

EL MAR DE ÉTER

EDWARD TURNER



UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA

FATE
ACCELERADO


conbarba

NOSOLOROL 

EL MAR DE ÉTER

UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA

FATE[™]

ACELERADO

REDACCIÓN Y DISEÑO DE AVENTURA
EDWARD TURNER

DESARROLLO
ROB DONOGHUE

EDICIÓN
JOSHUA YEARSLEY

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
MARISSA KELLY

MAQUETA ORIGINAL
FRED HICKS

DISEÑO DE PORTADA E ILUSTRACIONES
INTERIORES
JOHN ALVAREZ VITA

DIRECCIÓN DEL PROYECTO
SEAN NITTNER

MARKETING
CARRIE HARRIS

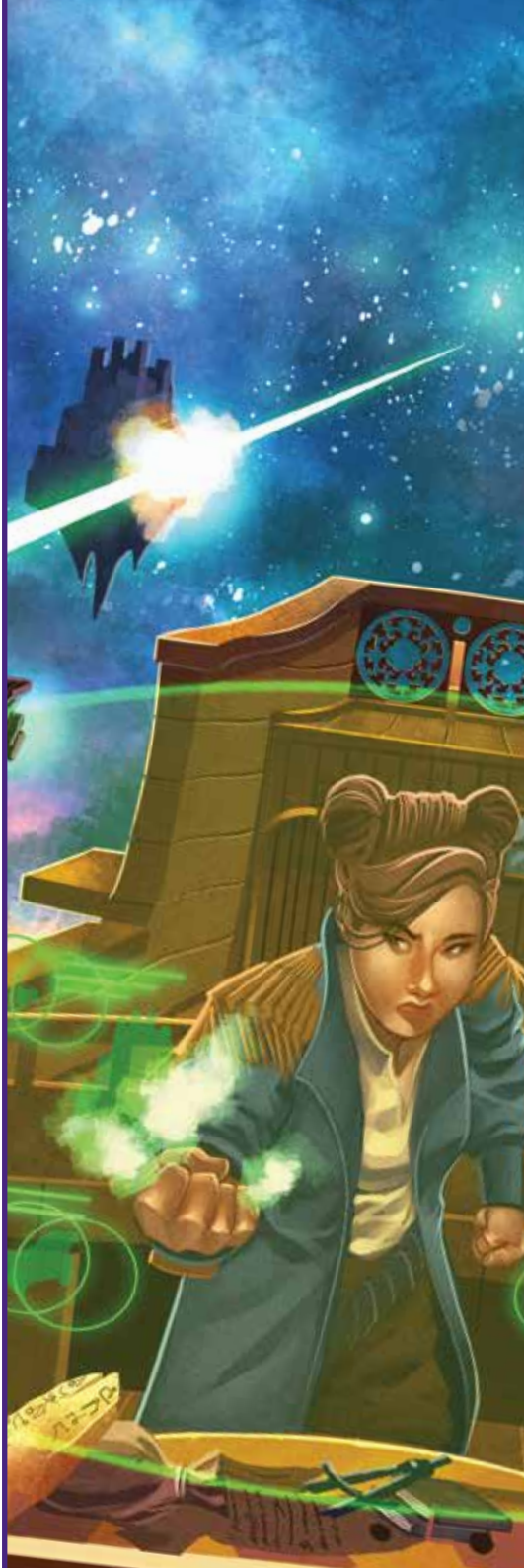
DESARROLLO COMERCIAL
CHRIS HANRAHAN

TRADUCCIÓN
HUGO GONZÁLEZ

CORRECCIÓN
LUIS FERNÁNDEZ

MAQUETACIÓN
ARÁNZAZU BLÁZQUEZ

NOSOLOROL



Evil Hat Productions
Una publicación de Evil Hats Productions
www.evillhat.com · feedback@evillhat.com
@EvilHatOfficial en Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Título original *The Aether Sea*
El mar de Éter
Copyright © 2014 Evil Hat Productions, LLC y Edward Turner
Todos los derechos reservados.

El mar de Éter
Copyright © 2016 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.
www.nosolorol.com

Primera edición 2014, Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate son marcas registradas propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material, el almacenamiento en un sistema de datos o la transmisión mediante cualquier forma o medio (ya sea electrónico, mecánico, o a través de fotocopias o grabaciones), sin la autorización expresa de la editorial.

Dicho lo cual, si lo estás haciendo para uso personal, ignora lo de más arriba.
No solo te lo permitimos, sino que te animamos a hacerlo.

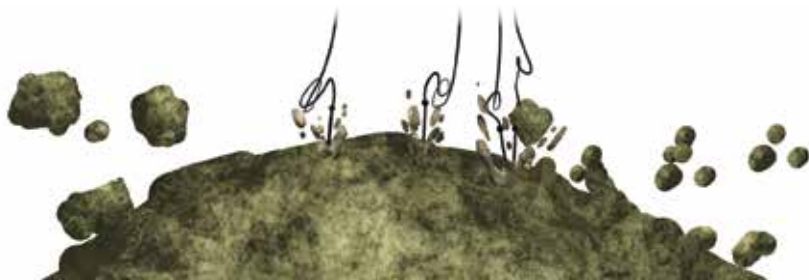
Para los trabajadores de copisterías: si no está seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando «permiso expreso». Adelante.

Este juego ayuda a contar historias asombrosas, terribles, imposibles, épicas. Todos los personajes y situaciones en este libro son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, goblins exploradores del espacio, imperios humanos hegemónicos, naves espaciales hechas con madera y magia, deslumbrantes granjeros de asteroides o contrabandistas piojosos es pura coincidencia (y un poco surrealista).



ÍNDICE

Atravesando el ancho mar	2
¿Qué es el mar de Éter?	3
Cartografía del Éter	4
La Hegemonía Real	5
Los pueblos que surcan el mar.....	7
Creación de personajes.....	7
Los diferentes pueblos del mar de Éter	9
Magia.....	16
Trastear con magia cruda	16
Enfoques de magia cruda.....	17
Usar magia cruda.....	17
Preparar y lanzar hechizos	18
Escuelas de magia.....	20
Los barcos	23
Construir un eterbarco.....	23
Navegación.....	27
Cómo sobrevivir en el mar de Éter	30
Es solo una luna élfica	32
Atrapados en el Pasillo Rojo.....	33
Tras el rastro	35
Más problemas en el Pasillo Rojo	43
¿Y ahora qué?.....	44



ATRAVESANDO EL ANCHO MAR

Hace tiempo había un planeta con media docena de nombres. Ninguno de sus habitantes lo llamaba Mundohogar, pero así es como lo conocemos ahora. Parece justo.

Los diferentes pueblos que vivían en Mundohogar no sentían especial aprecio por los demás, y andaban siempre luchando por un poco más de espacio: elfos, enanos, goblins, trolls, humanos y orcos, apretujados los unos contra los otros, la mayoría de ellos convencidos de que merecían ser los gobernantes de esa pequeña roca. Así que luchaban entre ellos, en pequeñas escaramuzas y guerras sin cuartel. Pero había tantos bandos que ninguno era capaz de ganar del todo; era un consuelo saber que aunque una tribu de orcos había saqueado e invadido tu ciudad, esta sería expulsada por una unidad de ataque élfica al cabo de una década más o menos.

El verdadero problema fue la magia. Cuanto más aprendíamos, más largas y sanguinarias eran las escaramuzas y más duraderos los daños causados. Hace quinientos años Mundohogar acabó convertido en un páramo arrasado, la mitad de la superficie tan impregnada de residuos mágicos que si tirabas una moneda al aire tenías un cincuenta por ciento de posibilidades de morir antes de que tocara el suelo.

Entonces empezaron las guerras por las cosas sencillas, como la comida o el agua potable.

Pero un día, un humano llamado Albus Fletcher hizo eso que se le da tan bien a los humanos: hablar. Se reunió con un par de genios elfos que habían destacado por sus conocimientos académicos y logró sacar a un artesano enano de su madriguera. Demonios, incluso se hizo con los servicios de algunos goblins y trolls para que le ayudaran con los cálculos y el manejo de materiales pesados. Aquel grupo construyó un eterbarco. Fue el primero de su clase, un barco capaz de salir por sí mismo del planeta y volar más allá del cielo sin ser despedazado por el éter.

Y como Albus Fletcher era muy, pero que muy bueno hablando, logró poner a su nombre todas las patentes que desarrollaron.

No pasó mucho tiempo antes de que cada barco en buen estado estuviera equipado con un par de encantamientos realmente caros; a continuación, todo aquel capaz de comprar, robar o suplicar por un billete se unió al gran éxodo. Los diferentes pueblos zarparon hacia lo desconocido, echando raíces en nuevos planetas; tras siglos de matarse entre ellos, finalmente vieron cumplido su sueño: gobernar su propia roca...

Por supuesto, ahora están apretujados en un ancho mar, luchando por planetas enteros, en vez de por pequeñas extensiones de tierra.



¿Qué es el mar del Éter?

Aunque lo llamamos mar, no es del todo correcto. No se sabe mucho acerca del éter, y lo que sabemos tampoco resulta muy útil: es invisible, intangible, puede destrozar un barco que tenga una brecha en el casco y si te adentras en el éter sin protección, explotas. Eso es con lo que está hecho el universo.

Hasta donde sabemos, el éter se extiende hasta el infinito; como mínimo hay millones de estrellas y miles de millones de planetas. Cuando la gente habla sobre el mar de Éter suele referirse a la pequeña porción que está colonizada, una cantidad casi ridícula en comparación con la extensión total: unos mil mundos, creemos. En los primeros años del éxodo de Mundohogar no se llevó ningún registro, así que las cantidades no son tan precisas como sería de desear.

Una cosa es segura: los únicos colonizadores conocidos son los descendientes del Mundohogar. No hay vida inteligente en el universo más allá de nosotros, ni más flora o fauna que la de Mundohogar. O, al menos, no hemos encontrado nada en quinientos años de búsqueda. Esa es una de las cosas que ralentizan la exploración del mar de Éter: no hay tiendas, aliados o planetas en los que sea posible pararse, a menos que te tomes un año o más en hacerlo habitable. Por supuesto, eso no evita que la gente siga buscando o que los rumores sigan apareciendo.

La mayor parte del mar es espacio Real, el territorio reclamado por la Hegemonía Real. Está justo en el centro del universo conocido y los mejores cálculos dicen que sus fronteras comprenden dos terceras partes de los mundos colonizados. Más allá del espacio Real se extiende el profundo mar: docenas de pequeños reinos dirigidos por emperadores emergentes y señores de la guerra, más otros cuantos cientos de mundos que sobreviven en solitario, intentando no ser gobernados por nadie que no sean ellos mismos.

Cartografía del Éter

El Éter se divide en **cuadrantes**, **sectores** y **planetas**.

Los cuadrantes son enormes extensiones de espacio, más útiles para la navegación que para otra cosa: cruzar un cuadrante lleva una semana de viaje más o menos. Siglos atrás, el territorio Real abarcaba exactamente cuatro cuadrantes (de ahí el nombre), pero hoy en día es algo menos exacto. Los cuadrantes solo sirven para calcular lo que se tarda en llegar de un sitio a otro (hay más detalles en la página 31).

Los sectores son divisiones políticas; todos los planetas dentro de un sector pertenecen al mismo gobierno. Cuando la gente habla de sector o sistema estelar suele referirse a lo mismo. A veces un sector puede cubrir varios sistemas, pero nunca son más grandes que un cuadrante, ya que sería demasiado difícil mantener un gobierno unido en un territorio tan extenso. La Hegemonía Real no es un sector en sí mismo, sino un cúmulo de sectores en los que la bandera Real ondea por encima de la propia.

Un planeta siempre es un planeta, pero hay cosas que no son exactamente un planeta en el sentido científico de la palabra y que reciben ese apelativo: lunas, asteroides de gran tamaño e incluso estaciones artificiales. Es solo una palabra para designar a un sitio en medio del mar donde es posible vivir fuera de la protección de un eterbarco. Incluso los planetas más grandes y colonizados tienden a ser bastante homogéneos, culturalmente hablando; después de todo, solo llevamos unos pocos siglos de colonización. No hay planeta que esté lleno a reventar, pero sí hay bastantes donde el terreno habitable está superpoblado; hogaformar lleva su tiempo, como ya se sabe.

Aspectos de planetas y sectores

Un buen director de juego debería intentar que los sectores y planetas sean interesantes y peligrosos, lo que en parte dependerá de sus **problemas**. Los problemas funcionan como se explica en la página 22 de **Fate Básico**: invéntate un problema de importancia para el área y transfórmalo en un aspecto listo para ser forzado e invocado.

Un **problema de sector** suele ser un conflicto político o algo que afecta a gran parte de esa región, ya sea un **problema vigente** como *En medio de una guerra civil* o *Bajo bloqueo naval*; o un **problema latente**, como *Aglomeración de piratas frente a la frontera* o *Estrella moribunda*.

Un **problema planetario** es un problema exclusivo de un planeta. También puede ser vigente, como *Actividad sísmica constante* o *Familia mafiosa de gran poder*; o latente, como *Conspiraciones revolucionarias* o *Reservas de agua potable bajo mínimos*.

Los problemas de un planeta estarán activos mientras los personajes jugadores estén en el planeta; los del sector, mientras estén dentro de él, incluyendo cualquiera de sus planetas. Una vez los personajes jugadores se marchen, esos problemas quedan atrás. Es lo estúpido de un eterbarco: siempre hay espacio por el que navegar y otros sitios a donde ir.

La Hegemonía Real

El mar es enorme, y describir a todos los que navegan en él sería un ejercicio inútil, no solo porque tardaríamos una eternidad, sino porque es imposible saberlo todo. Dentro de la Hegemonía el papeleo es una pesadilla; fuera, es algo que suele ignorarse. Hay planetas autosuficientes que llevan siglos sin tener contacto con el resto del mar. Pero hay grandes potencias de las que casi todos han oído hablar, y ninguna más importante que la Hegemonía Real.

En los últimos días de Mundohogar, justo antes de la creación del primer eterbarco, un montón de reinos humanos formaron una especie de alianza. Pensaron que poniendo en común sus riquezas y conocimientos todos saldrían beneficiados. Hoy en día el espacio Real comprende unos dos tercios del mar, así que podría decirse que la idea funcionó.

