes evitando con otros reinos inmigrantes. Este reino cayó por los más fuertes orcos, los goblins se desperdigaron. Los orcos se aliaron con cualquier malvado y corrupto en Walpurgis. Sol Naranja hizo que, como a todos, los seres salvajes les dejasen sin tierra, una minoría de tantos orcos y goblins que habían aún viven hoy en un reino maldito que han ido a llamar Orcard.

Reino de Katapult

Desde ni se sabe cuándo habían noticias de que en la periferia del mundo ha estado existiendo cierta civilización de gigantes de piedra. Imperio Grande cuando avanzó primero prefirió hacer guerra a Katapult por sus grandes propiedades. Como Imperio Grande eran desproporcionadamente tantos ganaron, mermaron y expulsaron a los gigantes, se adueñaron de sus gigantescas construcciones e invitaron colonos, que sobretodo fueron de Allendia. Walpurgis arruinó Katapult y ahora los gigantes de piedra han aplastado a la gente que ya eran todos malvados y se lo tienen reconquistado.

Hipenterrea

Este fue un país unido en una liga de ciudades por el objetivo de esa gente de disponer de más tierras cuando los dioses les dio el favor. Se sumó a Imperio Grande para ser más fuerte en las necesarias batallas y más tarde con la burocracia. Cuando todo se fue al traste por Walpurgis, las ciudades se separaron completamente y las que no estaban cerca de Kolumnios fueron poseídas por mil males y perdieron su poder en el mundo. Lo más extraño y malevolente queda de Hipenterrea cerca del Barranco y solo ruinas en las Tierras Salvajes.

Cirnisilla de Hibeña

Provenían de Kolumnios, eran gente humana con minorías de minotauros en su sociedad. Han sido competidores de Jalengest y a la vez con pactos con el Imperio en general, se extendieron por mucha vereda de Rio Mar. Walpurgis les hizo perder casi todo excepto un área sin Tierras Salvajes de cinco quilómetros antes de las tierras de la desembocadura donde está la población de Cirnisilla. Estos continúan llamándose orgullosamente de Hibeña. Se mantienen aunque costosamente hoy en día independientes a cualquier otra organización.

Reino Gris

Los de Reino Gris son de los que se conservan más fieles al dogma del Abismo. Tienen jerarquía de monjes grises. Algunos de estos, muy pocos, encuentran un cauce para recrear Abismo cerca de El Océano. Sus fronteras al este tienen peligro pues si estas se mueven se encuentran contra los de Gran Barad y ninguno de los dos quieren perdonar la existencia de nadie y no aprecia allí nadie su propia vida. Planean extenderse, el futuro sabrá como continuará.

Gran Barad

Barad se alió con Imperio Grande solo para disponer de extenderse. Terminaron drástica y hostilmente con ser parte de Imperio Grande. Este Reino Maldito ocupa gran franja al sur de Sen. Walpurgis les vino como a lo que tanto estaban buscando y se hicieron poderosos. Sol Naranja demostró su destrucción. Sobreviven los que se metieron en la península de Barad o los que están en el Reino Maldito de Gran Barad. Desaparecerá en el futuro. Son gente que sufre y tiene rencor con todo su interior y alrededor y saben de poderes esotéricos.

Reino Arcanaj

Estos descendían mayoritariamente de indipurenses. La gente de Arcanaj cuando devinieron los desastres de Walpurgis apenas luchó nadie de ningún lado, los arcanaj sin rito o con rito se suicidaron muchos tirándose por el Barranco del Fin Del Mundo. La cultura a la muerte que tuvieron siempre esa gente está reflejada en el arte que se conserva cubierto hoy de Tierras Salvajes.

Los Ancestros

Se llamaban Reino de los Ancestros pues los más viejos eran los que podían gobernar. Ahora son todos esqueletos vivos, antes tuvieron carne pero en el 50DSN ya no les queda. Ellos han quedado en la tierra y tienen actividad porque fue muy fuerte su lucha en vida contra los del Abismo que les maldijeron y les dieron su condición que aún sigue siendo en esta época. Estos esqueletos planean arrollar al Barranco a los brujos de Gran Barad. Proviene de una cultura que unió gente de Nachai con sobretodo gentes de Zuma.

Trasbosques

Son unos terrenos extensos y selváticos al este del mundo. Esa gente era muy morena. Tuvieron hegemonía de sus mujeres las cuales sobresalían por su coraje. Cuando Sol Naranja la gente de Trasbosques que no huyó se hizo salvaje, tan salvaje que ya son animales de la naturaleza y por ello consiguen poblar en Tierras Salvajes. Los de Trasbosques vienen a ser primitivos nada desarrollados.

Nueva Nachai

Los de Nachai fueron los que más han anhelado el avance de su reino. Construyeron siempre con gran esfuerzo durante todo Imperio Grande. Las arquitecturas y sobretodo los castillos son inmensos y con aras de contener la mayor civilización. Nueva Nachai se independizó de la antigua Nachai tras una terrible gran guerra civil. La antigua Nachai celebró la caída de su antiguo reino cuando Walpurgis y Sol Naranja. Casi todos los de esas poblaciones murieron o se asimilaron a los natjurns.

Regiones de los Aires

Los silfos fueron la gente en que confiar que más ha hablado a los civilizados de la geografía del mundo. Fueron gran ayuda a los expedicionarios cuando Imperio Grande. Sin conflictos en su expansión pues eligieron de sus regiones sobretodo montañas, cuevas y casas colgantes en el mismo Barranco. Cuando Walpurgis se corrompieron muchos y fueron muy traicioneros, muchos han quedado allí así hoy y son malditos que a través del aire y la velocidad hacen daños a todos a los que llegan, otros tuvieron suerte de salvarse y están en El Océano.

Tierras de fierales

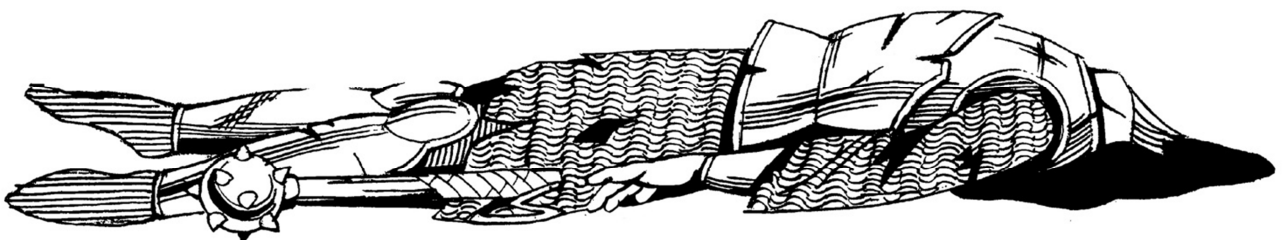
Los fierales siempre han sido fieras en bandadas encontrables en casi cualquier parte del mundo. De repente, al parecer por designio de los dioses buenos, con Sol Naranja, cambiaron y fueron a preguntar al Imperio: ¿Quiénes somos? Y los sacerdotes de estos les contestaron. Empezaron buenas relaciones con civilizados y como estos tuvieron la desgracia de abandonar sus países ofrecieron a los fierales su ocupación si pudieran y en parte pudieron. Hoy en día muchos antiguos edificios son de fierales, pero teniendo un peligro brutal en su entorno.

Natjurns

Los natjurns son unas jaurías de humanos licántropos y vampiros enajenados que solo hacen que atacar a lo que está vivo. Los natjurns son una inmensa cantidad de antiguos humanos demacrados entre oscuros y pálidos que descienden de varios reinos caídos del este de Sen. Los natjurns aparecen como olas empujados por el miedo y el mal.

Hordas De Dragón

Los dragoniles siempre han sido expansionistas. Unieron poderosísimo ejército. Para no armar una gran guerra se adaptaron con las fronteras de Imperio Grande. En Walpurgis traicionaron y se aliaron con el Abismo. También se han adaptado con La Vuelta. Tres Señores de la Guerra De Dragón han acaudillado seres reptiles y dragones, han perdido estar en las tierras interiores, pero son grandes invasores en Mier y Ende El Océano.



RAZAS DE SEN

Las especies de seres de Sen son muchos miles. Cientos de razas de monstruos y criaturas. Los seres publicados en los Compendios de Monstruos de Ad&d tienen toda la inclusión que el DM quiera en Sen.

Al final de este manual he descrito fichas de otros monstruos para Sen.

En Sen hay gran cantidad de seres que tienen características de un baremo de aspectos y poderes no excesivo para ser personajes jugadores.

Algunas razas a continuación presentadas pueden ser variadas, pueden estar impedidas, a decisión del DM.

Los humanos son con diferencia los más comunes de las razas civilizadas de Sen. Los humanos son los aventureros más encontrados. La mayoría de las razas de humanos pueden tener las mismas características y poder.

Los regios, menudos y enormes son humanos de Sen, estos se diferencian más y tienen su apartado como las otras razas semihumanas.



HUMANOS REGIOS

Los dioses acordaron creación de humanos pero estos se escaparon en importancia sobre las otras especies, estos eran los ancestros de los humanos: los regios.

Eran tiempos antiguos en que un grupo pequeño de humanos derrotaba a gigantes y dragones.

En una de las más antiguas eras el dios Loki fue dando muerte traicionera a muchas comunidades de humanos regios, y también entre los panteones acordaron con Venus y Freya que dejaran de hacerles nacer, pero aun continuaron siendo especialmente significativos en el mundo.

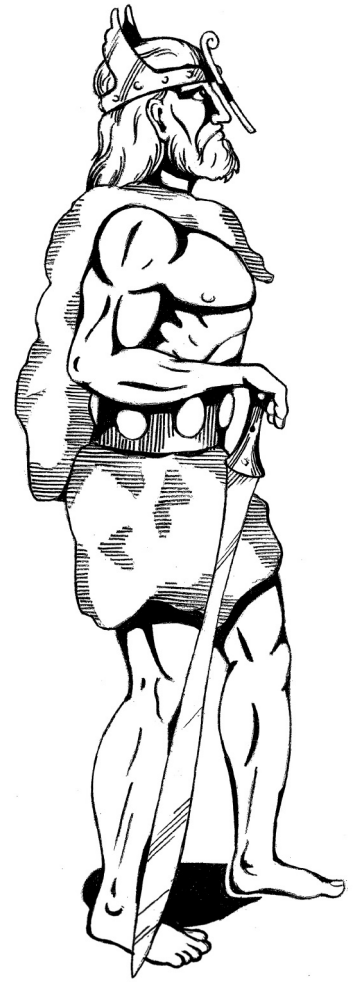
Un caso de extinción de regios es el del reino de los atlantos a los que Zeus de un terremoto hundió su civilización en el mar, una leyenda dice que sus descendientes volverán a hacer un reino grande.

Los dioses estaban disgustados con la hegemonía que adquirieron los regios, les avisaban ¡dejad de predominar! Pero estos seguían siendo los ganadores y, después de varias estrategias frustradas para mermarles, decidieron que ellos, los dioses mismos, les hicieran guerra; en esa guerra incluso los regios mataron a algunos dioses los cuales tuvieron que resucitar. La guerra les duró mucho por tener cuidado de cómo eran las tierras y los seres próximos, y después, como no podía ser de otra forma, los regios ya fueron derrotados, por eso como especie relevante tocaron fin en la superficie de Sen. Las discusiones entre dioses les hizo tirarse atrás en exterminarles totalmente y varias comunidades de estos permanecieron muchas veces como reyes de humanos con los que, al paso de siglos, se mestizaron y sus rasgos fueron convirtiéndose en un sustrato cada vez más tenue fundido con el resto de humanos.

Los regios que quedaron convivían con los nuevos humanos y se mestizaban con ellos perdiendo por esto mucho de sus rasgos de superioridad con los siglos. Probablemente en la actualidad los humanos más poderosos tienen sangre regia (los humanos jugadores que tuvieron tiradas altas, que son mucho más poderosos que la mayoría de los humanos que van siendo encontrados puede interpretarse que tienen sangre de regios, no hace falta en el juego introducir cualidades especiales para describir ello).

Los humanos actuales son más significativos en el Mundo de Sen que otros semihumanos no por su ventaja en poderes ni por su herencia regia, sí por su mayor reproducción y su moral abierta con lo que tiene que ser el progreso.

Gente común calificará a un héroe o aventurero humano poderoso como “regio” al menos con significado poético.



MENUDOS

Llamados peyorativamente por algunos "porquerizos". Son una raza humana a la que tal vez el aislamiento y la endogamia ha dado enanismo y características muy distintas. Miden entre 1 m y 1'4m. No viven más de 50 años. Su piel es del ocre al rosado. Sus caras son redondas, muchas veces con nariz chata y labios gruesos. A muchos les falta dentición. Con poco vello facial el cual viene a ser mechones que culturalmente dejan largos. Les salen granos y manchas de piel. Tienden a mucha grasa, y es común la barriga protuberante. Es bastante común que tengan deformaciones, tics y taras de movimiento y habla. Algunos tienen artrosis a edades jóvenes. Cortos de vista. Vagos de sentidos. Es característico de ellos el ser temerosos y profesar una conducta cobarde. Tienden a hablar demasiado y escuchar poco, de ahí su fama de cretinos. Llevan poca higiene. Tienden a embriagarse. Un alto porcentaje que son adictos al opio.

Dice la leyenda que el primer menudo tal como el actual es hijo de una familia de humanos, a un hijo la mamá le dio teta, al otro hijo (el primer menudo) tuvo que alimentarse abandonado por su madre de rastros. Existen en entornos donde esta raza, que demuestra ser en general menos capaz, ha perdurado tantos años y existen en el 50DSN. Se les encuentra entre los otros hombres y semihumanos en puestos sociales bajos, por ello también se les llama "porquerizos". Esta gente vive en clanes a la que las poblaciones civilizadas colindantes les han garantizado derechos especiales por ser desfavorecidos y se les defienden reservas. Últimamente se han vuelto muy nacionalistas, están orgullosos por su gente y cultura; "He llorado mi casa" es una canción nacionalista muy sentimental que compuso un bardo menudo. Sin embargo tienen la sensata humildad de aceptar reyes extranjeros los cuales son los más agraciados que se quiera terciar liderarlos "Yo de mayor quiero ser como tu", elogiando un ideal de virtuoso rey.

Pueden ser guerreros, ladrones, hechiceros y sacerdotes (desconfían de estos últimos por uso de brujería y magia peligrosa).

Habilidades especiales (nacidas de formas indirectas que han desarrollado para sobrevivir): "ocultarse en las sombras" (2 en 1d6), "apñalar por la espalda" (+2 en ataque y daño x2. El pj debe estar próximo y oculto). La causa de esta ventaja puede ser por las formas indirectas que han desarrollado para sobrevivir, la habilidad "escurrirse" (mejora CA bajándola 4 pts; mientras utiliza esta cualidad puede combatir con -2 en GACO, esto a causa de que por su desfavorecimiento cara a cara han desarrollado el evitar ser golpeados. El jugador debe decidir a priori si su pj utilizara la habilidad "escurrirse"), otro poder es "Suerte de los Miserables" (cuando algo puede terminar con su vida el pj tiene 1 en 1d6 de que quede a salvo, entre el master y el pj han de interpretar de forma razonable que ocurrió para tal supervivencia) e imposibilidad de padecer un crítico.

FU-1/ DE-1/ CO -1/ IN -1/ SA -1/ CA -2/



ENORMES

Hiperbóreos. Subraza de humanos. Miden entre 2'5 y 3 m. Pesan más de 300 Kg. Andar parece torpe, tranquilo y pesado. Los hiperbóreos tienen tonos claros de piel, pelo y ojos. Los enormes suelen tener deformidades, dicen que un defecto añadido por la endogamia. Sus caras son asimétricas, partes hundidas, otras pronunciadas, pieles colgantes, pelos crecen irregularmente, Cabeza proporcionalmente pequeña. Huesos masivos, fuertes nervios, desarrollada musculatura. Grandes proporciones, brazos y piernas proporcionalmente largos, antebrazos y hombros pronunciados, manos y pies grandes. El cuerpo también tiene deformidades, jorobas, andar cojo, un brazo más largo que otro, son rasgos que pueden tener los enormes. A pesar de sus proporciones y músculos los enormes son lentos corriendo, andando son igual de rápidos que los humanos. Comunes problemas de espalda a edades avanzadas. Su forma de hablar cuesta entender, incluso entre ellos, pues las deformaciones particulares también afectan a la articulación de la voz. Tardan en reaccionar, esperan lejanía en las respuestas, entienden más tarde, sin embargo memorizan y se concentran mucho. Suelen vivir menos años que los otros humanos, pocos tienen más de 50 años.

Es común que sean algo más torpes (-1 en DE), y lentos, tienen -1 en iniciativa y con cualquier arma añaden 5 puntos a su velocidad, menos despejados(-1 en INT) y se enteran de acontecimientos más tarde y tienen más latencia de respuesta, son muy fuertes (de 17 a 19 en FU) Débiles a la magia -2 TS conjuros. Son bastante eficientes artesanos, pero más torpes que las razas que gustan la creatividad, sus ropas son bastas, sus armas y armaduras tienen más metal del necesario. Sin habilidad para cosas pequeñas y detalles. Sus armas son de tamaño mayor para 1d2ptos daño más. Resistentes al frío +2 contra frío

Son los combatientes más codiciados de los ejércitos. Cuando se inició

La Vuelta fueron reclutados como mercenarios preferidos. No tienen cualidad para magos. Como ladrones son matones. Los cultos clericales pueden ser muy variados, chamanes, culto a dioses del norte, algunos iluminados a Sol Naranja y los hay malvados que incuban Abismo. Un enorme tendrá mayor beneficio siendo guerrero.

FU 17,18 o 19/DE -1/CO/IN -1/SA /CA -1/

El norte del mundo es helado y despoblado. En otras épocas no era mortalmente frío y habitaban humanos y enanos. Estos murieron o migraron al sur empujados por un congelador cambio climático. Los humanos eran enormes(o hiperbóreos) y algunos primitivos. Antiguamente eran altos, pero no tan altos como actualmente. En la cultura del antiguo pueblo hiperbórico existía el culto a ser más fuertes, que coincidía en ser más altos, procurando que son procrearan los más fuertes y este pueblo fue cambiando por ello, esto no significó ser mejores para sobrevivir, uno de los defectos de esa práctica fue imprevisibles malformaciones. Los rasgos que perpetuaron son los que tienen hoy la raza de los enormes.

Son más corrientes en Zair, en una franja costera norteña, también en Sifria, menos en Fjordland y Lagonia, una subraza ha migrado a Barad. Los enormes requieren su identidad y en sus asentamientos no suele haber gente de otras procedencias. En Zair está el reino de enormes mayor, a pesar del frío extremo, la incapacidad de prosperidad y los recursos bajo mínimos. Su capital tiene las calles tabicadas, esta urbe de fuera parece una extensa mastaba, para guarecerse del viento congelador. En Fjordland tienen muchas aldeas pequeñas en el bosque, en un emplazamiento de allí se congregan en fechas señaladas sus jefes y druidas. Muchos enormes han hecho asentamientos en la vertiente este de Sifria, compartiendo habitaje con otros humanos. En Lagonia últimamente son más numerosos pues el Gran Señor de allí les invita si juran defenderles. Una tribu de hiperbóreos se ha asentado en Allendia.

Enormes de Barad

El Imperio de Barad, ansioso de guerreros fuertes, hicieron llegar hiperbóreos, los mestizaron con los más fuertes del más fuerte pueblo de sus tierras, haciendo nacer una subraza de enormes, algo más bajos, entre 2'20m y 2'70m, tonos más oscuros, menos común malformaciones, pero mal carados, y más diestros y rápidos, la mayoría de oscuro corazón(alineamiento neutral o malvado). Sin penalizador en Des, ni en iniciativa, en su velocidad de arma suman solo 2 en velocidad. Corren bastante rápido(como otros humanos). Musculosos en general algo menos fuerte que hiperbóreos, porque son más bajos(para puntuación de 19 en FU han de repetir esta alta tirada y sacar 1, 2 en 1d8). Muchos de estos han tomado identidad de su gente, han combatido otras tribus y forman comunidades independientes. Todos quieren sumarse al expansionismo de Barad. FU 17,18 o 19/DE /CO /IN -1/SA /CA -1/



ENANOS

Gente de constitución baja y robusta, siempre barbados. Su mente es muy fuerte. Leales y nobles. El alineamiento legal es el más común. Excelente salud. Muy resistentes a la magia. El fuego les causa menos daño que otras razas(+2 en TS contra fuego y corrosivos). Contra magia pueden más, tirada de salvación +1 por cada 3 y medio punto de Constitución. Los venenos les afectan como las tiradas contra magia. Trabajadores constantes. Mineros y herreros. Pueden descubrir sobre elementos de albañilería con 1-4(1d6). No son magos excepto en la forja de armas mágicas. Unos enanos tienen la promesa de forjar armas para héroes. Quieren mantener sus características raciales, hasta los rasgos más particulares. No quieren trato con gente no enana. También luchan y crean para los demás. Buenos combatientes, técnicos y tácticos sobresalientes. Los enanos buscan vivir bajo las montañas dentro de increíbles obras de ingeniería. Hacen reinos que prefieren grandes. Jerárquicos y nacionalistas. Loan las hazañas de sus pueblos y reyes. Los reyes son espléndidos. Gusta la abundancia. En sus fiestas derrochan. Mientras puedan no prescindirán de la cerveza y el asado. El oro atrae en demasía a muchos enanos, un caso extremo es un enano orofrénico, el cual puede ser ruin para conseguir el dorado material. Otro caso es del enano que queda hechizado contemplando una gema. Están extendidos en tierras del Mundo Templado. Después de los humanos son los más participes de Imperio Grande. Se cree que todos los enanos tienen su origen en la profundidad de La Montaña Sagrada. Las enanas son menos numerosas que los varones.



En general los enanos tienen prejuicios; consideran a sí mismos "creadores", a humanos "ladrones"(que se aprovechan de las creaciones enanas), "fugaces" despectivamente a elfos y duendes, "primos" y también "locos" a los gnomos, denominan "muy extranjeros" a cíclopes, faunos y minotauros, "salvajes humanos" a primitivos, "bestias" a fierales. En general consideran a todos los demás "otros" por su falta de afinidad con los no enanos y la mayoría de las veces simplemente se desentienden sin mala opinión de los "otros".

-De Nordre. Tienen mayor resistencia al frío(+1 contra frío y ataque con frío). Poco técnicos, más fuertes, parecen altivos. Viven bárbaramente en tierras frías. Utilizan menos la sofisticación. Entre 130-150cm altura. Pueden parecer aletargados. Prefieren la contemplación a la creación, a esto lo refieren "estamos acumulando fuerzas espirituales" como si fuera pronto para producir. Los de la intemperie construyen toscas cabañas y casas de hielo en heladas cordilleras. Uno de cada cien nace berserkr, cuando nace el enano berserkr se sabe pues el bebe es evidentemente más fuerte; ese día hay una fiesta en la población. Hacen interminable guerra contra los gigantes de hielo, muchas veces junto con enanos de otras casas. Soportan más el frío que otros enanos. La morada Casa de Nordre, unas ciudades comunicadas muy extensas. FU +1/SA -1

-De Sudre o "Enanitos". Los de vida más alegre, extrovertida, viajera y comercial de los enanos. Se presume más próximo a los gnomos. Cultura evolucionada. Entorno a 120cm altura. DES +1

-De Vestre. Estos enanos tienden a rubicundos, piel rosada, pelo rojo y rizado, nariz chata. 120-140cm. Muy buenos técnicos. Característico de estos enanos es que su barba es difícil de cortar y el fuego no puede consumirla, pues su pelo es de calidad resistente("de tanto forjar", dicen). El sentido del humor de estos enanos es avanzado(para ser enanos).

-De Austre. Tienen el pelo negro, ojos negros o grises profundos, a veces los ojos son totalmente blancos sin iris(los más fantasmagóricos de estos enanos), la piel siempre la heredan totalmente blanca. Sus vidas duran hasta 800 años debido a que quedaron vampirizados en Walpurgis, pero tuvieron salud de enanos y la vampirización fue mitigada y absorbida. Pero perdieron la ilusión y el amor. Consiguieron mucha extensión con los enanos en Imperio Grande. Aun hay muchos reinos de Austre en el este, más allá de las tierras civilizadas, pues tras la caída del Imperio de Flobiac quedaron en las montañas de allí viviendo. Cuando uno se encuentra con un enano de Austre suele padecer susto, pues se trasluce algo de su alma que es muerta, la denominada "fantasmagoría de los Austre". Son los menos queridos de los enanos, también son los que tienen menos corazón. Los otros enanos también quieren evitar a un Austre. No todos los de Austre profusan esa cualidad fantasmal, otros tuvieron menos contacto con el vampirismo y son enanos tan normales como los otros(los cuales tienen longevidad menor, como los otros enanos).

(Los enanos de las Piedras, de las estepas y los nibelungos son razas más diferentes y tienen su descripción más abajo)

ENANOS DE LAS PIEDRAS

Los Astros han confirmado que los enanos de las piedras son los enanos más primitivos y se ha descrito que estos fueron el molde con el que sus dioses crearon el resto de los otros enanos.

Menos sensibles, inteligencia baja, y fuertes. Miden 1,40cm de media y su pesado cuerpo ronda los 100kg de peso. Su piel es de color de la piedra y dura, manchas metálicas, trozos de piedra y otros minerales como el cuarzo están repartidos sobre su piel, su Clase de Armadura es 2ptos más baja. Sus clérigos tienen unas tablas antiguas con las que saben según donde les crezcan los minerales al enano le corresponde una providencia u otra. Las barbas son de pelo gris o blanco sin brillo. Hablan con voz lenta, sin tonalidad y suena fuerte. No necesitan luz, no tienen infravisión ni falta les hace para ver, en cualquier lugar ven como otros seres en un luminoso día. Cuesta afectarles, tienen Tiradas de Salvación 2 puntos más bajas que los otros enanos. Pueden pasar mucho tiempo sin agua ni comer. Cultivos de vegetales y animales subterráneos suele ser su sustento. No tienen aliciente en placeres, grises como se les ve y oye son sus vidas. Sus detractores los llaman “estatuas”.

Son mineros incansables cavando.

Las profundidades de las montañas de Sifria son el único lugar donde habitan.

Viven en los interiores rocosos, pocas veces se encuentran en la intemperie, es probable que un enano de las piedras no vea el sol en su vida. Todo lo que quieren y tienen en su vida lo encuentran en el interior de la montaña. Sus viviendas están en toscas excavaciones.

Sus puñetazos son fuertes y causan 1d2 pto daño. Utilizando como armas los picos afilados(1d8) y las almadenas(1d8) tienen +1 en ataque y daño.

No quieren compañía de ningún otro ser, algo más aceptan a otros de los enanos.

Viven para los trabajos que le manifestaron los Astros sobre las montañas y ellos recuerdan, eso puede ser una obra inmensa de minería que puede ocupar la vida entera de varios enanos o, si así es su sino, salir a la intemperie y hacerse aventurero; estos últimos son los que pueden ser llevados como personajes.

Un enano de las piedras puede ser buen guerrero, mal ladrón, no será hechicero, como clérigo son siempre del panteón enano.

FU +1/DE -1/CO +1/IN -1/SA -1/CA -2/



NIBELUNGOS

Son una raza numerosa de enanos, menos vistos porque viven en el subsuelo, solo salen a la superficie de noche y poco se relacionan con otros humanos, semihumanos y los otros enanos. Los nibelungos mantienen su nombre por su ancestral Príncipe Nibelung. Gente fea. Rasgos faciales grandes, pómulos grandes, la frente huidiza, ojos en profundas cuencas oculares. Casi todos tienen verrugas. Huesos grandes, desgarrados, no es común la acumulación de grasa. 120 cm de altura media, menos de 50 kg de peso. El color de su piel varia mucho, violácea, verdusca, amarilla o pálida, la luz del sol parece no reflejarse en sus cuerpos. La planta de sus pies es callosa, muchos andan descalzos. Sus voces son agudas y chillonas con las que parecen querer coaccionar. Tienen vidas muy largas, algunos viven por encima de 400 años.

Históricamente han vivido en cuevas que tienen sus entradas en la vereda de Río Mar, tras las leyes de Sol Naranja ha ido ocurriendo que las cuevas de las Tierras Salvajes han quedado abandonadas.

Tienen menor y peor papel que los otros enanos en la intemperie. Los otros enanos se sienten acomplejados de que los nibelungos sean también enanos y que les generalicen como el mismo grupo. Los nibelungos son mestizables con otros enanos, más los otros enanos, denominados enanos nobles, detestan matrimonios con estos.

Temidos, algunos pueblos tienen sus venidas como presagio de muerte. Mineros incansables, pueden pasarse días enteros picando túneles. Obreros y herreros. Solo trabajan para su propio provecho. Están enemistados con los otros enanos contra los que combaten para conseguir las mejores grutas. Dentro de la tierra producen muchos combates y los nibelungos preparan muchas trampas. Los nibelungos son más desordenados y ruines, también entre ellos; un estandarte de enanos nibelungos tendrá menos aliados. Los nibelungos son peores con el prójimo, un nibelungo será de alineamiento neutral o malvado, no se conoce nibelungo de totalmente buenas intenciones. Envidiosos, celosos y codiciosos, es de temer que un nibelungo haga cualquier cosa por obtener tesoros. Los nibelungos tenían un enorme tesoro en el fondo de Río Mar, este se desperdigó, muchos nibelungos viven solo para recuperarlo, la codicia incumplida por no lograr reunir el tesoro ha enajenado la mente de muchos de estos enanos, muchos nibelungos odian a todas las ninfas porque tienen la idea fanática de que estas tienen el tesoro o que son las culpables de haberlo hecho perder. Son de carácter susceptible, suelen creer que los otros tienen dobles intenciones. Mucha infravisión tienen, 40 o 50 metros. Captan mucho por sus otros sentidos. +4 en iniciativa de noche. Son gente que no teme el dolor. No se aventuran a la superficie si no es de noche debido al sufrimiento que el sol les produce. A la luz del día tienen -1 DES y -1 en at. Con la luz del sol pierden la habilidad especial de sorprender y tienen -1 en iniciativa. Muchos asaltan hogares de la superficie por la noche. Se conoce de muchos de ellos que raptan mujeres. Tienen móvil esclavista, se ocupan de obtener esclavos. El don de la magia les fue otorgada. Unos nibelungos guardan el secreto de la forja de armas mágicas, pueden tener la pericia encantar arma*(temporal) y elaborar arma mágica(a nivel alto). Algunos tienen la habilidad domesticar arañas, las cuales les pueden servir de espías. Son sorprendidos solo una vez entre ocho (solo por la noche). Tienen los poderes de agrandar* e invisibilidad* (solo cuando hay oscuridad) que pueden usar dos veces al día. Inmunes a parálisis e ilusión. Los venenos no les causan efecto. Tienen pericia en la elaboración de venenos. Es común que un nibelungo tenga pericia en montar trampas, el DM puede exigir al jugador, cualquiera que sea la profesión, que elija entre sus primeras pericias Montar trampas. Saben hablar el lenguaje especial de las criaturas subterráneas. Los picos y los martillos son sus armas mas utilizadas. Prefieren vestir ropas que les sirva de camuflaje en el entorno. Su dieta preferible a base de hongos, insectos y animales subterráneos. Saben crear una potente cerveza a base de champiñones(el que la consume se siente muy a favor del que preside la invitación). Las moradas de los nibelungos están formadas por cámaras, pasadizos, estancias, áreas secretas y la cámara del tesoro, esto ultimo lo mas valorado por el nibelungo. Utilizan monstruos como guardias de sus moradas. Tiene las habilidades de los otros enanos con los subterráneos y construcciones. Tienen la habilidad de los otros enanos contra criaturas gigantes. Pueden ser luchadores, bribones, sacerdotes y hechiceros.

FU /DE /CO +1/IN /SA /CA -2/



ENANOS DE LAS ESTEPAS

Una raza de enanos de características muy diferenciadas.

Miden entre 1m y 1'30m. De complexión más pequeña que los otros enanos, suelen pesar alrededor de 40kg. La piel tiene color amarillenta, cabeza redonda, los ojos oblicuos, pómulos pronunciados, mandíbula pequeña. Es la única raza de enanos a los que no crece o crece poca barba, todos dejan largo el poco vello, algunos dejan crecer los bigotes hasta la cintura.

Muchos vivieron en las tierras mas alejadas del Océano, cuando Walpurgis muchos quedaron vampirizados y de estos muchos sobreviven y son hoy(50DSN) vampirizados, los de tenue vampirización pueden ser pjs. Algunas tribus se desplazan desde tiempos antiguos por la meseta de Zair.

Cuando se expresaron las leyes de Sol Naranja, los más alejados tuvieron que abandonar su territorio antiguo y huyeron al este. Vecinos de Hordaristán, confederados a veces con estos, pero sus pueblos son independientes. Son los mejores herreros de tierras mas alejadas de Ende El Océano, las armas que forjan estos herreros enanos de esta raza tienen ajuste +1 en at., esta arma tiene bonificador puede ser +2at. +1daño si esta arma es esgrimida por un miembro de los enanos de las estepas. El secreto de la forja de sus armas y la técnica de su combate es guardado celosamente y no transmitirán a otro pueblo(ni siquiera a otros enanos). Comunidades de estos enanos viven también en la otra parte del Océano, cerca de Nachai.

Curiosamente tienen apariencia externa que recuerda a algunos humanos de Hordaristán. No se mestizan con otras etnias de enanos. Su religiosidad es distinta del panteón del resto de los enanos, su culto es chamánico, similar al que practican en Hordaristán. Domesticar animales. Buenos jinetes de caballos pequeños y animales alados(un enano de estepa tiene que tener pericia en cabalgar). Son nómadas ganaderos, se desplazan centenares de kilómetros para encontrar los mejores pastos, no se sabe que hayan formado nunca una población de tamaño de una ciudad, sus casas comúnmente son tiendas que desplazan sus animales, la gente con mayor hacienda tienen muchos animales y viajan lentos, pues ellos tienen verdaderos palacios con forma de tienda de campaña.

Muchos enanos de las estepas presumen de riqueza, se adornan con metales preciosos y joyas, y visten bellas telas. Sufren la enfermedad de enanos y gnomos por la posesión de objetos preciosos; por esa causa muchos de este pueblo son ladrones, ladrones de profesión o guerreros bandidos que asaltan pueblos extranjeros.

Los chamanes pueden comunicarse con antepasados, viajar a otros planos, celestiales o infernales.

Los bardos enanos de las estepas tienen las características de los bardos descritos en el manual, pero la fuente de poder es diferente, mística, en vez de tener niveles de mago los tiene de clérigo y utilizan tambores como sus instrumentos.

No tienen la bonificación de constitución. Más abiertos que otros enanos, no tienen el penalizador en carisma de los otros enanos(excepto enanos vampirizados que tienen carisma mucho más baja). También son resistentes a magia y a venenos. No tienen penalizador en uso de objetos mágicos. Su infravisión está restringida a 10m. No son subterráneos y no tienen la habilidad de detección de albañilería y minería de los otros enanos.

Enanos vampirizados (una subraza corrompida desde Walpurgis): Sus ojos son totalmente blancos sin iris, la piel es de color marfil pálido. Sus vidas pueden durar hasta 800 años pues tuvieron salud de enanos y en vez de sucumbir totalmente la vampirización esta fue absorbida y mitigada. Pero perdieron la ilusión y el amor. Cuando uno se encuentra con un enano vampirizado suele padecer susto, pues se trasluce algo de su alma que es muerta. Son los menos queridos de los enanos, también son los que tienen menos corazón.

Un enano de estepa suele ser guerrero, hechicero, chaman o ladrón.

No tienen modificadores en las características principales.



GNOMOS

Emparentados con los enanos pero evidentemente diferentes. En los primeros tiempos la raza de los enanos y de los gnomos fue la misma, pero en relativo poco tiempo se diferenciaron. Llamados a veces "enanos de los bosques" y "enanos de las madrigueras", llaman a sus primos los enanos "enanos fuertes".

Los gnomos miden alrededor de 1m de alto, pesan unos 30 kg de media. Tienen grandes ojos vivaces, gran nariz y rostro animado, alguien diría que caricaturesco por la exageración de los rasgos. Sus rostros y movimiento demuestran su muy animada inteligencia. La complexión de los gnomos es pequeña. Un relativamente alto porcentaje de gnomos tiene taras fisiológicas. Orejas puntiagudas las puntas pobladas con pelos "de animales de madriguera", que pueden mover para buscar sonidos, algunos dejan bigotes largos que al parecer les sirve para captar movimientos, tienen infravisión; todo esto les permite percepción en la oscuridad de unos 40m. Su piel es tostada, parecen unos tonos mezcla de colores madera y carne. Los ojos de los gnomos son de cualquier color, estos suelen ser claros. Los gnomos casi siempre dejan crecer barba. La barba de los gnomos jóvenes tienen cualquier color, este se vuelve blanco a partir del siglo y medio de edad. La energía de los gnomos es un prodigio. Sus sentidos son muy activos. Los gnomos son de manos muy diestras. Nueve de cada diez gnomos es zurdo. La voz de los gnomos es aguda y suave, sus gargantas emiten gran variedad sonora. Políglotas, emiten sonidos muy variados, su lenguaje es avanzado, pero muchas veces con disparatadas expresiones. Duchos en los idiomas, un pj gnomos habla(si el DM cree que ha viajado) cuatro idiomas más que otra raza de pjs. Tienen la facultad de hablar con animales, especiales conversaciones tienen con los animales que habitan bajo tierra "el idioma de las alimañas" lo conocen tanto como estas. Muchos gnomos(unos de 1d4) tienen el defecto llamado esquizofrenia, tomar opciones sin sentido coherente, contestar sin reciprocidad, un caso es que han oído lo que no se ha pronunciado. La gente, entre gnomos también, tienden a pensar que están locos. La mayoría de alineamiento caótico. Es desconfiable de los gnomos su carácter arbitrario, incluso cuando han demostrado ser fiables. Los gnomos son escépticos aun conociendo a alguien desde mucho tiempo temen segundas intenciones, son viejos taciturnos. Descarados, tienden a la provocación, muchos gnomos se lo pasan mejor cuando más sorprenden al otro, alentándose del efecto consternado de la víctima. "Ese consejo te lo dio un gnomos" es un dicho refiriéndose de una mala opción. Muchos son muy excéntricos, poco constantes y poco fiables, la mayoría de las veces no hacen caso de la opinión de otros. Con exagerado sentido del humor, tienden a gastar bromas, muchas pesadas, porque les divierte. Les gusta la técnica y son inventores de muchos objetos inútiles y unos pocos útiles, todos estos objetos son asombrosos(por ejemplo el arma ballesta es un invento gnomos). Los gnomos son considerablemente menos constantes que sus primos los enanos. Mientras un enano se pasa meses picando un túnel un gnomos a inventado una máquina para hacer tal labor en un día, pero el excentricismo del gnomos puede llevar a hacer planos de una maquina distinta para tal labor e ineficaz. Los gnomos pueden intentar manipular mecanismos, especialmente con los que se han encontrado antes, para ello el pj gnomos ha de superar una tirada de destreza(con los modificadores, o imposibilidad, que al DM le parezca pertinente). Como magos suelen ser ilusionistas, si un gnomos es ilusionista, tendrá 1 nivel de lanzamiento más alto. Predicen la meteorología saben si el mismo día va a llover, es normal que un gnomos diga a alguien "va a caer un rayo", y a los segundos ocurre. La vida de los gnomos llega a muchos años, cuatrocientos años la media, hay algunos que tienen quinientos años y conservan su plenitud. La vejez del gnomos es una virtud, así un joven gnomos promete menos que un viejo gnomos. Un gnomos de más de trescientos años añade +1 en INT. Los gnomos son muy resistentes a la magia(+1 y medio por 3 puntos y medio de constitución). La puntuación baja en sabiduría es consecuencia de la precariedad del carácter gnomos. A los gnomos les encantan las joyas y las gemas, pasan largo tiempo observándolas. Su alimento preferido son el caramelo, la mermelada y la miel, sino pueden tomar de esto lo completan con otros dulces. Viven casi exclusivamente en zonas boscosas. Sus viviendas son comúnmente en madrigueras, en el subsuelo, estas casas trabajadas con mucho decoro. Las casas de los gnomos están decoradas con gran variedad de materiales y colores, muy pintorescas, y acomodadas, las madrigueras están tan llenas de objetos, tanto que cuesta desplazarse por ellas. Las madrigueras de los gnomos son también casa de topes, tejones, comadreas, musarañas y ardillas. Los gnomos temen intrusos y los gnomos y hacen trampas en sus casas para impedirles el paso. Un bosque templado, húmedo o frío son lugares susceptibles de tener en su suelo una madriguera de gnomos. Los gnomos son poco comunes, mucho menos, cien veces menos comunes que los enanos(enanos de las montañas). Pueden detectar construcciones o surcos subterráneos, pero saben, aunque menos, de otras construcciones y también se dan cuenta de trampas. Los seres gigantes restan -4 en ataque contra gnomos, por su tamaño. Solo pueden usar armas de pequeño tamaño. Las armas hechas por ellos mismos son similares a las humanas pero producen 1d2 o 1d4 menos de daño. Los gnomos no se adhirieron a ningún rey cuando Imperio Grande. Como expansión ocuparon bosques de tierras conquistadas. Cuando cayó Imperio Grande huyeron a las antiguas tierras Ende El Océano. En la vuelta los lugares gnomos están sufriendo la ocupación de expatriados, los esquivos gnomos son una constante pesadilla para los invasores. Los gnomos no se forman en ejércitos, cuando batallan prefieren hacer guerrillas. Aunque son muy hogareños los hay muy viajeros y saben infiltrarse en cualquier sociedad. La ciudad gnomos más grande está en Jushan, Ciudadárbol, esta tiene una población de cincuentamil gnomos. Los bosques del oeste de Sen son susceptibles de tener gnomos habitando. Jushan y Fjordland tienen la mayor parte de población gnomos.

Habilidades: Hablar hasta cuatro idiomas más. Imitar sonidos oídos. Hablar todo idioma de habitante bajo el suelo. Inventar artefacto(dificultad según DM). Manipular artefacto(dificultad según DM). Sentido del clima. Percepción en la oscuridad 40m(por infravisión y audición). Esquizofrenia(se escribe en habilidad aunque es defecto). Solo armas de pequeño tamaño. +4 contra gigantes. +1 contra enemigos típicos. Un gnomos puede ser luchador, bribón, sacerdote, hechicero. Ilusionistas +1 nivel de lanzamiento. +1INT a edades avanzadas. Si tienen el oficio de ladrón serán los más hábiles de ellos. Los gnomos desdennan armaduras pesadas por estorbarles maniobrabilidad. Los guerreros gnomos serán más comúnmente guardabosques. Como hechiceros son generalmente ilusionistas. El misticismo, y ser clérigo, no cala en la naturaleza gnomos.

FU -1/DE +1/CO /IN+1 /SA-1 /CA



ELFOS

Los elfos miden entre 150 y 170 cm, complexión delgada, no engordan, suelen pesar menos de 50kg. El rostro de los elfos es bello y sereno y trasluce inteligencia. Orejas puntiagudas. Muy sensitivos y vivos. Ven hasta 20m con infravisión en la oscuridad. Observan y distingue pequeños detalles con solo pasar a 3m de ellos (lo ven según la dificultad a discreción del DM). Son más sensibles, para placer y para padecer. Sabios e inteligentes. La voz de los elfos es la más suave y la que llega más lejos. Dicen de los elfos que no están heridos. No padecen enfermedades, no pueden mantener cicatrices. Los elfos no parecen cansados. No duermen sino que quedan tumbados y en vigilia del entorno, resisten sueño 1-9(1d10). Muy longevos, mil años, cuando mueren se convierten en alma de su bosque, otros se convierten en eternos liosafares que aun muertos adquieren un poco de aspecto.

La mayoría de los elfos saben algo de magia. Dicen que si son buenos guerreros es por la magia psiónica. Un elfo es buen combatiente, el penalizador por fuerza esta compensado por destreza excepcional y fuerza psiónica. Tienen menos capacidad que humanos para llevar peso. Suelen llevar armas y armaduras especiales de menor peso forjados por ellos. Las obras de arte élfico son de un detalle increíble de haber sido elaborado ni con las mejores herramientas. Viven en palacios de madera y cristal. Sus vidas están en bosques, sobretodo de Jushan, y Fjordland, también en otros bosques bajo las estrellas del panteón nórdico.

Solo salen del bosque cuando hay un mal que les perjudica. Los elfos tienden a prescindir de otras gentes, pues les incomoda la burdeza de la gente no élfica. Creen(saben) que son mejores que los demás.

Los elfos son muy conscientes de la vida que quieren tener y una causas interna "la melancolía" (una especie de felicidad triste) les hace preferir y llevar una vida en su región antigua, que es siempre dentro de bosque. Si un elfo está sin el beneplácito de las estrellas fuera de sus regiones naturales se debilitan y mueren a los pocos años o meses. También a veces tienen inspiración viajera, pues hay una causa en la naturaleza que gravita en su voluntad y en su reflejo interior, esto llega telepáticamente a grupos alejados de elfos. Los elfos son buena gente(una excepción son los elfos oscuros), esto también les hace salir de sus palacios en el bosque para hacer bien en el mundo. Los elfos hacen por mantener distintas sus variedades raciales(los elfos pálidos y los elfos atezados nunca mezclan sus sangres).

Hablan lengua de los bosques. Resistentes a hechizo y sueño. Buenos arqueros +1. Bonificación en sorpresa. Encontrar puertas secretas. Infravisión 20m.

FU /DE +1/CO -1/IN +1/SA /CA /

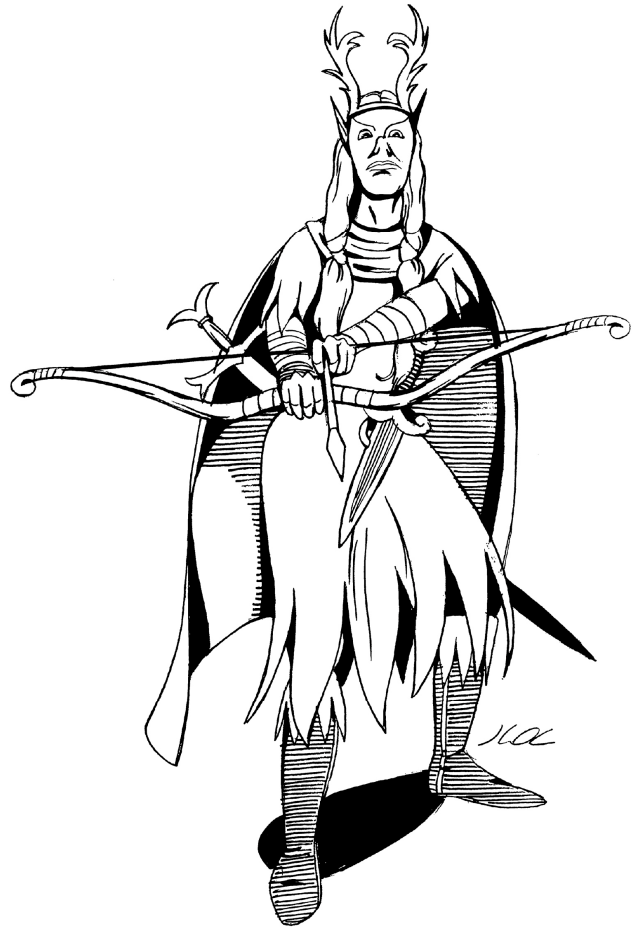
Para que un pj pueda llevar un pj elfo debe tener tiradas muy altas, excepto en fuerza y constitución que pueden ser bajas.

