

Quim Bou • Jordi Martín

ORI

El juego de rol

nexo
ediciones

1 Edición: Octubre de 2018

Título completo: *Orn. El juego de rol*

Autores: Jordi Martín y Quim Bou

Ilustraciones: Quim Bou

Diseño del logotipo de Orn: José Arnau

Correcciones: Moisés Sanz González y Jordi Martín

Maquetación y diseño gráfico: Guillermo Montañés Agudo
guillermomontanesagudo@gmail.com / guillermo@altograffica.com

Edita: Nexo Ediciones

Depósito legal: Z-1700-2018

ISBN: 978-84-09-05616-3

Creative Commons y derechos de autor: Orn ha basado su sistema de juego en el «Sistema Solar». Este es la versión genérica del sistema creado por Clinton R. Nixon para el juego «The Shadow of yesterday» y se encuentra bajo licencia CC-BY-SA 3.0.

El resto del texto, ambientación, imágenes, maquetación y personajes que aparecen en el libro no se encuentran bajo dicha licencia y no pueden ser reproducidos o compartidos de forma alguna sin el permiso de sus respectivos autores.

La única excepción es la ficha de personaje de la página 209 que puede fotocopiarse para uso personal.

Quim Bou · Jordi Martín

ORN

El juego de rol

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: Introducción

1. El mundo de Sepdentrion	11
2. ¿Qué es un juego de rol?	12
3. ¿Cómo jugamos a rol?	12
4. Orn, el cómic y su autor	13
5. ¿Qué encontraréis en el libro?	14

CAPÍTULO 2: Los compañeros

1.Las pilas	17
1.1 La renovación de las pilas	17
2. Las habilidades	18
2.1. Rango de habilidades	18
2.2. Habilidades innatas	18
2.3. Origen del personaje	20
¿A QUÉ ESPECIE PERTENECE VUESTRO PERSONAJE?	20
¿DÓNDE PASÓ LA INFANCIA?	21
¿A QUÉ SE DEDICABA CUANDO ERA PEQUEÑO?	21
2.4. El acto heroico	23
2.5. Mirando el futuro	23
UN BENEFICIO	24
UN ANTAGONISTA	24
UNA MISIÓN	25
3. Los secretos	26
4. Las claves	26
4.1 Éxito y cancelación	27
4.2 Una despedida	29
4.3 Convertirse en un Héroe	29
5. Aumentos gratuitos y puntos de experiencia	29

CAPÍTULO 3: Problemas

1. El interés de una prueba	33
2. La prueba simple	33
2.1. Narrar el éxito	34
2.2. ¿Y si no tengo la habilidad?	36
2.3. ¡Ups!, eso parece muy difícil	36
2.4. Trabajando en cadena: apoyar una prueba	38
3. Invirtiendo en el futuro: los efectos	39
4. Los conflictos	41
4.1. El interés del conflicto	41
4.2. El ámbito y la corrección del conflicto	41
4.3. Escoger las habilidades	41
4.4. Resolver el conflicto	42
4.5 Y el ganador es... nadie	43
4.6. Solo ante el peligro: los conflictos en solitario	44
4.7. No puedes hacer nada	44
4.8. No. Esto no pasó así	44
5. Los conflictos extendidos	45
5.1. El interés del conflicto extendido	45

5.2. Paso a paso	46
LA FASE DE NEGOCIACIÓN	46
LA ACCIÓN DEFENSIVA	46
LA CORRECCIÓN DE LAS ACCIONES	47
EL EFECTO	47
RESOLVIENDO LAS ACCIONES	49
FINALIZANDO LA RONDA	50
5.3. Acciones especiales en un conflicto	50
5.4. Y cuando seáis más de dos?	50
5.5. Los efectos dentro de los conflictos	51
5.6. Los conflictos extendidos en solitario	52
5.7. La estrategia puede llevarlos a la victoria	52
6. El daño	53
6.1. Los efectos del daño	53
6.2. Curar el daño	54

CAPÍTULO 4: El Héroe

1. Orn, un perro pastor bien preparado	65
1.1. Historia de un Héroe	65
1.2. Un Héroe con carácter	67
2. El Héroe en juego	68
3. La afinidad con Orn	69
4. Pedir ayuda al Héroe	69
5. Salvado en el último momento	71
6. La amistad con Orn	73
7. Tomar decisiones	73
7.1. Las decisiones a largo plazo	73
7.2. Las decisiones a corto plazo	73
7.3. Contradicciones y acciones contra natura	74
8. El Héroe en peligro	74
9. Aliados de Orn	75
10. Jugar sin el Héroe	81

CAPÍTULO 5: Espada, grimorio y ganzúas

1. Habilidades	91
1.1. Habilidades de la pila de Razón	91
1.2. Habilidades de la pila de Instinto	92
1.3. Habilidades de la pila de Vigor	94
2. Secretos	95
3. Claves	98
4. La magia en Sepdentrion	102
4.1. Los tres aspectos de la magia	102
4.2. Las tres formas básicas de la magia	103
4.3. Las limitaciones de la magia	103
4.4. Los primeros pasos como mago	104
4.5. Convertirse en experto en magia	105
4.6. Maestro en el arte de la magia	105
4.7. El final del camino, Gran maestro	105
4.8. El lanzamiento de conjuros	106

4.9. Fracasar la tirada de magia	108
4.10. Resistir los efectos de la magia	108
4.11. Resumen del lanzamiento de conjuros	109
4.12. Secretos, claves y conjuros	109
SECRETOS	109
CLAVES	111
CONJUROS	111
5. La fe en Sepdentrion	112
5.1. Los tres aspectos de la fe	113
5.2. El panteón de los dioses	113
5.3. Los primeros pasos como sacerdote	116
5.4. Desarrollando la fe: las geas	116
5.5. Los campeones	117
5.6. Los paladines y las cuatro deidades mula	117
5.7. Las limitaciones del poder divino	118
5.8. El uso de poderes divinos	118
EL ASPECTO DE LA MENTE	119
EL ASPECTO DE LA INVOCACIÓN	119
EL ASPECTO DE IMBUIR	119
5.9. Fracasar la tirada de fe	120
5.10 Resistir los efectos de la fe	120
5.11. Resumen del uso de poderes divinos	120
5.12. Secretos, claves y poderes	121
SECRETOS	121
CLAVES	122
PODERES	123
6. El poder de la vida: los druidas	123
6.1. Los tres aspectos de los poderes druídicos	125
6.2. El panteón de los druidas	125
6.3 Los primeros pasos como druida	127
6.4 El camino druídico y sus limitaciones	127
6.5. El uso de poderes druídicos	128
6.6. Controlar insectos y plantas	130
6.7. Resumen de uso de poderes druídicos	130
6.8. Secretos, claves y poderes	131
SECRETOS	131
CLAVES	131
PODERES	132
CAPÍTULO 6: Érase una vez	
1. Era antigua	135
2. El Imperio iático	137
3. La era de los dos imperios	137
4. La sociedad feudal	138
5. Hace unos años: las primeras aventuras de Orn	139
6. El retorno de los dragones	140
7. Los viajes de Orn	141
8. El surgimiento del Nigromante	141
CAPÍTULO 7: Oretania a día de hoy	
1. Orígenes de Oretania	145
2. La vida en Oretania	145
2.1. Pueblos y ciudades	148
2.2. Alimentación	148
2.3. Materias primas	149
2.4. Transporte	150
2.5. Las relaciones sociales	151
2.6. El ocio	153
2.7. La guerra	154
2.8. La ley	157
2.9. La economía	157
2.10. Religión	158
2.11. Los magos	158
3. Territorios y regiones	159
3.1. El Gran Ducado de Cona	159
3.2. El Ducado de Lemós y el Ducado de Auvern	160
3.3. El Ducado de Ganna y el Ducado de Or	161
3.4. El Ducado de Llo	162
3.5. El Ducado de Ponsa	163
3.6. La Marca de Das	165
4. Raist de Lin y el Principado de Ger	168
4.1. Raist de Lin	168
4.2. El principado de Ger	170
4.3. Los generales del Nigromante	171
5. Más allá de Oretania	177
5.1. El Imperio nocturno	177
5.2. Los Nueve Reinos del Sol	178
5.3. Osetania	178
5.4. Cástum	179
5.5. Arsa	179
5.6. Porvetansa	180
5.7. Argium	180
6. Mapas	181
CAPÍTULO 8: El Guía de Juego	
1. Preparar una aventura	189
1.1. Las misiones de los personajes	189
1.2. El pasado de los personajes	189
1.3. El camino del Héroe	189
LOS PNJS Y LAS LOCALIZACIONES	189
LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA	190
LAS CAMPAÑAS	190
LA REGLA DE ORO	191
2. El valle de los labradores	189
3. La campesina prometida	198
4. Negocios turbios	203
Ficha de personaje	209

EL NACIMIENTO DE ESTE JUEGO DE ROL fue un tanto curioso, yo me encontraba en unas jornadas del Club Krítik de Barcelona haciendo partidas de mi anterior juego de rol, *Reflejo*. En aquellas jornadas se encontraba también Quim, de Maqui Edicions, con quien tuve el placer de charlar un buen rato y me propuso participar en un proyecto para escribir un juego de rol basado en un cómic de un autor catalán. Para mí fue toda una sorpresa. A pesar de llevar ya algunas cosas escritas me considero un autor novel, no sé si por inseguridad o por modestia. Pero la propuesta me hizo mucha ilusión. Fue entonces cuando descubrí por primera vez la obra de Quim Bou, Orn. La verdad, debo confesar que nunca había oído hablar de ella, pero lo que me explicaron de sus cómics me atrajo al instante.

No tardé en ponerme con el proyecto. Conseguí agenciarme en pocos días con todos los cómics de la colección. Intento ser concienzudo cuando me encargan un trabajo. Mi primer pensamiento fue que tendría que darle coherencia a todo un mundo a partir de las páginas de unos cuantos cómics. Cuán errado estaba, por entonces no sabía dónde me había metido.

Quim Bou se implicó rápidamente en el proyecto. Demostró desde el primer momento que quería ser partícipe de la creación de la obra. Y así llegó la sorpresa: la cantidad de información que me pasó acerca del mundo en el que se desarrollaba el cómic fue totalmente abrumadora: su historia pasada, lo que le esperaba a Orn en el futuro... Realmente había poco que inventar, Bou lo tenía todo en aquellos documentos. Por supuesto todo estaba redactado de una forma un tanto inconexa y había algunos huecos que llenar. Así que tras empaparme de toda aquella información y tragarme algunos spoilers acerca del futuro de las aventuras de Orn, me puse manos a la obra.

Trabajar con Quim fue un placer. Está tan loco como yo y a cada momento surgían ideas acerca de qué podíamos incluir, los personajes que iban a aparecer y cómo íbamos a encarar la historia. Después de todo queríamos que el juego de rol tuviera ese regustillo tradicional que desprenden los cómics originales.

Creo que tardamos un año en escribir la primera versión de la obra y en poder realizar las primeras

pruebas de juego. La verdad es que el juego pintaba bien y tras algunos retoques creímos estar listos para su publicación.

Lamentablemente algunos problemas impidieron que pudiéramos publicar el libro con la gente de Maqui, con la cual nos continuamos llevando estupendamente. Quim y un servidor teníamos mucho cariño al proyecto y no queríamos dejarlo morir. Así que contactamos con mi buen amigo Simón de Nexo Ediciones para que nos informara acerca de la autopublicación, los crowdfunding y todos los problemas con los que nos podíamos encontrar. Simón se ofreció a ayudarnos de forma desinteresada durante todo el proceso. Aquello nos pareció genial, pero al mismo tiempo nos sabía mal. Simón tenía su propia editorial y nos pareció que, ya que iba a implicarse en todo el proceso y a comerse todos los marrones, lo menos que podíamos hacer era publicarlo con su sello editorial.

El proceso de preparación nos permitió perfilar más el libro. Retocamos textos, los ampliamos, probamos más aventuras y ampliamos los testeos.

De mano de Simón entraron al equipo Moisés, que se encargaría de la revisión de los textos, y Guillermo que se dedicaría al diseño y maquetación del mismo. Qué puedo decir de ellos, son unos verdaderos currantes y han dado lo mejor de sí mismos para que este libro llegase a vuestras manos en el mejor estado posible.

Durante este largo proceso que ha sido la publicación hemos contado con el soporte y la ayuda de mucha gente. Aquellos que nos han entrevistado y promocionado el juego, los que nos han aportado ideas e incluso aquellos que han participado directamente en la redacción de algunas partes del mismo. Sin duda alguna si hemos llegado aquí con estas energías ha sido gracias a ellos.

Y por último, para acabar con esta perogrullada que pocos se van a leer, tanto a Quim como a mí nos gustaría dar las gracias a todos los mecenas que han participado en el proyecto. Gracias a vosotros este libro se ha hecho realidad y por ello nos hemos esforzado en intentar crear un buen producto.

Esperamos que a todos os guste. Nosotros lo amamos con todo nuestro corazón y creemos que sinceramente vale la pena.

Jordi Martín Caballero

Dedicatorias de Jordi Martín

- ✿ A Raistlin, mi gato, él se ha convertido en una gran fuente de inspiración.
- ✿ A Penny, mi gata, a quien algún día haré aparecer como la hija del nigromante.
- ✿ A Multi. Yo te quiero como eres. Que tu vida esté siempre llena de almohadillas gatunas.
- ✿ A Luis Peral, por todo tu apoyo durante el proyecto. Sin ti me habría costado el doble.
- ✿ Al clan O'Reilly. En ocasiones te encuentras una familia allí donde menos se espera. Se os quiere a todos y cada uno de vosotros.
- ✿ A Victoria, a Gon, a Víctor, a Álex, a Manu, a Joan y en especial a David. Gracias por apoyarme en un mal momento. Sois lo mejor.
- ✿ A Koolio: las tortugas también molan. Gracias por prestarme tu concha para apoyarme en mis momentos de estrés.
- ✿ Y ya que el último se lo dediqué a mi padre, este se lo dedicaré a mi madre. Que por mucho que me dé la lata siempre está ahí cuando la necesito.

EL CÓMIC DE ORN, MI GRAN PROYECTO personal y vital, es como el nogal de mi casa. Desde hace quince años crece sin hacer ruido. A veces queda aletargado, a veces se expande vigoroso. Pero, mis cómics, como los árboles, crecen de forma muy descompensada: tocando profundamente algunos temas, dejando vacíos importantes en algunas partes. Y aquí es donde entra Jordi, cual jardinero que poda ciertas ramas y apuntala otras, le ha dado al universo de Orn el orden y la estructura que necesitaba.

El nogal seguirá creciendo fuerte.

Gracias Jordi. Gracias Simón, Guillermo, Moisés y Tònia.

Gracias a todos los mecenas que habéis hecho posible la edición de este manual y que así el universo de Orn siga creciendo.

Quim Bou

GRACIAS A JORDI Y A QUIM POR CONFIAR en Nexo Ediciones. Gracias a Guillermo y a Moisés por su gran trabajo. Gracias a todos los mecenas por confiar en este proyecto.

Simón Blasco Perales.





* **Nota:** A lo largo del manual se usa la palabra «insectos» para hacer referencia a todo tipo de invertebrados. Se ha optado por esta palabra debido a que la palabra «invertebrado» queda fuera de la ambientación medieval de la obra.