Los planetas Hegemónicos son técnicamente autosuficientes y sobre el papel parece que es un buen sistema: si eres parte de la Hegemonía pagas algunos impuestos y obedeces algunas órdenes desde arriba (normalmente leyes bienintencionadas, como «Nada de esclavitud»). A cambio, el planeta recibe el apoyo de la Armada Real y unos pocos beneficios más, como ayuda de emergencia y una buena relación de trabajo con el Sindicato de Hechiceros.

En la práctica, si te resulta algo sospechoso que un grupo de reyes arruinados acaban gobernando la mayor parte del universo, pues sí, lo es. La Hegemonía lleva siglos siendo una potencia expansionista e implacable, en parte porque tiene el poder y dinero para simplemente exigir obediencia; tampoco les perjudica contar con la Armada Real, la cual siempre está dispuesta a explicar a un planeta descaído lo peligrosa que puede ser la vida sin su protección. Pero la mayor parte del poder de la Hegemonía viene de su control absoluto sobre el uso de la magia en el mar.

El Sindicato de Hechiceros

En el centro de cada instalación del Sindicato de Hechiceros hay una estatua de Albus Fletcher hecha de oro macizo, el doble de grande de lo que él fue y con una placa que dice algo sobre cómo fundó el SH y cómo su papel protagonista en la creación del primer eterbarco es un ejemplo para todos, porque somos más fuertes cuando trabajamos en equipo.

Pero no fue por eso por lo que le levantan estatuas, sino porque en mitad de todo el caos que hubo durante la invención del eterbarco, él se quedó con las patentes. La historia la escriben los vencedores, ¿no?

El SH es una organización de magos, la única legalmente autorizada para usar magia en el espacio Real. Técnicamente son independientes de cualquier gobierno, pero están subvencionados por la Hegemonía y tienen una relación muy estrecha con las casas Reales. De hecho, desde que Fletcher fue nombrado miembro de la Hegemonía, el líder del SH siempre ha formado parte de la Familia Real. El SH proclama abiertamente que funcionan por una estricta meritocracia. Interprétalo como tú quieras.

Teóricamente la jurisdicción del SH está restringida al espacio Real, pero también tiene varios puestos fronterizos que proporcionan servicios mágicos a precios muy elevados y desde donde se vigila a las potencias más importantes del mar profundo.

El SH es la única manera legal de aprender magia dentro de la Hegemonía; todos los usuarios profesionales de magia deben estar afiliados al SH, pagar sus tarifas y someterse a su supervisión. Pero eso es solo parte de su poder: el Sindicato de Hechiceros es propietario de los hechizos que hacen posible el viaje por el éter, y cualquiera que sea descubierto intentando plagiar sus hechizos será juzgado por «actos que ponen en peligro la estabilidad económica de la región». Fuera del espacio Real, la gente que se atreve a realizar esos hechizos por sí sola acaba desapareciendo. Así es como el SH se mantiene en el poder.

La gran telaraña burocrática

El Sindicato de Hechiceros está aliado con la Hegemonía Real, la Hegemonía controla a los planetas del espacio Real y estos se autogobiernan con casi total autonomía, pero todos ellos viven bajo la sombra de la burocracia.

Si quieres hacer negocios con el SH, tu barco debe estar registrado y tener una licencia del Registro Real de Barcos. Tienes que poner un nombre en el formulario, uno que cumpla con la Ley Real de Nombres, es decir, de estilo humano, con un nombre de pila y un apellido, independientemente del sistema que se utilice en tu sociedad. La mercancía debe estar etiquetada y registrada en la Comisión Real de Comercio, y tu ruta debe estar cubierta por la Junta de Viajes Etéreos. Y eso son solo los requisitos gubernamentales; el SH tiene su propia división interna que sigue el rastro de sus clientes y controla lo que transportan. Al menos una docena diferente de departamentos, cada uno con sus siglas, meten sus narices en cada aspecto de la vida en la Hegemonía, y eso solo si estás de paso. A escala planetaria, los teóricamente independientes planetas del espacio Real tienen que hacerse cargo de un volumen de burocracia Hegemónica que supone el 50 % del papeleo total.

Casi todo lo que hace una persona queda registrado y archivado. Es un sistema que cuesta mucho dinero. Pero también se gasta mucho dinero en que no funcione perfectamente: a veces la gente necesita transportar cosas ilegales a otros planetas (drogas, personas, hechizos no sindicados y cosas así), aunque a menudo simplemente se trata de la necesidad de transportar algo de manera rápida y eficiente, sin tener que someterse al escrutinio de docenas de funcionarios. Al fin y al cabo, los almacenes reales están llenos de comida podrida y medicamentos destinados a gente muerta.

Cuanto más te acercas a la frontera, más lenta es la burocracia: la central de esos departamentos está en el sistema de Mundohogar, y no se fían de que los empleados del borde exterior sean capaces de pensar por sí solos. La ventaja es que al SH le pasa lo mismo que a los planetas y barcos de la zona: tardan un poco más de lo normal en actuar y, entre tanto caos, prestan algo menos de atención al mercado negro y el tráfico de contrabando.

LOS PUEBLOS QUE SURCAN EL MAR

En este capítulo vamos a explicar cómo crear un personaje y lo que estos son capaces de hacer. Deberías estar familiarizado con las reglas para creación de personajes de **Fate Acelerado (FAE)**. La creación de personajes en **El mar de Éter** es muy parecida, con tres añadidos: especie (página 8), barco (página 23) y la posibilidad de usar magia (página 16).

Creación de personajes

Hacer un personaje para **El mar de Éter** requiere un poco más de esfuerzo que para **FAE**. Hay unos cuantos detalles más de los que preocuparse, pero no debería suponer un obstáculo a la hora de empezar la aventura. No hace falta inventarse todos los aspectos o elegir hasta la última proeza para comenzar a jugar. No seríais los primeros en tener que experimentar la vida en alta mar para descubrir de qué pasta estáis realmente hechos.

Concepto principal y Complicación

Para empezar: ¿cómo encaja tu personaje en el mar? El **concepto principal** y la **complicación** deberían responder esa pregunta.

Concepto principal: es una frase breve que resume lo más básico de tu personaje. Algo como *Deslumbrante piloto de carguero*, *Guardián del saber troll* o *Aprendiz de nigromante*.

Complicación: es algo que complica tu vida. Asegúrate de que sea algo con lo que te apetezca enfrentarte. Algo como *Me dan ataques de ira*, *Tengo deudas de juego por valor de un planeta* o *Buscado por la Armada Real por distribuir panfletos sediciosos*.



Especies

Hay seis especies inteligentes de criaturas que lograron escapar de Mundohogar:

- **Enanos:** Habitantes del subsuelo, bajitos pero resistentes. Su rey en Mundohogar está totalmente loco. Son buenos siendo Cautos.
- **Elfos:** Criaturas de los bosques, con talento para la magia y algo de poder en el SH. Tienen reputación de ser Ingeniosos.
- **Humanos:** Un grupo bastante extendido y sociable. Dirigen la Hegemonía y son un grupo a tener en cuenta. Se les da bien ser Llamativos.
- **Goblins:** Criaturas verdes y flacuchas, una casta que durante mucho tiempo fue sirviente de otras especies. Expertos en ser Furtivos.
- **Orcos:** Criaturas verdes y temibles. En el pasado fueron una amenaza constante para todas las demás especies. Hechos para ser Rápidos.
- **Trolls:** Enormes y pesados. Fueron esclavizados durante generaciones, perdiendo casi toda su historia y tradiciones. Vigorosos y orgullosos de ello.

Elige la que te suene más interesante. Los humanos pueden pensar que son la especie normal por defecto, pero no es así. ¿Quieres saber algo más sobre estas especies? Léete «*Los pueblos del mar de Éter*», en la página 9.

«RAZAS»

A veces, en el espacio Real, los diferentes pueblos reciben el nombre de «razas». Ese término no es muy popular en el profundo mar, porque es una manera que tienen los Reales (100 % humanos) de insinuar que, en el fondo, las demás especies no son más que otro tipo de humanos y que todos los no-humanos son iguales, sin razas ni diferencias dentro de cada grupo. «Especie» es una palabra menos conflictiva, aunque «pueblo» es aún mejor porque tiene un matiz positivo, una sensación compartida de fraternidad, sin más matices: todos los pueblos son diferentes, pero todos siguen siendo pueblo.

Estilos

Usa los estilos como vienen en **FAE**: Cauto, Ingenioso, Vigoroso, Llamativo, Rápido y Furtivo. Elige uno a nivel Grande (+3), dos Buenos (+2), dos Normales (+1) y otro Mediocre (+0).

Cada especie tiene un **estilo ventajoso**, el modo en el que suelen hacer las cosas. Marca tu estilo ventajoso con una estrella. No tiene que ser tu estilo de mayor nivel; de hecho, es mejor si no lo es. Sirve para lo siguiente:

Quando tires por tu estilo ventajoso, transforma cualquier resultado final igual o inferior a Malo (-1) en Mediocre (+0)

No es que tu estilo ventajoso sea algo que se te da especialmente bien, sino que es difícil que una criatura como tú falle con frecuencia al usarlo.

Nombre y apariencia

Decide qué aspecto tienes y cómo te llaman. Anota también cualquier otro nombre con el que aparezcas en los archivos del SH.

Aspectos adicionales

Tienes espacio para tres aspectos:

- **Trasfondo:** Algo sobre tu origen. Por ejemplo, *Prófugo de un próspero mundo élfico* o *Pirata klebnaki jubilado*.
- **Barco:** Este trata sobre algo que tu barco y tú tenéis en común. Por ejemplo, *Sólido como una roca* o *Siempre hacia adelante*.
- **Libre:** Aquí puedes inventarte lo que quieras.

Puedes crear los aspectos libre y de trasfondo cuando prefieras, ahora o durante la partida. En el caso del aspecto del barco primero necesitas tener una nave, así que tendrás que esperar hasta la creación de eterbarcos, en la página 23.

Si no quieres tener que cargar con un barco, puedes reemplazar el aspecto del barco con otro libre. En la página 23 explicamos las ventajas y desventajas de tener un barco.

Proezas y recuperación

Empiezas con 3 proezas y una capacidad de recuperación de 3, al igual que en **FAE**. Si lo deseas, puedes gastarte las proezas y recuperación en habilidades mágicas. En la página 16 hay más información sobre las aplicaciones y coste de la magia.

Los pueblos del mar de Éter

Una cosa a tener en cuenta sobre los pueblos que habitan el mar: todos son conscientes de los estereotipos que les tienen asignados. Esos prejuicios no son ciertos por el mero hecho de existir (después de todo, hay humanos antisociales y orcos amantes de la paz), pero tampoco han surgido de la nada. Puede que encajes con el estereotipo o que te rebeles contra él; lo que no puedes hacer es ignorarlo completamente. Como mínimo, es lo que los demás van a pensar de ti cuando te vean por primera vez. Por la misma razón, incluso si no formas parte de alguna de las importantes organizaciones vinculadas a tu especie, los extraños tienden a pensar que sí lo haces.

MESTIZOS

No hay mestizos en el mar de Éter. Claro que hay rumores e informes confusos, pero nadie ha podido jamás confirmar la existencia de una especie mestiza. Además, las parejas que podrían producir descendencia mestiza son (por lo menos en el espacio Real) bastante tabú, e incluso totalmente ilegales en algunos planetas. Existen palabras como «semielfo», pero son solo insultos. En este caso particular se refiere a un elfo que no es lo suficientemente «élfico» o que se ha criado con un pueblo diferente.



Humanos

La especie dominante del mar. Los humanos son los líderes políticos del espacio Real, además de la principal potencia demográfica. Son, de largo, la especie más sociable y tienen la reputación de ser agradables, honestos y no muy espabilados (sobre todo por esas orejas redondas de aspecto tan ridículo). Pero se adaptan como nadie, son más astutos de lo que dejan ver y un oponente temible cuando se les provoca.

Nombres: Las costumbres humanas son la base de la política de nombres de la burocracia Real: un nombre de pila tradicional y un apellido familiar, como Jonathan Diop o Amanda Barbosa.

Estilo ventajoso: Llamativo.

LAS FAMILIAS REALES

No hay grupo más destacado que las Familias Reales. Las casas Fletcher, Makepeace, Beauclerk y Clarence son las más conocidas, pero hay otras menos famosas. Aunque los monarcas reinantes no están expuestos a la opinión pública, el estatuto Real exige que en cada sector del espacio Real haya un Duque que haga las veces de portavoz de los Reales. Las Familias han conservado un tamaño reducido; no hay más de un millar de humanos con sangre Real. Además, toda la servidumbre y personal a su servicio son humanos. Por otro lado, y a pesar de lo limitado de su número, son capaces de absorber gran cantidad de recursos y no están obligados a pagar impuestos.

Todo esto supone un importante punto de discordia en los planetas colonizados por otros pueblos, ya que existen pocos sitios en el mar donde no haya una presencia humana significativa.

Goblins

Los goblins de antaño eran unas criaturas que subsistían a base de carroña y rebuscando entre la basura, hasta que decidieron que la mejor manera de sobrevivir era pegándose a una especie que fuera más grande y fuerte. Se convirtieron en una raza sirviente de otros pueblos de Mundohogar, orcos y humanos en particular. Ahora, tras el éxodo, algunos goblins están luchando por crearse una identidad propia.

Nombres: La mayoría de los goblins usan las tradiciones de la cultura que les diera cobijo. A veces echan mano de diferentes antecedentes para crear nombres raros como Mateji Fletcher o Rebeca Hojaoscura.

Estilo ventajoso: Furtivo.

LA FLOTA SOMBRA

¡Ah, sí! La tan mentada pero pocas veces avistada Flota Sombra. Se trata de un par de cientos de naves que forman una especie de sector móvil que circula por el espacio Real (aspecto del sector: *Oculto tras la Flota Sombra*). La flota está bajo el mando de una goblin llamada Elizabeth Krigar, la cual se dio cuenta de que la larga historia de servidumbre de su gente hacía que el resto de pueblos confiaran en ellos y que hubieran goblins en cada rincón de la Hegemonía. Elizabeth dedicó toda su vida a crear una red de informadores por todo el mar y una flota que sirviera como almacén de información y desde donde cientos de goblins trabajan como traficantes de datos, expertos en criptografía, espías y demás.