Elfos atezados. Los tonos de piel son anaranjados oscuros, el cabello varía de castaño a rubio, casi tan rubio como blanco. Son los mas viajeros. Dicen que de tanto viajar han adquirido esos tonos que parecen más curtidos.

Elfos pálidos. Su piel es blanca o ligeramente azulada. Su cabello es gris, mas oscuro a plateado. Sus ojos son negros o grises. Se sienten aun más extraños a los extranjeros que los elfos atezados.

Elfos oscuros. De piel negra. Son malvados. Viven en subterráneos. Cuando mueren se convierten en espíritus traidores del bosque.

Liosafar. Elfos espectrales hechos de luz. Hay elfos que cuando mueren, se convierten en Liosafar y viven eternamente en comunión con el bosque. Son rumores del bosque la mayoría del tiempo que no están inperceptos. Los elfos más destacados de la comunidad son los que se convierten en Liosafar, para seguir salvando; recogen los druidas elfos. La son la mayoría de las veces poco mas que murmullo de viento en las hojas de los árboles. Si un elfo muere fuera de un bosque se convierte en nada(algo muy trágico para un elfo), los elfos van al bosque a morir; allí se convierten en espíritus del bosque eternos.



ELFOS OSCUROS

También llamados drow.

De constitución parecida a los otros elfos. Miden entorno a 1'50m y pesan entorno 50 kg. Los drow tienen la piel muy oscura, a la luz se les ve con tonalidad azul grisáceo o violeta, el pelo es blanco, los ojos rojos o violetas.

Es difícil encontrar drows de alineamiento bueno, la mayoría son egoístas o de fidelidad al mal. Inteligentes, ágiles, carismáticos, diestros y mágicos.

Se conoce que hay inmensas cavernas y túneles bajo el denominado Mundo Templado, de esta, las partes ocupadas por los drow, que son varios reinos, es Svartalfheim. En el pasado tuvieron un único Emperador Oscuro, ahora están divididos.

Los elfos oscuros cuando mueren se convierten en espíritus traidores del bosque.

Los drow son de las profundidades, los que se aventuran a la intemperie se cuidan de llevar magia que no les haga sufrir tanto por el Sol, esto es muchas veces estar cubiertos completamente por un tipo de tela a través de la cual ven. El sol les ciega y daña -2 en control de habilidad y salvación, -2 en destreza y ataque en la superficie de día y pérdida de 1pto de vida cada 6 horas con la luz solar. Los momentos en que los drow se aventuran a la superficie es de noche.

Tienen grandes habilidades de subterfugio, pueden ocultarse en las sombras y sorprender a enemigos un 50% de las veces, cada bono de destreza suma 10% a estas habilidades.

Tienen +2 en resistencia al fuego, se cree que porque moraron donde el magma de las profundidades y juraron vengarse con fuego de sus enemigos. Un drow puede saber 3 lenguajes de los seres de las profundidades, entre ellos el silencioso y sofisticado idioma drow. Los drow ven en la oscuridad como otras criaturas con luz. Los drow son muy belicosos, son guerreros tenaces. Crean armas y armaduras con aleación de adamantita que ofrece +1, muchas veces están hechizadas y estas ser +2 o +3 o más de bono. Algunos drow se han especializado a luchar a dos armas, estas suelen ser dos filos de espadas.

Elaboran pociones venenosas, a veces utilizan ese veneno en las armas y con golpear dejan inconsciente, el efecto del veneno dura 2d4 horas. Jabalinas y ballestas ligeras suelen ser sus armas a distancia. Los drow saben magia, aun el menos hechicero puede lanzar una vez al día luces danzantes, fuego imaginario y oscuridad. Los elfos oscuros de nivel 9º pueden levitar, conocer alineamiento y detectar magia. Resistentes a la magia 50%, 2% mas por nivel de experiencia del drow. Detectan construcciones de albañilería con la eficacia de los enanos y detectan puertas secretas como los otros elfos. Muchas ciudades drow son de arquitectura con magia, en parte esa magia la da la sabiduría de las formas y elementos que disponen, allí un drow tiene +1 en at. y un explorador extranjero -1. Las ciudades drow tienen fluorescencia inversa, esto da +1 al drow en sorprender e iniciativa y -2 al intruso.

En los primeros tiempos los drow no eran una raza aparte de los otros elfos, unos de los elfos cayeron en el rencor y el egoísmo y enemistaron con los otros elfos, hubo una gran guerra, los antepasados drow juraron con el corazón oscuro vengar siempre a los elfos y la intemperie y empezaron a vivir en cavernas, cambiando con los siglos su naturaleza a ser los actuales drow.

FU /DE +1/CO -1/IN +1/SA /CA /



ELFIANOS

Raza que demuestra parentesco entre humanos y elfos, no nacidos de mestizaje entre elfos y humanos(lo cual es imposible en Sen). La más hermosa de las razas junto con los elfos. Su envejecimiento es aletargado. Son adultos a la edad de cuarenta, viven tres o cuatro siglos. La edad, diferentemente a los elfos, se nota en esta raza. Su estatura es alta, 180 o 190 cm alto. La complexión es atlética, no tan delgados como los elfos. Sus orejas son puntiagudas. Les crece bello facial que cuidan de adornarlo. Los cabellos tienden a ser rubios, los ojos de cualquier tonalidad, la piel se les oscurece con el sol. Dicen de los elfianos que son altivos y viven con sentimiento de superioridad. El envejecimiento de los varones elfianos los hace más atractivos aun, la edad es causa de complejo en las elfianas. Muy promiscuos. Es común que un elfiano llegue a tener decenas de esposas en su vida. Duermen y enferman(no como los elfos). Cuando mueren no se convierten en espíritus(no como los elfos). Diplomáticos. Tienen habilidad especial etiqueta. Empiezan a tener servidores a partir de nivel 3°. Abiertos, prefieren tanto la vida cosmopolita como alejarse en el campo. El cometer un acto deshonesto les hace envejecer, siendo esas arrugas más evidentes para otros elfianos y elfos. El acto deshonesto es detrimento de longevidad, así que se entiende que un elfiano de mucha edad ha sido noble. Habitan Jalengest, Jushan y Fjordland. Son los habitantes más antiguos del Delta de Jalengest. Los elfos migraron por sintonía del tiempo, los elfianos han seguido allí habitando. Su inteligencia y nobleza hace que el gobierno de Jalengest los tenga entre cargos altos. En Allendia son enemigos del expansionismo de Kolumnios. Conviven con otras razas sin detrimento de su identidad elfiana. Sus hechizos suelen utilizarlos pronunciando runas mágicas. Políglotas. Conocen muchos idiomas con facilidad. Tienen presciencia y saben el estado del mar y como vendrán las tormentas.

Habilidad especial sentido del clima. Predicen y adivinan viendo elementos naturales. No tienen infravisión pero se guían en la oscuridad(en oscuridad como de día con -3 en tiradas). Más propensos a la magia que a la clerecía, excepto en la adivinación divina. Fueron muy participes en la Edad del Surgimiento, cuando Imperio Grande fueron capitanes excelentes, en Walpurgis adivinaron quedar fuera de acción, en Sol Naranja aprendieron esos signos e idioma, en la Vuelta no acompañaron a ningún Señor de la Guerra y quedaron en sus países. Acostumbran a celebrar fiestas. Se deleitan en los placeres temporales.

Gustan llevar ropas de tela fina y bellas joyas. Las espadas son las armas que mas comúnmente usaran. No quieren escudos y armaduras pesadas. Un elfiano puede ser luchador, hechicero, psiónico, menormente clérigo, no tienen móvil de ladrón.

FU /DE /CO /IN /SA /CA +1/



DUENDES

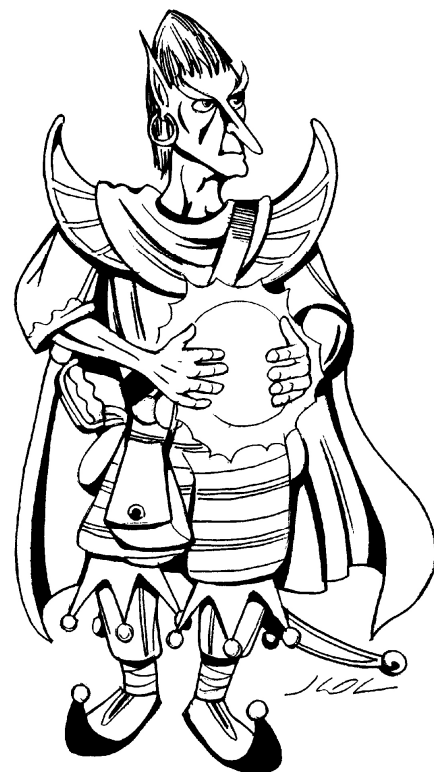
Son una de las numerosas razas de duendes, estos son los únicos con temperamento posible para que sean pjs jugadores. Raza poderosa. Poco numerosos. Hombrecillos de aproximadamente 1m de alto. Planta espigada. Cabeza encrestada. Los brazos proporcionalmente largos y las manos grandes. Orejas puntiagudas. Larga nariz puntiaguda. Piel atezada, castaña a ocre, nunca albinos. No les crece vello excepto en la cabeza. Pelo liso. Cabello entre rubio a castaño oscuro. Políglotas, hablan emitiendo gran variedad sonora, la voz atildada. Sorprenden pues hablan y reaccionan mas y antes que los demás. Tienen vida media de 300 años. Son especialmente inteligentes y dotados de magia.

Guardianes de bosques y de los seres vivos que viven en ellos. Se convierten en parte de la metempsicosis del bosque si mueren en él, si mueren fuera del bosque es catastrófico, pues dejan de existir. Extrovertidos y viajeros, aunque prefieren hacer sus villas en el bosque. Andadores incansables, necesitan descansar tres veces menos que otras razas. Harán hazañas de cualquier dificultad si su entorno va a cambiar, con elfos y con gente que sepa magia. Ambicionan poder, por el poder en si mismo, para protegerse, para hacer el bien a otros y para tener vidas mas acomodadas. Tienen buen juicio, lo cual les hace ser respetado por los que con esta gente se han encontrado. Conocen el poder y virtudes de las palabras, leyendas y hierbas; esto supone tener pericia gratis en leyenda(de su región) y pericia en conocimiento de plantas. Algunos de ellos son capaces de magia desde el nacimiento, estos tal vez sean capaz de lanzar un conjuro de hechicero al día, los de nivel 1º tienen 10% fallo, de nivel 2º tienen 20% fallo, nivel 3º, 30% fallo, así consecutivamente hasta nivel 9º. Pueden luchar al mismo tiempo que lanzan conjuro. Muchos de ellos son "devoradores" de libros de magia. Los duendes estudiantes de magia tienen un nivel de lanzador más alto que otras razas. Pueden aparecer a voluntad alas fantasmagóricas de polilla* en la espalda mediante las cuales pueden desplazarse 100m volando una vez al día. Pueden utilizar conjuro cantrip* tres veces al día(sin contar como un conjuro aprendido). Han de adquirir primero el conjuro invisibilidad* entre todos los conjuros. Cualquier magia de ellos deja de funcionar si alguien lleva un trébol de cuatro hojas. Solo les hacen daño las armas de hierro. Las armas de plata les causa tres veces más daño. Saben la localización de un lugar exacto aunque esté hasta cien kilómetros de distancia si allí hay un recipiente de vidrio negro. Tienen el poder de encantar casas próximas a bosques, este conjuro hace que los objetos se muevan solos y actúen moviéndose con alguna finalidad, si el duende es benevolente, los objetos se moverán provechosamente, si es enemigo el vecino del bosque, los objetos pueden lanzarse con mucha fuerza. Algunos duendes conocen la preparación de líquidos que producen confusión* y dormir*.

En el reino profundo del bosque cantan, bailan y hacen las mas plaseriegas fiestas en hermandad con otros élficos todas las noches que pueden. La noche del solsticio de verano suelen reunirse junto con otros feéricos para multiplicar su actividad mágica, esta noche dura tres meses para ellos. Un grupo de duendes ha logrado salvar cosechas de gente amiga. Son los mejores músicos, como instrumento típico son interpretes de arpa o lira. Empáticos con animales. Para montar caballos hacen sillas especiales. Común el habito de fumar. Tienden a vestir como campesinos o pintorescamente. Su clásico vestir es como de campesinos con camisa, chaleco, pantalones, calcetines largos, capa y botas o zapatillas con borla en la punta. Los que son magos y quieren parecerlo llevan un clásico cono alto en su cabeza. Debido a que son pequeños tienen menos fuerza que los humanos, 2d6 en FU (entre 2 y 12), pero son muy vitales. Con las armas a distancia atinan tanto como los humanos. Sus armas son de pequeño tamaño (-2 en daño).

Los duendes magos son comunes en las tierras del oeste y también en Allendia.

FU(2d6)/ DE +1/ CO 0/ IN +2/SA +1/CA 0



GUTGOBLIN

Algunos goblins son de alineamiento no malvado y se portan bien con otras gentes, estos pueden ser personajes jugadores, son los gutgoblins. Un gutgoblin puede ser un buen compañero. No existe raza de gutgoblin, aunque hay clanes en que nacen mas de buena gente(gutgoblins).

Generalmente un goblin no es un gutgoblin, es poco probable encontrar un solo gutgoblin incluso entre miles de goblins. El alineamiento caótico y neutral es más común que el legal y bueno. En la mayoría de las sociedades un gutgoblin no será aceptado, tal vez atacado. Hay gutgoblins(entorno 120 cm alto) y hobgutgoblins(160 o 180 cm alto), estos últimos son mas fuertes. Tienen el rostro y frente inclinado, orejas grandes puntiagudas de joven, que se agachan con la edad, grandes bocas y pequeños y afilados colmillos, como es la nariz varia mucho con la raza del gutgoblin, los de Allendia tienen nariz pequeña y chata y los del noroeste grande y larga. Los ojos también varían según raza de grandes(mas común del noroeste) a diminutos y oblicuos(de Allendia), sus pupilas siempre son verticales, de rojo brillante a resplandeciente limón. El color de la piel es muy variado, amarillo, verde(generalmente de Allendia), naranja o rojo oscuro(en el noroeste). Normalmente una sola tribu tiene todos sus miembros del mismo color.

Andan siempre erguidos, pero los brazos cuelgan casi hasta sus rodillas. Un gutgoblin típico no vive más de 50 años. Su infravisión llega a 40m largo. Suelen ser diestros y astutos, sin embargo con poco interés por la sabiduría. Destacan en el oficio de ladrones, también son buenos guardabosques, pues son gente adaptada al bosque. Son hábiles tendiendo emboscadas, un gutgoblin añade +1 en iniciativa y resta -1 en ser sorprendido. Los gutgoblin, como los goblin, se encuentran típicamente en bosques de Fjordland, Jushan y Allendia, entre esas tierras lejanas entre ellas se da gran variedad racial. La inteligencia de un gutgoblin tiende a ser mayor que la de otro de su raza. Son los tipos goblinoides más laboriosos y finos en sus obras. Visten y arman mucho mejor que sus detestables congéneres. Terminada la jornada en la superficie, el gutgoblin querrá adentrarse en la profundidad del bosque y la zona subterránea. 25% en captar formaciones nuevas e inusuales en una zona subterránea. Saldrán de noche o días muy nublados y oscuros por su padecimiento a la luz solar.

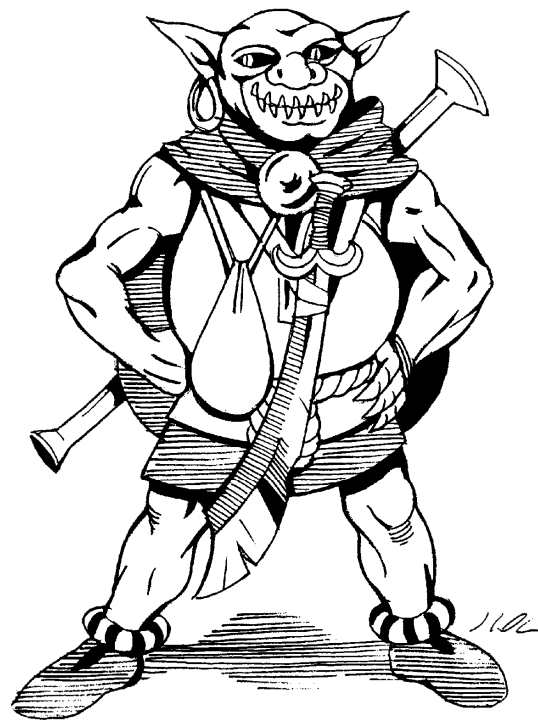
-1 en iniciativa, destreza y ataque con luz solar. La higiene tampoco es poco apreciada por un gutgoblin. Su dieta es cualquiera, incluso carroña.

Muchos gutgoblin se reconocen entre ellos y forman poblados independientes, estos pueden estar en la superficie, donde hacen cabañas sin ventanas. En sus poblamientos no les importa la intimidad. Tienen lobos con ellos, con los que son afines y se comunican ampliamente. Algunos de montura utilizan enormes worgs, un gutgoblin de nivel de experiencia mayor a 6 puede tener un lobo o un worg al nivel 9 como animal domestico.

Cuando son sacerdotes, son chamanes. Un gutgoblin no hablará Sol Naranja.

Tienen fácil enemistarse con enanos y gnomos, pues estos siempre guardan hondos prejuicios a cualquier goblinoides.

FU /DE +1/CO /IN /SA /CA -2/



CÍCLOPES

Raza humanoide de tamaño grande, miden entre 2'00 y 2'50m. Pesan más de 200 kg. Un único ojo, grande domina el centro de su frente. De gran fuerza. Su piel es de color pardo rojizo o amarillo lodoso. Sus voces son roncadas y secas. No pueden digerir vegetales, solo alimentarse de carne. Les gusta la carne cruda. A veces cíclopes han cometido canibalismo. Suelen vestir con andrajosas pieles de animales. Usan en sus pies toscas sandalias. Tampoco los más civilizados cuidan mucho su higiene. La mayoría suelen vivir como pastores nómadas o ganaderos, de cabras u ovejas. Los bestiales ancestros viven solo en lugares rocosos en cuevas o en chozas. Los cíclopes temen al fuego. Garrotes, hachas, lanzas, espadas anchas y hondas son las armas que mayormente usan. Pueden llevar armas más grandes que las de los humanos, lo cual supone entre 2puntos o 4puntos de daño más. No gustan de portar armaduras.

La raza en general son una población salvaje, corta de entendimiento, testarudos, de brusco temperamento, torpes, territoriales, hostiles; pero uno de cada mil nace benigno, estos cíclopes son los únicos que pueden ser pjs. Los cíclopes benignos tienen características parecidas a las de los humanos, en razón son como los humanos. A estos se les da bien la artesanía y la construcción, algunos son buenos herreros. En general todos los cíclopes son vistos con suspicacia, algunos cíclopes benignos son admitidos por humanos en sus villas cuando se les llega a conocer.

En general el cíclope que nace civilizado huye de los malos cíclopes, de estos forman un pueblo entre ellos que se parece a la minoría de su gente; estos pueblos tienen tanta posibilidad de que nazca entre benignos como en las comunidades típicas, pasen las generaciones que pasen. Debido a la poca esperanza que prospere una comunidad cíclope, si tiene suerte el cíclope benigno huirá y no vivirá entre otros cíclopes ni entre humanos y tendrá forma de vida de pastor solitario. Según cuenta su mitología, estaban encerrados en el Tártaro, infierno(¿Será ese lugar una caverna próxima en el Barranco del Fin del Mundo?). La mitología dice que fueron liberados por el dios Zeus del Tártaro, ayudaron a que Zeus tuviese rayos con los que derrotar a los titanes. Muchos cíclopes tienen la superstición de que los titanes aparecerán(suelen pensar que por la costa). No viven mas de 40 años, a los 10 años ya son adultos, su vejez es corta, de 2 a 5 años, tal vejez parece enfermedad. El tener un ojo les confiere menor profundidad de visión, pero el ojo sabe ver sin mirar. Su CA es sin ajustes (sería mas baja por su poca destreza, pero la dureza de su piel la compensa). Pueden ser guerreros, guardabosques, clérigos o ladrones. Originales de Kolumnios y extendidos en Allendia. FU +3/DE -1/CO 0/IN -1/SA -1/CA -1/.

Cíclope Adivino. De entre los cíclopes que nacen civilizados hay dentro otra minoría. Tienen asimetría corporal. Nacen con el poder de adivinación, relativos a la nigromancia; este poder no lo abandona en su vida. Estos cíclopes pueden vivir hasta cien años. Buenos herreros, algunos de estos cíclopes son llamados para la forja de armas especiales y mágicas. Pueden saber si el día siguiente va a haber tormenta. Conocen el tiempo, predicen el futuro, averiguan de vuelos de aves, sobretodo con presencia de cadáveres, como con las vísceras de animales. Saben cuando va a morir la gente, sobretodo saben de catástrofes a gran escala, es por ello que no suelen mostrar alegría, y parecen resignados. Los llaman "cíclopes terribles" en referencia a su sapiencia de la muerte. Muchos de estos son traídos en las cortes de reyes. En las cortes tienen un trato privilegiado, no menor que del propio rey. El Nigromante del Rey es un cargo común a cíclopes; si el nigromante(adivino) abandona al rey es porque el rey es corrupto y este acabará mal, por ello el rey quedará fuera de su cargo para que no haya fatalidad en el reino (si no está tan corrupta la corte como para no aceptarlo). Poderes adivinatorios como de hechicero a partir de 8º nivel(al nivel 9 2º nivel de hechicero, nivel 10º, 3º nivel de hechicero, así sucesivamente). Poder Anteceder acontecimiento, con el cual tienen +5 en iniciativa. Pueden ser hechiceros, solo nigromantes o adivinos. Un personaje ha de sacar buenas tiradas en sabiduría e inteligencia para ser de este subgrupo. FU +2/DE 0/CO 0/IN 0/SA +1/CA 0/



MINOTAUROS

Los minotauros primigenios fueron encerrados en un inmenso laberinto por el Rey Asterion para ocuparse de sus presos, un terremoto producido providencialmente por la diosa Gea les abrió brechas en tal laberinto y los presos y minotauros huyeron; los minotauros tardaron poco en volver, hacer guerra a Asterion, derrotarle y encerrarle en su laberinto ahora reconstruido del que se hicieron dueños.

Los minotauros en la actualidad viven más comúnmente en Kolumnios, Barad e Indipur. Los de Allendia se ocupan mucho de contener a esta raza belicosa. No tan comunes en ninguna tierra como los humanos, si no fuera por ello, esta raza bélica sometería a los humanos.

Miden entre 2'00m y 2'50m. Pesan más de 200kg. Rostros taurinos brutales y feos. De anchas narices y ojos muy separados. De pelo hirsuto pardo o negro. Vida media 50 años. Muy fuertes, +3en FU.

Pueden atacar con la cornamenta para 2d4ptos daño más bonificador por FU. Los minotauros que van a luchar suelen llevar dos cuchillas enastadas en la cornamenta, embisten con estas, con las cuales son especialistas, 2d8 pto daños mas bonificador y +1 en at y daño.

Los minotauros son brutos en sus maneras. Creen que todo puede conseguirse, o merece intentar conseguirse, por la fuerza.

Los minotauros han hecho guerra y se han ocupado sin escrúpulos de los presos de su guerra, contratados también por reyes por esa implacable forma de ser. Los humanos conocen el hostil trato que dan los minotauros, si los tienen dentro de su sociedad están esclavizados. Para la autoridad minotauro cualquier falta menor es causa para convertir en esclavo de por vida.

Solo comen carne. Les encanta la carne humanoide, que evitan consumir en público si quieren evitarse mala opinión de los humanoides civilizados. Su bebida favorita es la sangre fermentada.

Los minotauros tienen un reino propio, entre Kolumnios y Barad, este es un peligro fronterizo de los pueblos limítrofes, los cuales tienen necesidad de fortificarse, algunas poblaciones humanas están hoy bajo el yugo minotauro. Los testarudos minotauros hacen excursiones militares en Tierras Salvajes, que resultarán imposibles de ocupar tras las Leyes de Sol Naranja.

Las poblaciones minotauro son fáciles de reconocer pues tienen arquitectura laberíntica, por recordar su origen mitológico y por ser más útiles de ese modo por si son atacados.

Los minotauros tienden a ser irascibles, hacen culto a la violencia, malvado suele ser su alineamiento por esa cualidad.

Poco inteligentes. No son buenos artesanos. Se apropian de producciones de otras razas y esclavizan artesanos para obtener productos.

Los minotauros y los centauros se tienen un odio profundo, son también militaristas, en todas las épocas están guerreando entre ellos. Los minotauros y los cíclopes también son enemigos. Los cíclopes son anárquicos, los minotauros imperialistas, por lo tanto en las comunes batallas, los minotauros suelen derrotar(prefieren hacer esclavos antes que matar) a los cíclopes. Los cíclopes guardan rencor a los minotauros y es común que hagan emboscada criminal a cualquier minotauro encontrado.

Un minotauro suele ser guerrero, clérigo, ladrón, nunca hechicero.

FU +3(max. 19)/DE +1/CO +1/IN -1/SA -1/CA -1/



FAUNOS

Son raza semihumana, semicaprinas, amantes de los placeres y que viven normalmente en lugares selváticos. Poseen torso, la cabeza y los brazos de un hombre y las patas traseras de un macho cabrio de pelo rojizo o pardo oscuro. Miden entorno 150cm. Nariz ganchuda. Cuernos y cascos son negros. La cabeza humana esta rematada por dos cuernos curvos que asoman de su cabello. Piel bronceada o rojiza. Viven hasta 60 años. Son originales de Columnios y Allendia. Sentidos muy agudos (+2 a iniciativa). Escondese en lo silvestre (en de 1-3 en 1d6). Infravisión 20m. Sus armas son ligeras, arcos, espadas y dagas son sus armas predilectas. Ataques: los normales con arma o cornazo(1d2). Pueden dar saltos de 6m de largo y 3 m de alto y utilizar tal brinco para atacar como cargar para un +1 en daño, si cogen carrerilla 1d6m más. Tenaces arqueros, +1 en at. Un fauno no llevará una armadura metálica. Algunas tribus saben tratar y conjurar madera, combinan esa parte con cuero, esta es muy resistente, como metálica. Muchos de ellos saben encantamientos y hechizos, conocedores del poder y virtudes de las palabras, leyendas y hierbas. El fauno puede portar un instrumento musical mágico, el mas común es flauta mágica con lo cual puede causar hechizar, sueño o miedo(en 20m sino superan tirada de salvación. Dura 1d6 horas). A causa de la simbiosis del fauno por lo boscoso y la intemperie sufren -1 en todas las tiradas cuando se encuentran en un desierto (no en un pequeño descampado) o en un dungeon. Pueden caminar sin descansar el doble de tiempo que otros humanoides. Sigilosos en el bosque, moverse en silencio(60%) y ocultarse en las sombras(60%).

Se dedican a la recolección y la caza. Buenos tejedores y trabajadores de la madera. No tienen ninguna avaricia con objetos que no pueden consumir. Moran habitualmente en cuevas confortables o árboles huecos. No hacen ciudades pero se congregan miles en sus reuniones. Hedonistas como máxima, se abandonan en los placeres. En el reino profundo del bosque cantan, bailan y hacen las más plaseriegas fiestas. Sus fiestas tienen un portal temporal secreto, el solsticio de verano se convierte en un mediodía puede durar meses para ellos. Conocen idiomas hablados en bosques. Su muerte es parte de la metempsicosis con el bosque. Vengaran cruelmente maltratar la naturaleza(talar un bosque es una catástrofe para su mundo). Xenófobos, su carácter se crispa del contacto con gente que no es del bosque. Difíciles de ver fuera del bosque, mucha gente se extrañará de ver por primera vez a alguien de esta raza.

Pueden ser: guerreros, guardabosques, hechiceros (de la escuela encantadores), sacerdote(de mitología clásica), ladrón y bardo es la mas común de sus profesiones.

FU 0/DE +1/CO 0/ IN 0/ SA 0/CA 0/



SILFOS

Los silfos son también llamados “eólicos” o "Pueblo del Viento". Poco numerosos. Menos vistos también por su voluntad de no ser conocidos. Se les cree genios elementales del viento. Su rostro parece una desviación de un rostro bello que ha adquirido tres ojos, dos narices y conserva una boca. De piel muy clara. Largo pelo y barba, de color claro, blanco, rubio muy claro o azul claro. Estatura entre 150 y 180 cm. Peso menos de 30kg. Sus cuerpos son muy esbeltos, de mínima robustez. El andar es sin pesadez, como flotante. La voz del silfo parece no provenir de la boca, parece transmitida telepáticamente; hablan suave y, si quieren, llegan a oírse a distancia de diez veces más lejos que el resto de seres, los silfos entre ellos pueden hablar desde kilómetros de distancia. Son de percepción muy desarrollada, se anteceden a acontecimientos, y con un 50% de probabilidad pueden saber que hay en un radio de tres metros sin tener ángulo de visión. Los silfos se mueven 1/3 más rápido que las otras razas de pjs. No necesitan descansar. Su dormir es un viaje astral. Carácter sutil y evasivo. Parecen ajenos a sentimientos. Poco obstinados, bastante menos que los elfos. Son leales pero no aceptan reglas fijadas. De alineamiento neutral o caótico. Muy longevos, pueden vivir mil años. Cuando un silfo muere se convierte en viento viviente, con alma y habla.

Son la raza más antigua, de la voluntad de los dioses de hacer criaturas, sólo con el contacto del viento, aparecieron los silfos. Rondan los cuatro puntos cardinales pues su forma de ser necesita viajar. Los lugares más ventosos son los que más pueden coincidir con un lugar habitado por silfos. La meseta de Zair, los riscos de Sifria, la llanura de Abandimia, las costas tempestuosas, son lugares de ciudades silfo. Han sido importantes en la historia como emisarios y espías. Los silfos han recorrido grandes distancias de Sen y han transmitido conocimientos sobre los lugares más lejanos. Conocían el Barranco del Fin del Mundo desde los primeros tiempos. Los hechiceros silfos son los mayores viajeros extraplanares. Entre los silfos se encuentran los mejores navegantes. Los capitanes ricos contratan a silfos, pues son los que más conocen los vientos. Muchos aventureros cuentan que estaban a punto de morir por una tormenta y han resultado salvados por silfos que iban montados en aire.

Sus hogares son cuevas, muchas en acantilados marinos, y construcciones de piedra, que soportan las inclemencias atmosféricas, de interior cautivadoramente decorado. Son artesanos capaces de mínimos detalles. Gustan de llevar joyas. Suelen vestir con túnica. No soportan cargas pesadas. No toleran las armaduras pesadas. Arcos, espadas y lanzas son las armas que más usan.

Pueden adquirir pericias generales y de ladrón, además de las de su profesión.

Poderes: Fundirse con el viento(el silfo se confunde con el aire y es desplazado en la dirección libre del viento). Moverse en silencio(60%). Invisibilidad(20%). Percepción de área 3m. +3 iniciativa(debido a su mayor exterioridad). Hablar a distancia. Inmunes a electricidad y rayo. Sentido del clima(+3). Acrobacia. Ventriloquia. Un silfo puede ser guerrero, hechicero, sacerdote y ladrón.

FU -2/DE +1/CO -1/IN /SA +1/CA /



BICÉFALOS

Raza humanoide de dos cabezas. Estatura de un humano alto, algo más corpulentos y por ello más pesados. La cabeza derecha es ligeramente más oscura de piel, cabello y ojos. El lado derecho algo más musculoso. Un corazón grande en el centro del pecho, el resto de las vísceras son similares a la de los humanos. Esperanza de vida como la de los humanos. Tienden a hazañas valerosas y mantener las mentes prácticas. El alineamiento caótico es menos común.

La mitología cuenta que los dioses crearon a los bicéfalos con la voluntad de que al menos dos hombres tuvieran que entenderse. Dispersos en variadas partes del mundo civilizado. Mas comunes por la Cordillera Sifria, desde el mar hasta entradas las tierras de caos. Los bicéfalos mas antiguos poblaban el delta de Jalengest, su migración, milenaria, es de causa desconocida. Desde que comenzó La Vuelta muchos bicéfalos están demandando derecho de habitar en Jalengest. Cultura avanzada, comparable a la de los humanos. Conviven con los humanos con igualdad.

Pueden tener dos profesiones e ir intercalando el avance de niveles de cada profesión. Saben combatir con dos manos sin penalización. Si son hechiceros o sacerdotes pueden lanzar algunos conjuros y combatir(-2 en at. 20% fallo conjuro). La cabeza izquierda suele ser la hechicera, la derecha más guerrera.

Tienen una enfermedad tipo epiléptica, debido a que cada cabeza esta teniendo una voluntad distinta, si en cualquier tirada el jugador saca tres 1 consecutivos tiene ataque epiléptico mediante lo cual queda inútil durante media hora y se hace de daño 2d4 pto daño, pueden padecer mas daño si hay un objeto o terreno peligroso alrededor.

Su capacidad de atender es mayor, +3 iniciativa, -3 en ser sorprendido.

Cada cabeza puede pensar y hablar al mismo tiempo. En las acciones que requieren todo el cuerpo han de estar las dos cabezas de acuerdo, en caso contrario padecen la epilepsia. Es posible que las dos cabezas discutan(a decisión del jugador), en ese caso la cabeza derecha puede conseguir hacer callar y acallar a la izquierda. La discusión puede llegar a que una parte mate a la otra. Una cabeza puede morir, y el bicéfalo seguir viviendo, un hecho muy triste. Los bicéfalos pueden tener cualquier profesión.

FU /DE /CO /IN /SA /CA /



PRIMITIVOS

También llamados “bárbaros” o “bárbaros lejanos”. La clase “Primitivos” aglutina a gran cantidad de humanoides, algunos considerados razas de humanos. Muchos primitivos son de aspecto de humanos, pero tienen un sentido diferente. Algunos son como bellos humanos, otros feos, como los de las tribus de neanderthales. Muy comunes en Sen por su capacidad de supervivencia. Al ser semisalvajes, las leyes de Sol Naranja les permiten poblar regiones no civilizadas. Cuando Imperio Grande no tuvieron interés en conquistas. No tienen móvil de unirse a Señores de la Guerra en La Vuelta. Todos con alineamientos de la Ley de Surgimiento.

Los primitivos están extendidos por tierras caóticas y civilizadas de cualquier mundo climático. Se sabe que habitan también en cavernas de la Cordillera del Fin Del Mundo donde tienen una vida muy lastimosa. Fierales habitan muchas veces el mismo entorno, siempre siendo en tribus diferentes que pueden rivalizar por la posesión de recursos. Incansables andando, hacen expediciones que pueden durar años de una punta a otra del mundo. Ricos de ende el Océano contratan a primitivos para expoliar las ruinas que quedaron irremisiblemente abandonadas cuando cayó Imperio Grande(los primitivos no tienen por si mismos interés en eso).

En general menos inteligentes y sociables. Todos los primitivos se diferencian de los civilizados y tienen, y carecen, de algunos poderes.

Cualidades: Han de escoger como primeras pericias Supervivencia y Resistencia. Tienen extraña alergia a objetos sofisticados(también armas y armaduras). Si esgrimen una espada muy trabajada, aunque sea por el detalle tienen con ella una penalización de -2 en at. y daño. No tendrán como arma propia un arma de ese tipo. Cuando utilizan un arma con dos manos producen 1d2ptos daño más. Sus armaduras suelen ser de pieles, no llevarán armaduras que pasen de la complicación de una tosca coraza. Sin dinero inicial, las gentes primitivas no usan monedas. Pueden habitar tierras salvajes que quedaron desabitadas tras Walpurgis.

Poderes: Tienen el poder Furia animal, que pueden utilizar tres veces al día que les da +2 GAC0 y +2 daño. Poder Piel dura(CA 2 pto mas baja). Lento sangrar(pueden tener -10PG pero quedan en ese tiempo inútiles). Cicatrización rápida(recuperan PG una tercera vez mas rápido). Fobia a la civilización(Carisma -2 en tierras civilizadas). No pueden conocer más de dos idiomas, y entre ellos tienen que saber el idioma de las criaturas salvajes. -1 en defensa mágica(pues la magia se escapa a su conocimiento) y -2 contra hechizos que afectan la mente.

Los primitivos no forman comunidades de muchos individuos. Las tribus son siempre de pocos individuos, menos de cien. Sus edificios son cuevas y cabañas toscas. Algunas tribus de primitivos practican canibalismo. Jefe de tribu, chaman y guerreros, del mas fuerte al menos fuerte son su pirámide social. Si están en ejércitos es como mercenarios y el pago de su lucha son recursos básicos. Es difícil hacer entender a un primitivo que las monedas se canjean por productos, no aceptaran monedas como retribución, si se les trata de hacer entender pensaran que están siendo engañados.

No pueden ser hechiceros, como sacerdotes solo pueden ser chamanes. Tienen el mismo culto chamánico, totémico o elemental desde que aparecieron en Sen. Algunas tribus hacen sacrificios rituales, incluso a gente de su tribu. Sin cualidad de devotos a Sol Naranja. Pueden ser buenos guerreros y ladrones.

Una raza de primitivos son los neandertales: Adaptados a clima gélido +2 contra ataques basados en frío. Cráneo alargado y amplio. Complexión corta y robusta. Son de esqueleto robusto, extremidades cortas, tórax de barril, arcos superciliares resaltados, frente baja e inclinada, faz prominente, nariz grande, mandíbulas sin mentón y gran capacidad craneal. Viven tribalmente, en poblaciones de alrededor de unos treinta miembros. Son muchas veces hostiles, irreflexivos, con lenguaje pobre hablado torpemente.

FU /DE /CO +1/IN -1/SA -1/CA -1/



FIERALES

Raza de rasgos entre humanos y animales. La planta es humanoide. Mucho pelo en todo el cuerpo. Su cara asusta al que no está acostumbrado a encontrárselos. Boca grande, grande y fuerte dentición afilada con colmillos inferiores prominentes, nariz de animal mamífero, orejas retractiles, los ojos penetrantes con destellos rojos que demuestran inteligencia. Su comportamiento es civilizado. La altura varía mucho, entre 130cm y 200cm, los tipos altos son mas fuertes, estos últimos tienen +1 en fuerza. No viven más de 60 años.

Los rasgos de las subespecies varían mucho, los de Mundo Frío tienen colores de pelo y piel claros y son corpulentos. Los de Mundo Calido tienden a ser bajos y tener pelaje oscuro. Los de Mundo Tropical tienen mucha variedad de colores y son muy ágiles. Los de Mundo Templado suelen tener color marrón de muy claro a muy oscuro.

+2 en iniciativa por sus sentidos desarrollados. Pueden atacar mordiendo para 1d2 pts de daño. Tienen el poder furia animal, que pueden utilizar tres veces al día que les da +2 en GACO y +2 en daño. +2 en ataque contra khuns por conocer tantos a estas bestias. Tienen la pericia en rastreo. Saben domesticar animales. Tienen mucha organización. Costumbre a elaborar menos que otros civilizados pero pueden ser buenos artesanos. Sus ropas están bien trabajadas. No fabrican instrumentos complicados. Las armaduras sofisticadas son traídas de otras culturas. No nacidos con el don de la magia. Tienen -2 en las tiradas de salvación mágicas. Su dieta es carne que comen cruda. Utilizan la caza como la forma preferida de conseguir alimentos. El alineamiento neutral y caótico es mas común.

Su origen es muy antiguo y reciente sus cualidades actuales. En su historia rondaban las tierras salvajes, inmensa extensión, tierras de caos y khuns y eran salvajes; y la iluminación de Sol Naranja les dio el habla y poder ser civilizados. Estos y los primitivos son las únicas razas civilizadas que pueden subsistir en las tierras exteriores después de las Leyes de Sol Naranja. Adoradores a Sol Naranja, revelación la cual les ha dado el Saber. Su culto a Sol Naranja es de tipo chamánico.

Sus tribus son de ínfima población en comparación con sus vecinos los khuns. Son exponencialmente mas poderosos si combaten en sus grupos, ataques de forma asaltante. Todas las tribus tienen un jefe y un chaman. Están dispersos en los cuatro mundos climáticos. Pocas veces forman reinos. Por estar presentes en tantos territorios son una raza muy numerosa. Comúnmente viven en cabañas sencillas o tiendas ligeras que llevan en sus animales. Ocupan muchas ciudades que abandonaron los civilizados después de Walpurgis. No es extraño encontrarse a esta gente conviviendo con otros civilizados. Pueden ser guerreros, bribones, chamanes, clérigos de Sol Naranja, nunca hechiceros.

FU /DE /CO +1/IN /SA -1/CA /



MONTAUROS

El detonante primigenio de esta especie fue licantrópía heredada a ciervos a los que mordieron licántropos lobos. Un padre pastor fue mordido por un ciervo portador de la enfermedad de licantrópía de lobo. Este se volvió rabioso y al volver mordió a su familia. Después de una siguiente febril noche esta familia tuvo la melancolía de ir al monte, la noche coincidió en luna llena y en una ladera herbosa padecieron otra febril noche y allí variaron forma de ciervo y humano y de humano a ciervo entre convulsiones. La familia, que aún no controlaban su nuevo síndrome y corrieron por el monte enloquecidos, atacando como una jauría y mordiendo a varios de una aldea, algunos de los cuales fueron lo suficientemente heridos que padecieron lo de los anteriores, los montauros de ahora son herederos con reproducción normal de estos antiguos montauros.

Los montauros son humanos de día, ciervos al anochecer y medio hombres y medio ciervos de noche.

Los montauros se convirtieron en un pueblo entre ellos, mitigaron y aprendieron no atacar y perdieron el poder de traspasar a otros licantrópía.

La nueva raza de los montauros se reprodujeron entre ellos, multiplicando su población, fueron muy aptos para sobrevivir en lo agreste y se extendieron por muchos montes, bosques y herbarales. Ahora, 50DSN son aproximadamente un millar de individuos, viven en Sifria todos o casi todos. Son tenidos como gente de buen carácter que ayuda a los demás, gente que sabe subterfugio y conocen mucho de lo que ocurre en las montañas. Sus pocos pueblos son aldeas campesinas, tanto tienen sustento de comer pastos y recolección en bosque como de huertos al lado de sus casas. Son enemigos acérrimos de cualquier especie de lobo, por el entorno compartido y experiencia hostil, muchas veces se arman para la caza al lobo.

En su forma intermedia, hasta el lomo un montauro tiene parecida forma y altura a un ciervo, de donde crecería el cuello del ciervo parte el tronco de un humano velludo, la cabeza tiene total aspecto a la de un humano, con dos pequeños cuernos. Tienen similar mente a los otros humanos. Como ciervos son indistinguibles a otros ciervos, con aspecto de humanos no se distinguen de los otros muchos humanos sifrios.

Los montauros pjs pueden cambiar de forma a voluntad, de humano, ciervo o intermedio. Este poder mejora con los niveles de experiencia del pj; a partir de Nivel3 tienen 50% de variar aspecto como quieran, si fallan la tirada ese día tendrán aspecto humano de día, de ciervo al anochecer y medio hombres medio ciervos de noche; Nivel4 60% de no variar, Nivel5 70%, así hasta Nivel8, a partir del cual tienen garantizado poder cambiar de forma como quieran.

Un montauro no querrá comer carne, aunque pueden digerirla normalmente.

Movimiento 16 en forma de ciervo y medio ciervo, movimiento 12 en forma de humano. En forma intermedia o de ciervo pueden desplazarse sin descansar como alguien que ha gastado 3 casillas de pericia en Resistencia. En forma de ciervo o intermedia pueden dar saltos de 9m de largo y 3m de alto. En forma intermedia pueden atacar cargando como un experto jinete. Pueden cargar más peso en proporción a su puntuación en fuerza, como si tuviesen FU 18/50, si el montauro es especialmente fuerte puede desplazar como FU 18/00, sus lomos de venado son ergonómicos para dejar carga. En forma de ciervo pueden atacar con cornada, para 2d8 ptos/daño, un pj montauro guerrero puede hacerse especialista con esa arma natural.

Pueden tener casi cualquier profesión, como guerreros destacan como guardabosques, druidas serán más normalmente como sacerdotes.

FU /DE /CO +1/IN /SA /CA /



REPTILIANOS

También llamados dragoniles. Raza humanoide de rasgos de reptil. Estatura y peso similar a la de los humanos. Piel de textura escamosa de color verde, marrón, ocre o rojiza, algunas partes del cuerpo tienen otra coloración. Ojos redondos, verdes, rojos o anaranjados, cornea amarilla. La cabeza recuerda evidentemente a un reptil, también un poco parece humana. Algunos individuos tienen una cresta de piel en la cabeza. Pequeños dientes afilados. Lengua bífida. Orejas puntiagudas. La planta es humanoide. Aunque sus órganos reproductivos asemejan humanoides, las hembras paren huevos. Su sangre tiene parecido a la de los dragones. Su estomago está a altas temperaturas, su aliento es muy caliente, sus bocas emiten vaho. Su voz es suave y emiten mucha variedad de sonido. Pueden respirar bajo el agua decenas de minutos. No pueden vivir más de cincuenta años.

Habitantes originales de Mieer. También presentes en otras tierras. Las marismas son los lugares preferidos para ocupar esta gente. Algunos están muy bien adaptados a desierto calido, esta raza es distinta a la que ocupan humedales. Sufren de vivir en lugares muy fríos.

Militaristas, imperialistas, fanáticos de la guerra. Rinden culto a dioses de la guerra y al Sol. Se aliaran fielmente solo con otros de su raza. Muchos dragones los requieren en sus cortes. Presumen de tener sangre de dragón.