ORN

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 1 Introducción



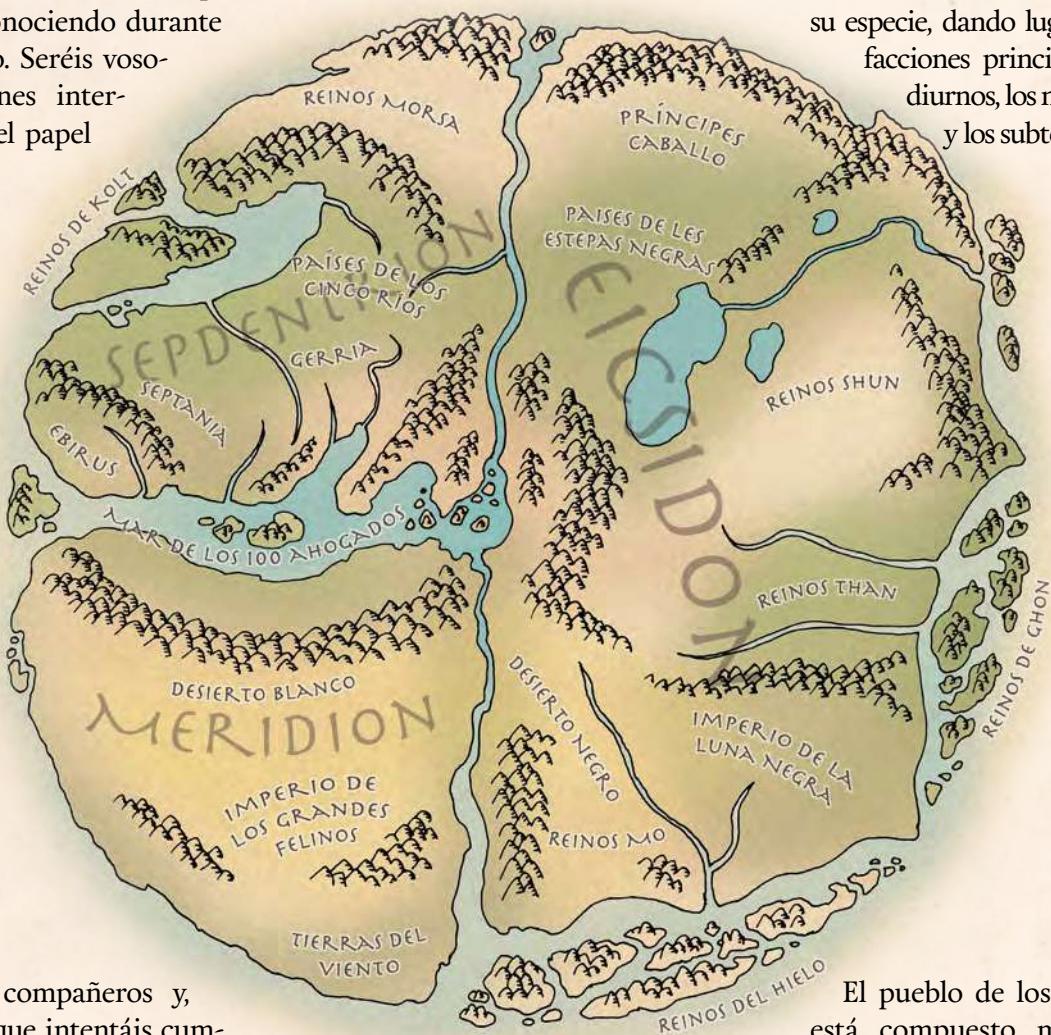
B IENVENIDOS A ORN, EL JUEGO DE ROL.

Dentro de estas páginas encontraréis una divertida manera de vivir grandes aventuras en un mundo medieval fantástico repleto de animales con apariencia humana.

Es aquí donde encontraréis a Orn, un perro pastor convertido en Héroe que, a lo largo de sus viajes, deberá superar todo tipo de obstáculos ayudado de los compañeros que irá conociendo durante el trayecto. Seréis vosotros quienes interpretaréis el papel

los humanos y los animales se ha intercambiado. Mientras que los seres humanos se han convertido en unas pequeñas criaturas sin inteligencia siendo poco más que una molestia, la gran mayoría de animales que conocemos hoy en día han tomado un aspecto humanoide y son los principales habitantes de este mundo.

Aunque el mundo está repartido en reinos, imperios y países como el nuestro, la principal división de sus habitantes viene dada por su especie, dando lugar a tres facciones principales: los diurnos, los nocturnos y los subterráneos.



de estos compañeros y, mientras que intentáis cumplir vuestros propios objetivos, viviréis grandes momentos con un Héroe de la talla de Orn a la vez que os metéis en nuevos líos.

1. EL MUNDO DE SEPENTRION

Sepdentrión es un mundo, o al menos una parte de él, que en cierto modo podría recordar a la antigua Edad Media de nuestra historia. En él, no obstante, encontraréis una gran diferencia que lo hace único y diferente al nuestro: el papel de

El pueblo de los diurnos está compuesto mayoritariamente por los animales más activos desde que sale el sol hasta su puesta. Perros, cerdos, caballos y águilas, entre muchos otros, forman parte de esta cultura.

Los nocturnos son un pueblo formado por los animales más activos durante la noche, como es el caso de búhos, murciélagos o las mofetas. Que sean nocturnos no significa que no puedan actuar de día. A la mayoría solo les molesta levemente la luz del sol, pero por otro lado, son capaces de ver mucho mejor a la luz de la luna.



Aunque no existe una guerra abierta entre nocturnos y diurnos, su relación es más bien tensa y normalmente no se relacionan entre ellos si no es para llevar a cabo transacciones comerciales o enfrentarse a un problema común.

Por último, encontraréis a los subterráneos. Este pueblo está formado por los animales que acostumbran a esconderse de los astros viviendo bajo tierra. Es el pueblo en el que topos, erizos, hámsteres o hurones tienen cabida.

A parte de estos tres grandes pueblos existen otros: los mestizos, que se encuentran activos tanto de día como noche, como es el caso de lobos y felinos, o los acuáticos, más misteriosos y escondidos, que viven dentro de las aguas de los mares y lagos. Los animales que forman parte de este último pueblo viven muy aislados y tan solo en contadas ocasiones se relacionan con el resto.

Finalmente, debemos hablar de los invertebrados. Animales como moscas, escarabajos o incluso calamares han crecido de forma desproporcionada y se han convertido en animales de carga o en vehículos que se utilizan para las tareas más cotidianas, en alimento o en materia prima para hacer ropa o herramientas.

2. ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Aunque es muy probable que si tienes este libro en las manos ya sepas lo que es un juego de rol, no está de más que lo repasemos.

Desde muy pequeños siempre nos ha gustado interpretar personajes distintos a nosotros cuando jugábamos. Así pues, aquellos cuatro palos mal plantados que había al lado de casa se convertían rápidamente en una fortificación en el Salvaje Oeste que debíamos defender de un peligroso grupo de indios. ¿Recordáis aquella manta que nos atábamos al cuello y nos convertía inmediatamente en un gran super-Héroe? Bien, en ambos ejemplos nos encontramos ante la versión más simple de un juego de rol. Lo primero que se debe comprender es que un juego de rol es aquel en el que tomamos el papel, gracias a nuestra imaginación, de un personaje ficticio y lo interpretamos mediante la narración de historias para vivir todo tipo de aventuras a través de él.

A medida que nos hacemos grandes nos gusta hacer las cosas un poco más complicadas. Durante nuestros juegos infantiles las reglas eran muy básicas y casi siempre ganaban los buenos. En un intento de hacer las cosas más interesantes e introducir un factor azar en las historias que contamos, los juegos de rol han adquirido todo un conjunto de reglas que permiten establecer qué puede hacer cada personaje y definir una manera de resolver las acciones en las que se produce un conflicto.

En este juego de rol, con la ayuda de la imaginación, las reglas que encontraréis en este manual, papel, lápiz y unos dados, aprenderéis la forma de vivir grandes aventuras en un mundo imaginario basado en la obra del artista Quim Bou.

3. ¿CÓMO JUGAMOS AL ROL?

Vosotros, como jugadores, daréis forma a las aventuras que vivirán Orn y sus compañeros. La mayor parte del grupo creará uno de estos personajes mientras que uno de vosotros se convertirá en el Guía del Juego. Este será el encargado de interpretar el resto de seres que os encontraréis y quien

resolverá los conflictos que surgirán a medida que interpretéis a vuestros personajes y contar vuestras historias. El Guía de Juego también será el encargado de preparar y narrar la aventura en aquellos puntos en los que no intervengáis directamente.

Para jugar tan solo os hará falta lápiz, papel y unos dados especiales, llamados dados Fudge, de los cuales os hablaremos después y que seguramente podréis encontrar en la misma tienda en la que hayáis adquirido este libro.

4. ORN, EL CÓMIC Y SU AUTOR

Este libro y todo lo que en él se relata está basado, como hemos explicado anteriormente, en la obra del dibujante catalán Quim Bou.

Quim nació en la bella villa de Vídreres, en la Selva. Tras haber pasado mucho tiempo en Girona y después en Barcelona estudiando, decidió irse a parajes más naturales donde se encuentra más a gusto que en la ciudad.

Siendo autor de cómics, ilustrador, gran excursionista y amante de la naturaleza, no es de extrañar que tarde o temprano decidiera dar vida a Orn, una de sus más grandes obras en el género del cómic.

Esta relata las aventuras de un perro pastor de aspecto humanoide, llamado Orn, que vive en un mundo medieval lleno de grandes peligros y elementos mágicos. Aunque nos pueda recordar algunos de los clásicos heroicos del género de espada y brujería, este Héroe se convierte rápidamente en un personaje mucho más cercano que nos permite identificarnos fácilmente con él.

Así pues, aunque Orn se enfrenta a grandes bestias y monstruos de todo tipo, sus aventuras también transcurren en lugares cercanos como pueblos en los que existen problemas mucho más mundanos en los que tarde o temprano este Héroe se verá implicado.

Este libro sugiere desarrollar vuestras aventuras en un reino concreto, Oretania, uno de los territorios más importantes de Sepdentrión y donde Orn ha pasado los últimos años. Además, nos presenta la acción unos años después de las aventuras que los cómics de Orn están narrando en la actualidad. En esta época, aparte de los peligros que siempre ha habido como la guerra contra el imperio nocturno y la presencia de terribles criaturas y seres malignos de todo tipo,

ha surgido un poderoso nigromante como hacía siglos que no se veía ninguno.

La presencia de este nigromante puede servir como eje principal para vuestras aventuras. A pesar de ello, si no os sentís a gusto, podéis situar las historias en las épocas que más os gusten y en los entornos que vosotros queráis. Como más adelante podréis intuir a medida que leáis este manual, Sepdentrión no es sino una pequeña parte de un gran mundo que queda por descubrir.



* Podéis encontrar más información sobre este autor, Orn y el resto de su obra en:

www.quimbou.com



5. ¿QUÉ ENCONTRARÉIS EN EL LIBRO?

El juego está dividido en dos partes. Por un lado, encontraréis sus reglas, que sirven para crear personajes y resolver los conflictos. Por el otro, la segunda parte, explica de forma más extensa la ambientación del mundo en el que se desarrollan las aventuras de Orn y dará algunas herramientas y ayudas para la persona que interprete el papel de Guía del Juego.

A continuación, podéis encontrar un pequeño resumen de los capítulos que componen este libro:

Parte 1: las reglas

- 1. La introducción (p.9).** Es el capítulo actual. En él encontraréis una presentación del libro, así como una pequeña introducción a la ambientación.
- 2. Los compañeros (p.15).** Como protagonistas principales de la historia cada uno de estos personajes contará con un grupo de habilidades, características y motivaciones. Paso a paso creareis vuestros personajes y comenzareis a idear, con la ayuda del Guía de Juego, las primeras ideas de aventura.
- 3. Problemas (p.31).** En las grandes aventuras, los personajes se enfrentan a todo tipo de conflictos. Estos no siempre acaban bien y por ese motivo en este capítulo explicaremos las reglas para resolver las situaciones y decidir cuál ha sido el resultado de las mismas.

- 4. El Héroe (p.63).** Aquí aprenderéis las reglas especiales relacionadas con el Héroe que os permitirán que este intervenga en vuestras aventuras y os ayude en todo tipo de situaciones.
- 5. Espada, grimorio y ganzúas (p.89).** Todo aventurero necesita habilidades especiales para sus correrías. Este capítulo es una ayuda para personalizar las habilidades, los objetivos y especialidades de vuestros personajes ya sean guerreros, magos, ladrones u otro tipo de aventureros.

Parte 2: la ambientación

- 1. Érase una vez (p.133).** En esta sección encontraréis un pequeño resumen de la historia de Sepdentrion que os ayudará a conocer un poco el mundo en el que transcurren las aventuras de Orn.
- 2. Oretania hoy en día (p.143).** Se trata de un capítulo que presenta este territorio en la época actual. En esta sección descubriréis también la sociedad de Sepdentrion y sus principales características.
- 3. El Guía de Juego (p.187).** Aquí encontraréis consejos para poder ser un buen Guía de Juego y algunas ideas de cómo podéis dirigir vuestras partidas para que todo el mundo se lo pase bien.

ORN

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 2 Los compañeros



EN ESTE JUEGO INTERPRETÁIS A UN grupo de personajes que actuarán como compañeros de aventuras de Orn, un Héroe que os ayudará a cumplir vuestros objetivos a la vez que intenta encontrar su destino en un mundo repleto de peligros.

Tanto los jugadores como el Héroe tienen sus propias habilidades y sus propias particularidades que se encuentran divididas en cuatro aspectos: pilas, habilidades, secretos y claves. En este capítulo aprenderéis a definir esos puntos mediante unas sencillas reglas que darán vida vuestros personajes.

1. LAS PILAS

Todos los personajes tienen un conjunto de capacidades que los definen de forma genérica. Mientras que algunos de nuestros protagonistas pueden ser ágiles y rápidos, otros pueden ser fuertes y corpulentos y otros puede que se hayan dedicado a desarrollar su mente. Es por este motivo que usaremos lo que llamamos pilas.

Las pilas son un indicador de los recursos del personaje a la hora de enfrentarse con las dificultades con las que se encuentran durante sus viajes.

Hay tres tipos de pilas:

1. El **Vigor** representa el físico del personaje. Alguien con una puntuación baja podría ser enfermizo o pequeño. Por el contrario, un guerrero fuerte y enérgico tendría una puntuación alta en esta pila.
2. El **Instinto** es un indicador de las reacciones tanto físicas como sociales. Un maestro artesano, un juglar o un acróbata tendrían alta esta pila. En cambio, una persona torpe o a la que no le gusta tener amigos tendrían la puntuación baja.
3. Finalmente, la **Razón** representa la voluntad y la perspicacia de un personaje. Una persona sin mucha personalidad que se deja convencer fácilmente tenderá a una puntuación baja. En cambio, un poderoso mago o un sabio tendrían muy alta la puntuación de esta pila.

Ahora que ya conocéis las tres pilas, podéis dar el primer paso en la creación de vuestro personaje. En total deberéis repartir 10 puntos entre Vigor,

Instinto y Razón. Estos marcarán el límite máximo de las mismas. Tened en cuenta que los puntos que dispondréis en cada una de las tres pilas, los podréis invertir en facilitar alguna de las tiradas de dados en las que intervengan habilidades relacionadas con alguno de los tres recursos. De momento no os preocupéis ya que esto se explicará más adelante.

Aunque la elección del animal para vuestro personaje la podéis dejar para más tarde, es aconsejable que os hagáis una idea en este momento. Aunque hay excepciones, en todas partes, algunos animales tienden a tener algunas pilas más altas que otras. Un oso, por ejemplo, es fuerte y grande, por lo tanto, su pila principal debería ser la de Vigor. Los felinos son diestros y ágiles, por ello, estarán más centrados en la pila de Instinto. Finalmente, algunos animales tienen fama de ser sabios, como es el caso de los búhos, y sería adecuado que tuviesen la pila de Razón como la más alta. La elección del animal no tiene por qué limitar el reparto de puntos entre las diversas pilas, pero sí puede ayudar si tenéis dudas.