La flota está oculta, es móvil y resulta demasiado valiosa como para ser atacada. Y para Krigar y el resto de goblins de su equipo, es el único lugar del mundo donde pueden sentirse seguros.





Orcos

Son grandes, verdes y con gruesos colmillos, por lo que es normal que los demás pueblos piensen que dan bastante miedo. Los orcos tienen una reputación (no del todo inmerecida) de practicar frecuentes, violentas y salvajes incursiones fronterizas. Es una fama que nace de varios prejuicios, tanto de los que hay sobre los orcos como los de estos contra los demás pueblos. Fueron golpeados con dureza durante la época anterior al éxodo de Mundohogar, cuando la fuerza bruta era menos importante que las dotes mágicas, por lo que aún están intentando sobreponerse a su cuasi extinción.

Nombres: Los nombres orcos están compuestos por el nombre de uno de sus padres, un número de nacimiento y un nombre de pila, normalmente asignado cuando llega a la mayoría de edad. Por ejemplo, Marek Primero Arthog o Grun Tercero Sharn. Los orcos se ponen apellido cuando tienen que lidiar con la burocracia Real, a menudo para alardear (Titán o Fulminaelfos) y otras veces a regañadientes (Oblígame o Sinapellido).

Estilo ventajoso: Rápido.

LOS KLEHNAKI

Treinta años ha, una orco llamada Morag Segunda Klehna reunió a gran parte de los orcos del mar y los incitó a levantarse en armas contra los Reales. Cegada por su racismo, Morag pensaba que podría conquistar el sistema de Mundohogar de un solo golpe. Y de hecho casi lo consiguió... pero no lo hizo, así que ahora languidece en alguna lejana prisión Real. Sus partidarios, los supervivientes de aquel ataque, han permanecido juntos en un territorio donde solo se admiten orcos y donde ni siquiera los Hechiceros del Sindicato se atreven a acercarse. Por suerte, sin la magia del SH sus barcos no son capaces de navegar muy lejos. Los klehnaqi no pueden salir de su sector, razón por la que siempre están mandando barcos pirata y partidas de saqueo: necesitan eterbarcos que funcionen y otros cacharros mágicos. El rumor es que están esperando a que Klehna se escape y les conduzca hacia la victoria

Enanos

Los enanos son un pueblo de gente pequeña pero robusta que antes del éxodo vivía en superpobladas colmenas subterráneas, sin otra creencia que las Profecías de la Piedra; estas eran capaces de predecir sus nombres, carreras e incluso esposas. En la actualidad hay muchos que ya no creen en las Profecías, porque no predijeron que los pueblos abandonarían Mundohogar. Hay enanos que siguen viviendo bajo tierra, pero no tantos como en días pasados. Una cosa que deberías saber: las barbas son muy normales entre los hombres, pero no son ni de lejos tan frecuentes como algunos creen.

Nombres: Los nombres propios se deciden por la fecha de nacimiento, mientras que el apellido proviene del oficio profetizado para la familia. Por último, cada enano tiene un segundo nombre que dice dónde nació: Delapiedra, Delaire o Deléter. Algunos ejemplos son Cal Delapiedra Construyefraguas y Mett Deléter Platero.

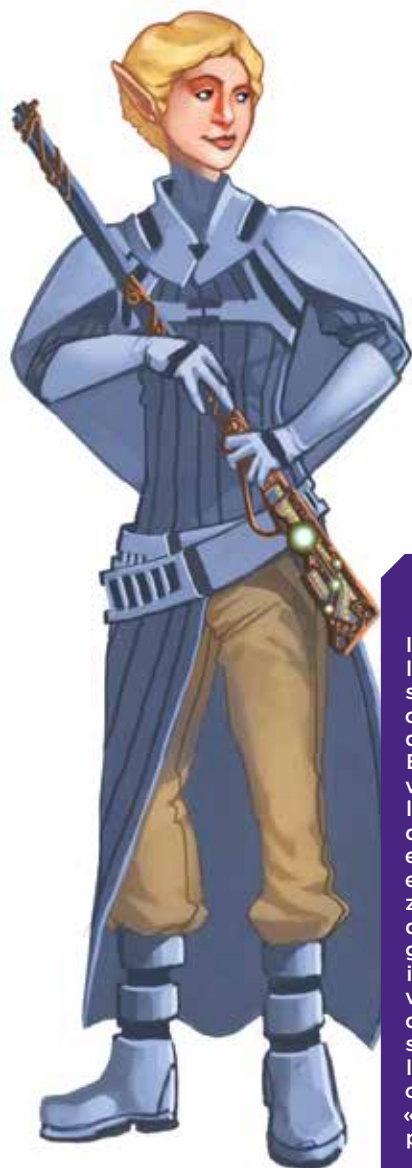
Estilo ventajoso: Cauto.

EL REY PIEDRA

Hay algo sobre lo que los Reales nunca hablan: en realidad Mundohogar no forma parte del espacio Real. En serio. Está justo en el centro de todo, pero no lo reclaman como suyo, se lo dejan a sus habitantes: en la superficie, los mutantes deformados por la magia; y bajo el suelo, el rey Piedra y sus seguidores. El rey Albrecht Delapiedra es un auténtico dictador loco; está convencido de que las piedras le han susurrado que debe estar en guerra con el mar de Éter. Mientras, los enanos de Mundohogar andan atareados construyendo un motor lo suficientemente inmenso como para impulsar un planeta entero. Los barcos que se acercan demasiado a su órbita son atacados desde la superficie y desguazados tras estrellarse. En ocasiones, algunos enanos marchan en misiones secretas, logrando superar el bloqueo naval gracias al disfraz o los escondites.

Los demás pueblos están bastante seguros de que es imposible construir un barco de guerra del tamaño de un planeta. Pero el rey y sus súbditos tienen fe.





Elfos

Los elfos evolucionaron en los bosques de Mundohogar y desarrollaron una biología única y mágica. En realidad es algo bastante ingenioso: sus tripas usan la transfiguración para extraer nutrientes de las plantas. Se les tiene por arrogantes. Ellos mismos pensaban que el Mundohogar era una especie de diosa madre que les había bendecido con un talento natural para la magia. Pero tras el éxodo ya no están tan seguros.

Nombres: Hay muchos elfos que se enorgullecen de no compartir su nombre con ningún otro elfo (vivo o muerto), y suelen crear complicados nombres para sus hijos a través de complejas ceremonias de bautizo. Por ejemplo, Sillarianatha o Zetherasias. Los apellidos provienen de las comunidades élficas de antaño, como Lunacreciente, de la ciudad de Lunas Crecientes, u Hojaplateada, del Bosque de la Hoja Plateada.

Estilo ventajoso: Ingenioso.

LOS CONCILIOS TEOLÓGICOS DE EXPLORACIÓN

Imagínate que crees que tu planeta es, literalmente, una diosa. Luego dejas que se marchite y muera, para después marcharte a otro sitio. ¿En qué posición te deja eso a ti? Los Concilios Teológicos de Exploración consideran que su deber es viajar de planeta en planeta, explorándolos uno por uno en busca de un rastro de divinidad, dejando feligreses en la zona en caso de encontrar algo. El problema es que, al igual que con todas las organizaciones élficas, han surgido una docena de facciones desde su creación. Un solo grupo de elfos extraños pero educados, interesados en zonas donde no hay nadie viviendo, no es un problema. Se les deja que curiosean en paz. Pero basta que sean dos grupos para que las calles se llenen de evangelistas histéricos. Y si por cualquier razón deciden que tu planeta es «sagrado», te los empezarán a encontrar por todas partes.

Trolls

Los trolls son grandes. Los trolls son lentos. Los trolls no son estúpidos, aunque tienen la reputación de serlo. Surgieron de las más duras y salvajes montañas, donde no se les enseñaba a hablar hasta que no tuvieran algo inteligente y elocuente que decir, por lo que cuando se encontraron con los demás pueblos por primera vez todos pensaron que eran unos brutos estúpidos. Los trolls no llegaron a desarrollar el lenguaje escrito, así que cuando los bardos que conservaban su tradición oral fueron asesinados, esclavizados o expulsados, gran parte de su poesía épica (el pilar de su cultura) desapareció.

Nombres: La mayoría de nombres troll tradicionales se perdieron, así que los trolls eligen nombres de otras culturas. A la hora de elegir apellidos que encajaran con la burocracia Real, la solución troll fue bien simple: Luna, Roca, Escritorio, Cielo y cosas así. Aproximadamente una décima parte de los trolls tiene Troll de apellido.

Estilo ventajoso: Vigoroso.

GUARDIÁN DEL SABER TROLL

Hay guardianes del saber troll a lo largo de todo el mar. Estos estudiosos dedican sus vidas a reunir información perdida. Lo más parecido que tienen a un líder es un bibliotecario llamado Thurún Troll, el cual vive y tiene su archivo en un planeta no lejos de Mundohogar.

Hay aproximadamente cien guardianes del saber repartidos por el mar, viajando de planeta en planeta, recopilando cualquier historia que los demás trolls puedan recordar. Tras aproximadamente cada año de viaje ponen rumbo de regreso a la biblioteca de Thurún, donde añaden lo aprendido a la siempre incompleta saga de los trolls.



MAGIA

Hace unos mil años, más o menos, la magia pertenecía únicamente a los grandes magos; era una habilidad mística y muy apreciada de la que quizás solo uno de cada mil practicantes podía llamarse maestro (igual que la escritura). Las cosas cambian. La magia moderna es un poco como la cocina: hay grandes chefs que pueden preparar platos increíbles, pero casi todos saben prepararse un sándwich cuando tienen hambre.

Hay dos tipos de magia: la **magia cruda** (lo que casi todos los pueblos simplemente llaman lanzar magia) y los **hechizos preparados**. Si el lanzamiento en crudo fuera cocinar, sería como quien va a la despensa, se encuentra con una bolsa de patatas y un bote de alcaparras y se inventa algo. Hay diferentes escuelas de lanzamiento de magia, pero en todas se aprende a ser flexible. Si sabes cómo lanzar una bola de fuego, también sabes cómo encender un cigarrillo o mantener tu café calentito. Probablemente. Ahí está el pero: a veces la magia cruda no va a hacer lo que le pides.

La segunda opción es preparar un hechizo, el equivalente a una receta mágica que te dice exactamente lo que tienes que decir y cómo debes mover las manos para conseguir un resultado concreto. Y esa es su limitación: si conoces un hechizo como, digamos, bola de fuego, no puedes cambiarlo sobre la marcha. Si quieres encender una hoguera, tu única opción es alejarte unos cuantos metros del montón de leña y tirarle una bola de fuego. No es posible experimentar con la receta.

Trastear con magia cruda

La mayoría de la gente que usa magia simplemente **trastea** con ella; estos usuarios reciben el nombre de aficionados. No han recibido entrenamiento formal, solo han aprendido un poco de magia de aquí y allá. Quizás tengan un hechicero en la familia, o a lo mejor estudiaron por su cuenta en ratos muertos. Quizás tengan un don. Sea como sea, saben un poco sobre una escuela de magia.

Si quieres trastear con magia cruda solo necesitas elegir una escuela de magia (Animación, Evocación o Alteración) como proeza. Ni siquiera necesitas un aspecto para justificarlo, trastear con la magia es algo normal.

Cada escuela de magia puede hacer un montón de cosas: Animación sirve para otorgar cierta vida y movilidad; Evocación puede arrastrar a los elementos desde su plano hasta el mundo real; y Alteración sirve para cambiar las reglas de funcionamiento del universo. Desde la página 20 en adelante puedes descubrir qué más se esconde bajo la cubierta de estas escuelas.

Este enfoque tan general tiene un inconveniente: te va a llevar un tiempo averiguar cómo hacer cualquier cosa. Tardas entre diez y quince minutos en concentrarte para usar la magia, y solo puedes hacerlo para la acción de Superar o Crear una ventaja. Al fin y al cabo, estás echando mano de teorías mágicas y lecciones semivoladas, de conjeturas y cálculos aproximados; no es algo que puedas hacer en un abrir y cerrar de ojos.

Enfoques en la magia cruda

Por otro lado, hay gente capaz de **enfocar** la magia cruda. Si quieres hacerlo, primero necesitas tener un aspecto que represente tu entrenamiento, como ***Ex miembro del SH*** o ***Entrenado en la Academia de Estrellanaciente***. Si tienes un aspecto de ese tipo puedes elegir estudiar en una de las escuelas de magia y tener una proeza relacionada. Cada escuela ofrece un puñado de enfoques, pero no estás limitado a esa lista. Los jugadores podrían colaborar con el director de juego y crear algo nuevo y diferente, siempre que tenga sentido dentro de la escuela y (sobre todo) represente un enfoque. Si quieres usar varios enfoques tendrás que tener un aspecto que justifique cada uno de ellos.

A diferencia de los aficionados, los usuarios enfocados no tienen una base de conocimientos muy general: aunque hayas aprendido a invocar fuego, tendrás pocos o ningún conocimiento sobre cómo funciona una invocación en sí. Podrías usar lo que sabes para encender una casa o una pipa, pero jamás podrás invocar hielo, da igual lo mucho que lo intentes. Lo bueno es que puedes actuar con rapidez. Estás muy familiarizado con el enfoque, así que puedes usarlo casi instantáneamente. En otras palabras, puedes usar ese tipo de magia como una acción, incluso durante un conflicto. También puedes usarla para Atacar y Defender durante un conflicto, asumiendo que se te ocurra una manera de hacerlo que encaje con tu enfoque.

No necesitas saber trastear con una escuela para usar uno de sus enfoques; en ese caso simplemente estás tan absorbido por un tema en particular que no miras más allá de él.

Usar magia cruda

El lanzamiento de magia cruda funciona igual seas un aficionado o hayas estudiado un enfoque. Declaras tu intención (o los efectos que intentas obtener) y el estilo que vas a usar. Por lo general, los que trastean con magia usan Cauto o Ingenioso, mientras que los que usan un enfoque suelen recurrir a Vigoroso o Rápido, aunque puede cambiar en función del lanzador.

La oposición al lanzamiento depende de muchos factores, pero lo más normal es que si quieres usar la magia para algo dentro de tu especialidad, contra un objeto voluntario o inanimado, tengas que superar desafío de dificultad Buena (+2). Es necesario concentrarse, así que cualquier distracción hará que el lanzamiento sea más difícil.