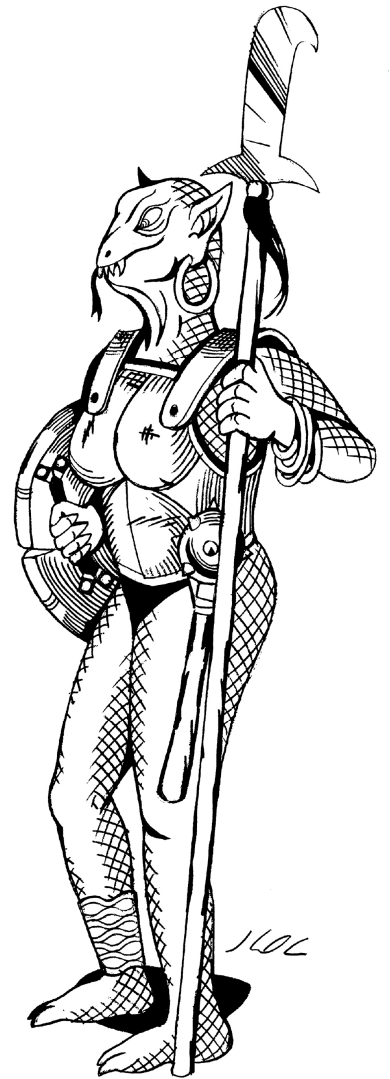
Cuando el Imperio Grande ocuparon la ribera de Río Mar, estas tierras fueron para ellos su patria esperada. Cuando Wapurgis muchos de ellos hicieron la traición de aliarse con el Abismo. Tras la Vuelta la mayoría de ellos quedaron en Río Mar, los otros se aliaron con Señores de la Guerra e invadieron territorios como Lagonia, hoy(50DSN)bajo estandarte del Señor de la Guerra Piel De Dragón.

Detestan a los hombre-lagarto y salamandras, dicen porque se asemejan a ellos lo que no quieren ser. Tienen fácil enemistarse con fierales y primitivos. El resto de las razas civilizadas no quiere convivencia con reptilianos, pues pocos de ellos son de alineamiento bueno.

Muy hábiles tendiendo emboscadas. Dieta de carne, prefieren canibalismo. Su bebida preferida es la sangre. Han creado por endogamia una raza de lagartos que les sirve de montura. Tañen trompetas y timbales a las que dan ritmo militar. Arman con sables, lanzas y armas de asta preferiblemente. Las cotas de mallas y escamas son las armaduras preferidas. El tipo de vestir lo quieren pintoresco y llevar joyas.

Poderes: Infravision 20m. Escalar paredes(60% éxito). Regenerar órgano perdido. Camuflarse en el entorno(40% éxito). Comunicarse con reptiles. Respirar bajo agua(30minutos).

FU /DE /CO /IN /SA /CA -1



HUMANOFANTES

Los humanofantes son buena gente.

Tienen una cabeza elefantésca proporcionalmente grande. Miden alrededor de 1,50cm. Son rechonchos y suelen sobresalirles gruesas panzas. De piel gris azulada. Su andar es muy tranquilo. En la espalda se les ve a la mayoría dos marcas, supuestamente las tienen porque en el pasado de su evolución tenían ahí dos alas. Longevos, suelen vivir más 300 años.

Sobretudo se encuentra de estos como monjes y peregrinos, psiónicos, clérigos sanadores, algunos son coribantes.

Gente de profundos conocimientos. Tienen carácter impasible, como del que cree que ya lo sabe todo. Han abandonado querer ser físicamente fuertes. Enemigos de la violencia, eso les ha dejado desfavorecidos ante la abundante gente hostil, por eso se han ido recluyendo.

Suelen ser evasivos a polémicas. Practican la justa medida, están casi siempre meditando, parece que no les hace falta la actividad, por eso también hablan tan poco.

Los humanofantes han hecho de las obras de arte más maravillosas del este del mundo.

Muchos de ellos tienen claro su destino y el destino en general con solo estar mirando las estrellas. Se les ve fuera del monasterio pocas veces, en otros países por sus viajes para difundir un mensaje, ese suele ser algo sabio que se tiene que conocer.

Los más sabios de esta gente se han dedicado a adivinaciones y viajes al pasado y mostrar imágenes de ello a otra gente, proyectándolo en un espejo o un pozo de agua.

En este plano son originarios de Indipur, Zuma y Nachai. Se tiene la conjetura de que proceden de otro plano, de un plano espiritual, situado en una estrella, vinieron enviados por un dios, se cree que cuando mueren vuelven a esa estrella. También se cree que se han ocupado en traer seres benévolos desde otros planos.

Viven en monasterios que no abandonan si no tienen una misión que creen que deben hacer. Sus monasterios son misteriosos menos para los que allí dentro viven. Los monasterios son muy poderosos, mucha gente, a veces tanto como un ejército ha intentado entrar y nunca lo ha conseguido.

Muchos de ellos han aprendido artes marciales para 1d2+2 pto de daño. La mayoría utilizan varas como armas, con la que suman +2 en ataque y daño. Normalmente un humanofante no quiere llevar armadura ninguna.

Muchos de ellos llevan todas sus propiedades en su mochila.

Muchas veces levitan, y se dan cuenta de que están en el aire cuando se tocan la cabeza en el techo. Esa cualidad la pueden utilizar, pero solo cuando están serenos, para subir o para evitar a los de abajo, esto les funciona una vez al día y tiene un 50% de éxito.

Un humanofante puede darse fuerza 1 vez al día, con ello pueden adquirir FU 18/00

Pueden anular su dolor, cosa que, normal, haría quien pudiese.

Un humanofante puede quitarse puntos de vida y traspasarlos a otro.

Pueden fingir muerte 1 vez al día, esto les puede funcionar el 80% de las veces.

FU -1 /DE /CO /IN +1/ SA +1/ CA



MANDRILES PARLANTES

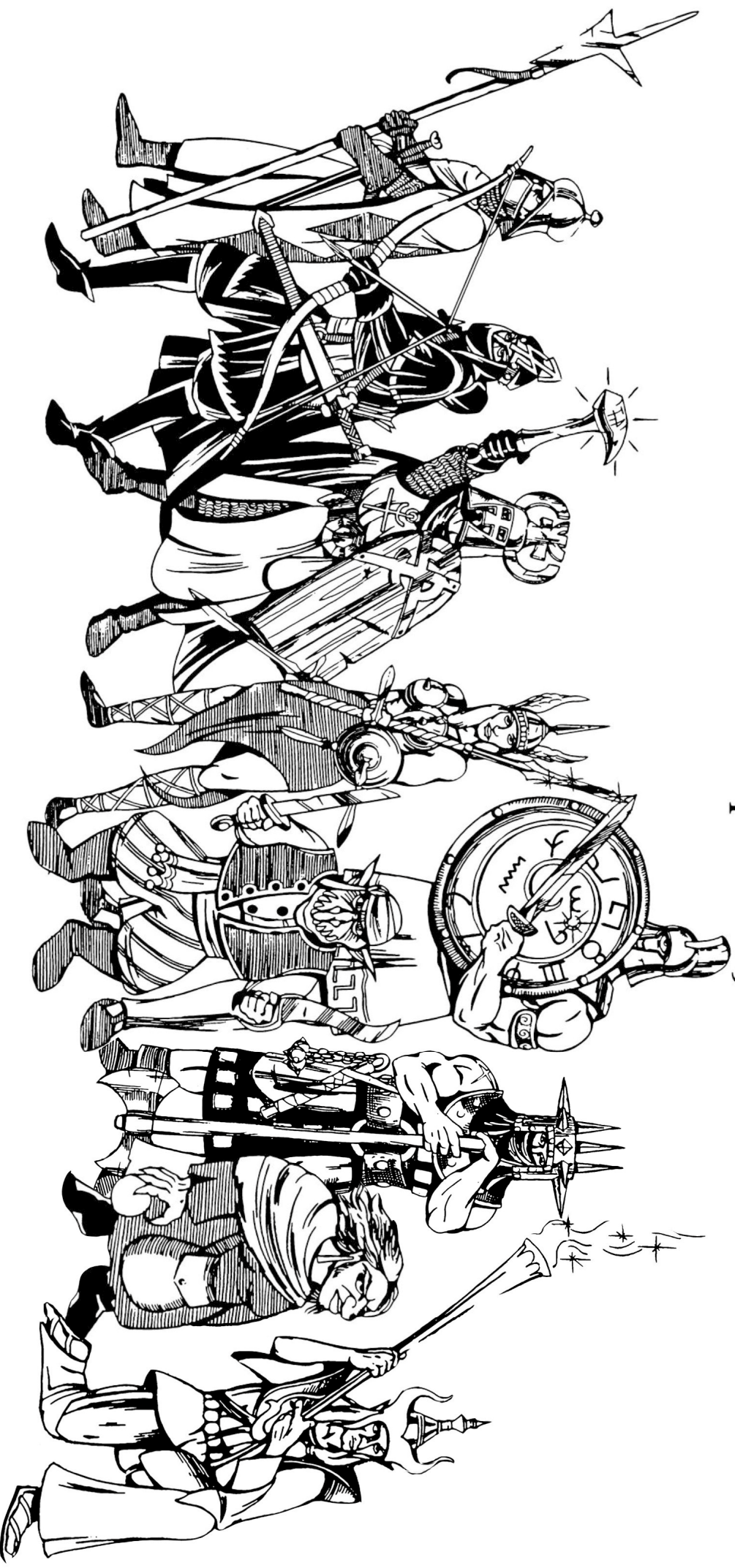
Raza simiesca inteligente. Miden entorno 120cm de media. Pesa hasta 50kg El pelaje es liso u ondulado, este crece como melena y barba en la cabeza, de color entre gris y colorido, los viejos pelo blanco. Brazos y piernas largos, con grandes cabezas de pronunciado hocico y afilados dientes caninos, con los que pueden morder para 1d4 pto daño. Sus colas son cortas. Andan a cuatro patas, pueden desplazarse poco tiempo con dos. Sus pies son manos también hábiles. Sus voces son chillonas pero se entienden bien. Viven hasta 100 años. Originarios de clima tropical. Debido a la marina se les encuentra en otras tierras.

La etnogénesis de esta raza es discutida. Una leyenda dice que la venganza de un hechicero convirtió a un pueblo humano en aspecto de mandriles. Otra leyenda cuenta que el don de la inteligencia se la dieron los dioses en los primeros tiempos. Detalles, pero claves, los diferencian de los mandriles salvajes, una clave es una parte de la rinolaringe que tiene unos huecos denominados "cobijo del verbo" que desencadenó en todo el organismo alma humana. Se sienten humillados si son tratados como primates, para alejarse de esa asimilación han encontrado favorecedor vivir solos o con humanos, en las costas de Columnios, Barad o Neuland, tratan de ganarse el favor con los aspectualmente admirados otros semihumanos. Jerárquicos, sociables. Sus jefes son los más sabios que conocen. Admiran los momentos del día y las estaciones de las que dan culto de sus sacerdotes. Prefieren comprar a otros semihumanos que elaborar. Prefieren las tierras costeras. La marina se les da muy bien. Como piratas son muy tenaces en abordaje. Buenos ladrones 10% más alto en características. En escalar paredes 30% más (mínimo 50%). No gustan de llevar joyas. Sus trajes son los típicos de la región. Al parecer, muy antiguamente, unos mandriles parlantes llegaron a Sifria, estos tienen pelaje azulado y blanquecino, son más grandes 140cm de altura, tienen las mismas características que los otros. Viven estos en cuevas de las montañas y las tienen muy bien acomodadas. Tienen buen trato con yetis. Trepan y escalan con 50% de eficacia, tan rápido como andando. Saltan hasta 5m. Esto da iniciativa 5 pto más alta el primer ataque y +3 a golpe y daño. La velocidad con sus armas son 5ptos más baja. Muy buenos honderos, con la que suman +2at. y +1 daño. Las armas de melee son cualquiera pero prefieren las más rápidas. Carisma baja -2, debido a aspecto y perjuicios, no a comportamiento. Un babuino parlante puede ser guerrero, ladrón, sacerdote o hechicero.

FU /DE +1/CO /IN /SA /CA -2/



Profesiones de personajes



PROFESIONES

La información sobre la siguiente lista de profesiones de pjs jugadores están en el Manual del Jugador y otros manuales, algunas profesiones que varían o son nuevas a continuación descritas

--LUCHADORES:

- Guerrero
- Guardabosques/explorador
- Paladín
- Caballero
- Mirmidón
- Amazona
- Gladiador
- Coribante
- Bárbaro
- Berserkr
- Guerrero de los paramos
- Cazador de huestes
- Salvaje
- Espadachín
- Pirata
- Samurai
- Fanático
- Guardia
- Verdugo
- Guerrero de subterfugio
- Flecha Negra
- Jinete ligero
- Navajero
- Entregado

--HECHICEROS

- Mago
- Hechicero especialista
- Hechicero militante
- Mago salvaje
- Tubero

--SACERDOTES

- Druida
- Chamán
- Valkiria
- Brujo
- Monje

-Religiones:

- De Sen
- Germánica
- Clásica
- Otras

--BRIBONES

- Ladrón
- Bardo

--PSIÓNICO

OTRAS PROFESIONES

AVENTUREROS

Son un tipo de gente característica en Sen. Muchas veces catalogados de bandidos, pues los bandidos son más comunes y pueden parecerse por lo que portan. Si un grupo grande y armado quiere entrar en una población es probable que antes de entrar sean interrogados y obligados a dejar las armas en la armería, las cuales devolverán cuando salgan, o a tener a la guardia de la población cerca de donde residan o vayan, esto le puede ocurrir a un grupo de aventureros. Un grupo de aventureros son pocos individuos, más de dos si no se encuentran divididos, menos de diez generalmente. Son gente poderosa que están unidos por un mismo objetivo. El objetivo de los aventureros es material o cumplir una misión que cambien mucho una situación, benévola o perjudicial. Muchos aventureros refieren que han aumentado su poder en base a desarrollar sus habilidades(cierto, viene a ser aumento de nivel en el juego). Los aventureros son muchas veces vistos con suspicacia o deferencia pues aventureros han sorprendido con mucha fuerza, guerrera o mágica, en los lugares que han estado. En poblaciones grandes, en lugares señalados, se ofrece muchas veces trabajo especial para aventureros.

GUARDIA

Son fieles a su país, legales, y varía si son buenos, malos o neutrales. Son infantería poderosa. Cumplen función policial. Especialistas en el arma de asta. Tienen bonificadores en defensa, por táctica saben más parar con armas u objetos. Especialistas en forcejeo, inmovilizar, parar, desarmar y retener ataque[ver Manual del Buen Guerrero]. En algunas órdenes se les otorga a partir de 3 nivel un casco que les ayuda en el poder psiónico telepatía(como conjuro)que pueden utilizar tres veces al día, deberían solo utilizar este poder para detectar agresiones y usuras. Tienen la habilidad especial: Pernoctar. Algunos tienen poderes de clérigo a partir de 9º nivel. Derecho a espiar. Derecho a detener. Derecho a "portazo"(legalmente pueden entrar en cualquier lugar). Derecho a patrullar en su país. Derecho a hospedaje(en cualquier lugar de su país han de estar atendidos para comer y dormir). Tienen que cumplir sus obligaciones y derechos dentro de su orden siempre. Las infracciones cometidas por parte de la guardia les están arduamente castigadas. Títulos: Nivel 1 a 3 "Agente Guardia", a partir de Nivel 4 "Guardia Jefe" (disponen de inmunidad de acción excepto por sus superiores). Los guardias que han salido de su orden no han perdido sus poderes, si sus derechos y deberes. Los guardias en países extranjeros han entrado a veces en conflicto.

GUERRERO DE SUBTERFUGIO

Los guerreros de subterfugio han estudiado su arte durante años en una orden(ejemplo son los flecha negra o los asesinos de Barad). Ascenden de nivel como la tabla de guerrero. Tiran 1d10 ptos vida/nivel. Su característica principal es destreza(en lugar de fuerza). Pueden ocultarse en las sombras y moverse en silencio, con igual avance que guardabosques, pueden escalar paredes, (el avance de esta habilidad es como ocultarse en las sombras del guardabosques)el entorno donde practican la habilidad es cualquiera. Pueden apuñalar por la espalda como ladrón(nivel 1-4 x2, nivel 1-5 x3, 9-12 x4, 13+ x5). A partir de armadura de mallas se reduce el éxito de las habilidades a la mitad. Causan crítico con 19 o 20. Pueden luchar a dos manos sin penalizador, +2 at en proyectiles, a esto se añade el avance de pericias como guerrero. Los guerreros de subterfugio, como el ladrón, tienen la ventaja "tirada de precisión" mediante lo cual puede o bajar el GACO 3ptos, subir el DAÑO +3 o atinar un objetivo con Tirada de ataque con +3, un ataque así necesita 2 rounds, para que pueda poner en practica esta habilidad ha de superar antes una tirada con igual dificultad que "ocultarse en las sombras".

FLECHA NEGRA

Son una orden de guerreros de subterfugio, eminentemente arqueros, tienen también las cualidades de los guerreros de subterfugio. Suelen portar todo de color negro. Están dispersos por todo el mundo. Los bardos cantan sus gestas y por eso son conocidos y respetados. Tienen preparación desde edades infantiles, algunos niños son Flecha Negra y algunos de nivel alto, son de los pjs más jóvenes que se encuentran. Han sido clave en lucha con enemigo único(en vez de combatir a ejercito numeroso). Los flechas negra de mas rango han adquirido un arco de flecha negra y al menos un carcaj de flechas negras, con sus flechas pueden atinar hasta 300m(con penalizadores de distancia larga). El Flecha Negra puede utilizar sus flechas hasta tres veces al día, teniendo con ellas +3 ataque y +3daño, la causa de ese beneficio dicen ser un beneficio astrológico que han aprendido en la orden. Habilidad especial: Hacer flechas negras(2 casillas).

JINETE LIGERO

Tienen habilidades especiales solo con caballo. Caballo, espuelas, jinete y sable en su uso de combate especial(+2 en at). Corren mas que cualquier otro jinete(mov 26). Tienen carga caballería, +2 at, x2 daño y -2 el ataque del enemigo. +1 a esquivar, +4 a iniciativa. -2 a ser desmontados. Algunos de los jinetes son capaces de disparar con arco(que es siempre arco corto compuesto)mientras cabalgan(sin ajuste si está inmóvil la montura, -1 al trote, -2 al galope)con solo -1 en at. Han de coger de las habilidades especiales primero las relacionadas con caballos. Habilidad especial: malabarismo a caballo. No pueden utilizar armadura no ligera y nunca el caballo tiene bardas. Gente de Hordaristán y Barad son los orígenes más comunes de los jinetes ligeros. Han tratado otros pueblos(a veces incluso mediante tortura) averiguan su magia de jinetes, pero sin éxito pues sin ser de origen de la tribu el jinete y la montura, las espuelas, el sable y/o el arco no puede funcionar su talento.

NAVAJERO

Suelen ser gitanos, gente que dicen han llegado de algún lugar de Indipur, han tenido variaciones raciales y se han asentado en casi todas las naciones. Son la población humana que más asentamiento tienen en las caóticas marismas de Mier. Viajan mucho, suelen ser nómadas con caravanas. Tienden a vestir con camisa, faja, pantalones bombachos, botas, chalecos, pañuelos y muchas joyas, les gusta el oro. Esta gente de carácter muy visceral, demasiado común tener actitudes psicopáticas.

Tienen mucha especialidad con cuchillos y su característico cuchillo llamado navaja. Los que llevan guitarra se pueden servir de su música para aliviarse y unos pocos se sanan(1d4pg) con esto si superan tirada de destreza. No llevan armadura. El navajero tiene la habilidad de ladrón de vaciar bolsillos, y apuñalar por la espalda(multiplicado el daño como ladrón), para practicar apuñalar por la espalda requiere difícil tirada de destreza(-3). Especialización de guerrero con su arma que debe elegirla el personaje entre cuchillo, daga o navaja, las cuales producen todas 1d4pg daño. 2at/round con cuchillo. Critico con 19 o 20. 1d8 pg/nivel. Poderes: Guitarreo(3 veces al día), cura 1d4pg. Vaciar bolsillos. Apuñalar por la espalda(tirada destreza -3). Navajazos 2 at/round hasta nivel3. 3 at/round hasta nivel6. Su filo produce 1d4+1 pto daño. Limitaciones: No pueden llevar armaduras. Solo pueden utilizar de armas navaja, cuchillo o daga.

CORIBANTE

Portan casco, escudo y armadura, lanza o espada. Hacen danza pírrica los más característicos, originarios de Kolumnios, pueden existir coribantes con esas cualidades en otras tierras. Los coribantes celebran "la Victoria" en la guerra aun cuando no hay guerra ni guerra reciente. Su danza les da factor suerte para conseguir victoria en batalla(+1 en todas las tiradas). Danzan éxtasis salvaje cuando combaten, antes y después del combate hacen una danza mas lenta y medida. Para utilizar su poder ha de estar antes del combate tres rounds, el combate extático dura todo el combate, teniendo +2 at. +1daño, después del combate pasan tres rounds con danza similar a la del principio del combate, si no hacen la ultima parte de la danza pierden 1d10 pg automáticamente a causa de no haber terminado el ejercicio. Después de la batalla tienen 50% de posibilidad quedar inconscientes(mareados)durante un turno entero, si no quedan inconscientes tienen -2 en tiradas de habilidad durante el turno. Danzan golpeando sus espadas o lanzas con el escudo(rodela) haciendo ruido que ilumina la estancia y hace resplandecer las cosas, quedando aletargados y mareados los enemigos(-1 en at.) y por lo tanto el pj coribante mas y los otros aliados también resultan aventajados(+1 en at que se suma a las anteriores tiradas).

CAZADOR DE HUESTES

El Cazador de Huestes es un oficio de muchas tierras de Sen, propiciado muchas veces en las tierras más exteriores por los seres salvajes como lo khun. Son guerreros que son pagados por llevar ante la autoridad de ciudad o pueblo grande, cabezas de khun, orcos, gnolls, goblins, ogros, gigantes, etc, llamados estos "huestes" cada cabeza de hueste es pagada según suele establecer a principios de año por la autoridad. Los Cazadores de Huestes son guerreros poderosos, estos viven en cualquier parte, la gente que se entera que uno es un Cazador de Huestes le temerá, ya que puede ser un criminal o venir de sufrir enloquecimiento por vivir tanto tiempo en situación extrema.

BERSERKR

Suelen ser un tipo de bárbaros(de tierras salvajes, alejados de culturas sofisticadas). En un momento extremo en combate, un dios de la naturaleza le interiorizó, inculcando un don en su mente para siempre, un poder de guerrero mayor, desde ese momento el dios que le hizo berserkr le ayuda. Con una lente se puede ver el símbolo de su dios actor en sus ojos o en un ojo. Cuando está en plena lucha el iris de sus ojos parecen crepitar como brasas encendidas. Un berserkr no necesita ser devoto, el berserkr es pródigo para su dios. Elementos climáticos, fuego, fuerza, guerra y lugares son relaciones posibles del dios que les ayuda. El berserkr suele ser el campeón de su tribu y se le suele tener mucha deferencia. Para un berserkr, como para un bárbaro, la sofisticación es corruptora, su carácter se crispa en ciudades. Es conveniente que el berserkr escoja entre sus habilidades: Supervivencia, resistencia, correr, saltar, nadar y montañismo, pues si estas son para salvarse de peligros de pérdida de PG podrá repetir una segunda vez la tirada. Se conoce desde nacimiento en la tribu al berserkr y se le supone(lo sabe concretamente el druida) como uno especial y de especial ayuda a la tribu. Para cumplir el sino de berserkr ha de ser el pj abandonado de niño en un páramo, allí ha de sobrevivir y curtirse solo, ese periodo ha de durar 2d4 años. Poderes: 1d2ptos daño en combatir a dos armas. -2 en at. y daño con, por ejemplo una espada sofisticada. Los berserkr solo utilizan armaduras simples y poco elaboradas, su CA sin armadura es más baja CA8, más ajustes. Aunque el berserkr muera en combate hasta -20PG seguirá vivo 1d4 días, tiempo en el cual puede ser curado, si en ese tiempo no es curado, muere. Tienen -2 en TS de ataques mágicos +2 a conjuros beneficiosos, pues un berserkr es muy inocente con la magia. Furia animal, que pueden utilizar tres veces al día que les da +2 GAC0 y +2 daño. Poder Piel dura(CA 2 pto mas baja). Lento sangrar(pueden tener -10PG pero quedan en ese tiempo inútiles). Cicatrización rápida(recuperan PG una tercera vez más rápido). Fobia a la civilización(Carisma -2 en tierras civilizadas). Incapacidad de saber el cambio de monedas con el producto. No pueden conocer más de dos idiomas, y entre ellos tienen que saber el idioma de las criaturas salvajes. -2 Tiradas de Salvación mágica y uso de objetos mágicos excepto armas(pues la magia se escapa a su conocimiento).

PALADIN

Los paladines aumentaron su poder bajo el estandarte de Flobiac, mientras eran fuertes los dioses buenos. Cuando Walpurgis mucho decreció el poder de los paladines, muchos antiguos paladines perdieron su cualidad y se convirtieron en guerreros rasos. Cuando surgió Sol Naranja se hicieron más fuertes que nunca “quedándose solos” en el campo de batalla. Los paladines después de Sol Naranja(y en la actualidad 50DSN) han cobrado distinta fuerza, pues ya tienen otro auspicio, la Estrella de Flobiac, y otro móvil para otra época que merece otro valor. Los paladines siguen un objetivo encontrado con los clérigos de Sol Naranja.

GLADIADOR

Es un guerrero que cobra por batirse en combate en un circo, o ha perdido sus derechos y es obligado a luchar en un circo de Kolumnios. Los que son aventureros es porque ya no están contratados para combatir, que han huido o han ganado su libertad. Temido como gente peligroso. Un gladiador tiene +2 en at. y daño cuando se ha planteado un reto, el reto tiene que estar pronunciado por los dos combatientes. Sus armas están restringidas a: espada corta, drusus, cimitarra, daga, cesto, tridente, lanza, látigo, lazo, arco y red.

VERDUGO

Verdugo es una profesión de luchador. Curtido en las crueles mazmorras el verdugo es especialista en conseguir a una víctima actividades de la peor forma. No hay verdugos buenos, casi todos son malvados y algunos neutrales. Las armaduras y armas del verdugo pretenden asustar con su aspecto, grandes hachas, mayales y manguales pronunciados, espadas y lanzas con exagerados salientes y clavos. A contrario que los otros a la hora de convencer el verdugo supera Tirada de Carismas cuanto más alta. Tiene las pericias: Amedrantar, tarar, extraer información, persuadir y decapitar (están descritas en el apartado: pericias, poderes y conjuros.) de las cuales puede utilizar una por encuentro.

LADRÓN

Los ladrones tienen 1d6PG/nivel. Los ladrones tienen la ventaja "tirada de precisión" mediante lo cual puede o bajar el GAC0 3ptos, subir el DAÑO +3 o atinar un objetivo con Tirada de ataque con +3, un ataque así necesita 2 rounds, para que pueda poner en practica esta habilidad ha de superar antes una tirada con igual dificultad que "ocultarse en las sombras". Los ladrones producen crítico con 20 o 19. Su GAC0 en arma a distancia es 1pto más alto que un guerrero especialista(consultar GAC0s luchador). La CA del ladrón(cuando lleva armadura ligera) es un punto mas alto del que seria el bonificador de destreza; si el bonificador es 0 seria -1, si fuese -1, seria -2. No es común que un pj se presente como "soy ladrón"(un guerrero si que se presentaría sin problema con "soy guerrero"), muchas veces se presentan generalmente como "soy aventurero".

PSIÓNICO

"Extraña fuerza interior" es una definición de psiónica, cogiendo acopio de la energía mágica del mundo. Las élites(paladines, Guardia Naranja, etc.) y variada gente no aparentemente especiales son capaces de usar fuerzas psiónica. Muchos magos y clérigos se inducen poder de ese tipo. Los élficos son claros sabios en la psiónica: su pequeña osamenta y musculatura pequeña no aparenta los arranques de fuerza, percepción y destreza extrasensorial que a veces practican con tanta tenacidad. Muchos psiónicos no saben de este potencial excepto en momentos extremos en los que les surte. Los que más alcanzan poder psiónico son los que han sabido disciplina de ese tipo de consciencia e inconsciencia(una ciencia que en arte les es inherente)y se han ocupado de meditarla, profundizar en ella y moldearla; esta gente parecen monjes. Hay pueblos, por ejemplo humanos, que desde tiempos antiguos tienen esa facultad y la practica de tal ciencia(una raza diferente de humanos que suelen tener vida aislada de los otros) estos pueden parecer monjes. Muchas veces parecen simples campesinos o pastores, pero luego pueden sorprender(incluso abrumadoramente) a los otros al practicar tipo de magia psiónica(así es visto un simple pastor haciendo frente a unos soldados muy armados). El psiónico puede golpear fuerte sin armas, con un puñetazo, una patada, puñetazos, o puñetazo y patada o dos patadas, para daño, cada golpe: Nivel1-4 1d4, Nivel5-8 1d6, Nivel9-12 1d8, Nivel13-16 1d10, Nivel 17-20 1d12. También puede atacar con armas, el daño que producen con esa arma es el normal del arma. Las armaduras entorpecen la psiónica, normalmente un psiónico no llevará armadura pero su poder le hace la piel más fuerte contra golpes para CA6. Los conjuros del psiónico son de sacerdote, su avance empieza a partir de Nivel3 en lugar de Nivel1. Hay divinidades que dan acopio a devotos de poder psiónico, otras veces puede parecer otro tipo de magia, no divina. El poder servirse de la psiónica sin ser pj categoría psiónico es secreto del DM.

Los poderes del psiónico se activan o no activan por causas difíciles o imposibles de entender por el psiónico(dando esto el albedrío al DM, pues cosas razonablemente fáciles que resultan poderosas pueden estar dejadas impedidas para no cambiar el equilibrio del juego). Un psiónico de Nivel1 puede utilizar percibir, mover o cambiar 1 vez al día. Un psiónico de Nivel5, 5 veces al día, de Nivel10, 10 veces al día. El límite de usos del poder puede ser interpretado con que el personaje ha agotado sus fuerzas psiónicas.

-**Percibir**. El psiónico sin nada interpuesto puede percibir 10m/nivel. Varía según la distancia del psiónico con el objeto, lo que sea (el psiónico tiene que haberse encontrado y recordar ese objeto), y con qué esté (pues eso confunde o anula la atención de la observación). Se percibe la localización del objeto, no lo que tiene entorno. Otro poder mas difícil es saber lo que el objeto siente o le es emanado.

-**Mover**. Se puede desplazar objetos de hasta 10kg/nivel. La distancia de desplazamiento es 1m/nivel.

-**Cambiar**. 10cm/nivel. Cambian en ductilidad y rotura, el poder del psiónico en ductilidad y fractura del objeto aumenta 1 punto/nivel de 1d20. Pasar el grado de ductilidad supone romperse. Si es mágico será más difícil.

-**Líquidos**. Lo mas dúctil y no puede fracturarse. Ductilidad:20 Fractura:20

-**Papel**. De lo más dúctil y fracturable. Ductilidad:18 Fractura:18

-**Ropa**. De lo más dúctil. Rotura de mediana dificultad. Ductilidad:18 Fractura:14

-**Cristales y cerámicas**. Se rompen con mucha facilidad. Difícilmente pueden cambiar de forma, en ejercicio fallado de cambiar de forma quedan rotos. Ductilidad:16 Fractura:16

-**Hueso y marfil**. Normalmente se rompen. Difícilmente pueden cambiar de forma, en ejercicio fallado de cambiar de forma quedan rotos. Ductilidad:16 Fractura:15

-**Cuerda y cuero**. Tiene alta ductilidad en relación con facilidad para romperse. Ductilidad:18 Fractura:12

-**Madera**. Se fractura hasta cierto grado de ductilidad. Ductilidad:16 Fractura:14

-**Piedra**. Normalmente se rompen, casi siempre quedan rotos antes de cambiar de forma. Ductilidad:2 Fractura:6

-**Metal**. De lo más difícil en ductilidad y rotura. La ductilidad tiene cierto ángulo que al pasarlo queda roto, eso varía según el material. Ductilidad:8 Fractura:4

-**Seres vivos**. Muy difíciles de afectar, en ductilidad y fractura. La causa puede ser la voluntad de protección a la vida que dejaron los dioses creadores y conservadores. Ductilidad:1 Fractura:1

TUBERO

Algunos reinos más mágicos, feéricos sobretodo, pueden tener en sus defensas la profesión de tuberos, que son disparadores de magia especializada solo a través de tubos. Los tuberos suelen ser cargos fijos en un reino al que sirven defendiendo en formación. Los tuberos tienen especial talento, es muy difícil de aprender el uso de su arma y llevan total dedicación, si no es el personaje tubero a rajatabla se distraerá y causará menos de la mitad de su daño de ataque o nada. Los tubos son de diferentes tamaños y formas, y las magias varían mucho en apariencias, y son magias dañinas. Hay tubos a dos manos, a una mano y en las fortificaciones puede haber cañones disparados por dos o más tuberos. El disparo de un tubo mágico a dos manos puede utilizarse de largo y cubrir delante del disparo una línea de 3x12 metros, de ancho y cubrir 6x6 metros, o incidir en un lugar de 3 metros a distancia de 100-200-300 metros, los tubos mágicos de una mano dan a 3 metros delante del disparador o a 50-75-100 metros, con todos los tubos cada asalto cada afectado por la incidencia del tubo hacen TS contra conjuros para saber si son algo heridos o nada, los daños de los ataques se pueden generalizar: Niv1-3: 1d20-5, Niv4-6: 1d20 -3, Niv7-9: 1d20, Niv10-12: 1d20+3, Niv13-15: 1d20+5, Niv 16-18: 1d20+7, Niv 19-20: 1d20+10.

BRUJO

Los brujos recogen conocimientos y prácticas para causar mal. Hay más brujos femeninos que masculinos. La brujería tiene de fuente el Abismo y los dioses malvados. La brujería fue muy antiguamente conocida en Sen, tan antigua como la magia. La magia es de fuente distinta a la brujería. Brujos tienen conocimientos en alquimia(producción de líquidos mágicos perjudiciales o que terminan siendo perjudiciales) y astrología. Una de las fuentes de poder más factibles de los brujos es la conexión con los demonios(que a su vez están relacionados con el Abismo) y espíritus(los que sirven con los brujos son malignos), esto es muy peligroso, pues el brujo tiene que ser muy poderoso pues el demonio o el espíritu se apodera del alma del brujo, convirtiéndose en completamente su siervo y terminando con mala muerte y alma condenada. El beneficio de esa relación pretende ser mutua, el brujo adquiere más poder(pero ha perdido mucho más que eso) y el demonio ha encontrado una vía para corromper al mundo. El demonio combate a poderes muchas veces al brujo que le ha invocado. Un brujo necesita tirada alta en Con pues cada día(tirada que se hace de noche) que lance un conjuro tiene que superar su puntuación de constitución o adquirir 10% de posesión diabólica, al llegar a 100% el pj se convierte en pnj al servicio de su maligno señor. El pj que se hace brujo tiene que elegir desde el primer momento en servirse siempre o de conjuros de sacerdote o de hechicero o para variarlos debe empezarlos de primer nivel. Todos los brujos tienen un nivel de lanzador más alto en necromancia y adivinación. Un brujo a N4 tiene entre sus conjuros diarios implantar maldición.



La diversidad de sacerdotes que pueden incluirse en Sen es inmensa, un DM puede crear los que quiera, de cualquier mitología habida en la Tierra, de otros mundos de rol y de su imaginación, a continuación describo sacerdotes característicos de algunos dioses exclusivos de Sen.

SACERDOTES DE SOL NARANJA

Los clérigos de Sol Naranja fueron apareciendo tras la revelación de Sol Naranja hace 50 años. Los sacerdotes meditan al Segundo Sol que quedó en el cielo tras Sol Naranja. Defienden la Salvación de la Civilización. Son los sacerdotes buenos más relevantes hoy en el mundo de Sen. Hay sacerdotes de Sol Naranja con la muy extendida orden reglada, y también no reglados. A estos sacerdotes les pueden fulgir luces naranjas cuando utilizan sus poderes.

Alineamiento: Legal bueno de orden reglada y legal o neutral bueno de orden no reglada.

Puntuaciones mínimas de habilidad: Sabiduría 9 y carisma 9

Armas y armaduras: Maza, martillo de guerra, honda, cualquier arma contundente. Sus armas cuando luchan por su fe obtienen +2. No tienen limitación de armadura.

Deberes del sacerdote: Aconsejar, promover la fe, atraer seguidores, respeto a la jerarquía, investidura de cargos, facilitar matrimonios, officiar fiestas, officiar entierros, coronación, exigir diezmos, etc. otros, como sacerdotes sin orden, no practican deberes con los demás. Ayuno, libación, oración, práctica meditativa, atuendo, y máximas varían según ordenes, los sacerdotes sin orden no tienen deberes de este tipo.

Esferas de influencia: Los sacerdotes de Sol Naranja tienen acceso mayor a todas las esferas.

Poderes: Hablar Sol Naranja(N1). Castigo a ayuda a caos(N1). Debilidad contra khuns(N1). Aliviar(N2). Reconocer religiosidad(N3). Reconocer maldito(N3). Reconocer maldición(N4). Retener Abismo(N4). Iluminación(N4). Conocimiento del buen momento(N4). Fuerzas contra Abismo(N4). Augurio de la Estrella Flobiac(N5). Expulsión de Abismo(N5). Conocimiento del destino de Sen(N7). Exorcismo(N7).

SACERDOTES DE UNIOS

Unios era el Ser que existió antes que nadie y que al dejar de existir fueron creados todos los dioses. Los sacerdotes de Unios pueden ser de actitudes muy distintas: Son contrarios a los otros dioses porque debido a estos Unios solo es un resto de su poder, aunque un sacerdote de Unios normalmente no luchará contra otro sacerdote por ello; o se alían con cualquier otro sacerdote pues estos son originarios por Unios a todos los cuales quieren acoger. Pero muchos de otros sacerdotes suelen tomarles como impostores. Los atuendos de estos sacerdotes varían mucho o incluso no tienen atuendo.

Alineamiento: Drástico.

Puntuación mínima de habilidad: Sabiduría 9

Armas y armaduras: Barra de hierro. Coraza.

Deberes del sacerdote: Aconsejar, promover la fe, atraer seguidores.

Esferas de influencia: Acceso mayor a creación, curadora y total. Acceso menor a adivinación y protección.

Poderes: Hechizo/Fascinación. Inmune a magia de otro sacerdote una vez/día. Un Lenguaje extra.

SACERDOTES DE SALUTIFERA

Desde que aparecieron los seres sintientes la diosa Salutifera protestó al resto de dioses su sufrimiento, consiguió algo de los otros dioses con esto, pero no tuvo más aprobación; por ello quiere velar Salutifera el mundo de Sen para que ella, y sobre todo que a través de sus adeptos sacerdotes, se ocupen de curar y aliviar a cualquiera que vive.

Alineamiento: Legal o neutral bueno

Puntuación mínima de habilidad: Sabiduría 9

Armas y armaduras: Escudo(con el que golpean). Cualquier armadura. Pero más comúnmente no llevan ninguna arma ni armadura.

Deberes del sacerdote: Guía, curar enfermos, misiones y vigilancias a seres con peligro.

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

Poderes: Inmunidad. Imponer las manos. Palabra apaciguadora. Ahuyentar muertos vivos. Identificación.

SACERDOTES DE SOLMANENTE

El dios Solmanente rondaba el mundo de Sen antes de que hubiesen seres vivos, de repente desapareció. Dejó señales grabadas en piedras que han ido siendo descubiertas y pronunciadas haciendo esto que Solmanente se dignase a comunicarse con esas gentes que luego algunos de ellos le son sacerdotes. Los sacerdotes de este dios son impasibles, pero obtienen su felicidad de la contemplación, no quieren tomar partido en el mundo pero a veces luchan poderosamente cuando se abusa de alguna tierra.

Alineamiento: Neutral auténtico

Puntuación mínima de habilidad: Sabiduría 12

Armas y armaduras: Cualquier arma de asta. Cualquier armadura.

Deberes del sacerdote: Guía, bendecir lugares, bendecir nacidos, oficiar entierros

Esferas de influencia: Acceso mayor a adivinación, astral, guardiana, llamada, protección, necromántica, total. Acceso menor a clima, protección, sol y vegetal

Poderes: Identificación. Detección. Profecía. Vigilancia.

SACERDOTES DE ALVEOLARI

El dios Alveolari ha hecho gran favor a los dioses con los seres y de los seres entre sí por su comunicación, la cultura se habría propagado menos sin él. Alveolari tiene innumerables siervos aéreos que están haciendo importantes trabajos informando. Los sacerdotes de Alveolari son gente inteligente a los que el dios ha encontrado para sus actividades en Sen.

Alineamiento: Neutral auténtico.

Puntuación mínima de habilidad: Inteligencia 13

Armas y armaduras: Sable o catana, lanza y arco. No pueden llevar armadura mientras se sirven de sus poderes.

Deberes del sacerdote: Misiones, aconsejar.

Esferas de influencia: Acceso mayor a adivinación, hechizo, protección, sol, total. Acceso menor a elemental, guardiana, necromántica, vegetal.

Poderes: Lenguaje/comunicación. Palabra apaciguadora. Hechizo/Fascinación. Lenguas. Encontrar familiar. Viento susurrante 1 vez/día. Caminar por el viento. Cabalgar por el aire.

SACERDOTES DE CRÍBANO

Este dios se comprometió en calar sus propias ideas en la tierra de Sen a los seres que pueden ser enseñados. Críbano muchas veces ha fracasado en ser entendido y se han hecho culturas antagónicas a su voluntad. Los sacerdotes de Críbano estudian y luchan, sobre todo con la palabra, en hacer creer lo que su dios quiso dejar de legado.

Alineamiento: Legal neutral.

Puntuación mínima de habilidad: Sabiduría 12

Armas y armaduras: Pica. Armaduras no metálicas generalmente bien trabajadas +2 a CA.

Deberes del sacerdote: Atraer seguidores, guía, educación.

Esferas de influencia:

Poderes: Hechizo/fascinación. Palabra apaciguadora.

SACERDOTES DE LA MONTAÑA-DIOS

Sacerdotes de un dios con forma de montaña que se estrelló desde el cielo; es la mayor elevación de Sen, de ella parten cordilleras. La Montaña-Dios influye en tierras y subterráneos aunque sean lugares muy lejanos de Sifria. Los sacerdotes y devotos de la Montaña-Dios peregrinan anualmente en su valle y ladera donde hay muchos monasterios, los que no pueden llegar para rezarla se dirigen hacia donde está la Montaña-Dios, ese es un lugar que lo tienen exactamente claro. Los enanos son los más devotos a la Montaña-Dios, en el interior de la montaña es de donde aparecieron los primeros enanos.

Alineamiento: Neutral auténtico.

Puntuación mínima de habilidad: Sabiduría 9

Armas, en armas y armaduras: Pico, almadena y armas de asta. Armadura de piel y escudos.

Deberes del sacerdote: Guía, vigilancia, investidura de cargos, celebraciones.

Esferas de influencia: Acceso mayor a astral, clima, creación, elemental, llamada, vegetal. Acceso menor a adivinación, animal, curadora, protección.

Poderes: Montañismo. Detectar profundidad. Hechizo/fascinación.

SACERDOTES DE PILUM

Pilum es un dios que defiende la acción y la superioridad, sobretodo física. Los que pueden y se han convertido en sacerdotes de Pilum llevan vidas de continuo rigor en mejorar sus condiciones atléticas y de combate. Los sacerdotes que por cualquier causa, tara, enfermedad, avanzada edad, etc, han perdido cualidades abandonan la orden pues Pilum les declaró ya que sobran.

Alineamiento: Legal neutral

Puntuación mínima de habilidad: Fuerza 13, destreza 13, constitución 13

Armas y armaduras: Lanzas, jabalina que obtienen +1. Pueden llevar cualquier armadura.

Deberes del sacerdote: Guía, misiones, vigilancia.

Esferas de influencia: Acceso mayor a adivinación, combate, curación, elemental, total, sol.

Poderes: Especialista en arma como guerrero. Análisis, detección, identificación, bendición.

SACERDOTES DE VIRI-VIRI

Viri-viri aunque parece incapacitado en tomar partido en el mundo tiene claro de cualquier otro dios lo que va a ocurrir.

Viri-viri es un dios muy útil, muy escuchado. Pueblos tienen Oráculos a Viri-viri, donde se aglutinan sus sacerdotes, para que eviten sus riesgos inminentes, tomar medidas antes o que estos sean menos graves, y para ello estos sacerdotes viajan a gran velocidad y tratan de ser creídos.

Alineamiento: Neutral auténtico

Puntuación mínima de habilidad: Sabiduría 9, Inteligencia 13

Armas, en armas y armaduras: Dagas, puñales, cuchillos, dardos, red. Cota de mallas o más ligera.

Deberes del sacerdote: Guía, officiar entierros, vigilancia.

Esferas de influencia: Acceso mayor a adivinación, guardiana, llamada, necromántica, protección, total. Acceso menor a clima, combate, sol.

Poderes: Comunicar, palabra apaciguadora. Disponen de un conjuro al día de mago adivino del mismo nivel que el sacerdote.

SACERDOTES DE BARRIGOS

El dios Barrigos actúa poderes en el mundo de Sen mientras no está en las Estrellas viviendo inimaginables placeres. Sacerdotes le descubrieron y el espléndido Barrigos les aceptó como sacerdotes propios. Los sacerdotes de Barrigos a su vez luchan para que los seres tengan placeres. Existe un problema con los malos sacerdotes de Barrigos pues muchas veces se han pasado y han estropeado las vidas a devotos, algunas autoridades persiguen a los sacerdotes de Barrigos por ello.

Alineamiento: Caótico neutral

Puntuación mínima de habilidad: Carisma 9

Armas y armaduras: Garrote. Cualquier armadura.

Deberes del sacerdote: Officiar fiestas. Promover fiestas.

Esferas de influencia: Acceso mayor a adivinación, creación, hechizo, llamada, protección. Acceso menor a animal, elemental, guardiana, vegetal.

Poderes: Crear droga. Hechizo/fascinación. Festín de los héroes 1 vez/día.

SACERDOTES DE MARABUNTO

Marabunto es un dios colérico con el que a otros dioses les cuesta tratar, pero tiene su puesto clave sobre el mundo de Sen. Desgraciadamente con bastante frecuencia en distintos lugares de Sen Marabunto no contiene su cólera y por eso han ocurrido catástrofes. Los sacerdotes de Marabunto son gente poderosa que tienen una orientación estelar que da con Marabunto y que además han decidido tenerle fe.

Alineamiento: Caótico neutral.

Puntuación mínima de habilidad: Fuerza 13. Constitución 13.

Armas y armaduras: Hacha de batalla o bardiche, arcabuz. Cualquier armadura.

Deberes del sacerdote: Misiones, vigilancia.

Esferas de influencia: Acceso mayor a combate, elemental, total, clima, sol.

Poderes: Inmunidad.-2 Tirada de Salvación contra elementos, naturales o mágicos.

