

DIOSES Y MONSTRUOS



UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA

FATE
BÁSICO

CHRIS LONGHURST


conbarba

NOSOLOROL 

DIOSES Y MONSTRUOS

UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA

FATE[™] BÁSICO

REDACCIÓN Y DISEÑO DE LA AVENTURA

CHRIS LONGHURST

DESARROLLO

ROB DONOGHUE

EDICIÓN ORIGINAL

JOSHUA YEARSLEY

GESTIÓN DEL PROYECTO

SEAN NITTNER

DIRECCIÓN DE ARTE

MARISSA KELLY

MAQUETA ORIGINAL

FRED HICKS

ILUSTRACIONES INTERIORES Y PORTADA

MANUEL CASTAÑÓN

MARKETING

CARRIE HARRIS

DESARROLLO COMERCIAL

CHRIS HANRAHAN

TRADUCCIÓN

GABRIEL A. R. FONTANA

CORRECCIÓN

LUIS FERNÁNDEZ

MAQUETACIÓN

ARÁNZAZU BLÁZQUEZ

NOSOLOROL

EVIL HAT
PRODUCTIONS

conbarba



Una producción de Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial en Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Título original: *Gods and monsters*
Copyright © 2015 Evil Hat Productions, LLC y Chris Longhurst.
Todos los derechos reservados.

Dioses y Monstruos
Copyright © 2016 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.
www.nosolorol.com

Primera edición original en inglés 2015 por 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 toda 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 estás seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando «permiso expreso». Adelante.

Este es un juego en el que la gente se inventa historias sobre cosas maravillosas, terribles, imposibles y gloriosas. Todos los personajes y acontecimientos que aparecen en esta obra son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, antiguos poderes sobrenaturales, dioses, monstruos o los primeros creadores del universo es mera coincidencia, aunque tiene su gracia.

ÍNDICE

Introducción	2
El mundo	3
Quiénes sois	4
Cómo funciona el juego	5
Creando el mundo	6
Regiones.....	6
Subregiones	6
Comunidades.....	7
Un mundo básico y sus dioses	9
Personajes	14
Aspectos	15
Proezas y recuperación	16
El manto divino.....	17
Poder divino.....	22
Poder y voluntad.....	23
Focos de poder	25
Bendiciones.....	27
Geasa.....	29
Monstruos	30
Convertirse en monstruo	30
Monstruos en acción.....	31
Contando vuestras historias, cambiando el mundo.....	32
Cambiar y crear regiones	34
Cambiar comunidades	36
Cambiarte a ti mismo	36
Cambiar tu manto.....	37
Monstruos de ejemplo	41
Desde las profundidades de la tierra	44
El desvanecimiento de la luz	44
La Ciudadela Dorada de Zarivya	47
Pasaje al inframundo	51
El jardín de las tumbas.....	51
Un nuevo sol	55
Voluntad en 30 segundos	57



INTRODUCCIÓN

En el principio, solo existía el todo. Una agitada masa en ebullición hecha de todo lo que podía llegar a ser. Aquel todo, al contener en su interior todo lo posible, también contenía una mente, y esa mente contenía pensamientos. Esta mente contempló una parte del todo y pensó «esta parte es la tierra», y así fue. Miró un área distinta, de posibilidad infinita, y pensó «eso es un océano; y eso, un cielo», y así fue. De este modo, aquella mente, pieza a pieza, comprendió y dio sentido al caos para convertirlo en el mundo de las formas, el cual seguía siendo el todo, pero más ordenado de lo que había estado antes.

Y cuando el mundo estuvo ordenado, la mente volvió su atención a sí misma y se fragmentó en miles y miles de pedazos.

Este es el mundo de **Dioses y monstruos**: un lugar brillante, limpio, recién salido de la pluma del creador. El paisaje resuena de majestuosidad, con extensas llanuras, descomunales montañas, tormentas que parten el cielo con una furia elemental y, aunque los humanos han avanzado a grandes pasos con sus ingeniosas herramientas y el uso del fuego, todavía se esconden tras los muros durante la noche. Es un mundo salvaje, gobernado por entidades salvajes, y el dominio del entorno por parte del ser humano está aún muy lejano.

Pero los humanos no son los únicos entes que piensan y caminan sobre la tierra. También hay dioses.

Y por más que finjan lo contrario ante los mortales, los dioses saben lo que son: fragmentos desgarrados del caos anterior al tiempo, manojos en bruto de posibilidades manifestados como mentes humanoides en cuerpos humanoides. Sus mentes controlan sus formas, sus siluetas se deforman para adaptarse a sus comportamientos y el mundo es todavía lo suficientemente joven para moldearse a sí mismo al antojo y voluntad de estos seres inmortales.

Pero a pesar de todo su poder, incluso los dioses conocen el miedo, el miedo a perder el control, de perderse a sí mismos en la avalancha de su propio poder y cruzar la línea que separa al dios del monstruo. Y cuando esa identidad se pierde, jamás regresa.



EL MUNDO

El mundo de **Dioses y monstruos** es indómito, primigenio y, en cierto modo, alegórico. Es el tipo de mundo en el que el sol es, dependiendo de la historia que se esté contando, una esfera de fuego nuclear, un carruaje dorado o simplemente aquello de donde viene la luz. Los lugares salvajes de este mundo son más salvajes que sus equivalentes modernos: las montañas son más robustas, los bosques son más oscuros y enmarañados y el océano es más caprichoso y está plagado de monstruosas criaturas. La civilización humana toma la forma de poblados dispersos o tribus nómadas, con pequeñas ciudades allí donde la población es lo suficientemente densa como para haber fundado una, trabajando duro para hacer retroceder las fronteras de lo salvaje y tratando de tomar bajo su control algo del mundo que habitan.

La tecnología varía de un lugar a otro. El trabajo del bronce es común y el hierro es lo más innovador; aquellos asentamientos que comercian con el mineral de hierro o lo trabajan están en la vanguardia de la ciencia y la ingeniería y ven cómo fluyen riquezas de todo tipo. La alimentación proviene principalmente de la agricultura a pequeña escala, granjeros que cultivan y crían animales domésticos y cazadores que también aportan su trabajo. El poco excedente de los alimentos normalmente va al herrero local, si es que hay uno, o es intercambiado por útiles de hierro u otras necesidades que se requirieran.

La mayor parte del comercio lo realizan alcueros itinerantes, que deambulan entre los poblados llevando noticias y diversos útiles sueltos, o bien en el mercado si el vendedor se encuentra lo suficientemente cerca de la ciudad más próxima. El comercio se realiza por medio del trueque, aunque en algunas de las ciudades más grandes se usan los objetos de lujo, como las joyas, como una forma de protomoneda.

LA VERDAD

Entonces, ¿el sol es una bola de fuego nuclear, un carruaje dorado, un escarabajo muy trabajador de dimensiones apocalípticas, el ojo del Creador o qué?

La respuesta depende de las necesidades de tu juego. El mundo de **Dioses y monstruos** es un vehículo para contar historias mitológicas; la naturaleza real de las cosas es importante únicamente si afecta a la historia que se está contando. No te preocupes sobre la verdadera naturaleza del sol hasta que alguien pretenda robar aquel dorado carruaje celestial o visitar la corte de fuego que reside en el firmamento. Y desde ese momento, decidas lo que decidas, esa es la verdad en tu juego.



QUIÉNES SOIS

En **Dioses y monstruos** interpretas a un dios, un núcleo de poder poseedor de forma que camina sobre el mundo. Tanto tú como el resto de personajes jugadores formaréis un panteón, una tenue alianza de dioses en una parte concreta del mundo. Tu supervivencia no depende de la veneración por parte de los mortales, aunque estos representan un útil recurso y una fuente de poder, por lo que a menudo pelearás y realizarás escaramuzas contra panteones que son venerados por comunidades de otros lugares del mundo.

Los dioses de **Dioses y monstruos** obtienen su forma por medio de su propia identidad, por lo que este juego da cabida a casi cualquier tipo de deidad que puedas imaginar: fuerzas y debilidades sobrehumanas representadas de forma exagerada inspiradas en la mitología griega o vikinga, criaturas monstruosas que los humanos tratan de apaciguar más que venerar, deidades con cabeza de bestia hechas a partir de los fragmentos dejados por otros dioses, criaturas alienígenas situadas en los límites de aquello que es comprensible por los humanos... El concepto es lo primero, después el dios pliega la realidad para que se acomode.

Realizarás actos míticos que reconstruirán el mundo tras tu estela, inspirando historias que serán contadas durante miles de años. Pero tú también eres voluble y cambiarás tu forma y aspecto para ajustarse mejor a la expresión de tu poder. Como si de un río se tratara, tu naturaleza crea un curso a través del cual fluye tu poder. Cuanto más poder ejerzas, más profundo será este curso, tu naturaleza se irá volviendo más y más intensa y, cuanto más profundo sea este canal, más poder serás capaz de ejercer. Pero existe una catarata en el curso de este río: si te vuelves demasiado poderoso, tu conciencia será incapaz de controlar este torrente. El río romperá sus linderos y tu identidad será arrasada por la inundación, dejando tras de sí una poderosa y destructiva expresión de tu propia naturaleza: un monstruo.

CÓMO FUNCIONA EL JUEGO

Dioses y monstruos se divide en **relatos**: historias individuales con el mismo reparto de personajes. Cada relato cuenta la historia de cómo vino a ser una faceta concreta del mundo: de dónde vienen las plantas carnívoras, cómo fue construido el cielo o por qué esa montaña tiene forma de calavera. Pero esto es un juego de rol y no simple narración, así que no tienes que decidir qué es aquello que fue hasta que el relato haya terminado y puedas observar todo lo que ha ocurrido.

El mundo se divide en **regiones**, las cuales comienzan como grandes áreas geográficas que van dividiéndose a su vez en una creciente variedad de **subregiones** a medida que los dioses van ejerciendo su poder y cambiando el mundo a su alrededor. Cada relato que se cuenta en **Dioses y monstruos** cambia el mundo: las regiones se modifican y proliferan nuevas subregiones, las cuales no solo reflejarán la historia de los personajes sino que también poseerán su propia mitología explicando cada una de sus características.

Tiempo

La unidad básica de la narración mítica es el relato: la historia completa sobre cómo algo llegó a ser, desde la causa inicial hasta su explicación y conclusión tras la expresión «...y por esta razón...». En términos de juego, un relato termina al llegar a un hito relevante o trascendente. Dentro de un relato, el tiempo tiende a ser flexible en función de las necesidades de la historia. Acciones imposibles como mover una montaña roca a roca requerirían de «un largo tiempo», pero este tiempo es medido en semanas o meses, en lugar de en los tiempos geográficos que normalmente necesitaría, porque se trata de tareas que se realizan de forma extraordinariamente rápidas para lo que son. Por el contrario, cuando los personajes míticos exhiben sus poderes, a menudo lo hacen por medio de una acción normal que les llevan periodos de tiempo extremadamente largos, como un combate de espadas, correr, dormir o festejar.

Dadas estas consideraciones, cuando se describen acciones míticas y se representen escenas míticas, recuerda que un duelo épico puede durar días y contar los granos de arena de una playa puede llevar un año entero. El tiempo que requiere hacer algo también puede ajustarse a las reglas descritas en **Fate Básico** (página 197), simplemente teniendo en cuenta que la unidad básica de tiempo con la que te estás enfrentando puede ser mucho más larga o corta de lo que cabría esperar.



CREANDO EL MUNDO

Al comiendo del juego, el mundo de **Dioses y monstruos** es un lienzo en blanco. Puedes utilizar el mapa por defecto de la página 8 o bien diseñar uno diferente con las seis regiones básicas. Si alguien quiere añadir detalles adicionales, como «aquí hay monstruos», adelante, pero no es necesario. A medida que creéis vuestros dioses iréis añadiendo algunos detalles más, como lugares sagrados para vuestros dioses y la gente que los venera, pero ya se irán puliendo esos pequeños ajustes conforme vayáis narrando los relatos de las acciones de vuestros dioses.

Como mínimo, vuestro mundo empieza con tantas **subregiones** como personajes jugadores, además de una **comunidad**.

Regiones

Las regiones comienzan como grandes y homogéneas áreas con nada más que uno o dos aspectos: un **concepto** y opcionalmente un **ajuste**. Estos aspectos pueden ser invocados por cualquiera presente en esa región. Durante el juego, los dioses pueden cambiar estos aspectos, creando **subregiones** modificando el ajuste o incluso redefiniendo la región al completo cambiando su concepto.

Al principio las regiones son algo insulsas; esto es intencionado, ya que proporciona un lienzo en blanco sobre el que los jugadores puedan garabatear a voluntad. Además, las regiones aquí descritas no son exhaustivas; crea las tuyas propias durante el juego para acompañar las historias que se estén contando.

Si el mundo ha respondido ante el poder de un personaje alguna vez, puede ser convencido para hacerlo de nuevo. Cada región tiene una **proeza de región**, la cual puede ser utilizada únicamente por aquellos dioses que hayan **marcado** la región (ver «*Cambiar y crear regiones*», en la página 34, para más detalles).

Si una región ha sido modificada hasta el extremo de ser irreconocible, por ejemplo si el Bosque Primigenio ha sido completamente talado, el grupo deberá modificar la proeza de región para reflejar su nueva situación o bien crear una nueva proeza que reemplace a la anterior.

Subregiones

Las subregiones son zonas más pequeñas dentro de una región donde las condiciones son las mismas en líneas generales, pero con una o dos particularidades. Una subregión tiene el mismo concepto y la misma proeza de región que su región parental, pero un ajuste distinto. Si la región parental no tiene ajuste, cuando obtenga uno puede dividirse en una subregión. Una región puede tener cualquier número de subregiones.

LOS DIOSES DE DESPLAZAN DE FORMA MISTERIOSA

Generalmente, tu dios (y todos los demás) puede ir a cualquier lugar del mundo con un esfuerzo mínimo siempre que no haya alguien o algo que esté activamente intentando impedirlo. Ese «alguien» puede ser tú mismo, siempre que tu dios tenga un aspecto adecuado que forzar y que el hecho de no llegar a tiempo tenga unas consecuencias interesantes.

Comunidades

Mientras dan forma al mundo que los rodea, los personajes a menudo interactúan con **comunidades**: grupos cohesionados de gente que pueden ser liderados, manipulados o combatidos como una sola unidad. Utiliza las habilidades de la comunidad cuando esta actúe como un todo o cuando necesites usar atributos aproximados para uno de sus miembros en particular. No todas las comunidades poseen todas las habilidades; si alguna no está presente, asume que es Mediocre (+0). Las habilidades de las comunidades son:

- **Cultura** incluye el atractivo que tienen para los extranjeros el arte de la comunidad y el «ambiente» que la envuelve.
- **Integridad** se utiliza para resistir las fuerzas de cambio tanto internas como externas.
- **Sutileza** refleja el nivel de los tejemanejes en los que la comunidad se ve involucrada, incluyendo espionaje, sigilo y robo.
- **Tecnología** es el nivel general de avance técnico. La tecnología rara vez empieza con un rango superior a Normal (+1), pero puede cambiar a medida que el juego avanza.
- **Guerra** incluye de cuántos soldados dispone la comunidad y el nivel de entrenamiento que poseen.
- **Riqueza** es autoexplicativa: cómo de rica es la comunidad en cuanto a posesiones materiales. Sin embargo, no dice nada acerca de cómo están distribuidas estas riquezas.

Las comunidades también disponen de un medidor de estrés y consecuencias que se utilizan para resistir asaltos, catástrofes naturales, despoblación por enfermedad o mala fortuna, presión social para cambiar sus costumbres u otras fuerzas de cambio. Algunas comunidades también poseen proezas y otros poderes especiales, pero son inusuales.

Es importante remarcar que en **Dioses y monstruos** los personajes jugadores son lo suficientemente poderosos como para actuar a escala de comunidad si lo desean. Es posible influenciar la opinión de una ciudad con un solo discurso realizando una acción de superar con una dificultad equivalente a la Integridad de la comunidad o se puede luchar contra un ejército con una acción de atacar contra la habilidad de Guerra. Algunas veces reducirás la escala de tus interacciones y lidiarás con miembros individuales de una comunidad, los cuales tendrán sus propias habilidades y aspectos, pero si quieres dibujar a grandes trazos, puedes hacerlo.

Las comunidades tienen los mismos aspectos que las regiones o subregiones en las que están situadas y cada una de ellas puede ganar un tercer aspecto que refleje alguna cualidad única. De todas formas, a menos que alguien tenga una muy buena idea al respecto, la mayor parte de las comunidades no empezarán con este tercer aspecto característico, aunque el tiempo y las acciones de los personajes jugadores estarán destinados a cambiar esto.

Los dioses del Desierto Impenetrable podrían ser...

- Aquel que Solo Viene de Noche
- El Lejano Cuentacuentos Itinerante
- La Tormenta de Arena Viviente

Los dioses de la Primera Ciudad podrían ser...

- El Señor de la Moneda de Ojos Dorados
- La Enfermedad Andante
- El Futurólogo Implacable

Los dioses de las Llanuras Extensas podrían ser...

Carne

Los dioses de los Firmamentos que se Viste en

- El Firmamento de Todas las Manadas
- El Rey de Todos los Misteriosos
- El Nomada

Los dioses del Bosque Primigenio podrían ser...

- El Cazador Primigenio
- Raíces profundas, Grandes Ramos
- Sangriento con Carros y Dientes

Abisales

Los dioses del Océano podrían ser...

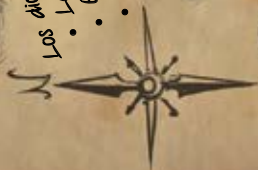
Profundidades

Los dioses de la Criatura de Ojo de Águila

- La Criatura
- El Indomable
- El Explorador con Ojo de Águila

Los dioses de los Picos Escarpados podrían ser...