Los empates, éxitos y éxitos críticos funcionan igual que en **Fate Básico**.

Si fallas, tienes que elegir entre recibir estrés igual a los aumentos necesarios para alcanzar un empate (aceptar el daño te permite reabsorber parte de la magia descontrolada) o crear un **brote de magia salvaje**: te fallan las fuerzas y no eres capaz de controlar la energía, así que el universo trata de restablecer el equilibrio, causando algún problema imposible de predecir. En ese caso, el director de juego le da la vuelta al lanzamiento y te lo manda de regreso. Si ibas a encender un fuego, le prendes fuego a todo el lugar. Si intentabas invocar a un espíritu aparece su enorme primo, y está bastante enfadado. Los problemas de trabajar con magia cruda.

COMBATE MÁGICO

El combate mágico se puede ir bastante de las manos. El perdedor tiene que recibir suficiente estrés como para empatar o se creará un brote de magia salvaje que complicará la vida a todos los presentes. Las personas inteligentes suelen mantenerse bien lejos de un duelo mágico.

Preparar y lanzar hechizos

Los hechizos no son como la magia cruda. La magia cruda conlleva riesgo, porque las cosas pueden salir mal. Los hechizos no: un hechizo funciona siempre, bajo cualquier circunstancia. Cuando lances un hechizo nunca tendrás que tirar los dados ni recibir estrés. Dices lo que sucede y punto. Pero, por otro lado, no puedes cambiar ni una coma de sus efectos: un hechizo siempre funciona exactamente igual.

Si quieres crear un hechizo, mala suerte. El SH castiga con dureza todo encantamiento y hechizo sin licencia. Para ser sinceros, es algo que no le quita el sueño al ciudadano medio del mar profundo: fabricar un hechizo requiere horas de trabajo y un lugar donde no haya presencia de energía mágica, y eso solo para los pergaminos de un solo uso. Pueden tardarse años en crear un hechizo permanente y los encantamientos de verdad (efectos mágicos que duran indefinidamente y no solo unas pocas horas) tardan días en lanzarse. ¿Quién quiere complicarse tanto la vida?

Si quieres lanzar un hechizo u otro tipo de magia que no requiera mucho esfuerzo, puedes hacerlo. Lanzar un hechizo es una acción que genera un efecto de forma inmediata. Cuando se usan para combatir el resultado que crean vendrá especificado; las acciones de Atacar se enfrentan a la oposición activa del sujeto, mientras que las de Defender sustituyen a cualquier tirada que tuvieras que hacer.

No es complicado tener acceso a un hechizo de leer y lanzar, o una varita de agitar y disparar; en un área poblada solo tienes que Superar un Gran (+3) obstáculo para encontrar un comerciante que venda lo que tú quieres a un precio que puedas pagar. Cuanto más esotérica sea la magia, mayor será la dificultad de encontrarla. Por otro lado, siempre será magia de un solo uso; una vez leas el hechizo o agites la varita, dejará de funcionar.

CANTRIPS

En su gran mayoría, la gente más interesada en crear hechizos serán los aficionados a la magia cruda. Sin embargo, el tiempo que lleva lanzar magia cruda tiende a ponerle un tope a lo mucho que puedes divertirte con esta. Por suerte, existen los *cantrips*, conjuros a medio terminar pero que pueden lanzarse en unos pocos segundos. Aunque en teoría los *cantrips* son hechizos, el SH no se preocupa mucho por ellos, porque son inherentemente temporales y no pueden compartirse.

Los personajes jugadores que quieran lanzar *cantrips* deben tener la siguiente proeza:

Cantrips: Tienes la costumbre de usar *cantrips*. Puedes gastar un punto de destino para realizar un hechizo como una acción, como si tuvieras un enfoque. Para elegir esta proeza debes saber trastear con al menos un tipo de magia cruda.

La magia permanente es otra cosa. Crear un conjuro que funcione siempre es algo tan difícil que uno solo puede costar más que un eterbarco entero. Hará falta una razón más que buena para realizar ese tipo de gasto.

Si quieres usar alguna forma permanente de magia, decide primero qué hechizos o artefactos mágicos quieres para tu personaje. Puedes crear el efecto que quieras. **Cada elemento de magia permanente cuesta 2 proezas y requiere un aspecto que lo justifique.** Es caro, pero porque funciona.

Hay una cantidad infinita de proezas de magia preparada, pero recuerda que los hechizos son inmutables, así que incluso el más leve cambio (como que en vez de lanzarle un rayo a alguien en tu zona se lo lances a alguien a una zona de distancia) hace que el hechizo sea completamente diferente y que haya que gastarse dos proezas y un aspecto más.

Al margen de las instalaciones del SH o de la Armada Real, un gran porcentaje de la magia preparada tiene una capacidad limitada: los aspectos creados no reciben invocaciones gratuitas, y las acciones de Atacar o Defender no suelen generar resultados superiores a Grande (+3). Pero los jugadores deberían recordar que pueden ser más inventivos que eso. Discutid con el director de juego cómo crear magia permanente; si este considera que el efecto es demasiado poderoso, modifícadlo, subidle el coste o prohibidlo. Si un jugador quiere un efecto menor puede que baste con que pague una sola proeza, pero seguirá necesitando un aspecto que lo justifique.

Algunos artefactos y conjuros comunes

La vieja y fiel varita de bolas de fuego: Si tienes que ponerte agresivo, mejor confiar en un clásico. Agita esta varita y lánzale una bola de fuego a un único objetivo en tu zona, lo que equivale a un Gran (+3) ataque.

El velo del asesino: Desarrollado por los asesinos goblins de la Flota Sombra, permite esconderse en las sombras de habitaciones muy iluminadas. Coloca el aspecto *Envuelto en tinieblas* en un solo objetivo voluntario dentro de tu zona.

La horda salvaje de Liaretta: Es un objeto muy popular en los planetas de la Necrocracia Anular. Puedes animar un solo cadáver (completo) en tu misma zona y darle el aspecto *Zombi hambriento*, aunque no podrás darle órdenes, así que ten cuidado.

Bote salvavidas básico de Gloddi: Es un hechizo muy vendido, aun a pesar de ser ilegal en el espacio Real, que permite ponerle el aspecto *Capaz de sobrevivir el viaje etéreo* a un barco tamaño bote.

Escuelas de magia

Evocación

Los evocadores son capaces de abrir un agujero en la realidad y arrancar material de los planes elementales que hay al otro lado: fuego, hielo, sombras y demás fuerzas de la naturaleza. Pero ni es un proceso especialmente delicado ni es posible controlar al cien por cien lo que sacas. Puedes intentar dirigir la materia o hacer que se quede más o menos en un sitio, pero la mejor manera de usarla es aplastando cosas.

El uso obvio de la Evocación es echar abajo muros con descargas de fuerzas elementales, especialmente en el caso de los que usan enfoques. No obstante, incluso los que solo saben trastear con magia pueden poner aspectos útiles en una zona si disponen del tiempo suficiente: ahogar a tus enemigos en sombras, congelarlos vivos o levantar barreras de fuego que les mantengan a raya son solo algunas posibilidades.

El ataque básico de Evocación suele afectar a un solo objetivo en la zona del lanzador o una adyacente. Si se encuentra más allá, aumenta el nivel de la dificultad pasiva en uno por zona de distancia. Si quieres incluir a todos los objetivos en la zona, súbela en dos. Si el objetivo es un ser vivo, en vez de subir la dificultad dale ese bonificador a su tirada de oposición activa.

Enfoques de Evocación

Fuego: Un clásico muy recomendable. La elección número uno de los enfocadores a lo largo del mar.

Rayos: Menos común, pero no menos destructivo. Algunos barcos del SH tienen motores que funcionan a base de evocación de rayos.

Tierra: Lo menos sutil de un arte ya de por sí increíblemente poco sutil.

Sombras: Una opción rara, sin mucho que ofrecer en cuestiones de ataque, pero muy útil.

Hielo: Crea un suelo de hielo, o congela a un amigo.





Alteración

La Alteración hace que algo se comporte como si fuera otra cosa. Por ejemplo, digamos que quieres volar y que no puedes. Pero tienes un pájaro que sí puede volar. Con Alteración puedes copiar su habilidad de volar temporalmente. Si eres bueno, puedes incluso copiarla de una pluma, porque esta todavía contiene parte de su, este... esencia «voladora» o lo que sea.

Seas un aficionado o sigas un enfoque, solo puedes usar Alteración para Crear una ventaja: eres capaz de ponerle un aspecto a algo o alguien, siempre que puedas justificarlo. Al igual que cualquier otro aspecto, este sigue siendo verdadero mientras siga unido al objetivo. Para seguir con el ejemplo, con el aspecto **Capaz de volar** tendrías la justificación narrativa necesaria para sobrevolar por toda la habitación. Sin embargo, lo bien que vuelas dependerá de tu tirada y los aspectos que invoques.

Los aspectos creados con Alteración duran una media hora como máximo antes de desvanecerse. En términos de juego, duran hasta el final de la escena.

Enfoques de Alteración

Chamanismo: El vuelo del águila, la fuerza del oso, las garras de un lobo; tu terreno son los animales y sus atributos.

Metaalteración: Una práctica muy demandada en los barcos de pequeño tamaño. Este enfoque te permite crear efectos mágicos basados en otros preexistentes, como transformar la gravedad artificial del barco en una especie de hechizo de rayo tractor, o copiar el encantamiento de **Golpe certero** de una espada mágica a unas flechas.

Ilusionista: Tu especialidad es la imagen. Aunque no puedes cambiar el funcionamiento de las cosas, puedes colocar aspectos como **Parece una pared** o **Parece un orco**.

Animación

La Animación te permite darle vida a los objetos inanimados. No es tan difícil de imaginar.

Animar un objeto es como Crear una ventaja, excepto porque el aspecto que estás creando es en realidad una criatura, como un zombi o algo así. Mecánicamente es incluso más simple que una criatura sin cerebro: tiene un concepto principal y un hueco de consecuencia leve, pero ni estilos ni casillas de estrés.

La magia de una animación dura una media hora o hasta el final de la escena.

Cuando intentas animar un objeto y tienes éxito, dale a tu creación una de las siguientes propiedades. Si tienes un éxito crítico, dale dos.

- La animación se mantiene activa durante un día entero.
- La animación recibe un segundo aspecto.
- La animación recibe un segundo hueco de consecuencia leve.
- La animación recibe 2 casillas de estrés.
- La animación recibe un estilo Normal (+1).
- La animación recibe una **directriz**.

Una directriz es una orden a largo plazo que la animación intentará llevar a cabo. Las animaciones sin instrucciones merodean a tu alrededor sin hacer nada hasta que le des una orden; las animaciones con una directriz intentarán cumplirla.

Dar una orden a una animación es una acción de Superar que cuenta como tu acción si estás en un conflicto, aunque es algo tan fácil de hacer que solo necesitarás tirar cuando tengas un oponente activo. Las animaciones siempre intentarán cumplir tus órdenes primero y después tus directrices. Si se quedan sin órdenes y directrices, volverán a deambular por tu lado hasta que reciban una nueva orden o se acabe el hechizo.

Cuantas más animaciones crees, más difícil será crear la siguiente: por cada animación que tengas activa la dificultad pasiva aumenta en 2.

Enfoques de Animación

Necromancia: Conviertes cadáveres completos o parciales (o cosidos de nuevo en un algo horripilante) en abominaciones, zombis y cosas así.

Autómatas: Conviertes un trozo de arcilla u otro material con forma humanoide en un obediente gólem.

Forja de guardianes: Puedes crear un arma que vuela a tu alrededor protegiéndote, animar una armadura o cualquier otra cosa, pero siempre con un propósito puramente defensivo.

Invocación de espíritus: Puedes recolectar la energía que un ser vivo dejó atrás, en su lugar de defunción, para hacer aparecer su espíritu.

LOS BARCOS

Los primeros barcos capaces de surcar el éter eran simplemente eso: viejos barcos de madera equipados con globos y hélices de éter para poder flotar y un armazón para el aterrizaje. Muchos de los primeros colonos pusieron rumbo a las estrellas en veleros reacondicionados, y aunque ahora hay muchos más barcos que antaño, la mayor parte de los que te vas a encontrar siguen ese viejo diseño.

LOS RIESGOS Y RECOMPENSAS DE DIRIGIR UN ETERBARCO

¿Les interesa a los jugadores tener su propio eterbarco? Asumimos que sí, pero quién sabe, quizás no quieran estar al mando de uno.

Los personajes jugadores podrían ser la tripulación de un barco propiedad de un personaje no jugador y capitaneado por este. O ser mercenarios u otro tipo de subalternos que trabajan para el mejor postor. Incluso podrían pasar su tiempo en planeta firme, teniendo aventuras sin preocuparse del mar a su alrededor. En cualquiera de estos casos no necesitarán preocuparse de construir el eterbarco.

Hay ventajas en no tener un barco: viajar a través del éter puede ser peligroso, y cuando tienes un barco de repente también tienes la obligación de cuidarlo y mantenerlo. Desde un punto de vista narrativo no tener barco significa que es fácil mantener a los personajes jugadores confinados en un sector o planeta del que quizás quieran huir, convirtiendo la «salida del planeta» en una auténtica hazaña. Buena opción.

Pero si tienen un barco también tienen todo el ancho mar a su disposición. Pueden fijar su propio rumbo y seguir sus propias leyes, una libertad que jamás podrán alcanzar navegando en el barco de otro.

Construir un eterbarco

Vuestro barco es un personaje de la historia. Es tan parte de la tripulación como vosotros, así que tendréis que crearlo casi igual que si fuera un personaje jugador; la única diferencia es que será un trabajo colaborativo. Trabajad juntos y cread un eterbarco con el que todos estén contentos.

Concepto principal

Decidid el concepto principal del barco al poco de elegir el vuestro, antes de empezar a rellenar cada pequeño detalle. Al igual que el concepto principal de un personaje, se trata de un rápido resumen de los detalles más importantes del eterbarco: ¿Es un yate robado a un Real? ¿Un acorazado mercante fabricado por enanos? ¿Un caza construido con piezas sueltas, procedente de un sector orco?

A diferencia de los personajes, vuestro barco no recibe una complicación. Seamos sinceros, el pobre barco ya tiene suficientes problemas llevando a los personajes jugadores a bordo.