SACERDOTES DE NECRANOD

Necranod es un dios que no está de acuerdo con las vidas que los otros dioses crearon en Sen; pero cuando a Necranod le llega su turno quiere hacer su propia influencia: y para ello convierte a los que murieron como vivos. La muerte viviente es muy corriente y se ha disparado a otras formas de muerte viviente y están dispuestos elementos que sabios como los sacerdotes de Necranod aprovechan ampliamente.

Alineamiento: Neutral malvado

Puntuación mínima de habilidad: Sabiduría 9

Armas y armaduras: Guadaña, hoz, hacha de verdugo(de batalla).

Deberes del sacerdote: Guía, vigilancia.

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

Poderes: Inspirar miedo. Mandar muertos vivientes.

SACERDOTES DE POTRON

El dios Potron fue el que creó a los seres más odiosos de Sen, por ello Potron fue protestado por los otros dioses pero el éxito debió haber sido mucho mayor. Monstruos y gentes malvados, como sus sacerdotes, han causado el desafortunio de reconocer a Potron y disparar sus crueldades y deshonras.

Alineamiento: Caótico malvado.

Puntuación mínima de habilidad: Constitución 9.

Armas y armaduras: Mayales, manguales y mazas con clavos. Cualquier armadura.

Deberes del sacerdote: Misiones, vigilancia.

Esferas de influencia: Acceso mayor a combate, hechizo, necromántica, total. Acceso menor a animal, protección(sólo puede usar formas invertidas de los conjuros).

Poderes: Detectar el bien. Inmunidad al bien. Inspirar miedo.

SACERDOTES DE REBENTARDOS

Los sacerdotes de Rebentardos no pertenecen a orden ninguna, son gente que viven salvajemente y que han tenido la desgracia de ser fácilmente visitados por el brutal dios Rebetardos y han quedado acompañados y poderosamente poseídos por ese dios o por alguno de sus demonios. Un sacerdote de Rebetardos no quiere vidas y si no mueren al menos les quiere sufriendo. Los de Rebentardos emiten solo conjuros dañinos y aleatoriamente.

Alineamiento: Caótico malvado.

Puntuación mínima de habilidad: Tener menos de 9 en Carisma.

Armas y armaduras: Cualquier arma. Las armaduras les molestan y en menos de 1 turno se la quitará.

Deberes del sacerdote: No tienen deberes.

Esferas de influencia: Acceso menor a adivinación, animal, combate, hechizo, total y vegetal.

Poderes: Vivir en Tierras Salvajes. Furia berserkr. Afinidad con los khuns. Cambiar forma a khun.



Sacerdote
de Unios

Sacerdote
de Pilum

Sacerdote de
Sol Naranja



Sacerdote de Rebentardos



Sacerdotisa
de Salutifera

MONJES GRISES

Un culto y sistema muy eficaz para aprovecharse del Abismo. Con diferencia los más extendidos devotos al Abismo. Es una orden tiránica, muy jerarquizada. Los dioses malignos a veces utilizan la fuerza del Abismo, pero la entidad que es el Abismo no es un dios ni poder de dioses. El Abismo, que es inmensísimo tiene mucha fuerza de atracción, demasiado próxima para que muchos seres lo eviten. El ciclo del Abismo es: Bienestar, poder, mal y termina con nulidad. Muchos adoradores del Abismo desconocen el futuro que depara el Abismo, pero no llegan lejos para saber el fatal mal con el que esta devoción concluirá. Está directamente confrontado Abismo con Sol Naranja. A partir nivel 3 les aparece una fea esfera luminosa sobre la cabeza, a partir de nivel 9 les aparecen tres esferas luminosas sobre la cabeza. Visten con túnica y capirote de tela gris. Objetos de percusión como platillos musicales y tambores son muchas veces utilizados para activar su poder.

Alineamiento: Legal malvado.

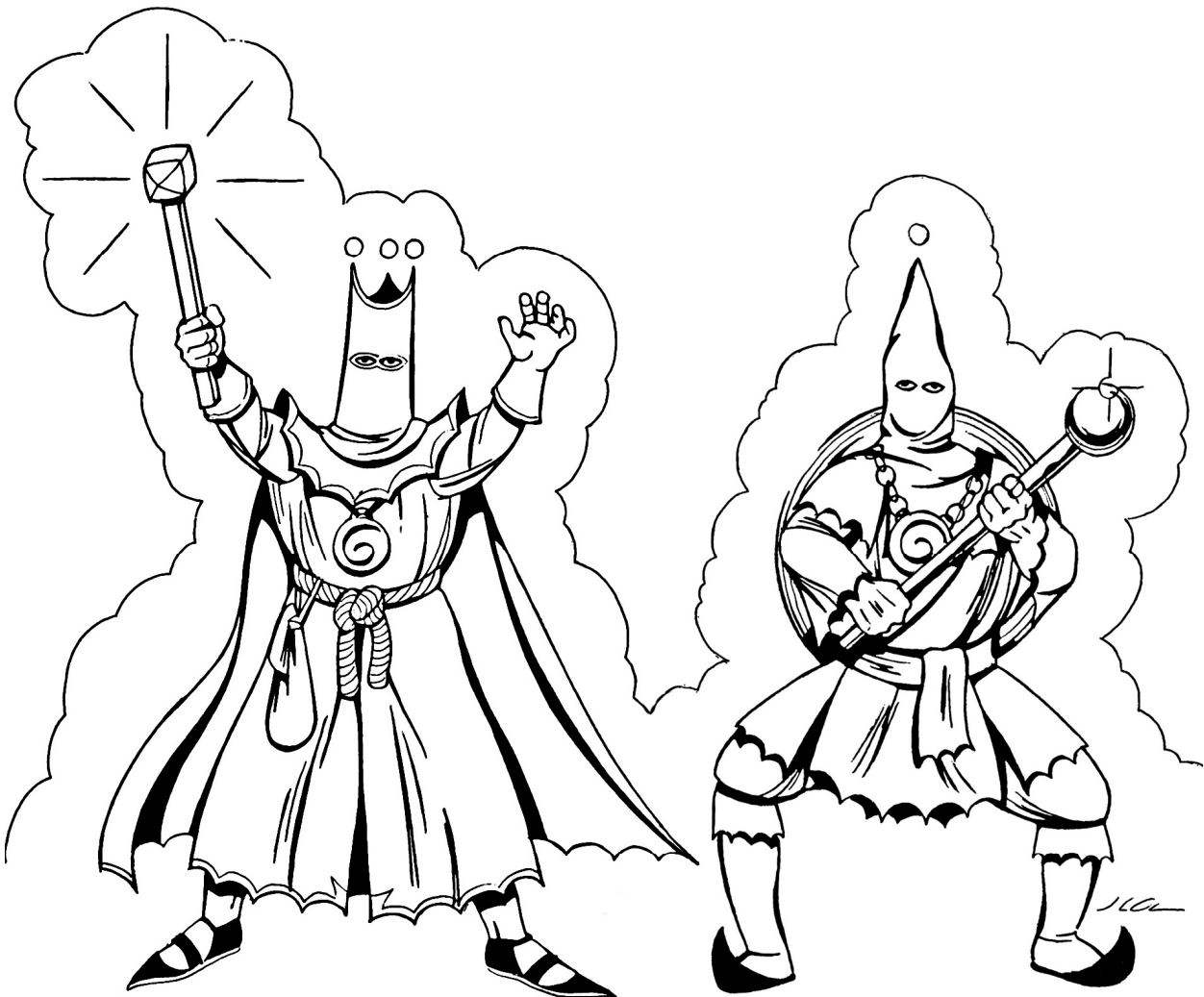
Puntuación mínima: Constitución de 14 o más para ascender de nivel 3 y resistir neblinas del Abismo sin sucumbir.

Armas y armaduras: Mazas y martillos de guerra. No portan armaduras, sí pueden escudos.

Deberes del sacerdote: Atraer fieles. Corromper. Fidelidad fanática. Guía. Misiones.

Esferas de influencia: Acceso mayor a hechizo, necromántica, total, llamada. Acceso menor a protección(sólo puede usar de forma invertidas de los conjuros), curadora(sólo formas invertidas de los conjuros), combate.

Poderes: Hablar lengua del Abismo(N1). Debilidad ante Sol Naranja(N1). Invocar neblina(N2). Convertirse en neblina(N2). Gases nocivos(N2). Niebla de detección(N3). Niebla atrapadora(N3). Convocar aliados(N3). Invocar aliados(N3). Fundirse en neblina(N4). Niebla de exploración(N4). Ráfaga de viento(N5). Indultar corrupto(N5). Práctica indultatoria a monjes grises(N5). Convocación entre monjes grises(N5). Acercar malditos(N5). Reconocer maldito(N5). Percibir neblina(N5). Contrarrestar bendición(N6). Desazonar(N6). Traer mala suerte(N6). Substraer alma(N7). Creaciones eficaces de arte diabólico(N7).



Lugarteniente Monje Gris

Monje Gris

ENTREGADO

Un Entregado es un luchador que ha perdido su personalidad para que una fuerza(no un dios) le sea todo en su vida, esa fuerza se hace parcialmente poseedora de tal personaje.

Clérigos, ladrones y hechiceros perderían demasiado en su mente como para poder ser Entregados.

Posibles elementos y fuerzas de Entregado son: Clima, estación, lugar, sol, luna, noche, rayo, época, muerte, trueno, viento, fuego, fuerza, guerra, Abismo...

Según su fuerza sus poderes son unos u otros. Un Entregado tendrá unos poderes y otros según como establezca el DM que está la actividad de su fuerza. Un Entregado a un estado climático es específico a un estado climático(por ejemplo un Entregado al invierno, resistirá muy bien el frío y en la estación gélida actuará más y con más poder). Un Entregado a un lugar será más poderoso en un lugar y en la defensa de un lugar(un lugar puede ser un valle, un bosque, una nación, etc.). Un Entregado al sol, luna, noche, rayo, trueno, viento es similar a un Entregado a un estado climático, Un Entregado a una época será fuerte en lo característico, como una cultura, de esa época(un ejemplo, un Entregado a la Prehistoria portará objetos antiguos y se comportará salvajemente). Se puede decir que los monjes grises son Entregados al Abismo.

Los Entregados suelen ser mayores en puntuación de fuerza(o menores en esta si no está activo el elemento), tienen capacidad de llevar peso como si fuese la mitad de lo pesado. La proximidad a su fuerza le hace más poderoso, por ejemplo adquiriendo bonificadores de +1, +2... Tenacidad en momentos especiales(+1 o +2 en at.), efectos de poder(por ejemplo el Entregado se hace doble de grande e infunde miedo). Morirse y continuar(el Entregado está muerto pero sigue luchando más asaltos). Inteligencia y sabiduría muy baja, -5(pues el Entregado no tiene apenas iniciativa propia, la cual ha entregado parcialmente).

Los Entregados son fieles como nadie con respecto a su fuerza.

El DM puede ordenar de repente al personaje si le parece que corresponde a una variación de la fuerza a la que se entregó.

La fuerza le va siendo más poderosa al personaje y, si no muere antes, la fuerza le resulta total y deja de existir su vida, posiblemente convirtiéndose en la misma materia que era su fuerza(por ejemplo un Entregado a la piedra se puede convertir en una estatua.)

Se han dado casos que ha sido tan estrecha la relación entre un Entregado y su fuerza que, por ejemplo, los objetos que usaba el entregado antes de morir se mueven después ya que la fuerza le estaba muy activa, un ejemplo es una armadura que se mueve sola.

Muchos toman aspecto de caballeros con armaduras y símbolos a que se entregó.

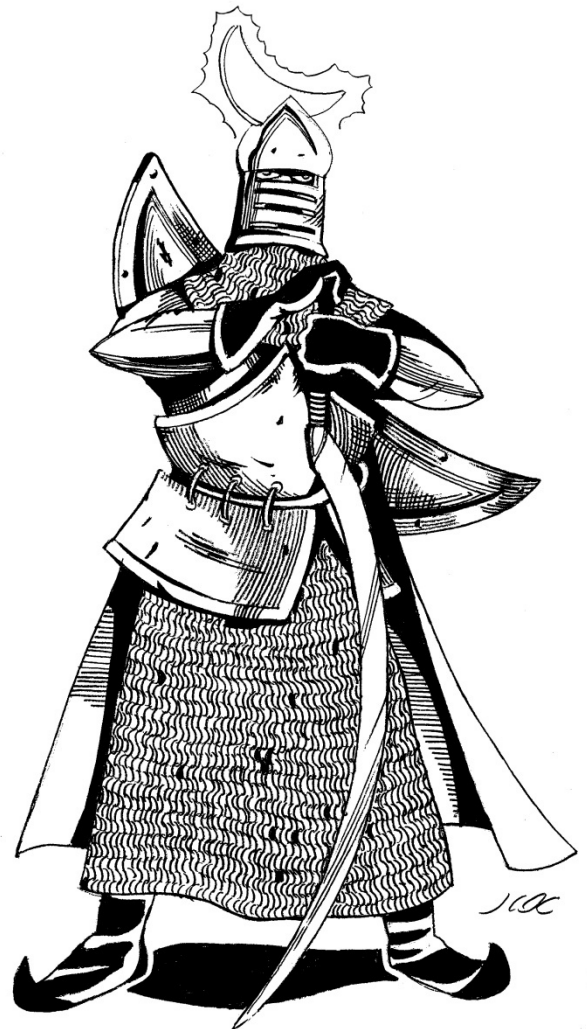
Muchos parecen al resto de la gente guerreros hechizados, encantados.

El comportamiento de un Entregado suele ser de forma fría y exonerada, ciertamente nada le importa mucho a un Entregado, y le afecta la fuerza más y más, trabajando ello en su despersonalización.

Un Entregado pierde sentimientos y por tanto compasión, y esa tendencia a no querer a nadie suele derivar casi siempre al alineamiento malvado.

El ejercicio para convertirse en Entregado es buscado con un rezo, muchas veces con elementos, que llega un momento clave que es tan fuerte que ha dejado al orante sin su individualidad, esta alienación suele ir a más y es irreversible la inmensa mayoría de los casos. Existen los Maestros, sacerdotes se puede decir, que se ocupan de hacer el cambio tan drástico en la vida de una persona que es hacerle Entregado, en muchas culturas esa gente está perseguida y condenados duramente, en otras incluso el mismo rey es un entregado, estos son lugares gobernados por el fanatismo.

Las tropas formadas por algún tipo de Entregados son las más ordenadas posibles, dirigidos por un hábil Maestro mago pueden llegar a ser estratégicamente inmejorables.



Lunático(entregado a la Luna)

CORROMPIDOS

Cada corrompido cayó ante el Abismo por alguna de las miles de formas de este. Muchos son corrompidos por la causa de la proximidad geográfica al Abismo y víctimas de los que practicaban brujería especialmente cuando Walpurgis. En el Barranco del Fin del Mundo es donde están la mayoría de corrompidos, estos comparten su existencia con inmensa variedad de monstruos todos ellos con horrible destino. Un corrompido va a terminar mal, se sabe ya por su predestinación tras Sol Naranja, pero corrompidos van a seguir existiendo en el Fin del Mundo. Pocos corrompidos se mantienen en la Cercanía a El Océano porque Sol Naranja les mantuvo a raya. Entre el Abismo cualquier ser que no morirá se convertirá en corrompido, a excepción de los monjes grises que se hicieron un ejercicio indultatorio contra eso. Muchos corrompidos mantienen características que tuvieron antes de que el Abismo les desbordase, estas les han empeorado muchísimo y adquirieron unas nuevas que siempre son para hacer el Mal y cavar su propio pozo. Solo parecen tener tiempo para el rencor y su consiguiente agresión. Definitivamente malditos, los corrompidos son incurables y solo mantienen su estado, empeoran, mueren y se convierten en muertos vivos, las exposiciones al Abismo aceleran su mal. Un grado más avanzado de corrompido lo tienen los que ya están convertidos en momias grises, últimos los cuales solo son fieras que atacan y que solo pueden ser controlados por brujería. Los corrompidos se socializan fatalmente, la mayoría son intratables y tratan muy mal a otros y también suelen autoagredirse.

Los rasgos de muchos corrompidos, más los de grado avanzado, tienden a parecer demonios, lo cual da de creer de los demonios un origen similar. Alitas (suficientes para volar si es superior), cola, garras, colmillos, cuernos por la testa y por otras partes del cuerpo, escamas, cubiertos de pelo... les crece a los corrompidos en grado avanzado y aun les crecerá más cuando se corrompan más. Su piel va pasando más comúnmente de colores como gris lodoso, rojizo o pardo. Algunos tienen los ojos siempre abiertos como si no tuviesen párpados, otros de sus ojos solo se ve una estrecha línea roja entre pesados párpados.

Generalizo con que todos los corrompidos por el Abismo tienen:

Fuerza alta. Por su irascibilidad desbordante.

Destreza alta. Son más tenaces al ver tan cierto lo malo.

Constitución baja. Están enfermos y muchos pronto morirán o variarán ya siendo otra existencia.

Inteligencia baja. No se dan más cuenta que de lo que les viene encima, y han perdido la capacidad de reflexionar.

Sabiduría baja. Se han deteriorado lo que tuvieron y supieron.

Carisma baja. Siempre parecen malos, a los otros del Abismo también les parecen malos.

Los corrompidos pueden tener características y poderes muy variados, el DM creará sus corrompidos únicos como prefiera, a continuación una lista de ejemplos de poderes de corrompidos que el DM puede elegirles: Aura maligna. Piel dura. Garras. Mordedura. Aliento ígneo. Intoxicar. Levitar. Volar. Pocos serán los que, aunque fueron magos antes, puedan lanzar algún conjuro.

Los corrompidos superiores son los que más amplitud de poderes y acción tienen.



ALGUNAS PERICIAS, PODERES Y CONJUROS

(Los manuales oficiales tienen muchos más, otros no están en esta lista porque ya están suficientemente explicados anteriormente a lo largo de este manual)

PERICIAS Y PODERES RACIALES (son exclusivos de las razas nombradas):

Orofrenia(enaniles). Esto no es un poder, es una enfermedad. A casi todos los enanos les ocurre en parte la orofrenia. Esta es codicia por tener la mayor cantidad de oro posible. Cuando un enano orofrénico está ante más de 500mo tiene que superar una Tirada de Salvación contra conjuros o utilizará todos los medios posibles para quedarse con el oro.

Encantar arma*(nibelungo). Desde los albores, cuando Nibelung fue apoyado por los dioses para mantenerse en el mundo, también le fue legado al linaje de los nibelungos el deber de encantar armas a héroes. Un héroe que sea reconocido como tal puede exigir a algún nibelungo señalado que le encante su arma, el arma puede ser de magia temporal(este apartado) o ser para siempre(siguiente apartado).

Elaborar arma mágica*(nibelungo). Es como encantar arma pero tiene plazo ilimitado.

Captar por otros sentidos(nibelungo). Los nibelungos pasan casi toda su vida en oscuridad y silencio, para poder valerse han desarrollado una mente que tiene el sentido de darse cuenta de que hay algo en lo cercano(50m de distancia) y tener un 50% de posibilidades de saber lo que es sin que estuviese visto y oído.

Idioma de las alimañas(gnomo). Los gnomos saben hablar con casi cualquier animal que hay bajo tierra, aunque tenga la inteligencia de un insecto o de hecho es un insecto, lo que pueden saber de estos es tener una idea de cómo son los lugares y seres por los que han pasado cerca de la alimaña en 1 hora.

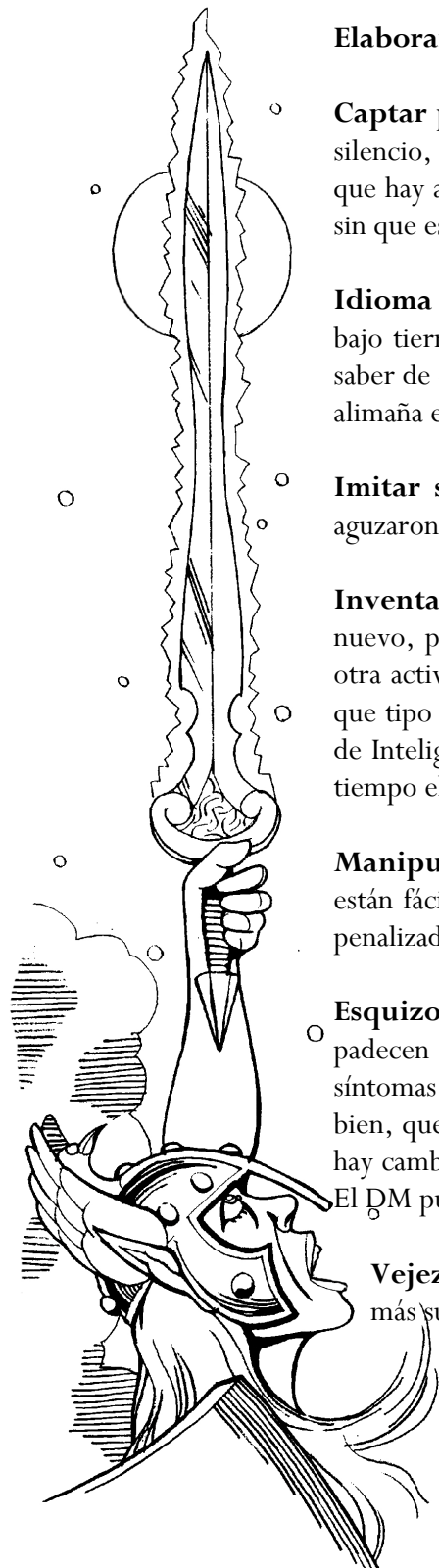
Imitar sonidos oídos(gnomo). Los gnomos consiguieron adaptarse mucho al subsuelo, se aguzaron mucho, y derivadamente logran pronunciar sonidos de aquellos seres y de otros.

Inventar artefacto(gnomo) Los gnomos son los más inventivos, un gnomo puede crear algo nuevo, para hacer uso de esta habilidad tienen que estar como mínimo un mes sin casi ninguna otra actividad que intentar hacer el artefacto y tener los materiales. El pj tiene que decir al DM que tipo de objeto quiere crear, si el DM le aprueba la posibilidad, se tiene que pasar una Tirada de Inteligencia, con un 1 añadido de éxito cada mes que está ocupado en ello. Al final de tanto tiempo el artefacto puede ser un mecanismo que sí se activa y que no sirve para nada.

Manipular artefacto(gnomo) Hay gnomos que pueden activar o arreglar mecanismos que no están fáciles para servir. Para conseguirlo se hace una Tirada de Inteligencia, el DM decide que penalizadores o bonificadores añadir.

Esquizofrenia(gnomo). Esto no es un poder, es una enfermedad. La mayoría de los gnomos padecen locura, la esquizofrenia de los gnomos puede manifestarse de amplia variedad de síntomas, el pj interpretará que síntoma padece su pj, para que su gnomo pueda encontrarse bien, que no tenga síntomas, tiene que superar una Tirada de Sabiduría con +10, si la supera no hay cambios, si la falla el gnomo hará cualquier disparate menos lo que normalmente procedería. El DM puede poner penalizadores si el gnomo está en mala situación.

Vejez de gnomo(gnomo) Un gnomo de más de 300 años tiene +1 en Int, cada siglo de edad más suma otro +1(a partir de 400), difícilmente el gnomo llegará a 500 años(esto sería +3).



Melancolía(elfo). La padecen elfos y otros pocos feéricos. Un elfo muy melancólico no abandonará su bosque. Un elfo que puede ser jugador no es tan melancólico, este tiene que superar una Tirada de Inteligencia +5 cada 10 años o abandonará lo que tenía entre manos e irremisiblemente irse a vivir a su bosque. La melancolía puede ser tan tenue que no tiene efectos en el juego.

Telepatía de elfo(elfo). Hay elfos que se comunican telepáticamente, aunque no quieran. Pueden recibir mensajes de voces de otros elfos cuando les ocurre algo importante. Los elfos que tienen comunicación tienen que estar a menos de 10 km y superar una Tirada de Inteligencia. El mensaje puede ser más o menos detallado, si resulta una Tirada superada por 5 puntos el mensaje es con visiones y muy claro y el otro elfo sabe exactamente donde está el que le ocurre el asunto tan importante.

Hablar lejos(elfo). La voz de los elfos tiene las cualidades de ser muy bella, suave y a la vez oírse lejos. La voz de un elfo llega 3 veces más lejos que la de un fuerte enano gritando. Los elfos hablando entre ellos se oyen 10 veces más lejos que se oirían unos enanos hablando fuerte.

Hablar lengua de los bosques(elfo). Un mismo bosque tiene un idioma interior, pero son pocos los que lo conocen, los elfos la saben pronunciar e incluso algunos árboles consiguen hacérsela oír.

El DM decidirá como es el bosque en el que se está y puede hacer que hay una gran comunicación entre los de dentro, también puede ser un bosque mudo en ese sentido.

Un elfo, para saber hablar ese lenguaje tiene que gastar 3 casillas de pericia y superar una Tirada de Inteligencia para que pueda interpretar esas voces.

Elaborar veneno(elfos oscuros). Con gran cantidad de materiales, encontrables en lugares muy dispares, los elfos oscuros saben sacar veneno. Para ello, el drow hace una Tirada de Sabiduría, la dificultad es según como vea el DM que es el sitio(puede ser imposible, por ejemplo un bosque no será un lugar difícil.)

Guiarse en la oscuridad(elfiano). Aunque no tanto como los más avanzados elfos, los elfianos algo se valen para guiarse en la oscuridad. Aunque haya total oscuridad tienen en unos 20 metros, con un -2 en Iniciativa, -2 en Sorpresa, -2 en Ataque y mitad de Índice de Movimiento, capacidad para realizar por allí cualquier actividad.

Leyenda(duende). Los duendes son tan sabios que se da la posibilidad de que conozcan casi cualquier Leyenda del oeste del mundo y tal vez de otros puntos cardinales. Se hace una Tirada de Sabiduría y el DM elige los modificadores.

Encantamiento de casa(duende). Muchos duendes de variadas razas tomaron la costumbre de habitar sin ser descubiertos casas de humanos, además de ello dejar magias funcionando, algunos duendes a veces son malintencionados y causan estropicios y quebraderos de cabeza, la mayoría de los duendes son bienintencionados y si dejan magias son que ayudan, estas son dependiendo de lo que se merece ayudar a los propietarios. La mayoría de las veces a los duendes les parece inmoral causar magias secretas. Para mover unos objetos dentro de una casa el duende tiene que hacer una Tirada de Inteligencia.

Salvar cosechas(duende). Esta es una magia poderosa y costosa en la que hace falta congregarse gran cantidad de duendes y a veces también con otros feéricos. A veces han conseguido salvar de una hambruna una región durante un año.

Emboscada(gutgoblin). Tiene que hacerse por lo menos con 3 gutgoblins. Se sitúan alrededor de un adversario, al superar Tirada de Destreza (cada uno que está haciendo la emboscada mejora en +1 este ejercicio), él o los emboscados(cada uno que está siendo emboscado empeora en -1 este ejercicio) tienen -2 en ataque los emboscados y +2 en ataque los que emboscan e imposibilidad de huir.

Adivinar con elementos naturales(ciclope). La naturaleza deja pruebas siempre de lo que le ha ocurrido, esto la mayoría de las veces no se consigue conocer; hay ciclopes que tienen la capacidad de darse cuenta de cambios de la naturaleza y que fue aquello que le ocurrió. Pocos ciclopes pueden saber eso y es muy improbable conocerlo, si al menos conocer “algo ha ocurrido”, para tener éxito en esta pericia hay que superar una Tirada de Sabiduría, fallando la tirada puede saber solo que algo allí ocurrió.

Predecir catástrofe(ciclope). Unos muy pocos ciclopes tienen el poder de saber si algo muy grave va a pasar en una región. En lugar de crísparles muchas veces les ha condicionado el carácter a la apatía. Si el personaje es un ciclope al que el DM le consiente ese poder, este tiene que superar una Tirada de Inteligencia y elegir el modificador.

Hablar a distancia(silfo). Los silfos hablan a muy grandes distancias, más que los elfos. Es una voz muy rica en matices que pronunciada en dirección a donde se mueve el aire puede ser oída a veces a más de 5km de distancia. La dificultad de que llegue lejos ese ejercicio depende de cómo sea el viento entonces, no de lo bien que lo practique el silfo. 1 posibilidad entre 3 es una sugerencia de dificultad.

Alergia a objetos sofisticados(primitivo). Los primitivos desdennan lo que está muy trabajado, eso puede ser aún más y el contacto físico de objetos muy elaborados puede hacer enfermar al primitivo. El primitivo tendrá que fracasar(en lugar de acertar) una Tirada de Sabiduría o perder 1 punto de vida cada hora de exposición y también tener -1 en todas las tiradas. Le perturba para los mismos efectos estar dentro de una ciudad.

Regenerar órgano perdido(reptiliano). Como le pasa a reptiles que no son humanoides, a los reptilianos se les regenera órganos perdidos en una semana, igual que lo tenía antes y totalmente sano. Esto es independiente a los Puntos de Golpe que perdió.

Camuflarse en el entorno(reptiliano). En casi cualquier entorno pueden camuflarse los reptilianos. Según lo visible que sea la parte donde está el reptiliano este será más o menos encontrable. El reptiliano tiene que intentar camuflarse para que funcione, su piel en 3 asaltos se parecerá mucho a ese entorno. El ser encontrado varía entre un mínimo de 5% con mínima luz o 90 % de posibilidad en plena luz del día.

Comunicarse con reptiles(reptiliano). Los reptilianos pueden comunicarse con reptiles, depende de cómo sea la inteligencia del otro reptil la comunicación será más o menos simple. Tirada de Inteligencia +5 para tener éxito.

Viajar en el pasado(humanofante). Hay humanofantes que han viajado al pasado, estos son sacerdotes de alto nivel, a partir de Nivel 10. Gracias a ellos se conoce mucha historia, cuando han vuelto ha habido un estruendo y el futuro a seguido invariable.

Proyectar imágenes en agua(humanofante). Muchos humanofantes pasan mucho tiempo mirando por ejemplo un pozo de agua y viendo lo que otro humanofante proyectó en ella. Cualquier humanofante puede ver en aguas calmas. Proyectar imágenes en ella es más difícil, esto es un conjuro que requiere que el humanofante sea mago, las imágenes pueden haber sido vistas o ser pura invención.

Traspasar puntos de vida(humanofante). Los humanofantes pueden quitarse Puntos de Golpe y darlos a otro. Cada 2 Puntos de Golpe que se quita el humanofante da al otro 1 Punto de Golpe.

CONJUROS Y PODERES DE PROFESIONES:

De guardia:

Pernoctar. Los de esa profesión pueden decidir no dormir durante 3 días y no sufrir perjuicio por ello. Después de esos 3 días les causa -1 el cuarto día y -2 el quinto día en todas las tiradas; es imposible no dormir el sexto día, caería redondo el guardia si lo intentase.

De verdugo:

Amedrantar. El verdugo con su armamento, estilo de combatir y expresiones da miedo a sus atacantes, y siendo más indirecto (ataque -2) hace parecer tenerlo todo a su favor, el verdugo al utilizar esa pericia obliga a los enemigos a superar Tirada de Sabiduría o solo tendrán voluntad de: Evitar el combate (esto será luchar solo a la defensiva), o huir o suplicar indulgencia (si la Tirada de Sabiduría ha fallado más bajo que -5).

Tarar. Con esta pericia el verdugo puede derrotar sin matar a un oponente y dejarle inútil para combatir, para ello ha de luchar con -2 al ataque y dejarle a menos de 10 pto de vida.

Extraer información. Utilizando cualquier objeto(sin modificador) o los de una horrible mochila especial de verdugos(+3) el verdugo puede a un enemigo detenido hacerle contestar lo que le pregunte, para ello el verdugo tiene que superar Tirada Sabiduría y la víctima fallarla, si no la victima permanecerá callada, dirá disparates o mentirá.

Persuadir. Con sus habilidades y prácticas el verdugo puede hacer que un enemigo haga lo que el verdugo le pida(y pueda) durante tantas horas como el número excedente de la Tirada de Sabiduría. La víctima aparecerá en mal estado mental y normalmente no se le creará la información sino más bien creerán que alguien se ha portado muy mal con él.

Decapitar. A un enemigo de morfología posible el verdugo si tiene una gran hacha puede cercenarle la cabeza, esto es con una tirada de 20, eso obviamente le mata.

De jinete ligero:

Malabarismo a caballo. Estos no necesitan los brazos para cabalgar, pueden manipular objetos y armas como si estuviesen caminando, para ello tienen que superar una Tirada de Destreza. Si fallan la Tirada de Destreza les caerá de las manos lo que lleven(50%) o caerán del caballo(el otro 50%).

De clérigos de Sol Naranja y paladines:

Hablar Sol Naranja. Gente buena gente sabe hablar este idioma, un idioma que se sabe inconscientemente. Se dan caso de gente que son buenos y no lo saben hablar, pero quien sabe hablarlo está claro que es bueno. Este idioma lo ofrecieron los dioses a la gente de la tierra de Sen en los nuevos tiempos con la revelación de Sol Naranja.

Aliviar. Solo sirve para quitar los malestares, sin curar, pero a quien se le quita el dolor puede tener más actividad.
Nivel: 1/Alcance:0/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento:1/Área de efecto: 1 persona/ T.S.: No

Reconocer religiosidad. El clérigo con esto puede saber que dios o fuerza está con alguien y que culto es ese.
Nivel: 1/Alcance:5m/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 5m2/ T.S.: Si

Reconocer maldito. Puede saberse quien está maldito.

Nivel: 1/Alcance: 5m/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 5m2/ T.S.: Si

Reconocer maldición. Puede saberse que tipo de maldición tiene a quien se le señale con el conjuro.
Nivel: 1/Alcance: 5m/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 5m2/ T.S.: Si

Retener Abismo. Si tiene éxito el conjuro, y mientras dure, el Abismo es imposible que avance.

Nivel: 2/Alcance: 10m/Duración: 6 horas/Tiempo de lanzamiento: 1 turno/Área de efecto: 10m2/ T.S.: Si

Iluminación. Con este conjuro se acerca a alguien a la iluminación que es Sol Naranja, los efectos son poderes como los que tiene un clérigo de la mitad de nivel que el lanzador durante un turno. Lo más probable es que al quien se lanza el conjuro desconozca esos poderes que ahora tiene y por ello no los aplique.

Nivel: 2/Alcance: Contacto/Duración: 1 turno/Tiempo de lanzamiento: 10 min /Área de efecto:1 persona/
T.S.: Si

Fuerzas contra Abismo. El personaje tendrá poder de +1 en todas las tiradas contra el Abismo.

Nivel: 2/Alcance: Contacto/Duración: 1 día/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 6 personas/ T.S.: No

Auspicio de Estrella de Flobiac. Acción o protección en buenas acciones a través de la Estrella de Flobiac, +1 en todas las tiradas en ese aspecto.

Nivel: 2/Alcance: Contacto/Duración: 1 día/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 6 personas/ T.S.: No

Augurio de Estrella de Flobiac. Gracias a ese conjuro uno se sabe si es buen momento para realizar una acción, el personaje tiene que decir a que acción se refiere, el DM le dirá si es buen momento o en qué momento será bueno. También puede saber si ese tema en cuestión es algo malo.

Nivel: 3 / Alcance: Lanzador/Duración: 1 round/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: Lanzador/ T.S.: No

Expulsión de Abismo. Con este conjuro el clérigo puede apartar de una zona Abismo o agentes del Abismo de tantos Dados de Golpe como nivel tiene el lanzador.

Nivel: 4/Alcance: 10 m/Duración: 10 días/Tiempo de lanzamiento: 1 turno/Área de efecto: 10 m2/ T.S.: Si

Conocimiento del destino de Sen. Este conjuro es saber mucho, ya recogieron los clérigos de Sol Naranja reunidos más informaciones de las que podrá conocer el personaje sea del nivel que sea. El DM leerá del manual al jugador un resumen de ello.

Nivel: 4/Alcance: Indefinido/Duración: Indefinida/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: Indefinido/ T.S.: No

Exorcismo. Alguien poseído por demonios o espíritus puede perderlos de su compañía si estos tienen menos Dados de Golpe que nivel tiene el lanzador. Si falla el conjuro, el demonio o los espíritus vendrán a la víctima en menos de 1 turno.

Nivel: 4/Alcance: Contacto/Duración: Indefinida/Tiempo de lanzamiento: 3 horas/Área de efecto: 1 persona/T.S.: Si

De Monje gris:

Hablar lengua del Abismo. Los acólitos monjes grises aprenden una lengua que es común entre todos los que rezan al Abismo y algunos seres abismales. Todos los monjes grises que no sean de Nivel 1 lo han estudiado. No se necesita haber gastado ninguna casilla para saber ese idioma.

Debilidad ante Sol Naranja(defecto). Los monjes grises son débiles a su enemigo directo Sol Naranja y sus seguidores. Cualquier manifestación de Sol Naranja les perturba sobremanera y les da penalizador de -3 en todas las tiradas.

Invocar neblina. Si hay una neblina del Abismo relativamente cerca, esta puede ser invocada por el monje gris.

Nivel:2/Alcance:1 km /Duración: Indefinida /Tiempo de lanzamiento:1 turno /Área de efecto: Más de 3m/ T.S.: Si

Convertirse en neblina. Con este conjuro el monje se convierte en un brumo de neblina en todos los efectos, necesitará superar otra Tirada de Salvación o quedarse indefinidamente convertido en neblina.

Nivel: 2/Alcance: Contacto/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 10/Área de efecto: 3m2/ T.S.: Si

Gases nocivos. El monje lanza ese conjuro gaseoso, quien lo huela y falle T.S. cae al suelo, también el monje puede saber dónde ese inerte ha quedado.

Nivel: 2/Alcance: 20m/Duración: 1 hora/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 5m2/ T.S.: Si

Niebla de detección. El monje deja en una parte una niebla, cuando vuelva a ese lugar puede preguntarle con pelos y señales lo que había en ese lugar.

Nivel: 3/Alcance: 50m/Duración: 12 horas/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto:20 m2/ T.S.: No

Niebla atrapadora. Ataca cercando como un brumo de neblina pero ese poder es muy débil y con un solo ataque con éxito esa desaparecerá.

Nivel: 3/Alcance:20m/Duración: 1 hora/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 5m2/ T.S.: Si

Convocar aliados. Cualquiera de los aliados del Abismo puede ser llamado con ese conjuro, si falla la T.S. no será creído como una buena llamada.

Nivel: 3/Alcance: 10km/Duración: 2 días/Tiempo de lanzamiento: 1 turno/Área de efecto: 5m2/ T.S.: Si

Invocar aliados. Este conjuro fuerza a cualquier aliado del Abismo que falle T.S. a acudir a un lugar señalado, otra cosa es que si la causa o la forma de la invocación desagrada al invocado puede ser un problema para el monje.

Nivel: 3/Alcance: 20m/Duración: 1 hora/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 5m²/ T.S.: Si

Fundirse en neblina. Con este conjuro el monje se hace de aspecto indistinguible a parte de un brumo de neblina.

Nivel: 4/Alcance: Contacto/Duración: 1 hora/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 20 m²/ T.S.: No

Niebla de exploración. El monje puede enviar un brumo de neblina a una parte, el que pase por la neblina será reconocido y cuando el monje encuentre la niebla, esta le explicará que es lo que había donde fue enviada.

Nivel: 4/Alcance: 50m/Duración: 12 horas/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 20m²/ T.S.: No

Ráfaga de viento. Mediante este conjuro el viento se mueve con mucha fuerza que, si falla T.S. puede en su ángulo hacer volar cosas ligeras que se portan y no están bien cogidas , de hasta 20kg, si supera T.S. arrastrará lo que en su ángulo pese menos de 200kg, el DM tiene que decidir las consecuencias de haberse ido arrastrado.

Nivel: 5/Alcance: 10m/Duración: 3 rounds/Tiempo de lanzamiento: 6/Área de efecto: 2m x 30m/ T.S.: Si

Indultar corrupto. Fallada la T.S. la víctima cambiará de alineamiento a Legal Malvado y muy probablemente seguirá la religión del Abismo.

Nivel: 5/Alcance: Contacto/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 30 min/Área de efecto: 1 persona/T.S.: Si

Práctica indultatoria a monjes grises. Ese ejercicio lo tiene que hacer un grupo de monjes grises y uno de ellos tiene que ser médico. Con gran variedad de elementos en un lugar señalado, una víctima pierde ser normal y se convierte en un siervo del Abismo que es el primer paso para ser monje gris.

Nivel: 5/Alcance: Contacto/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 1 hora/Área de efecto: 1 persona/ T.S.: Si

Convocación entre monjes grises. Una invocada neblina volará rápido y a grandes distancias a donde hay otros monjes grises y les dejará claro donde se van a reunir más de estos.

Nivel: 5/Alcance: 10km/Duración: 12 horas/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 20m²/ T.S.: No

Acercar malditos. Una neblina volará a donde hay cualquier maldito y se ocupará de que le siga al lugar de reunión que profirió el monje.

Nivel: 5/Alcance: 10km/Duración: 5 días/Tiempo de lanzamiento: 1 turno/Área de efecto: 5 m²/ T.S.: No

Reconocer maldito. Con este conjuro el monje conoce quien está maldito y que maldición padece.

Nivel: 5/Alcance: 2m/Duración: 3 rounds /Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 5 m²/ T.S.: No

Reconocer bendito. Con este conjuro el monje reconoce a sus mayores enemigos, los seres que están benditos.

Nivel: 5/Alcance: 2m/Duración: 3 rounds/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 5 m²/ T.S.: No

Percibir neblina. Con eso podrá el monje saber dónde hay neblinas.

Nivel: 5/Alcance: 1km/Duración: 1 hora/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 1km/ T.S.: No

Contrarrestar bendición. Lanzada esa magia una bendición queda aplacada temporalmente, si la víctima supera T.S. o eliminada, si falla T.S.

Nivel: 6/Alcance: 10 m²/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 5m²/ T.S.: Si

Desazonar. El que falla la T.S. sufre tal decepción que cesará su actividad.

Nivel: 6/Alcance: Contacto/Duración: 12 horas/Tiempo de lanzamiento: 5/Área de efecto: 1 persona/ T.S.: Si

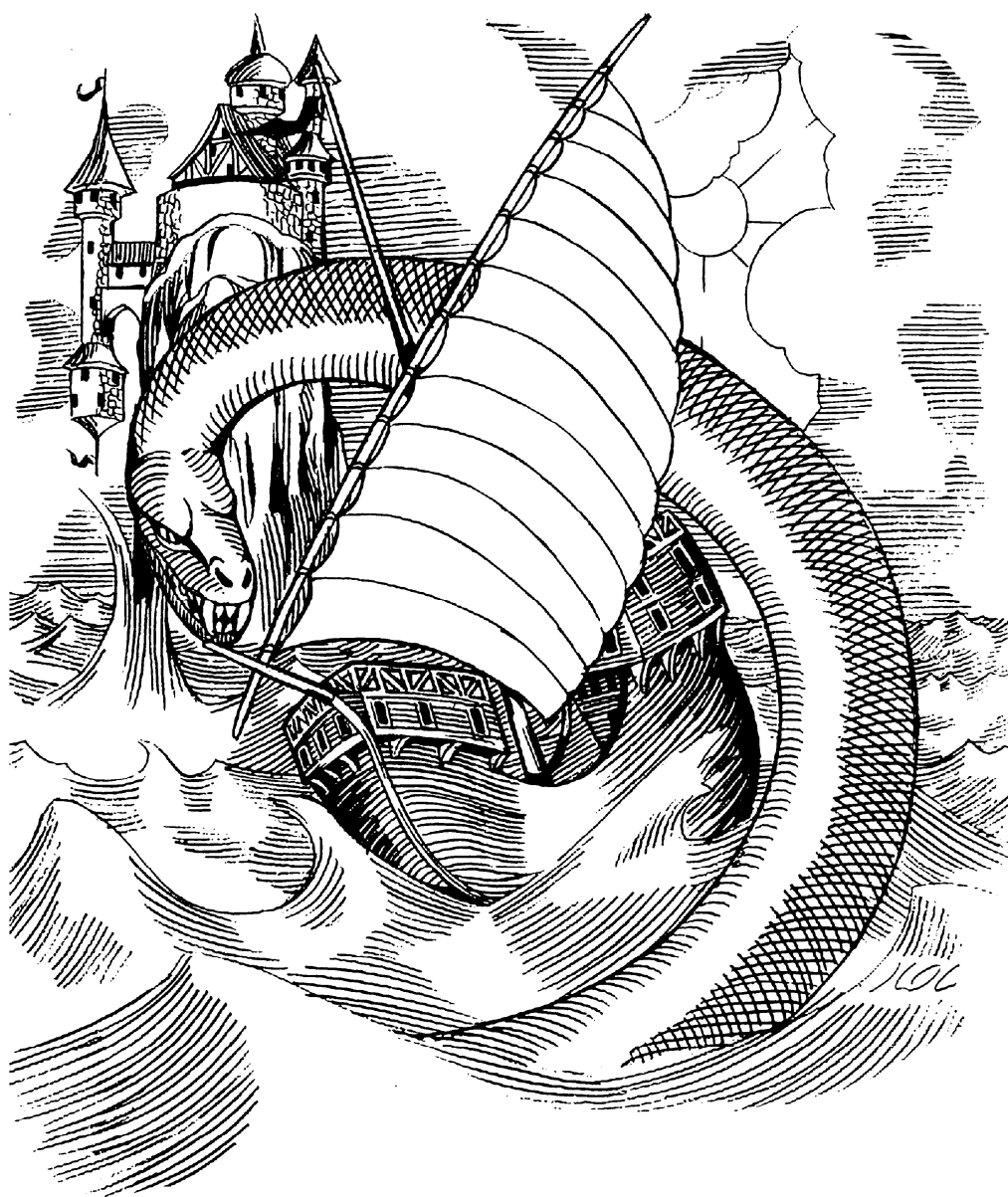
Traer mala suerte. Cualquier tirada de dados será repetida y la puntuación será la menos conveniente de las dos.
Nivel: 6/Alcance: Contacto/Duración: 12 horas/Tiempo de lanzamiento: 2/Área de efecto: 1 persona/ T.S.: No

Substraer alma. Este conjuro convierte a alguien en nadie, dejará de ser interpretado y seguirá cualquier estupidez.

Nivel: 7/Alcance: Contacto/Duración: Indefinido/Tiempo de lanzamiento: 1 hora/Área de efecto: 1 persona:/
T.S.: Si

Creaciones eficaces de arte diabólico. Los que se dediquen a observar ese mal arte, normalmente gráfico, durante más de 1 turno, tendrán que superar T.S. o simpatizar con el Abismo que probablemente le haga sucumbir.