- La Reina Bajo la Montaña
- Algo Precioso, Bien Oculto
- Piel de Piedra, Sangre de Lava



Un mundo básico y sus dioses

El Bosque Primigenio

El Bosque Primigenio es un lugar lleno de antiguos árboles descomunales y una espesura tan densa que apenas deja pasar la luz del sol. La penumbra bajo las hojas se encuentra atestada de vida, en todas partes se escucha el cantar de los pájaros y el crujir de los gruesos matorrales, pero tan solo los más valientes o desesperados cazadores se atreven a adentrarse más allá de los linderos del bosque; las bestias que lo habitan son rápidas, astutas y aceptarían con gratitud poder suplementar su dieta con carne humana.

El Bosque Primigenio

Concepto: *Bosque prehumano*

Ajuste: *Vida en todas sus formas*

PROEZAS

El antiguo corazón del bosque: El corazón del bosque abunda de secretos olvidados, hace mucho enmarañados y llenos de maleza. Una vez por sesión de juego puedes hacer que un secreto se desvanezca aquí, algo conocido por ti mismo y hasta dos personas más. Cuando lo hagas, este conocimiento se desvanecerá del mundo y se enterrará en las antiguas raíces del bosque primigenio. Ninguna búsqueda corriente podrá destaparlo, aunque una expedición al corazón del bosque podría ser capaz de encontrarlo y devolverlo al mundo.

Los Picos Escarpados

Los Picos Escarpados son montañas de los albores de los tiempos, expresiones puras del poderío de la tierra que se alzan hasta alturas imposibles para crear un paisaje prohibido de paredes de roca, desfiladeros y vertiginosas laderas. Las pocas gentes que los habitan están tremendamente curtidas, acostumbradas a lidiar a diario con un ambiente despiadado.

Los Picos Escarpados

Concepto: *Caer es fácil, levantarse es complicado*

PROEZAS

Orgulloso e inexpugnable: Los picos reniegan ser conquistados y cualquiera que los desafíe acaba con su cuerpo arrojado ladera abajo. Una vez por sesión puedes ignorar todo el estrés producido por un ataque, eres como las montañas, impasibles ante las acciones de seres inferiores. Sin embargo, si tras activar esta proeza acabas rindiéndote o eres derrotado en el mismo conflicto, el DJ comenzará la siguiente escena con un punto de destino adicional. En el duro reino de los picos escarpados, fallar no tiene perdón y las montañas castigan la debilidad volviendo el mundo en tu contra.

El Océano

El Océano es una impenetrable y salvaje tierra sin fondo donde barcos y marineros penden de la misericordia de los elementos. Monstruos marinos del tamaño de pueblos (¡o ciudades!) acechan desde las profundidades imposibles mientras los barcos surcan el oleaje como hormigas ahogándose en un vaso de agua. Pero tanto los audaces como los dementes continúan persiguiendo rumores que hablan de maravillosas islas encantadas que surgen de las aguas, donde aquellos lo suficientemente valientes y hábiles pueden encontrar riquezas, poder, hechicería o lo que sea que les acose en sueños.

El Océano

Concepto: *Furia elemental*

Ajuste: *Maravillas y horrores a partes iguales*

PROEZAS

El terror de las profundidades: Una vez por sesión puedes invocar un monstruo de las profundidades para que te ayude. La forma en la que intervendrá dependerá del DJ: un grueso tentáculo arrancará a un enemigo de la cubierta de un barco; la isla tortuga comenzará a desplazarse por el agua, agitando y derrumbando una parte del dispositivo arcano que te atrapa... Ocurra lo que ocurra, resolverá un problema a corto plazo para ti, pero a largo plazo seguirás teniendo trabajo que hacer: los enemigos arrojados escapan y nadarán hasta la orilla; incluso sin tus ataduras, seguirás teniendo que encontrar el camino hacia tu libertad...

El Desierto Impenetrable

El desierto es el entorno duro por excelencia, con su calor abrasador, frío gélido, escasos alimentos y todavía más escasa agua. Aquella vida que sobrevive aquí es hostil y peligrosa; si sobrevive (y esto incluye a la humanidad) es porque, a pesar de las ardientes temperaturas y el polvo asfixiante, busca algo: riquezas, iluminación o simplemente la próxima comida.

El Desierto Impenetrable

Concepto: *Despiadado*

PROEZAS

Polvo al polvo: Una vez por sesión puedes desvanecerte de la escena actual en un repentino aullido de viento y arena punzante. En algún otro lugar, un viento súbito azotará las dunas formando una nube de polvo y allí aparecerás. En la práctica este poder no tiene límite de alcance, pero el destino al que vayas debe estar en el mismo desierto. El uso de esta proeza puede ser frustrado si tus enemigos logran retenerte en un lugar de donde un remolino de arena no pueda escapar, como una cueva cuya entrada haya sido firmemente sellada.



Las Llanuras Extensas

Se las conoce por múltiples nombres: estepa, taiga, altiplano, sabana o muchos otros. También varían en los detalles, pero la característica que define a las llanuras es que no tienen límites. Las praderas parecen alargarse eternamente bajo un cielo colosal, interrumpidas aquí y allá por árboles y otras plantas y es el hogar de descomunales manadas de caballos salvajes, ganado y otras criaturas. La humanidad prospera también en este lugar, construyendo asentamientos de barro y ladrillo o con bloques de piedra tallados en la propia tierra, labrando campos fértiles y domando la fauna local.

Las Llanuras Extensas

Concepto: *Al descubierto*

PROEZAS

Esplendor: Una vez por relato puedes invocar el esplendor de las llanuras para otorgarle a otra persona un sentido a su verdadero lugar en el mundo. Esta persona obtendrá un nuevo propósito en la vida, un sueño al que seguir que le llevará hacia nuevos horizontes y una mayor realización. Este sentimiento de armonía con el universo no tiene ningún efecto mecánico en sí mismo y el sentimiento irá desapareciendo con el tiempo, pero el sujeto podría elegir cambiar uno de sus aspectos para reflejar lo que ha aprendido a causa de esta experiencia.



Las Primera Ciudad

Allí donde dos ríos se unen para formar un tercero se encuentra el más grandioso logro de la civilización humana: la primera ciudad, donde por vez primera una clase selecta de personas se pudieron alzar sobre la dura lucha por la supervivencia y bautizarse a sí mismos como gobernantes. La riqueza fluye en este lugar, empujada gracias al comercio, y se acumula en las manos de aquellos que se apoderan de ella. Siguiendo el rastro de esta riqueza vienen los ávidos buscadores de los pueblos periféricos, los cuales engrosan la población de la ciudad y pelean por todo recurso que puedan reclamar. La primera ciudad podría convertirse en el marco de una gran civilización o en una desastrosa nota a pie de página en la historia. Lo descubriréis en los relatos que contéis.

La Primera Ciudad

Concepto: *Atestado de humanidad*

Ajuste: *El comienzo de algo grande*

La primera ciudad tiene en su interior un mínimo de tres comunidades (página 7): las clases pobres y trabajadoras, numerosas y desorganizadas; la pequeña clase mercante, con acceso a mayores riquezas e influencia; y la minúscula clase dirigente que ha surgido de entre los mejores y más despiadados miembros de la clase mercante y que, en unas pocas generaciones, pasarán a ser los primeros reyes y reinas.

PROEZAS

Colaboración abierta: Una vez por sesión puedes preguntar a la ciudad acerca de un objeto o información que esta posea; al final de la escena, una serie de coincidencias habrán provocado que ese objeto o información llegue a ti. Si lo que buscas es raro, único, largo tiempo olvidado o firmemente protegido, no te será otorgado directamente; en su lugar, el DJ te dará una oportunidad de reclamarlo. Si aquello que buscas no existe, desde ahora lo sabrás.



¿LA SEGUNDA CIUDAD?

Muy lejos, allí donde las duras montañas se encuentran con el todavía más duro desierto, una segunda ciudad toma forma, esculpida en paredes de roca y acantilados con el fin de escapar del calor; hogar de una gente endurecida por el tiempo que han pasado bajo la tierra extrayendo raros minerales y preciosas gemas, curtidos bajo el sol tratando de obtener cosechas de una tierra estéril.

O quizás la segunda ciudad se alce en los gruesos bosques del sur, allí donde la abundancia natural del bosque avive el crecimiento de una civilización en armonía con la naturaleza y, al mismo tiempo, ávida de carne. Puede que la segunda ciudad se alce entre las islas de infranqueables océanos, una metrópoli flotante formada por barcos unidos entre sí donde la vida es mezquina y la libertad individual se valora sobremanera.

Sea cual sea la forma que tome la segunda ciudad y esté donde esté, su propósito es crear conflicto con la Primera Ciudad. Os permitirá narrar relatos de guerra, mucho más allá de las escaramuzas tribales a las que los dioses pueden que estén acostumbrados, y plantea una «mini ambientación» dentro de un todo más grande donde los personajes jugadores podrán ver cómo otros dioses han dado forma al mundo en su despertar.

Por supuesto, si os gusta añadir más complejidad, podrías recurrir a una tercera o cuarta ciudad, escondidas en zonas inexploradas o más allá de cualquier barrera natural que impida su exploración. Un enfrentamiento entre panteones en guerra podría incluso ser la excusa perfecta para introducir un ocaso de los dioses (página 21), si es que estáis preparados para llevar el juego hasta su final.

PERSONAJES

Los personajes de **Dioses y monstruos** son **dioses**, fragmentos del caos informe de un tiempo anterior a la creación, muy similares a los humanos en muchos aspectos pero mucho menos limitados por su potencial individual. Son criaturas de intención, más que de forma; sus cuerpos se deforman para encajar con el espíritu que contienen, el mismo mundo responde a su voluntad y los límites de la destreza física de cada dios vienen determinados por su propia autoimagen, más que por las insignificantes leyes físicas que limitan a los demás. Sin embargo, a pesar de todo su poder, los dioses son tan susceptibles al enfado, la insensatez y la toma de malas decisiones como cualquier ser humano. A lo largo de este libro se hará referencia a dioses y personajes jugadores indistintamente.

Además, los dioses sufren la constante amenaza de perderse en sí mismos y convertirse en criaturas de instinto y furia sin sentido, **monstruos** cuyo poder es tan inmenso que el mundo a su alrededor se deforma reflejando su naturaleza, marchitando el paisaje con su mera presencia. Al poseer el poder de un dios con escasa inclinación a escuchar a la razón, un solo monstruo puede suponer una amenaza significativa para una región entera.

PENSANDO DE FORMA MÍTICA

A la hora de crear personajes, se debe tener en mente la naturaleza del material de partida. Los dioses y semidioses provenientes de los mitos y las leyendas tienden a poseer poderes físicos abrumadores, una inteligencia no muy superior (o inferior) a un ser humano medio y la madurez emocional de un irascible niño de seis años. Cometan errores provocados por el orgullo o el enfado y siguen todos los cursos de acción, sin importar lo mal calculados que estén, del mismo modo que una fuerza de la naturaleza.

Actúan de este modo en parte porque las figuras míticas existen para enseñar lecciones, como «el orgullo precede a la caída» o «pegar a la gente solo hace las cosas más difíciles», y en parte, también, debido a que las malas decisiones hacen historias más entretenidas.

Esto no es más que una forma locuaz de animaros a aprovechar los errores épicos y la terrible incapacidad de tomar decisiones tan comunes en las historias míticas cuando creéis vuestros personajes. Sed impulsivos. Meteros en problemas. Entrometeros hasta el cuello en los chanchullos de otra gente, incluso aunque penséis que es una mala idea (¡especialmente si pensáis que lo es!). Todo esto va acorde al género; las historias míticas y los juegos de rol tienen en común que se alimentan de la desventura y de los errores garrafales.

Aspectos

Los personajes míticos, del mismo modo que todos los demás personajes de **Fate**, tienen un **concepto principal** y una **complicación**. El concepto principal debe reflejar la autoimagen del dios: ¿eres una **Diosa del trueno**, una **Criatura de los lugares salvajes** o **Aquel que Baila en el Fin de los Tiempos**?

La complicación de un dios, por otro lado, puede ser cualquier cosa. Puede ser algo tan humano como **Debilidad por el alcohol**, algo ligeramente sobrenatural como ser **Susceptible de ser invocado** o el tipo de cosas directamente relacionadas con la naturaleza de la existencia divina, como ser un **Recipiente de poder**, **No tener buen control** o poseer una **Forma inestable**. Sea lo que sea, asegúrate de que puede regresar una y otra vez para hacerte la vida difícil.

Después, crea otros tres aspectos siguiendo el sistema de las tres fases descrito en **Fate Básico** (página 38), pero con dos pequeños cambios. En primer lugar, cuando cuentes historias sobre las aventuras pasadas de tu personaje, piensa a lo grande. Son las historias acerca de cómo los dioses fundaron la civilización, robaron el fuego, abatieron a una bestia imbatible o sellaron a los malvados gigantes bajo la tierra.

Todos los PJ y muchos de los PNJ son parte del mismo **panteón**: un grupo de dioses que han desarrollado relaciones pseudofamiliares. No pueden ser una verdadera familia, ya que sus orígenes no son tan biológicos, pero si deciden verse a sí mismos como una familia, comenzarán a parecerse los unos a los otros a medida que sus apariencias se ajustan a sus ideaciones.

El resultado de todo esto respecto a la creación de personajes es que resulta natural para un dios el hecho de ver a los demás dioses como sus hermanos y hermanas, padres, tíos, tías y demás. Un aspecto como **Yo contra mi hermana** o **Yo y mi hermana contra nuestro padre** son perfectamente válidos a pesar de que tu personaje realmente no tenga hermana o padre.

Estilos

Los dioses usan los seis estilos de **Fate Acelerado**, pero aquí se han renombrado para adaptarlos mejor al género y se presentan en forma de tres parejas opuestas.

- **Audaz** cubre la realización de hazañas con gran ostentación, generalmente siendo tú mismo el centro de atención. Sustituye al estilo Llamativo.
- **Sutil** es el opuesto a Audaz e implica tu habilidad para esconderte, para ser sigiloso, para la manipulación sutil y para todo lo que te permita obtener lo que quieres pasando desapercibido. Sustituye a Furtivo.
- **Ingenioso** es el estilo del pensamiento rápido, el habla ágil y la improvisación. Es el mismo que el habitual estilo Ingenioso.
- **Poderoso** es el estilo de la fuerza bruta y el opuesto a Ingenioso. Ya estés levantando, tirando, arrojando o destrozando, Poderoso es el estilo a usar. Sustituye a Vigoroso.
- **Sabio** es toda acción que requiere planificación, preparación y conocimiento sobre el mundo. Sustituye a Cautó.
- **Raudo** es el opuesto a Sabio y tiene que ver con la velocidad física y la precisión. Sustituye al estilo Rápido.

Del mismo modo que en **Fate Acelerado**, debes elegir un estilo a nivel Grande (+3), dos a Bueno (+2), dos a Normal (+1) y uno a nivel Mediocre (+0). Recuerda que las habilidades de tu personaje, especialmente sus habilidades físicas, se encuentran

varios niveles por encima de las de los meros mortales. Un dios erudito que tenga un valor Mediocre de Poderoso todavía podría luchar con su espada contra todo un pueblo a la vez con una considerable posibilidad de éxito; simplemente no se tratará de la máquina de destrucción que sería un dios con un valor Grande de Poderoso.

Dentro de cada pareja de estilos, uno de ellos es **ascendente** ☀ y el otro **subordinado**. Los estilos ascendentes son aquellos que refuerzan el **manto** del dios, la carcasa de identidad que han construido para mantener su poder. Por ahora, simplemente marca como ascendente aquel estilo que posea el valor más alto de cada pareja, mientras el otro quedará como subordinado. Si ambos estilos tienen el mismo valor, elige cuál deseas que sea el estilo ascendente. Más adelante hablaremos del manto divino.

Proezas y recuperación

Cada dios empieza con un valor de recuperación de 3 y 3 proezas gratuitas. Si deseas comprar más proezas, puedes hacerlo reduciendo tu recuperación de la forma habitual. Cuando elijas las proezas, piensa en el sabor y la escala épica de **Dioses y monstruos**. Las proezas que simplemente proporcionan +2 específicos a las tiradas de dados no hacen justicia al mundo; generalmente los PJ están mejor equipados con proezas que les permitan «lograr que algo se haga realidad, hacer algo asombroso o ignorar de algún otro modo las reglas normales» (**Fate Acelerado**, página 31). Esto no quiere decir que los bonificadores de +2 a las tiradas no tengan su lugar, sino que el ser una figura mítica implica en parte ser capaz de hacer cosas que para los demás resultan imposibles.

Proezas de ejemplo

- Debido a que puedo ver los **hilos del destino**, una vez por sesión puedo llegar a una escena en un momento crucial, aunque me resultase imposible llegar allí a tiempo (o fuese incapaz de llegar en absoluto).
- Debido a que he enterrado una parte de mí mismo **bajo los Picos Escarpados**, una vez por sesión puedo liberar voluntad sobrante en esa región en vez del lugar en el que me encuentre.
- Debido a que soy el **inventor del tiro con arco**, una vez por sesión puedo transformar uno de mis ataques a distancia fallidos en un impacto de 2 aumentos.
- Debido a que lo que corre por mis venas es la **sangre de la tierra**, una vez por sesión puedo arrojar lava a chorros por todas partes tras recibir estrés debido a un ataque físico y añadir un aspecto temporal apropiado.
- Debido a que vivo en una unión simbiótica con una **planta espinosa**, una vez por sesión puedo hacer un ataque cuerpo a cuerpo en una zona adyacente a la que me encuentro.
- Debido a que soy un **dios de la guerra**, gano un +2 cuando una comunidad se opone a mis acciones usando su valor de Guerra.