Estilos

Los eterbarcos tienen los mismos estilos que los personajes, aunque lo que pueden hacer con estos estilos quizás sea algo diferente. Un barco no puede soltar un puñetazo Vigoroso, pero sí puede embestir Vigorosamente a alguien. Es casi lo mismo.

El barco empiezan con dos estilos Normales (+1), dos Mediocres (+0) y dos Malos (-1).

Tamaño

Toda la gente es más o menos del mismo tamaño, pero está claro que los barcos no. Ahí fuera hay un millón de tipos diferentes de barcos, pero todo el mundo está de acuerdo en que hay cuatro categorías principales: los **botes**, los **barcos de carga**, los de **gran tamaño** y los **gigantescos**.

Los botes recorren distancias cortas, no pueden llevar a más de cuatro personas a bordo y es raro que naveguen en solitario.

Los cargueros son el noventa por ciento de los barcos que vais a ver. Los pequeños son del tamaño de una casa y pueden albergar con cierta comodidad a media docena de personas. En los más grandes caben casi cincuenta o sesenta personas, pero lo normal es que tengan una tripulación más pequeña y dejen mucho espacio para las mercancías.

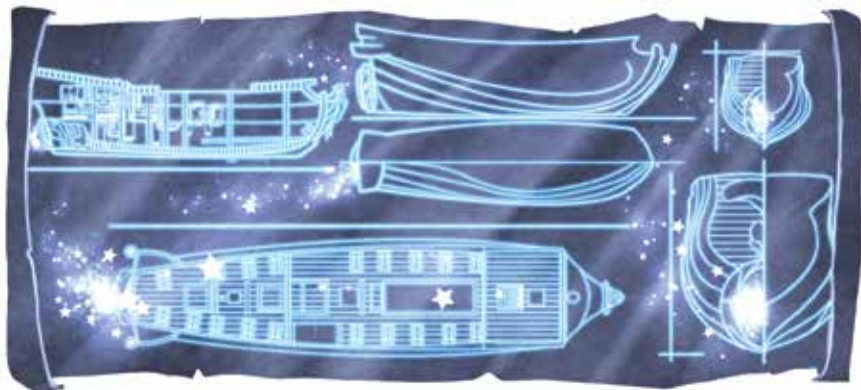
Los barcos de gran tamaño suelen ser militares, con tripulaciones de cien o más personas. Solo les superan en tamaño los barcos diseñados para navegar dentro de un planeta. La mayoría necesitan una docena o más de operarios trabajando continuamente en su funcionamiento.

Más allá está el reino de los gigantescos, desde lujosos cruceros a estaciones de combate. Una flota coordinada de pequeños barcos pueden considerarse como un único navío gigantesco.

La aventura incluida, **Es solo una luna élfica**, da por supuesto que empezáis la partida con un pequeño carguero.

Aspectos del barco

Cuando estabais creando los personajes no rellenasteis aquel hueco de aspecto del barco, ¿verdad? Ahora que tenéis una idea aproximada de cómo es vuestro barco, cada jugador debe crear un aspecto que su personaje comparta con el eterbarco, algo como **Más rápido de lo que parece** o **Se pierde entre la multitud**. Al terminar, vuestro barco tendrá tantos aspectos como tripulación lleve a bordo.



Cuando alguien invierte mucho tiempo en un barco, se convierte en parte de él. No es magia, no exactamente. O al menos no del tipo que los miembros del SH puedan entender. Es simplemente la forma en la que las cosas funcionan en el mar: cuando conoces a un testarudo que nunca se rinde (incluso cuando debería), la mayor parte de las veces su barco actúa de la misma forma, y seguirá arrastrándose hacia adelante cuando casi cualquier otro barco ya se habría caído a trozos.

Quizás sea porque la gente se ve atraída por barcos parecidos a ellos mismos, pero hay quien jura que es al revés. El barco de un capitán tenaz puede estar hecho de cáscara de huevo y cristal, pero cuando empiecen a trabajar juntos absorberá ese rasgo pronunciado de su naturaleza.

Aunque es algo que solo ocurre cuando mantienes una relación estrecha con el barco. Puedes vivir, trabajar y ser parte de la tripulación, pero si no lo amas, no será parte de ti. Tampoco pasa nada si no es así.

Es por eso que muchos de los barcos más grandes que hay allí fuera, especialmente los de guerra, parecen tener poca personalidad. Quizás solo les quiera el capitán, quizás el ingeniero, quizás ni eso. Esa es la ventaja de los barcos pequeños: tienen carisma.

Componentes, proezas y recuperación

Un eterbarco básico de serie no puede hacer mucho más aparte de moverse por el éter y mantener con vida a su tripulación. Cada barco tiene los siguientes componentes:

- Una hélice y un motor de éter: el sistema de propulsión básico usado en el mar de Éter.
- Una estación de control con la que ajustar el rumbo del barco. Por lo general se trata un timón conectado mecánica o mágicamente a la hélice de éter.
- Un encantamiento de disipación, usado para mantener la magia que protege el barco del éter y que le permite moverse a una velocidad significativa. El disipador, a veces conocido como «barra de quilla», suele ser un bloque de plata colocado en el fondo del barco, aunque hay otras muchas formas de encantar un barco. El instrumental mágico a bordo del barco suele funcionar gracias a la barra de quilla.
- Un espejo de cristal para comunicarse con otros barcos y estaciones.
- Soporte vital, gravedad artificial y luces, todo para mayor comodidad de la tripulación. Normalmente estos sistemas usan (respectivamente) filtros de aire hechos de marfil, alfombras encantadas y jarras rellenas de elementales de fuego y herméticamente selladas.

Un eterbarco puede tener otras cosas, como una cocina o una sala de recreo, pero en términos de equipamiento eso es lo básico. Cada componente extra consume un hueco de proezas.

Los eterbarcos no son tan flexibles como la gente, pero si la tripulación se pone de acuerdo pueden gastar 1 nivel de recuperación de la nave para comprarle una proeza (un barco puede tener una recuperación de cero). Opcionalmente, uno de los tripulantes puede gastarse 1 punto de recuperación propio para comprarle una proeza al barco. Cuanto más grande sea el barco, más opciones tiene. Un bote tiene 1 de recuperación, pero no tiene proezas. Los cargueros tienen 1 proeza y 1 nivel de recuperación. Un barco de gran tamaño tiene 1 proeza y 3 niveles de recuperación. Uno gigantesco recibe 3 proezas y 3 niveles de recuperación.

Algunos de los componentes más normales para un eterbarco son:

- **Armazón de aterrizaje:** Permite que el barco despegue y aterrice por sí mismo. Sin armazón, un barco que quiera tomar tierra debe ser ayudado por un hechizo de amarre, lo que significa que alguien en el planeta va a estar al tanto del aterrizaje.
- **Puesto de combate:** El barco tiene un puesto desde el que un tripulante puede usar acciones de ataque. El arma puede ser cualquier cosa, desde una enorme ballesta a unos ojos de buey que permiten a un evocador lanzar bolas de fuego. Un segundo o tercer puesto de combate es algo bastante frecuente.
- **Protección mágica:** El barco recibe otro hueco de consecuencia leve, el cual puede usarse para repeler ataques mágicos.
- **Motores optimizados:** Añade una casilla al marcador de estrés de recursos del barco.

Los barcos también pueden tener proezas que representen rasgos especiales. Por ejemplo, **Proa reforzada** le da +2 cuando intenta embestir a otro barco de forma Vigorosa, y **Encantamiento de ocultación** le da +2 cuando huye de forma Furtiva de un combate.

Nombre, apariencia y configuración

Es hora de decidir el nombre y aspecto de la embarcación. No existe consenso entre los pueblos del mar sobre los criterios a seguir para bautizar un barco; la Armada Real suele usar nombres grandiosos y abstractos, como *Esperanza* o *Intrépido*; a los incursores klehnaki les gusta que sean más agresivos, como *El puño ensangrentado*; y hay muchos mercenarios que ni se preocupan en ponerles nombre.

En lo que se refiere a la apariencia, hay pocos límites. Aunque la mayoría de los eterbarcos parecen barcos normales a los que les han arrancado el velamen, hay montones de variedades: la Empresa de Minería Correprofundo prefiere trabajar con asteroides equipados con un motor en la parte trasera, mientras que las estaciones del SH son enormes árboles huecos. Demonios, hace unos años unos goblins lograron viajar desde su planeta a una luna cercana con poco más que un bote de remos y una montaña de agallas.

Dibujad un diagrama del interior de vuestro barco, igual que hacéis con el interior de una casa antes de una escena de combate. No hace falta que sea un mapa perfecto, basta con algo sencillo para que todos sepan cómo es por dentro. Un barco tiene unas 6 zonas, divididas entre las habitaciones usadas para gobernar el barco, la sala de máquinas, un comedor o zona recreativa, espacio donde vivir (normalmente algunos camarotes, poco más que una cama y una cortina), un pasillo de acceso y un montón de espacio de almacenamiento. Pero es solo una idea general.

Recursos

Un barco de carga pequeño empieza con un medidor de estrés de recursos de 3 casillas, pero con la tercera casilla ya marcada. Los botes por lo general no tienen medidor de estrés de recursos. Los de gran tamaño tienen 4 casillas y los gigantes 5.

Hay más información sobre qué son los recursos en la página 30.

Navegación

La mayor parte del tiempo vuestro eterbarco os llevará del punto A al punto B sin demasiados problemas; después de todo, las aventuras suelen suceder en planeta firme. Cuando no haya amenaza ni acción podréis ignorar los pormenores del funcionamiento del barco.

Sin embargo, en ocasiones vais a topaos con incursores klehnaki que quieren desguazar vuestro barco, y a los que (por añadidura) no les importaría si acabaraís igualmente desguazados. Otras veces necesitaréis escabulliros de una embarcación aduanera Real. Ya sabéis, ese tipo de cosas que necesitan un mano firme sobre el timón.

Puestos

Un eterbarco tiene un montón de **puestos**, lugares donde la tripulación puede controlar una parte del barco. Son simplemente componentes susceptibles de ser manejados. Hay todo tipo de puestos, desde ruedas físicamente unidas al timón a planchas cubiertas con runas (a modo de botones con los que controlar el barco).

Un barco siempre tendrá dos puestos como mínimo: el de control, para cambiar el rumbo y velocidad; y el de comunicaciones, para intercambiar información con los barcos en las cercanías.

Puedes comprar puestos extras como si fueran proezas. El más popular es el de combate. Cada puesto le permite al barco realizar ciertas acciones, siempre y cuando haya alguien operándolo, lo que equivale a que esté en la zona correspondiente del barco y tenga libertad para actuar.

Un personaje jugador operando un puesto puede decidir lo que hace esa parte del barco y qué estilo usan él y el barco. El operario tira cuatro dados, le suma su estilo y el del barco y resuelve la acción con normalidad.

Aunque el pilotaje del barco corresponde a una sola persona, eso no quiere decir que todos los demás se puedan tomar las cosas con tranquilidad. Cuando el barco esté en problemas, el piloto va a necesitar a alguien en la sala de máquinas redirigiendo la energía, y el artillero querrá que alguien en el puesto de vigía le avise de posibles objetivos. Hay muchas formas de que los tripulantes puedan crear ventajas para el resto del barco.

Si eres parte de la tripulación, estarás algo familiarizado con todos los puestos y podrás operar cualquiera de ellos, incluso si no es tu punto fuerte. Si intentas hacerlo en un barco que no sea el tuyo (lo que no tiene que significar que lo estés robando, aunque viene a ser lo mismo) seguramente necesitarás un aspecto que justifique tu familiaridad con los controles que quieres usar. Si no tienes uno, tendrás que hacer una acción de Superar para averiguar cómo usar ese tipo de configuración; un barco producido en serie es un Gran (+3) obstáculo, mientras que un eterbarco casero hecho al gusto del propietario será mucho más difícil de usar.

Aspectos del barco y puntos de destino

Los barcos tienen sus propios niveles de recuperación y aspectos que pueden ser forzados por el director de juego o invocados por los jugadores. Esto significa que el eterbarco tendrá su propia reserva de puntos de destino, los cuales pueden usarse para resistir los forzados que el director de juego haga sobre el barco, incluso si no hay nadie a bordo cuando suceda.

Para invocar el aspecto de un barco, incluyendo cualquiera que le pongan, los jugadores se pueden gastar un punto de destino propio o uno del barco. Los eterbarcos no suelen ganar puntos de destino con mucha frecuencia, así que puede ser buena idea usar los vuestros. Respetar la reserva del barco puede venir bien para ganar un empujón extra en una persecución o repeler un abordaje inesperado.

De igual forma, cualquiera que esté operando un puesto en un barco puede invocar o forzar aspectos (tanto propios como del barco) usando sus puntos de destino o los de la reserva del barco.

Conflictos entre barcos

En un conflicto, los personajes y los barcos actúan al mismo tiempo; eso suele significar que los tripulantes del barco corren de aquí para allá, creando ventajas para que el pobre diablo a cargo del timón pueda sacarlos del problema. Para determinar la iniciativa, pregúntale a cada uno de los tripulantes de los eterbarcos en conflicto qué van a hacer. No te preocupes por los barcos; actuarán cuando su tripulación les haga actuar.

Los eterbarcos se mueven una zona, al igual que los personajes. Cuando comienza la batalla, y si lo crees necesario, dibuja rápidamente un mapa de la zona con la situación de los barcos y de cada tripulante.

Durante un conflicto, un personaje puede gastar una acción para activar un puesto y controlar una parte de la nave. Cada puesto solo puede usarse una vez por intercambio, pero no hay límite al número de puestos que pueden usarse durante un intercambio; un barco repleto de puestos de combate podría atacar media docena de veces, mientras que otro con un puesto secundario de navegación podría moverse dos veces.

Los barcos no tripulados por los personajes jugadores se construyen como si fueran personajes no jugadores, aunque los barcos más importantes pueden crearse usando las mismas reglas que para los barcos de los personajes jugadores. También puedes hacer barcos súper simples: un par de aspectos y un par de cosas que se les dan Bien (+2) o Terrible (-2), junto con los componentes más básicos. Los barcos simples no tienen casillas de estrés, lo normal es que solo tengan un hueco de consecuencias leves.