Nivel: 7/Alcance: 10m/Duración: 1 turno/Tiempo de lanzamiento: 3 horas/Área de efecto: 10m/ T.S.: Si



ALINEAMIENTOS

Alineamiento bueno. Todos los buenos saben hablar el idioma Sol Naranja y puede entenderse gente que no se han encontrado antes nunca. El no hablante de Sol Naranja es delatable como no bueno. El poder de hablar Sol Naranja fue dado por los dioses para el entendimiento entre los buenos y el reconocimiento de los no buenos y por ello ser más fuerte el grupo bueno.

Alineamiento neutral es intermedio entre ser bueno y ser malo.

Alineamiento malvado. Muchos de los de este alineamiento tienen el alma corrompida por relación con el Abismo, con los dioses malvados y posesión de espíritus malvados.

Alineamiento drástico. Cambiantes entre buenos y malos fuera de su voluntad. Muy poca gente tiene este alineamiento.

LEYES

En Sen, además de alineamientos, hay leyes(que mantienen relación con los alineamientos). Las leyes son de nacimiento. No se puede cambiar de ley. Existe gente que desconoce su propia ley. Las leyes tienen relación con eras importantes de Sen, anterior, actual o futura.

Ley de Surgimiento. Alineamiento caótico o neutral.

Ley del Imperio Grande. Alineamiento legal bueno.

Ley de Walpurgis. Alineamiento malvado.

Ley de Intermittencias. Alineamiento caótico bueno, caótico malvado o drástico.

Ley de Sol Naranja. Alineamiento legal bueno.

Ley de la Vuelta. Alineamiento legal o neutral.

Ley de los Paraísos. Alineamiento bueno.

(Para hacerse una idea de porque el alineamiento corresponde con la ley ver Historia de Sen.)

RELIGION

Los dioses interfieren en la vida de los seres y cosas. Tener la señal de un dios o serle seguidor puede tener efectos(a decisión del DM), que pueden ser tenues o muy potentes.

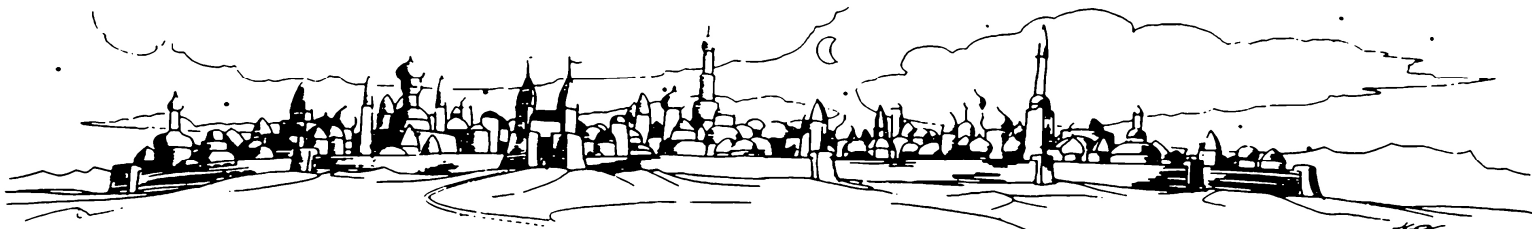
[Nota del autor: He imaginado, desde mi escaso conocimiento, culturas ficticias con reminiscencias de existentes en la Antigüedad y Edad Media de la Tierra, con estas sus mitologías, seres y dioses. He inventado algunos dioses para Sen y pueden haber más. El DM puede incluir mitología, dioses y seres de las fuentes que quiera.]

DE SEN

Los dioses dejaron energía mágica en Sen desde los primeros tiempos, y cayó el encantamiento. La magia estuvo allí y a nadie se le ocurrió servirse de ella. Pasaron muchos años, los dioses estaban extrañados: Nadie había descubierto aun la magia. Pasó el tiempo, los dioses estaban todavía más extrañados como los seres aun no habían descubierto la magia; la pusieron más patente. Un día élficos y dragones empezaron a descubrir la magia. Los elfos hicieron descubrir a otros seres magias y se sorprendieron de la magia que fueron descubriendo estos últimos. Con el paso del tiempo se hicieron escuelas de magia. De entre los que saben magia están los más poderosos. La psiónica es un tipo de magia. La magia siempre ha sido una veta poco explorada saben los dioses.

La magia no es buena o mala, es según como se practique. Los conjuros clericales son de fuente distinta a la magia, se parecen los efectos, este poder ultimo necesita del favor de los dioses en su momento. Los dioses malvados y el Abismo han propiciado que exista la brujería, la brujería siempre termina con mal.

Hay un material que es la Arena Mágica, esta se utiliza para convertir en mágica cualquier cosa, se forma en lugares dispares, tiene un aspecto similar a los polvos de talco de color algo amarillento, la obtención de la Arena Mágica es uno de los principales motivos del comercio y la habiencia de colonias, sobretodo de Jalengest y entorno a El Océano.



ARMADURAS

Algunas armaduras perjudican y reducen el movimiento, esto se ve reflejado en Iniciativa y Velocidad de Arma

	Iniciativa	Velocidad
Piel	/	/
Cuero	/	/
Cuero tachonado	/	/
Brigantina	/	/
Mallas	/	-1
Anillas	-1	-1
Bandas	-1	-1
Varillas	-1	-1
Placas	-3	-3
De Campaña	-4	-4
Completa	-5	-5

METALES FUERTES

Son otro metal y su aspecto es casi idéntico a los oros, platas, bronces, cobres y estaños normales. No son mágicos aunque algunos benefician como mágicos.

Acero. El más común, barato y utilizado. Las características sin modificadores por defecto de los manuales.

Plata fuerte. Tan fuerte como el acero, y un buen herrero puede servirse de su mayor ductilidad dando +1 en Ataque(no en Daño). Los que combaten licántropos y muertos-vivientes lo quieren porque les sirve como la plata contra estos. En Jushan es donde se encuentra más este metal y elfos y duendes se sirven más de este metal. La Velocidad de Arma con este metal es 2 pts más alta. Pesa 10% más que el acero. Su precio es 50 veces más caro.

Oro fuerte. Un buen herrero puede utilizar la dureza de este metal para +1 en Daño y Ataque. La Velocidad de Arma con este metal es 3 pts más alta. Es 15% más que el acero. Su precio es 500 veces más caro.

Bronce fuerte y Cobre fuerte. Sus ventajas son similares al acero. Es más común que el acero en unas tierras. En el Mundo Calido y Tropical se iguala al acero en ser encontrado, en Mundo Templado no hay minas de ese metal. Velocidad de Arma similar al acero. 5% más pesado que el acero. Su precio varia según la abundancia de este metal en la región, puede ser aproximadamente tan caro como el acero.

Estaño Fuerte. Material extremadamente maleable, +1 o +2 en Ataque por el filo alcanzable. Es el más fracturable de los metales fuertes, se rompe con un golpe fuerte, un 10% de las veces. Los ingenieros de objetos de precisión lo codician pues permite gran precisión de detalles. Muchos adornan sus armas con filigranas solo posibles de realizar con este metal. La Velocidad de Arma es 2 pts más baja. Su peso es 10% más ligero. Su precio es 10 veces más caro.

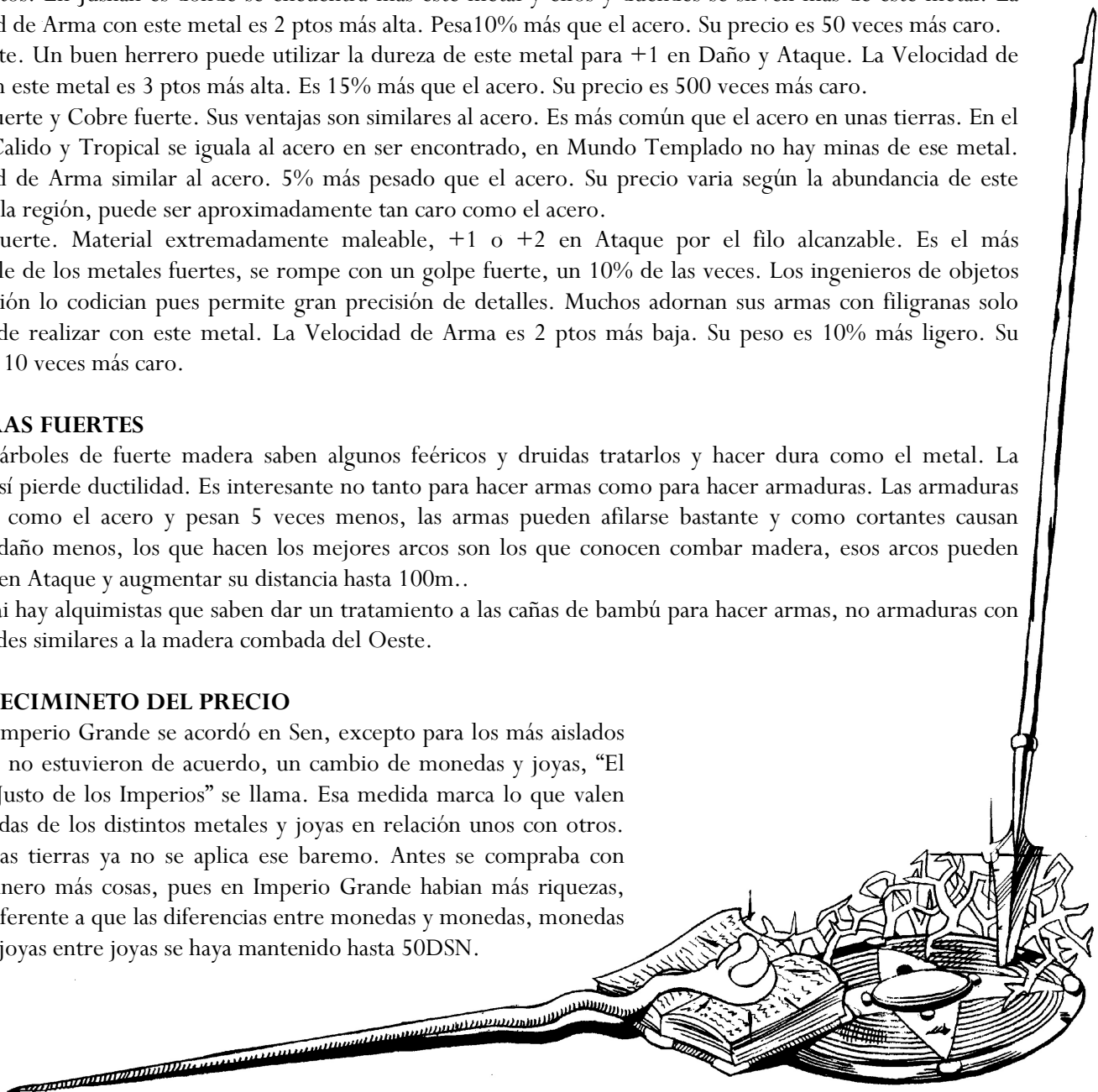
MADERAS FUERTES

Algunos árboles de fuerte madera saben algunos feéricos y druidas tratarlos y hacer dura como el metal. La madera así pierde ductilidad. Es interesante no tanto para hacer armas como para hacer armaduras. Las armaduras protegen como el acero y pesan 5 veces menos, las armas pueden afilarse bastante y como cortantes causan 1d2pts daño menos, los que hacen los mejores arcos son los que conocen combar madera, esos arcos pueden tener +1 en Ataque y aumentar su distancia hasta 100m..

En Nachai hay alquimistas que saben dar un tratamiento a las cañas de bambú para hacer armas, no armaduras con propiedades similares a la madera combada del Oeste.

ESTABLECIMIENTO DEL PRECIO

Cuando Imperio Grande se acordó en Sen, excepto para los más aislados y los que no estuvieron de acuerdo, un cambio de monedas y joyas, "El Cambio Justo de los Imperios" se llama. Esa medida marca lo que valen las monedas de los distintos metales y joyas en relación unos con otros. En muchas tierras ya no se aplica ese baremo. Antes se compraba con menos dinero más cosas, pues en Imperio Grande habian más riquezas, esto es diferente a que las diferencias entre monedas y monedas, monedas y joyas y joyas entre joyas se haya mantenido hasta 50DSN.



POCIONES, ELIXIRES, OTRAS DROGAS Y REZOS

Ciertos autores vienen a diferenciar poción de elixir en que las pociones hacen cambios al alrededor (con eso también se incluiría cambios importantes a quien la toma a efectos del juego) y los elixires cambian en como siente quien los toma y sin efectos o pocos efectos en el juego (como +1 o -1 en alguna tirada) bienestar, viajes espirituales, adicción y otros efectos adversos son ejemplos de ellos

Nota: Para saber de las pociones ver el Manual del DM y otras publicaciones.

La elaboración de muchos elixires están muy próximos a la mano de mucha gente, estas suelen ser partes de plantas, y por eso quienes tratan de no hacer caer, sacar y ocultar las fórmulas de las enfermantes drogas lo tienen difícil o insuperable en la época del juego. Magos y clérigos son la gente que puede hacer algo más en rescatar drogadictos, esta se convierte en la función principal de muchos de sus viajes, suelen haber sido enviados por un cargo de su país.

El Delta de Jalengest se convirtió en una tierra independiente al poblado por monstruos resto del mundo, de población heterogénea de humanos, de la civilización más avanzada, y con la vida más tranquila... pero les vino un problema principal que son las drogas y lo que estas conllevan; las drogas son una peste que está llevando a la perdición a miles de habitantes continuamente y los grandes esfuerzos tenidos para paliar eso por parte de los que gobiernan están siendo dejados atrás a la mínima de cambio.

Hay magos que se drogan con conjuros propios, eso puede ser la perdición de su persona. Los rezos practicados por muchos clérigos producen grandes cambios en cómo se sienten, si están bien conocidos y reglados estos pueden ser solo ventajas. Dicen de los clérigos que viven en monasterios que son la gente más sabia con su propia vida también por esto.

El Lago de Cerveza. Un lago compuesto por cerveza está en un cantón próximo a la Casa de Austre, en Sifria, alrededor es un cantón de población humana. Hace doscientos años fue causa de guerra entre enanos y humanos. Terminaron venciendo los enanos, aunque estos últimos estuvieron obligados a dar concesiones, que es que los humanos puedan llevarse sin pago del lago toda la cerveza que cargue tantas caravanas gigantes como lleguen. Por muchos bidones que sean transportados el lago tiene su líquido igual de lleno. Gran vía de transporte se ha abierto desde el lago. Muchos borrachos se quedan a orillas del lago, estos borrachos se vuelven muchas veces maleantes y esto es problema con los enanos de las proximidades.



Páginas Anexas

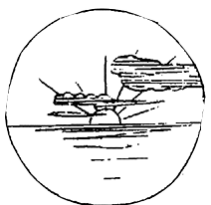


DIOSES DE SEN

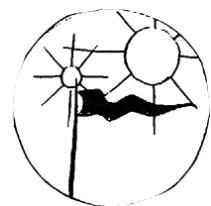
Estos son sólo unos pocos de tantos dioses que hay, describo algo de los que tienen constancia los clérigos. Los dioses, que se sabe, están en sus Estancias Celestiales, en los cielos y otros tipos de realidad, donde tienen poderosas existencias. A algunos dioses más que a otros les es de agrado influir en las tierras, eso es algo que no les hace falta. Habitualmente se posicionan en las Estrellas y a través de estas es como suelen tener proyección en Sen, muy pocas veces han descendido a las tierras con su total presencia, eso ha sido y puede causar grandes cambios ahí abajo. El que unos dioses tienen unos atributos u otros tienen de fuente su marcada personalidad y voluntad; muchas veces unos dioses han actuado poderes que no se les reconocía cómo atributos suyos. Hay otros muchos dioses que influyen también en Sen, esos últimos dioses están y han estado también en otros mundos (como los dioses de mitologías, griega, nórdica y otras habidas en la Tierra que influyen en Sen como el DM quiera).



UNIOS. Dios o Existencia primera en el Universo. Estuvo en todas partes y después cedió su presencia a los otros muchos dioses. No se sabe si puede unir el Universo como en el principio fue.



GLORIAIS. Dios de la Felicidad, Libertad y Tranquilidad. De rostro sereno y despejado, con los brazos abiertos llamando a venir a cualquier ser vivo, su presencia y obras ayuda a cualquiera que quiere conocerle. Representante del Cielo más feliz.



FLOBIAC. Semidios de la Civilización y Salvación. Flobiac después de morir, ascendió al Astro, se reunió y aprobó con los dioses la iluminación de Sol Naranja, eso hizo un antes y un después en todo el mundo de Sen. Después Flobiac formó un pequeño sol al lado del Astro, el cual sirve de ayuda a que estén bien civilizaciones.



SALUTIFERA. Diosa de lo Sagrado, Vidas y Cuidados. Con atuendo de sacerdotisa y rojo, ha hablado a la gente, ha ganado adeptos, también ha ido y se ha vuelto corriendo dejando varias bolsas con pociones de curación necesarias.



BLADAURUS. Diosa de la Belleza, Música y Bienestar. Una mujer de hermosura élfica, serena, que a todos agrada, cuando tañe la lira agrada aún más.



SOLMANENTE. Dios de lo Imperecedero, de las Eras y del Olvido. Un hombre que permanece inmóvil sentado sobre una piedra, ocurra lo que ocurra a su alrededor, al cabo de mucho tiempo se va y la piedra permanece, esa piedra será lo último en cambiar en aquel lugar.



CANDORINA. Diosa del Amor, Uniones y Bondad. Viste con ropas de variados tonos cálidos. Ha descendido a algunas tierras para que unas personas se encuentren con otras y que estén juntas mientras se quieren.



BROTAFLORA. Diosa de la Primavera, Prosperidad y Nacimientos. A veces como una mujer embarazada que ha fraternizado con la gente y les ha ayudado en su problema, o como un bebé, este ha volado repartiendo alegría y dejando caer flores.



ALVEOLARI. Dios de los Mensajes, el Aire y las Lenguas. Ha aparecido muchas veces en el mundo, a veces como un silfo a veces como un ave de una especie que no era conocida y ha dado mensajes de mucho valor.



LOMENOS. Dios de la Prudencia, Indulgencia y Pobreza. Este ha parecido un hombre de lo más sencillo, muy distinto a como se espera de un dios y ha orado filosofía del Bien, alguna de sus lecciones han sido recopiladas.



CRÍBANO. Dios de la Cultura, de la Sabiduría y la Iluminación. Visto como un hombre viejo que tiene una pluma lista para escribir. Un dios seguido por muchos filósofos, de muchas formas deja señales en la tierra, para lo que para él es lo mejor a sus predilectos los seres inteligentes.



LA MONTAÑA-DIOS. Diosa del Interior de la tierra. La misma Montaña-Dios, en el centro de Sifria. Era extraterrestre y se estrelló en los primeros tiempos, movió las tierras y levantó montañas. Su bendición está en Sifria y también extiende inmanencias en el Mundo Subterráneo.



PILUM. Dios de lo Infalible y la Competición. Hay quien le ha visto en el mundo como un hombre físicamente perfecto con una lanza resplandeciente que ha sorteado sin fallo lo que se ha encontrado.



VIRI-VIRI. Diosa de la Fatalidad, de lo Inminente y la Verdad. Una mujer morena, flaca, vieja, fea y de rostro severo que se desplaza sin inmutarse y que ha expresado a gente lo que ha ocurrido más adelante.



CHIZUS. Diosa de muchas Magias. Una mujer con un gorro como un cono blanco muy raro por ser tan alto. Deja magias para servirse quien las encuentre, se reúne con los mayores magos del mundo a los cuales acrecentarles más sus magias.



BARRIGOS. Dios de las Orgias, Placeres y Derroches. Un hombre obeso que estaría imposibilitado de moverse si no fuese un dios. Siempre está alegre, siempre invita, siempre es el último en terminar la fiesta.



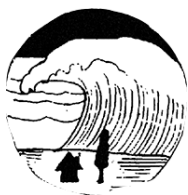
VIRGUS. Diosa de la Castidad, las Sequías y las Prohibiciones. Ha aparecido en la tierra como una mujer con sus manos con gesto de que se detenga quien esté cerca, totalmente tapada con una túnica de falda extrañamente larguísima. Virgus ha detenido fluir del mundo enfermándolo.



ZORRASTRAKA. Diosa de la Lujuria y la Reproducción. Ha aparecido en la tierra como una mujer muy atractiva, que hace poses eróticas, casi sin ropa y la poca ropa interior con runas que invitan al deseo.



CALABRÍ. Diosa de la Locura, la Danza y el Caos. Una mujer que baila borracha donde hay gente, especialmente en fiestas, parecía que podía tener algún problema y ella cada vez ha sido causa de varios percances a la gente.



MARABUNTO. Dios de la Indolencia, las Inundaciones, y lo Exorbitado. Un gigante, ha aparecido antes y después de una catástrofe, en todo momento se le ha visto apático de brazos cruzados.



HYMVESYL. Dios de la Ignorancia, la Incapacidad y la Derrota. Aparece cuando alguien se equivoca estúpidamente, cuando alguien no puede más y ha perdido, no para burlarse, sí para compadecerse incansablemente y eso suele desagradar.



RELUCIENTA. Diosa de la Ostentosis, Vanidad y Corrupción. En grandes celebraciones ha entrado una mujer con joyas de lo más extravagantes que no ha podido ser detenida, luego han ido ocurriendo problemas graves entre los de la celebración.



GUASABRONA. Diosa de la Mentira, el Engaño y la Burla. Esa mujer viste como un arlequín, esta siempre está cambiando sus expresiones, invita a un licor que cambia los ánimos y engaña, se burla, emite luces y desaparece.



PORKULOT. Dios de la Sodomía, Cobardía y Lamentos. Es muy peludo, va desnudo, se dedica a tocar a gente varón y muchos otros actos impúdicos que no han querido hacer saber los clérigos. Novio de Potron.



NECRANOD. Diosa autora de la Muerte-viviente. Un esqueleto humano con alas que vuela a ras del suelo con gran velocidad, emite un grito horrendo y no hay muerto al que sobrevuele que no se alce.



PODRUMBRE. Dios de la Enfermedad y la Ruina. Un cuerpo decrepito como el de un zombie que o está huyendo o está acurrucado en el suelo pidiendo que se vayan.



POTRON. Dios del Castigo, Crueldad y la Deshonra. En la tierra ha sido visto como un ogro pero todavía más bruto, con clavos en su carne y con rostro colérico, que esgrime un flagelo ardiente primero a quien ve más indefenso.

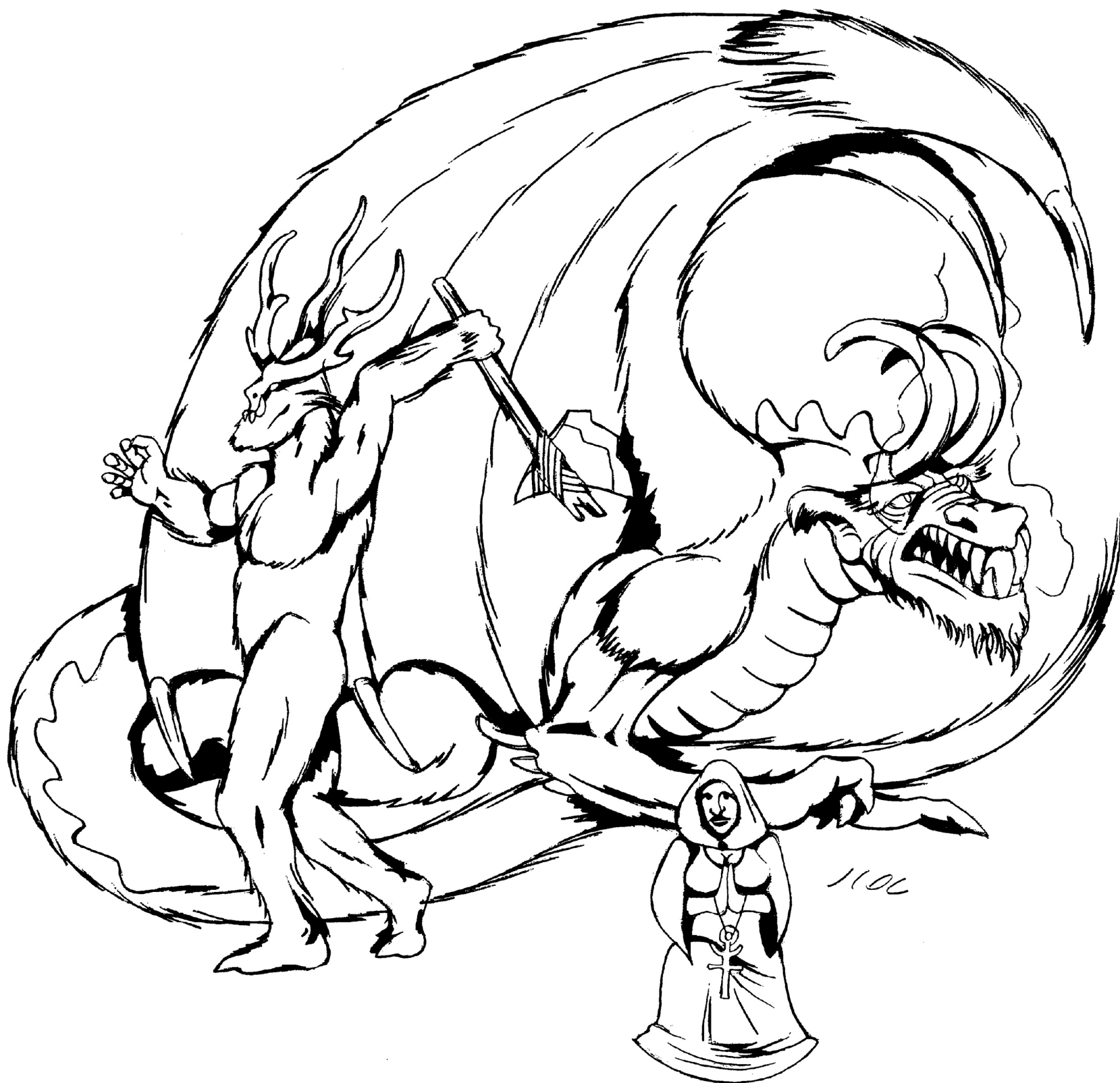


REBENTARDOS. Dios de las Bestias, Sacrilegios y Desolación. Parece un khun pero este es inteligente y el color de su cuerpo es de color rojo. Ha descendido a Sen y ha encolerizado bestias para que choquen y se maten contra otros seres.



SEFINITOM. Dios de la Anulación y el Desánimo. Se le vio cómo un hombre jorobado que no llama la atención. Uno de los muchos dioses malvados sobre el Abismo, de los más orados y el que más ha aparecido físicamente a los monjes grises.

Unos monstruos



BRAZAHMA

Guerrero /Conjurador

CLIMA/TERRENO:	Tropical	Tropical
FRECUENCIA:	Raro/Muy raro*	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Pueblo	Pueblo
DIETA:	Omnívoro	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Alta(11-12)	Genio(17)
ALINEAMIENTO:	Neutral	Legal

NUM.APARICIÓN:	1-4/1*	1
C. ARMADURA:	7	8
MOVIMIENTO:	12	12
DADOS DE GOLPE:	4	3
GACO:	12	15
NUM.ATAQUES:	4/6*(con arma)	4(con arma)
ATAQUES ESPECIALES:	No	Conjuros N.5
RESISTENCIA A LA MAGIA:	30%	70%
TAMAÑO:	Medio(2m)	Medio(2m)
MORAL:	Estable(11)	Élite(13)
VALOR PX:	1.000	1.500

*Valores para brazahmanes de 6 brazos



Miden entorno 2m, de complexión atlética. Piel olivácea, pelo y ojos de brillante color negro.

Los hay de 6 brazos, estos son menos de 100 individuos y tienen riesgo a extinguirse.

Los brazahmanes son poderosos guerreros, beneficiado esto por sus cuatro o seis brazos muy hábiles.

Un brazahma puede ser un excelente aliado o un inexorable asesino.

Son muy diestros escaladores(80% éxito en escalar paredes).

Los que lanzan conjuros son venerados y se les tiene de jefes del pueblo, sus poderes son a través de rezos en su templo.

Solo unos pocos pueblos tienen casi toda la población de esta raza. En sus pueblos solo o casi solo hay brazahmanes aunque toleran la visita de cualquier peregrino no peligroso.

Su móvil principal es servir a su dios, por eso han contribuido en muchas aventuras. Visitan a su dios y a veces este les conceden favores.

A veces son empleados por dioses a los que creen para hacer misiones en la tierra donde estos dioses no pueden llegar.

Acumulan riquezas para acompañar el tótem de su dios, en su templo o sótano de su templo pueden haber grandes tesoros.

Una semideidad tuvo la aprobación de su dios superior para crear en la tierra de Sen una raza mortal que tuviese algo de sus propios aspectos, así empezaron a existir los brazahmanes. Hace siglos fueron bastante numerosos pero los rakshasas pusieron en activo males para acabar con todos los brazahmanes y casi lo consiguieron.

Pocas veces se les ve fuera de Indipur pues la bendición de su semideidad no llega lo suficientemente lejos y enferman fácilmente. Un brazahma tiene que conseguir la aprobación de un dios de aquella tierra para poder estar allí con suerte.

DUENDE INDULGENTE

CLIMA/TERRENO:	Bosque
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Aldeas
DIETA:	Vegetariano
INTELIGENCIA:	Excepcional(15-16)
ALINEAMIENTO:	Neutral bueno

NÚM.APARICIÓN:	2-8
C.ARMADURA:	9
MOVIMIENTO:	9
DADOS DE GOLPE:	1
GAC0:	20
TAMAÑO:	1m
MORAL:	Estable(11)
VALOR PX:	270



Los Indulgentes son una raza de la prolífica especie de los duendes. Miden entorno 1m y pesan alrededor de 30kg. Complexión baja, tendencia a tener tripa. Andar tranquilo que recuerda a un pato. Como todos los feéricos tienen orejas puntiagudas. La piel, pelo y ojos tiende a ser claros, nunca muy oscuros. Todo recuerda a un ser inofensivo. Sus vidas pueden alargarse por encima de 500 años.

En Sen los seres saben combatir y suelen llevar armas pues es necesario para sobrevivir, una excepción son los duendes indulgentes, gente benefactora en cualquier caso. No se alinean a ninguna ley, solo a acciones bondadosas.

Antes de la revelación de Sol Naranja, ya sabían hablar ese idioma.

Son vegetarianos, una razón de ello es que no quieren la muerte de ningún animal.

No son nada avariciosos, es más, se ocupan de hacer regalos.

Son lanzadores de conjuros de sacerdote de la esfera curadora, hasta nivel máximo(N.7), conjuros de ilusionismo hasta N.5, pueden utilizar 8 conjuros de estos al día, no utilizarán magia para fin dañino. Prefieren utilizar pociones antes que usar conjuros. Son muy buenos con la alquimia, producida, utilizada o entregada para fin benefactor.

Su vestir recuerda a campesinos o peregrinos.

Su más antiguo hogar está en Jushan, también en tiempos muy antiguos se quedaron en Fjordland. Conviven con otros feéricos que protegen su falta de ofensividad. Son muy viajeros y han llegado a cualquier punto cardinal. Repentinamente han aparecido como ayudantes de héroes.

Música y contemplación son actividades con las que pasan mayor parte del tiempo.

Sus hogares son encantadores, encantadores también en el sentido de que un intruso quedará dormido y aparecerá en otro lugar.

GOBLINOMO

CLIMA/TERRENO: Subterráneos
FRECUENCIA: Raro
ORGANIZACIÓN: Patrones y obreros
DIETA: Omnívoro
INTELIGENCIA: Mucha(12-13)

ALINEAMIENTO: Neutral o Malvado
C.ARMADURA: 9
MOVIMIENTO: 9
DADOS DE GOLPE: 1
GAC0: 20
DAÑO/ATAQUE: (por arma)
TAMAÑO: 1m alto
VALOR PX: 65

Existe una raza mixta entre goblins y gnomos, los goblínomos. La génesis de los goblínomos proviene de un mestizaje mágico entre goblins y gnomos. Los primeros padres goblínomos fueron inducidos a aumentar su población hasta formar una raza. Que yazcan goblins con gnomos no traerá descendencia pues son razas muy distintas. Los goblínomos fueron hechos nacer para crear tecnología del Mal, esta raza ha producido infinidad de artefactos dañinos. Están desvinculados de sus primigenios gnomos y goblins y no ven inconveniente de aliarse con cualquiera si esto trae beneficio.



Miden entorno 1m de alto y pesan 20kg. Cabeza gorda y mandíbula pequeña. Las facciones próximas. Los ojos son como los de gato y son de cualquier color. La nariz corta y ancha. De las orejas penden pelos. Un largo colmillo descende del centro de la dentición. Piel entre parda y rojiza. Dejan crecer largos mechones de pelo que a edad joven se vuelven blancos. Viven unos 200 años de media.

Padecen de la luz solar, esto les da -1 en at. Infravisión 30m.

Malos combatientes y cobardes, rara vez plantan combate, casi siempre huyen.

El alineamiento malvado o neutral es mucho más común que el bueno.

Eligen como líder al más prudente de ellos y no tienen problema con tener líderes de otras razas.

No se cuidan a si mismos pero cuidan sus creaciones, que son su móvil de vivir. Ordenados y legales solo a favor de una obra. Los hay magos y supeditan la magia a sus creaciones. Han perdido amor y afinidad a la naturaleza a cambio de tecnología.

Moverse en silencio, ocultarse en las sombras, escuchar ruidos y leer lenguajes 50% éxito.

Como armas utilizan sus herramientas, pues son con lo que más han practicado, aunque causan poco daño 1d2, o 1d4 como máximo. Saben luchar a dos manos.

Viven en cuevas. No son mineros, pues es demasiado cansado para sus constituciones, así que sus cuevas o son naturales o están construidas por otros. La higiene de sus viviendas es moderada, ni mucho menos tan cuidada como la de los gnomos, ni apestan como las de los goblins. Esta puede ser muy básica y parecer un taller.

De comer gustan ratas y les encantan los ratones, los cuales, como sabemos, son fáciles de encontrar y criar.

GENIO DE LAS CHARCAS

CLIMA/TERRERO:	Aguas
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Banda
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Alta(13-14)
ALINEAMIENTO:	Caótico
NÚM.APARICIÓN:	1-12
C. ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	12
	(nadando o andando)
DADOS DE GOLPE:	3
GACO:	17
NÚM.ATAQUES:	2 garras
DAÑO/ATAQUE:	1-4/1-4
RESISTENCIA A LA MAGIA:	70%
TAMAÑO:	Pequeño 1,2m
MORAL:	Estable(11-12)
VALOR PX:	175



Son criaturas espirituales que viven en las aguas estancadas y ríos del húmedo noreste del mundo.

En partes de Nachai muertos eran metidos en barcas a navegar río abajo tras un ritual fúnebre, unos pocos mutaban con la voluntad de algún dios y se alzaban a vivir en el mundo convertidos en estos genios de las charcas.

Son pequeños de tamaño de un niño, feos, con cuerpo entre de desgarbado humanoide y rana. La cara tiene aspecto de tortuga con pico y afilados dientecitos, con un caparazón en la espalda. Su escamosa piel reptiliana varía de color desde el verde hasta el amarillo pasando por el azul. Tiene grandes manos y pies con garras y membranas en sus dedos. Tienen una calva en sus cabezas llena de agua y rodeada de pelo. Al pasar un tiempo fuera del agua esta calva va evaporando su agua y enferma el genio y termina muriendo, taparse la calva con por ejemplo con un casco ralentiza eso.

Huelen muy mal a pescado. Cuando sueltan gases este huele muy mal durante 1 turno, los que están allí se alejarán de esa área 6x6 o permanecerán con -2 a tiradas porque les aturde tanto hedor.

Comen carne, sobre todo prefieren las de humanoides.

El fuego les aterra, huirán y buscarán meterse bajo el agua si un fuego se les acerca.

Estos genios han aprendido de magias que subyacen en las aguas, es probable que entre tres o más de estos lancen, tal vez por tener enemigos o por pura travesura, algún conjuro de Hechicero o Sacerdote hasta Niv6 relacionado con líquidos.

Los genios de las charcas pasan mucho de su ocioso tiempo espiondo y acosando mujeres, uno de cada tres de estos pueden Hechizar persona* para conseguir tener sexo.

El más anciano de un grupo de estos genios pueden Alzar muertos* como un necromante de Niv9.

Los genios de las charcas han ido a juntarse entre ellos, siempre cerca de las aguas, haciendo algunas veces poblaciones importantes de cientos o miles de individuos. Sus asentamientos son muy básicos, una oquedad bajo el agua les sirve para todo.

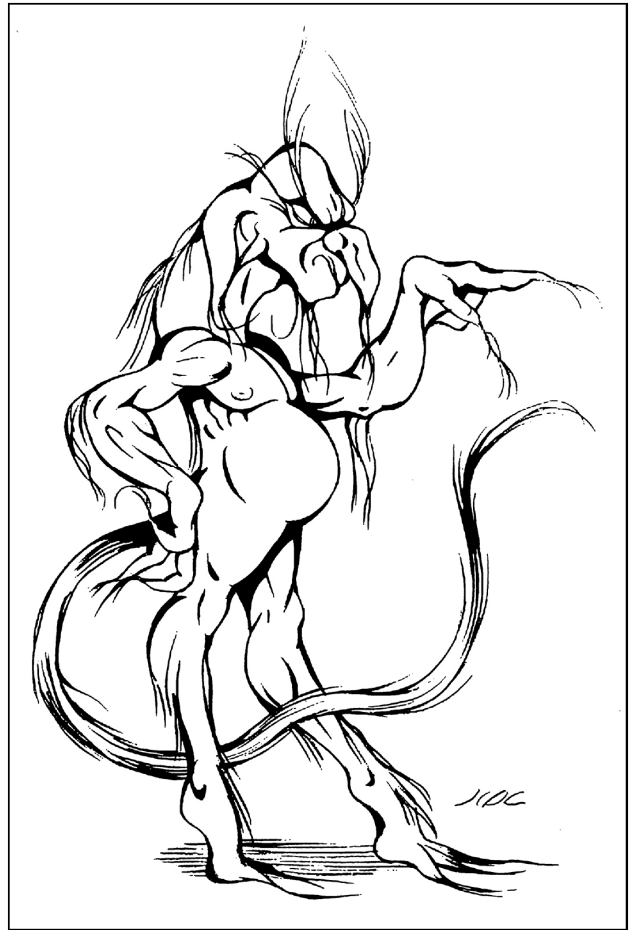
Algunos hacen amistades y les ayudan en labores y les enseñan trucos variados, esto se pasa y resulta agobiante haber empezado a simpatizar.

ESBIRRO

CLIMA/TERRERO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Jauría
DIETA:	Tormentos
INTELIGENCIA:	Alta(11-12)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado
NÚM.APARICIÓN:	1-10
C. ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	Andando o volando 12
DADOS DE GOLPE:	3
GACO:	10
NÚM.ATAQUES:	1
ATAQUES ESPECIALES:	Percepciones y molestias como conjuros hasta Niv.6
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	90%
TAMAÑO:	Diminuto(3cm a 1m)
MORAL:	Media(9)
VALOR PX:	300

Los “esbirros” o “acusadores” son entes enfermas, desgraciadas y odiosas. Son funcionarios del Infierno y con su presencia hacen que el Infierno esté más entre la gente. Tienen minúsculos cuerpos humanoides abominables blandos o solo visuales, de variadas formas, pálidos o violáceos, con pelos o hilos en los extremos de su cuerpo. Los esbirros huelen a 10 metros de distancia a veces a más, ese olor tan desagradable expele parte de su poder ofensivo. Tienen larga cola, según como de grave fue la traición por la que se le hizo aparecer la cola será proporcionalmente así de larga. Tienen un carácter aristocrático y presuntuoso, a veces aparecen con vestidos pomposos.

Cuando ocurre una traición es cuando pueden aparecer esbirros, si no hay perjudicados no empezarán a haber. Una vez surgido un esbirro es muy difícil de eliminarlo o controlarlo. Estas entes se ocupan de recriminar la traición y se exceden por como se siente y se ha sentido la víctima. Las personas vengativas son una fuente mayor de esbirros. En la historia de Sen poblaciones han tenido que ser abandonadas porque habitantes generaron faltas y rencores y por ello el exceso de esbirros, y otra gente después las pudo repoblar sin ese problema. Los esbirros son indirectos y esquivos y sobrepasan la causa de su aparición y pueden hacer cualquier disparate y su razón de estar ir más lejos que el mal que lo trajo. Los esbirros han venido muy mal y gente enajenada por estos han cometido aún más crímenes. Por otro lado mucha gente avisada de que le vendrán esbirros se ha procurado no dañar a otros.



El ataque del esbirro es solo psiónico y acercándose al que culpa y se ensaña atormentándole expresándole acusaciones con sus palabras y gestos. Distorsionan la percepción y empeoran la percepción por eso su CA baja, el que ve a un esbirro puede creer que este es de apariencia variable pero no es así sino que el observador tiene ahora empeorada su propia visión. Los esbirros se ven, hacen olor y sobretodo tocan mágicamente a gente y con ello les hacen sufrir y trastornar entre horribles malestares, por ello hacen enfermar visiblemente -3 Carisma, pierden 3 puntos de CA, -3 puntos de Destreza, 3d6 puntos de daño, eso durante 3 días, y cuando puedan contaminarán su comida y agua; si falla TS con +5 produce taras crónicas que son que continúan los prejuicios anteriores. Tocar a alguno de ellos trastorna psiónicamente tanto al esbirro como al que osó tocarlo, consiguiendo solo empeorar.

Los esbirros también han servido para reconocer como se siente una víctima y por eso gente legal ha tratado de ayudar, curar y hacer justicia. Los esbirros son confusivos, se han creado libros que sirven para descifrar que es de lo que acusa el esbirro de verdad. A veces se encuentran esbirros en lugar donde hay algún fantasma aunque son seres de distinta naturaleza, pueden tener una misión similar. Los esbirros no son muertos vivientes y los clérigos no pueden expulsarlos. Muchos esbirros están en comunicación con desuellamientes y comparten con estos algún fin común.

En algún momento se dará por pagada la falta y el culpado podrá tener un sueño reparador y desaparecerán sin más los males y esbirros habidos.

POLIFEMO

CLIMA/TERRERO:	Costas
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Pequeño grupo
DIETA:	Carne
INTELIGENCIA:	Semi(2-4)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado
NÚM.APARICIÓN:	1 o 1d4
C. ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	Andando 18
DADOS DE GOLPE:	De 1m 1DG, de 2m 2DG... de 100 m 100DG.
GACO:	6
NÚM.ATAQUES:	2, puñetazo o patada.
DAÑO/ATAQUE:	1d4 puntos daño por cada 5 años de edad.
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	De 1m a 100m
MORAL:	Media(9)
VALOR PX:	De 1m 7 De 2m 35... De 100m 100.000

Los gigantes más grandes son polifemos. Son una de las muchas y muy variadas razas de gigantes, más cercanos a los ciclopes pero aun así se dividieron de su rama muy pronto y las diferencias son muy grandes.

La visión de polifemos es un fuerte motivo de superstición para los pueblos que cuentan que en su historia estos han salido del agua para lo único que saben hacer: destruir.

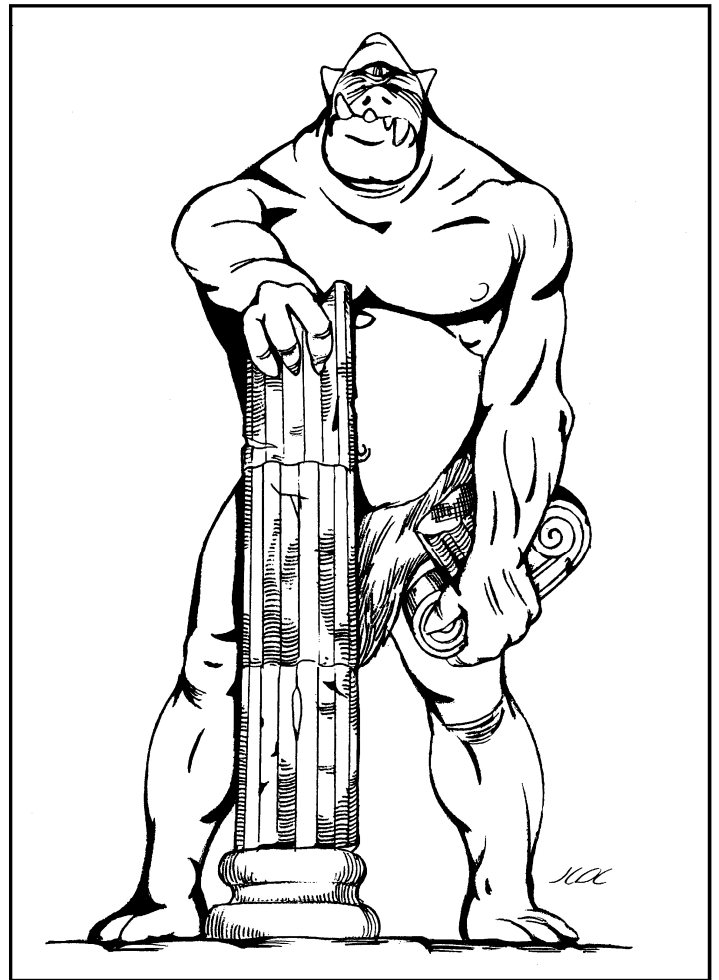
Los polifemos no tienen pelos, de piel escamosa verde o azulada, cuerpo deforme y aun proporcionalmente fuerte, cabeza reducida, con un solo ojo, mandíbula gruesa y con dentadura desproporcionada.

La inteligencia de un polifemo es muy baja. Lo único que saben hacer los polifemos es gritar, romper, no construir y solo portar objetos encontrados.

Cada año de edad de un polifemo le supone medir aproximadamente 1 metro más de alto y tener 1DG más; así un bebe polifemo puede medir 1metro y un polifemo anciano casi 100 metros.

Un polifemo atacará con sus puñetazos y patadas o con algún objeto que ha cogido por su demoledor camino. Por cada 5 años de edad de un polifemo este puede causar 1d4 puntos de daño sin armas más.

Los polifemos son destructores a grandes rasgos, aparecen muchas veces de las aguas del Océano y destruyen lo que ven, especialmente lo construido a lo cual tienen un especial prejuicio, tal vez porque son los



seres constructivos los que se han afanado en combatirles.

La única razón con un polifemo es demostrar que se es más fuerte que él en combate, matando a uno es probable que el resto huya.

Los de las regiones menos bárbaras articulan tropas cuando saben de que un polifemo ha sido visto, por las regiones más olvidadas campeon invencibles.

Les encanta jugar con barcos y luego hundirlos. Pocos son los que sobreviven de una tormenta provocada por polifemos.