El manto divino

Los dioses son criaturas hechas a partir de los fragmentos del gran todo primordial. Esto implica que, junto a su gran poder físico y su capacidad de armonizar zonas enteras del mundo con sus naturalezas propias, sus cuerpos se retuercen para asemejarse a la naturaleza de la mente que los mueve; al fin y al cabo, fue una mente surgida espontáneamente la que dio forma al caos y los dioses son moldeados por sus propios pensamientos de un modo similar.

Pero este tipo de existencia fluida es insostenible. Un dios necesita una piedra de toque, un ancla que mantenga inmutable a su propio yo frente a los caprichos y ansias que amenazan con reescribir su identidad tras cada breve pensamiento. Esto es su **manto**: una indefinida cáscara de ideas y conceptos que canaliza y contiene el torrente de su conciencia, actuando tanto de bastión para su identidad como de fuente de poder atado a esa identidad. El manto de un dios es la mezcla de su imagen personal, las creencias de los mortales y la naturaleza del mundo. Un dios consagrado puede gestionar todos estos elementos y convertirse exactamente en lo que desea, pero la mayoría se encuentran a la deriva entre la amalgama de identidades que abarca cada uno de sus mantos a medida que sus acciones les dan forma a ellos mismos y al mundo que les rodea.

En términos de juego, el manto de un dios es la combinación de su identidad, los poderes que ejerce, su enlace con la tierra y su conexión con la gente del mundo. Un manto proporciona **bendiciones**, pero también implica una **geas**, una limitación que viene definida por la identidad adoptada por el dios.

A medida que un dios utiliza sus estilos, va generando una cierta cantidad de **voluntad**, la cual puede hacer que sus aspectos (que representan su yo físico y mental) se plieguen para así reflejar su nueva apariencia. Y del mismo modo que el curso de un río va volviéndose más profundo, rápido y fuerte, la voluntad de un dios da forma a su propio ser para convertirlo en el vehículo de expresión de esa voluntad. Un dios que soluciona los problemas con violencia y hazañas de fuerza se encontrará a sí mismo convertido en una criatura musculosa y directa, capaz de romper rocas gritando o separar el mar con sus manos desnudas; esta evolución, a su vez, favorecerá la resolución de problemas por medio de la violencia y las hazañas de fuerza. Del mismo modo, un dios que se decante por un estilo más paciente y calculador podría desarrollar un tercer ojo que le permitiera predecir el futuro, alentándolo a ser todavía más paciente en sus planes.





Esto podría parecer un ciclo ilimitado de autorrealización, pero existen inconvenientes. Conforme el poder de un dios va en aumento, también se van acumulando extrañas imperfecciones en su cuerpo, su mente y su espíritu, ya que los desperdicios de su carácter se van grabando dramáticamente por toda su forma física. Y cuando se alcanzan las suficientes imperfecciones, el dios sobrepasa algún tipo de umbral místico y su naturaleza cambia dramáticamente; cae en el pozo de su poder y, tras ser consumido por este, se convierte en un **monstruo**.

La transformación en un monstruo es rápida, dramática y catastrófica. El dios se pierde a sí mismo dentro de su propio poder y su cuerpo lleva a cabo una violenta metamorfosis buscando la forma ideal con la que expresar su naturaleza. El cambio supone que el dios estalle en una inundación salvaje, devastando el entorno circundante, y que su mente quede irremediabilmente retorcida debido a que su manto, su voluntad y su naturaleza se fusionan para formar algo nuevo. Algunos monstruos son inteligentes, algunos salvajes, pero ninguno de ellos volverá a pensar jamás como personas; son vehículos casi perfectos de su naturaleza y su comportamiento se decanta por versiones exacerbadas de los rasgos que los empujaron en un primer momento a la monstruosidad.

Pero incluso entonces hay multitud de monstruos que pueden ser ignorados de forma segura, dejándolos abandonados para que sigan su propio camino en las tierras salvajes, lejos de la civilización. Allí, sin un manto con el que mediar entre su voluntad y su poder, el monstruo liberará continuamente su propia naturaleza en el entorno que lo rodea; aquel lugar donde un monstruo permanezca pasará a asemejarse a ese monstruo con el tiempo, y eso nunca es bueno.

Creando un manto

El manto de un dios es la comunión de su naturaleza, vista a través de sus aspectos, y sus acciones, expresada en sus estilos. Para crear el manto de tu dios, toma cada uno de tus estilos ascendentes y asócialo con uno de tus aspectos. Cada estilo ascendente debe estar asociado a un solo aspecto, y viceversa. Un aspecto asociado a un estilo ascendente es conocido como **aspecto ascendente** y debe reflejar el estilo al que está asociado. Si es necesario, cambia el nombre del aspecto para ajustarlo al estilo ascendente asociado. Si los estilos ascendentes de tu dios cambian durante el juego, sus aspectos asociados deberán cambiar para coincidir.

Voluntad

En la hoja de personaje de tu dios verás representadas tres balanzas, cada una correspondiente a una de las parejas opuestas de estilos.

AUDAZ 3 2 1012 3 **SUTIL**

INGENIOSO **PODEROSO**

SABIO **RAUDO**

Estas balanzas miden cómo empuja el comportamiento de tu dios hacia los diferentes elementos de su naturaleza. Esta es su **voluntad**, un reflejo del modo en el que el dios aborda el mundo que da forma a su cuerpo para coincidir con el espíritu que contiene.

Cuando creas a tu dios, coloca un marcador, llamado **marcador de voluntad**, en la casilla del «1» que se encuentra en el lado en el que tu dios tiene su estilo ascendente de cada pareja de estilos. Las casillas numeradas representan el **grado** de cada pareja de estilos. Al principio de cada relato, marca con una cruz la posición donde se encuentren tus marcadores de voluntad.

La voluntad de tu dios cambiará a medida que juegues. **Cada vez que gastes un punto de destino para influir en una tirada de acción**, ya sea para obtener +2, volver a tirar, activar una proeza o cualquier otra cosa, desplaza el marcador un espacio en la dirección del estilo que estés utilizando en la balanza correspondiente.

Durante una sesión, las posiciones de tus marcadores de voluntad únicamente importan si uno de ellos se desplaza más allá del límite, convirtiendo a tu dios en un monstruo (página 30). Cuando se alcanza un hito, sin embargo, sus posiciones determinan el **grado de hito** (página 37), el cual afecta a las **bendiciones** y a la **geas** de tu dios. Al crear tu dios, empiezas en grado de hito 1.

Focos de poder

El manto de un dios también empieza con dos **focos de poder**, lugares sagrados en el mundo que actúan a modo de piedras de toque. El acto de almacenar poder en los focos permite a los dioses retrasar su transformación en monstruos, y el poder almacenado allí puede ser utilizado para alimentar las bendiciones de su manto. Existen dos tipos de focos de poder: **subregiones marcadas** y **comunidades**. Marca en el mapa tus focos de poder a medida que vayas fijándolos.

Tu primer foco de poder es una subregión que creas que refleje lo que en líneas generales te vincula con el mundo; puedes elegir su aspecto de ajuste o dejarlo en manos del DJ. Esta subregión comienza el juego marcada por ti, lo cual significa que puedes utilizar su proeza de región.

Tu segundo foco de poder es una comunidad con la que tengas una fuerte conexión. De nuevo, puedes crear la comunidad asignando sus estilos del mismo modo que si fuera un PJ: un estilo a nivel Grande (+3), dos a Bueno (+2), dos a Normal (+1) y uno a nivel Mediocre (+0), o dejarlo en manos del DJ. Una misma comunidad puede actuar como foco de poder de cualquier número de dioses.

Lo mejor es que todo el panteón esté ligado a la misma comunidad o, al menos, a un grupo de comunidades que estén lo suficientemente cerca como para poder centrar los relatos en un mismo lugar. Sin embargo, si los dioses tienen razones de peso para trabajar en grupo, no pasa nada si las comunidades implicadas están dispersas.

¿VOLUNTAD GRATUITA?

Como regla opcional, también puedes mover el marcador cada vez que uses una invocación gratuita. Esto acelerará la mecánica de la voluntad, lo cual puede ser bueno! Si tienes la sensación de que es demasiado, cuenta todas las invocaciones gratuitas de una misma tirada como una sola.

Bendiciones

Además del manto, un dios dispone de un conjunto de bendiciones, poderosas ventajas apropiadas a su divinidad. Cuando creas a tu dios, no obstante, solamente necesitas idear el menor de sus dones: la bendición de grado 1.

En primer lugar, escoge un beneficio constante de bajo nivel relacionado con el concepto general de tu dios: por ejemplo, la habilidad de ver en la oscuridad total, pequeños trucos de ilusionismo, profundos bolsillos llenos de cachivaches o invulnerabilidad a las llamas.

A continuación, crea una bendición siguiendo la siguiente fórmula:

Debido a que soy **[algo relacionado con el concepto de tu dios]**,
puedo gastar un punto de poder almacenado en mis focos de poder
para obtener un +1 cuando **[ataco, defiendo, supero o creo una
ventaja]** de forma **[escoge uno: audaz, sutil, ingeniosa, poderosa,
sabia, rauda]** mientras **[describe una circunstancia]**.

Esta proeza de bendición es más débil que una proeza, pero conforme tu dios vaya aumentando su poder obtendrás proezas de bendición más poderosas.

Las bendiciones y los puntos de poder están descritos con más detalle en el siguiente capítulo, *Poder divino*, en la página 27.

Geasa

Cada dios también tiene una debilidad, llamada *geas*. Es algo contra lo que lucha, una restricción o una debilidad opuesta a su naturaleza que empeora conforme aumenta en poder. De momento, escoge una opción:

- Tu dios obtiene un penalizador de -1 cuando hace algo contra lo que su naturaleza se resiste. Las circunstancias de esta penalización a menudo son más amplias que las de una proeza e incluyen todo aquello que haga el dios que vaya en contra de su propia naturaleza, sin importar la acción o el estilo que se use. Por ejemplo, un dios de la guerra podría obtener un penalizador al realizar una negociación pacífica o un dios del sol podría verse penalizado al tratar de ocultar su presencia.
- Tu dios tiene terminantemente prohibido un determinado modo de acción a menos que exista un aspecto dentro de la escena que le permita llevarlo a cabo. Por ejemplo, un dios embustero podría ser incapaz de atacar hasta que haya creado una ventaja en su objetivo, o un dios de la destrucción podría verse incapaz de hacer nada creativo hasta que haya creado un aspecto temporal que refleje cómo el dios ha destruido lo que tiene a su alrededor.

Del mismo modo que con las bendiciones, hablaremos más en profundidad sobre las *geasa* en el próximo capítulo, *Poder divino*, en la página 29.



ADEMÁS, ERES INMORTAL

Vuestros dioses, y los monstruos en los que se pueden convertir, son inmortales. Tu personaje es un fragmento viviente y sintiente del tejido de la realidad y, como tal, se encuentra más allá de los asuntos mortales como... Bueno, como la mortalidad.

Pero esto no ayuda mucho en los conflictos, ya que sigues pudiendo ser derrotado como cualquier otro personaje, así que esto simplemente significa que, en el caso de que sí seas derrotado, tu oponente no puede matarte. Pueden encadenarte a una roca por toda la eternidad con un águila devorahígados como única compañía. Pueden amarrarte bajo un árbol con veneno goteando en tus ojos. Pueden cortarte en siete pedazos y sellar tu alma en una vasija de barro más allá de tu vista. Pero no pueden matarte.

Mecánicamente, esto significa que siempre hay una forma de regresar; cualquier cosa que te suceda cuando eres derrotado puede ser superada más tarde. Significa que tu oponente obtiene lo que quiere ahora mismo y que te causará serias molestias durante el proceso.

Esto también afectará al tipo de consecuencias que elijas sufrir en un conflicto físico y dependerá del lugar en el que tu personaje se encuentre dentro de la escala entre «algo más que humano» y «numinoso y extraño bodhisattva». Un dios que simplemente luche con espada o martillo podría obtener una *Clavícula rota*, pero un ente más abstracto quizás sea más probable que empiece a *Verter esperanza en el mundo* cuando se le hiere.

...EXCEPTO CUANDO DEJAS DE SERLO

Al final, todas las mitologías terminan con un «ocaso de los dioses», una retirada del mundo, una batalla final o cualquier explicación de la razón por la que los dioses ya no interfieren en el mundo de los hombres. Cuando este ocaso se desarrolle, quizás para dejar paso a futuras aventuras de mortales en el mundo que vuestros dioses hayan dado forma, vuestra inmortalidad deja de aplicarse. Esta vulnerabilidad puede tener razones tan variadas como el número de sesiones a las que se hayan jugado, pero sean cuales sean las razones por las que se produzca, siempre llegará un tiempo en el que tanto dioses como monstruos podrán ser asesinados, encarcelados para siempre o, de lo contrario, convertirse en una parte estática del mundo.

PODER DIVINO

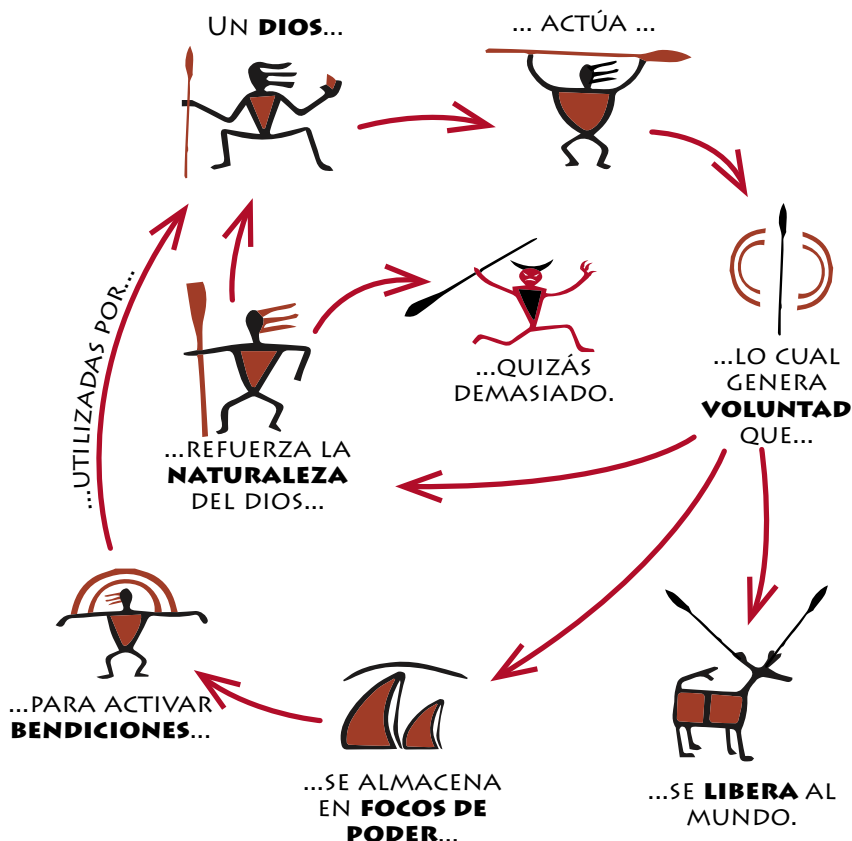
Un dios obtiene poder al aumentar su **voluntad** y lo almacena en **focos de poder** en forma de **puntos de poder**, los cuales pueden ser gastados para activar sus **bendiciones**.

Si la voluntad de un dios crece hasta tal punto que no puede ser controlada, el dios se transforma en un monstruo. Si el dios no puede prevenir un aumento de su voluntad almacenándola en un foco de poder, puede **liberar voluntad** a la tierra, pero esto puede acarrear consecuencias.

En cada hito, valorarás tu voluntad y fijarás tu **grado de hito** (página 37), el cual determinará la fuerza de las bendiciones de tu dios y la gravedad de su **geas**, su debilidad divina.

En las próximas secciones, cualquier mención que se haga a los grados de las bendiciones y las *geas* hará referencia al grado de hito de tu dios, no a la posición de tus marcadores de voluntad.

Si durante el juego necesitas una referencia rápida de la voluntad, lee *Voluntad* en 30 segundos en la página 57.



Poder y voluntad

La voluntad es el principal medio de medir el poder de un dios: cuanto más se decante hacia sus puntos fuertes, más poderoso se volverá, y si actúa en contra de su naturaleza, su poder se esfumará. Uno podría fácilmente deducir que los dioses querrían forzarse a sí mismos hacia su naturaleza todo lo posible para maximizar sus poderes... y es verdad, hasta cierto punto. Pero esto no es un ciclo infinito de mejora y poder siempre creciente. Si el flujo de su poder se vuelve demasiado grande, el dios se perderá inevitablemente en él y se convertirá en un monstruo.

Esto ocurre cuando se gasta un punto de destino y el marcador de voluntad se sale de una de las balanzas. Llegado a este punto, tu personaje sucumbe inmediatamente a su poder y se convierte en un monstruo, con terribles consecuencias para todos y todo aquello que haya en las proximidades (página 30).

Afortunadamente, los dioses tienen dos maneras de administrar este aumento creciente de voluntad. Pueden **almacenar el poder** en sus focos de poder o bien **liberarlo** sobre el mundo.

Almacenar voluntad

Un dios puede almacenar voluntad en sus focos de poder utilizando la conexión metafísica entre él y el mundo a modo de reserva. Y lo que es mejor, una vez confinado en el mundo de este modo, esta voluntad «refinada» puede ser utilizada para alimentar las bendiciones del dios de una manera que la voluntad en crudo no puede.