1.1. La renovación de las pilas

Tal y como se ha explicado anteriormente, los puntos de los que dispones en una pila pueden ser invertidos para facilitar las aventuras de vuestros personajes o para llevar a cabo gestas extraordinarias. Poco a poco estas pilas se irán agotando, pero afortunadamente para vuestros aventureros hay maneras de recuperar los puntos de estos recursos hasta alcanzar su cantidad inicial.

Nada más sencillo. Para poder restaurar completamente una de las pilas de vuestro personaje, este deberá dedicar cierto tiempo a realizar una tarea ociosa relacionada con la misma.

Por ejemplo, para recuperar completamente la pila de Vigor, vuestro personaje podría dedicarse a realizar deporte, a entrenarse con la espada luchando contra un muñeco de paja o yendo de copas con los amigos durante toda la noche.

La pila de Instinto, por su parte, se restaurará cada vez que el personaje participe de algún acto social. Este podría ser el caso de una fiesta de gala en el palacio de un noble, dedicarse a crear alguna obra de arte manual, o ir a una taberna a jugar a los dados con la gente del pueblo.

Finalmente, la pila de Razón se rellenará de nuevo cuando el personaje participe en retos intelectuales como es el caso de asistir a la presentación de un trovador, o bien estudiando libros nuevos en la biblioteca mago o simplemente manteniendo un debate filosófico con otros personajes.

Cabe decir que, por supuesto, vuestro personaje no deberá usar siempre la misma acción. Pero un detalle, totalmente opcional, que puede ayudar a darle personalidad, es elegir cuál es su manera preferida de restaurar las pilas. Si a vuestro personaje le gusta participar en carreras para restaurar su pila de Vigor, seguramente será un buen deportista. Si le gusta intentar encontrar una pareja con la que flirtear para recuperar la pila de Instinto, seguramente será un romántico. Una persona a la que le gusta participar en duros acertijos para recuperar la pila de Razón, seguramente será una persona ingeniosa.

Recordad que no se pueden sobrepasar los puntos iniciales que habéis repartido en cada una de las pilas cuando las restauréis y que tampoco podéis volver a repartir los puntos una vez hayáis empezado la aventura. Así que pensadlo dos veces antes repartirlos.

2. LAS HABILIDADES

Una vez ya tengáis decididas las principales cualidades de vuestro personaje, sería necesario saber más del mismo: ¿fue criado en un pueblo pescador y aprendió a navegar, o quizás ingresó en un monasterio donde le enseñaron a leer y escribir?

En esta sección veréis cómo la vida de un personaje os ayudará a definir sus habilidades, es decir, aquello que sabe hacer y cómo de bien lo hace.

Es necesario tener en cuenta que cada una de estas habilidades está relacionada con una de las pilas que hemos repartido previamente. Pongamos un par de ejemplos: la habilidad de «Robar» estaría relacionada con la pila de Instinto. El hecho de saber «Luchar con espada» estaría relacionado con el Vigor. Finalmente, el saber mezclar componentes extraños mediante la «Alquimia» estaría relacionado directamente con la Razón. Cada habilidad que adquiráis la podéis anotar directamente debajo de la pila relacionada para facilitar su uso. Así pues, podréis apuntar «Robar» bajo la pila de Instinto, «Luchar con espada» bajo

Vigor o «Alquimia» bajo Razón. Durante todo el manual intentaremos recordar a qué pila pertenece cada habilidad indicando al lado (**V**) para Vigor, (**I**) para Instinto y (**R**) para Razón.

2.1. Rango de habilidades

Cada una de las habilidades de vuestro personaje tendrá un valor entre 0 y 4. Este valor definirá cuál es su grado de competencia en la misma. De esta manera un rango 0 se considerará Novel, rango 1 Competente, 2 Experto, 3 Maestro y finalmente rango 4 se valorará como un Gran maestro.

Cuanto más alta es la habilidad de un personaje más difícil será fallar la tirada con esta habilidad.

Vuestros personajes comenzarán con un conjunto de rangos en diversas habilidades que elegiréis vosotros mismos. A medida que vuestro personaje viva aventuras aprenderá a hacer cosas nuevas o mejorará las habilidades que ya posee. La mejora de estas, y del personaje en general, se hará invirtiendo puntos de experiencia que el Guía del Juego os otorgará cuando crea conveniente.

2.2. Habilidades innatas

Todos los seres de este juego tienen un conjunto de habilidades innatas tan solo por el hecho de ser personajes. Se trata de unas características especiales que equivalen a la protección instintiva que tiene todo el mundo para salir bien parado de cualquier situación. Como es lógico, existe una para cada pila.

* **Aguantar (V):** esta habilidad se entiende como la capacidad del personaje para soportar el dolor físico y la fatiga, ya sea por causa de un combate, por el clima, por un gran esfuerzo o por los efectos de una enfermedad o un veneno.

* **Reaccionar (I):** es la capacidad de un personaje para actuar instintivamente ya sea para reaccionar rápidamente esquivando una trampa o darse cuenta de cosas que están ocultas.

* **Resistir (R):** en este caso interpretaremos la estabilidad mental, la fuerza de voluntad del personaje para aguantar el estrés, la fatiga mental, o incluso los hechizos de dominación.

Si hacéis memoria, al principio, os hemos sugerido que penséis cómo es vuestro personaje: ¿Es rápido? ¿O es más bien fuerte? ¿O quizás queréis crear un sabio mago todopoderoso? Lógicamente cada tipo de personaje estará más capacitado para resistir unos efectos que otros.

Por este motivo ahora deberéis poner las tres habilidades en orden de importancia dependiendo de la resistencia que debería tener vuestro personaje. A la primera de ellas le asignaremos un rango de Experto (2), a la segunda un rango de Competente (1), finalmente, a la última, designaremos el grado de Novel (0).

Pongamos por ejemplo que uno de vosotros quiere hacerse un feroz luchador. Podría pensar que su personaje es muy resistente físicamente, así que le asignará el grado de Experto (2) a la habilidad de Aguantar. Como el personaje está entrena-

do para sobrevivir emboscadas, decide asignar el grado de Competente (1) a Reaccionar. Finalmente asignar el grado de Novel (0) a Resistir.

Puede parecer conveniente que un personaje fuerte escoja como habilidad principal la habilidad de Aguantar, pero no tiene por qué ser así. Imaginemos que decide escoger como principal precisamente la opuesta al ejemplo que nos hemos dado, la habilidad de Resistir. ¿Cómo podría explicarse esto? Podría interpretarse que sencillamente el personaje es tan tonto, que cuando intentan dominarlo para que cumpla unas órdenes, es incapaz de hacerlo sencillamente porque no puede interpretar las mismas.

Así pues, aunque el concepto de vuestro personaje, es decir, una idea que tenéis del mismo, puede servir de guía, no os dejéis influir por el mismo y sentíos libres de distribuir los rangos a vuestro gusto.



2.3. Origen del personaje

Llegados a este punto, deberéis empezar a hacer las primeras preguntas sobre vuestro aventurero: ¿a qué especie de animal pertenece?, ¿dónde pasó la infancia vuestro personaje?, ¿a qué se dedicaba cuando era pequeño?

Las respuestas que deis os servirán para escoger las primeras habilidades propias a la vez que os permitirán saber un poco más de vuestro personaje. Después de pensar un poco quién es vuestro personaje, responded brevemente a cada una de las preguntas. Una vez lo hayáis hecho, escoged una habilidad que esté relacionada con la respuesta que habéis dado. Estas tres habilidades que obtendréis en este paso las anotaréis a un rango Novel (0).

A continuación, encontraréis las preguntas con algunos ejemplos os pueden servir de guía.

¿A QUÉ ESPECIE PERTENECE VUESTRO PERSONAJE?

Tal y como os hemos explicado al principio del libro, los habitantes de este mundo se dividen principalmente en tres grandes grupos: diurnos, nocturnos y subterráneos. Aunque no es necesario que todos los miembros del grupo pertenezcan al mismo pueblo, es extraño encontrar animales nocturnos que se lleven bien con los diurnos. Por otro lado, cada especie animal tiene sus características, y después de decidiros por un animal, deberéis coger una habilidad.

Cabe decir que en este mundo pasa una cosa muy curiosa. Dos animales de distintas especies pueden tener descendencia sin ningún tipo de problema. La especie del cachorro dependerá de su sexo: si es macho, nacerá con la de su madre. En cambio, si es hembra, nacerá con la de su padre. Así pues, cuando escogéis la especie y el sexo de vuestro personaje, también estaréis designando la especie de uno de vuestros progenitores.

Orn, nuestro Héroe, es un perro pastor. Como perro pertenece al pueblo de los diurnos. Por tanto, algunas habilidades que se nos pueden ocurrir son Oler (**I**), Cultura de los diurnos (**R**), o bien Atletismo (**V**).

Otro jugador podría optar por hacerse un murciélago de los nocturnos. Algunas posibles habilidades podrían ser Furtivo (**I**), Batalla (**V**) o Geología (**R**).

Finalmente, otro jugador que escogiese un topo de los subterráneos podría optar por las habilidades de Cavar (**V**), Esconderse (**I**), o Conocimiento de los bajos fondos (**R**).

Si tenéis cualquier duda sobre qué habilidad escoger, no dudéis en pedir ayuda al Guía de Juego. Es su labor ayudaros durante todo el proceso.

Una vez sepáis a qué especie pertenece vuestro aventurero, rellenad el apartado adecuado en la ficha de personaje.



¿DÓNDE PASÓ LA INFANCIA?

Ahora que ya sabéis a qué especie pertenece vuestro personaje, deberíais saber dónde nació.

¿Por qué es importante saber dónde nació? Sencillo. Aparte de servirnos para darle consistencia al aventurero descubriendo un poco más de su vida, nos permitirá escoger la segunda habilidad relacionada con el entorno en el que se crió. Imaginad que hubiera nacido en un pueblo costero. Probablemente eso le habría permitido aprender a Nadar (**V**), o a Pescar (**I**) o incluso saber si lloverá o soplará el viento con la Climatología (**R**).

En cambio, un personaje nacido al lado de un bosque podría haber aprendido a usar las Hachas (**V**), a ser Sigiloso (**I**), o bien a tener Conocimiento de hierbas (**R**).

Una vez hayáis decidido dónde pasó la infancia completad la frase de la ficha para no olvidaros de ello.

¿A QUÉ SE DEDICABA CUANDO ERA PEQUEÑO?

La mayoría de vosotros seguramente ha pasado su infancia en una escuela aprendiendo cosas. Pero debemos recordar que estamos en un mundo medieval. ¡En este mundo haber estudiado de pequeño es todo un privilegio! La mayoría de habitantes de Sepdentrión han pasado su infancia ayudando a sus padres con las tareas del hogar o bien ganándose la vida entrando de aprendices en algún taller.

De esta manera, uno de vosotros podría responder a esta pregunta diciendo que sus padres eran artesanos y les ayudó aprendiendo la habilidad Trabajos de fuerza (**V**).

Por otro lado, otro jugador podría decir que su personaje se quedó huérfano de pequeño y que aprendió a sobrevivir mediante la habilidad de Robar (**I**).

¿Y qué diríais si uno de vuestros personajes hubiese sido abandonado en un monasterio y durante su infancia hubiese podido aprender Habilidades Académicas (**R**) mientras se criaba entre los monjes?

No olvidéis indicar en la ficha qué aprendió vuestro personaje de pequeño y cómo lo hizo.

★ **Nota:** En esta sección habéis aprendido un poco más de vuestro personaje. Además, habéis adquirido tres habilidades nuevas que, aunque sean de rango Novel (0), os ayudarán a superar alguna de las adversidades que encontraréis durante vuestras aventuras.





2.4. El acto heroico

Como podréis imaginar, no todo el mundo se convierte en aventurero. La mayoría de personas pasan sus vidas de una manera muy normal. Así pues, ¿cómo se convirtió vuestro personaje en un aventurero?

La respuesta a esta pregunta os permitirá descubrir qué acto heroico llevó a cabo vuestro personaje y lo que seguramente le obligó a abandonar su vida anterior para convertirle en un aventurero digno de ser compañía de Orn.

No es necesario que la respuesta a esta pregunta sea muy larga. Al contrario, si es más bien concisa y breve, el Guía de Juego podrá utilizar la misma para crear nuevas aventuras para vuestro personaje.

El acto heroico no es necesariamente algo positivo. En ocasiones una de estas hazañas puede ser moralmente despreciable pero no por ello menos heroica. Así pues, el rapto de una persona muy protegida, el robo de algo muy valioso o incluso haber ganado uno de los principales concursos de bebida de una zona, son hazañas que pueden convertirse en actos heroicos por sí mismas. En definitiva, uno de estos actos heroicos ha de ser algo de lo que la gente pueda hablar en un momento dado.

Tal y como sucedía en el apartado anterior, el acto heroico os permitirá escoger una nueva habilidad. Esta será la especialidad de vuestro personaje: es la habilidad que os permitirá sobrevivir a más peligros y en la que seréis más diestros. Por este motivo la asignaremos un rango de Experto (2) cuando las cojáis.

Pongamos algunos ejemplos:

Uno de vosotros, imitando al Héroe Orn, podría decir: «fui entrenado por la famosa Dos Espadas y luché a su lado en una compañía de mercenarios.» Muchos habitantes de Sepdentrión conocen la fama de Dos Espadas, tía adoptiva de Orn. Haber sido entrenado por ella es todo un honor que no se encuentra al alcance de todo el mundo. Fácilmente podríais decidir que la habilidad Luchar con espadas (**V**) a rango Experto (2), sería la adecuada.

Otro podría responder: «Robé el manuscrito secreto de los paladines en su sede de Rolenta». Como veréis no es algo que definiríamos normalmente como un acto heroico. Al contrario, el

hecho de rapiñar cualquier cosa es un acto poco moral y nada digno de un Héroe común. Pero bien mirado, se debe ser valiente y tener mucho ingenio para llevar a cabo esta gesta. Por tanto, nos sirve perfectamente como acto heroico. Sin pensar demasiado podríais llegar a la conclusión de que la habilidad más adecuada para este acto heroico sería la de Robar (**I**).

Finalmente, uno de vosotros podría optar por un acto heroico más clásico: «Conseguí curar a la hija del rey gracias a las hierbas del Bosque Negro». Seguramente pocos tienen el conocimiento necesario de Primeros auxilios (**R**) para poder curar enfermedades graves. Esta sería, pues, una buena excusa para adquirir esta habilidad.

Como habéis comprobado, un acto heroico es el hecho más importante de la vida de vuestro personaje hasta el momento. Es aquel suceso que le habrá llevado a convertirse en un aventurero y del que se sentirá más orgulloso. Por lo tanto, os aconsejamos que toméis con calma la decisión y lo penséis bien antes de escoger la habilidad en la que más destaquéis. Recordad que debéis anotar en la ficha cómo sorprendisteis a todo el mundo con vuestro acto heroico para que siempre quede constancia de ello.