Gestas antiguas cuentan de combates contra polifemos que eran muy numerosos, otro extremo habla que solo hay un gigante Polifemo, lo cual no es cierto.

Los polifemos pueden respirar bajo el agua, en cavernas bajo el Océano tienen algunos sus casas. Al parecer las cavernas de los polifemos están más próximas a Kolumnios porque allí es donde más se conoce la venida de estos.

Un polifemo no puede vivir más de un mes sin haber dado algunos tragos de agua de mar.

Pocas veces ha sido alguno esclavizado, se ponen incontrolablemente nerviosos y saltan a atacar independientemente del bando.

OGRO AZUL

CLIMA/TERRENO: Montañas y bosques
FRECUENCIA: Poco común
ORGANIZACIÓN: Tribal
DIETA: Carnívoro
INTELIGENCIA: Alta(11-12)
ALINEAMIENTO: Neutral malvado

NUM.APARICIÓN: 3-30
C. ARMADURA: 6
MOVIMIENTO: 16
DADOS DE GOLPE: 4+1
GACO: 16
DAÑO/ATAQUE: 1-8(o por arma)
TAMAÑO: 2'50 -3'00m
MORAL: Élite(13-14)
VALOR PX: 650

Raza considerada de la especie ogro. Su estatura es de casi tres metros. La constitución fuerte. De piel azul, el cabello liso, seco y duro color pino. Los ojos azul claro a veces blanquecinos en profundas cuencas oculares. La cabeza redonda y pequeña, las facciones exageradas, sus filas de dientes afilados llega casi hasta las orejas, estos son amarillos o marrones. No se mueven torpemente y son rápidos. Algunos viven por encima de 200 años. Tienen infravisión 30m. Muy malvados con otros, entre ellos mismos y con cualquier vida.

Están dispersos por gran parte del Mundo Templado, se cree saber que son originarios de las cimas de Sifria.

Son más inteligentes que otros ogros y su lenguaje es muy amplio.

Son muy hábiles en emboscadas, esto debido a su sentido de grupo y su atención y orientación. Se comunican entre ellos a grandes distancias, la voz de un ogro azul hace eco en todo un valle, suena grande, como si el mismo valle hablase y llega nítidamente a otro ogro o a cualquiera que en el área esté. En su cerco gustan causar miedo haciendo pensar que la futura víctima tiene aún mucho tiempo pero que se terminará cuando los ogros tengan la intención de matarles. La persecución de estos ogros es con distancia y no les importa tener que desplazarse y esperar indefinidamente. Saben posicionarse arteramente en el territorio y colocar trampas. Sus aliados, como otros ogros y gigantes no pueden practicar esas tácticas. Se unirán, como pasó muchas veces, a un gran jefe para aprovecharse más de lugares y tesoros.

Los enanos son los más odiados, por la continua lucha por los territorios adyacentes.

Son artesanos y pueden hacer objetos finamente terminados. Son constructores de pueblos grandes de arquitectura original a través de conocer con magia su peculiar inconsciente.

Sus armas utilizadas son variadas, tan bien trabajadas que causan +4 al golpear.

Carnívoros y caníbales, les encanta la carne de humanos y semihumanos, suelen quererlos vivos más tiempo para sacrificarlos terminada la jornada o cuando han comido a los anteriores. Codician tesoros, ese es un móvil principal para el pillaje.

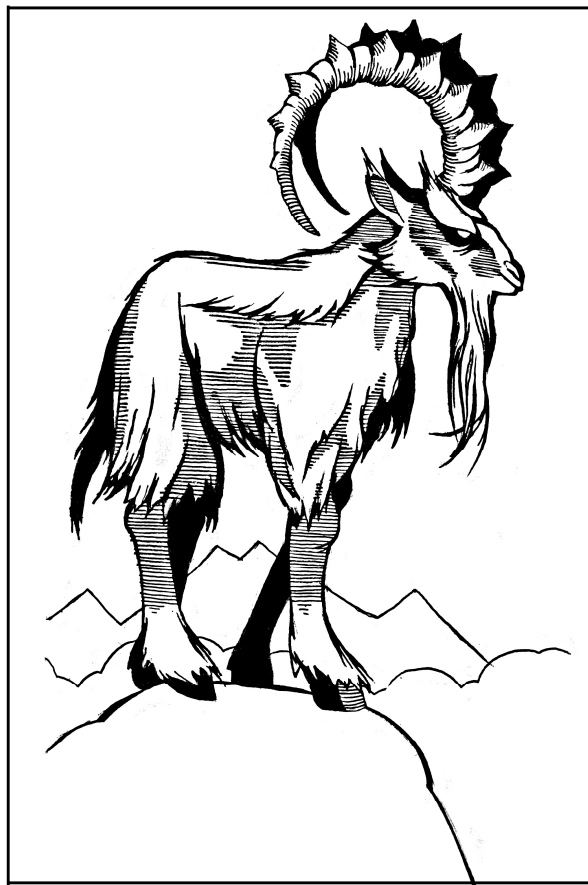
Unos pocos son magos, estos tienen status más alto. Han descubierto mucha alquimia que se guardan de ocultar a otros.



CABRA HOMICIDA

CLIMA/TERRENO:	Montañas
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Manada
DIETA:	Hervívoro
INTELIGENCIA:	Media(10)
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado
NÚM.APARICIÓN:	4-40
C. A.:	3/7*
MV:	16/24*
DG:	3/7*
GAC0:	15
DAÑO/ATAQUE:	2d6+2/2d12+4*
ATAQUES ESPECIALES:	Telepatía
TAMAÑO:	1,5m/5m*
MORAL:	Fanático(17)
VALOR PX:	270/975*

*Valores para cabra gigante



Forman parte del gran grupo caprino. Las cabras homicidas, medianas o gigantes, parecen formar parte de la misma gran especie. Tienen el cuerpo gigante y la testuz de gran proporción. El cabello denso, largo, barba larga, de color oscuro, es por ello que las llaman cabras negras. La testuz de las cabras homicidas hace un prominente arco en el que se forman nudos que hace más letal la cornada, combinando esto con sus espectaculares saltos sus cargas son muy dañinas. Encontrarse con una cabra de estas suele suponer encontrarse con muchas, muy difícil hacerles perder el rastro; esto es una de las peores pesadillas.

Periférica visión de profundidad. Inteligentes perseguidores, rondan animales y gentes para acobardarles y embestirles.

Tienen facilidad de trepar cualquier risco. Dan grandes saltos de más de 10m.

No matan por comida, lo hacen por defensa, dominio, territorialidad y también por instinto de mal.

Vocalizando solo puede decir monosílabos. Telepáticamente hablan claro, y con esto pueden causar: enfermedad mental(incapacidad de obrar con coherencia), maldición(como conjuro de sacerdote inverso bendición) o hechizar persona(pueden apoderarse del pensamiento de una víctima y someterle a cualquier perjuicio mientras esté a menos de 100m de distancia.)

Comen hierba, cereales, arbustos, moho y cualquier cosa vegetal.

La leche de estos cabrunos es venenosa excepto para las crías de estas cabras. Asesinos utilizan la leche para matar. Su sangre es utilizada de componente de conjuros perjudiciales.

Anidan las montañas, en invierno suelen descender a los valles. Las primeras áreas ocupadas fueron la Cordillera del Fin del Mundo, por anidar en esa región próxima al Abismo se cree que volvieron malignas. En su hábitat se encuentran con grandes carnívoros y son capaces de enfrentarse a ellos.

Cuando el Mal, estos animales se aproximaron a las áreas centrales, como en Walpurgis, se hicieron muy numerosas, especialmente en la Cordillera Sifria. Cuando devino Sol Naranja su población se redujo exponencialmente, pero son aún muy comunes en la Cordillera del Fin del Mundo.

DRAGÓN VELLUDO

CLIMA/TERRENO: Cualquiera
FRECUENCIA: Muy raro
ORGANIZACIÓN: Solitario
DIETA: Cualquiera
INTELIGENCIA: Excepcional(15-16)
ALINEAMIENTO: Neutral malvado

C. ARMADURA: 2
MOVIMIENTO: 12, Vol 40
DADOS DE GOLPE: 12
GACO: 10
NÚM. ATAQUES: 3+especial
DAÑO/ATAQUE: 1-6/1-6/4-32 (4d8)
ATAQUES ESPECIALES: Especial
TAMAÑO: G(base 14m)
MORAL: Élite(15)
VALOR PX: Variable

DRAGONES DE SEN.

Similares a como se describen en el Compendio de Monstruos.

Los dragones son muy comunes en el Barranco del Fin del Mundo, donde tienen reinos en las cavernas. Los dragones cuentan la existencia de otros mundos, los cuales son peñas que sobresalen del Abismo, muy lejos de Sen. Los dragones son tan poderosos que a pesar de la cercanía al Abismo, raros casos sucumben. Los dragones

son alejados de las tierras civilizadas por los dioses, sino arrasarían al resto de las criaturas. Muchos dragones invocan enésimas veces a los dioses para demandar territorio donde habitan civilizados. Los dragones grises son corrupción por el Abismo de los dragones plateados. Los dragones amarillos son corrupción de los dragones dorados.

DRAGON VELLUDO

Edad	Long.cuerpo(m)	Long cola(m)	CA	Arma aliento	Conj.Hech. o Sac.	Valor PE
1	1-3	1-2	5	2d4+1	No	1.400
2	3-7	2-5	4	4d4+2	No	2.000
3	7-10	5-8	3	6d4+3	No	3.000
4	10-15	8-10	2	8d4+4	1 1	6.000
5	21-27	10-14	1	10d4+5	2 2	8.000
6	21-27	14-16	0	12d4+6	3 3	9.000
7	27-29	16-18	-1	14d4+7	4 4	10.000
8	29-32	18-21	-2	16d4+8	5 5	11.000
9	32-35	21-24	-3	18d4+9	6 6	13.000
10	35-38	24-26	-4	20d4+10	7 7	14.000
11	38-41	26-29	-5	22d4+11	8 8	16.000
12	41-44	29-32	-6	24d4+12	9 9	17.000

El carácter de los dragones velludos tiende a la mentira, burla y crueldad. No son exclusivos habitantes de ningún Mundo Climático, pero son más comunes en Mundo Templado.

Les crece mucho pelo, son barbados, larga cola con cabello. Las escamas pequeñas son de color marrón, gran parte ocultas tras el pelo. Dos cuernos caprinos les sobresale de la frente. Boca y dentadura muy grande. Cuando se metamorfosean de forma humanoide les gusta el aspecto de peregrinos sencillos con túnica marrón. Conocen centenares de lenguas.

Combate:

Tienden a interpretar gente humilde, inofensiva y a veces acobardada, para después traicionar de forma original o, si no matando con todo su poder.



Armas de aliento/habilidades especiales: Su arma de aliento es nube de gas caliente, de la cual se le escapa a veces una llama. La nube es de 10 m de largo, 20m de ancho y 20m de alto. La criatura que falla la tirada de salvación queda aparentemente muerto, hasta que a las semanas recupera su actividad. Se pueden servir tanto de conjuros de sacerdote como de hechicero, muchos de los cuales suelen utilizar para el elemento engaño.

Habitat/Sociedad: Prefieren los exteriores mas que otros dragones. Muchos dragones expropian castillos. No quieren la compañía de otros dragones, tampoco de otros dragones velludos.

Ecología: Se alimentan de casi todo lo orgánico, pueden tragar comida no orgánica, la cual no digieren

KHUN

KHUN MEDIO

CLIMA/TERRERO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Común
ORGANIZACIÓN:	Jauría
DIETA:	Cualquiera
INTELIGENCIA:	Semianimal(3)
ALINEAMIENTO:	Caótico
neutral/malvado	

NÚM.APARICIÓN:	5-20
C. ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	3
GACO:	18

NÚM.ATAQUES:	1
Cornamenta(2d4), mordedura(1d6) o arma	

ATAQUES ESPECIALES: No

DEFENSAS ESPECIALES: No

RESISTENCIA A LA MAGIA:No

TAMAÑO: Medio(2m)

MORAL: Elite(13-14)

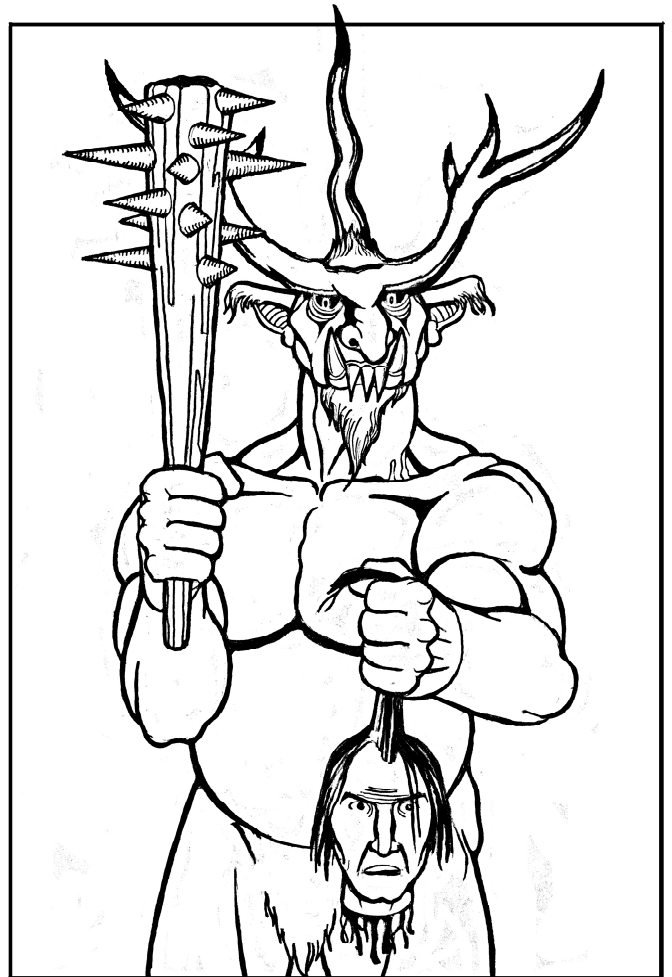
VALOR PX: 120

Los khuns son la personificación del Caos y lo salvaje. Los khuns son de las especies más antiguas de Sen. Tras la animación de Sen, hace cientos de miles de años, los dioses descuidaron amplias tierras y de ello la naturaleza se degeneró hasta la esperpéntica especie khun. Repudiados siempre por toda especie civilizada, no apta para recibir órdenes del Mal, son monstruos totalmente salvajes. Algunos afirman que recibieron contacto del Abismo y sus neblinas y por ello demuestran muchas veces no solo instinto animal sino también instinto de Mal.

En Sen hay muchos seres con aspecto animal e inteligencia humana o mayor; los khun son de planta humanoide e inteligencia animal. Sus rasgos parecen una combinación semihumana, de venado y de fiera. Son muy robustos. Tienen gran cornamenta, que crece, según la raza, en una parte o otra de la cabeza, los mas comunes tienen crecimiento de cuernos desde la frente. Los hay muy lanudos, otras razas tienen la piel a raso. Su piel es dura. Cada khun son hermafroditas, lo que influye a que sean tan numerosos. Su voz es afónica o estridente, se les oye a cientos de metros, les da igual el sigilo de ser descubiertos. Los khuns son claustrofóbicos, jamás habitan subterráneos, si se encerrase a un khun en un interior profundo, moriría. Tienen una vida media de veinte años.

Su dieta es casi de cualquier variedad y comen en grandes cantidades, carne(si puede ser, es por ello que muchas veces atacan), vegetales, también se les ha visto comer tierra(si no hay otro alimento).

Su lenguaje es nada sofisticado, animal. No construyen más que toscas armas. Sus armas reflejan crueldad, los mayales son las armas mas comunes que construyen, también se arman de apropiarse de armas de victimas. A veces atacan con cornamenta y con su desarrollada mordedura. No tienen más organización social que la de los animales, como una jauría.



Los khuns siempre están fuera de las zonas de los inteligentes, buenos o malos, donde estos últimos no pueden conservarse; una causa de que razas constructoras no pueden estar en esas regiones es el vecindaje criminal de los khuns.

Pasados miles de años, cuando las Leyes de Sol Naranja, por un lado estaban los seres del Abismo, de sino malvados, en otra parte los civilizados. Los khuns se definieron como siempre han sido, seres del Caos(ni actores para el Mal, ni, por supuesto, actores para el Bien). Los dioses convinieron, en su pacto de poder en cada región de Sen, tras revelar las Leyes de Sol Naranja, que los khuns ladean intermedio entre donde está el Abismo y la cercanía a las civilizaciones de El Océano, inmensa población en extensísimos territorios. Nadie hace referencia de la cantidad de khuns que hay en Sen, tal vez en relación de que en el Caos no importa contar nada.

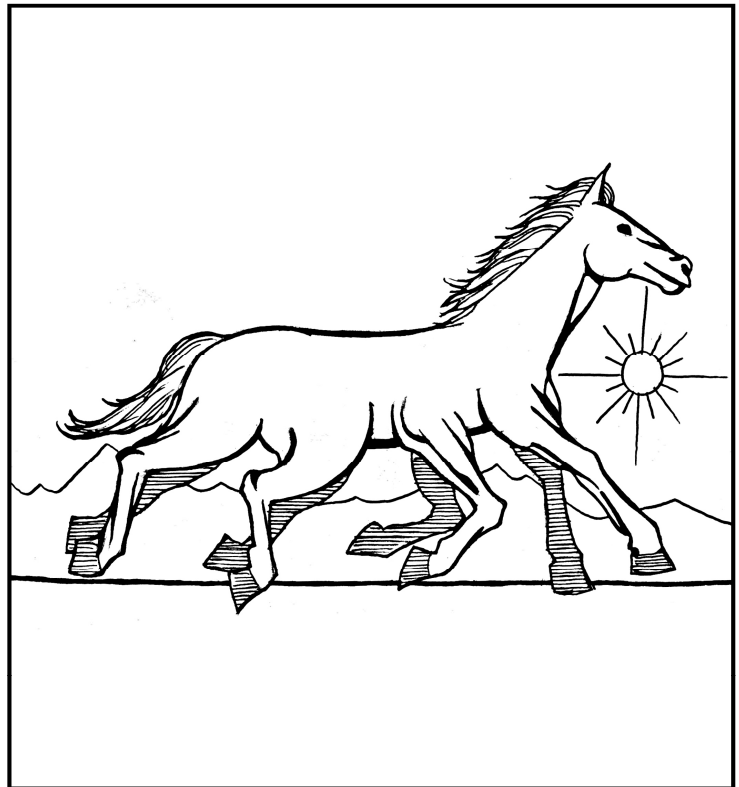
Las vastísimas regiones lejos del Océano y de las civilizaciones, tierras de mundo frío, templado, tropical o calido, son comunes por haber en ellas khuns.

Sus poblados son cúpulas, de gran diámetro, cada una tiene una gran asta clavadas en su parte central, interior totalmente descuidado.

Generalizando la inmensa población de khuns, de muy variado tamaño y características, sin distinguirlos por razas, están: los Khun Medios(los mas comunes, arriba especificada tabla), los Khun Parias(débiles y menos comunes que los anteriores. 1DG, GACO 20, PX 35), los Khun Gran Guerrero(mas fuertes, no tan comunes. 5DG, GACO 15, PX:270), los Khun Gigante(los mas fuertes y menos comunes.10DG, GACO 15, PX:1.400)

SLEIPNIR

CLIMA/TERRENO:	Tierras templadas y frías
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Jauría
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Media(8-10)
ALINEAMIENTO:	Legal Bueno
NÚM/APARICIÓN:	1
C.A.:	2
MOVIMIENTO:	72
DADOS DE GOLPE:	4
GAC0:	14
NÚM. ATAQUES:	4
DAÑO/ATAQUE:	4d8
ATAQUES ESPECIALES:	
DEFENSAS ESPECIALES:	Desaparecer
RESISTENCIA A LA MAGIA:	80%
TAÑAÑO:	G
MORAL:	Élite
VALOR PX:	1.000



Caballo de ocho patas. De piel gris y pelaje dorado. Tiene runas grabadas en los dientes, que están relacionadas con su poder mágico.

Raza donada por el dios Odín a la nobleza de reinos bajo su panteón. No son originales ni pueden criarse en otras tierras, pues los dioses muchas veces son celosos de seres especiales extranjeros bajo su influencia.

Es el caballo más rápido existente, cuatro veces más rápido que otros caballos. Puede desplazarse por mar y aire si se tiene el beneplácito de los dioses, excepcionalmente caballos de esta raza han llevado a la Tierra de los Muertos y vuelto de ella. Los poderes de transportarse de manera especial podrán servirse según el mérito de la función.

Son inteligentes. Druidas logran invocarlos entonando sus runas.

Puede trotar casi silenciosamente(10% ser oído) o puede hacer tanto estruendo como si una estampida tuviese lugar. Pueden atacar con mucha fuerza con cuatro cascos a la vez. Tras una rápida carrera pueden desaparecer y volver a aparecer, por ejemplo en un lugar seguro. Resistentes a la magia, los conjuros utilizados contra ellos tienen 80% de probabilidad de fallar.

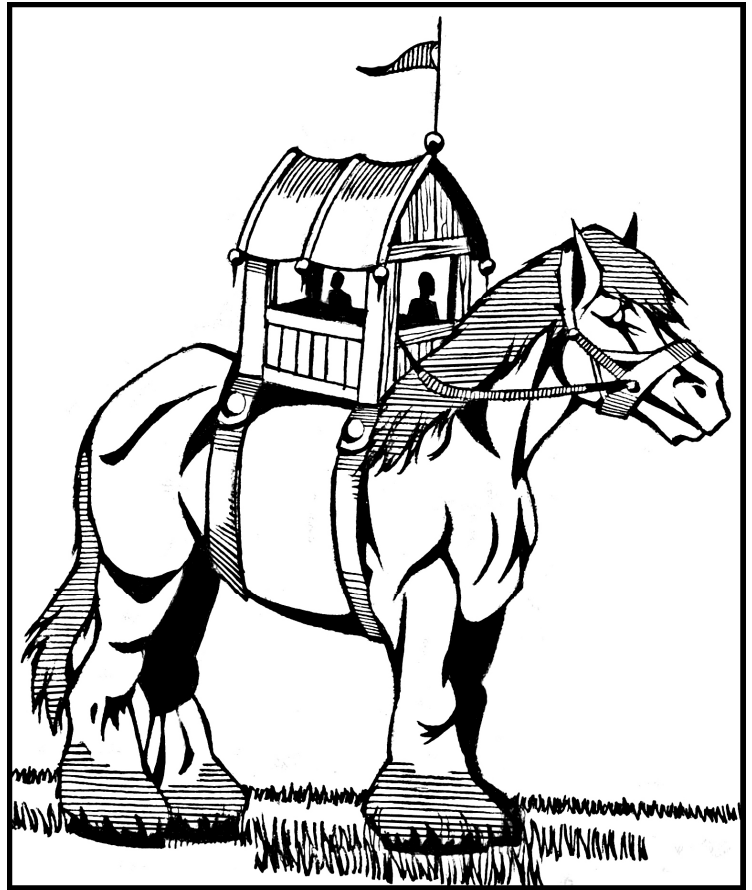
Un héroe o paladín deja claro su estatus al tener de montura un sleipnir.

La guarida natural de los sleipnir está siempre protegida mágicamente. Algunos aparecen de portales extradimensionales que comunican con el reino de los dioses.

CABALLO GIGANTE

CLIMA/TERRENO: Cualquiera
FRECUENCIA: Muy raro
ORGANIZACIÓN: Manada
CICLO/ACTIVIDAD: Diurno
DIETA: Hervívoro
INTELIGENCIA: Animal(2)
ALINEAMIENTO: Legal

NÚM. APARICIÓN: 1
C.A.: 4
MOVIMIENTO: 150
DADOS DE GOLPE: 10
GAC0: 15
NÚM/ATAQUE: 3
DAÑO/ATAQUE: 1-20/1-20/ 2-20
TAMAÑO: E(10m alto)
MORAL: Media(8-10)
VALOR PX: 8.000



Más musculosos en proporción que los otros caballos, gigantes pezuñas, pelo negro, blanco o pardo largo más oscuro que el resto del cuerpo. Sus cascos levantan grandes trozos de tierra cuando corren y hace temblar el suelo como un terremoto. Sus relinchos suenan a cientos de metros, un buen amaestrador puede hacer que el grito sea contenido. Su venida es imposible de ocultar incluso a grandes distancias. Tienen fuerte instinto de huida y defensa.

Los caballos gigantes son muy valorados, corren mucho más que los otros caballos, resisten mucho más, desplazan mucho más peso, como si el mundo fuese más pequeño para ellos, tienen buen carácter, son muy codiciados para situar en ellos torretas de combate. La necesidad de consumir gran cantidad de pastos ha sido solventado por el forraje que dan sus dueños a su valorada montura.

Los caballos gigantes son los animales terrestres que más fácilmente atraviesan accidentes del suelo. Logicamente no pueden, por su gran tamaño atravesar estrechos pasos. Cargan hasta 2.000 kg a 1/3 de su movimiento, como en su proporción hace un caballo de guerra, pueden soportar pesadas bardas y torres de guerra. Las torretas de combate más trabajadas que montan en algunos caballos gigantes para batalla son como castillos andantes, muchas veces les añaden lanzas y cuchillas a la barda del caballo y destrozan

cuando el caballo galopa, los que se encuentren a su paso pueden recibir 6d10 ptos daño. En guerra atraviesan cualquier fila de piqueros. Los arqueros montados resultan imposible de vencer si no derriban el caballo.

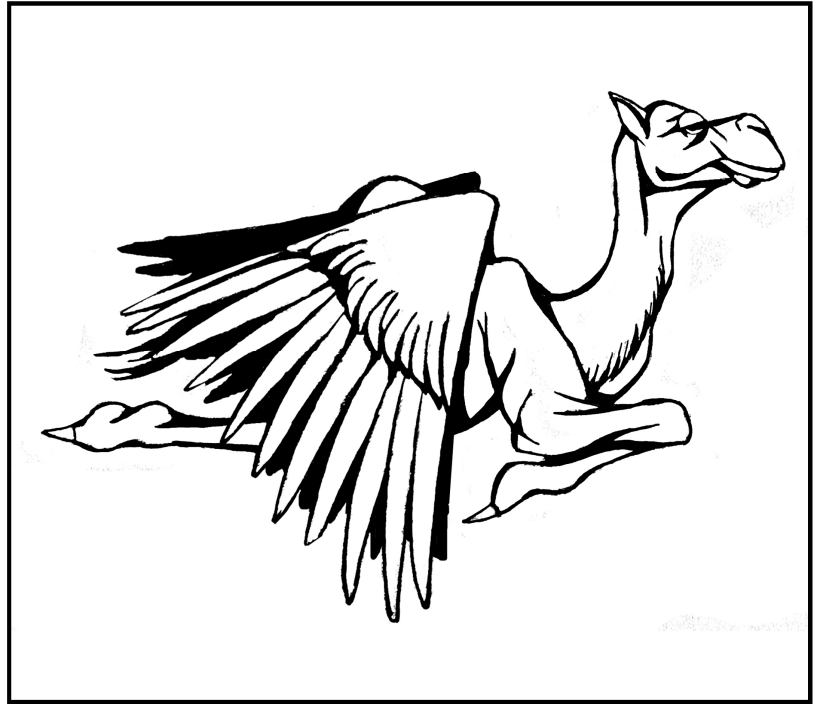
En la mayoría de los desfiles reales raras veces no pasean estos animales adornados y con suntuosas carrozas y balcones.

Magos hicieron crecer caballos de tiro 10 veces su tamaño, consiguieron esto, fueron más lejos y consiguieron que se pudiesen reproducir y dar más caballos gigantes. Los caballos gigantes solo pueden reproducirse las noches de luna llena en un valle de Zair, ha de ser fértil la monta y esto es causa de que sea una especie poco común. Muchas veces han tratado otros pueblos de reproducirlos más no han tenido éxito. Esto es secreto de magos de Zair que principalmente quieren el beneficio de su pueblo y vender muy caro las crías. La venta de caballos gigantes trae mucho dinero a los zairanos. Gigante de las tormentas y de las nubes tienen estos animales que usan de montura de igual forma que los humanos se sirven de los caballos convencionales. Los gigantes de las tormentas tienen prohibido que salgan de Zair estos animales, esto hace más encarecido su compra, aún así se ven en otras partes del mundo. Un caballo gigante sano puede ser vendido por más de 100.000 mo.

CAMELLO ALADO

CLIMA/TERRENO: Cualquiera
FRECUENCIA: Raro
ORGANIZACIÓN: Manada
CICLO/ACTIVIDAD: Diurno
DIETA: Hervívoro
INTELIGENCIA: Animal(1)
ALINEAMIENTO: Neutral

NÚM.APARICIÓN: 1-12
C.A.: 7
MOVIMIENTO: 21 Vol 30
DADOS DE GOLPE: 3
GAC0: 16
NÚM. ATAQUES: 1
DAÑO/ATAQUE: 1d4
TAMAÑO: G(2,5m)
MORAL: Media(10)
VALOR PX: 975



Los hay bactriano, de una joroba, y dromedario, de dos jorobas, ambas especies son rumiantes sin cuernos, sin hocico, con grandes orificios nasales y labios, sin pezuñas, con dos dedos diferenciados, patas largas y delgadas, desde fuertes tendones les parten alas similares a las de un gran águila. Pueden almacenar gran cantidad de agua en su joroba. Pueden sobrevivir sin comer ni beber 1mes. Hay razas de camello alado de pelaje más corto o más largo, cuerpo más o menos robusto.

Son de carácter pasivo sin el adiestramiento.

Pastan en laderas montañosas y terrenos abiertos. Comen hierba, cereales y arbustos. Toleran condiciones climáticas extremas, tanto tórridas como gélidas.

Sirven como monturas aladas, a pesar de esto no son muy numerosos debido a la escasa fecundidad, los muchos nacimientos deformes, la caza de grandes rapaces y monstruos voladores.

La captura, cría, doma y comercio es causa de mucho movimiento de oro en Barad y menormente en Kolumnios.

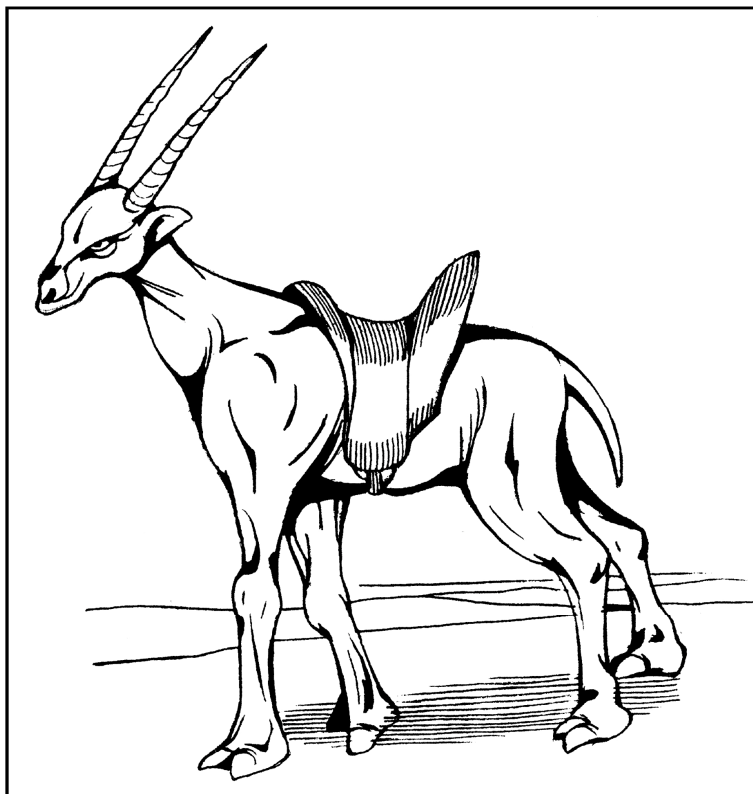
Son originarios de las áridas estribaciones de la Cordillera de Barad, cuyas cimas que fueron utilizadas para guarecerse de depredadores. Son vendidos en Barad por 2.000mo.

BARLOVENTO

CLIMA/TERRENO: Cálido
FRECUENCIA: Común
ORGANIZACIÓN: Manada
DIETA: Hervívoro
INTELIGENCIA: Animal(1)
ALINEAMIENTO: Neutral

CATEGORIA ARMADURA:7

MOVIMIENTO: 22
DADOS DE GOLPE: 3
GAC0: 19
NÚM/ATAQUES: 1
DAÑO/ATAQUE: 1d4
TAMAÑO: 1,4m lomo
MORAL: Media(11)
PX: 65

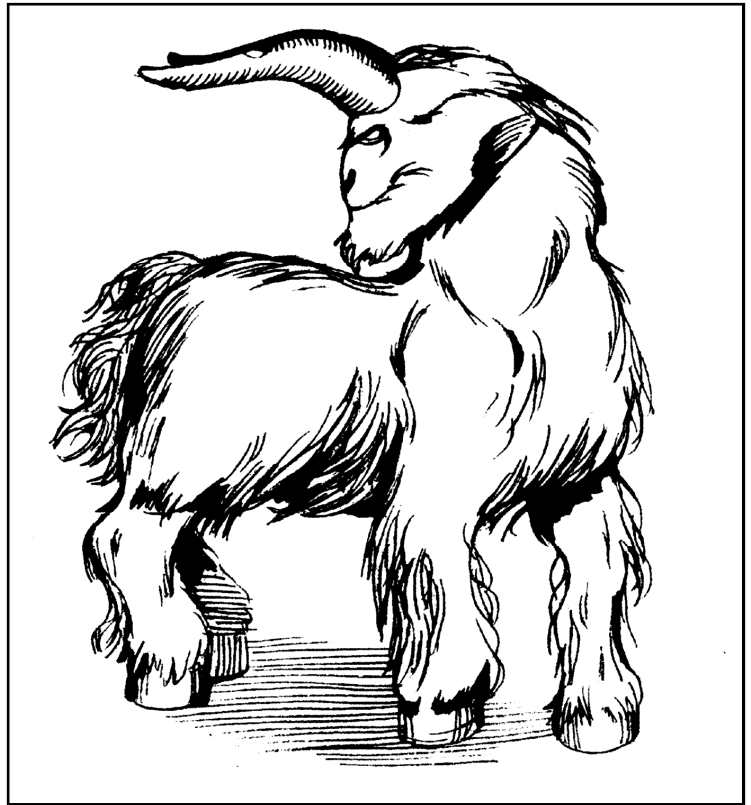


Originario de los llanos de las tierras cálidas. Su velocidad alta es gran causa de su supervivencia. Las cornamentas de los barloventos son duras y óseas, son ligeramente curvadas, nudosas y hacia atrás, son símbolo de liderazgo, para la época de apareamiento, no para luchar contra enemigos. Su piel, no tiene pelo, es rojiza, muchas veces con rayas de otro color. Son herbívoros y tienen la mayoría de su dieta en los vegetales que crecen en las veredas de Río Mar. Son una de las especies seleccionadas para ser monturas, desde que se consiguió seleccionar el primer barlovento que puede ser montado rápidamente se difundió esta raza por gran parte del mundo. Muchas veces les recortan los cuernos para que no se golpeen con estos el jinete, en los cuernos también es donde se suelen anudar las riendas. Son muy delgados y poco robustos, su capacidad de carga es 20/80/120 como montura de combate solo sirve a jinetes ligeros. Un barlovento no tiene suficiente tiro para ser animal de carga, han de ser al menos cuatro para llevar un carro. En carrera algunos los han llevado a mucho más: sacerdotes y gente de tribu señalada han acelerado su carrera desprendiéndolos del suelo y haciéndolos volar unos metros. Desde Flobiacgaard a través de Río Mar vienen a la Cercanía al Océano muchas balsas con barloventos, es un negocio bastante fluido.

En un mercado mediano un barlovento será vendido por 150 mo.

TAURO LANUDO

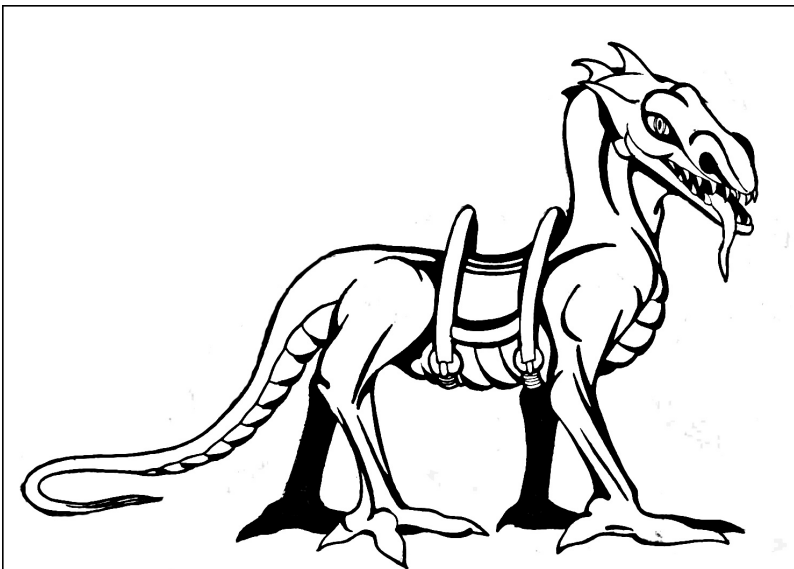
CLIMA/TERRENO:	Frío
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Manada
DIETA:	Hervívoro
INTELIGENCIA:	Semi(2-4)
ALINEAMIENTO:	Neutral
CATEGORIA ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	14
DADOS DE GOLPE:	5
GAC0:	15
NÚM/ATAQUES:	Cornada/ Cascos
DAÑO/ATAQUE:	2d6+4/ 2d4
TAMAÑO:	2m lomo
MORAL:	10
PX:	270



Especie erroneamente considerada vacuna. Adaptados al frío. Los tauros lanudos son de gran tamaño, a veces más de 2m de lomo y 1 tonelada de peso. Los que son salvajes pueden estar por el gélido norte, pero allí no hay alimento para subsistir. Son corrientes en las grandes montañas, como en la Cordillera del Fin Del Mundo, en sus laderas templadas tienen sus mayores pastos, esta especie ha sido desplazada por su utilidad en cualquier parte del mundo, ha ocurrido que tauros lanudos que han sido abandonados han vuelto a las altas montañas. Tenerlo como animal doméstico es fácil. Pueden ser monturas ventajosas si se hace el difícil y peligroso ejercicio de adiestrarlo, pues rebeldemente se moverá de manera muy brusca y embistirá con su cornamenta, y aceptará a duras penas riendas. No son tan rápidos como los caballos. Son fuertes, buenos para tirar carros. Comer de una sentada su carne y leche tiene suficientes nutrientes para una dieta completa y energética que da +1 Fuerza para 12 horas. Avanzan por lugares escabrosos, allí por donde otras muchas monturas no podrían desplazarse. Su densa lana blanca les sirve para aislar del frío y como protección a golpes. En un mercado mediano un tauro lanudo puede ser vendido por 200 mo sin ser montura adiestrada, a partir de 1.000mo si es útil para un jinete.

LAGARTO DE MONTA

CLIMA/TERRENO:	Cálido
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal(2)
ALINEAMIENTO:	Neutral
CATEGORIA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	16
DADOS DE GOLPE:	3
GACO:	17
NÚM/ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-6/1-6/3d4
ATAQUES ESPECIALES:	Presa
TAMAÑO:	5m
MORAL:	Media(8)
PX:	270



Los lagartos están extendidos por todo Sen excepto en lugares fríos donde no están adaptados. Las especies reptilianas son muy variadas, lagartos, dragones, hombres-lagarto tienen lazo sanguíneo de este gran tronco.

Las marismas son preferidas por los reptiles. En Mieer son muy abundantes. Tal vez sea Mieer donde aparecieron los primeros lagartos de Sen.

Algunos lagartos difícilmente sucumben a Abismo y muchos de esta especie se extienden también por el Barranco Del Fin Del Mundo.

La raza de los lagartos de monta son una raza de grandes lagartos suficientemente grandes y dóciles para que sirvan de montura a humanoides.

Fuertes y grandes, también sirven como animales de carga.

Pueden trepar y subirse donde incluso humanoides no pueden, también pueden ser entrenados para combatir, siendo por estas causas muy útiles para muchos asaltos.

Suelen pasar la mayoría del tiempo durmiendo o parados.

Pueden atacar con garras y con mordedura en un mismo round. Si tres de sus ataques con mordedura tiene éxito la víctima es atrapada en su boca y sufre 3d4 pts/daño round hasta que el lagarto haya perdido la mitad de sus puntos de golpe.

Regeneran 1d4 pts daño/turno.

Tienen la cualidad de regenerar extremidad perdida, esta ventaja tiene efecto en el juego cuando hay ataque de precisión.

Los lagartos de monta tienen el defecto de detenerse en seco; en un turno o asalto se pueden detener con 1 en 1d10.

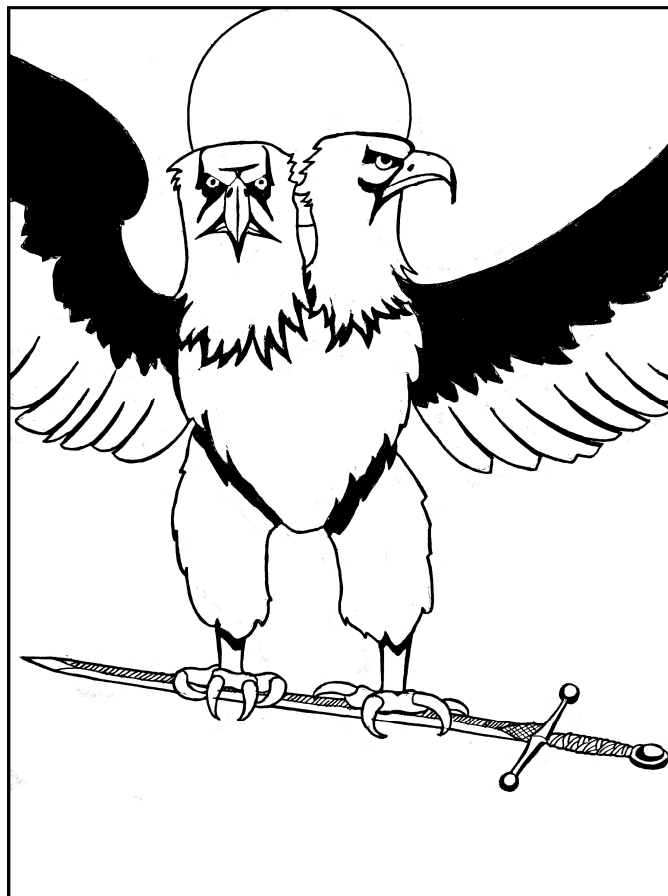
En su estado natural hacen guaridas subterráneas. Sus cuidadores les preparan cuadras bajo suelo.

Vida media por encima de 100 años.

El precio de venta de un lagarto de monta amaestrado puede estar entorno a 1.000mo.

ÁGULA BICÉFALA

CLIMA/TERRENO:	Altos riscos
FRECUENCIA:	Muy rara
CICLO/ACTIVIDAD:	Diurna
DIETA:	Carnívoro y nubes
INTELIGENCIA:	Alta(14)
ALINEAMIENTO:	Legal Bueno
NÚM.APARICIÓN:	1-20
C.A.:	5
MOVIMIENTO:	3, Vol 48
DADOS DE GOLPE:	10
GAC0:	12
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-6/1-6/ 2-12/2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
TAMAÑO:	6m envergadura
MORAL:	Fanático(18)
PX:	5.000



Aves de gran tamaño, con mucho espíritu, tienen dos cabezas de águila, sus caras parecen más expresivas, menos animales. Son de las más nobles criaturas que no son humanoides.

Los más antiguos habitantes de Jalengest, desde cuando este era una selva sagrada. Se les reconoce fieles defensores del Imperio. Sus vuelos han dado a las naciones con las que son simpatizantes información nítida de lo que ahí bajo ha estado ocurriendo.

Cuando Imperio Grande fueron muy numerosas y poderosas, en Walpurgis enfermaron casi hasta la extinción, en La Vuelta tienen ya reducida exponencialmente su presencia y han perdido la mayoría de interés en la lucha. En estos años sobretodo van y vuelven desde donde hay bosques.

Cuando Imperio Grande colonizaron los riscos de la Cordillera del Fin del Mundo. Dejaron tal habitaje tras la muerte de Flobiac y se expresaron las nuevas leyes. Son los embajadores entre Flobiacgaard y Jalengest. Hablan de planos existentes sobre las nubes, las cuales ascienden y descienden dando testimonio de ello en Sen.

Carnívoros como otras águilas pero se contienen para matar lo mínimo, también obtienen algo de alimento de lo que son las mismas nubes.

Los dragones malvados son sus mayores enemigos, estos las logran masacrar fácil.

Tienen un idioma sofisticado, aunque suena parecido al de águilas convencionales. También hablan telepáticamente.

Poderes y conjuros de sacerdote Sol Naranja(N.10) y psiónico(N.10).

Utilizan muchas veces poderes psiónicos telepáticos, ese es muy fuerte y utilizado, con los que confunden a sus enemigos para sus actuales luchas.

MOMIA GRIS

CLIMA/TERRENO:	Abismo
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN	Jauría
DIETA:	Abismo
INTELIGENCIA:	Semi(2-4)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado
NÚM. APARICIÓN:	2D4
C.ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	16
DADOS DE GOLPE:	2DG
GACO:	18
NÚM.ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	Garras(1d4/1d4), mordedura (1d8)
ATAQUES ESPECIALES:	Agarrarse
DEFENSAS ESPECIALES:	Acopiarse en neblinas
TAMAÑO:	Humanoide o animal
MORAL:	Elite(16)
VALOR PX:	120



Son una clase de muertos-vivientes. Cuando el Abismo se desencadena aparecen muchos corrompidos, unos de los más numerosos en aparecer son en forma de momias grises. Cualquier ser vivo que ha tenido el desafortunio de estar en contacto excesivo con el Abismo, neblinas del Abismo o autores del Abismo, es fácil que se convierta en momia gris. Hay brujos que practican invocación de Abismo y derivadamente aparecen neblinas y momias grises.

El Abismo tuvo su culmen en las tierras civilizadas en Walpurgis. Sol Naranja lo apartó de la superficie central de Sen. Se cree que hay gran cantidad de momias grises entre las neblinas en el Fin Del Mundo. Aún hay restos de Abismo en la Cercanía a El Océano que son causa, además de de la habiencia de corrompidos variados, de encontrarse los más comunes que son las momias grises.

Las momias grises tienen la piel de feo gris oscuro. Con cuerpo deformado, seco, raquítico, de aspecto momificado, tienden a andar encorvados. Garras y colmillos pronunciados. Las cuencas oculares más oscuras que cualquier color natural, los ojos son circulares y blancos y las pupilas son dos puntos oscuros. Son fuertes y ágiles. Las momias grises se comunican a través de horribles gritos entre ellos. No necesitan luz para ver y saben que la oscuridad les favorece al ser menos visibles.