Barco gigantesco
Barco de gran tamaño
Barco de carga
Bote
Barcaza individual

Tamaño en combate

Cuanto más grande es un barco, más poderoso puede ser y más difícil será dañarlo. Tienes una escala de barcos a tu izquierda.

Cuando se enfrenten barcos de tamaños diferentes, el más grande recibe un +2 a Atacar y un +2 a Defender por cada nivel de más que tenga.



Consecuencias

A diferencia de los personajes, los barcos no tienen casillas de estrés para representar el daño: tienen estrés de recursos, pero eso es otra cosa (página 30).

Los barcos tienen huecos de consecuencias leves, moderadas y graves y la opción de recibir una consecuencia extrema. Una cosa acerca de estas últimas: afectan tanto al aspecto del barco como al tripulante que comparta el aspecto, por lo que es posible que haya que trampear un poco para hallar la manera de que ambas partes sean golpeadas por la consecuencia.

Un barco solo puede recibir una consecuencia extrema si un miembro de la tripulación permite ser golpeado; si no hay nadie dispuesto, puede que el barco sea derrotado.

¿Quieres saber más sobre las consecuencias extremas? Consulta la página 166 de **Fate Básico**.

Los barcos no pueden repararse a sí mismos y cuesta dinero hacerlo. En el apartado de «*Reparaciones*», en la página 30, hay más información sobre cómo restaurar un barco gastando Recursos.

Evolución

Los eterbarcos alcanzan hitos al mismo tiempo que los personajes. También evolucionan de la misma manera, excepto porque los jugadores necesitan ponerse de acuerdo en cómo evoluciona el barco. Renombrar el aspecto de un barco tiene un pero: el aspecto del tripulante debe seguir siendo el mismo que el del barco, así que tanto el jugador como el barco deben gastarse su hito en el cambio de aspecto.

Cambiar de eterbarco

Una tripulación puede comprar o robar un nuevo eterbarco, abandonando su vieja embarcación si así lo desean. La tripulación conservará sus aspectos del barco, pero el nuevo navío no los tendrá; simplemente poseerá un nuevo concepto principal.

Los personajes jugadores empezarán a entenderse con el nuevo barco cuando logren un hito trascendente durante sus aventuras a bordo de este; tras esto, y como beneficio adicional, el navío recibirá los aspectos del barco de todos los tripulantes sin tener que gastarse el hito, a diferencia de lo normal.

Cómo sobrevivir en el mar de Éter

Mantener un barco en funcionamiento es una tarea enorme y compleja, mientras que viajar de un lado a otro es una pesadilla logística, incluso cuando el capitán es diligente y no tiene que preocuparse de por dónde anda la Armada Real.

Pero no te preocupes, te vamos a explicar qué problemas puedes encontrarte.

Recursos

Un eterbarco necesita un montón de materiales para mantenerse a flote. La barra de quilla necesita que recarguen su encantamiento, la hélice de éter funciona a base de carbón (u otro combustible) y la tripulación suele estar más contenta cuando tiene algo que llevarse a la boca. Eso sin olvidarse de los cientos de pequeñas reparaciones y ajustes que hace falta realizar regularmente para prevenir que el éter haga pedazos el barco.

Con el fin de no complicar el sistema hemos reunido todo esto en un solo concepto, los Recursos, los cuales están representados por un medidor de estrés que funciona de manera algo diferente.

Los Recursos son justo como la Riqueza de **Fate Avanzado**. Cuando sea posible tener éxito en una acción mediante el uso de dinero, puedes tachar una casilla de estrés de recursos o sufrir una consecuencia apropiada para tener éxito.

Si aceptas un encargo recibirás un pago en efectivo, aunque esto significará una cosa u otra dependiendo del sitio: en el espacio Real se paga con coronas de oro, pero fuera de este se usan desde pagarés de trueque hasta media docena de divisas diferentes. A efectos de juego, el pago será equivalente a un cargamento de bienes con cierto valor de Recursos.

El pago normal para un trabajo legal y que no precise salir del sector será de bienes por valor de 1 Recurso. Los encargos más difíciles (o no del todo honestos y respetables) se pueden pagar algo mejor.

Cuando recibes un cargamento en pago puedes usarlo para eliminar cualquier cantidad de casillas de estrés de recursos con un valor combinado igual o menor a este. Por ejemplo, con un cargamento de Recursos 3 podrías limpiar la primera y segunda casilla de estrés.

El dinero tiende a desaparecer, así que no puedes reservar un cargamento de Recursos hasta que te haga falta: o lo usas cuando lo recibes o lo pierdes.

Reparaciones

Los recursos son la única manera de arreglar tu nave. Eliminar una consecuencia leve cuesta 1 Recurso, al igual que reducir en un nivel una consecuencia grave o moderada. Tendrás que explicar cómo lo haces; borrar una consecuencia resultado de un viaje puede ser tan fácil como decir que exprimes un poco más de magia de sus motores, mientras que arreglar una brecha en el casco quizás precise la contratación de un artesano.

No puedes reducir una consecuencia moderada a leve para después eliminarla inmediatamente, incluso teniendo suficientes recursos; antes de poder reparar la nave del todo deberás dejar pasar una escena. Lo mismo en el caso de las graves.

Viajando de un punto a otro

El mar de Éter es enorme, pero está vacío en su mayor parte. Hay estrellas, planetas y demás cuerpos celestes por todos lados, pero entre ellos solo hay éter.

Lo bueno que tiene la navegación es que es fácil. Aunque querréis tener un buen piloto mientras exploráis un sistema o estáis en medio de una persecución, la mayor parte del tiempo solo hay que apuntar la proa en la dirección correcta y mantener un ojo en el timón para no estrellarse contra un sol.

Lo malo es que moverse a través del espacio vacío consume tiempo y recursos; bastantes, por cierto.

Ir de un punto a otro es simple: basta calcular la distancia para saber cuánto tiempo y recursos tendréis que gastar. Si el punto de destino está dentro del mismo planeta, o en la luna del planeta, o en otro planeta dentro del mismo sistema, no hay problema. No os llevará más de una hora, y el gasto de energía no será digno de mención. Si vais más lejos, consultad esta lista:

- Viajar una distancia corta (como de un planeta a otro en el mismo cuadrante) consume unos pocos días y causa 1 punto de estrés de recursos.
- Viajar una distancia moderada (como desde un cuadrante a otro, a través de una ruta directa, lo que normalmente significa atravesar espacio Real) os llevará una semana y pico, más 2 puntos de estrés de recursos.
- Hacer un viaje de larga distancia (como de un cuadrante a otro, rodeando el espacio Real) os llevará 3 semanas como mínimo, además de 3 puntos de estrés de recursos.
- Viajar una distancia enorme (como desde una punta a otra del mar) requerirá más de un mes y 4 puntos de estrés de recursos.

¿Rumbo a dónde?

Todo barco necesita un rumbo, de lo contrario estará desperdiciando recursos. La aventura incluida al final del libro, **Es solo una luna élfica**, sirve para poner en marcha a los personajes jugadores, aunque el director de juego puede inventarse otro encargo si le apetece.

Un encargo consta de cuatro partes: el contacto, el cargamento, el destino y la complicación.

- El **contacto** es la persona que quiere que transporten cierta mercancía.
- El **cargamento** es lo que sea que la tripulación tenga que transportar; podrían ser bienes, información o pasajeros. Incluso podría ser el propio contacto.
- El **destino** es donde la tripulación se dirige y la persona a quien tienen que entregar el cargamento; el factor más importante de esta parte es, evidentemente, la distancia a recorrer.
- La **complicación** es la razón por la que entregar el cargamento no será tan fácil. Suele ser algo sobre lo que la tripulación no está al tanto: quizás transporten mercancía ilegal, quizás el destino sea un lugar peligroso; lo que sea que haga más interesante el encargo.

Echa una ojeada a la página 44, ahí tienes varios encargos de ejemplo.

ES SOLO UNA LUNA ÉLFICA

El Pasillo Rojo es una anodina franja de espacio Real situada a días de viaje de la Necrocracia Anular (el sector más rico del cuadrante) y la Pradera de Finn, un fértil planeta granja y centro de comercio de comida. Su nombre proviene de la gran estrella roja que cuelga sobre él y que supone casi lo único que hay de interés en la zona. El resto del Pasillo lo forman un puñado de planetas que según los Archivos Reales son inhabitables. Aun así, es un lugar de tránsito frecuente.

Aspecto de sector: *A gran distancia de cualquier cosa interesante.*



¿Qué están haciendo los personajes?

Nadie viene al Pasillo Rojo por el paisaje porque no hay nada que ver. Los personajes jugadores empiezan la aventura con un encargo: tienen que reunirse con una nave que les espera y entregarle un cargamento. Antes de empezar la partida pregúntale a los jugadores con quién se reunieron y qué transportan; como punto de arranque podrían considerar cualquier grupo de contrabando o facción criminal que aparezca o esté relacionada con sus aspectos.

Se supone que es una misión fácil: encontrar el barco, entregar el cargamento, cobrar y hasta la próxima. Nadie da ningún nombre porque no hace falta; el contacto estará en el único barco parado a la entrada del Pasillo Rojo.

Atrapados en el Pasillo Rojo

Mientras los personajes jugadores se acercan a las coordenadas (en mitad de la nada) donde les espera el contacto, en vez de encontrarse un barco solitario vagando cerca de la gran estrella roja se toparán con media docena de barcos de manufactura enana, un montón de pequeños navíos de diferentes estilos y procedencia, y una estación del SH llamada *Gloria Real*, todos ellos en órbita alrededor del sol.

Gloria Real

Concepto principal: *Ajado barco de guerra de la Armada Real.*

Tamaño: Barco de gran tamaño.

Bueno (+2) en: Pelear.

Terrible (-2) en: Navegar en espacios reducidos.

Componentes: Dos puestos de combate (cañones) y una estación de presa (un arpón capaz de apresar y remolcar otros barcos y objetos).

Un barco estándar de la Armada Real, clase Amatista. Ha sobrevivido a unas cuantas batallas y reparaciones chapuceras.

Tan pronto como sean avistados, el *Gloria Real* les dará el alto. Su capitán, Glada Delaire Fabricabarcos, se dirige a ellos: «Atención, navío no autorizado: por orden de la Hegemonía Real este sector se ha declarado de alto riesgo. Les escoltaremos a una estación cercana para inspeccionar su barco».

Si los personajes jugadores se portan bien, Fabricabarcos les deja en una estación del SH llamada Escarcha Dorada. Si se resisten, el *Gloria Real* les supera por mucho y no debería tener problema en derrotarlos. En ese caso, Fabricabarcos les remolcará hasta la estación.

LA ESTACIÓN ESCARCHA DORADA

La estación es un gigantesco roble cuyas ramas y raíces se han anudado formando plataformas de aterrizaje ocupadas principalmente por barcos de la Armada Real. El árbol está hueco por dentro y su interior ha sido tallado formando pasillos y miles de habitaciones de formas irregulares.

Escarcha Dorada es enorme y apenas se mueve, por lo que es más fácil considerarla un planeta que un barco gigantesco. No dispone de armas, pero su mero tamaño es suficiente para hacer que cualquier ataque resulte inútil.

Aspecto de planeta: *Una bulliciosa ciudad artificial.*

El barco de los personajes jugadores es amarrado a una plataforma en la parte superior de la copa del árbol, desde donde se les escolta a un puesto de interrogación: un pequeño cubículo o una celda, dependiendo del comportamiento de los personajes jugadores. No obstante, el desarrollo de la escena es el mismo: esperan en una habitación durante media hora hasta que aparece Ariallatta Rutilante, un elfo con cara de preocupación y que, tras presentarse, les pregunta: «¿Qué pensaban exactamente que estaban transportando, hum?».

Ariallatta Rutilante, del Departamento de Magia Volátil

Pueblo: Elfo.

Aspectos: «*Conozco a gente que conoce a gente*», *Papeleo-fu*.

Bueno (+2) en: Uso Cauto del lenguaje.

Terrible (-2) en: Comportarse de forma agradable.

EL DEPARTAMENTO DE MAGIA VOLÁTIL

El Departamento de Magia Volátil (DMV) es una rama de la Comisión Real de Comercio (CRC), la cual depende a su vez de la Oficina de Bienes y Servicios (OBS). La CRC tiene una estrecha relación con el Sindicato de Hechiceros, aunque no está (como sus miembros dejan claro) bajo su control. El DMV ni siquiera es un departamento que trate con magia volátil; de eso se encarga el prestigioso Departamento de Evaluación de Abusos Mágicos, pero dicho Departamento solo está abierto a usuarios de magia con una certificación del SH. El DMV se limita básicamente a manejar los escáneres de barcos.

Rutilante es un cascarrabias con cara de estropeado que viste un mono barato y trabaja para un pequeño departamento, tiene cinco jefes y está ansioso por que cualquier superior, el que sea, repare en su existencia.

Rutilante explica que forma parte del Departamento de Magia Volátil y que los personajes jugadores transportaban una bomba oculta entre su cargamento: una piedra del tamaño de un puño con un encantamiento de explosión en su interior, capaz de ser activado a distancia. No es la bomba más mortal del mar, no, pero es volátil, no está registrada y la traían a un área declarada de alto riesgo. La pena mínima contemplada por ese delito es de cinco años en una colonia penal.

Pero Rutilante sabe que alguien del sector estaba intentando conseguir la bomba y que los personajes jugadores son solo unas víctimas inocentes. Les ofrece un trato: si encuentra a la persona que iba tras la bomba (y le dejan en buen lugar ante sus superiores), se asegurará de que no tengan que comparecer ante la justicia.

Rutilante puede retener el informe durante dos días antes de tener que empezar a arrastrarse por laberintos burocráticos. Los personajes jugadores tienen ese plazo para darle un nombre y pruebas suficientes que sugieran que el sospechoso había arreglado el transporte de la bomba.



Mientras tanto, tendrán libertad para moverse por el sector. No tienen que preocuparse por la bomba (se encuentra en el DMV, en un depósito de pruebas inmune a la magia), pero Rutilante no tarda en señalar que se ha tomado nota del registro del barco y el código de serie de su encantamiento, así que si intentan escapar el *Gloria Real* les dará caza.