Al almacenarse en focos de poder, la voluntad toma la forma de **puntos de poder**, y un dios puede almacenar 1 punto de poder en cada uno de sus focos. En el momento en el que desplaces un marcador de voluntad **hacia un grado mayor** de tus estilos ascendentes puedes, en vez de mover el marcador, almacenar 1 punto de poder y mantener el marcador en el lugar en el que se encuentre. Si no dispones de ningún foco de poder vacío, deberás desplazar el marcador o liberar voluntad en tu entorno.

Al comienzo de un relato, todos tus focos de poder comienzan vacíos. Cualquier cantidad de voluntad almacenada en ellos se desvanece entre relatos, sin efecto negativo alguno.

Si quieres llenar espontáneamente un foco con un punto de poder, puedes hacerlo en cualquier momento gastando un punto de destino.

Liberar voluntad

En lugar de almacenar voluntad en sus focos de poder, un dios puede **liberar** el exceso de poder a su entorno cercano. Desviando la resonancia de su naturaleza a través del enlace empático que le une con el material subyacente del mundo, un dios puede forzar a su entorno a deformarse en lugar de su cuerpo. Esto le permite mantener control sobre su poder, pero los cambios producidos en el paisaje local son incontrolados y casi siempre indeseados.

Un dios puede liberar voluntad justo antes de desplazar uno de sus marcadores. A diferencia de cuando se almacena voluntad, un dios puede liberar voluntad sin importar la dirección en la que el marcador se desplaza. De este modo, un dios puede prevenir debilitarse en un momento inoportuno, pero también puede impedir su transición hacia la monstruosidad si fuese necesario.

Liberar voluntad es simple: el marcador de voluntad del dios no se desplaza y el DJ cambia el ajuste de la región local o subregión, ya sea modificando la subregión actual o creando una nueva.

El nuevo aspecto debe reflejar los eventos que hicieron que surgiera, la naturaleza del dios que lo creó y el tipo de voluntad que fue liberada. Además, el aspecto debe ser «malo» de alguna manera, ya sea porque es directa e inmediatamente hostil, porque tenga probabilidades de presentarse como un problema a largo plazo o porque se plantee con la suficiente ironía poética como para que haga que te apene. Es más arte que ciencia, no obstante, así que sigue tus instintos si un aspecto concreto te parece adecuado pero no coincide con estos criterios.

Cuando se libere voluntad en más de un nivel a la vez, el aspecto creado es más intenso o cubre un área mayor. En ocasiones particularmente atroces podría llegar a aplicarse a todas las regiones de este tipo presentes en el mundo.

Por el lado positivo, liberar voluntad marca esa región o subregión, dándote acceso a su proeza de región.

HACER QUE LAS COSAS EMPEOREN

Si los personajes frecuentan un área en particular durante un tiempo probablemente liberen una gran cantidad de voluntad allí. Como norma general, en vez de ir añadiendo más aspectos en una región, intenta limitarte a uno o dos y simplemente trata de hacerlos cada vez menos beneficiosos y más antagonicos. Al final, los personajes deberán o bien arreglar los efectos colaterales de sus acciones o dejar ese lugar, dejando tras de sí un paisaje arruinado.

Como ejemplo, considera la siguiente progresión de ajustes para una subregión:

- «*¡La justicia caerá rauda sobre el malvado!*»
- «*¡Castigad a los malvados!*»
- «*¡Muerte a los forasteros!*»
- «*¡MUERTE!*»

Cassia se siente orgullosa de su **Fuerza implacable** (Poderoso) y trata de mantener su Poderoso a grado 3 para dar el mejor uso a su poder. No obstante, mientras ayuda a Herakhty en un pueblo maldito tiene que recurrir a un inusitado ingenio y su marcador tiene que desplazarse un espacio en sentido contrario y ponerse en grado 2. En vez de eso, Cassia decide liberar esta voluntad sobre el pueblo y no dejar que le afecte a ella directamente.

El DJ se detiene un momento a pensar. Recopila lo que ha pasado hasta ahora en la historia, le añade la voluntad de tipo Ingenioso que Cassia está liberando y se le ocurre la idea de que los habitantes están aterrados ante el hecho de volver a sus viejos y malvados métodos y se han vuelto desconfiados y recelosos. Añade **inquisición!** como un aspecto del pueblo y describe cómo el cacique se aproxima a Herakhty y Cassia con una lista de los que ellos llaman «subversivos» que él cree que no han abandonado completamente los antiguos métodos.

Hablaremos más sobre los efectos de liberar voluntad en «*Cambiar y crear regiones*», en la página 34.

Focos de poder

Un dios funciona a modo de conducto de su voluntad, pero es demasiado inestable como para almacenar esa voluntad durante mucho tiempo sin deformarse. Sin embargo, el mundo en su conjunto es un lugar mucho menos fluido, así que los dioses pueden aprovecharse de esto y almacenar poder para usarlo en el futuro. Estos bastiones de estabilidad, ya sean lugares o comunidades, se llaman **focos de poder**. Los dioses siempre están tenuemente al corriente de los sucesos que acaecen en sus focos de poder y la gente presente en un lugar sagrado, o que son miembros de una comunidad sagrada, pueden enviar mensajes por medio de la oración. Un dios siempre escucha las oraciones, aunque puede que no sea capaz de responder a esas plegarias a menos que su manto le permita comunicarse a distancia.

Un foco de poder que tome la forma de un lugar es una subregión que refleja alguna verdad acerca de cómo el dios se ve a sí mismo. Esta subregión a menudo es extremadamente pequeña y solo consiste en un único lugar, una característica o un edificio sagrado. Cualquiera que se encuentre en el foco de poder puede sentir su naturaleza sagrada, pero no tendrá un conocimiento especial acerca de qué dios lo reclamó.

Un foco de poder que tome la forma de una comunidad no tiene por qué adorar al dios en cuestión, puede que dejen la veneración a los sacerdotes, clamar el nombre del dios para evitar el infortunio o injuriar activamente a su patrón divino, pero a menudo piensan en su divinidad y la idea que tienen sobre su dios forma un almacén estable de poder. Las comunidades no tienen el mismo aura sagrada que los lugares concretos como en el caso anterior, por lo que no es inmediatamente evidente quién puede ser el patrón divino. Aun así, los ciudadanos podrían alzar santuarios o iglesias para proclamar su lealtad y, por supuesto, siempre puedes preguntar a alguien sobre sus creencias religiosas.

Un lugar solo puede respaldar a un dios, a menos que dos deidades sean tan similares que un solo lugar pueda predicar la verdad de ambas. Una comunidad puede respaldar a cualquier número de dioses; sin embargo, cambiar la naturaleza de una comunidad puede cambiar la naturaleza de todos los dioses venerados en esa comunidad, por lo que los panteones a menudo diversifican sus focos de poder.

Ganar focos de poder

Los lugares nuevos son más difíciles de encontrar y más vulnerables a ser profanados, pero también son más fáciles de reclamar; todo lo que un dios debe hacer es encontrar o crear una subregión que refleje alguna verdad sobre sí mismo o su poder y reclamarlo. Liberar voluntad es fácil, pero arriesgado: la subregión creada podría no expresar suficientemente la verdad sobre el dios para poder ser calificada como foco de poder y su ajuste podría ser hostil. Una forma segura es crear una subregión por medio de una explicación (página 32) y, aún más segura, explorar el mundo hasta encontrar el lugar perfecto.

El proceso de reclamación es un ritual simbólico que varía con cada dios pero que generalmente lleva unos cinco minutos. Puede tratarse de una ceremonia religiosa, una salvaje marca territorial, un arcoíris cayendo desde un cielo despejado marcando el suelo con sellos arcanos o cualquier otra cosa adecuada al dios en cuestión. Sea de la forma que sea, reclamar una subregión como foco de poder siempre la marca.

Las nuevas comunidades son más fáciles de encontrar (cualquier comunidad valdrá) pero más difíciles de reclamar. Para reclamar una comunidad, un dios debe primero derrotarla en un conflicto ideológico o bien convencerla para que se rinda con la consecuencia de que le venere. No obstante, por cada intercambio que el dios desee realizar con este propósito deberá haber realizado algo digno de atención en las cercanías. Naturalmente, los dioses que actúan de forma Audaz lo tienen más fácil en este sentido.

Perder focos de poder

Los lugares pueden ser profanados y las comunidades pueden ser convertidas a nuevas formas de adoración; los focos de poder pueden perderse así como ganarse. Cuando un dios pierde un foco de poder, ya no podrá almacenar su poder en él y cualquier poder que haya almacenado allí se desvanecerá en el tejido del mundo sin mayor efecto.

Profanar un lugar es tan sencillo como cambiar el ajuste de la subregión asociada con el foco de poder para que ya no refleje al dios anterior. Normalmente solo hace falta liberar voluntad en su interior, ya que es altamente improbable que este caótico flujo favorezca al antiguo dueño. De la misma forma, un dios puede recuperar el foco de poder regresando allí y volviendo a cambiar el ajuste. Debido a que los lugares son frágiles, los dioses que prefieren los lugares antes que la gente tienden a ser extremadamente territoriales y tratan de no alejarse nunca de sus fuentes de poder por miedo a que un enemigo se infiltre y produzca el caos antes de que pueda regresar.

Profanar una comunidad es considerablemente más difícil. Es necesario que la gente que compone la comunidad sea convencida para abandonar a su patrón anterior; no simplemente odiarlo, sino olvidarlo por completo. Una forma de hacerlo consiste en reemplazar la presencia del patrón dentro del sistema de creencias de la comunidad por el tuyo propio, lo cual se lleva a cabo del mismo modo en que se reclama una comunidad como foco de poder. Otro método consiste en barrer a la comunidad del mapa completamente, ya sea uno por uno mediante el filo de tu hacha o todos a la vez por medio de un terremoto o una tormenta de fuego, aunque esto invita a una violenta retribución por parte del patrón de aquellas personas a las que hayas destruido.

Corrupción

Hay una forma de que las comunidades se vuelvan contra sus deidades patronas: la corrupción. Debido a que es la idea que tiene la comunidad sobre el dios lo que almacena el poder, otro dios sutil podría alterar sigilosamente la visión que la comunidad tiene sobre su patrón con el fin de que cambien su culto. Para hacerlo, es necesario crear una ventaja contra la Integridad de la comunidad. El aspecto resultante puede ser invocado y forzado por cualquiera, como si fuera un aspecto del dios patrono de la comunidad, y también puede ser «sanado» como si se tratase de una consecuencia moderada. Un dios puede tener como máximo un aspecto de este tipo por cada comunidad que le venera.

Thorn, la aterradora diosa de la naturaleza, quiere enseñar a Herakhty el absurdo que supone preferir la civilización antes que el mundo salvaje. Disfrazándose de Herakhty, visita la aldea antiguamente maldita que Herakhty reclamó como foco de poder desde entonces y les aconseja dejar más espacio a sus emociones y satisfacer su lado animal. Trata de crear una ventaja de forma Sutil contra la Integridad de la aldea y lo consigue, haciendo a la comunidad **Emocional**.

Debido a que la percepción que la comunidad tiene sobre Herakhty cambia, su naturaleza se deforma para acomodarse a ella: **Emocional** aparece en la hoja de personaje de Herakhty y puede ser invocado o forzado de forma normal. Debido a que Thorn ha creado la ventaja de forma exitosa, obtiene una invocación gratuita de **Emocional**, ya sea sobre Herakhty o sobre la comunidad.



Bendiciones

Las bendiciones de un dios son los poderes proporcionados por su manto divino, el cual refleja su esencia natural y se vuelve más poderoso a medida que crece el peso de su voluntad. Las bendiciones pueden ser de tres grados, mostrando cuánto de alineados se encuentran dios y manto. Cada grado proporciona distintos dones, que varían de dios en dios. Cuando diseñes el manto de tu dios, piensa cuidadosamente en lo que cada bendición dice acerca de la naturaleza de tu dios. Tu dios tendrá en todo momento bendiciones igual a su grado de hito.

Si estás a grado 0 no puedes usar ninguna de tus bendiciones.

Grado 1

En grado 1 puedes recibir un beneficio constante relacionado con tu concepto: la habilidad de ver en la oscuridad total, trucos ilusorios menores, bolsillos profundos llenos de cachivaches, invulnerabilidad a las llamas y todo eso. Estos beneficios pueden tomar dos formas:

- No te proporciona ninguna ventaja mecánica pero te permite hacer cosas que de otro modo no podrías hacer, como fabricar una gema valiosa de tus profundos bolsillos o usar tus ilusiones para mostrar mensajes silenciosos.
- Te proporciona una ventaja mecánica con un alcance limitado, como ser invulnerable al daño producido por el fuego o ser inmune a los forzados de aspectos relacionados con la oscuridad.

A grado 1 y superior, un dios puede gastar un punto de poder para obtener una bonificación a una tirada igual a su grado. Esta bonificación debe estar dentro de unas determinadas circunstancias, de modo similar a una proeza, que tienen que estar directamente relacionadas con el concepto del dios. Al crear a tu dios, creaste una bendición con una bonificación de +1 (todos los dioses nuevos empiezan a grado 1). A medida que tu grado aumente, también lo hará la bonificación de tu bendición.

Julian es un dios del rayo. A grado 1 no puede ser dañado por los rayos. También, debido a que el rayo es veloz, puede gastar un punto de poder para añadir el nivel del grado a cualquier tirada relacionada con recorrer distancias rápidamente en la que use el estilo Raudo.

Oyalede es una diosa de la silenciosa y sosegada muerte. A grado 1 puede saber de un vistazo cómo morirá un mortal. También, ya que el tipo de muerte que ella representa sesga la vida pasando inadvertida, puede gastar un punto de poder para añadir su nivel de grado a cualquier tirada relacionada con entrar en un lugar sin ser vista en la que use el estilo Sutil.

Grado 2

A grado 2 o superior, un dios puede gastar puntos de poder como si se tratase de puntos de destino, pero solo mientras invoque uno de sus aspectos ascendentes. Gastar puntos de poder de esta manera no afecta a la voluntad.

Además, el bonificador que obtiene el dios por su bendición de grado 1 aumenta a +2.

Y finalmente, el dios obtiene otra bendición que es aproximadamente equivalente a una proeza, proporcionándole un +2 frente a unas circunstancias limitadas o un aumento general de su capacidad. Como ocurre con las proezas normales y los puntos de destino, una bendición de grado 2 particularmente poderosa podría requerir el gasto de puntos de poder. Si el dios obtiene un poder basado en un estilo, el estilo asociado a ese poder debe ser uno de los estilos ascendentes. Y, de la misma forma, si un estilo ascendente asociado con un poder se vuelve subordinado, el texto del poder cambiará para reflejar este nuevo estilo ascendente.

Arroy es una entidad que transforma el dolor en trascendencia. A grado 2, cuando sufre estrés o una consecuencia, puede renombrar una consecuencia para que empiece a sanarse o bien purgar un aspecto peligroso o dañino de la escena.

Yul-Terra es una diosa de los reyes lagarto y tiene una cabeza reptiliana acorde, con dientes a juego. A grado 2, obtiene una bonificación de +2 cuando ataca mordiendo a alguien con el estilo Poderoso.

Grado 3

A grado 3, un dios obtiene la bendición más poderosa: puede gastar poder para hacer que algo simplemente suceda, siempre que esté relacionado con el concepto general del dios y su identidad.

Además, el bonificador de su bendición de grado 1 aumenta a +3.

Ellisa es una diosa del mal. A grado 3 puede gastar un punto de poder para proporcionar una expresión física y una forma a la maldad de un mortal, poblando el mundo de bestias retorcidas engendradas y que darán caza a la humanidad.

Surut es un dios de la semiología y el significado. A grado 3 puede gastar un punto de poder para imbuir una conexión simbólica entre dos cosas, haciendo que una sea suplente de la otra.

Geasa

El manto de un dios también viene con una *geas*: el coste asociado con la identidad que ha asumido, el cual va creciendo a medida que su poder se expande. Las *geasa* pueden ser de naturaleza física, como una diosa del fuego que va pareciéndose progresivamente a un infierno andante a medida que cae en su propio poder, o algo más tenue, como un dios tan hermoso que no puede ocultar su presencia o uno tan sutil que amenaza con desaparecer de la existencia completamente.

Las *geasa* hacen normalmente una de dos: proporcionan un penalizador igual al grado actual del dios al realizar alguna actividad que vaya en contra de su naturaleza o bien impide un curso de acción hasta que la escena tenga uno o más aspectos que lo permitan. Otras opciones son posibles, como recibir estrés extra o ser categóricamente incapaz de realizar acciones concretas, pero son más difíciles de equilibrar. Habla con tu DJ sobre ello.

A medida que el grado de tu dios aumente, la gravedad de su *geas* aumenta también. En el caso de una *geas* que da un penalizador a una acción, ese penalizador es igual al grado del dios. Si la *geas* requiere aspectos para «desbloquear» las acciones del dios, el número requerido de aspectos es igual al grado. Cuanto más poderoso se vuelve un dios, más difícil le resulta actuar en contra de su naturaleza.

Para aquellas *geasa* creadas por ti, un buen comienzo es buscar patrones de tres y asociarlos con los grados con una gravedad creciente. Por ejemplo, un dios de la luna vulnerable a la plata podría, cuando es tocado por ella, recibir una consecuencia leve a grado 1, moderada a grado 2 y grave a grado 3.

Si tu dios se encuentra a grado 0, no sufre de una *geas*. Al disminuir tu poder hasta el de un mero semidiós puedes evitar las exigencias de tu naturaleza.