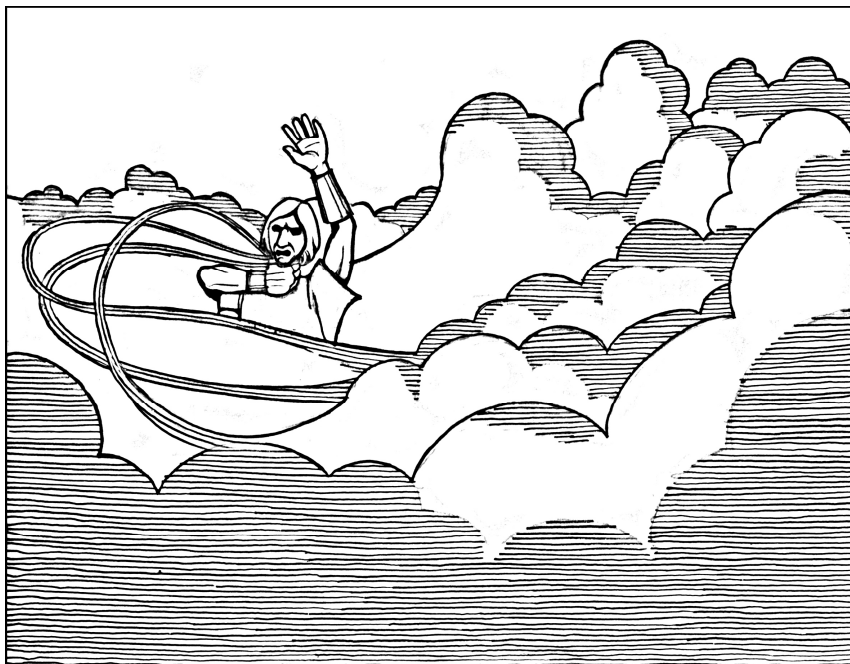
Si un momia gris acierta dos ataques seguidos se agarra y daña 3PG/round hasta que es soltado de la víctima por una tirada de fuerza.

El contacto con bancos de neblinas del Abismo les regenera 1d4 ptos golpe/turno.

Se escudan entorno a bancos de neblinas. Tienen propensión a actuar según lo que más han practicado antes de sucumbir aunque ahora no tenga sentido. Cuando se cruzan con algo vivo se comportan como fieras que saltan a atacar. Para que sigan algo definido han de ser guiados por brujos, si no son arbitrarios y solo o atacan o corren. El practicar un rito relacionado con Sol Naranja los aleja potentemente o les pone fin. El cuerpo muerto de un momia gris muerto del todo se convierte en dos días en mera arena gris.

NEBLINA DEL ABISMO

	BRUMO DE NEBLINA	AREA DE NEBLINA
CLIMA/TERRENO:	Lugar maldito	Lugar maldito
FRECUENCIA:	Raro	Muy raro
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Cualquier vida	Cualquier vida
INTELIGENCIA:	Semi(3)	Semi(3)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado	Caótico malvado
C. ARMADURA:	7	3
MOVIMIENTO:	3m/round	3m/round
DADOS DE GOLPE:	3m. DG : 2 6m. DG : 4 12m. DG: 8 24m . DG: 16	30m. DG: 20 60m. DG: 30 100m. DG: 60 200m. DG: 100
GACO:	16	12
NÚM.ATAQUES:		
DAÑO/ATAQUE:	1D4/round	1d4/round
ATAQUES ESPECIALES:	Desazón	Desazón
DEFENSAS ESPECIALES:	Acopio por brujos	Acopio por brujos
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Debilidad ante Sol Naranja	Debilidad ante Sol Naranja
TAMAÑO:	Entre 3m y 24m	Entre 30m y 200m
MORAL:	Fanático(17)	Fanático(17)
VALOR PX:	270	



Las neblinas del Abismo son la maldición que más ha actuado en Sen. Tras el Barranco del Fin del Mundo hay un Abismo que está ocupado por un mar de neblinas. Las neblinas extendidas en la Tierra de Sen son resultado de invocaciones de brujos y demonios. Brujos y demonios hacen de pastores de neblinas y con esto aumentan y cobran fuerza. Las tierras benditas están exentas de neblinas del Abismo.

En otras épocas, máximamente en Walpurgis, las neblinas se extendieron exponencialmente por la superficie de Sen. La victoria de los dioses del Bien dejó las neblinas fuera de Sen. Después de la Victoria, hay actividad de brujería que hace que se forman neblinas.

Los adivinos predicen que al final de las eras las neblinas dejarán de existir completamente del Universo.

Los brumos de neblina son la forma menos poderosa de neblina, es una pequeña superficie de neblina. Un cuarto puede estar ocupado por un solo brumo de neblina.

Las áreas de neblina más grande no las introducirá el DM si no es una aventura histórica sobre el Abismo.

Las neblinas pueden más amplitud de acciones si son guiadas por brujos o demonios.

Solo la percepción de neblina produce desazón y malestar y las víctimas tienen 1 posibilidad entre 10 de errar cualquier tirada que practiquen.

La forma más contundente de ataque de una neblina es envolviendo a la víctima, causando daño por tiempo de contacto.

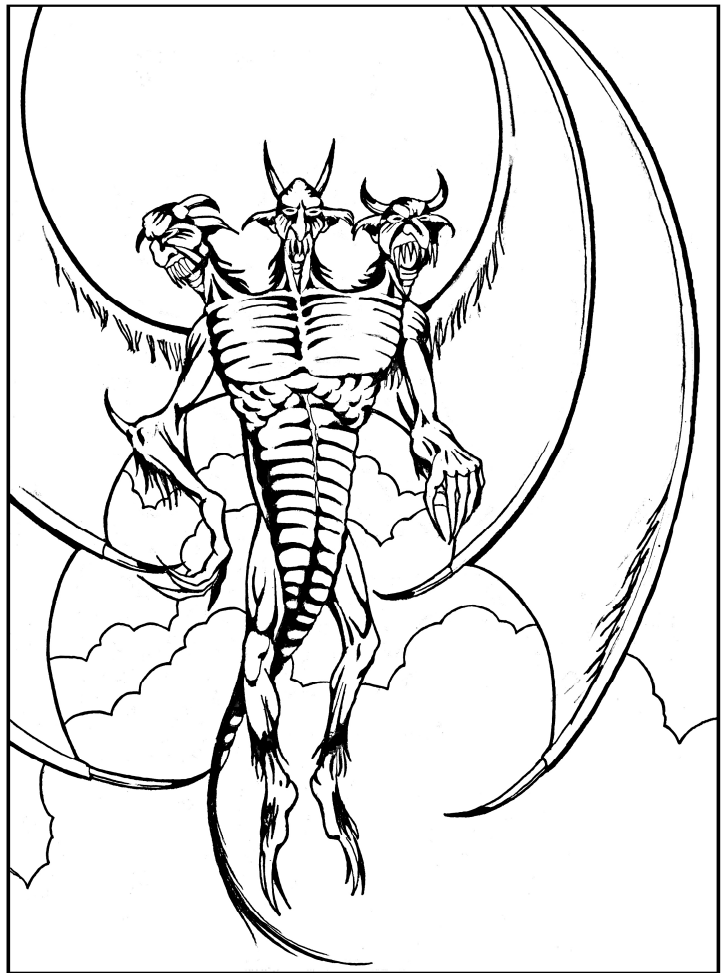
Cualquier forma de vida que muera por una neblina es posible que se convierte en un ser neblina(1 posibilidad entre 3).

Un ser neblina es un muerto-viviente por culpa de las neblinas. A estos sucumbidos se les hace fea la forma, reducen su actividad, se vuelven malvados y tienden a practicar lo que hacían antes de su fin. Las momias grises son seres neblina humanoides.

Sol Naranja y los dioses del Bien son opuestos a Abismo. Las bendiciones hacen que desaparezcan las neblinas.

WALPURGIO

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Único
ORGANIZACIÓN:	Jefe
DIETA:	Carne
INTELIGENCIA:	Genio(18)
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado
C. ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	12, Vol 24
DADOS DE GOLPE:	1
GACO:	8
ATAQUE:	Garras 1d4
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Desaparecer
RESISTENCIA A LA MAGIA:	50%
TAMAÑO:	1M alto
MORAL:	Élite(14)
VALOR PX:	420



Un demonio entre miles era más poderoso que el resto; era gigantesco, de 100m de alto, musculoso, con arrasador aliento, tenía la magia más potente y sus tres cabezas parecieron ideales para comandar el mal, este era Walpurgio.

Walpurgio es ahora un esperpéntico monstruo alado de tres feas cabezas, de 1m de alto, envergadura de alas 2m, de cuerpo raquíutico y largo, que causa aversión verlo o que solo esté presente. Se envuelve en brumo de neblina de 3m.

Su pequeño tamaño permite zarpazos de 1d4 pts daño. Sus tres bocas pueden asomar llamas de tamaño de una antorcha para 1d4 pts daño, que pueden prender fuego. Tiene poder de lanzamiento de hechicero y clérigo de N.3°. Es inmortal, cuando reducen sus pocos PG se convierte en brumo de neblina y en 1d4 días vuelve a aparecer.

Muy sensible a la clerecía de Sol Naranja, la cual no tiene que ser de muy alto nivel(N.3°) para ser expulsado de la cercanía.

Historia: En el cielo los dioses malvados hicieron un ardid que encontró el punto débil a los dioses buenos custodios, la ventaja fue a más y los dioses malvados

Fueron más poderosos; estos acontecimientos tienen paralelismo con como estaba el poder en la tierra de Sen, de la caída del Imperio Grande de los Benévulos y Flobiac. Llegó Walpurgis, causa directa de la victoria de los dioses malvados. Empezado Walpurgis se eligió al malvado del Abismo mas privilegiado, este fue Walpurgio y se le coronó Emperador Del Abismo. Seguramente Walpurgio no era el mejor para tan alta función, pero eso no fue el detonante que llevó al fin de Walpurgis, la victoria de los dioses buenos, la manifestación de Sol Naranja y otras bondades que mejoraron Sen.

Walpurgio sobrevivió pero quedó ínfimamente reducido(este es el Walpurgio de esta ficha de monstruo), obnubilado no quiere volver a ocupara el Barranco Del Fin del Mundo y continuó o continua en las Tierras Ende El Océano causando pequeñas acciones terroristas, espiar a los buenos, aconsejar a los brujos y utiliza alguna magia. En cierto tiempo ha sido encerrado en esfera mágica que le han tendido magos buenos. (El DM decidirá en que posición está ahora Walpurgio).

El Emperador Flobiac I Thorson

Semidios Paladín/Mago

FU 18-00/DE 17/CO 17/IN 18/SA 18/CAR 18

Niv30/Alineamiento LB/CA -6/PG 200/GAC0 3/PX 40.000

Estatura 1,95m/Peso 80kg

Piel Pálida/Pelo Rubio/Ojos Rojos

Edad 700 años/Origen Jalengest

Movimiento 16

Armas y armadura: Espada Sagrada* 1d12+10. Armadura completa +10.

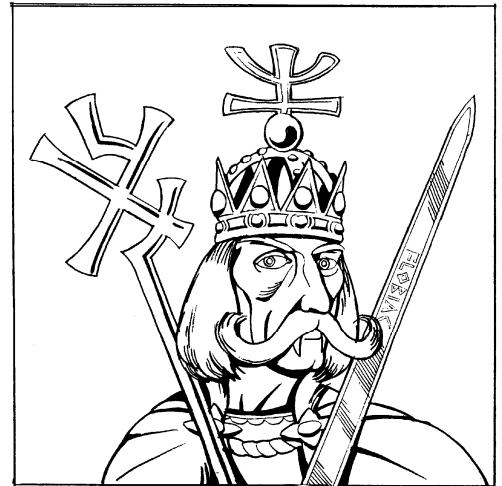
Conjuros hechicero hasta Nivel 9 y sacerdote hasta Nivel 7.

Nota: Estas características corresponden cuando Flobiac quedó vampirizado.

Nació hijo de Thor y de una princesa humana. Cuando era un niño le reconocieron sus desbordantes virtudes y fue muy bien acompañado para terminar incluso siendo Emperador de Jalengest y el cargo más alto de la civilización de Sen, el Emperador Grande.

Flobiac se casa con la diosa Estelada, esta no es malvada pero si su familia y hermanos con los que Flobiac tiene muchas reuniones; a causa de ello los dioses malvados también se infiltran y los buenos le culpan, eso parece ir en conjunto con los problemas y conflictos que empiezan a haber entre dioses y reyes en Sen.

A pesar de permanecer derrotados los dioses buenos, el consiguiente Walpurgis y la derivada tanta guerra en la tierra, Flobiac, que es estandarte de la civilización, fue fortísimo y aguantó más ataques que con los que podría nadie, pero al final uno de sus enemigos consiguió afectarle con vampirismo, este tardó en manifestarse y fue mitigado en gran medida, cuando sus efectos fueron excesivos quedó apoderado de la corrupción y se volvió en enemigo de toda su gente. En una batalla sus paladines, que eran muy poderosos y estuvieron acompañándole, al conocerle el mal se giraron, cargaron y le traspasaron el cuerpo con sus lanzas, los paladines se detuvieron y quedaron contemplando un largo rato como Flobiac estaba completamente ensartado y no moría, cuando se le terminó toda esa vida tuvieron que incinerarle, en la pira se vieron los males que estuvieron acompañándole y de los cuales, la parte esencial, el incorruptible buen Flobiac, se vio liberándose y ascendió al cielo, en el cielo Flobiac ha quedado como un pequeño sol cerca del Astro que sirve de augurio y apoyo a los que el bien defienden.



Solom Sumo Sacerdote del Abismo

Humano Monje gris

FU 17/DE 15/CO 16/IN 16/SA 16/CAR 18

Niv20/Alineamiento LM/ CA 6/PG 75/GAC0 8/PX 10.000

Estatura 2m/Peso 140 kg

Piel Morena/Pelo Calvo/Ojos Negros

Edad 120 años/Origen Barad

Movimiento 12

Armas y armadura: Puñetazo psiónico 4d6. Viste con muchas joyas casi todas ellas son objetos mágicos*.

Conjuros sacerdote hasta Nivel 7.

Es muy poderoso brujo de Barad. Sus victorias al lado de Walpurgio cuando la caída de Imperio Grande le llevaron a ser elegido Sumo Sacerdote del Abismo por la secta de los monjes grises, el cargo más alto de ese culto. Desde Sol Naranja los monjes grises son mucho menos poderosos pero en el Barranco del Fin del Mundo quedan muchos, entre los que se encuentran en las cercanías a El Océano está mandando Solom. Solom es cruel, no aprecia a ninguna gente más que para que se genere Abismo, maltrata también a los monjes grises, algunos de estos están conspirando contra él.



Príncipe Hechicero

Elfo mago

FU 4/DE 16/CO 10/IN 18/SA 15/CAR 18

Niv 20/Legal Bueno/CA -9/PG 40/GAC0 15/PX 15.000

Estatura 90cm/Peso 20 Kg

Piel Clara/Pelo Rubio/Ojos Azules

Edad 50 años/Origen Jushan, luego Jalengest

Armas: Vara mágica* 1d6+8.

Armadura: Túnica mágica* +5 y otros objetos mágicos de protección.

Conjuros hechicero más allá de Nivel9. El Príncipe Hechicero puede lanzar conjuros únicos más que los descritos, el DM puede inventarlos. Su magia le hace prácticamente invulnerable.

Es un niño elfo. Como por una Profecía nació cuando iluminó Sol Naranja.

El Príncipe Hechicero es llamado por muchos nombres, porque los elfos dan muchos nombres y también para representarse en varias partes del mundo. Es el poderoso más influyente de los de los reinos civilizados desde la Vuelta. No ocupa el trono de Jalengest pero es el más escuchado pues se reconoce que conviene más como Emperador

que el que ahora porta la Corona. El Príncipe Hechicero es el heredero a la Corona sin importar que no es de actual familia real, que es elfo y que no es nacido en Jalengest. Se augura prosperidad con él.



Cresta de Dragón

Reptiliano guerrero

FU 17/DE14/CO10/IN15/SA13/CAR 17

Niv15/Legal Neutral/CA -2/PG85/GAC0 4/PX 6.000

Estatura 2m/Peso 70kg

Piel Verde/Ojos Verdes

Edad 35años/Origen Mieer

Armas: Venablo+5* 1d8+8

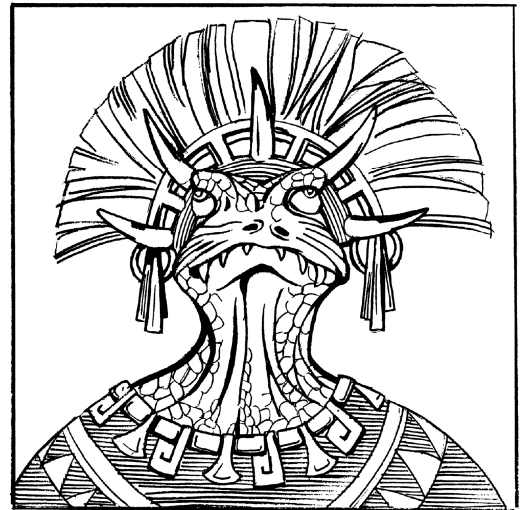
Armadura: Tarja*+3 y armadura escamas*+2

Es gran guerrero pero que tiene que cuidarse y que siempre está rodeado por otros grandes guerreros, dinosaurios amaestrados o algún dragón.

Nació cuando ya había empezado La Vuelta, fue astuto en extremo, arrambló inmensa cantidad de desplazados y se invistió Señor de la Guerra.

Dos hermanos suyos también son Señores de la Guerra en otras partes del mundo. Asentó su creciente Imperio en Mieer, allí es la cantada figura más poderosa. Temido por las tierras civilizadas de alrededor, Jalengest,

Abandimia, Flobiacgaard y Allendia pues por algunos de esos países ha desfilado sus tropas, pero sin más escaramuzas que algún demente que ha sido aleccionado, de momento no le ha interesado esas más secas tierras como regiones de su Imperio, pero algunos de los de su Imperio que no son reptilianos le están pidiendo poblados fuera de las marismas. Será peligroso cuando otro de los suyos herede su trono. Pueden empezar guerras que tendrían difícil final.



Trota Khan

Humano Caballero

FU 15/DE 16/CO 13/IN 16/SA 17/CAR 17

Niv 18/Alineamiento LN/CA -1/PG 70/GACO 3/PX 8.000

Estatura 1,60m /Peso 50kg

Piel Morena/Pelo Negro/Ojos Negros

Edad: 25/Origen: Hordaristán

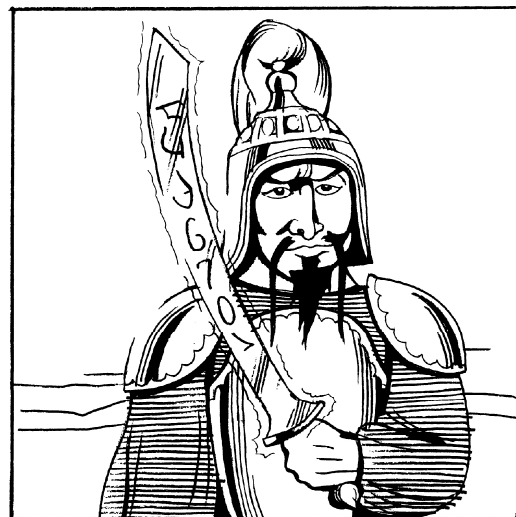
Armas: Cimitarra antepasados +4*. Trota Khan posee una cimitarra que le habla los consejos de sus antepasados, esto le va salvando muchas veces la vida, otras veces le hacen delirar.

Armadura: Armadura placas +3*

Poderes: Espuelas de corcel fantasma*

En la actualidad Trota Khan es el líder más creíble para ser Señor de la Guerra, tener invadido Hordaristán y hacer pactar a la fuerza poblamiento en los reinos limítrofes. Trota Khan tiene muchas facultades y ha tenido mucha suerte de sobrevivir a decenas de traiciones para matarlo. Su estrategia de aceptar a cualquiera y cualquier monstruo en su horda le ha sido necesario para durar hasta hoy. Trota Khan sigue aglutinando gentes, si sigue así podrán invadir lo que quieran.

El origen de su horda es que caóticamente gentes que tuvieron que abandonar Imperio Grande se fueron formando como pudieron y han tenido sangre de dedicarse a quitar su tierra con las armas a algún reino que estaba en paz.



Sol Galpa

Demonio Bárbaro

FU 20/DE 10/CO 18/IN 10/SA 10/CAR 3

Niv 19/Alineamiento CM/CA 9/PG 150/GACO 2/PX 10.000

Estatura 1,90m/Peso 150kg

Piel Roja/Ojos Rojos

Edad 500 años/Origen Zuma

Armas: Mangual gigante 3d6 +8.

Poderes: Conjuros necromante arbitrario Niv9.

Es el Emperador de Aztlacán, Imperio que tiene las mayores ciudades de Zuma.

Empezó siendo un niño tremendamente irascible. Era muy fuerte y también tuvo muy a su favor el azar y la providencia de dioses malvados. Su ascenso al poder ha sido a base de crímenes. Con el tiempo fue obteniendo subordinados y estos fueron criminales, no teniendo que enfrentarse ya personalmente, así su vida fue más fácil de preservarse. Creyendo a los crueles sacerdotes de Aztlacoco se dedicó a comer las vísceras de todos los capitales colonos y poderosos que su gobierno mató. Su maldición fue aumentando y su aspecto físico fue reflejando más y más su interioridad demoníaca, rostro exagerado, cuernos y colmillos prominentes y piel roja y caliente. Puede surtirle un poder como un conjuro necromántico en cualquier momento.

Cuando Imperio Grande la gente huyó de la condenada Zuma, en Walpurgis fue la cima de Sol Galpa, en la Vuelta pocos son los que han decidido vivir en Aztlacán, a pesar de faltarles orden para defenderse de los natjurns. Actualmente Sol Galpa es invencible, ha inmerso en el desastre Aztlacán y a su terrible gobierno de demonios que alientan no se le ve final.



LOS CINCUENTA BÁCULOS. Para muchos son la cabeza del Imperio actualmente. Los Cincuenta Báculos son todos magos que no tienen ningún poderoso encima de ellos menos al Emperador y los Paladines que están aproximadamente al mismo nivel. Los magos son una profesión fácil de perderse corrompido, por eso para la elección de quienes son esos cincuenta magos se prefirió mucho antes la sensatez a ser mago poderoso. Los Cincuenta Báculos se reúnen varias veces al año para trabajar por la estabilidad de la mayoría de las tierras posibles. A continuación algunos de los cincuenta:

Flumanbert

Humano Mago

FU 12/DE 14/CO 16/IN 17/SA 17/CAR 18

Niv10 /Alineamiento LB/CA 7/PG 40/GAC0 15/PX 2.000

Estatura 1,90 m/Peso 80 kg

Piel Atezada/Pelo Cano/Ojos Verdes

Edad 70 años.

Origen Jalengest.

Objetos: Cetro de Subordinación* y varios más.

Conjuros hasta Nivel 5.

Ocupado de política en los palacios es el mago que menos viaja, un testigo fijo y fiable de lo que hay de la burocracia del reino.

La enseñanza de Flumanbert como mentor del Principe Hechicero ha sido muy dura muchas veces, el Principe Hechicero ha ido a atacarle por las sufridas pruebas pero merecían la pena como se le demostró más tarde y han terminado dándose las paces sin resquicios.

Flumanbert es comedido, al principio parece muy severo, eso no es nada cierto como demuestra su humor al poco tiempo de empezada la comunicación.



Nomenus III

Humano Hechicero Alterador

FU 16 /DE 15/CO 16/IN 17/SA 16/CAR 17

Niv18 /Alineamiento LB/CA -3/PG 85/GAC0 12/PX 10.000

Estatura 1,75 m/Peso 70 kg

Piel Clara/Pelo Rubio/Ojos Azules

Edad 60 años.

Origen Flobiacgaard.

Objetos: Red de las aguas* y varios más.

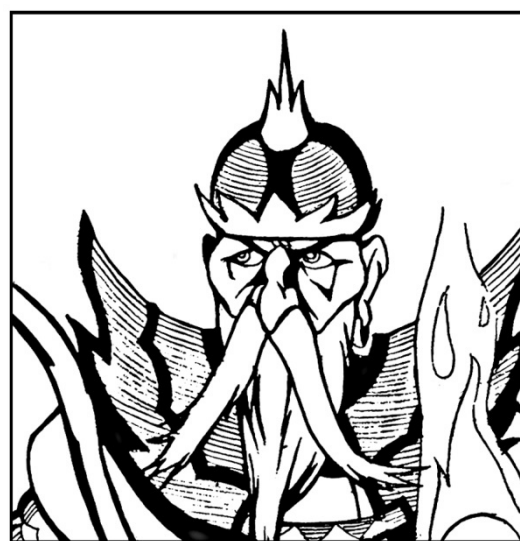
Conjuros hasta Nivel 9.

Desplazó al tonto del anterior monarca y se coronó a sí mismo Rey de Flobiacgaard. Algunos saben que se clona porque está a tiempo en muchas y poderosas funciones.

La actividad de Nomenus en gran parte está enfocada en que Flobiacgaard continúe su relación con Jalengest y otras tierras a pesar de la lejanía y de lo que pasó tras Walpurgis.

Nomenus es responsable de dar y quitar los elementales de agua de Rio Mar de los cuales fue el principal artífice. Se teme por lo que pasará con respecto a los elementales en el futuro cuando Nomenus esté muerto.

Nomenus tiene carácter de protector a ultranza, su responsabilidad con las vidas de mucha gente le ha hecho comportarse y ser así.



Aurarélica

Humana Hechicera Evocadora

FU 7/DE 14/CO 18/IN 16/SA 17/CAR 14

Niv17/Alineamiento LB/CA 6/PG 55/GAC0 15/PX 8.000

Estatura 1,55m/Peso 45 kg

Piel Clara/Pelo Rubio/Ojos Marrones

Edad 90 años(aparenta 20).

Origen Osados, luego Neuland.

Objetos: Barca voladora* y varios más.

Conjuros hasta Nivel 8.

Aurarélica viaja mucho y tiene que meterse con pactos y magias con seres muy variados del mundo y planos los cuales muchas veces no son bienintencionados y son peligrosos. Ha sido acusada de bruja tras sus viajes y ha tenido varios y largos juicios. Aún tiene la suerte de no sucumbir al mal.

Aurarélica aprendió por malas experiencias a hablar lo mínimo con cualquiera que no sea de su profesión y gente determinante para el asunto en cuestión.



Tidusricordamentosin

Gnomo Hechicero Ilusionista

FU 6/DE 16/CO 12/IN 18/SA 13/CAR 11

Niv16/Alineamiento LB/CA 0/PG 60/GAC0 16/PX 7.000

Estatura 1m/Peso 20 kg

Piel Oscura/Pelo Gris/Ojos Cobrizos

Edad 300 años.

Origen Jushan.

Objetos: Especies mágicas* y varios más.

Conjuros hasta Nivel 8.

Es el portavoz de la naturaleza para con los Cincuenta Báculos.

Muchos son susceptibles de que un gnomo sea uno de los Cincuenta Báculos, los electores tienen claro que no están equivocados de tenerle en tal cargo.

Su original magia ilusoria ha salvado muchas veces en Jushan de seres enemigos del bosque. Haciendo ver lo que no hay ha derrotado el avance de un Señor de la Guerra. Cumple sus misiones de los Cincuenta Báculos aprisa, aunque los druidas cuidan del bosque sus conjuros de protección ilusorios que dispone antes de irse son mucha seguridad y tienen una duración limitada.

Tidus es de desorbitante inteligencia, es muy optimista y alegre sin caer en el jolgorio desencadenado de que peca casi cualquier otro gnomo.



Chabau Fu

Espiritu Brujo

FU 18-10/DE 15/CO 18/IN 15/SA 15/CAR 3

Niv10/Alineamiento LN/CA 0/PG 40/GAC0 10/PX 2.000

Estatura 1,5m/Peso 0 kg

Piel Traslucida/Pelo Traslucido/Ojos Oscuros

Edad 500 años/Origen Nachai

Movimiento 30

Poderes: Invisibilidad*. Miedo*. Toque helado*.

Cuando estaba viva fue traicionada y esclavizada por una horda de criminales y juró venganza, cuando Chabau Fu murió, esta se vengó, cuando murió sus dioses le ofrecieron y ella aceptó vengarse y ser un fantasma vengador de los que tan mal se portaron con ella, cosa que cumplió, y de cualquier otra víctima del mundo; cuando ella quiera puede ir donde los muertos ya no actúan en el mundo de los vivos pero aun quiere vengar a quien no puede conseguirlo por su mano(el DM decidirá cuándo abandonará el mundo físico).

Muchas veces Chabau Fu quiere ser contemplada y se le ve, que no es su forma de estar más habitual, y eso aterra, después con sus manos atraviesa el cuerpo de la víctima, cosa que da un inmenso pánico y quita vida.



Pinchónidas

Arpío ladrón

FU 15/DE 18/CO 14/IN 17/SA 12/CAR 11

Niv10/Alineamiento Neutral/CA 3/PG 50/GAC0 13/PX 2.000

Estatura 1,6m/Peso 45kg

Piel Marrón/Pelo Marrón/Ojos Marrones

Edad 25 años/Origen Kolumnios

Movimiento: Andando 12/Volando 30

Armas y armadura: Lanza 1d8, en picado 2d8. Ballesta 1d8.

Pinchónidas es el único caso de arpía masculino. Algunos le llaman Hombre-buitre. De torso, brazos y cabeza humana, grotescas facciones, su pelo parece plumas, patas y alas de buitre. Tiene los poderes de las arpías Canto de arpía* y toque de arpía*. 75% en habilidades de ladrón. Seguramente llevará varios papiros de conjuro que sabe leer para activarlos. Tiene enfermedad por querer acumular más riquezas, esa es la mayor causa de su actividad. Pinchónidas es un egoísta muy listo que sabe aprovecharse de los placeres.

Pinchónidas vaya a la tierra que vaya pronto se encuentra un lugar privilegiado, como en cualquier gremio de ladrones con el que se relacione.



Surganrif

Hombre-dragón Guerrero

FU 19/DE 16/CO 18/IN 13/SA 16/CAR 8

Niv19/Alineamiento CN/CA -4/PG 150/GAC0 1/PX 11.000

Estatura 1,85m/Peso 500kg

Piel Bronceada/Pelo Azul/Ojos Negros

Edad 250 años/Origen Reino Abandonado de Terraфинis

Armas y armadura: Gran cimitarra clavadora* 1d10+5(el que recibe un golpe queda agarrado con esta espada y cada round sufre el daño de ese ataque hasta que supera Tirada de Fuerza) en total +14 a daño.

Armadura de piel de dragón azul* CA-2.

Poderes: Cantrip*, Ceguera*, Miedo*, Retener persona*

Este es un hombre muy extraño. Su padre era un dragón. Es una leyenda en muchas partes. Es un invencible guerrero al que le asoman magias. Es enfermo mental. No tolera orden ninguno. No aprueba compañía de nadie, pero alguna vez Surganrif se acerca a alguien y le dice algo inesperado. Ha atacado a mucha gente y es temido. Tan poderoso es que él solo ha derrotado a una tropa de la guardia. Surganrif va a sus anchas por las tierras. Montado en un dragón amigo suyo voló de El Fin del Mundo a regiones próximas a El Océano.



Desdersirer

Humano Brujo

FU 15/DE 16/CO 16/IN 17/SA 16/CAR 15

Niv 18/Alineamiento NM/CA 4/PG 100/GAC0 10/PX 11.000

Estatura 1,90m/Peso 75kg

Piel Olivácea/Pelo Cano/Ojos Uno amarillo, otro rojo

Edad 300 años/Origen Zair

Conjuros y poderes: De Hechicero y Psiónico hasta Nivel 9.

Armas y armaduras: Bastón mágico*1d4+4. Anillo protección* -4 a CA

Tiene un saco mágico de contención* con una inmensa cantidad de objetos mágicos que desplaza a donde sitúa su laboratorio.

Su compañía con un demonio, debido al cual recibe muchos poderes, ya sabe que le terminará llevando a su perdición.

Ahora se sirve de un homúnculo, varias leucrottas, y goblins y kobolds, pero también logra esclavizar mágicamente a otros muchos seres.

Sigue con su poderosísima videncia a gente que ha tenido la mala suerte de disgustarle en algo(el DM puede utilizar que los pjs fueron sus culpables y que sea él un incansable persecutor de ellos). Es una mala persona. Se pasa el tiempo insultando. Además de observar ha tenido poder de dañar a distancia. Desdersirer pretende enseñorearse de ciertos lugares y consigue estar encima de ellos desde la lejanía. Este brujo ha marcado a algún rey el cual queda condicionado por su hechizamiento.



Canciones de trovadores cuentan que hace medio siglo unos héroes mortales, les han dado muchos nombres, el más común "Los Liberadores", entraron en Las Estancias Celestes y liberaron a los dioses buenos que estaban encadenados por dioses malvados, al estar liberados esos dioses tuvieron suficiente poder para derrotar a los enemigos dioses malvados; por eso terminó Walpurgis, ¿Será verdad? Creo que no. Ronda por Abandimia un loco, si no se lo han inventado otros también, que dice haber sido uno de los héroes que nos consiguieron tan colosal Victoria y que , ja, ja, ja, además va pidiendo convencido a los reyes de varios países como recompensa por ello un palacio para si mismo.

LOS LIBERADORES

Reflexus Dirianti

Duende Mago

FU 5/DE 16/CO 13/IN 18/SA 17/CAR 16

Niv18/Alineamiento LB/CA 7/PG 35/GAC0 16/PX 10.000

Estatura 95cm/Peso 14kg

Piel Clara/Pelo Castaño/Ojos Marrones

Edad 150 años/Origen Sifria

Armas y armadura: Vara mágica* 1d20. Camisa mágica +2.

Conjuros hasta Nivel 9.

Poderoso mago, el más poderoso del grupo. Reflexus con su gente feérica ha buscado en varias ramas el mejor conocimiento mágico, mientras ha esperado cuando practicarlo, esas pocas veces han producido grandes cambios. Reflexus buscó y creyó saber que los otros tres personajes eran el apoyo que hacía falta para el objetivo de liberar a los dioses. Habida hechas las suficientes preguntas al Astro que le contestó todas, se ocupó de conjurar un disco de levitación que calculó que llevase exactamente y tan alto como a las Estancias Celestes a los cuatro héroes, ese ejercicio tuvo éxito. A Reflexus le sobresalían magias de su contorno de tan preparado como iba, fue gastándolas para atravesar umbrales y al final hizo estallar el conjuro de las cadenas. Como recomendaron los dioses ya liberados los héroes subieron al disco y bajaron a tierra, mientras un combate sin precedentes entre dioses empezó allí arriba.

Reflexus entiende que no tendrá ninguna misión hoy por hoy y se ocupa de aprender pacientemente magia viajando y disfrutar de la vida en su arbolada.



Goldo Cantorrodado

Enano Guerrero

FU 17/DE 7/CO 17/IN 9/SA 14/CAR 6

Niv8/Alineamiento LB/ CA 2/PG 55/GAC0 12/PX 1.000

Estatura 1,35m/Peso 60kg

Piel Marrón/Pelo Cano/Ojos Verdes

Edad 210 años/Origen Sifria

Armas y armadura: Alabarda 1d10+1, 2d6+1. Martillo de guerra +1.

Armadura de placas.

Es un soldado muy experimentado que conoce mucho como usar las armas, ha sido durante décadas soldado de infantería del ejército de los enanos de la Casa de Vestre, en primera fila con la alabarda. Goldo es alguien muy fiable y de los mejores combatientes que encontrarse en casi cualquier parte. El que estuviese Goldo en la misión no tuvo ninguna utilidad más que el grupo se creyese protegido, pues no hubo ningún combate.

Goldo duerme muchas veces con el casco puesto y, las veces que no lo lleva puesto lo utiliza de cojín, aunque es muy incómodo, es una de sus múltiples ideas cerradas.

En la actualidad es capitán de varias patrullas de guardias humanos sifrios.



Utris Barklait “Flechacentro”

Humano Ladrón

FU 14/DE 18/CO 11/IN 15/SA 8/CAR 16

Niv12/Alineamiento NB/CA 5/PG40/GAC0 15/PX 2.000

Estatura 1,70m/Peso 60kg

Piel Bronceada/Pelo Rubio/Ojos Azules

Edad 30 años/Origen Jalengest

Armas y armadura: Espada corta 1d6y espada corta 1d6. Arco largo 1d8.

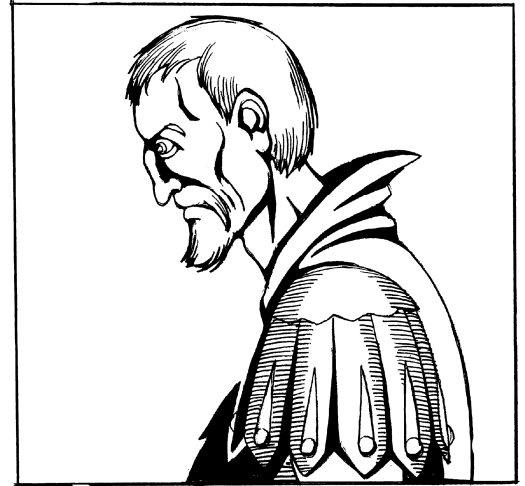
Armadura de cuero.

Su astucia y sentido común le han hecho, muchas veces como a Reflexus, ser líder de aventureros. Utris ha tenido un ritmo de vida vertiginoso.

Utris es muy tenaz combatiente a distancia y hábil en subterfugio y manipulación. Su madre era parte de un grupo de bandidos donde este se crió. Como pasa muchas veces a los miembros de grupos de bandidos, uno tiene que huir o ser asesinado, por eso dejó de pertenecer a la banda. Hubo

la casualidad de que conoció a Reflexus que le valoró bastante bien y le recibió como parte del grupo. En la misión Utris no lanzó ninguna flecha, si fue necesario para abrir las cadenas de Balder, que como suponía Reflexus tenían antimagia, este dios ya liberado tuvo la posibilidad desencadenar el resto.

En la actualidad tiene 80 años y de recibir tantos varapalos tiene locura y se dedica inútilmente a pedir tesoro por la misión de haber liberado a los dioses.



Rodara Pum

Cíclope Clérigo

FU 18-90/DE 6/CO 10/IN 7/SA 16/CAR 8

Niv10/Alineamiento LB/CA 6/PG40 /GAC0 12/PX 1.500

Estatura 2,40m/Peso 200kg

Piel Ocre/Pelo Violeta/Ojos Negro

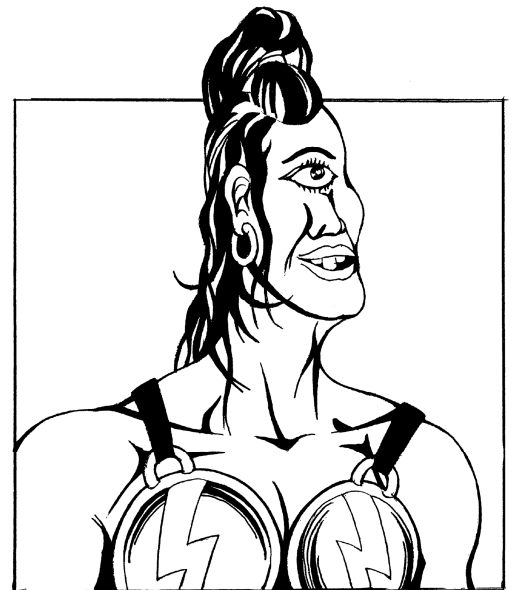
Edad 16 años/Origen Kolumnios

Armas y armadura: Mayal gigante 3d4+4. Piezas de hierro.

Conjuros hasta Nivel 5.

Es una sacerdotisa de Zeus. Es una de esos ciclopes excepcionales que tienen mente inteligente similar a los humanos, no como los toscos y violentos otros ciclopes. Rodara a través de los vientos habló con el dios Noto y tuvo constancia de la situación de que estaban aquellos dioses encadenados, pero por supuesto ella sola no podía hacer nada, contrastó sus sapiencias con Reflexus y llegaron tan lejos como practicar la misión. En Las Estancias Celestes hablando con los dioses presos hizo de guía, algunos de sus rezos fueron necesarios para atravesar umbrales, allí estuvo imbuida de fuerzas pero ninguna vez tuvo que enarbolar su mayal.

Los ciclopes tienen corta vida, Rodara lleva años muerta.



PUERTOPOLIS

Una de las ciudades más grandes de Sen. Más de un millón de habitantes. Si bien de por sí Sifria es poco centralista, aun menos tiene ese carácter Puertopolis. El gobierno sifrio no es posesivo, no está reglado para ello, ni tiene suficiente peso para no dar la doble carta: “Ciudad Libre y Ciudad Sifria”. Puertopolis tiene su propio gobierno, el cual necesita y ayuda a Sifria y a las naciones que comunica. La existencia de Puertopolis da la mayor parte de recaudación de impuestos del gobierno de Sifria. Es la cosmópolis de Sifria y es utilizada para enviar y recibir sus mercancías por mar las adyacentes tierras de Fjordland, Lagonia y Hordaristán y recoge mercancías del noroeste del Océano. Puertopolis crece rápidamente desde que empezó La Vuelta, y el gobierno de Sifria no detecta la llegada de familias que viene desde que el mundo civilizado se redujo.

Está Puertopolis situado estratégicamente, es el único lugar marítimo de Sifria, en la desembocadura del Río Vertebro. Río Vertebro es muy navegado, también gran parte de sus afluentes, utilizado por sifrios de cualquier punto geográfico y por comerciantes de Hordaristán, Abandimia y Lagonia, dando esto importancia mucha a la ciudad. Se han hecho varios puertos escala solo para descargar finalmente en Puertopolis.

El mar que está en la vereda es muy rico en pesca. Las aguas de Puertopolis son de uso de Sifria, Fjordland y Lagonia.

Toda Puertopolis está amurallada, tiene muchos fortines, el puerto también está cubierto de torres y fortines.

En muchas partes de la ciudad se construyen edificios de hasta cuatro plantas que comparten pared en toda una manzana. Todas las calles están adoquinadas. Hay continuo personal de limpieza. La guardia está muy presente. La guardia de Puertopolis es la Guardia Sifria.

El barrio gubernamental es muy lujoso, las aceras son de piedra fluorescente, las farolas son esferas de cristal de luciérnagas de bosque de Jushan.

La zona administrativa tiene en la misma gran plaza que hunde su escalinata en el mar, entorno está lo político, lo religioso y lo militar. La zona administrativa tiene la arquitectura colosal.

En la zona administrativa están los edificios, la Bóveda del Parlamento, del cual parte lo más básico del gobierno de la Republica, la Gran Sala del Ayuntamiento que decide sobre la ciudad. El Templo de Sol Naranja, tiene una bóveda muy grande que sorprende como pudo ser construida. Cerca de la zona administrativa está el complejo militar que tiene enfrente un puerto exclusivamente del ejército.

En el 50DSN están construyendo un gran puente hasta Lagonia, en el que cada pilar está coronado por dos torreones, la esperada parte central desaparecerá mágicamente para paso de barcos. La mayoría de los empleados son albañiles enanos. En algunos meses en el golfo se forma un aire cálido, la causa del agua cálida se dice que es una propiedad del interior de las aguas. Las criaturas acuáticas dicen que del lecho marino aparecen fuegos a altas temperaturas. Del lecho marino, al agua, del agua, a la atmósfera y de la costa, a Puertopolis. Esto causa niebla, es causa de lluvia y en invierno alivia las temperaturas. A este efecto lo llaman “Veraneado”, si coincide en verano, las temperaturas pueden llegar a 40C. Los desconocedores lo llaman bendición, en realidad es una causa geológica.

Todos los jueves hay mercado. El mercado multiplica la gente de la ciudad. El mercado está situado en una explanada que queda dentro de las murallas de la ciudad. La Gran Feria tiene lugar en la explanada. Esta dura dos semanas en verano. Durante la feria la ciudad aumenta exponencialmente de gente. A pesar de montarse hostales para tal evento, siempre resultan pocos o caros y mucha gente duerme en las calles. Aumenta la delincuencia, la guardia está desbordada de actividad y vienen guardias de otras partes de Sifria y guerreros y espías que contratan. Los asaltantes de caminos, muchos de ellos ogros, tienen preparadas emboscadas para esos días de continua venida de mercancías. Guerreros contratados tienen mucho trabajo como guardianes esos días.

Puertopolis tiene un cementerio. En Puertopolis siempre ha habido un hospital. Hace cinco años se inauguró un nuevo hospital, este es muy grande y bien atendido, los crónicos viven allí y todos los gastos son pagados por los impuestos que cobra la ciudad y Sifria. En Puertopolis hay también un orfanato grande y bien atendido.

A los de Puertopolis les disgustó que los guerreros ocupasen cualquier lugar de la ciudad, esto propiciado por la violencia de muchos guerreros, así hicieron un cuartel, diferente a los cuarteles de la guardia, donde de forma barata los guerreros pueden hospedarse y entrenar, cuando este queda pequeño (y es muy grande), también dentro de la parte amurallada, pero desierta de casas, sitúan tiendas de campaña de forma gratuita.