Tras el rastro

Una vez cerrado el trato (y de ser necesario, tras salir del calabozo), Rutilante no querrá verlos hasta que tengan un nombre. De lo contrario quedaría en mal lugar. Si se le presiona, o si los personajes jugadores no saben por dónde empezar, les señalará que el bar de la estación está repleto de tipos sospechosos, y que es un lugar tan bueno como cualquier otro donde hacer preguntas. Por lo demás, ahora es su problema.

El **Bar de Jack** está regentado por un viejo troll llamado Jax Star, uno de los muchos civiles que trabajan en la estación. Es fácil dar con él; después de todo, la cubierta de servicio es el centro de la actividad de la estación. La clientela del bar son transportistas que también se encuentran temporalmente retenidos por culpa de la burocracia de la estación. Tanto Jax como cualquier otro en el bar puede informarles de lo que está sucediendo en una zona que nadie esperaba que fuera a ser ocupada.

Inestabilidad política

El problema es una roca de nada de la que todos quieren su parte. Su nombre en censo Real es Planetoide Deshabitado G-13, pero sus ocupantes lo llaman «La luna de ojos verdes» u «Ojoverde», para abreviar. Parece que una colonia de elfos se estableció allí sin informar de ello a la Hegemonía y que llevan un par de generaciones hogaformándolo. Ojoverde es una luna de tamaño considerable que orbita en torno a un gigante gaseoso y que desde el éter se parece a un enorme ojo verde: es una roca blanca casi desnuda, excepto por un bosque de color verde y forma circular plantado por los elfos.

Aspecto de planeta: *Hogaformación a largo plazo*

Las tres facciones interesadas en la zona:

La Empresa de Minería Correprofundo: Un negocio independiente que opera en el espacio Real y uno de los mayores especialistas del mar en explotación de lunas y asteroides. Es una empresa casi completamente controlada por enanos y el principal empleador de enanos Delapiedra exiliados de Mundohogar. La EMC tiene un contrato con la Hegemonía que le permite explotar el oro que hay en la luna; el problema es que no contaban encontrarse con ocupantes.

En Jack's siempre hay una mesa con enanos taciturnos, hartos de esperar la luz verde para bajar a G-13.

Los colonos: Un grupo de unos cien elfos cuyos ancestros se toparon con esta roca hace un siglo. Como los elfos son muy longevos algunos de esos ancestros siguen vivos, aunque un poco marchitos. Si los personajes jugadores le preguntan a cualquiera de los ancianos por qué se asentaron en la luna, todos dirán lo mismo: «El dios que mora dentro del planeta nos llamó y nosotros respondimos». Es difícil discutir con eso. Son el tipo de elfos que realmente creen en la santidad de su planeta; incluso los que no creen en ese dios piensan que es un lugar bastante especial. Ni siquiera cortan árboles si pueden evitarlo.

Los habitantes de Ojo Verde no suelen beber, así que no aparecerán por Jack's, pero hay unos pocos rondando por la estación, incluyendo un grupo de pacíficos manifestantes sentados en silencio en el centro de la cubierta de servicio.

La Hegemonía Real: Oficialmente, la Estación de Escarcha Dorada y el *Gloria Real* están aquí para controlar la situación. Su único propósito es observar y mantener la paz. Pero oye, hogaformar un planeta es un proceso largo y difícil, y sería una pena que los mineros destruyeran un planeta habitable en espacio Real. La Hegemonía está esperando a ver qué hacen los Correprofundo: si la espera hace que la mina no sea rentable, se marcharán; si atacan a la población del planeta, el contrato quedaría anulado. De una forma u otra, los Correprofundos desaparecerán de la ecuación y la Hegemonía podrá desalojar a los elfos y traer a un duque que ponga el planeta en orden.

Si le preguntan, Jax estaría encantado de explicar con cierto detalle por qué la estación se encuentra en el lugar.

Jax Star, propietario del bar de Jack

Pueblo: Troll.

Aspecto: *Un barman consumado.*

Bueno (+2) en: Preparar bebidas.

Terrible (-2) en: Moverse con rapidez.

Obtener información sobre el contacto

El parroquiano más escandaloso del bar es un orco llamado Grun Tercero Arkus Hojaoscura. Si los personajes jugadores preguntan por ahí quién puede estar involucrado en el tráfico de armas local, el señalado será Hojaoscura.

Grun Tercero Arkus Hojaoscura, miembro de la Armada Real

Pueblo: Orco.

Concepto principal: *«Soy el tipo que puede conseguirte lo que buscas, sea lo que sea».*

Complicación: *Habla como un matón, pero le asustan las peleas.*

Trasfondo: *Fue un pirata incursor klebnaki durante varios años.*

Aspecto: *«Sé quién es un corrupto y cuál es su precio».*

Aspecto: *Formado en teatro clásico.*

Arkus es pequeño para ser un orco y no tiene colmillos. Según él, se le rompieron durante una pelea brutal, pero lo que en realidad pasó es que se cayó del catre mientras dormía y aterrizó con la boca. Siempre lleva un uniforme en no muy buen estado que le identifica como marinero raso del *Gloria Real*. En este momento se encuentra de permiso y le encanta.

Dónde encontrarle: En el bar de Jack, bebiendo o jugando. Tarde o temprano se irá dando tumbos de vuelta al barco, pero no hasta que Jax le eche.

Lo que sabe: Si dispone de tiempo y dinero sabe cómo conseguir cualquier cosa, sea legal o no. Aún más interesante, sabe quién había encargado la entrega de la bomba en Escarcha Dorada (fue él quien arregló el trato), aunque no sabe por qué. El «por qué» no es algo que le preocupe.

No está dispuesto a regalar esa información: aunque dirá sentirse mal por el arresto de los personajes jugadores, en realidad no se siente tan mal.

Cómo sacarle la información: Arkus estaría encantado de venderles la información a cambio de algo de valor; dejará caer que el cuaderno de bitácora de Nosmo Mateji (el gerente de la estación) es un objetivo tentador. Pero aceptará sin dudar cualquier otra cosa de gran valor que los personajes jugadores tengan en mente.

O podrían darle una paliza hasta que hable. Si los personajes jugadores amenazan a Arkus sin que haya nadie alrededor, este pondrá algo de resistencia, pero no tardará en acobardarse. Si los personajes jugadores no pueden cogerlo a solas también tendrán que vérselas con uno o más **marineros de la Armada Real**.

Los personajes jugadores le sacarán la verdad a Arkus, de un modo u otro: la bomba fue un encargo de una elfa de la colonia, llamada Lararion.

Puede que los personajes jugadores se vean tentados de pasarle esta información a Rutilante de inmediato, pero este no es estúpido: hacen falta pruebas. Se da cuenta de que es poco probable que esos amantes de la naturaleza de Ojoverde hayan documentado la operación, ¿pero qué puede hacer él?

Marinero de la Armada Real

Pueblo: Diferentes especies, normalmente orcos, enanos o humanos.

Aspecto: *El brazo fuerte de la Armada Real.*

Buenos (+2) en: Trabajar juntos, armar follón.

Terribles (-2) en: Actuar con iniciativa propia.

Estrés: ☐

El paradero de Lararion

Los elfos de la protesta conocen a Lararion: es la ingeniera jefe de hogaformación de la luna. También saben que estuvo en la estación hace unos pocos días, aunque ya regresó a la luna. Los personajes jugadores tendrán que volar hasta allí para encontrarla.



Lararion de Ojoverde

Pueblo: Elfo.

Concepto principal: *Ingeniera de hogaformación.*

Complicación: «No quiero problemas en mi luna».

Trasfondo: *Nacida y criada en un mundo en desarrollo.*

Otros aspectos: *Entregada a sus creencias, Ricas tradiciones élficas.*

Trastea con: Alteración.

Enfoque en: Hogaformación con Alteración.

Aunque Lararion ronda los sesenta años (lo que términos élficos casi es el inicio de la vejez) se encuentra en un estado físico sorprendentemente bueno. Creció en Ojoverde y, al igual que su pueblo, no tiene ningún deseo de abandonar la luna. Viste ropas sencillas de fibra natural, al estilo de la colonia. Ojoverde es una de esas colonias donde la gente todavía trepa varias veces al día desde el suelo del bosque a sus casas en las copas de los árboles.

Cómo localizarla: Llegar al planetoide no es difícil (o mira «*Más problemas*», en la página 43), pero los personajes jugadores son forasteros y serán tratados con suspicacia. Algunos colonos no han visto a un no-elfo en su vida. Si uno de los personajes jugadores es un orco, goblin o troll, los elfos más jóvenes huyen aterrizados. La colonia es pequeña y Lararion se encontrará entre los que se acercan a recibir la nave de los personajes jugadores mientras se aproxima a la plataforma de aterrizaje. No es tonta; sabe que la están buscando.

Los colonos de Ojoverde son un pueblo orgulloso: si los personajes jugadores son respetuosos Lararion se identificará, pero si tratan de intimidarla huirá a los bosques y será necesario derrotarla en una competición para darle alcance.

Si los personajes jugadores no logran atrapar a Lararion, al volver a su nave verán que esta se encuentra atrapada por unas enredaderas mágicas. Si intentan contactar con Lararion, solo consentirá en hablar con ellos si aceptan sus condiciones.

El plan de Lararion: Arkus tenía que sacar la bomba del cargamento de los personajes jugadores y asegurarse de que alguien la colocara en el buque insignia de los Correprofundo. No era para matar a nadie, solo para destruir su maquinaria de trabajo y hacer que se marcharan.

Lararion no sospecha ni por asomo que la Hegemonía tiene planes para desalojarlos en cuanto los Correprofundo se marchen.

Cómo obtener una confesión: El trato que les ofrece es su cabeza a cambio de que coloquen la bomba en la nave de Correprofundo. No tiene interés en ver a gente casi totalmente inocente en prisión.

Si confía en los personajes jugadores, estos podrían convencerla de que la Hegemonía planea expulsar a toda la población de Ojoverde, aunque querrá pruebas. El cuaderno de bitácora del gerente de la estación estaría bien, ya que contiene un registro de todas las comunicaciones con el Departamento de Inmigración y Colonización. Si los personajes jugadores le consiguen el libro, Lararion se entregará sin oponer resistencia: la luna está sentenciada de todas formas. Pero eso solo pasará si se fía de los personajes jugadores; es decir, si su barco no acabó enterrado bajo media tonelada de vegetación encantada.

Recuperar la bomba

Resulta que el Departamento de Magia Volátil tiene un depósito de pruebas... pero el Departamento se encuentra tan abajo en la lista de prioridades de la estación que dicho depósito no está ni vigilado. Un mapa de la estación les mostrará que la ruta de acceso pasa por la oficina de Rutilante. La parte más complicada será distraer al elfo un mínimo de diez minutos para poder abrir la cerradura.

Colocar la bomba en el buque insignia

Esta parte será bastante más difícil que conseguir la bomba. La Capitán Flechera de la Compañía Minera Correprofundo no va a dejar que los personajes jugadores suban a su barco a menos que la convengan de que tienen intereses en común, aunque no pondrá reparos en comunicarse a distancia.

Capitana Aldis Delapiedra Flechera, de los Correprofundo

Pueblo: Enano.

Concepto principal: «*La mejor minera de lunas de toda la maldita flota*».

Complicación: *Enfadada un día sí y otro también.*

Trasfondo: «*Aún recuerdo cuando abandoné Mundohogar*».

Aspecto del barco: *En caso de duda, aplástalo.*

Aspecto: *Más rápida de lo que crees.*

Aldis pasó sus primeros veinte años de vida en Mundohogar, en el reino del Rey Piedra, siguiendo las Profecías. No hablará sobre sus motivos para irse, ni siquiera con otros exiliados. Lo que pasó es que le ordenaron dispararle a un barco que se había acercado demasiado al planeta, y lo hizo. La nave se estrelló, matando a seis de sus tripulantes, y Aldis decidió que *nunca más*. Como muchos enanos de Mundohogar, es especialmente baja y tiene el característico tono de piel cenicienta de los Delapiedra.

Buque insignia Correprofundo Embarcación minera n.º 22

Concepto principal: *Impenetrable fortaleza marina.*

Aspecto del barco: *En caso de duda, aplástalo.*

Tamaño: Carguero.

Componentes: Armazón de aterrizaje y casco de piedra (reduce todo el estrés recibido en uno).

Como tantos otros buques Correprofundos, el n.º 22 está hecho de piedra tallada. Parece una mezcla entre un barco y un castillo de los de antaño. Es un diseño que busca disuadir cualquier ataque; después de todo, las bodegas de carga pueden estar llenas de oro u otros minerales preciosos, así que parecer intocable resulta ventajoso.

Obtener el visto bueno de la Capitana para subir a bordo: como cualquier grupo de gente aburrida en un bar, los mineros que van a Jack's le contarán sus problemas a cualquiera que les pague una ronda. Parece que la Capitana Flechera está de mal humor: una de las naves de su flota, la Embarcación Minera Correprofunda n.º 325, resultó dañada en un encuentro con piratas klehnaki y necesita una pieza de repuesto para el motor: una runa de estasis. Para empeorarlo todo, media docena de enanos Correprofundos se encuentran detenidos en las celdas de Escarcha Dorada por emborracharse y montar un escándalo público. Una vergüenza. Si los personajes jugadores consiguen una runa de repuesto (Arkus puede saber dónde encontrar una) o convencen a los guardianes de la estación para que liberen a los mineros, la atmósfera en el buque insignia mejoraría de seguro.



Y por supuesto, está el eterno problema de los colonos. Un grupo inteligente quizás sea capaz de convencer a los mineros de que tienen un plan para expulsar a los elfos sin despertar la ira de la Hegemonía.

Si los personajes jugadores pueden resolver un problema de forma que satisfaga a los mineros, intercederán por ellos ante Flechera, tras lo cual recibirán una invitación formal para cenar en la mesa de la capitana.

O pueden intentar colarse en el buque insignia. No resultaría nada fácil: tendrían que acercarse al buque, mantener su barco en el rumbo adecuado, engañar al representante de Escarcha Dorada que les preguntará dónde van, etcétera.

Colocar la bomba: Por dentro, el barco es casi exclusivamente espacio de carga; el resto son camarotes repletos de docenas de mineros. Es difícil moverse sin ser detectado, pero si los personajes jugadores logran acceder a la bodega de carga (la cual está llena de cajas con equipo de minería) dispondrán de mucho espacio para moverse, esconderse y crear problemas.