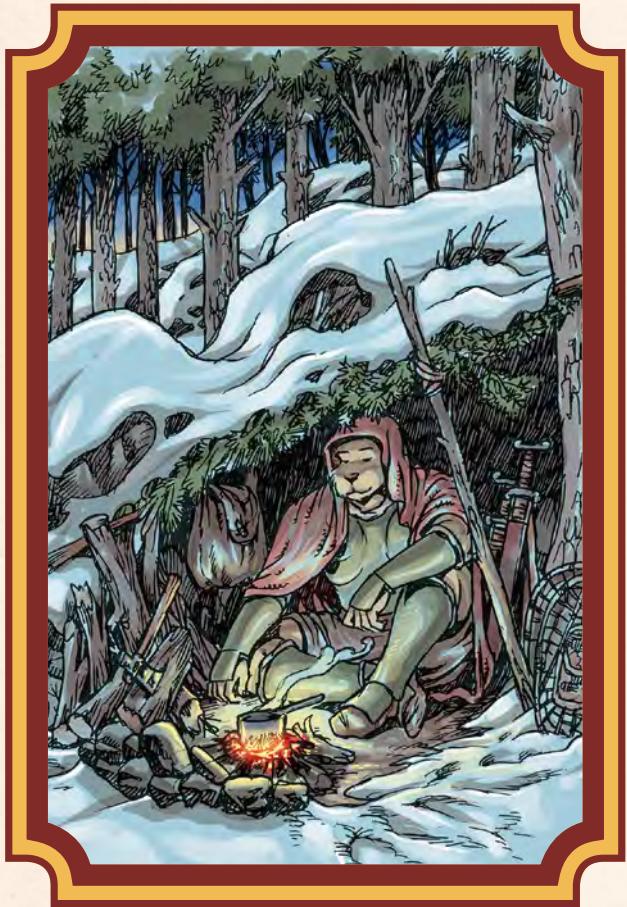
2.5. Mirando el futuro

Llegados a este punto, ya conoceréis mucho del pasado de vuestro personaje. Sería necesario, pues, mirar un poco el futuro del mismo. Es hora de que os preguntéis qué busca vuestro aventurero.

Sabéis que en el pasado de vuestro personaje vivió un hecho que lo marcó: su acto heroico. Seguramente esta vivencia tuvo consecuencias, tanto positivas (un beneficio), como negativas (un antagonista), que cambiarían su destino y lo embarcarían en nuevas aventuras (una misión).

En esta sección escogereís las tres últimas habilidades, a rango Competente (1), a la vez que explicareís qué sucedió después del acto heroico y lo que le deparará el futuro a vuestro personaje debido al mismo.





UN BENEFICIO

Todo acto heroico merece una recompensa. Así pues, sería necesario pensar qué beneficio sacó vuestro personaje de su acto heroico y describirlo con una frase sencilla. A partir de esta frase escoger la primera de las tres habilidades.

Pongamos por caso el personaje que consiguió infiltrarse en la torre de unos magos malignos y consiguió robar un valioso libro de su interior. Un beneficio sería que el libro contuviese unos conocimientos útiles para el personaje como es el caso de la Alquimia (**R**).

Otro aventurero podría haber ganado el gran torneo de lucha organizado en la fortaleza de Piedraoscura. Como vencedor se le podría haber invitado a entrenarse con el resto de guardianes de élite de la fortaleza conocidos por su gran Experiencia en combate (**I**).

Finalmente, si vuestro personaje hubiese conseguido sobrevivir toda una noche en el castillo del conde Malasangre, un famoso vampiro, gracias a poder haber huido de sus huestes, podría anotarse la habilidad de Atletismo (**V**).

Como veréis, en este paso descubrimos una de las causas más directas del acto heroico que vivió vuestro personaje y el beneficio que sacó del mismo. No olvidéis anotarlo en la ficha.

UN ANTAGONISTA

Siempre que se realiza un acto heroico, alguien también sale perjudicado. Que vuestro personaje triunfa, seguramente comportó que alguien se enfadara con él y quisiera perjudicarlo de alguna manera.

En este punto describiréis a quién afectó de forma negativa vuestro acto heroico y cómo repercutió en vuestro aventurero. Debéis tener en cuenta que incluso durante las peores situaciones, algo se puede aprender. Por tanto, a partir de la descripción que habéis realizado de vuestro antagonista escogeréis una segunda habilidad a rango Competente (**1**).

Orn, fue un Héroe que ganó renombre durante el asedio de Barka junto con su tía Dos Espadas. Lamentablemente luchó en el bando contrario a Herdez de Sargotius. Desde entonces este le ha perseguido intentando acabar con su vida retándolo a distintos duelos. Pues Orn podría haber adquirido la habilidad de Duelista (**V**) gracias a su antagonista.

Pongamos otro ejemplo: después de haber curado a la hija del rey Bar el Piloso, vuestro personaje descubrió que alguien la había envenenado. Desde entonces, habéis sido víctima de diversos atentados, todos ellos basados en venenos. No sería difícil que gracias a ello hubiese aprendido a Descubrir venenos (**I**).

Vayamos con un último ejemplo. Imaginad que después de haber participado en el reconocimiento de un antiguo templo perdido con otro compañero, vuestro aventurero descubriese un antiguo mapa que señala la localización de un legendario tesoro. El guía que os acompañaba os trajo y os dejó inconscientes para poder ir a buscarlo en solitario. Afortunadamente, ya sospechabais alguna cosa, y habíais hecho una copia del mapa. A partir de aquí todo se ha convertido en una carrera para ver quién descifraba el mapa antes con Cartografía (**R**).

Es importante que anotéis vuestro enemigo en la ficha de personaje para que el Guía de Juego lo tenga fácil para poder usar vuestra historia personal durante la partida.

UNA MISIÓN

Ha llegado la hora de pensar un poco en el futuro. Después de haber vivido vuestra primera gran aventura es necesario que emprendáis una nueva. Por ello deberéis escoger vuestra última habilidad pensando en un objetivo que os debéis marcar de cara al futuro.

Todo aventurero ha de tener una meta, un destino que le haga abandonar la comodidad del hogar y le obligue a embarcarse en viajes repletos de peligros. Veamos algunos ejemplos y cómo esos destinos pueden afectar a lo que sabe hacer vuestro Héroe.

Pongamos por caso de haber detenido una plaga de no muertos que asolaba los bosques de Pirineia, vuestro personaje decide que se convertirá en un de-

fensor de la naturaleza y buscará el conocimiento de los poderosos druidas. Para comenzar pues, estaría bien que el personaje aprendiera la habilidad de Forestal (**V**) para saber moverse por los bosques.

Otro personaje, después de rescatar al alcalde de la ciudad portuaria de Tarrasnova, se propone enamorar a la hija del mismo para acceder a una escala social superior. No estaría de más que aprendiera Artes amorosas (**I**) antes de embarcarse en esta aventura para flirtear con ella.

Finalmente, un aventurero que hubiese superado la prueba de la gran torre mágica de Agave, podría marcarse como objetivo dejarse tentar por el mal y convertirse en el mayor brujo negro de toda la historia. No estaría de más que adquiriese Conocimiento de los no muertos (**R**) para conseguir su meta.

RESUMEN DE HABILIDADES ADQUIRIDAS DURANTE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE	
Paso del proceso de creación	Habilidades adquiridas
Habilidades innatas: Aguantar (V), Reaccionar (I), Resistir (R).	Una a rango Experto (2), una a rango Competente (1) y una a rango Novel (0).
Especie del animal.	Una habilidad a rango Novel (0).
Localización donde pasó la infancia.	Una habilidad a rango Novel (0).
Trabajo realizado durante la infancia.	Una habilidad a rango Novel (0).
El acto heroico.	Una habilidad a rango Experto (2).
Beneficio del acto heroico.	Una habilidad a rango Competente (1).
Un antagonista.	Una habilidad a rango Competente (1).
Una misión.	Una habilidad a rango Competente (1).

3. LOS SECRETOS

Todos los aventureros tienen una capacidad especial que los hace únicos y diferentes del resto de personajes. Por ejemplo, Orn posee una armadura forjada por los felinos. Esta armadura no se le entrega a todo el mundo, sino que se debe conseguir ganándose el respeto de un maestro felino.

Dos ladrones, aunque pudieran tener habilidades semejantes, podrían destacar en características concretas. Uno de ellos podría poseer una gran capacidad para llevar cosas escondidas en los bolsillos, mientras que otro se podría haber especializado en apuñalar por la espalda.

Esta habilidad especial y única la llamaremos secreto.

Cabe decir que hay habilidades especiales de muchos tipos. Algunas son mundanas como las que hemos nombrado anteriormente, pero puede haber otras que son mágicas, como la habilidad de controlar el fuego de un hechicero, y otras que son sobrenaturales, como la habilidad de un fantasma para cruzar paredes.

Normalmente el uso estas habilidades comporta el gasto de puntos de una determinada pila, por lo que su uso es limitado a situaciones muy concretas.

Así pues, es hora que penséis cuál es la habilidad especial de vuestro aventurero y que la anotéis en la ficha personaje.

Más adelante encontraréis algunos ejemplos de secretos. Pero como siempre, no dudéis en inventar vuestras propias habilidades especiales siempre y cuando contéis con la supervisión y el consentimiento del Guía de Juego.

4. LAS CLAVES

Llegamos a uno de los puntos más importantes de la creación de vuestro aventurero: su clave. Esta es su objetivo vital, aquello que ha marcado su destino como aventurero y que hará que se convierta en un digno compañero de Orn. Las claves, además, serán aquellas características que permitirán que vuestro personaje gane experiencia y evolucione.

Las claves están divididas en diversos niveles. Cuanto más importante sea el nivel dentro de la resolución de la clave, más puntos de experiencia (PX) otorgará. Además, aparte de los niveles de

resolución, existirán dos niveles especiales llamados cancelación y éxito. Si cualquiera de estos niveles se cumple, el personaje perderá la clave y deberá retirarse para conseguir una nueva.

Existen infinidad de claves. Más adelante encontraréis algunos ejemplos, pero sed libres de crearlas vosotros mismos con la ayuda del Guía de Juego.

Clave de la riqueza

Quieres ganar tanto dinero como sea posible.

- ✿ **1 PX:** cada vez que realices una gesta que favorezca tu riqueza.
- ✿ **3 PX:** cada vez que ganes una cantidad considerable de dinero.
- ✿ **Cancelación:** quedar en la más absoluta miseria perdiéndolo todo excepto lo que llevas encima.
- ✿ **Éxito:** convertirse en el personaje más rico de la región.

Como puedes ver, esta clave correspondería a un mercader o a un ladrón. Se trata de una clave con dos niveles, pero pueden existir otras con más niveles si se cree adecuado.

Clave del protector

Tienes a tu cargo una persona que debes proteger con tu vida.

- ✿ **1 PX:** cada vez que transcurra una escena en la que tu protegido podría correr peligro.
- ✿ **3 PX:** cada vez que tomes una decisión importante basándote en la seguridad de tu protegido.
- ✿ **5 PX:** cada vez que rescatas a tu protegido de una situación muy peligrosa.
- ✿ **Cancelación:** cuando tu protegido muera o lo abandones voluntariamente.
- ✿ **Éxito:** acompaña y pones a salvo a tu protegido en su destino final.

Esta clave podría pertenecer a un mercenario o a un paladín por poner un ejemplo.

Todos los personajes empiezan con una única clave aunque más adelante podrán adquirir nuevas utilizando puntos de experiencia o resolviendo una de sus claves con éxito.

4.1. Éxito y cancelación

Cuando tu personaje consiga cumplir con éxito su clave o cuando quede cancelada, esta quedará anulada. Cuando esto suceda deberán contemplarse varios puntos:

✿ Si la acción ha quedado cancelada y el personaje no dispone de puntos de experiencia querrá decir que vuestro aventurero no estaba demasiado hecho para vivir aventuras. Lo más probable es que haya aprendido pocas cosas o que se haya enfocado en aprender más rápido de lo debido y no haya tenido éxito. Así pues, debéis retirar vuestro compañero y crear uno nuevo.

✿ Si la acción ha quedado cancelada pero todavía os queda al menos un punto de experiencia disponible, podéis adquirir una nueva clave y comenzar una nueva aventura dejando atrás el mal rato que acabáis de pasar.

✿ En caso de completar una clave con éxito, el personaje dispondrá de dos opciones. Por un lado, podría ser que la clave que acaba de completar genere una nueva automáticamente y sin ningún tipo de coste. Por ejemplo: un personaje que se hubiese marcado la clave de convertirse mago, podría generar una nueva clave de aprender nigromancia una vez se haya completado la primera. En segundo lugar, tenéis la opción de generar una nueva clave totalmente independiente de la primera y que no tenga ninguna relación con esta. En este caso, la generación de esta nueva clave os costará un punto de experiencia.





4.2. Una despedida

Seguro que todos habéis leído aventuras en las que un Héroe que viaja con algunos compañeros se despide de ellos de forma definitiva. En otras ocasiones, la despedida es tan solo temporal.

Cuando uno de vuestros aventureros completa con éxito su clave puede optar por despedirse del grupo en lugar de generar una clave nueva. El aventurero pasará a manos del Guía de Juego y abandonará el grupo.

En este momento procederéis a crearos un nuevo personaje que se convertirá en un nuevo compañero de Orn una vez se encuentra con él.

La despedida de vuestro personaje puede ser tan solo temporal. Así pues, cuando un nuevo compañero se retire, podéis optar por recuperar uno de los antiguos celebrando así un reencuentro con el resto del grupo.

Esta opción de las despedidas puede ser una divertida manera de probar nuevos personajes y representar que no todos los grupos se mantienen unidos cuando viajan por lugares peligrosos.

4.3. Convertirse en un Héroe

A medida que vuestro personaje viva aventuras irá progresando y aprenderá nuevas cosas. Poco a poco, tal y como hizo Orn durante sus primeras aventuras, irá ganando experiencia y la gente comenzará a hablar de él.

Como es lógico vuestro personaje irá consiguiendo fama y gloria y de esta manera podría convertirse en un verdadero Héroe.

Dos Héroes en el mismo grupo pueden llegar a provocar demasiados conflictos: ambos podrían querer el reconocimiento de la gente o conseguir sus propios objetivos. Así pues, cuando el personaje se convierta en un Héroe, será el momento de abandonar el grupo definitivamente y embarcarse en sus propias aventuras.

¿Y cuándo se convierte un personaje en un Héroe? pues cuando demuestra que es el mejor en cualquiera de sus habilidades. Para representarlo, si cualquier personaje obtiene un resultado de 7 en una prueba de habilidad (ya explicaremos más adelante cómo funcionan las tiradas de dados) se considerará que ha conseguido el rango de Héroe.

Una vez esto suceda, será hora de que el grupo decida si quieren continuar las aventuras con Orn o si bien prefieren acompañar al recién proclamado Héroe de Sepdentrión.

Sea como sea, el personaje pasará a regirse por las reglas de Héroe, que explicaremos más adelante, y el jugador que ha conseguido la hazaña deberá crearse un nuevo compañero.

5. AUMENTOS GRATUITOS Y PUNTOS DE EXPERIENCIA

Si habéis leído detenidamente los pasos de creación, os habréis dado cuenta de que, sin siquiera haber empezado a jugar, vuestro personaje ya habrá vivido sus primeras aventuras. Para representar este hecho, se le otorgarán gratuitamente 5 puntos de experiencia (PX) que podréis gastar ahora o guardarlos para más adelante.

Estos puntos de experiencia los podréis usar para conseguir nuevas habilidades o mejorar las que ya tenéis, conseguir más secretos o nuevas claves. Recordad que las claves serán vuestra fuente de puntos de experiencia. Conviene tener, pero no abusar de ellas ya que os podrían comportar más problemas que beneficios.

La inversión de puntos de experiencia (PX) necesaria para mejorar su personaje la encontrareis a continuación.



TABLA DE MEJORAS	
Cambios	Coste
Comprar una nueva habilidad a rango competente	1 PX
Incrementar una habilidad de competente a experto	2 PX
Pasar una habilidad de experto a maestro	3 PX
Aumentar el rango de Maestro a Gran Maestro	4 PX
Aumentar en uno la puntuación máxima de una de vuestras pilas (hasta 10)	1 PX
Incrementar en uno el valor máximo de una pila (a partir de 10)	2 PX
Añadir un nuevo secreto (después de aprenderlo de alguien)	1 PX
Añadir una nueva clave personaje	1 PX

Estos no serán, lógicamente, los últimos puntos de experiencia que ganéis. Recordad que antes habéis creado vuestra clave. Esta, junto a otras que podáis adquirir, os permitirá ganar más puntos de experiencia.