MONSTRUOS

Convertirse en monstruo

Un dios se convierte en monstruo cuando se pierde en su propio poder. Esto sucede cuando, al gastar un punto de destino, el marcador de voluntad se desplaza más allá del máximo de su balanza y no se puede, o no se quiere, guardar o liberar el exceso. Un dios con un estilo ascendente a grado 3 también puede elegir transformarse en un monstruo en cualquier momento: es simple para él sobrepasar el límite y convertirse en algo igualmente superior e inferior a lo que eran antes.

Cuando tu dios se convierte en un monstruo, pierdes el control de él inmediatamente. En un instante su poder erupciona y se transforma en algo retorcido, poderoso y todavía reconocible del ser que fue en su día. La naturaleza precisa del monstruo, y lo que haga ahora, depende del DJ; vas a necesitar un nuevo dios.

No obstante, existe un beneficio en el hecho de convertirse en un monstruo: puedes determinar la forma en la que termina la escena actual. Podrías derrotar y encarcelar a tus enemigos, dispersarlos a los cuatro vientos o hundir una isla bajo las olas. Podrías convertir una aldea en estatuas de cristal, alzar espontáneamente un ciclópeo templo con runas ilegibles grabadas en él o simplemente echar a volar y dejar a todos con sus vidas. Podrías incluso convertirte en algo de una atroz belleza, tan resplandeciente que todos los que lo vean se sientan inspirados a vivir sus vidas en armonía con la naturaleza y con sus compañeros seres humanos.

Puedes dar forma al paisaje, cambiando libremente el concepto y el ajuste del área local y creando por consiguiente nuevas regiones o subregiones (página 34).



Si así lo decides, todos deberán aceptar el fracaso y ser derrotados o tendrán que huir por su vida, en cuyo caso sufrirán una consecuencia inmediata (pero podrán escapar de la zona indemne). En este caso, «aceptar» puede también incluir actos de persuasión sobrenatural o control mental, como el ejemplo de la belleza inspiradora explicado anteriormente.

Monstruos en acción

Cuando la transformación inicial se ha estabilizado, los monstruos actúan más o menos por las mismas reglas que los dioses; su forma y su identidad han encontrado un nuevo equilibrio y jamás volverán a acceder a esa clase de poder de nuevo. No obstante, los monstruos a menudo son extremadamente poderosos por sí mismos, así que no deben ser subestimados porque hayan fracasado al convertirse en imparable fuerzas de la naturaleza.

Un monstruo carece de manto y no necesita preocuparse por su voluntad, sus estilos, aspectos ascendentes, focos de poder ni nada de eso. Cualquier poder que tenga que requiera gasto de voluntad para ser utilizado puede ser activado gastando puntos de destino en su lugar. Un monstruo no posee ninguna *geas*, aparte del hecho de «ser un monstruo», aunque esto no lo sientan como restricción alguna: es, simplemente, su naturaleza.

Además, los monstruos continuamente liberan su retorcido poder al mundo que los rodea. Por cada relato en el que la amenaza de un monstruo no sea tratada, este marcará la región o subregión en la que merodee como si fuera un dios. Los monstruos que permanecen en un sitio transforman lentamente su entorno en una tierra maldita que refleja su propia corrupción, mientras que los monstruos que se desplazan extienden su corrupción allá donde van.

CONTANDO VUESTRAS HISTORIAS, CAMBIANDO EL MUNDO

Una de las características clave de las historias míticas es que describen cómo el mundo obtuvo sus múltiples cualidades. Los mitos responden a la pregunta de «¿Por qué esto es así?».

En **Dioses y monstruos** se mantiene la sensación mítica pero se revierte el orden de los eventos: el mundo responde al potencial de cambio del corazón de cada dios, por lo que las acciones de vuestros dioses dejarán efectos duraderos en el mundo que les rodea. Cuando contáis una historia en **Dioses y monstruos**, estáis contando la historia de cómo algo vino a ser, pero no sabréis qué es ese algo hasta que terminéis.

Cuando vuestro relato llegue a su conclusión, pensad en todo lo que ha ocurrido. Como grupo, proponed un hecho del mundo que vuestra aventura explique. Esta es la **explicación**: el «...y esta es la razón por la cual...» que hay al final de la mayoría de relatos míticos. Algunos ejemplos podrían ser:

- «...y esta es la razón por la cual los cuervos son negros».
- «...y este es el lugar del que surgieron los osos lechuza».
- «...y esta es la razón por la cual nadie navega en el Mar de Cristal».



Cuando escojáis una explicación, tenéis tres opciones muy amplias: algo superficial de alcance global, algo más potente pero con un efecto más local o algo potente y global pero que será disputado por varias partes.

Superficial: Los cambios superficiales son cosas como el por qué los cuervos son negros, por qué las rosas tienen espinas o por qué la gente habla distintas lenguas en distintos lugares. Estas cosas podrían influir en el trasfondo del mundo, pero no son lo suficientemente significativas como para funcionar como aspectos ni cuentan como marcas. Por otro lado, estos cambios pueden tener un alcance global; si determináis que los cuervos son rojos porque se empaparon de carroña tras una inmensa batalla, entonces los cuervos serán rojos en todas partes. Aunque también podríais determinar que solamente los cuervos de esa zona en particular son rojos mientras los demás siguieron siendo negros. Vosotros decidís.

Potente y local: La opción potente pero local produce un cambio mayor en una región o subregión, creando o cambiando el aspecto de ajuste de la región. El personaje que sea el mayor responsable de este cambio se considera que es el que ha marcado la región y obtiene acceso a la proeza de la región (página 35).

Global: la opción «más grande» consiste en crear un aspecto que se aplique al mundo entero como resultado de vuestras acciones, reflejando el resultado de vuestro relato. En adelante, este aspecto actuará como un aspecto temporal en todas las escenas, pero tiene dos condiciones importantes: en primer lugar, este aspecto no afecta a regiones o subregiones individuales, por lo que no cuenta a la hora de marcar nada. En segundo lugar, la gente se percatará de ello y no le gustará.

Cuando hacéis un cambio tan grande, el siguiente relato o dos se centrarán en cómo otras entidades (dioses, mortales, monstruos o una combinación de estos) intentan deshacer vuestra intromisión. Después de eso, el relato posterior tratará de cómo la gente intenta encontrar un nuevo equilibrio en un mundo cambiado y los problemas que os causan. Por último, el aspecto que creasteis pasará al plano del «cómo son las cosas», convirtiéndose en un hecho del mundo que la gente da por sentado.

FINALES MÚLTIPLES

A veces el relato que habréis narrado no tendrá una única explicación clara. Quizás cada dios obtuvo algo diferente de él. Quizás tuvieron lugar múltiples eventos destacados y queréis asegurarnos de que cada uno tiene un impacto adecuado en el mundo. Quizás queráis un mundo en el que distintos cultos hacen interpretaciones diferentes de los mismos mitos. En momentos como estos, no es el fin del mundo si dejáis que más de una explicación surja de un mismo relato, pero haced que solamente una de esas explicaciones genere un nuevo aspecto. Podría haber otras explicaciones, pero estas son meramente superficiales.

Cambiar y crear regiones

Está en la naturaleza de los dioses el cambiar el mundo con sus acciones. Durante el juego, los dioses dividirán las regiones del mundo en un retal formado por las subregiones que irán **marcando** cuando liberen su voluntad (página 23) o usando la explicación de un relato (página 32).

Cuando un dios cree o cambie el ajuste de una región, se creará una nueva subregión dentro de esta región. Si un dios marca una región o subregión que ya ha sido marcada por otro dios, el dios anterior pierde su marca.

Thorn se encuentra en el Bosque Primigenio en el momento en el que se ve obligada a liberar algo de voluntad para evitar convertirse en un monstruo. Al hacer esto, narra cómo el bosque a su alrededor se vuelve un lugar más oscuro y depredador y crea la Espesura Salvaje, una subregión del Bosque Primigenio. Dentro de la Espesura Salvaje, el ajuste **Vida en todas sus formas** es reemplazado por **Vida hambrienta de vida**.

Cuando un dios cambia el aspecto de ajuste de una subregión puede, a su elección, alterar la naturaleza de la subregión al completo o crear una nueva subregión dentro de la anterior.

Herakhty y Cassia cuentan el relato de cómo construyeron un camino a través de la Espesura Salvaje como parte de su objetivo de crear y levantar la civilización. Al hacer esto, podrían reemplazar el aspecto **Vida hambrienta de vida** por **Lo salvaje se arrodilla ante la humanidad** en toda la subregión al completo, lo cual reemplazaría la Espesura Salvaje por El Camino, que seguirá siendo una subregión del Bosque Primigenio. Por otro lado, podrían elegir hacer de El Camino una subregión de la Espesura Salvaje, creando así la situación de los cuentos de fantasía en la que el sendero es seguro pero, justo en el momento en el que posas un pie fuera de él, estás en peligro de muerte. Naturalmente, eligen esto último.

Si las acciones dentro de la historia lo favorecen y el DJ está de acuerdo, podéis usar una explicación de un relato para cambiar el concepto de una subregión, separándola de su región parental para convertirse completamente en una nueva región. En este caso, el grupo necesitará idear una nueva proeza de región.

Proezas de región

Cuando tu dios ha marcado una subregión, obtienes acceso a la proeza de región de la región parental. Si alguien destruye la subregión marcada, modificando su aspecto de ajuste y decidiendo reemplazar la subregión por una nueva, tu dios pierde acceso a la proeza. Crear múltiples subregiones dentro de una región no cambia el modo en el que empleas la proeza de región, pero hace que sea más difícil cortarte su uso porque no perderás acceso a esta hasta que todas tus subregiones en esa región sean destruidas.

Si tu dios utiliza una explicación para crear una nueva región cambiando el concepto de una existente, obtienes acceso a la nueva proeza de región, sea cual sea. En este caso, es mucho más difícil que te arrebatan esta proeza, ya que la región al completo deberá ser barrida del mapa.

Destruyendo el *statu quo*

Al final de un relato puedes elegir liberar toda la voluntad que tu dios haya acumulado, devolviendo los marcadores a donde estaban al comienzo del relato (a menos que se convirtiese en un monstruo, en cuyo caso no puede ser salvado).

Si lo haces, cuenta el número de casillas que se desplaza cada marcador a lo largo de la balanza y anota el estilo del que se aleja cada contador. Liberar esta energía tiene los efectos habituales, es decir, cambiar el ajuste de la región de un modo incontrolado y negativo, pero además la intensidad de este cambio depende directamente del número total de casillas que se movieron los marcadores:

- **1-2 pasos:** Normal. Marca la región y el aspecto de ajuste se convierte en algo incómodo basado en los estilos de los que te estabas alejando al liberar ese poder.
- **3-4 pasos:** Malo. El aspecto de ajuste de la región pasa a ser algo directamente hostil; regresar aquí en el futuro va a ser difícil y peligroso y la población mortal se verá gravemente afectada.
- **5-6 pasos:** Realmente malo. Es como en el caso de los 3-4 pasos, salvo que afectas o bien a una subregión muy amplia o bien a múltiples subregiones. Además, el poder que creas en la subregión te odia a ti y a cualquier cosa que recuerde a ti.
- **7+ pasos:** Sumamente irresponsable. Tu forma de evitar las consecuencias de tus actos al verter tu poder de vuelta al mundo hace que broten numerosas subregiones grandes por toda la región afectada y también en todas las regiones similares del mundo (todos los bosques, todos los océanos, todas las cordilleras...). Además, todas estas subregiones tienen el mismo aspecto de ajuste hostil y las criaturas que engendren guardarán un odio especial hacia ti y todo lo que se te asemeje. Buen trabajo.

Por supuesto, esta lista es solo una guía. Si tienes una idea mejor de cómo arruinarle el día a un dios con las consecuencias accidentales del uso imprudente de su poder, adelante

Cambiar comunidades

Debido a que los dioses pueden influir en el escenario, también pueden influir en las comunidades del mundo. Los dioses pueden cambiar el aspecto de ajuste de una comunidad liberando voluntad allí o usando una explicación, como si la comunidad se tratase de una subregión. También pueden crear un aspecto característico del mismo modo. Nótese que las comunidades no son subregiones, incluso si cambias su aspecto de ajuste.

Cuando un dios utiliza una explicación para cambiar un ajuste o aspecto característico de una comunidad, en su lugar puede mejorar uno de los estilos de la comunidad en un punto. De este modo, un dios de mentalidad tecnológica puede dirigir el avance del conocimiento humano.

ENTROMETIÉNDOSE

Como norma general, las comunidades heredan el concepto y el ajuste de su región o subregión parental. Si alguien modifica el aspecto de ajuste de la subregión, todas las comunidades de esa subregión lo cambiarán para coincidir.

Hay una excepción: no cambies el aspecto de ajuste de una comunidad si ya ha sido cambiado a uno diferente del de su región o subregión parental. En estos casos, un dios habrá invertido tiempo y esfuerzo en dar forma a esa comunidad de acuerdo a su voluntad y lo habrá hecho narrativamente relevante, así que no está bien dejar que sea barrido por alguien liberando voluntad a treinta kilómetros de distancia.

Ya que las comunidades son partícipes activas del mundo, hay otras formas de cambiarlas. Pueden ser involucradas en conflictos y hacer que adquieran consecuencias, permitiendo a la deidad involucrada aplicarles aspectos temporales moldeando su sumisión de forma social o físicamente, según necesite. Una comunidad que se rinda en un conflicto podrá ofrecer cambios sociales como parte de la concesión; no tienen el peso mecánico de los aspectos, pero aun así podrían proporcionarle al dios aquello que quiere.

Cambiarte a ti mismo

Los dioses en **Dioses y monstruos** son entidades fluidas, estabilizadas por su conexión con el mundo y la cuidadosa gestión de su propio poder. El cambio no es tanto algo que elijan hacer sino más bien algo que les sucede cuando ejercitan su voluntad sobre el mundo. **En cada hito**, además de obtener los beneficios habituales del hito, reexamina el manto de tu dios y la posición de sus marcadores de voluntad.

En primer lugar, desliza cada marcador que no esté en un espacio numerado en dirección al centro (el grado 0), hasta que llegue a un espacio de grado numerado, donde se detendrá.

Segundo, si cualquiera de los marcadores ha cambiado al lado subordinado de la balanza durante el juego, intercambia esa pareja de estilos subordinado y ascendente; cuando lo hayas hecho, reescribe tu correspondiente aspecto ascendente

para que coincida mejor con el nuevo estilo ascendente de esa pareja. Por ejemplo, un dios con **Un poder que hace temblar la tierra** (Poderoso) cuyo marcador se mueva hacia el lado de Ingenioso de la balanza podría reemplazar ese aspecto por **Corrimientos y socavones** (Ingenioso). Si ves que tu dios está intercambiando aspectos continuamente, podrías o bien mantener uno o dos fijos que funcionen bien o elegir uno nuevo cada vez.

Si el marcador está en grado 0, puedes elegir cualquier aspecto para describir el aspecto ascendente, pero ambos estilos de esa pareja serán considerados subordinados hasta que te decantes por un lado u otro.

Para terminar, localiza el grado más alto de tus estilos ascendentes. Este grado es tu **grado de hito**, el cual determina la fuerza de tus bendiciones (página 27) y *geas* (página 29) hasta tu siguiente hito.

Tras sus problemas (tanto metafórica como literalmente) en un pueblo maldito, Herakhty alcanza un hito. Es un dios intelectual y sus estilos ascendentes son Sabio, Ingenioso y Audaz, pero ha estado constantemente utilizando la velocidad antes que la fuerza y actuando de una forma temeraria y ostentosa..

AUDAZ ☐3☐☐☐2☒1☐0☐1☐☐2☐☐☐3☐ **SUTIL**
INGENIOSO ☐3☒☐☐2☐☐1☐0☐1☐☐2☐☐☐3☐ **PODEROSO**
SABIO ☐3☐☐☐2☐☐1☐0☒1☐☐2☐☐☐3☐ **RAUDO**

Primero, sus marcadores se desplazan en dirección al grado 0, dejándole con Ingenioso a grado 2, y Audaz y Raudo a grado 1.

En segundo lugar, debido a que su marcador en el recorrido de Sabio/Raudo está ahora en Raudo, su estilo ascendente cambia de Sabio a Raudo y el aspecto asociado cambia de **Mi mente es como una biblioteca** (Sabio) a **Veloz como el pensamiento** (Raudo). El resto de sus aspectos y estilos ascendentes permanecen igual.

Finalmente, declara que su Ingenioso ha aumentado hasta grado 2, el cual ahora es su grado más alto. Hasta su siguiente hito, su grado de hito es 2.

Cambiar tu manto

En un hito trascendente o relevante puedes elegir ajustar el manto de tu dios para reflejar mejor su naturaleza actual. Quizás su bendición de grado 2 no tiene ningún sentido, ahora que su estilo ascendente ha cambiado, O su bendición de grado 3 no parezca lo suficientemente importante.

Sea cual sea la razón, habla con el DJ y el resto de miembros del grupo y ajusta tu manto de forma acorde. Los dioses de **Dioses y monstruos** son cambiantes, entes volátiles en el mejor de los casos, por lo que no tiene sentido mantenerse en un formato prefijado de poder que no le encaja, tanto dentro como fuera del personaje.

Mantos de ejemplo

THORN

Thorn es una furiosa diosa de la naturaleza, una encarnación de la depredación que puede comandar a las plantas y animales de su dominio.

Aspectos y estilos ascendentes:

- ✿ *La Naturaleza guarda la respuesta* (Ingeniosa)
- ✿ *Depredadora suprema* (Rauda)
- ✿ *Cazadora paciente* (Sutil)

Bendiciones:

A grado 1, Thorn puede gastar un punto de poder para obtener una bonificación equivalente a su grado en cualquier tirada para dañar o destruir un símbolo o ejemplo de la «civilización» (edificios, carreteras, dioses con fuertes lazos con la humanidad y demás). También puede hacer brotar vides espinosas de sus huellas, aunque estas plantas son meramente estéticas si no se usan otros poderes.