Minero Correprofundo

Pueblo: Enano.

Aspectos: *Paciente y poderoso, «Conozco mis herramientas».*

Buenos (+2) en: Minería, moverse en la oscuridad.

Terribles (-2) en: Moverse con rapidez.

Estrés: ☐

Otra opción es que los personajes jugadores escondan la bomba en algún sitio oculto. En ese caso la explosión matará o dejará heridos a varios Correprofundos; aunque seguramente haya repercusiones, Lararion se dará por satisfecha.

Robar el diario de bitácora del gerente de la estación

Quizás los personajes jugadores lo quieran para dárselo a Arkus o para convencer a Lararion de que la colonia está perdida. O a lo mejor tienen sus propios motivos. Hay muchas razones para querer el cuaderno de bitácora. Este en particular es propiedad de Nosmo Mateji.

Nosmo Mateji, jefe de operaciones de Escarcha Dorada

Pueblo: Goblin.

Aspectos: *Meticuloso con los detalles, «¡Sé cómo resolverlo!».*

Bueno (+2) en: Huir del peligro, saber dónde hay peligro.

Terrible (-2) en: Mostrar valor.

Estrés: ☐☐

Enfoque en: Hielo con Invocación.

Nosmo es un gerente nato: toma notas detalladas de casi todo y nunca se separa de su libro de contabilidad. Es miembro del SH, pero sus capacidades mágicas son mínimas. Se ganó el puesto simplemente por su eficacia a la hora de coordinar la docena de departamentos que participan en la operación de Escarcha Dorada.

Su oficina está en un área pública, cerca de la jefatura de seguridad interna, no lejos de las raíces de la estación. Aunque Mateji pasa mucho tiempo en su puesto, de vez en cuando le gusta darse un paseo por las zonas abiertas de la estación, especialmente por la cubierta de servicio. Aunque resulta fácil seguirle, entrar en su oficina requiere forzar la cerradura mientras alguien vigila. Si los personajes jugadores son cautos podrán darse cuenta de que la puerta tiene una protección mágica que alertará a Mateji en cuanto se abra.

Los personajes menos precavidos serán sorprendidos por el goblin mientras registran su despacho.

Ocurra lo que ocurra, el cuaderno de bitácora está en su escritorio y muestra de manera clara los planes de la Hegemonía para ocupar Ojoverde y otras cosas que Arkus puede que encuentre interesantes.

Obtener la confesión

Si los personajes jugadores consiguen que Lararion lea el cuaderno de bitácora, esta accederá a acompañarles a la estación. Si le cuentan que ya han colocado la bomba, la hará detonar antes de salir: la explosión destruirá una de las paredes de los compartimentos de carga y será notada de inmediato.

Explosión o no, dejará que la lleven a la oficina de Rutilante, donde ofrecerá una confesión completa. En respuesta, Rutilante le dirá a los personajes jugadores que entre tantas emociones se le ha olvidado por completo el número de registro de la nave. Son libres de marchar.

Más problemas en el Pasillo Rojo

Si los jugadores están empezando una campaña, o si quieres ponerles las cosas más difíciles, quizás te interesen estos problemas:

Piratas klehnaki: Un grupo de barcos piratas klehnaki se ha abalanzado sobre Ojoverde como si fuera una bandada de buitres, tras lo cual el Consejo de Seguridad del Éter ha puesto precio a su captura, una recompensa bastante interesante para quien pueda ganársela. Es una opción para los jugadores con ganas de tener una batalla en el éter.

Navío klehnaki

Aspecto: *Cacharro reconvertido.*

Tamaño: Carguero.

Bueno (+2) en: Encajar golpes.

Terrible (-2) en: Cualquier cosa delicada.

Componentes: Puestos de combate y un hueco de consecuencias moderadas.

No hay un modelo estándar de navío incursor klehnaki: hay docenas de estilos y aunque algunos son robados, la mayoría están contruidos a base de chatarra. Lo único que tienen en común es que siempre parece que se caen a trozos, especialmente si están armados.

Ciudadanos de la Necrocracia: Antes de llegar al corredor, la estación Escarcha Dorada estaba patrullando la Necrocracia Anular, un sector espacial gobernado por un grupo de reyes liches inmortales. La suya es una economía basada en enfoques nigrománticos y, para ser sinceros, funciona realmente bien... Por desgracia, la estación lleva tanto tiempo alejada de su ruta que algunos de los espectros que usaba para comunicarse han logrado escapar del almacén. Es una buena oportunidad para los jugadores ansiosos por entablar combate con criaturas inequívocamente malvadas.

Espectro errante

Aspectos: *Almas atormentadas, Rostro espeluznante.*

Bueno (+2) en: Atacar por sorpresa, facilitar la comunicación a larga distancia.

Terrible (-2) en: Interactuar con objetos físicos.

Estrés: ☐ ☐

Un alma no-muerta que la Necrocracia usa a modo de antena de comunicaciones.

¿Y ahora qué?

Hay un par de tipos rondando por Escarcha Dorada que puede que tengan trabajo para los personajes jugadores:

Contacto: Grung Tercero Arkus Hojaoscura.

- **Cargamento:** Una caja llena de plantas y otros materiales alquímicos cultivados en Ojoverde.
- **Destino:** Julian Bluff, un mundo humano a no mucha distancia. El cliente es la Sociedad Real de Alquimia.
- **Complicación:** Hay una guerra civil en Julian Bluff y la Sociedad Real de Alquimia se encuentra en mitad de un campo de batalla.

Contacto: La condesa Erzsébet de la Casa Conciliadora, una Real de baja posición.

- **Cargamento:** Varios espectros, atados por un hechizo. Forman parte de un equipo de comunicación nigromántica.
- **Destino:** La Necrocracia Anular, a poca distancia. Tienen que entregarlo directamente a lord Conciliador.
- **Complicación:** La atadura de los espectros es débil. Tras romperla, empezarán a vagar por la nave.

Contacto: Jax Star.

- **Cargamento:** Él mismo, como pasajero.
- **Destino:** La biblioteca de Thurûn, a no mucha distancia. Jax tiene varias historias que compartir con el mismísimo Gran Maestro del Saber.
- **Complicación:** Entre las historias de Jax hay una que la Flota Sombra no quiere que se difunda, por lo que han contratado a un cazarrecompensas goblin para impedirlo.

CONSULTA RÁPIDA FATE ACELERADO

RESULTADOS DE LOS DADOS

Resultado = Tirada de dados + Bono de estilo
+ Bono de proezas
+ Bono por aspectos invocados

RESULTADOS

Contra el resultado del oponente o número objetivo:

- **Fallo:** Tu resultado es menor.
- **Empate:** Tu resultado es igual.
- **Éxito:** Tu resultado es 1 o 2 puntos mayor.
- **Éxito crítico:** Tu resultado es 3 o más puntos mayor.

DECIDIR NÚMEROS OBJETIVO

- **Fácil:** Mediocre (+0), o éxito sin tirar.
- **Moderadamente difícil:** Bueno (+2).
- **Extremadamente difícil:** Enorme (+4).
- **Increíblemente difícil:** Tan alto como te parezca. El PJ necesitará gastar puntos de destino y contar con mucha ayuda para tener éxito.

La escala

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible

ACCIONES

Crear una ventaja cuando se crean o descubren aspectos:

- **Fallo:** Ni creas ni descubres un aspecto, o bien lo consigues pero tu oponente (no tú) consigue una invocación gratuita.
- **Empate:** Recibes un impulso si creas un aspecto nuevo, o se considera un éxito si buscabas uno ya existente.
- **Éxito:** Creas o descubres el aspecto y consigues una invocación gratuita de este.
- **Éxito crítico:** Creas o descubres el aspecto y consigues dos invocaciones gratuitas de este.

Atacar

- **Fallo:** Ningún efecto.
- **Empate:** El ataque no daña al objetivo, pero ganas un impulso.
- **Éxito:** El ataque acierta y causa daño.
- **Éxito crítico:** El ataque acierta y causa daño. Puedes reducir el daño en 1 para generar un impulso.

Superar

- **Fallo:** Fallas o tienes éxito pagando un coste importante.
- **Empate:** Tienes éxito pagando un coste leve.
- **Éxito:** Consigues tu objetivo.
- **Éxito crítico:** Consigues tu objetivo y generas un impulso.

Crear una ventaja con un aspecto que ya conocías:

- **Fallo:** Ningún beneficio adicional.
- **Empate:** Generas una invocación gratuita del aspecto.
- **Éxito:** Generas una invocación gratuita del aspecto.
- **Éxito crítico:** Generas dos invocaciones gratuitas del aspecto.

Defender:

- **Fallo:** Sufres las consecuencias del éxito de tu oponente.
- **Empate:** Observa la acción de tu oponente para determinar qué sucede.
- **Éxito:** Tu oponente no consigue lo que quiere.
- **Éxito crítico:** Tu oponente no consigue lo que quiere y tú recibes un impulso.

Buscar ayuda:

- Un aliado puede ayudarte en tu acción.
- Cuando un aliado te ayuda, él o ella renuncia a su acción durante el intercambio y describe cómo te ayuda.
- Recibes un +1 por cada aliado que te ayude.
- El DJ puede limitar cuántos aliados pueden ayudarte.

CONSULTA RÁPIDA FATE ACELERADO 2

ORDEN DURANTE LOS TURNOS

- **Conflicto físico:** Compara los estilos Rápido; quien tenga los reflejos más rápidos actúa primero.
- **Conflicto mental:** Compara los estilos Cautó; quien preste más atención al detalle detecta el peligro.
- **Todos los demás actúan en orden descendente.** Soluciona los empates del modo que tenga más sentido; el DJ tiene la última palabra.
- **El DJ puede decidir que todos los PNJ actúen en el mismo turno que el PNJ con más ventaja.**

ESTILOS

- **Cautó:** Prestas mucha atención al detalle y te tomas tu tiempo para completar bien la tarea.
- **Furtivo:** Utilizas el despiste, el sigilo o el engaño.
- **Ingenioso:** Piensas rápido, solucionas problemas o tienes en cuenta variables complejas.
- **Llamativo:** Actúas con estilo y audacia.
- **Rápido:** Te mueves con rapidez y destreza.
- **Vigoroso:** Utilizas la fuerza bruta.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

- **Gravedad del ataque (en aumentos) = Tirada de ataque - Tirada de defensa**
- **Casillas de estrés:** Puedes tachar una casilla de estrés para absorber todos o parte de los aumentos de un solo ataque. Puedes absorber un número de aumentos igual al número de la casilla que taches: uno con la 1ª casilla, dos con la 2ª casilla y tres con la 3ª casilla.
- **Consecuencias:** Puedes sufrir una o más consecuencias para asimilar el impacto tachando uno o más espacios para consecuencias y anotando un nuevo aspecto en cada uno.
 - **Leve** 2 aumentos
 - **Moderada** 4 aumentos
 - **Grave** 6 aumentos
- **Recuperarse de las consecuencias:**
 - **Consecuencia leve:** Bórrala al final de la escena.

- **Consecuencia moderada:** Bórrala al final de la siguiente sesión.
- **Consecuencia grave:** Bórrala al final de la aventura.
- **Derrotado:** Si no puedes asimilar todo el impacto (o decides no hacerlo) eres derrotado y tu oponente decide qué te sucede.
- **Rendirse:** Ríndete antes de que tu oponente haga su tirada para controlar cómo abandonas la escena. Ganas uno o más puntos de destino por rendirte.

ASPECTOS

- **Invocar:** Gasta un punto de destino para conseguir un +2 o volver a tirar, o bien para incrementar la dificultad para un enemigo en +2.
- **Forzar:** Recibes un punto de destino cuando un aspecto te complica la vida.
- **Establecer hechos:** Los aspectos reflejan hechos ciertos. Utilízalos para establecer detalles acerca de ti y del mundo.

TIPOS DE ASPECTOS

Aspectos de personaje

- Se escriben al crear el personaje.
- Pueden cambiarse cuando alcanzas un Hito.

Aspectos temporales

- Se establecen al principio de una escena.
- Pueden crearse con la acción de Crear una ventaja.
- Pueden eliminarse con la acción de Superar.
- Desaparecen cuando la situación termina.

Impulsos

- Pueden ser invocados una vez (gratuitamente) y luego desaparecen.
- Pueden ser eliminados por un oponente con la acción de Superar.
- Los impulsos que no se utilicen desaparecen al finalizar la escena.

Consecuencias

- Se utilizan para absorber los aumentos de un ataque recibido.
- Pueden ser invocadas por tu oponente como si fueran aspectos temporales.

MUNDOS FATE

AMBIENTACIONES Y AVENTURAS LISTAS PARA PONER SOBRE LA MESA DE JUEGO.

Mundohogar.

Tras mil años de guerra, el planeta natal de elfos, enanos, orcos y demás razas acabó convertido en un páramo moribundo, arrasado por la magia.

Desesperados y sin ningún otro sitio al que ir, todas las miradas se elevaron hacia el interminable y misterioso Mar de Éter. No pasó mucho tiempo hasta que un grupo de pioneros combinó sus conocimientos de magia e ingeniería para construir el primer eterbarco.

Hoy, quinientos años después, la Hegemonía Real y el Sindicato de Hechiceros mantienen un férreo control sobre el profundo mar y los hechizos que permiten viajar por él.

En este Mundo Fate, tus compañeros y tú sois los tripulantes de un pequeño eterbarco. La Hegemonía os tiene en el punto de mira y los conjuros que podéis conseguir en el mercado negro son algo inestables (en el mejor de los casos...). No es fácil mantenerse a flote en el Mar de Éter, ipero tampoco existe mejor vida que esta!

Necesitas una copia de **Fate Acelerado** para poder jugar **El Mar de Éter**. Este Mundo Fate contiene:

- Nuevas reglas de creación de personajes usando las reglas de **Fate Acelerado**.
- Un sistema de magia sencillo y fácil de usar que incluye combates mágicos, escuelas de magia y artefactos.
- Reglas para la navegación con los eterbarcos que incluyen combate entre naves.
- Una aventura completa: **Es Solo una Luna Élfica**.

**EL MAR DE ÉTER TE ESPERA.
¡CONSTRUYE TU ETERBARCO
Y AVENTÚRATE EN UN VACÍO
POR EXPLORAR!**