Es totalmente lícito comprar más de una clave para tener varias fuentes de puntos de experiencia, pero id con cuidado. Las claves deben jugarse e interpretarse. Si abandonáis durante demasiado tiempo el cumplimiento de una de vuestras claves,

el Guía de Juego podría decidir que esta queda cancelada con la consecuente pérdida de los puntos invertidos para conseguirla.

Finalmente, de forma totalmente opcional, el Guía de Juego puede decidir otorgar PX después de una sesión de juego si alguno de los jugadores ha interpretado muy bien su personaje o los aventureros han superado alguna situación muy problemática y han aprendido algo al respecto.



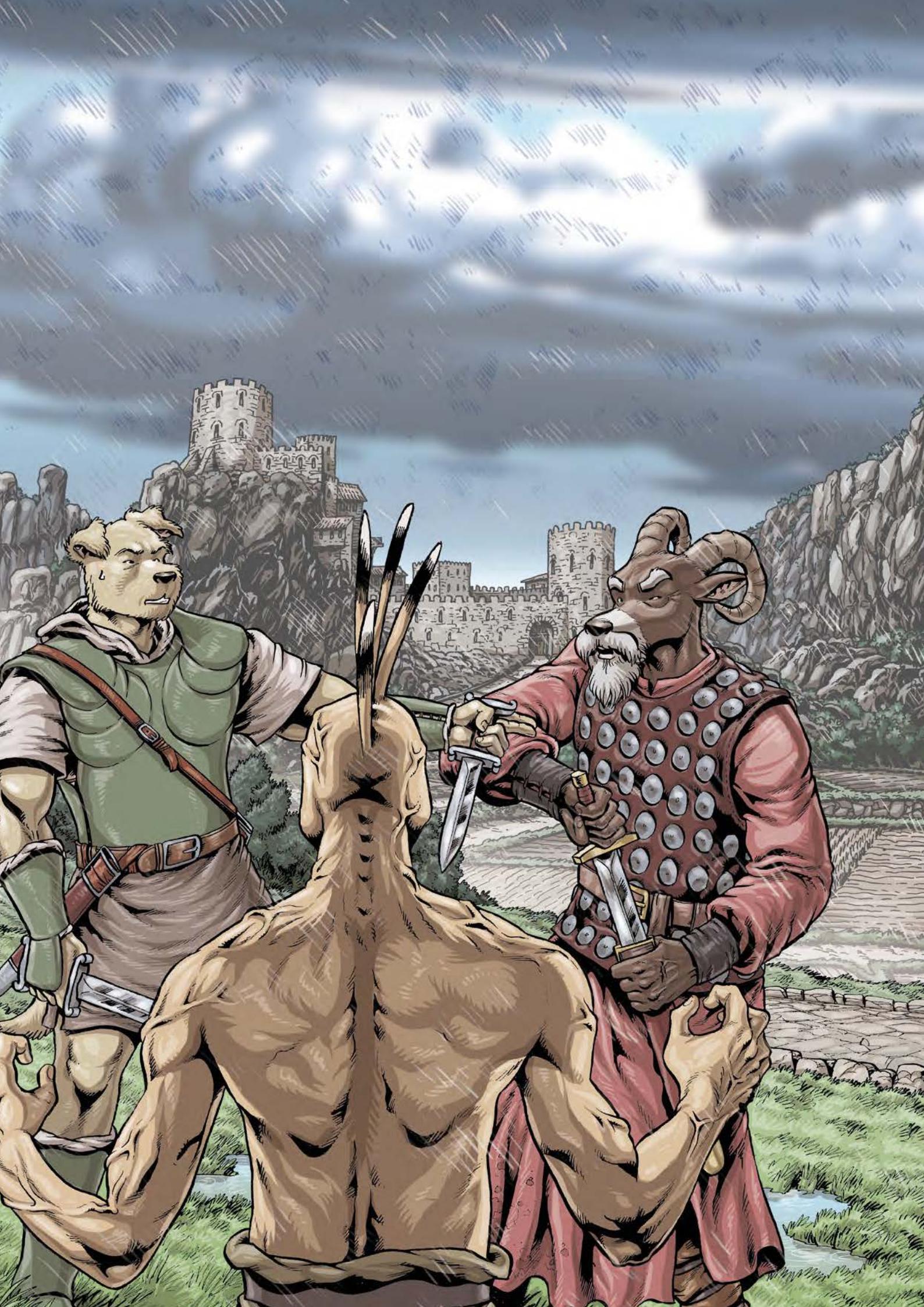
ORN

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 3

Problemas



AMEDIDA QUE SE DESARROLLAN LAS aventuras de vuestros personajes, tarde o temprano se encontrarán con algún tipo de problema. Podría ser que tengan que resolver un enigma, o que quieran conseguir un descuento en una tienda o intenten trepar por un peligroso acantilado, por poner unos ejemplos.

No sería divertido que todo saliera siempre bien. En ocasiones una aventura en la que aparecen obstáculos puede resultar mucho más emocionante. Así pues, introduciremos un elemento de azar a la hora de decidir cómo de bien o de mal se resolverá una situación complicada: las pruebas de habilidad.

Para realizar estas pruebas de habilidad utilizaréis los dados que hemos nombrado anteriormente: los dados Fudge. Estos dados de seis caras son especiales porque en lugar de tener números en ellas, disponen de dos caras con el símbolo de sumar, dos con el de restar y dos caras en blanco. Estos símbolos normalmente indicarán si debemos sumar o restar puntos a una de las habilidades para saber el resultado de la misma.

1. EL INTERÉS DE UNA PRUEBA

Es importante tener en cuenta que no siempre deben realizarse pruebas para resolver situaciones. Si cualquier acción que vuestro aventurero quiera llevar a cabo debiese someterse a una tirada de dados, las aventuras no avanzarían nunca.

Para saber cuándo es necesario resolver una de estas situaciones debéis tener en cuenta su interés. Consideraremos que una acción es interesante cuando su resultado pueda alterar el desarrollo de una aventura.

Pongamos un ejemplo:

Uno de vuestros personajes, mercenario de profesión, quiere preparar el desayuno para el grupo. Realmente este hecho no es demasiado importante para el desarrollo de la aventura. Está claro que podría hacerlo mal y causar una indigestión, pero realmente no vale la pena parar la aventura para saber si los personajes deberán ir al servicio urgentemente.

Imagínate ahora que vuestro personaje es un cocinero profesional y quiere preparar un banquete especial para que el conde Rodabou esté



contento y acepte rebajar los impuestos de la zona. En este caso la prueba del cocinero podría alterar el desarrollo de los sucesos.

Es tarea de los jugadores con la ayuda del Guía de Juego decidir cuáles son las situaciones suficientemente interesantes para realizar una prueba. En caso de duda sería el Guía de Juego quien tendrá la palabra final en cualquier tipo de dilema.

2. LA PRUEBA SIMPLE

En primer lugar, deberéis escoger, con la ayuda del Guía de Juego, una de las habilidades de vuestro personaje que se adecue más a la situación.

Pongamos por caso que uno de vosotros quiere abrir una puerta que está cerrada. Alguien podría optar por usar su habilidad de Derribar (V), mientras que otro podría optar por ser más sigiloso de usar su habilidad de Robar (I).

¿Recordáis que los grados de las habilidades van de Novel (0) a Gran maestro (4)? Pues bien, este será el valor que usaréis como base.

A continuación, deberéis tirar tres dados Fudge y comprobar los símbolos que aparecen en la cara superior de cada dado. Por cada símbolo de + que aparezca, sumaréis un punto al valor de referencia que habéis tomado anteriormente. Por contra, por cada símbolo de -, restaréis uno, nunca por debajo de 0. Como es lógico, ya que utilizaréis tres dados, el valor base se modificará entre -3 y +3.

El resultado de estas sumas y restas os darán el valor final de la prueba simple. Dependiendo del resultado sabréis si vuestro aventurero ha tenido éxito o no, comprobando la siguiente tabla.

Resultado numérico	Tipo de resultado	Consecuencias
0	Fracaso	No consigue superar la prueba e incluso podría salir perjudicado de la misma
1	Marginal	Lo consigues, pero de una forma un tanto desastrosa. Quizás algunos de los detalles no han salido tal y como esperas.
2	Bueno	Llevas a cabo la acción tal y como esperas que suceda.
3	Grande	Superar la prueba y además obtienes algún beneficio adicional de la misma.
4	Admirable	Un resultado increíble, mucho mejor de lo esperado.
5	Legendario	Sorprendente. No solo superas la prueba, sino que difícilmente podría hacerse mejor.
6	Definitivo	Únicamente algunos Héroes podrían hacerlo tan bien como lo has hecho tú.
7	Heroico	Tu personaje lo ha hecho tan bien que la gente no podrá dejar de hablar de tu gesta. Tu personaje consigue la categoría de Héroe tal y como se ha explicado anteriormente.

Veamos un ejemplo:

Julius Cabezarrapada, un explorador bien preparado, se encuentra en mitad del bosque y quiere orientarse para encontrar el camino a la ciudad. Mirando su lista de habilidades comprueba que podría utilizar su habilidad de Forestal (**V**) u Orientación (**I**). Después de hablarlo con el Guía de Juego decide utilizar la segunda habilidad. Julius tiene un rango de Competente (1) en esta habilidad. A continuación, lanza los tres dados que acaban mostrando **+**, **+**, **-** en los mismos. Así pues, obtiene un resultado de 3 puntos: 1 punto básico de su habilidad más 2 puntos del resultado de los dados (que es un Gran éxito). Julius encontraría el camino y seguramente lo haría por uno bastante rápido que le haría ganar tiempo.

Imaginemos que Julius no ha sido tan afortunado y obtiene un resultado de **+**, **-**, **-** en los dados. Después de sumar y restar los resultados le queda un total de 0 (1 punto base de su habilidad, 1 punto positivo y 2 puntos negativos). En esta ocasión no superaría la tirada. Además, por ser un resultado de Fracaso, no solo no lo conseguiría, sino que seguramente estaría perdido un buen rato en el bosque.

2.1. Narrar el éxito

Si os habéis fijado en el ejemplo anterior, después de comprobar el resultado de la tirada, no solo hemos decidido si el personaje encontraba el camino a la ciudad, sino que también hemos narrado cómo de bien o de mal lo hacía.

Cuando una prueba de habilidad pudiera tener diversos resultados, como es el caso de encontrar un camino más o menos rápido o bien escalar una pared más o menos fácilmente, deberéis narrar el resultado de la misma teniendo en cuenta el valor obtenido en la tirada.

Al encontrarlos en un juego de aventuras, un **resultado de Fracaso (0)** no ha de significar que vuestro aventurero no consigue superar la prueba, sino que debería comportar también consecuencias negativas. Imaginad una película o un libro heroico que hayáis visto o leído hace poco. Seguramente recordaréis que en alguna escena el protagonista ha tenido problemas y ha acabado con alguna herida o siendo prisionero del malvado de turno. Este hecho debéis aplicarlo también en el juego. Cuando fracaséis en una prueba saldréis perjudicados: un personaje que estuviese escalando no solo no podría subir, sino que debería caerse y recibir algún tipo de herida por poner un ejemplo.

Si en cambio obtiene un **éxito Marginal (1)**, conseguiréis vuestro objetivo, pero de una forma lamentable. Por ejemplo, si estáis intentando abrir una puerta cerrada con llave, lo conseguiréis, pero seguramente acabaréis destrozando la cerradura y dejando pruebas de vuestro intento.

Las cosas empiezan a ir bien cuando obtengáis un **resultado de Bueno (2)**. En este caso realizaréis la tarea sin ningún tipo de problema, pero seguramente sin ningún tipo de beneficio tampoco. Este resultado lo deberéis narrar de la forma más normal posible sin añadir o quitar nada de la acción.

En cambio, si consigue su nivel de **gran Éxito (3)**, además de superar la acción la acción, tendrás derecho a añadir un pequeño detalle positivo a la misma que os sea beneficioso. De esta manera, si por ejemplo estáis escalando, podríais haber encontrado una ruta más fácil que ayude a subir a vuestros compañeros. Si estuvieseis siguiendo un rastro, podríais encontrar unas huellas frescas que os facilitarán la misión. Es vuestra tarea describir cuál es el beneficio que queréis obtener de una tirada, pero será el Guía de Juego quién lo deberá aprobar.

Llegados al **éxito Admirable (4)** comenzaréis a salir muy beneficiados de la acción narrando, en caso de ser necesario, un giro inesperado de la situación. Por ejemplo, si estáis intentando esconderos para espiar alguien, podríais encontrar por casualidad un pasadizo secreto desde donde vigilar la escena sin que nadie se dé cuenta.

Si el aventurero consigue el **resultado de Legendario (5)**, no solo conseguiréis llevar a cabo la acción, sino que muchas cosas se pondrán de vuestro lado a continuación. Por ejemplo, si estuvieseis intentando orientaros por un laberinto de cuevas subterráneas, podríais encontrar el cadáver del antiguo guerrero con una espada mágica.

Si conseguís un **éxito Definitivo (6)** realizando una prueba, obtendréis los beneficios anteriores, y además vuestro personaje no deberá realizar ninguna prueba más de la habilidad usada durante el resto de la sesión de juego. Después de todo, pocos aventureros lo pueden hacer tan bien. Se considerará que cualquier prueba simple de la misma obtiene automáticamente un resultado de bueno (2).

Finalmente, si uno de vosotros obtiene un **resultado de Heroico (7)**, no solo conseguirá la acción sino que vuestro personaje adquirirá el rango de Héroe convirtiéndose en una verdadera leyenda dentro del mundo de Sepdentrión. Tal y como hemos explicado anteriormente, habrá llegado el momento de que el personaje busque su propio destino y abandone al Héroe que ha acompañado hasta el momento.



2.2. ¿Y si no tengo la habilidad?

Puede pasar que, en ocasiones, uno de vuestros aventureros no posea ninguna habilidad relacionada con la tarea que se quiere llevar a cabo. En este caso, pueden surgir dos situaciones.

En la primera de ellas, deberéis tener en cuenta las vivencias de vuestro personaje. ¿Os acordáis que al hacer la ficha habéis descrito qué le ha sucedido a vuestro aventurero en el pasado? Pues bien, podría ser que por lógica pudiese haber aprendido una habilidad que le permitiera superar la prueba. Pongamos por caso que el personaje necesite cruzar un río. Aunque no posea la habilidad de nadar, sí tiene la de pescar, pues nació en un pueblo marítimo. Es lógico pensar que vuestro personaje podría haber aprendido a nadar de una forma muy básica. En este caso, y bajo la supervisión del Guía de Juego, vuestro personaje podría anotarse la habilidad necesaria a rango Novel (0) e intentar superar la tirada.

Si, a pesar de haber revisado el historial de vuestro personaje, no disponéis de ninguna habilidad que os permita ni tan siquiera intentar superar la situación problemática, se considerará que habéis fracasado automáticamente la tirada con las consecuencias que ello comporta.

En ocasiones os podéis encontrar en una situación en que realmente no sabéis qué habilidad se necesita para salir del embrollo. En este caso, deberéis intentar superar la prueba como si tuvierais un rango de Novel (0).



2.3. ¡Ups!..., eso parece muy difícil

En algunas ocasiones las acciones pueden ser más fáciles o más difíciles de lo que parece. Por ejemplo, si un personaje está intentando mantener el equilibrio sobre una cuerda, podría tener dificultades si soprase un viento muy fuerte. En cambio, si un personaje que estuviese intentando traducir un pergamo de una antigua lengua, dispusiera de un diccionario traductor, lo tendría mucho más fácil.