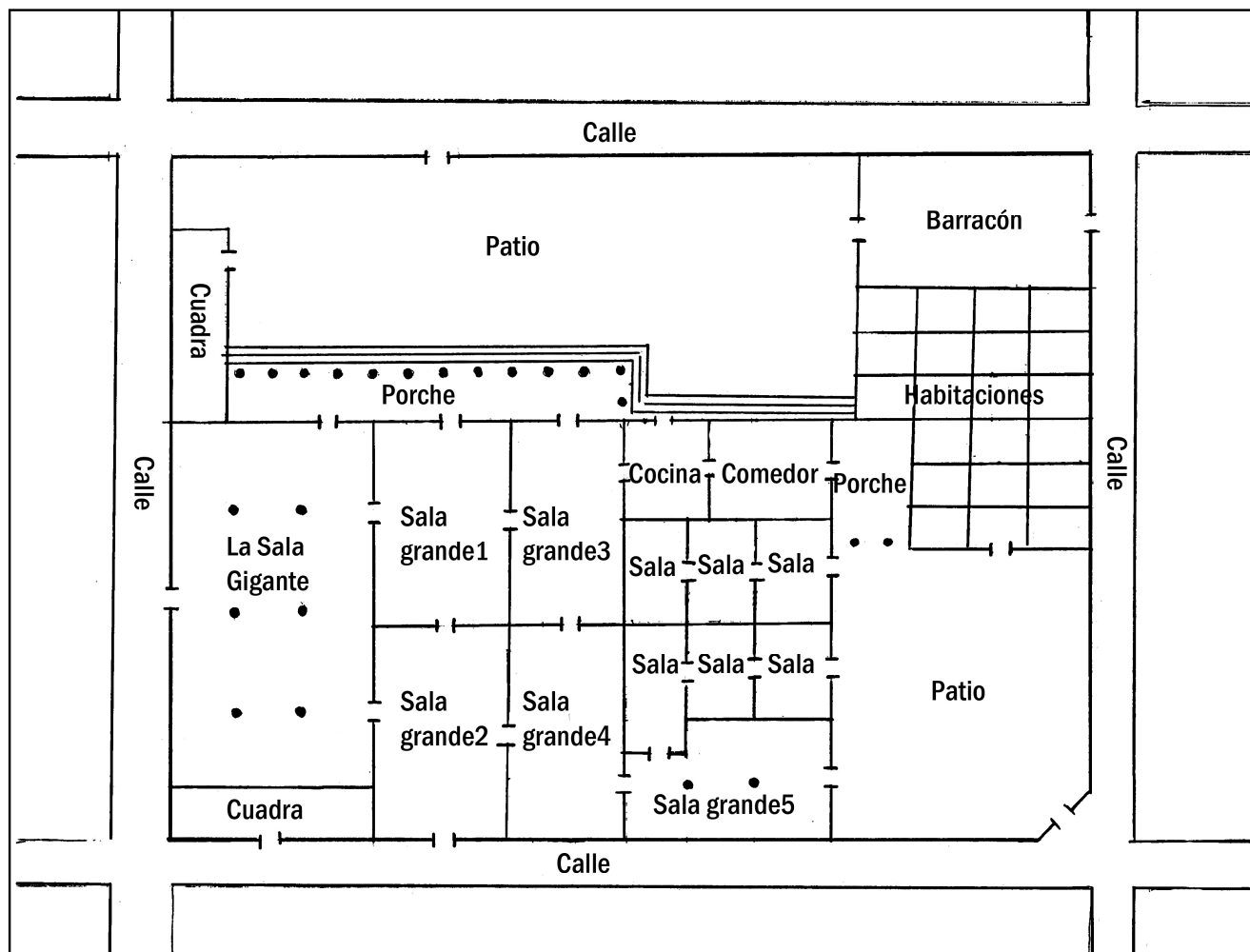
Puertópolis



Toda ciudad muy grande y más si es una cosmópolis tiene un Edificio de los Aventureros. Toda esa gente (los aventureros) son de cualquier clase, poderosos y también muchos peligrosos, así que las autoridades de la ciudad prefieren darles el alojamiento gratuito para tenerlos alejados del resto de los ciudadanos. Las salas las utilizan para permanecer aventureros, los de peor calaña son los que se hacen dueños del mayor espacio de estos. Un Edificio de Aventureros es peligroso dentro de este, los tabiques salen muchas veces volando por algún conjuro mágico. El patio es utilizado para duelos, no falla, siempre hay gente que quiere gresca y cavan en el patio para meter cadáveres de contendientes que perdieron su vida asesinados. Hay que estar muy mal para atreverse en meterse en el barracón general. Las habitaciones no son buen sitio, los pestillos están saltando rotos cada dos por tres porque alguien irrumpe a la fuerza y ya no quieren poner más inútiles pestillos si es que tienen incluso puerta. Hay dos cuadras, una de ellas para animales voladores pero no son suficientemente espaciosas para muchos animales. El Edificio de los Aventureros sirve a los contratantes para elegir a los aventureros más poderosos, utilizan que los aventureros se enfrentan y el que gana es contratado para la misión. La higiene es ínfima, no se atreven a entrar a limpiar, algunos aventureros limpian algo de donde tienen que estar ellos mismos. La cocina se rompió y no tiene uso desde casi que la montaron. El comedor es como otra de las muchas salas, para que sea ocupada por los más bravucones y fuertes.

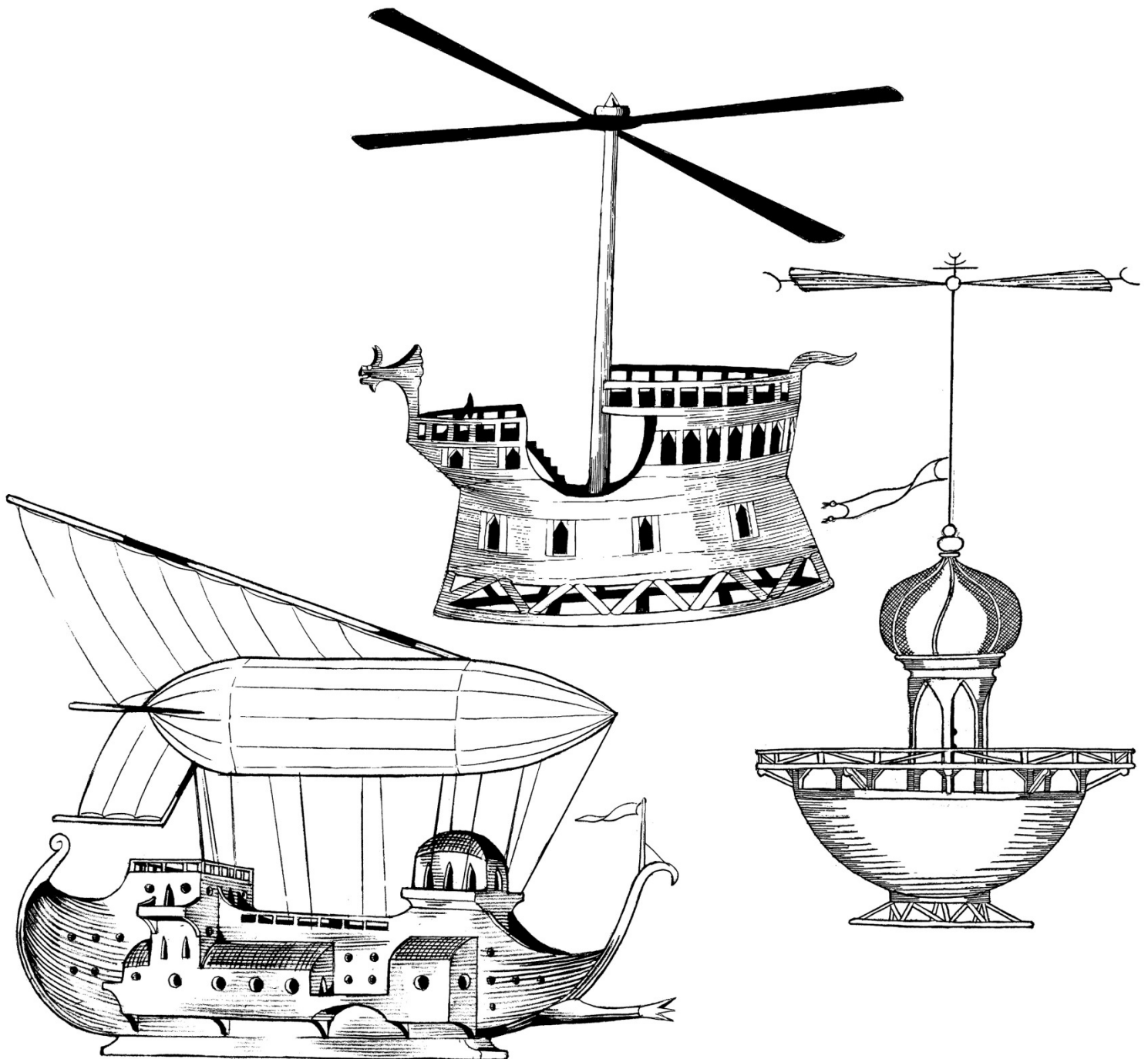
“Edificio de los Aventureros”

5m



LAS NAVES VOLADORAS

Desde hace un siglo no ha servido de nada el gran trabajo de intentar construir naves voladoras, todas las que funcionan son de más de cien años de antigüedad, las naves que se ven viajando son de las mejores que hubieron porque después de tantos años aún están funcionando. Las naves voladoras son codiciadísimas, el rico que tiene una no quiere desprenderse de ella por ningún precio. La razón de que es un esfuerzo vano volver a hacer naves creen la mayoría de los ingenieros que es porque un tipo de magia ha dejado de existir drásticamente en Sen; tienen claro que el “imán de la levítica” ya no coincide con su materia prima por mucho que se ha estado buscando por mineros, alquimistas y otros oficios. También no ha merecido seguir buscando imán de la levítica porque consultados los Oráculos estos han venido a reconocer que no existirá un futuro en el que los vehículos vuelen. La mayoría de las veces los dioses no han contestado al respecto del imán de la levítica, algunos clérigos han recogido que los dioses Solmanente y Alveolari hicieron una excursión a la tierra de Sen para dejar sin ser imán el mineral de la levítica alegando de que desapruében que los humanoides suban a las Estancias Celestiales y otros lugares divinos en los que dan de temer el poder ser conquistados. El mineral de la levítica es metálico, muy brillante, es necesario de estar en partes de los motores y lugares rotativos. Las naves voladoras son de materiales ligeros, sobretodo de maderas ligeras y yesos porque lo muy pesado no flota en el aire, y se crearon varios tipos de propulsores, hélices, globos y turbinas para la función de desplazarse. Los objetos místicos que se han colocado en las naves voladoras no han tenido ninguna utilidad práctica. Desde que se hizo un motor para dirigir peso desde el metal de la levítica se revolucionó, en Jalengest sobretodo, la creación de naves voladoras, hasta que drásticamente tras pasados esos cincuenta años de grandes construcciones ya no sirvió trabajarlo más; las más espectaculares naves voladoras no han podido ni podrán zarpar porque fueron hechas posteriormente a que cesó la propiedad del metal imán



NUBES BOTADAS

Existe un medio mágico con un tratamiento con arena mágica practicado por ciertos magos de detener nubes y con otro tratamiento añadido a esta de hacerla un cuerpo algo sólido que no se disgregue.

Andar por la nube botada es posible pero dificultoso y peligroso porque la nube se hunde, deja atrapado dentro o deja caer al que la anda, por ello, lo mejor que se puede hacer a una nube botada, es situarle encima una plataforma con cierto diseño que no se hundirá ni volcará. Es muy difícil llevar a una nube materiales de construcción y estar sobre esta trabajando, si además ya fue muy difícil haber conseguido subir en ella cualquier persona.

Ciertos genios además de poner una plataforma a la nube han utilizado esa plataforma como cimiento de un edificio, hay algunas casas de un pueblo sobre la plataforma, o un castillo.

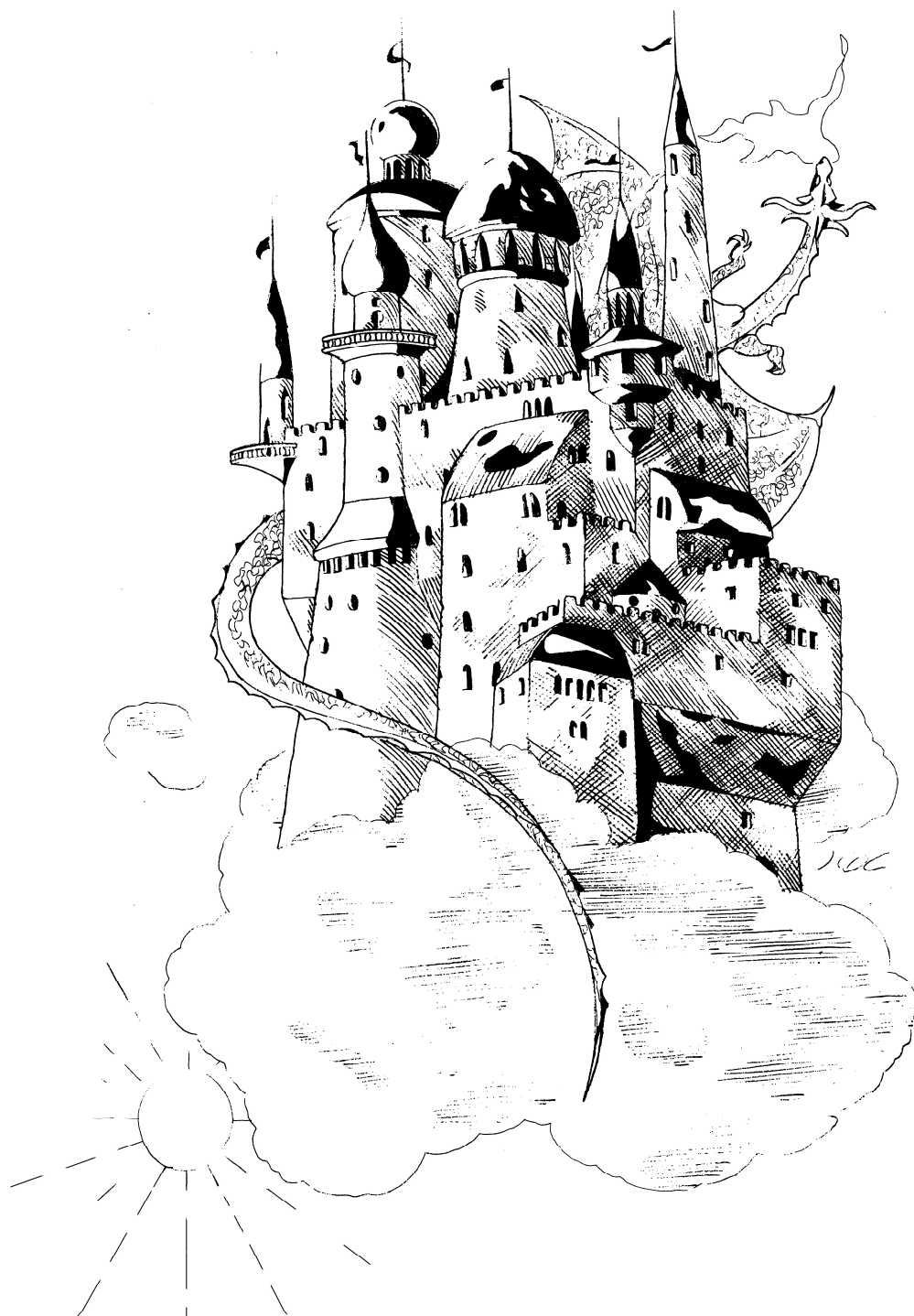
El poblamiento de nubes tienen también dificultades como sustentarse de productos los que la habitan y de salir y entrar volando de ella.

Las nubes suelen ir a la deriva y sus pobladores perderse y allí arriba terminar muertos por falta de recursos.

Unos pocos buenos técnicos y pilotos, aunque muy lentamente, las han movido a lugares guiados, algo de muy difícil éxito.

Se ha utilizado algo al respecto de la ciencia sobre las nubes botadas para haber hecho edificios sin nube y que estuviesen suspendidos en el aire, y también algunos de estos edificios están levitados por metal de la levítica y por otras distintas formas de magia.

Silfos y gigantes de las nubes han venido a ser los humanoides que más se han interesado por habitar nubes.



ACANTILADO

DE LOS HERMANOS

Es el acantilado grande más próximo a la gran tierra de Sen, se encuentra a 5.000km del Barranco del Fin del Mundo.

El borde del Acantilado es muy espectacular pues un drástico barranco de una caída que no se ve fin más que cubrirse de neblinas lo tiene circundado. Muchos ríos caen al barranco, impresionantes cascadas.

Lo más sureño es terreno abrupto con quebradas de menor elevación que cuando es algo más al norte y recortan las altas montañas. Al terminarse las montañas hay un gran bosque en el que los mismos árboles ejercen de reyes. El centro son lagos y marismas. Las tierras bajas y con colinas están todas cubiertas de hierba alimentada por las cuantiosas lluvias.

Es una incógnita porqué muchas especies del gran Mundo de Sen están presentes en el Acantilado de los Hermanos.

Las temperaturas dependen de la elevación del terreno, no de la distancia cardinal. El clima es frío en el montañoso sur y este, que tiene muy duros inviernos y se forman hostiles seres de hielo, entonces mucha gente migra a otros puntos geográficos en esa estación; es más templado en el norte y oeste donde en verano caen abundantes lluvias que muchas veces inundan.

El Acantilado de los Hermanos fue descubierto por humanos de Jalengest cuando llegaron al Barranco del Fin Del Mundo y quisieron ocupar más tierras.

Huyeron cuando cayó Imperio Grande unos humanos hacia las tierras interiores de Sen y otros subieron en animales voladores, como águilas bicéfalas y dragones buenos, al Acantilado de los Hermanos.

Lo llamaron el Acantilado de los Hermanos porque la población fue de pocos miles de individuos humanos, estos se reprodujeron con endogamia, los rasgos de los descendientes degeneraron y adquirieron taras muchos de ellos, convirtiéndose en menudos, otros parecen humanos normales como sus abuelos inmigrantes, unos pocos han adquirido otra morfología y son enormes.

Con los años no ha habido decrecimiento de población humana, ha recibido inmigración y casi ninguna emigración, estuvo independiente a las luchas del gran mundo de Sen y al triunfo de los malvados en Walpurgis aunque la licantrópía afectó. La venida de refugiados por la caída de Imperio Grande se ha terminado prácticamente toda y hace años que está estabilizada la población de orígenes.

En el Acantilado de los Hermanos los que parecen humanos normales se les han denominado “limpios”, los de rasgos de menudos “guarros”, esos términos han variado culturalmente y se dice “limpios” y “guarros” para describir el comportamiento no la forma física.

Al norte está la mayoría de la población de menudos, el gobierno son Ciudades-Estado aliadas. Generalmente cuanto más al sur los humanos tienen rasgos menos feos y ascendidas las montañas es poco probable encontrar menudos y empiezan a encontrarse enormes, en esas tierras las gentes están conformadas con pequeños reinos. Hay un pequeño reino de enormes, pero la mayoría de esta raza vive en aldeas dentro de reinos de otras gentes.

Al este está la península y Reino de Perno, habitado sobretodo por humanos que no tienen nada de menudos ni enormes.

Otras razas que no son humanos son muy poderosos en algunas regiones.

Los silfos son humanoides corrientes. Una leyenda cuenta que llegaron al acantilado montados en viento. Estos estuvieron en el Acantilado de los Hermanos antes que los humanos e hicieron gran civilización, los elementos de esta cultura más etéreos como ellos y no tienen problema en ir y venir, por eso se tornaron más contundentes los humanos posteriormente.

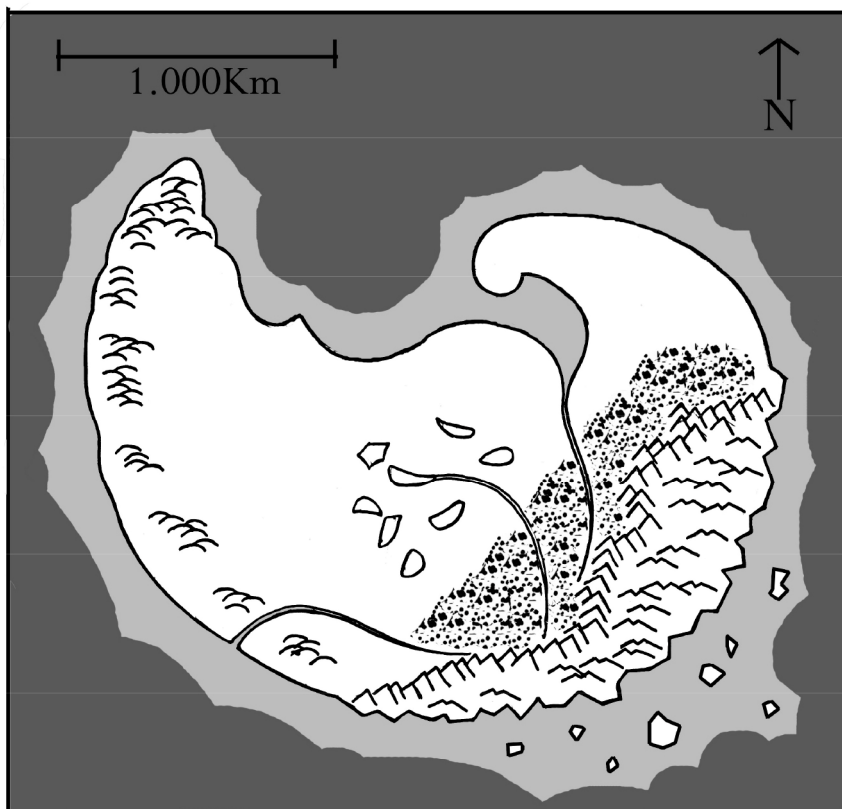
Primitivos y fieraes siempre han sido más periféricos a la tierra de Sen y debieron encontrar una forma de llegar al Acantilado de los Hermanos pues cuando se extendió Imperio Grande a esa tierra, primitivos tenían desde tiempos antiguos cementerios, cuevas y chozas. Los primitivos han sido desplazados a las tierras menos preferidas para asentarse.

Los fieraes prosperaron cuando devino Sol Naranja prontamente y exponencialmente conquistando muchas ciudades a consta de amedrentar a los menudos, adquirieron cultura prestada y se hicieron reinos no menos importantes que el de sus vecinos, unos años han estado guerreando, y existe dificultad de estar en buenas relaciones, en la mitad del norte las Ciudades-Estado fieraes comparten polémicamente la misma Republica.

Dragones, sobretodo los allí más comunes dragones pardos, tienen cuevas en los acantilados, son grandes peligros y reducen las posibilidades de las otras especies. Los menudos, que son especialmente temerosos, tienen casas de arquitectura muy reforzada por ello.

Los abundantes khuns intentan cazar a los organizados defensores que son los seres civilizados.

Al sureste del Acantilado de los Hermanos hay pequeñas peñas más bajas que están a una altura que aún sobresale del manto de neblinas. Algunas peñas son del todo la cueva de un dragón, hay algunas en la que algún antiguo brujo es señor.



TIERRA DE LLANOMONTE

El mundo de Llanomonte está arriba de un barranco que surge sobre el Abismo, estará situado a unos 10.000km al sur del gran mundo de Sen.

Seres y gentes estaban en el sur del gran mundo de Sen huyendo de la gran plaga vampírica y subieron a la Montaña-Pirámide, esta se movió, se cree por voluntad del Mago Supremo, navegó como un barco encima del manto de neblinas y ancló en el borde de Llanomonte. La comunicación con la gran tierra de Sen desde aquello no existe. Ningún humano logró partir con la Pirámide-Montaña, ninguno vive en esa tierra. Al principio cíclopes, minotauros, faunos y centauros huyeron por un lado, quedaron arrinconados en la Montaña-Pirámide defendiéndose como pudieron, el Mago Supremo les mantuvo esperando hasta que llegaron enanos de las estepas, gigantes, goblins y reptilianos mientras se estaba ocupando inmensamente de animales de todo tipo y también monstruos porque si podrían no sufrirían los efectos de la plaga vampírica, entonces la Pirámide-Montaña salió. El Mago Supremo es la gran figura histórica y legendaria de ese mundo, admirado como un dios por los habitantes de Llanomonte pues les salvó.

Los dinosaurios son las únicas especies que habían antes de la llegada de la Montaña-Pirámide, los dinosaurios hostiles han sido casi llevados a la extinción, se conservan los que sirven como ganado de los que se obtiene mucha comida. Es un cielo con muchas aves, rapaces, los gigantes roc, y aves gigantes entrenadas que hacen posible los viajes en montura alada. Unas especies y razas inteligentes ocuparon originariamente las tierras bajas y otras las altas, eso cambió y son en ambas tierras autóctonos desde siglos.

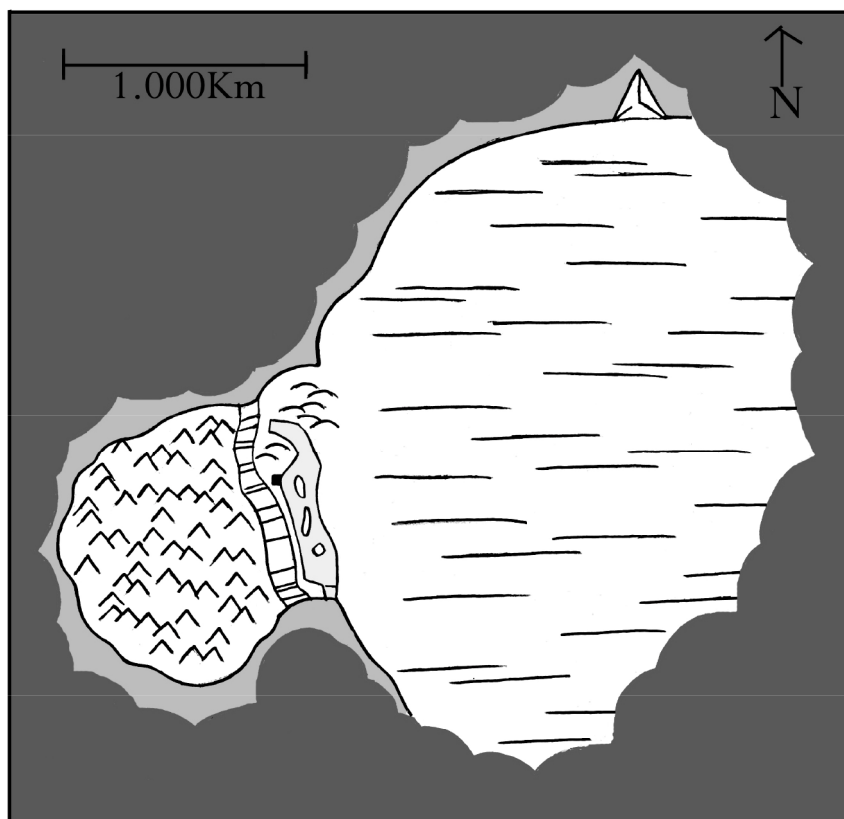
Las razas del mundo de Llanomonte que pueden ser pjs son: Cíclopes, minotauros y gutgoblins(más comunes en tierras desérticas); reptilianos(prefieren lo húmedo y cálido); faunos, enanos de la superficie, gutgoblins(razas más montañosas).

Las tres grandes regiones de Llanomonte son: El Macizo, Marlago y El Llano. Es preferido para habitar la fértil cercanía al lago, las tierras montañosas son las segundas, el Llano es lo más extenso y lo de menor población. Los terrenos y climas de cada región son muy diferentes:

El Macizo, este está todo en una península de ancha área y a alta elevación tras un barranco ocupado casi todo por montañas y sus valles cubiertos de bosque. Sus inviernos son largos y fríos, en general con nevadas si los vientos vienen del norte y lluvias si vienen del sur, los veranos son frescos y cortos. En el Macizo cada especie se ha procurado un reino para sí. Los enanos de la superficie(eran enanos de las estepas en el gran mundo de Sen) son la raza civilizada que más asentamientos tienen en el Macizo, estos viven sobre, no bajo las montañas. Gutgoblins, son aceptados a vivir en valles próximos, estos están depurados del mal y allí son muchos, más no los de las tribus que viven bajo el Macizo. Cíclopes, minotauros y faunos se convirtieron en autóctonos. El Imperio de los gigantes quiere expandirse por el Macizo, pero son detenidos una y otra vez antes de subir el gran barranco o si no en los pasos montañosos.

Marlago, la diferencia de los altos aires y fríos del Macizo y bajos y calidos de El Llano producen una atmosfera constantemente nublada(no tiene nada que ver con las neblinas del Abismo) y lluviosa, entre cálida y fresca y la vegetación es muy densa, frondosas islas dentro del mar, con una gran cascada(¿habrá mar bajo esta?), el bosque fue talado en su sección oriental para servirse de huertas, canales llevan agua hasta donde más se puede; en Marlago están las ciudades de mayor población de ese mundo, de carácter cosmopolita pero que se guardan de no dejar entrar enemigos; es un reino de relativamente poca extensión pero con formidables murallas y gran ejército que está consiguiendo detener el Imperio de El Llano.

El Llano es la parte más grande del mundo, es muy caluroso, desértico y demasiado próximo a las neblinas del Abismo, casi todo es una llanura en la que sólo se encontrará arena y piedras. El calor es constante, el invierno no existe. Desde el centro el terreno cobra una ligera pendiente que hace que sea tan bajo en el este y sur que se pierde hundido en las neblinas del Abismo desde las que suben males. En medio de la llanura hay fosos profundísimos y esos están ocupados por las neblinas que subyacen. Los gigantes son poderosos en El Llano, reyes gigantes están unidos en lo que llaman el Imperio. Esfinges, elegidas entre los sabios y benevolentes reinan entre cíclopes y minotauros, las razas civilizadas que viven en El Llano, contrarios a los gigantes; los cíclopes más inteligentes(raza descrita como raza de pj) consiguen dirigir a sus irracionales hermanos los cíclopes comunes para la guerra que les tienen los gigantes. Las neblinas del Abismo muchas veces se alzan animadas, un fenómeno parecido levanta arena del Llano próxima a las neblinas, hay quienes han sabido utilizar esos seres para construir golems de arcilla. El Abismo ha convertido varias especies en momias. Seres traidores, como arpías y lamias, guían a gente a su perdición. Simios viven entorno al mar, unos se han adaptado y recorren grandes distancias en el desierto.



DRACONIA

Hay muchas peñas de dragones entorno a Sen, una de ellas es el archipiélago de mesetas sobre el Abismo de Draconia.

La causa de los distintos climas entre mesetas es sobre todo la altura, la Meseta Alastán al nordeste es templada, la Meseta Raizal al sureste más cálida debido a que es más baja, la Meseta de Vulcanis al oeste la más baja y cálida, la Meseta de Terrafinis al este la más alta y fría.

Los dragones no encontraron provecho que les convenciese de la naturaleza y tenían maldad, así que destruyeron y destruyen mucha de esta por eso no hay bosques en Draconia. En parte de Draconia hay hierbas y arbustos de rápido crecimiento, total desierto y algunos pequeños árboles por el cese desde tiempo de aliento de dragón. Los dragones, que son los grandes depredadores, hacen que sean pocos los otros seres vivos de esas tierras. Como en todas las mesetas los animales grandes han sido cazados hasta la extinción por los dragones. Draconia tiene poca población civilizada, no hay ni una sola ciudad.

En todas las mesetas y peñas está claro que los dragones son los reyes.

Algunas aves y animales pequeños. Es característico por muchos insectos, algunos de ellos gigantes.

La población humanoide llegó a Draconia montada en dragones buenos unos y traídos como esclavos en jaulas por dragones malos para en lo que estos no podían trabajar. Durante años los dragones estuvieron secuestrando humanoides del gran Mundo de Sen y llevándolos a su hogar en las Mesetas. Muchos terminaron huyendo y por eso cesaron de ser esclavos y se convirtieron en perseguidos.

Antiguamente hubo una gran guerra entre dragones buenos y malos: Los dragones buenos fueron derrotados hasta la total extinción. Varias veces se han armado los humanoides para batallar contra los dragones, los dragones son los definitivos ganadores. En su antigua historia hubo mayor civilización de humanoides y en la superficie, esto cuando había dragones buenos, la desaparición de estos últimos llevó al inevitable abandono de los edificios que aun existen en ruinas. Hace muchos años un rey enano consiguió la Meseta de Alastán para los humanoides; victoria que no dio ni tiempo a celebrar pues pronto volvieron los dragones y reconquistaron.

Antiguamente hubieron elfos de muchas razas, ahora solo hay elfos oscuros y mestizados, llamados elfos tostados, estos son más o menos benevolentes. Reptilianos llegaron invitados por dragones para poder perseguir a los otros humanoides, reptilianos son y han sido útiles a los dragones pues pueden desplazarse a lugares de anatomía humanoide. Muchos reptilianos son buenos y hacen sus vidas sin los dragones. En Draconia hay unos héroes paladines que son llamados “matadragones”, los más respetados entre los humanoides.

La mayoría de la gente vive bajo tierra, en cuevas y mastabas, algunos se atreven a hacer cabañas en la superficie, estas pronto terminan siendo destruidas por los dragones. Los enanos tienen los más monumentales pueblos de todas las mesetas. Las casas suelen ser aprovechando brechas del suelo y luego construidas totalmente cavadas, como tienen muchos enanos, o en mastabas, sin vanos, totalmente construidas, como tienen muchos humanos. Son lugares seguros de los dragones, por pasillos como esos no caben dragones. Dragones magos entran convertidos en seres pequeños, con esa forma pueden alcanzar al habitaje subterráneo.

Cuatro son las mesetas de Draconia:

La Meseta de Alastán tiene muchos ríos y charcas, lluviosa de temperaturas frescas. Herbarales, campos de prado. Semillas son tiradas por los humanoides para si en la próxima salida a la superficie pueden hacer una rápida cosecha. Mayoría de elfos y enanos.

La Meseta de Raizal. De suelo muy irregular. Matorral seco, arbustos y espinos. La Meseta de Raizal es cavernosa, por ello acogieron a más humanoides. Humanos y bicefalos son mayoría en esta meseta los cuales también han conseguido habitar en la Meseta de Alastán.

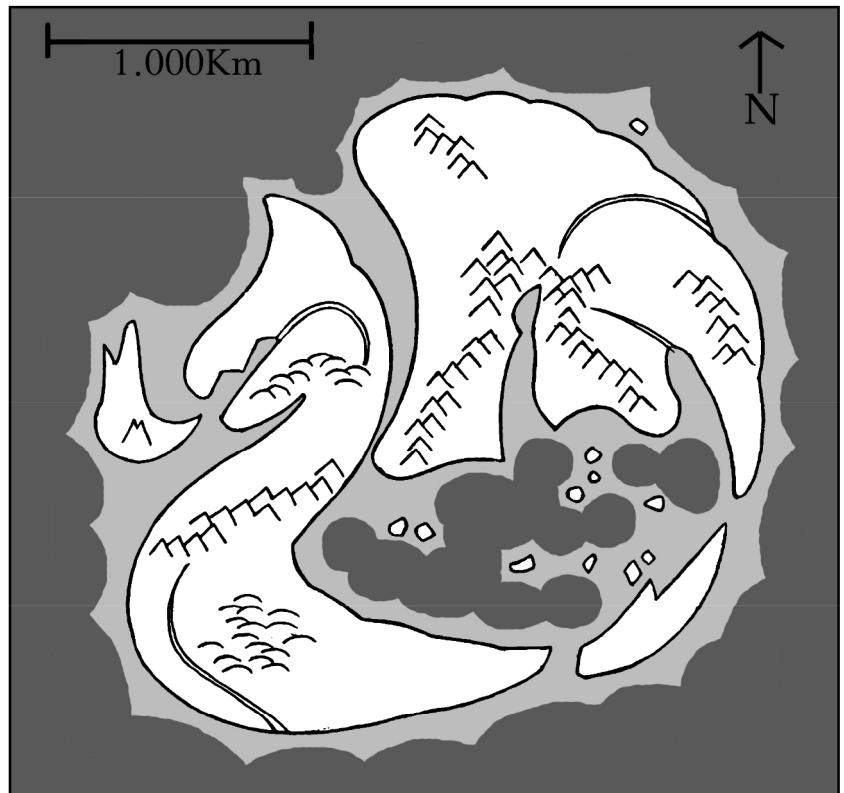
El Puente de Cruzamundo comunica las mesetas de Alastán y Raizal y hay que andar miles de escalones para suplir el desnivel con la otra meseta. Este puente fue destruido en el pasado por un dragon, ahora 50DSN hay otro nuevo enpie. Cuando se atravesó el nuevo Puente de Cruzamundo se encontró una población muy mermada en Raizal; por culpa de los dragones, los humanos y bicéfalos habían desaparecido de la superficie y pocos vivían y en las lúgubres profundidades.

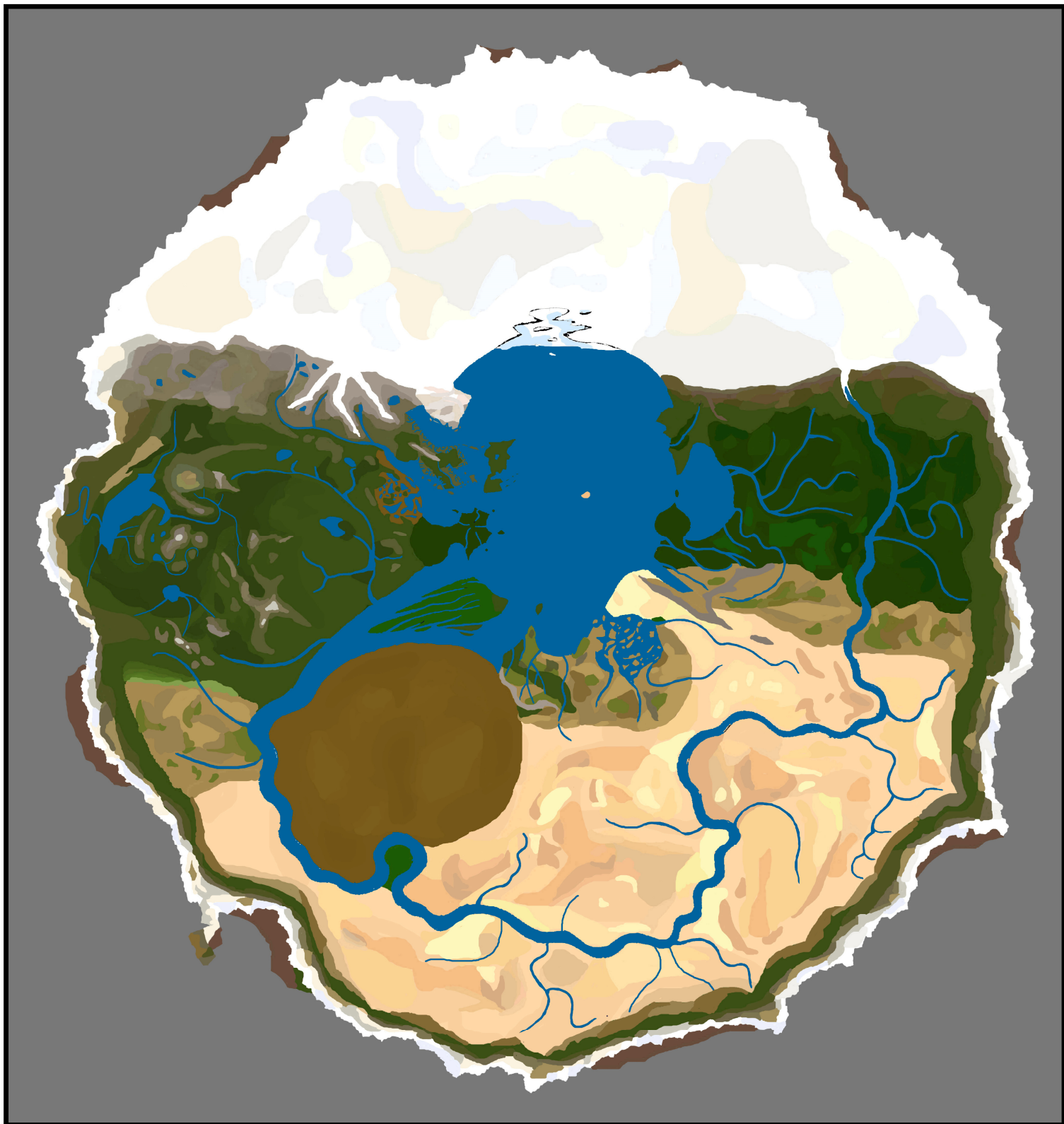
Meseta de Vulcanis. Suelo de tierra y piedras. Es un mal lugar para la vida. De vida humanoide hay un centenar de mandriles parlantes y unos quinientos de reptilianos apoyados por los dragones, estas últimas son razas que se han hecho belicosas y rencorosas.

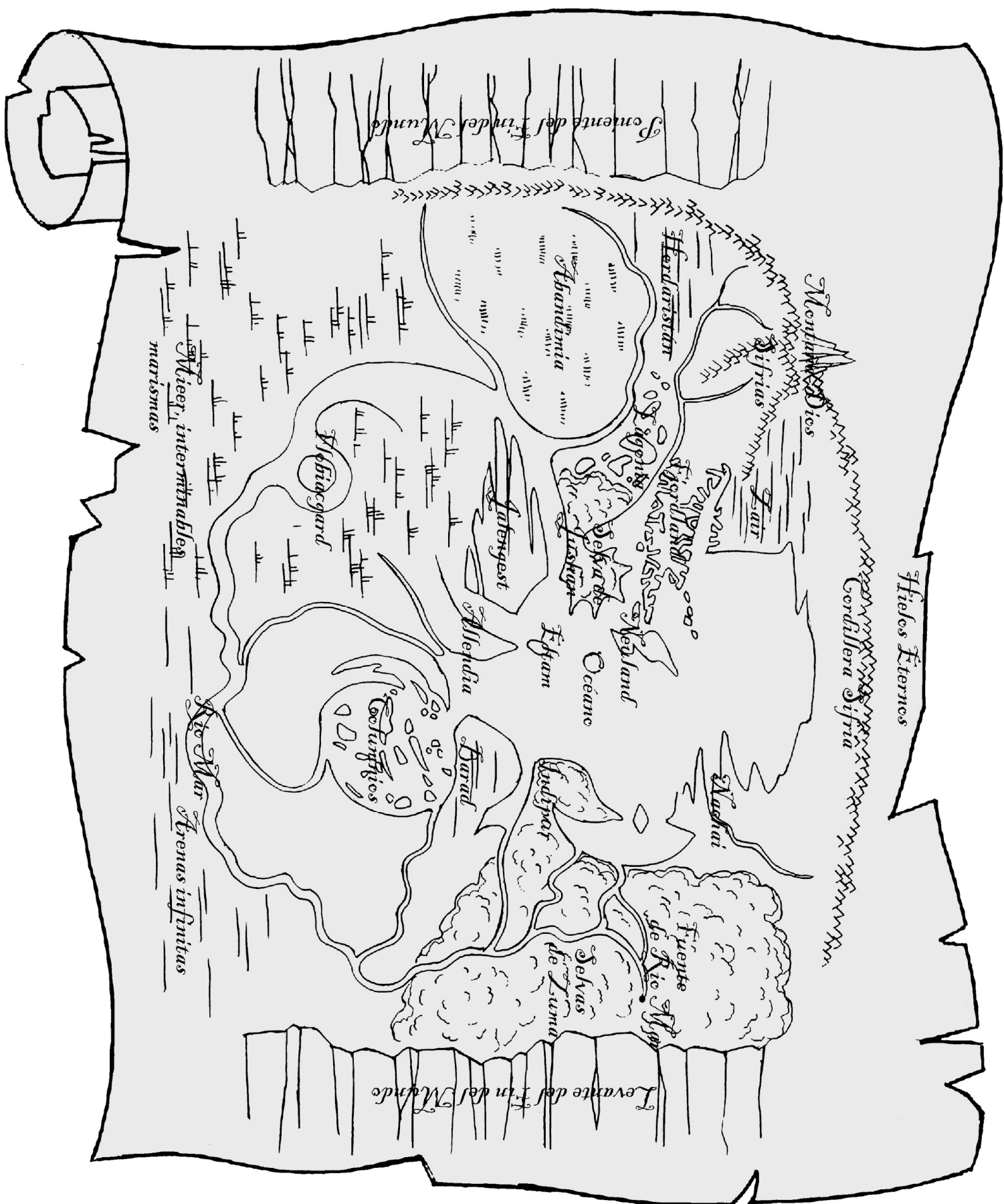
Meseta de Terrafinis. Un desierto de hielo y nieve. La poca vegetación que es tundra. En su profundidad duendes y gnomos han hecho maravillosas casas, esos pequeños humanoides han unido sus fuerzas mágicas, consiguen derrotar a algunos dragones blancos semi-inteligentes.

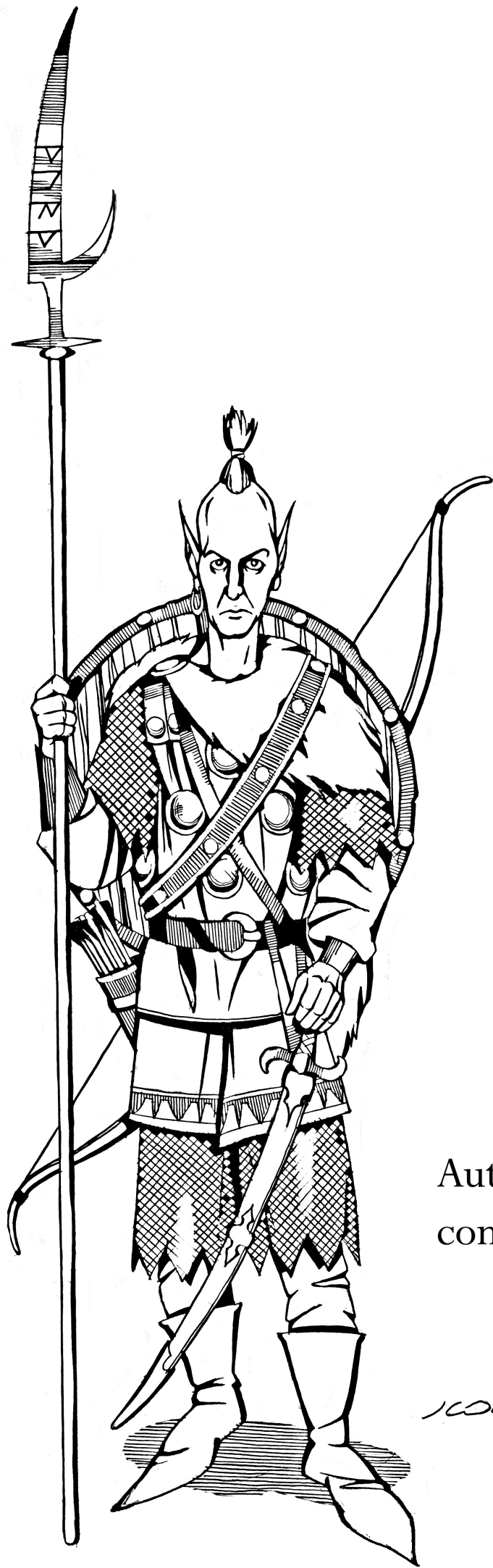
Hay un archipiélago de peñas sobre el Abismo entre las Mesetas de Alastán, Raizal y Terrafinis, solo tienen de población dragones.

Una brecha llega casi hasta el centro de la Meseta Alastán, dentro de un macizo montañoso el Dragón Abisal anida en su profundidad, no se sabe si volará otra vez para, como ha ocurrido, derrotar a tantos otros dragones se le encuentren.










Autorretrato del autor
como elfo.

JCOL



El mundo de Sen
es un escenario de campaña para Ad&d,
con extensas regiones, poblamientos e historias
que no parecen tener fin hasta los acantilados inmensos
que bordean todo lo que puede ser encontrado.
Los seres valientes tendrán su existencia en aquellas tierras
donde hay cabida a las aventuras más dispares imaginables.