A grado 2, Thorn gana una habilidad limitada de cambiapielos. Obtiene un bonificador de +2 cuando utiliza Ingenioso para crear una ventaja relacionada con adoptar características animales como alas, branquias, garras y demás. Esta proeza no cambia si el estilo ascendente de Thorn cambia de Ingenioso a Poderoso, pero el bonificador se aplica entonces cuando utiliza Poderoso.

A grado 3, Thorn ya no necesita llevar a cabo su destrucción en persona. Puede gastar un punto de poder para engendrar una criatura de la tierra (o de una convulsiva nube de humo, si lo desea) con una apariencia extraordinaria y un único propósito. Si gasta dos puntos de poder puede, en su lugar, crear una pareja de criaturas que criarán una raza pura, añadiendo una nueva forma de vida al mundo.

Las criaturas engendradas por Thorn funcionan como matones poderosos. Son Grandes (+3) haciendo su función decretada, y Terribles (-2) en todo lo demás. Tienen uno o dos aspectos, elegidos por Thorn, dos casillas de estrés y obedecerán de forma infalible aquellas instrucciones iniciales que el espíritu de Thorn les encomendara.

Cualquier descendencia de estas criaturas será menos poderosa y actuará como lo harían animales normales de su tipo: unas serpientes araña gigantes serían un peligro para las regiones, unos enjambres de escarabajos constructores alzarían extrañas estructuras en lugares aislados, unos unicornios entablarían amistad con aquellos sexualmente inexpertos, etcétera.

Geas: Thorn se encuentra como en casa rodeada de lo salvaje; a medida que se vuelve más poderosa le parece todavía más extraño el comportamiento de la gente. Sufre un penalizador equivalente a su grado a cualquier tirada para persuadir o manipular a humanos o dioses, excepto cuando esté usando la intimidación.

Focos de poder: Thorn extrae parte de su estabilidad de una arboleda del Bosque Primigenio, una subregión donde la *Vida en todas sus formas* ha dado paso a una *Proliferación sedienta de sangre*. Este es su lugar sagrado. Su comunidad sagrada es el pueblo de Haven, que vive en las copas de los árboles no lejos de allí. Sus habitantes a menudo lanzan temerosas miradas hacia la arboleda y toman precauciones para no romper las leyes de Thorn sobre vivir en armonía con la naturaleza. Thorn menosprecia a la gente, por lo que si desea más poder lo más seguro es que reclame o cree lugares que simbolizen el dominio de lo salvaje sobre la civilización y de los animales sobre la gente.

CASSIA

Cassia es una honesta y directa diosa de la fuerza, la fortaleza y la nobleza.

Aspectos y estilos ascendentes:

- ✿ *Escudera resplandeciente* (Audaz)
- ✿ *Cuando lo único que tienes es un martillo...* (Poderosa)
- ✿ *Las aguas calmadas corren profundas* (Sabia)

Bendiciones:

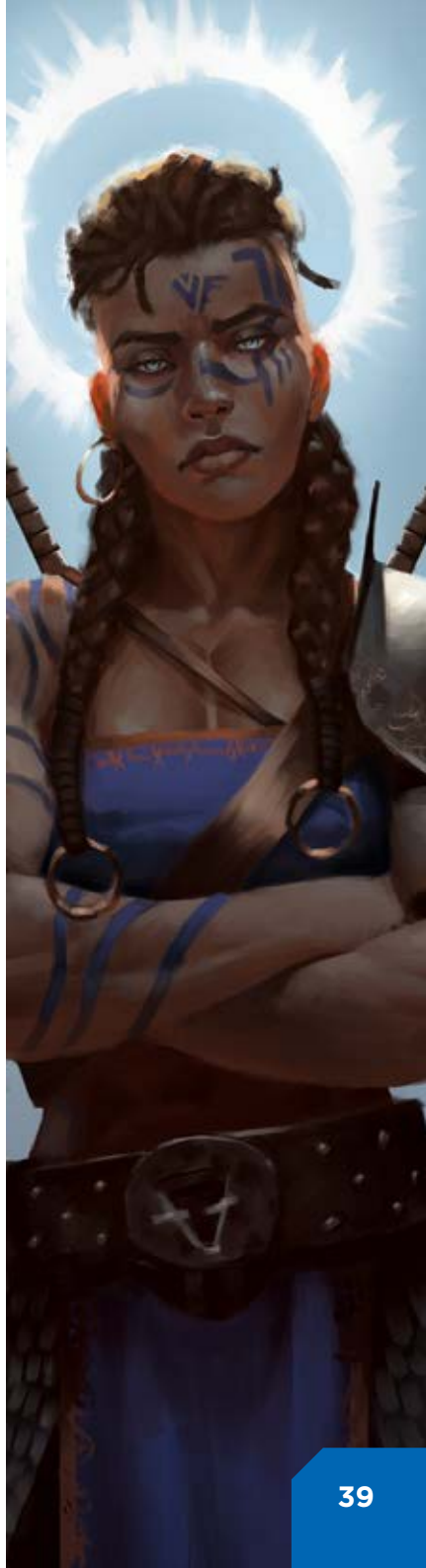
A **grado 1**, Cassia porta un halo que ilumina sus alrededores. Puede elegir cómo de brillante es, disminuyéndolo a la nada si desea ser sutil o haciéndolo brillar con tanta intensidad que es difícil mirarla directamente cuando se muestra en su auténtica gloria. Puede gastar un punto de poder para obtener un bonificador equivalente a su grado en cualquier tirada relacionada con resistir el dolor, soportar cargas o mostrar un aguantante supremo.

A **grado 2**, Cassia obtiene auténtica fuerza de la adversidad: obtiene un bonificador de +2 a Poderoso para pelear o someter a alguien o algo cuyo nivel de Poderoso sea superior al suyo. Si su estilo ascendente cambia de Poderoso a Ingenioso todavía seguirá encontrando las reservas más profundas de grandeza cuando se enfrente a alguien superior, por lo que obtiene un +2 a las tiradas de Ingenioso contra alguien con un nivel de Ingenioso superior al de ella.

A **grado 3**, Cassia es inexpugnable en lo que le concierne. Cuando realice una tirada de defender utilizando uno de sus aspectos ascendentes puede, en su lugar, gastar un punto de poder e ignorar el ataque sin más efectos. Sin estrés ni consecuencias. Nada.

Geas: Cassia aguanta. No retrocede ni muestra debilidad ni se arrodilla ante la tormenta. Una vez involucrada en un conflicto, no puede rendirse a menos que haya sufrido tantas consecuencias como su grado.

Focos de poder: Cassia es la diosa patrona de Everlast, un pueblo en las Llanuras Extensas donde la gente reverencia a su guardiana y busca imitar su estoica naturaleza. Tras inmensos esfuerzos, los habitantes han alzado un tor y erigido un círculo de piedras sobre él, simbolizando la inflexible naturaleza de su diosa y el halo que porta. Este es su lugar sagrado, una subregión donde el aspecto *Al descubierto* de las llanuras se combina con *Un círculo de piedras cargado de simbolismo*.





SILVER

Llamar venenosas a las palabras de Silver no es una metáfora; este encantador con lengua de serpiente es tóxico en todos los sentidos de la palabra.

Aspectos y estilos ascendentes:

- 🌀 *Impredecible* (Rauda)
- 🌀 *Lo que quieren oír* (Sutil)
- 🌀 *Emparentado con la serpiente* (Ingenioso)

Bendiciones:

A grado 1, Silver es evidente e inherentemente de poca confianza; aun así, cuando habla, la gente no puede hacer nada salvo escucharle. No importa cuánto le odien o desconfíen, siempre le darán a Silver la oportunidad de hablar a menos que la escena se haya sumido ya en la violencia. Además, Silver puede gastar un punto de poder para sumar su grado a cualquier tirada en la que intente convencer a alguien de que sus ideas merecen ser escuchadas o que esta vez sí merecen ser creídas.

A grado 2, la lengua de Silver no hace más que gotear ponzoña corrupta. Obtiene un +2 cuando intente convencer de forma Sutil a alguien de cualquier cosa de la que sería mala idea estar de acuerdo. En el caso de que el estilo ascendente de Silver cambie de Sutil a Audaz, esta bendición se mantiene tal cual, pero en su lugar refleja un glorioso glamour en vez de una sutil manipulación, reemplazando cualquier mención de Sutil por Audaz.

A grado 3, Silver es capaz de corromper incluso las más fuertes voluntades con tan solo unos pocos momentos de conversación. Tras charlar brevemente con alguien, Silver puede gastar un punto de poder para sacar a relucir las ansias más oscuras de su interlocutor al mismo tiempo que un casi incontrolable deseo de hacerlas realidad. Los efectos de esta bendición varían con el objetivo: como mínimo actuarán como un forzado sobre al menos uno de los aspectos del objetivo, pero sobre el objetivo adecuado puede volverse tan terrible como puedas imaginar. Haga lo que haga, sin embargo, será invariablemente en beneficio de Silver; por la razón que sea, las ansias más oscuras de las víctimas de Silver nunca parecen incluir la destrucción de Silver.

Geas: La forma de pensar retorcida de Silver evita el acercamiento directo. Durante un conflicto, Silver no puede atacar a no ser que haya creado sobre su objetivo un número de ventajas al menos igual al grado de Silver.

Focos de poder: Silver se ha aliado con la corrupción, la decadencia y el veneno, y estas cosas pueden encontrarse en grandes cantidades en los niveles más altos de la sociedad de la Primera Ciudad. Silver ha elegido a la nobleza como comunidad; los nobles acuden a Silver por distracción o depravación y Silver se nutre de sus adicciones. Cuando Silver busque nuevos focos de poder, lo más probable es que empiece extendiendo su culto por los escalones inferiores de la sociedad. El lugar sagrado de Silver es un pantano lejano que nunca visita: ***El origen de todas las serpientes***, donde infinitas variedades de serpientes reptan a través de las grietas del suelo para extender su veneno por el mundo.

Monstruos de ejemplo

La serpiente marina

Antaño un poderoso dios de los océanos, la serpiente marina sucumbió a su poder y se convirtió en un monstruo titánico que personifica la cruel furia del mar. Aunque ya incapaz de llevar a cabo un pensamiento o discurso coherente, la serpiente marina todavía entiende los lenguajes de la humanidad y podría ser calmada por un orador carismático adecuado si consigue primero sobrevivir a su furia el tiempo suficiente como para acercarse.

Cualquier región a la que la serpiente marina considere hogar caerá lentamente en la anarquía y el tribalismo; su presencia hace estallar a los temperamentos, exalta las emociones y hace que la gente sea poseída por un extraño deseo de sacrificar objetos de valor en el mar. Si se deja sola a la serpiente durante el tiempo suficiente, la civilización a su alrededor se desmoronará y desvanecerá.

La serpiente marina

Concepto principal: *Serpiente marina titánica*

Complicación: *Furia bestial*

Otros aspectos: *Sin extremidades; Guardiana de los tesoros de las profundidades; Todavía no está perdida*

ESTILOS

Audaz: Enorme (+4)

Ingenioso: Normal (+1)

Poderoso: Excelente (+5)

Sutil: Malo (-1)

Raudo: Grande (+3)

Sabio: Normal (+1)

PROEZAS

Vasta: Debido a que la serpiente es tremendamente grande, las armas humanas convencionales tienen poco efecto. La serpiente marina puede recibir dos consecuencias físicas leves y una moderada adicionales. Sin embargo, si la serpiente marina es atacada con un arma de tamaño similar al suyo, como un arma de asedio, no puede usar estas consecuencias adicionales para mitigar ese estrés.

Zozobrar: La serpiente marina puede usar una acción para hacer zozobrar cualquier barco que pueda alcanzar, destruyendo el navío y arrojando al agua, que contendrá una cantidad dramáticamente adecuada de tiburones, a cualquiera que estuviera a bordo. Cualquier dios que desee prevenir esto puede entrar en una competición con la serpiente marina, eligiendo un estilo para oponerse al Poderoso de la serpiente.

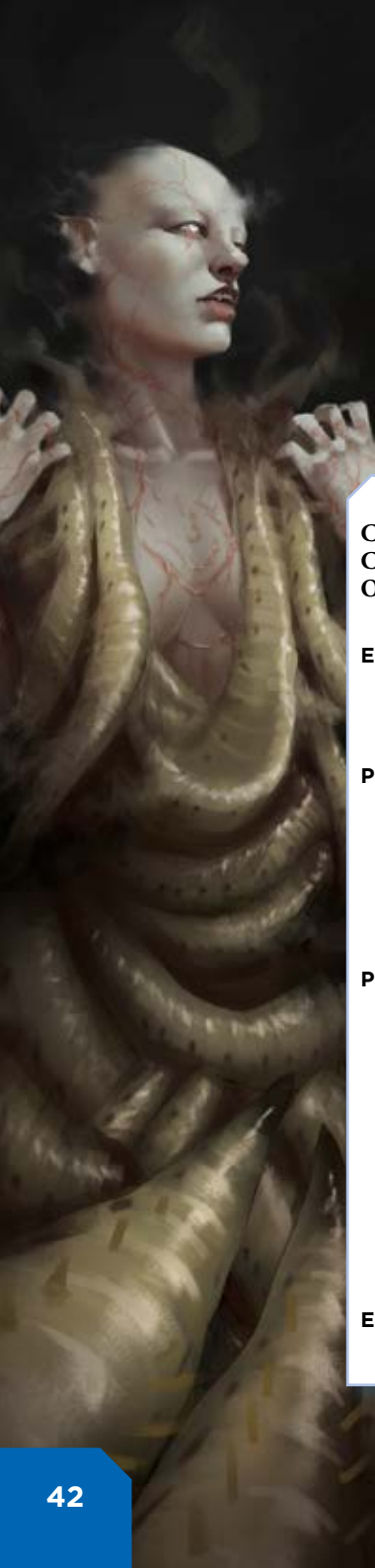
PODERES

Cabeza y cola: La serpiente marina puede actuar dos veces en un conflicto físico; su cabeza actúa según el orden normal del turno, con su Raudo a nivel Grande (+3), y su cola golpeará al final del intercambio después de que todos los demás hayan realizado sus acciones.

La que trae la tormenta: La serpiente marina viaja dentro del corazón de su propio tifón: cualquier escena en la que se encuentre gana el aspecto temporal *Tormenta apocalíptica* o similar.

ESTRÉS

□□□ (□□□) (Seis consecuencias)



La vampira

Nunca estuvo claro el momento en el que la vampira, una diosa de la noche y de aquellos que merodean en ella, cruzó la línea de diosa a monstruo, pero ahora es una retorcida criatura de terror y súbita violencia depredadora que utiliza las sombras para ocultar su naturaleza y que no puede soportar la luz que le despoja de ellas.

Donde la vampira acecha, la gente se vuelve temerosa y supersticiosa, los animales se vuelven violentos y la luz es siempre débil; incluso el sol puede verse solamente a través de una capa de nubes.

La vampira

Concepto principal: *Retorcida depredadora nocturna*

Complicación: «*¿La luz revela mi auténtica forma!*»

Otros aspectos: *Sed de sangre; El centro del temor; Extrañas vulnerabilidades*

ESTILOS

Audaz: Malo (-1)

Ingenioso: Bueno (+2)

Poderoso: Bueno (+2)

Sutil: Enorme (+4)

Raudo: Grande (+3)

Sabio: Bueno (+2)

PROEZAS

Estallido de velocidad: Debido a que tiene una gracia sobrenatural, la vampira puede gastar un punto de destino para actuar primera en cualquier intercambio.

Amenazadora: Debido a que rezuma de amenaza sobrenatural, la vampira puede utilizar Sutil en lugar de Audaz cuando intente inspirar un terror enmudecedor.

PODERES

Brujería nocturna: Gastando un punto de destino y llevando a cabo un breve ritual de magia negra, la vampira puede utilizar Sabio para crear una ventaja sobre cualquiera que esté en la misma región, siempre que tenga una muestra de sangre, piel o pelo de la víctima. Si la tirada tiene éxito, puede renunciar a la ventaja con el fin de conocer la localización exacta de su objetivo.

Alimentada con sangre y terror: Cuando la vampira inflija una consecuencia relacionada con el desangramiento o el terror en alguien, inmediatamente recupera una consecuencia de la misma gravedad.

ESTRÉS

□□□(□□□)

La supuración informe

Nadie sabe quién o qué era la supuración informe antes de sucumbir a su propio poder. Ahora no es más que una agrupación de ojos y bocas, con carne casi transparente y órganos de función indefinible ligeramente visibles a través de su mole. Deambula sin patrón aparente, arruinando cualquier cosa a su paso y dejando tras de sí una estela de mutación y extraños fenómenos.

La mera presencia de la supuración informe parece deformar los procesos naturales y hacer que el mundo se deshaga. Su paso produce mutaciones y locura y, si se deja sola, puede cambiar rápidamente una región de forma radical.

La supuración informe

Concepto principal: *En constante cambio, En constante movimiento*

Complicación: *Devoradora sin mente*

Otros aspectos: *Diversidad de ojos y bocas; Presencia transformativa; Anatomía incierta*

ESTILOS

Audaz: Enorme (+4)

Ingenioso: Normal (+1)

Poderoso: Enorme (+4)

Sutil: Malo (-1)

Raudo: Bueno (+2)

Sabio: Malo (-1)

PROEZAS

Toque mortal: El toque de la supuración informe retuerce y arruina la carne.

Un leve roce basta para causar 2 niveles de estrés. Además, si tiene éxito en un ataque, inflige 2 aumentos de estrés adicionales.