En los casos en que una prueba sea más fácil o más difícil de lo que sería normal, el Guía de Juego puede otorgar dados de penalización o de bonificación. En estos casos deberéis lanzar los tres dados básicos más los dados de penalización o bonificación que se nos hayan otorgado.

Si se trata de dados de bonificación, una vez realicéis la tirada, os quedaréis con los tres dados más positivos descartando el resto. Por contra, si se trata de dados de penalización, os deberíais quedar con los tres más negativos ignorando el resto.

Los dados de bonificación se pueden obtener por diversos motivos, dos de ellos los más importantes.

En primer lugar, si intentáis realizar una prueba de habilidad cuando las circunstancias os sean favorables, el Guía de Juego os puede asignar un dado de bonificación o incluso dos si realmente toda la situación está de vuestra parte.

Imaginad, por ejemplo, que queréis escalar una pared y disponéis de material de escalada. Sería muy probable que el Guía de Juego os asignara un dado de bonificación. Pongamos por caso que además, del equipo, alguien os empuja por abajo mientras que otra persona os estira por arriba. Sería muy difícil no superar la prueba, así que se os podrían asignar dos dados de bonificación.

En segundo lugar, vosotros mismos os podéis asignar dados de bonificación de vuestras propias pilas. ¿Os acordáis que antes hablamos acerca de que las pilas eran los recursos de los que disponíais para superar las pruebas? Pues aquí tenéis la manera de hacerlo. Podéis utilizar puntos de la pila asociada a la habilidad que estéis usando para adquirir dados de bonificación extra. Pero id con cuidado. Las pilas se gastan y se han de rellenar tal y como hemos explicado anteriormente. Además, a no ser que tengáis un secreto que indique lo contrario, solo podéis gastar un punto de la pila asociada a cada tirada en particular.

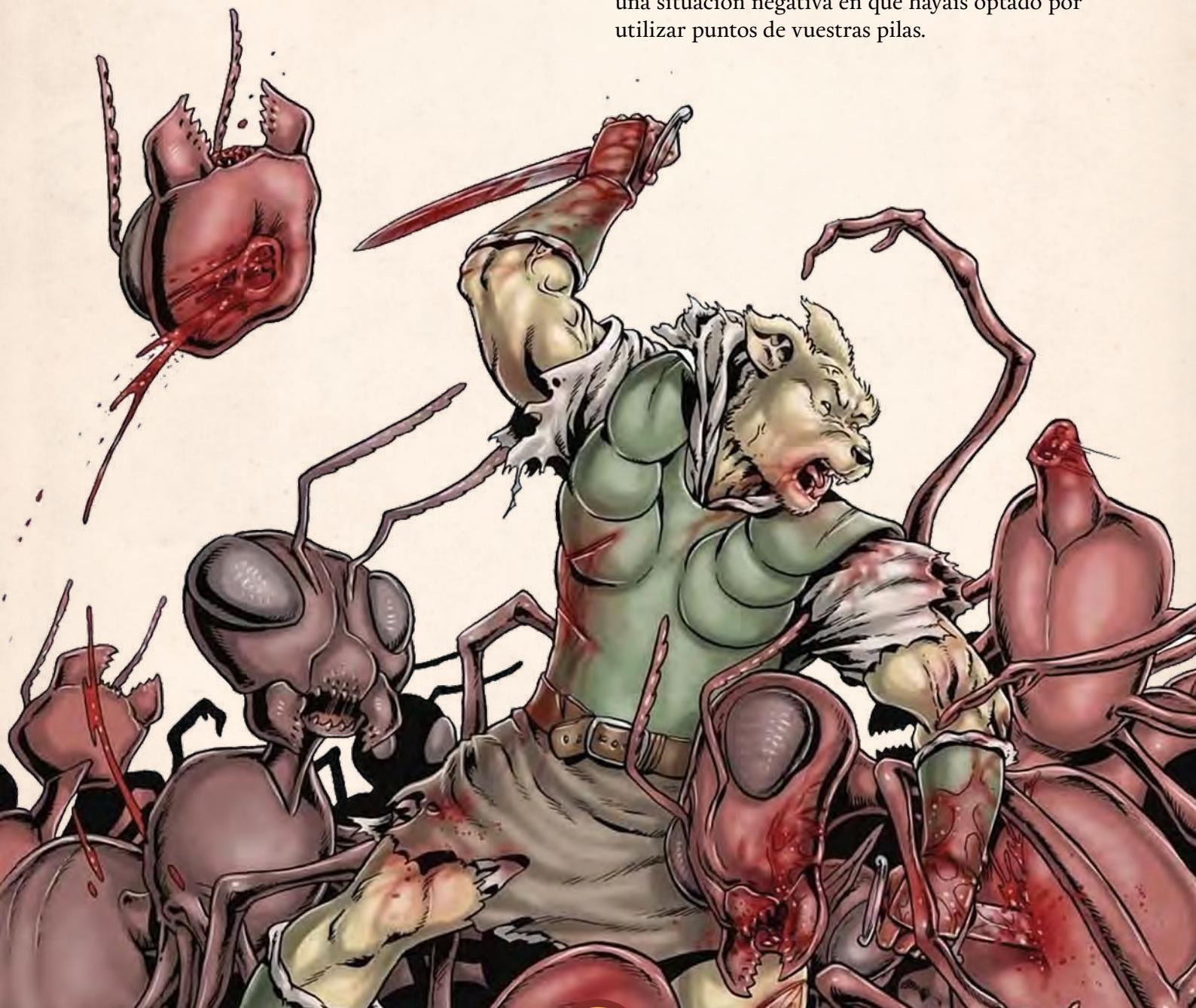
Recordad que si queréis gastar puntos de vuestras pilas lo deberéis declarar antes de realizar la tirada y que tan solo podéis gastar uno en cada prueba a no ser que dispongáis de un secreto que os permita gastar más de uno.

Así pues, en caso de querer escalar la pared como hemos dicho antes, deberéis utilizar puntos de la pila de Vigor ya que la habilidad que usaréis para la prueba es la de Atletismo (V).

Existen otros métodos para conseguir dados de bonificación, como es el caso de pedir ayuda al Héroe o el uso de algunos secretos que os den beneficios en algunas situaciones. Todo esto ya lo comentaremos más adelante.

De la misma manera que las cosas nos pueden ser favorables, también puede haber complicaciones. Imaginad que la pared que queréis escalar es completamente lisa y resbaladiza. Eso haría que intentar trepar por ella fuese muy difícil. Así pues, el Guía del Juego os podría asignar un dado de penalización. Si, además, la circunstancia fuese muy adversa, os podría asignar incluso dos dados. Este sería el ejemplo en el que estuvieseis internando escalar la pared lisa mientras cae sobre vosotros una lluvia de flechas.

Podría pasar que en algún momento dispongáis de dados de bonificación y de penalización a la vez. Este sería el caso, por ejemplo, en el que en una situación negativa en que hayáis optado por utilizar puntos de vuestras pilas.



Cuando en una prueba de habilidad obtengáis dados de bonificación y de penalización, estos se anularán mutuamente a razón de 1 a 1. De esta manera, si al final del recuento tenéis un dado de penalización y dos de bonificación, realizaréis la tirada como si tuvierais tan solo un dado de bonificación.

2.4. Trabajando en cadena: apoyar una prueba

En ocasiones, uno de vuestros personajes poseerá diversas habilidades que pueden utilizarse para superar una prueba. Antes hemos visto un ejemplo de ello cuando hablábamos de Julius que quería salir del bosque y podía utilizar la habilidad de Forestal (**V**) u Orientación (**I**). En el caso anterior, Julius intentado superar la prueba tan solo con la segunda habilidad, pero, ¿no sería más lógico que pudiese utilizar los conocimientos de ambas? Pues sí, lo es, y llamaremos «Apoyar» una prueba o «Encadenar Habilidades» a esta manera de superar un obstáculo.

Para poder superar una prueba de este modo, deberéis ordenar las habilidades con cierta lógica. Por ejemplo, en el caso de Julius parece correcto que primero utilice su conocimiento de los bosques como forestal para descubrir datos de su situación y a partir de ahí utilizar su orientación para encontrar el camino.

A continuación, se realizarán las tiradas por orden como si se tratase de pruebas individuales. En el caso de superar la tirada, el grado de éxito obtenido servirá como dados de bonificación para la siguiente tirada.

Imaginad que Julius ha conseguido un resultado de Bueno (2) en su tirada de Forestal. Esto le permitirá realizar una prueba de Orientación con dos dados de bonificación.

¿Y qué pasa cuando es otro personaje el que os puede ayudar a superar una prueba? Pues utilizaremos un sistema parecido. Imaginad que dos de vuestros personajes quieren interrogar a un prisionero. Uno de vosotros decide hacer de poli malo y el otro de poli bueno. El malo empieza a Intimidar (**I**) al prisionero. Realiza su tirada y obtiene un resultado de Marginal (1). No lo ha hecho demasiado bien, pero aun así le concederá al otro jugador un dado de bonificación para su tirada de Convencer (**I**). Pero las cosas no siempre salen bien, y una

de las tiradas encadenadas podría fallar. ¿Cómo se soluciona la situación si eso pasa? Pues pueden suceder muchas cosas y será el Guía de Juego quien decidirá si se puede continuar la cadena o no dependiendo de su lógica.

En el caso de la tirada de Forestal (**V**), parece lógico que, a pesar de haber fallado la tirada, puede continuar intentando orientarse sin problema. Por contra, en el ejemplo del interrogatorio, en caso de fallar la tirada, el prisionero podría hacer de tripas corazón y resistirse más al intento del segundo jugador. En ese caso se le podría asignar un dado de penalización o incluso dos, en los casos más graves, para intentar superar la tirada de Convencer.

Finalmente, podría ser que una acción no pueda ser continuada en el caso de que se falle una de las acciones de la cadena. Imaginad que uno de vuestros personajes quiere realizar una carga a caballo contra un ejército enemigo. En este caso primero debería realizar una tirada de Montar (**V**) y a continuación realizar una de Lucha con espadas (**V**). Si la primera de las tiradas falla, podría suponerse que el aventurero se ha caído del caballo. Difícilmente podrá luchar si ni siquiera ha sido capaz de llegar al enemigo.

Recordad que podéis apoyar tantas habilidades como queráis alargando así la acción tanto como creáis conveniente. Con todo, cuantas más pruebas se encadenan más posibilidades hay de que falles una. Pensad que, por muchas pruebas que se encadenen, en la tirada final tan solo influirán los dados obtenidos en la anterior a esta.



3. INVIRTIENDO EN EL FUTURO: LOS EFECTOS

Es posible que vuestros aventureros quieran llevar a cabo pruebas que no tengan un efecto inmediato. Imaginad que uno de vosotros quiere preparar una trampa para ir de caza o quiere forjar una espada para luchar más adelante. Quedaría un poco extraño realizar la prueba de habilidad de Trabajos de fuerza (V) en el momento de comenzar el combate, ¿verdad?

En estas ocasiones en que queramos preparar cosas por adelantado, para obtener beneficios en el futuro, diremos que estamos preparando efectos.

Los efectos son pruebas de habilidad que nos permiten obtener bonificaciones en nuestras tiradas o aplicar penalizaciones en las tiradas del resto de personajes. Cabe decir que los efectos no pueden tener un uso inmediato y tampoco se pueden usar para activar un secreto, tan solo os permitirán tomar anotaciones en vuestra ficha de las que os podréis beneficiar más adelante.



Si vuestro personaje se toma su tiempo y consigue una obra maestra con Trabajos de fuerza (V) con un resultado de Admirable (4) podría apuntar en su ficha Espada de forja admirable (V) 4. Cuando el personaje la quisiera usar más adelante, podría optar por utilizar la buena forja de esta espada en su beneficio. En este caso obtendría 4 dados de bonificación que se podrían invertir, por ejemplo, en la tirada de ataque o de defenderse. Estos dados se irán gastando a medida que se usen y no se podrán recuperar a no ser que se vuelva preparar el efecto en la misma espada. No es necesario usarlos todos a la vez, siempre y cuando tenga sentido cómo se reparten los dados: una espada no deja de estar afilada porque se haya usado un poco, puede durar más de un combate. Así pues, en un momento concreto, alguien podría utilizar dos dados de efecto de la espada y todavía le quedarían dos dados más para usarlos más adelante. En otros casos seguramente no tenga sentido que se puedan usar los dados poco a poco. En el caso de preparar una trampa para cazar, una vez esta se dispara, se debería montar desde el principio. Así pues, tiene poco sentido que no se otorguen todos los dados de penalización de una sola vez para intentar esquivarla.

Preparar un efecto no es algo gratuito, de ser así podríais ir preparando uno detrás de otro sin fin. Un personaje se tiene que esforzar especialmente con tal de conseguir un beneficio *a posteriori*. Es por esto que marcar un efecto tendrá el coste de un punto de la pila asociada con la habilidad usada.

Cabe destacar que el punto lo tendrá que pagar el personaje que reciba el efecto o el que se aprovecha del mismo en caso de que sea un efecto negativo sobre otra persona.

Si vuestro personaje forja una espada, pero se la da a un guerrero, será este quien deba pagar el punto de la pila para anotarse el efecto. Resumiendo: para que una persona se pueda anotar el efecto en un momento dado y se pueda beneficiar en el futuro deberá pagar un punto de la pila con la que esté relacionado el efecto.



Imaginad, por ejemplo, que uno de vuestros personajes ha creado con Alquimia (**R**) una Poción de la verdad (**R**) 5. En lugar de quedársela, se le da a un historiador, que la quiere usar con un comerciante que cree que le está engañando. En este caso será el historiador el que deberá pagar un punto de la pila de Razón. Si consigue que el comerciante se beba la poción, este tendrá 5 dados negativos para intentar Convencer (**I**) al historiador. Ahora pongamos por caso que el alquimista quisiera dividir la poción en dosis más pequeñas y entregársela a varios aventureros. Cada uno de ellos debería pagar un punto de la pila de Razón y repartirse los 5 dados de la forma más conveniente. Pensad que un efecto de un dado no tiene ningún sentido, tendría el mismo valor que usar un punto de la pila directamente, a no ser que lo queramos utilizar como penalización para otro personaje.

Uno podría pensar que renovando la pila se recuperaría el punto invertido, pero por ese mismo motivo cada vez que se intente renovar una pila se

deberán borrar todos los efectos relacionados con la misma a no ser que se vuelva a pagar un punto de la pila en cuestión por cada uno de ellos para conservarlos. El hecho de perder los efectos anotados se refleja como que vuestros aventureros se relajan cuando recuperan las pilas, se vuelven más confiados y que en cierta manera, con el tiempo, las cosas van perdiendo su eficacia.

Por último, es necesario decir que un efecto se puede conseguir de forma indirecta. Pensadlo bien, si os imagináis el discurso del líder de un ejército antes de la batalla, seguro que os daréis cuenta de que lo está haciendo para motivar a los guerreros. Así pues, este discurso es una manera de que los guerreros se puedan anotar un efecto de «Motivado» y que puedan usarlo durante el combate que se llevará a cabo a continuación. A pesar de que la prueba para realizar el discurso será única, cada uno de los guerreros que quiera recibir el efecto de Motivado deberá pagar un punto de la pila como beneficiado de la misma.

4. LOS CONFLICTOS

Hasta ahora habéis podido ver cómo se resuelven los problemas cuando vuestros personajes se encuentran en solitario, pero no siempre es así. En la mayoría de ocasiones os encontraréis con que algo quiere interponerse entre vosotros y vuestro objetivo. Es lo que llamaremos «conflicto».

Pongamos por caso un trato comercial entre dos bandos. Es lógico pensar que ambas partes quieren obtener el mayor beneficio posible y que por lo tanto intentarán de forma activa que el trato se resuelva a su favor. Este es sin duda, un caso muy claro de una situación de conflicto.

4.1. El interés del conflicto

Para resolver una situación como esta, en primer lugar, los participantes en el conflicto deben dejar claro cuál es su interés o meta en el mismo. En el caso anterior está claro que seguramente ambas partes quieren conseguir el mayor beneficio posible, pero en ocasiones la meta puede resultar mucho más obtusa.

Veamos un ejemplo: el muy galante Tirandor de Blancaflor está intentando que la bella damisela Ricota acceda compartir con él un rato agradable. Lo que Tirandor no sabe es que Ricota trabaja en secreto para el Nigromante Raist de Lin. El interés de Tirandor es que Ricota sucumbe a sus encantos y llevársela a la cama, eso está claro. Pero, por otro lado, aunque parezca que el objetivo de Ricota podría ser tan solo resistirse, en verdad lo que desea es obtener información sobre los ejércitos de Blancaflor gracias a su belleza. Como podéis ver el interés en un conflicto como este no es tan claro como podría parecer en un primer momento.

4.2. El ámbito y la corrección del conflicto

Las metas del conflicto deben ser claras y concisas. Por ejemplo, si uno de vuestros personajes quiere disparar un arco contra otro que está defendiendo no puede declarar simplemente que le quiere hacer daño. Es necesario concretar qué es lo que se quiere conseguir realmente: ¿Quiere detenerlo para que no escape? ¿O quiere matarlo? Es necesario que las metas no sean demasiado genéricas.

Por contra, puede pasar que alguno de vosotros quiera conseguir demasiadas cosas tan solo con una tirada. Imaginad que un personaje pretende infiltrarse en el castillo de un noble local para robar un antiguo y lujoso volumen de historia que este posee. Si nos paramos a pensar en este ejemplo, se trata de un conflicto genérico que pretende agrupar todo un conjunto de conflictos menores en una sola tirada: infiltrarse en el castillo, esquivar los guardias, encontrar el volumen, salir sin que le vean...

En estas ocasiones os debéis preguntar si realmente vale la pena o no resolver esta situación como un conflicto genérico, o vale la pena desarrollar la escena poco a poco. Para decidiros debéis pararos a pensar en la importancia de la situación en sí misma. ¿Es necesario o útil para el desarrollo de la aventura el robo de este volumen o tan solo es un hecho puntual que no alterará el eje principal de la historia que se está explicando? En el primer caso vale la pena dividir el conflicto en diversas situaciones y aprovecharlas para profundizar en el suceso. En el segundo caso, podría resolverse todo el conflicto con una única tirada.

Recordad, los hechos que no tienen importancia notoria para la partida se pueden resolver como conflictos genéricos. Vale la pena desarrollar solo las escenas que afecten notablemente la historia que se está explicando.

4.3. Escoger las habilidades

Una vez los participantes hayan establecido los intereses del conflicto, se puede proceder a resolver el mismo mediante pruebas de habilidad opuestas: los afectados resolverán las pruebas de forma individual y compararán los resultados. Gana el que haya tenido un éxito más alto. Como es lógico, en el caso en que en un conflicto intervenga un personaje que no sea jugador, será el Guía de Juego quien realizará la tirada en su lugar.

En algunas ocasiones escoger la habilidad nos puede resultar difícil. Si os acordáis de las pruebas encadenadas, en ocasiones existe la posibilidad de usar diversas habilidades para resolver una misma prueba. Lo mismo puede ocurrir con los conflictos: cuando dos o más habilidades se pueden usar para resolver un conflicto escogeréis aquella que sea clave para resolver el punto principal del conflicto en sí mismo.

Imaginad que uno de vosotros está siguiendo un mapa para encontrar un tesoro escondido dentro de un bosque lleno de criaturas salvajes cruzado por un peligroso río de fuertes corrientes. Aunque no lo parezca, el propio bosque puede convertirse en un oponente por sí mismo como peligro que se debe superar debido a todo lo que se encuentra en su interior. En este caso podría intervenir muchas habilidades como Cartografía (**R**), Sigilo (**I**), Nadar (**V**)...

Si pensamos en cuál sería la habilidad más importante para resolver este conflicto podremos pensar que se trata de Cartografía, después de todo lo que se debe hacer principalmente es interpretar el mapa para encontrar el tesoro.

Imaginad ahora, que a pesar de tener el mapa y saberlo interpretar, las criaturas que lo habitan pueden suponer un peligro más grande. En este caso, saberlas esquivar y moverse por dentro del bosque podría ser más importante. En ese caso el Sigilo sería lo más adecuado para este conflicto.

Finalmente podría ser que fuese un bosque tranquilo y el mapa bien sencillo interpretar. En ese caso, el punto de inflexión del conflicto sería la capacidad de poder cruzar un peligroso río. Por ello lo más adecuado sería superar el conflicto con la habilidad de nadar.

La elección del punto de inflexión, el más importante, para resolver un conflicto puede variar dependiendo de la narración que realice el Guía de Juego y la meta que os marquéis a la hora de resolver el conflicto.

Algunos jugadores, queriéndose aprovechar de las reglas, podrían querer elegir siempre como habilidad clave aquella en la que tengan una puntuación más alta para asegurarse el éxito. Es deber del Guía de Juego hacer ver que lo importante es la narración de la situación. Además, después de todo, al igual que lo que pasaba con las pruebas encadenadas, se pueden utilizar diversas habilidades, una detrás de otra para resolver el conflicto obteniendo bonificadores para la última tirada.

A pesar de todo, si un jugador insiste en usar una habilidad en concreto, el Guía de Juego debería darle la posibilidad de poder describir cómo solucionaría conflicto usando dicha habilidad. Pongamos por caso la búsqueda del tesoro

anterior en la variante del bosque lleno de monstros. Podría ser que el jugador, en lugar de haber optado por el Sigilo, hubiese optado por usar Lucha con espada argumentando que a pesar de ser peligroso, su guerrero se ve capaz de enfrentarse contra todos ellos.

4.4. Resolver el conflicto

Tal y como hemos descrito anteriormente, una vez escogidas las habilidades y realizadas las tiradas de dado, ganará el conflicto aquel que haya obtenido el resultado más alto. Pero quedarse con eso sería algo un poco insípido. Después de todo estáis participando en un juego de aventuras, y estas se deben narrar.

Por ello, el jugador o el Guía de Juego, en caso de tratarse de un personaje no controlado por vosotros, que haya ganado la prueba, procederá a narrar la situación de la manera más adecuada al resultado obtenido. Hasta cierto punto, dispondréis incluso del control del resto de personajes para narrar la victoria en el conflicto. Pero tened en cuenta una cosa, este control es temporal y una vez acabe el conflicto, todos recuperarán el control de sus personajes. Cuidado, podrían enfadarse si habéis abusado de ellos.

Imaginad que uno de vosotros, ladrón de profesión, ha conseguido ganar un conflicto con un mercader cuando intentaba robarle alguna cosa mientras este estaba distraído. Sería propio describir que en un momento dado el mercader se ha girado y aprovechando este hecho ha podido robar parte de las mercancías. Cuanto mayor sea la diferencia entre la tirada ganadora y el resto de tiradas implicadas en el conflicto, mayor debería ser el beneficio obtenido del mismo. Así pues, en el caso de ladrón, cuanto mayor sea la diferencia entre la tirada del robo con la tirada del mercader, mayor debería ser la cantidad de mercancía robada. Lo que está claro es que cuando el mercader se dé cuenta, una vez superado el conflicto y revise la mercadería podría actuar de muchas maneras, ya sea intentando descubrir la identidad del ladrón o poniéndose llorar porque su familia pasará hambre por culpa de esta pérdida. Este comportamiento cae fuera del conflicto por lo que el jugador ya no tendrá ningún control sobre el mismo.



Si os fijáis, en todo conflicto siempre hay algún beneficiado. Es por ello que en el caso en el que salgáis victoriosos de uno de esos obstáculos podréis escoger entre diversas ganancias.

Como primera opción podéis optar por marcar un efecto relacionado con el conflicto pagando un punto de la pila adecuada. Recordad que podéis encontrar más información sobre los efectos algo más atrás.

Por otro lado, podéis optar por apoyar a un personaje para otorgarle algunos dados de bonificación. Imaginad que dos personas están intentando dar caza una hormiga salvaje que se escapa velozmente. Si uno de vosotros gana el primer conflicto contra la hormiga, el segundo podría afianzar la jugada gracias a los dados obtenidos durante el primer conflicto y obtener un mejor resultado que no quedándose tan solo con el primero.

Fijaos que para poder apoyar a otro jugador el objetivo del conflicto compartido ha de ser parecido. En este caso, ambos poderes están intentando atrapar a la hormiga. Si uno de ellos quisiera atraparla viva para amaestrarla mientras que el otro prefiriese matarla para conseguir su carne, difícilmente se podrían apoyar el uno en el otro y trabajar en equipo. En el caso en el que el objetivo de los personajes sea distinto, el que consigue el resultado más grande se saldrá con la suya. Si todos los objetivos fueran distintos, pero al mismo tiempo compatibles, ambos podrían llegar a tener éxito.

Por último, ganar un conflicto, os podría permitir activar un secreto u otro tipo de habilidad especial. El uso de secretos, que tan solo los hemos nombrado vagamente, será descrito un poco más adelante de forma detallada.

4.5. Y el ganador es... nadie

Puede pasar que todos los participantes en un conflicto consigan el mismo resultado de la prueba de habilidad. En este caso nos encontramos ante un empate. En esta situación, se pueden tomar varias medidas.

En primer lugar, podría ser divertido que ambos bandos consigan el objetivo en caso de que estos sean compatibles. En el ejemplo del juego de flirteo entre Tirandor de Blancaflor y Ricota, el primero podría conseguir que la joven pasase la noche con él mientras que esta podría conseguir la información que quería obtener.

En segundo lugar, en el caso de acciones incompatibles, se podría narrar el fracaso de ambas. Si el ladrón y el mercader del ejemplo anterior empatazen, podría ser que el segundo se girase justo el momento en el que el ladrón escoge el primer objeto y podría creer que está intentando comprarlo en lugar de robarlo. A ver cómo sale ladrón de esta...

Finalmente, siempre se puede optar por la negociación ya sea con otro jugador o con el Guía de Juego. Las negociaciones sirven para que cada una de las partes obtenga un resultado parcial y se llegue un cierto equilibrio.

Existe una segunda manera en la que no hay ganador del conflicto: cuando todos los participantes fracasan. Es sin duda un caso extraño, pero puede pasar. En estos casos el Guía de Juego debería resolver el conflicto interpretando que algo ha perjudicado ambas partes. Imaginemos, por ejemplo, que los guerreros están luchando sobre un puente de madera. En caso que ambos fallen el conflicto, el puente podría romperse y hacerles caer al río siendo arrastrados por la fuerte corriente del mismo.

4.6. Solo ante el peligro: los conflictos en solitario

En ocasiones vuestros aventureros se deberán enfrentar a peligros que de una manera u otra se oponen activamente a ellos sin que haya nadie en los que intervenga directamente. El caso más frecuente es cuando debáis superar un efecto que hayan activado en contra vuestra. Hemos hablado de ellos antes, cuando hacíamos referencia al tesoro en mitad del bosque. Pero vamos a exponer otro ejemplo para que quede más claro.

Imaginad por ejemplo que alguien ha preparado una Trampa de cuerda (**I**) 2 u os ha hecho beber una poderosa Poción de amor (**R**) 5. De una manera u otra deberíais poder resistiros a sus efectos, ¿no? Pues bien, en esos casos el jugador deberá superar una prueba de habilidad adecuada con un grado de éxito superior al del efecto.

De la misma manera que los conflictos normales, el jugador deberá razonar la habilidad con la que quiere superar el conflicto. En el caso de la cuerda podría optar por usar Atletismo (**V**) esquivando así la trampa o por ejemplo usar las Dagas (**V**) para interpretar que a pesar de haber caído en la trampa puede escapar de ella cortando la cuerda.

Existen muchos tipos de conflictos en solitario: escalar altas paredes, disfrazarse como alguien para que no le reconozcan, descifrar un pergamino... Si fuese preciso resolver todos y cada uno de los conflictos en solitario, la aventura se alargaría de forma necesaria.

Es por este motivo que, al igual que los conflictos normales, deberéis tener en cuenta su interés, el ámbito y la corrección del conflicto para saber si debe resolverse con una tirada. Básicamente es muy sencillo, si la posibilidad de fracasar en el conflicto tiene cierta relevancia en la historia, este deberá resolverse. En caso contrario podéis optar por ignorar el conflicto asumiendo que habéis obtenido un resultado de Bueno (2).

En el caso de los efectos, superarlos no siempre quiere decir destruirlos o sobrepasarlos. Imaginad el caso de la poderosa poción de amor que se ha mencionado anteriormente. Sería extraño que tan solo con una tirada se pudiera sobreponer su efecto. En este caso lo que puede interpretarse es que el efecto ha sufrido un deterioro. Así pues, el efecto del brebaje puede disminuir y pasar a

ser una Poción de amor (**R**) 4 o incluso de (**R**) 3 si se ha conseguido un Gran éxito.

Este mismo ejemplo podría ser aplicable a otras tareas más comunes como correr una larga distancia a toda velocidad, escalar una montaña o desmontar un cerrojo complicado. Estas tareas largas podrían necesitar de varias tiradas para dar el conflicto como superado siempre y cuando tengan importancia para la aventura tal y como se ha dicho antes.

4.7. No puedes hacer nada

Es posible que os encontréis en ocasiones un conflicto en el que, por su ámbito y corrección, no podáis hacer nada para defenderos del mismo. Imaginad el caso de alguien que os dispara una flecha sin que vosotros la veáis venir: sería del todo imposible que activamente la pudiérais esquivar. Lo mismo pasaría si intentáseis hacer negocios con alguien que no comprende vuestra lengua: ¿cómo podría regatear si ni siquiera os entendéis?

En estos casos no se puede hacer mucho. No se considerará que hayáis fracasado, pero el personaje capaz de participar en el conflicto sí que podrá realizar su tirada para ver si tiene éxito o no. Después de todo, aunque no os defendáis, el otro personaje podría fallar su prueba de habilidad y podríais salir indemnes por pura suerte.

4.8. No. Esto no pasó así

Tarde o temprano vuestro personaje acabará perdiendo un conflicto y sufrirá sus consecuencias. En la mayoría de ocasiones será el fin del mismo y deberéis aceptar su resolución. Existe, sin embargo, una regla opcional que permite convertir un conflicto genérico que agrupa todo un conjunto de acciones en un conflicto extendido si no os gusta el resultado del mismo.

Pongamos por caso que un conflicto, no demasiado relacionado con la aventura directamente, en el que queríais comprobar cómo había ido el robo en un castillo, habéis salido perjudicados al fracasar la prueba de habilidad. Se trata, como veis, de un conflicto que en verdad agruparía todo un conjunto de problemas menores: entrar en el castillo escondido, luchar contra guardias, encontrar el tesoro, escapar... Si fracasar este conflicto os fastidia demasiado, podéis optar por

rechazar su resultado y convertirlo en lo que es realmente: un conflicto extendido compuesto por muchas pequeñas situaciones.

Es necesario aclarar que no se debería abusar de esta regla:

En primer lugar, porque, si de buenas a primeras se ha considerado que se trata de un conflicto genérico, es porque no se quería perder demasiado tiempo en el mismo. Convertirlo ahora en un conflicto extendido os obligará a jugar paso a paso el mismo sin dejar que la aventura principal se desarrolle.

Por otro lado, participar en diversos conflictos más pequeños podría causar que fracasarais en alguno de ellos, sin posibilidad de repetirlo, o que os vieseis obligados a consumir recursos de los que disponéis como es el caso de efectos o puntos de vuestras pilas. Sin duda un conflicto extendido puede llegar a dejar más agotados vuestros personajes que no aceptando el primer resultado fallido.