Resiliente: La supuración informe es difícil de herir; puede absorber una consecuencia moderada y grave adicionales.

PODERES

Portadora del cambio: La supuración informe puede añadir, eliminar o cambiar un aspecto de cualquier cosa presente en la misma escena. Para los dioses este cambio es temporal, ya que su naturaleza se reafirma a sí misma al principio de la siguiente escena, pero para cualquier otra cosa el cambio es permanente. La supuración informe puede usar este poder una vez por escena de forma gratuita, mientras que cualquier uso posterior costará un punto de destino.

Informe: La supuración informe puede escurrirse por cualquier agujero o grieta, incluso por aquellos demasiado pequeños para su evidente mole. Puede incluso supurar a través de los huecos entre dimensiones para atravesar muros sólidos y sin grietas. Pasar a través de una barrera sólida cuesta una acción, pero no una tirada; simplemente, llega al otro lado.

Ireal: Cerca de la supuración informe, la realidad empieza a venirse abajo y a la gente expuesta a esta desintegración le resulta difícil comprender las evidencias que sus sentidos les proporcionan. Cualquiera en una escena con la supuración informe sufre inmediatamente una consecuencia relacionada con el deterioro de sus facultades. Esta consecuencia ocupa el hueco más bajo; si no hay huecos disponibles, no sufre efecto alguno (ya tiene suficientes problemas, por lo que la desintegración de la realidad es de una importancia relativamente menor).

ESTRÉS

□□□ (□□□) (cinco consecuencias)

DESDE LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA

Hace mucho tiempo (aunque no demasiado, ya que el mundo todavía es joven), una diosa de la piedra y la oscuridad tuvo un encuentro con un dios del sol en sus cavernas bajo la tierra. La luz del dios sol hizo surgir vida de las piedras y flores extrañas de colores desconocidos para el mundo de la superficie. El dios prometió regresar a menudo para que la diosa y las flores pudieran conocer la calidez del sol.

Pero el mundo de la superficie está lleno de contradicciones; el dios sol olvidó a su esporádica amante y no regresó a sus cavernas bajo el suelo. Y en sus cavernas, la diosa de piedra se ahogó en su amargura. Se impregnó de oscuridad y cólera, extrañándose de sí misma todas aquellas cosas que no podían soportar la luz del sol, y se volvió algo distinta de lo que una vez fue.

Este no es aquel relato, sino el relato que le siguió. Este es el relato de cómo el sol fue devorado por una calavera gigante y lo que los dioses hicieron al respecto.

«¡PERO SI EL DIOS SOL SOY YO!»

Por defecto, **Dioses y monstruos** asume que, aunque que los dioses pueden declarar tener un parentesco con determinadas fuerzas de la naturaleza, no son sus propietarios exclusivos. Por lo tanto, pueden haber múltiples dioses del sol que compartan parentesco y responsabilidad para con el sol. Podrían cooperar, podrían ser rivales o incluso enemigos acérrimos, pero todos ellos son «dioses del sol».

No obstante, si preferís que no haya más de un dios por cada cosa en particular, resultará que Zarivya ha estado haciéndose pasar por dios del sol. Se ha percatado de que las amantes potenciales responden mejor a eso que a lo que sea de lo que realmente es dios: flores, ilusiones, atracción física o cualquier cosa que elijáis. En este caso, los eventos del relato se desarrollarán más o menos tal y como están escritos, con algunos cambios necesarios en la Ciudadela Dorada, aunque Zarivya terminará siendo un personaje todavía menos empático.

El desvanecimiento de la luz

Quemada por la amargura de haber sido abandonada, la diosa de la piedra Gothad-UI urdió un plan. El dios del sol Zarivya le había prometido calor y luz, y si él no iba a mantener su promesa, ella simplemente debía cobrarse su deuda. Dio forma a una colosal calavera a partir de los huesos de la tierra, le dio vida y la sumió a su voluntad usando una poderosa magia. Cuando el trabajo estuvo terminado, emergió de del suelo y («ñam ñam!») se comió al sol.

Los personajes jugadores seguramente se percaten de esto cuando todo se vuelva oscuro al poco de amanecer. La luna y las estrellas todavía esperan su tiempo previsto para aparecer, por lo que el cielo es negro de horizonte a horizonte y tan solo las antorchas y hogueras de la humanidad iluminan el mundo. Cuando la luna y las estrellas surgen por fin, no tienen ninguna prisa por moverse en el firmamento, por lo que todo queda totalmente cubierto por una *Eterna noche embrujada*.



El panteón, naturalmente, querrá investigar este cambio repentino en la luz ambiental, pero primero tienen más amenazas inmediatas con las que lidiar. Ahora que el sol reside en el inframundo de Gothad-UI, las criaturas que allí habitaban, que detestaban la luz, han huido a la superficie y están causando problemas a la humanidad. La **sombra viviente**, una reencarnación de la corrupción, ha caído sobre el lugar sagrado o la comunidad de uno de los PJ. Por otra parte, unos espíritus resentidos llamados los **ancestros fantasma** quieren forzar a la comunidad de otro de los PJ a volver a «los viejos métodos» o, al menos, rendir el debido respeto que deben a sus muertos. El panteón deberá lidiar o detener estas amenazas o, de lo contrario, tendrán que buscar al sol desaparecido mientras ven cómo se debilita su poder por la pérdida o corrupción de sus focos de poder.

Los PJ podrían comenzar la investigación del sol desaparecido de varias formas: podrían tratar de localizar a un dios del sol en cuestión («La Ciudadela Dorada de Zarivya», página 47) o podrían perseguir al sol dándole caza, buscando visiones de él, calculando su posición a partir del momento del día en el que se desvaneció o simplemente preguntando por ahí hasta que encuentren a alguien que lo vio alzarse sobre el desierto del norte y de este modo rastrearlo («*Pasaje al inframundo*», página 51). Podrían incluso encogerse de hombros y quedarse enfrascados directamente construyendo un nuevo sol para reemplazar al anterior («*Un nuevo sol*», página 55).

La sombra viviente

Concepto principal: *Espejo oscuro*

Complicación: *Escondarse de la luz*

Otros aspectos: *Hambre de corrupción; Sombra viviente; Fuerza de cambio*

ESTILOS

Audaz: Malo (-1)

Ingenioso: Bueno (+2)

Poderoso: Mediocre (+0)

Sutil: Grande (+3)

Raudo: Bueno (+2)

Sabio: Normal (+1)

PROEZAS

Intangible: Debido a que la sombra viviente no es un ser completamente físico, puede defenderse contra la fuerza física usando Sutil.

Visión en la oscuridad: Debido a que la sombra viviente está hecha de oscuridad, puede ver en cualquier cantidad de luz o incluso en ausencia de ella.

Corruptora: Debido a que la sombra viviente es la personificación de la corrupción, cuando tiene éxito creando una ventaja de forma Sutil puede renunciar a dar al objetivo un nuevo aspecto para, en su lugar, reemplazar uno de los aspectos del objetivo por su opuesto oscuro. La sombra viviente todavía obtiene cualquier invocación gratuita que genere. Contra dioses o monstruos, este opuesto dura una única escena. Contra los mortales, el efecto dura hasta que un dios lo elimine, bien superando el valor de Sutil de la sombra o hasta que esta sea destruida.

ESTRÉS



Comunidad: Ancestros fantasma furiosos

Aspectos: El concepto de su región de origen y *Unidos a la tradición*.

ESTILOS

Cultura: Normal (+1)

Integridad: Bueno (+2)

Sutileza: Normal (+1)

Tecnología: Mediocre (+0)

Guerra: Grande (+3)

Riqueza: Malo (-1)

Debilidad especial

Indefensión ante la luz del día: La luz directa del sol vuelve a estos fantasmas invisibles y sin poder. Sus memorias se deterioran mientras estén atrapados en este estado, produciéndoles una consecuencia leve pasada una hora, una consecuencia moderada tras un día y una consecuencia grave tras una semana, disolviéndolos completamente pasado un mes. Esto les fuerza a buscar lugares sin luz en los que aparecerse y les impide organizarse contra los vivos... hasta ahora.

ESTRÉS



La Ciudadela Dorada de Zarivya

La Ciudadela Dorada de Zarivya se encuentra en lo alto de una montaña en el este. Se extiende sobre una superficie del tamaño de una ciudad pequeña, lo suficientemente grande para las palaciegas residencias de Zarivya y su culto, jardines, obras de arte y grandes y resonantes espacios vacíos en los que el dios sol no termina de decidir qué mostrar. A pesar de su localización, la ciudadela está plagada de un **Calor sofocante**. Zarivya y sus seguidores tienden a llevar puesto lo menos posible, dando la correspondiente importancia a un físico bien esculpido.

Pero hoy Zarivya no puede relajarse y disfrutar de su palacio. Sabe exactamente quién enviaría una calavera gigante a comerse el sol y porqué. Y además, el temible conocimiento de que todo es por su culpa viene acompañado de la diminuta e insistente voz de su conciencia que le condena por el modo en que trató a Gothad-UI. Agravando todo esto se encuentra Gloria, su antigua rival, que se encuentra ahora en su puerta reclamando que renuncie a su manto solar y le ceda su culto y su poder.

Cuando los PJ lleguen a la puerta de Zarivya, se la encuentran sellada. Gloria se encuentra allí, esperando con una paciencia inhumana. Zarivya dejará a los PJ entrar, pero bajo ninguna circunstancia a Gloria, por lo que ella intentará convencerles de que Zarivya es un niño irresponsable que ha perdido el sol y que debe entregarle su conexión divina con el sol.

Zarivya, por el contrario, ve a los PJ como aliados potenciales. Si prometen ayudarlo, les soltará toda la historia. No tiene ni idea de qué hacer a continuación, aparte de «ir a ver a Gothad-UI y tratar de hacer que devuelva el sol», pero en el preciso momento en el que él abandone la ciudadela, Gloria eliminará todo su poder allí y lo hará suyo. ¿Podrán los PJ ver claramente qué tienen que hacer para ayudarlo?

EL PLAN DE GLORIA

Gloria sabe que el sol ha sido llevado a las profundidades de la tierra por una calavera gigante. No sabe el porqué, pero eso realmente no le importa: esta es una oportunidad de oro para reivindicar su interminable y unilateral contienda con Zarivya. Ha enviado a Mazakal a vigilar la cueva donde se ha llevado al sol (ver «*Pasaje al inframundo*», página 51) y ha indicado a Pharos que construya uno nuevo («*Un nuevo sol*», página 55).

Y si aun así el sol apareciera espontáneamente en el cielo, bueno, ahora habría un sol de repuesto por si al que está allí arriba le da por perderse de nuevo. Y este es el tipo de precaución que prueba que ella sería mejor diosa del sol que ese holgazán de Zarivya.

DIOSES PNJ

Aunque los dioses PNJ puedan tener unos mantos y estadísticas totalmente detallados, nosotros sugerimos que simplemente les deis de 3 a 5 puntos de poder, que pueden gastar en sus estilos y aspectos ascendentes como si fueran puntos de destino. DJ, cuando dirijáis a un dios PNJ, podéis gastar puntos de destino en lugar de los puntos de poder del dios.

Además, podéis gastar uno de sus puntos de poder (o uno de vuestros puntos de destino) para hacer que el dios haga algo relacionado con su concepto en general: un dios del fuego prende fuego a las cosas, un dios del mar arrastra cosas al fondo del océano y así sucesivamente.



Zarivya

Concepto principal: *Ardiente en todos los sentidos* (Audaz)

Complicación: «...*No entiendo*»

Otros aspectos: *Físico esculpido* (Poderoso); *Escasa capacidad de atención* (Raudó); *Amante libre*

ESTILOS

Audaz: Grande (+3) 🌟

Ingenioso: Malo (-1)

Poderoso: Grande (+3) 🌟

Sutil: Mediocre (+0)

Raudó: Normal (+1) 🌟

Sabio: Normal (+1)

PROEZAS

¿Sin hacer daño?: Debido a que Zarivya es enormemente irresponsable, tiene un espacio de consecuencia leve adicional. Este espacio solo puede utilizarse para almacenar una consecuencia relacionada con algo que debería haber hecho pero que no hizo.

Vitalizante: Debido a que Zarivya representa la naturaleza dadora de vida del sol, puede hacer que crezcan flores y proliferen plantas sin importar lo pobre que sea el suelo. Esto es generalmente superficial, pero si crea una ventaja de esta manera puede hacerlo mediante Audaz en lugar de mediante otro estilo.

Luchador: Debido a que Zarivya es un luchador hábil, cuando utilice Poderoso para llevar a cabo un ataque o una defensa que se oponga al estilo Poderoso de otro dios, obtiene un bonificador de +2.

BENDICIONES

Calor: Zarivya es inmune al daño por fuego o calor. Además, puede gastar un punto de poder o de destino para proporcionar un +2 a la acción física de otro; transformar una consecuencia de cualquier severidad en algo que puede empezar a curarse; crear un aspecto en una persona mortal o comunidad relacionado con lo mucho que le quieren; o hacer algo más relacionado con el calor dador de vida y apaciguante del sol.

PUNTOS DE PODER

□□□□

ESTRÉS

□□□ (cuatro consecuencias)

Gloria

Concepto principal: *Resplandor cegador* (Audaz)

Complicación: *Solo es soberbia si no eres realmente excepcional*

Otros aspectos: *Organizadora cauta* (Sabio); *Claridad* (Ingenioso); *La luz que busca la debilidad*

ESTILOS

Audaz: Bueno (+2) 🌟

Ingenioso: Bueno (+2) 🌟

Poderoso: Normal (+1)

Sutil: Mediocre (+0)

Raudo: Normal (+1)

Sabio: Grande (+3) 🌟

PROEZAS

Estratega: Debido a que Gloria siempre piensa por adelantado, cuando tiene éxito creando una ventaja de forma Sabia con el fin de reflejar cómo ha preparado un campo de batalla por adelantado, puede gastar un punto de poder o de destino para realizar una acción que invoque el nuevo aspecto o impulso.

La luz que arde: Debido a que el corazón de Gloria es un fulgor abrasador que quema cuerpo y alma por igual, cuando recibe una consecuencia la persona mortal o comunidad que la infligió recibe 2 aumentos de estrés.

Orgullosa: Debido a que la certeza que posee Gloria acerca de su propia brillantez es inexpugnable, obtiene un +2 cuando se defiende de forma Audaz ante un ataque realizado con el fin de hacerla sentirse estúpida o inútil.

BENDICIONES

Radiante: Gasta un punto de poder o de destino para hacer que alguien que la mire quede Cegado, lo cual durará hasta el final de la escena en el caso de dioses y será permanente para los mortales; para hacer que viaje instantáneamente a cualquier lugar que pueda ver; para crear un aspecto temporal basado en la luz o eliminar uno basado en la oscuridad; o para expresar la luz abrasadora que lleva consigo.

PUNTOS DE PODER

□□□□

ESTRÉS

□□□





Mazakal

Concepto principal: *Dios araña legalista*

Complicación: *Acuerdo coercitivo*

Otros aspectos: *Todas las redes tienen agujeros* (Ingenioso); *Amigo oculto de la civilización* (Sutil); *Cuerpo de araña* (Rauda)

ESTILOS

Audaz: Mediocre (+0)

Ingenioso: Bueno (+2) 🌀

Poderoso: Normal (+1)

Sutil: Bueno (+2) 🌀

Rauda: Grande (+3) 🌀

Sabio: Normal (+1)

PROEZAS

Escabullirse: Debido a que Mazakal es una araña gigante, cuando intenta intimidar o asustar a alguien puede utilizar Rauda en vez de Audaz.

Redes: Debido a que Mazakal es un tejedor de redes, cuando intente crear una ventaja relacionada con enredar algo o alguien en sus redes puede utilizar Sutil en lugar de Poderoso.

Claridad: Debido a que Mazakal tiene una mente excepcionalmente aguda, obtiene un +2 cuando intenta defenderse de forma Ingeniosa contra un ataque mental.

BENDICIONES

Inquebrantables leyes y sedas: Gasta un punto de poder o de destino para hacer que Mazakal capture algo con sus redes que normalmente no podría ser capturado; transformar el atrapamiento físico en atrapamiento emocional o viceversa; para aparecer de forma rauda y silenciosa detrás de alguien que esté atrapado; o para hacer cualquier cosa que desdibuje la línea entre el enredo literal o metafórico.

PUNTOS DE PODER

□□□□

ESTRÉS

□□□

Pasaje al inframundo

En el desierto, hacia el norte, allí donde la roja arena se acumula en mesetas bajas y los escasos arbustos a duras penas sobreviven a base de la poca agua que logran hallar, rodeada por un tosco triángulo de afloramientos rocosos, hay una grieta que conduce a las profundidades de la tierra. Esta grieta conduce al inframundo de Gothad-UI y es el único camino que ella conoce que es lo suficientemente grande para su calavera devoradora del sol. Todas las comunidades locales rehúyen este lugar porque está **Embrujado**, pero desde que el sol se desvaneció se ha vuelto incluso más peligroso: el dios araña Mazakal se ha establecido allí, envolviendo el lugar con sus redes y cubriéndolo de completa oscuridad. Cualquiera que intente entrar o salir de la cueva o de sus alrededores inmediatos será atrapado.

Mzakal es un miembro del mismo panteón que Gloria. No se preocupa demasiado por la diosa de la luz cegadora y su riña con Zarivya les resulta agotadora hasta el extremo, pero le debe un favor y no es otra cosa sino riguroso acerca de sus intercambios de favores. Gloria quiere asegurarse de que nada ni nadie pasa a través de este pasaje al inframundo, ya sea entrando o saliendo, con excepción del sol. Para hacer cumplir sus deseos, Mazakal es su mejor opción. Si se le pregunta, Mazakal sabe que a Pharos le ha sido encomendado construir un nuevo sol, pero no conoce ningún detalle sobre los planes de Pharos.

El jardín de las tumbas

La cueva del desierto desciende en un inclinado ángulo, se divide, se ramifica y se vuelve a dividir de nuevo hasta que los exploradores se encuentran en una extraña y enmarañada red de cavernas subterráneas. Escalofrantes plantas brotan de la roca, sus pesadas flores refulgen en tonalidades de azul, verde y violeta. Ciempiés albinos se escabullen entre las plantas, de longitudes desde la de un dedo hasta la de un hombre alto, y todo tipo de cosas que evitan la oscuridad acechan entre las sombras.

Encontrar la calavera, y el sol que contiene, no es difícil. La forma más simple es preguntando a uno de los muchos fantasmas semisólidos que pueblan esas cavernas, pero indudablemente los dioses tendrán sus propios y potentes métodos para encontrar aquello que buscan. La calavera se encuentra en el centro de una colosal cueva, emitiendo luz solar a través de las cuencas de sus ojos, de entre sus dientes y a través de todas las rendijas y grietas de su construcción. En esta **Irregular iluminación** crece un **Extraño jardín** de plantas que nunca han visto la superficie, cuidado por la enorme figura de la mismísima Gothad-UI.

Gothad-UI es educada pero precavida; es consciente de que su robo del sol probablemente llame la atención y sospecha que los PJ quieren robarlo, pero por lo que a Gothad-UI se refiere, ella tiene derecho sobre el sol según la promesa de Zarivya. De todas formas, renunciará al sol si los PJ le pueden conseguir otra fuente de luz de igual potencia, si le entregan a Zarivya encadenado, o ambas.



Región: El jardín de las tumbas

Concepto: *Vida en muerte*

Ajuste: *Cubierto de amargura*

PROEZAS

Huesos de la tierra: Una vez por relato puedes convocar a la tierra para que devuelva a sus antiguos muertos. Esqueletos y fantasmas emergerán del suelo, formando inmediatamente una comunidad allí donde te encuentres. Los muertos vivos harán un único servicio para ti, pero este no es su único interés y no se desvanecerán cuando su misión esté cumplida. Una vez alzados, los muertos trazarán su propio destino.

Comunidad: Los muertos vivos

Aspectos: El concepto de su región de origen y *Fantasmas y esqueletos*.

ESTILOS

Cultura: Normal (+1)

Integridad: Bueno (+2)

Sutileza: Normal (+1)

Tecnología: Mediocre (+0)

Guerra: Bueno (+2)

Riqueza: Mediocre (+0)

NOTAS

Cuando invocas por primera vez esta comunidad puedes intercambiar los valores de dos estilos cualesquiera de los muertos vivos.

ESTRÉS

□□□



Gothad-UI

Concepto principal: *Cuerpo de tierra y lápidas* (Poderoso)

Complicación: *Mole*

Otros Aspectos: *Jardinera paciente* (Sabio); *Un corazón tan vulnerable como el de cualquiera*; *Camuflaje pétreo* (Sutil)

ESTILOS

Audaz: Normal (+1)

Ingenioso: Normal (+1)

Poderoso: Enorme (+4) 🌟

Sutil: Normal (+1) 🌟

Raudo: Mediocre (+0)

Sabio: Bueno (+2) 🌟

PROEZAS

Resistente: Debido a que Gothad-UI tiene un cuerpo de piedra, posee un hueco de consecuencia moderada adicional.

Susurros envenenados de los muertos amargados: Debido a que Gothad-UI ha pasado demasiado tiempo siguiendo los consejos de fantasmas retorcidos por el odio y los celos, no sufre estrés ni consecuencias frente a los ataques sociales basados en la idea de que la gente, o los dioses, son buenos o decentes.

Fuerza de la tierra: Debido a que Gothad-UI es tan inexorable como un desprendimiento, cuando alguien intente defenderse de forma Poderosa de uno de sus ataques, ella obtiene un bonificador de +2 a su ataque.

BENDICIONES

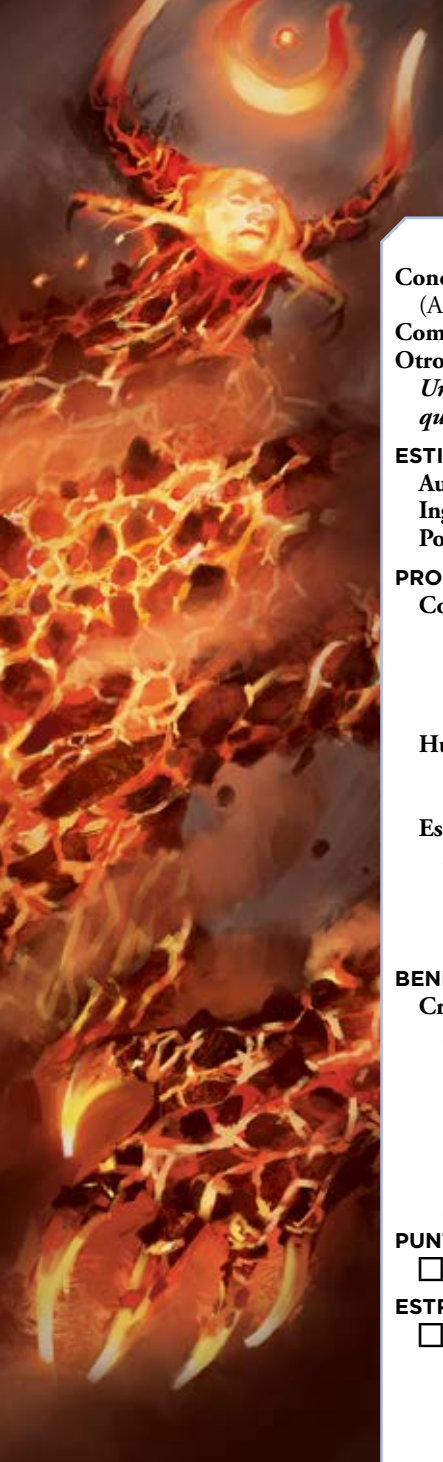
Elemental de tierra: Gasta un punto de poder o de destino para hacer que Gothad-UI ignore un ataque físico; cree una barrera Grande (+3) o un aspecto temporal dando forma a la tierra o la piedra; se «deslice» a través de muros o suelos; produzca un puñado de piedras preciosas u otros objetos de valor de debajo de la tierra equivalentes a un valor de Riqueza Grande (+3) de una comunidad; u otra cosa relacionada con su dominio sobre la tierra, la piedra o las cuevas subterráneas.

PUNTOS DE PODER

□□□□□

ESTRÉS

□□□ (cuatro consecuencias)



Pharos

Concepto principal: *Una nube de humo e hierro fundido* (Audaz)

Complicación: «¡No seré superado!»

Otros aspectos: *Obsesivo creador de milagros* (Ingenioso);
Una llama transformadora; Nunca destruir aquello que pueda ser reutilizado (Sabio)

ESTILOS

Audaz: Normal (+1) 

Ingenioso: Grande (+3) 

Poderoso: Bueno (+2)

Sutil: Normal (+1)

Raudo: Mediocre (+0)

Sabio: Bueno (+2) 

PROEZAS

Constructor retorcido: Debido a que Pharos utiliza cualquier cosa que tenga cerca como materia prima, puede gastar un punto de poder o de destino para transformar cualquier aspecto temporal en otro relacionado pero diferente.

Humo y fuego: Debido a que el cuerpo de Pharos es una nube de humo, calor e hierro fundido, cualquiera que entre en contacto físico con él recibe 1 punto de estrés.

Esclavo de su naturaleza: Debido a que Pharos no puede hacer nada más que crear, cuando tenga un éxito crítico en una tirada con el estilo Ingenioso, puede gastar dos aumentos para crear un nuevo aspecto temporal. Este aspecto no empieza con ninguna invocación gratuita.

BENDICIONES

Creador: Gasta un punto de poder o de destino para hacer que Pharos cree un milagro único a partir de cualquier material que tenga a mano. El milagro tiene un aspecto, una proeza utilizable por su controlador o tiene alguna finalidad en la historia, como hacer un nuevo sol a partir de oro y fuego. Cada punto adicional gastado de esta manera proporciona al milagro otra de estas propiedades.

PUNTOS DE PODER

□□□□

ESTRÉS

□□□



Un nuevo sol

Si los PJ no quieren o no pueden recuperar el sol original de Gothad-UI, otra solución sería copia el plan de Gloria y construir uno nuevo (o robar el de ella).

Construir uno nuevo

Los PJ que usen más la cabeza podrían resolver la forma de construir un sol por sí mismos, y cualquiera podría ser capaz de averiguar los planes de Gloria. Sin embargo, si el panteón no tiene muchas ideas, Zarivya sabe lo que es necesario para encantar un nuevo sol: tan solo necesita percatarse de que la posibilidad de construir uno realmente existe.

Los tres ingredientes de un nuevo sol son una enorme cantidad de oro, una llama de poder inigualable y el ojo de un dios sol para proporcionarle su carga divina adecuada. Si los PJ intentan construir un nuevo sol se enfrentarán a Pharos, un miembro del panteón de Gloria que tiene el mismo objetivo. A Pharos no le importa en absoluto Gloria; su único amor es la creación, cruda y salvaje, pero ella representa su mejor baza de conseguir el ojo necesario para terminar su nuevo sol y es probable que considere a los PJ como sus enemigos, ya que están compitiendo con él por los mismos recursos.

Una enorme cantidad de oro puede conseguirse de varias formas, pero las más sencillas son estas:

- Despojar la Ciudadela Dorada de Zarivya de su decoración dorada. Esto es sencillo y prevendrá un conflicto con Pharos, aunque privará a Zarivya de uno de sus focos de poder, ya que una ciudadela que no es dorada no expresa su naturaleza adecuadamente. Esta acción pondrá sobre aviso a Gloria de lo que los PJ están tratando de hacer.
- Tomar un total de tres niveles de Riqueza de diferentes comunidades. Esto prevendrá un conflicto con Pharos, aunque hará que las comunidades cuyos recursos estén siendo liquidados entren en conflicto con los PJ.
- Encontrar un depósito bajo las montañas que proporcione suficiente oro. Esto es lo que está haciendo Pharos y donde está concentrando sus esfuerzos. Ha construido un *Perverso almacén arcano* que, al ser activado, invertirá una gran parte de la montaña, exponiendo el oro y causando un vasto daño colateral.

Del mismo modo, una llama de poder inigualable puede ser recogida en varios lugares:

- Pharos en sí mismo encarna una llama de poder inigualable. No está dispuesto a sacrificar el núcleo de su naturaleza para convertirse en un nuevo sol, pero quizás los PJ piensen de forma diferente.
- Si uno de los PJ es un dios que represente el amor o la lujuria, una llama de pasión lo suficientemente intensa podría ser suficiente. Zarivya es una fácil y simbólicamente importante pareja para este tipo de plan, pero adolece de la intensidad suficiente. Los mortales también pueden producir las emociones adecuadas con la fuerza adecuada, pero arrancárselas hará que pierdan su capacidad de sentir nada en absoluto.
- El rayo no es exactamente fuego, pero tiene lo suficiente en común como para que un dios alineado con las tormentas pueda ser capaz de cumplir con esa función. Este es el plan de Pharos, pero no desea lidiar con un dios de la tormenta, así que ha extrudido otra de sus máquinas sirviéndose del material de las Llanuras Extensas con la que atraerá y concentrará el rayo en una chispa que prenderá el sol.
- En ausencia de otras opciones, está el Demonio, uno de los primeros monstruos atado por los dioses. Se encuentra encadenado a un zigurat en el fondo marino, donde su odio sin fin no puede prender más que las piedras a su alrededor. El Demonio siempre mantendrá el trato que haga y está más que dispuesto a prender el nuevo sol si alguien simplemente le hace libre. Y Pharos lo hará, si su plan de hacer uso del rayo fuese frustrado.

De los tres componentes, el ojo de un dios sol es potencialmente el más fácil de conseguir: Zarivya y Gloria suman un total de cuatro, aunque ninguno está dispuesto a dar uno excepto bajo una potente persuasión.

Es probable que a los PJ se les ocurran varias otras ideas sobre dónde conseguir los componentes para un nuevo sol. Generalmente, estos planes funcionarán, pero con algún giro, coste o penalización; como mínimo, Pharos estará bastante contento de sabotear a sus rivales con tal de recibir la gloria de ser el creador del nuevo sol.

Robar uno

Para los PJ con turbias tendencias, un plan evidente es esperar a que Pharos termine de construir su sol de reemplazo y entonces robarlo. Esta argucia tiene muchas ventajas, pero cualquier intento de robar el sol pondrá a los personajes contra Pharos, Gloria y Mazakal, ya que, a pesar de las distancias implicadas, estos dos últimos dioses pueden gastar puntos de poder para llegar a cualquier lugar en el que necesiten estar.

VOLUNTAD EN 30 SEGUNDOS

Al comienzo de un relato, marca la posición actual de tus marcadores de voluntad.

Cada vez que gastes un punto de destino para influir en una tirada, elige uno:

- Si estás utilizando un estilo ascendente, imbuye uno de tus focos con un punto de poder.
- Libera voluntad al entorno (página 23).
- Mueve tu marcador de voluntad una casilla en la dirección del estilo utilizado.

Si al mover tu marcador termina en una posición más allá del límite, debes almacenar esta voluntad en un foco de poder, liberarla al entorno o convertirte en un monstruo y terminar la escena.

Al alcanzar cualquier hito, además de lo correspondiente a ese hito, haz lo siguiente:

1. Mueve hacia el centro los marcadores de voluntad que no estén en una casilla numerada, hasta que alcancen el siguiente espacio numerado.
2. Si alguno de tus estilos ascendentes ha cambiado, ajusta tus aspectos ascendentes para reflejarlo.
3. Comprueba si tu mayor grado, ahora tu grado de hito, ha cambiado. De ser así, ajusta tus bendiciones y *geas* adecuadamente.

Al final de un relato puedes elegir devolver tus marcadores de voluntad adonde se encontraban al principio del relato, liberando de golpe toda la voluntad en exceso. Cuanta más liberes, peor irán las cosas.



Nombre

DIOSSES Y MONSTRUOS

RECUPERACIÓN

ESTILOS

AUDAZ



SUTIL

INGENIOSO



PODEROSO

SABIO



RAUDO

ASPECTOS

Concepto principal

(Estilo ascendente)

Complicación

(Estilo ascendente)

(Estilo ascendente)

(Estilo ascendente)

(Estilo ascendente)

PROEZAS

MANTO

GRADO DE HITO

FOCOS DE PODER

Foco

Foco

Foco

Foco

BENDICIONES

Bendición

Grado

GEAS

Geas

Grado

VOLUNTAD

AUDAZ



SUTIL

INGENIOSO



PODEROSO

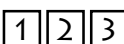
SABIO



RAUDO

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

ESTRÉS



Leve



Moderada



Grave



MUNDOS FATE

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

El mundo es joven y está lleno de esplendor. Los seres humanos apenas subsisten y sueñan con la civilización.

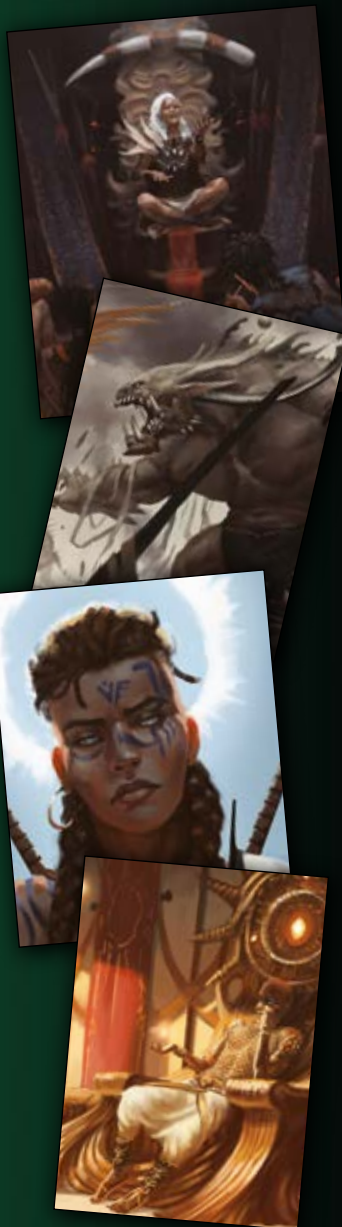
Pero tú no eres como ellos. Tú eres un dios, un ser primario; tu alma es una fuente abrasadora de poder y tu cuerpo, una expresión de tu naturaleza. Cuanto más extrema sea tu conducta, más poder podrás ejercer, aunque es fácil perderse en una sola faceta de tu existencia y cruzar la línea que separa a los dioses de los monstruos.

Lleva a cabo actos míticos, combate con panteones rivales y transita entre el poder y el control en este Mundo Fate escrito por Chris Longhurst.

Para jugar a **Dioses y Monstruos** necesitas una copia de **Fate Básico** o **Fate Acelerado**. En este Mundo Fate encontrarás:

- Una nueva estructura de campaña que separa las partidas en relatos para que la narración afecte a todo un mundo.
- Ideas para crear el mundo con una estructura básica en regiones y subregiones.
- Balanzas de Estilos contrapuestos que harán cambiar a los personajes durante las partidas.
- Un relato de introducción para empezar a jugar.

**DIOSES Y MONSTRUOS.
¿QUÉ LEGADO DEJARÁS
COMO DIOS?**



NOSOLOROL

conbarba

EVIL HAT
Productions

www.nosolorol.com