5. LOS CONFLICTOS EXTENDIDOS

Tal y como se ha explicado anteriormente, un conflicto extendido es aquel que, en lugar de ser resuelto con una única prueba de habilidad genérica, se resuelve paso a paso narrando cada obstáculo de forma individual.

Existen dos maneras de involucrarse en un conflicto extendido.

La primera y más válida es cuando el conflicto forma parte intrínsecamente de la historia que se está narrando y es parte fundamental de la misma. Pongamos por caso de una aventura basada en el rescate de la hermana del herrero del pueblo que ha caído en manos de unos bandidos. Alguien con ganas de pasarse de listo podría pedir resolver la aventura con un conflicto simple, una sola tirada. Eso no tendría ningún tipo de gracia: las aventuras están para vivirlas.

En segundo lugar, intentando no abusar de ello, aquellos conflictos genéricos que se han resuelto de forma simple y con los que no se esté de acuerdo con el resultado, se pueden volver a narrar convirtiéndolos en extendidos. Recordad que extender un conflicto seguramente os supondrá un gasto de recursos adicional ya sea con dados de las pilas o gastando efectos que tenéis preparados. Además, no deberíais extender nunca conflictos que no encajen con el tono de la campaña: si participan personas

con sensibilidad a ciertos temas no estaría bien que se tratases con profundidad. Este es el caso de alguna persona que tenga algún tipo de fobia: imaginad que alguno de vosotros tuviera miedo a las alturas, ¿verdad que lo pasaría mal si se le narrara con todo detalle los peligros de subir por un acantilado?

5.1. El interés del conflicto extendido

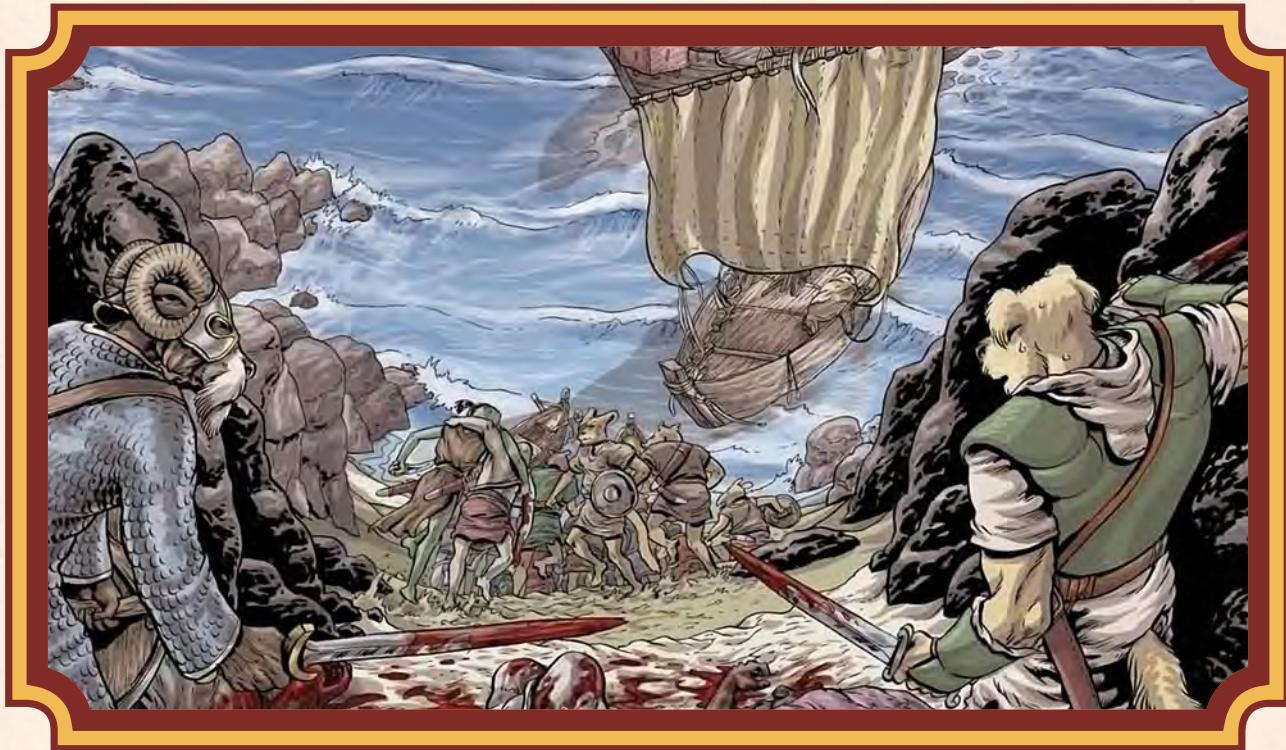
Cuando decidís extender un conflicto que antes se había asignado como simple, el interés del mismo se debe redefinir. Frecuentemente el objetivo principal continúa siendo el mismo, pero a medida que la narración avance el objetivo puede ir cambiando y adaptarse a las nuevas circunstancias.

Lo mismo pasará con los conflictos que desde un buen principio se han considerado extendidos. Aunque se haya definido un interés desde el principio, este podrá ir variando según el resultado de los conflictos simples que componen el extendido.

Imaginad por ejemplo que un conflicto está basado en la recuperación de una antigua reliquia de manos de una secta de seguidores de los humanos. Si bien este es el objetivo principal, imaginad que a mitad del desarrollo de la aventura las tiradas no van del todo bien para vuestros personajes y estos se ven obligados a huir del templo. En este caso el objetivo quedaría redefinido en salir con vida del lugar y la narración se encaminaría a otros derroteros. Con todo, el interés del conflicto extendido no se podrá cambiar de buenas a primeras y como veréis más adelante, se requerirá que vuestro personaje se tome un respiro para determinar la nueva decisión.

Recordad que en el caso de convertir un conflicto simple en uno extendido, el resultado del primero queda anulado y se usará el resultado del segundo sin posibilidad de volverlo a cambiar.





5.2. Paso a paso

Un conflicto extendido se resuelve mediante varias rondas de conflictos simples y pruebas de habilidad.

LA FASE DE NEGOCIACIÓN

Cada una de estas rondas es un pequeño objetivo que os debéis marcar para avanzar en la solución del problema. Por tanto, lo primero que haréis es llevar a cabo la fase de negociación.

En esta fase decidiréis cuál es vuestro objetivo para esta ronda y qué habilidad queréis usar para conseguirlo. Al contrario que los conflictos simples o las pruebas de habilidad, no podréis apoyar o encadenar diversas habilidades para salir beneficiados: las cosas suceden tan rápido que no os da tiempo de llevar a cabo diversas acciones.

Una vez hayáis escogido las habilidades, deberéis determinar si alguna de vuestras acciones se opone a la del resto de personajes o si, por el contrario, se pueden desarrollar las unas paralelas a las otras.

En ocasiones puede ser complicado definir si dos acciones se oponen la una a la otra. Por ejemplo, durante un combate, un personaje puede intentar Convencer (**I**) a otro que le está intentando atacar con Luchar con espadas (**V**). Aunque nos

pueda parecer, en un principio, que hablar y luchar son cosas que difícilmente se puedan hacer a la vez, realmente no hay ningún impedimento para que uno de los personajes hable y el otro luche.

Normalmente dos acciones no serán opuestas a no ser que sean muy parecidas como es el caso de Luchar con espadas (**V**) y Dagas (**V**).

Puede darse el caso de que uno de vosotros quiera cambiar de idea una vez que otro participante haya declarado su objetivo y la habilidad que quiere usar. Eso está totalmente permitido. Después de todo, se trata de una fase de negociación que no acabará hasta que todas las partes hayáis llegado a un acuerdo.

El problema puede darse cuando la negociación se alarga indefinidamente. En estos casos será el Guía de Juego quien deberá poner fin a la negociación determinando qué hará cada una de las partes implicadas en el conflicto.

LA ACCIÓN DEFENSIVA

Cuando hablamos de un conflicto simple, teníais la posibilidad de resistiros a una situación de muchas maneras distintas. Por ejemplo si alguien decidía atacaros, podríais resistir intentando dialogar con él. El personaje que ganase la tirada llevaría a cabo su intención.

Por contra, en un conflicto extendido, esta opción desaparece: el ejemplo anterior se convertiría en dos acciones paralelas que no se oponen la una a la otra. Teniendo en cuenta esta circunstancia es muy probable que durante una situación peligrosa la única opción que os quede sea defenderos.

Una acción defensiva es una acción especial disponible durante la fase de negociación que se puede usar siempre como acción opuesta y que usará las habilidades básicas de Aguantar (**V**), Reaccionar (**I**) o Resistir (**R**) según sea conveniente:

- ✿ **Aguantar (V)** es la capacidad del personaje para soportar el dolor físico y la fatiga, ya sea provocada por el clima, por las heridas por un gran esfuerzo.
- ✿ **Reaccionar (I)** se usará para pensar y actuar rápidamente con claridad, útil tanto para conseguir la iniciativa como para ver cosas ocultas.
- ✿ Finalmente, **Resistir (R)** representa la fuerza de voluntad del personaje y su determinación para enfrentarse a las adversidades, al estrés y la presión social. Cabe decir que esta habilidad, en caso de existir una intención de contraatacar cuando se usa, es la única que otorgará dados de bonificación si se supera la acción ofensiva.

Siempre que vuestro personaje se encuentre en un conflicto extendido se podrá optar por utilizar una acción defensiva. Estas representan una acción pasiva que ayuda a superar el escollo: hacer de tripas corazón ante un peligro, ignorar el dolor, temblar y respirar a fondo intentando recuperar la calma... Nunca la acción defensiva puede representar una reacción activa.

Por último, una acción defensiva tiene un uso adicional muy importante: será el único momento en que vuestro personaje podrá cambiar el interés del conflicto extendido. Así pues, cuando os defendáis, sea cual sea el motivo, podéis aprovechar para decidir encontrar un nuevo interés al conflicto y salir beneficiados de ello: si vuestro personaje estaba intentando convencer al espía de los nocturnos de que se pusiese de vuestro lado y la cosa no va bien, podríais elegir una acción defensiva para decidir acabar con su vida cambiando el interés del conflicto.

LA CORRECCIÓN DE LAS ACCIONES

Las acciones de vuestro personaje, al igual que pasa con los conflictos simples, han de tener una cierta corrección dentro del ámbito en el que os encontréis. Así pues, si el objetivo que tenéis es el de robar el mapa del tesoro en una cueva llena de ladrones, no podéis decidir que vuestra acción es robarlo tal cual. Todas las acciones en un conflicto extendido deben encaminarse a crear la situación necesaria para poder conseguir vuestro objetivo final. Siguiendo con el ejemplo, primero deberéis infiltraros, esquivar o acabar con los guardias, encontrar el mapa y escapar con vida.

Recordad que estáis en un juego de aventuras y lo más importante es que las viváis y os divirtáis haciéndolo.

EL EFECTO

Una vez escogida vuestra acción y si esta es opuesta o no a la de otro personaje será necesario que especifiquéis qué queréis conseguir con dicha acción. Básicamente existen dos tipos de efecto: provocar daño o conseguir dados de bonificación para otra acción.

Aunque la explicación sobre el daño la encontraréis más adelante, cabe remarcar en este momento que el daño no es simplemente algo físico, sino que se puede interpretar como cualquier cosa que os permita conseguir vuestro objetivo o por el contrario os lo impida. Así, por ejemplo, en un intento de abrir una cerradura, el daño de la puerta marcaría el progreso en el acto de forzar la misma. En cambio, el daño a vuestro personaje podría interpretarse como el agotamiento mental o el tiempo que falta hasta que sea descubierto o se le rompan las herramientas.

En ocasiones puede resultar difícil saber si la acción está destinada conseguir bonificaciones o provocar daño. No obstante, la respuesta es sencilla, solo debes pensar que cualquier acción que no sirva para conseguir directamente vuestro objetivo de forma directa os servirá tan solo para acumular bonificaciones.

A continuación, podéis encontrar una pequeña tabla con ejemplos que os pueden ayudar a discernir los tipos de acción y sus efectos.

TIPOS DE ACCIÓN EN CONFLICTOS EXTENDIDOS

Acción	Ejemplo	Efecto
Paralela	Un asesino intenta apuñalar a Orn mientras que este intenta descubrir su escondrijo.	Ambos sufren daño dependiendo del resultado de cada prueba por separado.
Opuestas	Orn intenta interrumpir un mago mientras este intenta lanzarle un conjuro de fuego.	El personaje que ha obtenido el mayor grado de éxito en la prueba provocará un daño igual a la diferencia de éxitos entre las dos habilidades.
Defensiva (Aguantar / Reaccionar)	Orn intenta cazar una hormiga mientras esta intenta huir a su madriguera.	Si la prueba ofensiva consigue un grado de éxito superior a la defensiva, provoca un daño igual a la diferencia entre ambas. El personaje ofensivo no recibe daño alguno, aunque lo superen. El defensivo puede decidir cambiar de intención.
Defensiva (Resistir)	Orn mantiene un debate religioso con un paladín. El paladín no solo quiere defenderse de las palabras de Orn sino que además quiere convencerle de que él tiene razón.	En el caso de que haya intención de contraatacar mediante la acción defensiva Resistir (R), si el jugador defensivo supera el grado de éxito de la acción ofensiva, recibe tantos dados de bonificación como la diferencia entre ambas tiradas. Esto solo ocurre si mantiene la intención de contraatacar. En todo caso el personaje defensivo puede cambiar de intención.
Combinada	Orn quiere esquivar uno de los guardias para infiltrarse en la cámara del tesoro del conde Arnau para llevarse un valioso manuscrito.	Cuando se necesiten diversas habilidades para conseguir el objetivo, se van realizando las acciones por orden hasta llegar al final. Las primeras servirán tan solo para acumular dados de bonificación. Esto se desarrollará durante diversas rondas del conflicto.

Recordad que en caso de duda lo mejor que podéis hacer es explicar al Guía de Juego qué es lo que queréis hacer y con qué objetivo. Él os ayudará a convertir esa acción en reglas dentro juego.

RESOLVIENDO LAS ACCIONES

Tal y como sucedía con los conflictos simples, resolver las acciones extendidas es sumamente sencillo: cada uno de los participantes realizará su propia prueba de habilidad y a continuación, dependiendo del tipo de acción y su efecto se decidirán consecuencias de las mismas.

Normalmente, tal y como hemos comentado anteriormente, las acciones están destinadas a ganar dados de bonificación, ya que en los conflictos extendidos no se pueden encadenar habilidades, o a intentar provocar daño.

Cuando se trate de dados de bonificación, todos los participantes en un conflicto comienzan sin ningún tipo de bonificación. Esta regla tiene una excepción: cuando se trate de un conflicto simple convertido en un extendido, el participante que haya ganado el enfrentamiento inicial obtendrá tantos dados de bonificación en su primera tirada como la diferencia obtenida durante el conflicto simple. Estos dados extra serán conocidos como «efecto sorpresa» y representan la ventaja inicial que dispone uno de los participantes en un conflicto cuando este se pone realmente marcha.

A la hora de resolver las tiradas deberéis diferenciar si se tratan de acciones opuestas o paralelas:

- ✿ Las **opuestas** tienen como propósito resistirse la una a la otra y disminuir el efecto de la vencedora. Estas se interpretan narrativamente como que la más baja desaparece. A continuación, deberá describirse la ganadora de la forma apropiada al resultado final obtenido comparando los resultados.
- ✿ Por otro lado, las acciones **paralelas** no afectan la una a la otra y ambas tienen su efecto completo.

Imaginad que uno de vosotros ha conseguido un resultado final de Admirable (4) y vuestro oponente ha obtenido un resultado de Bueno (2). En

caso de ser acciones opuestas, la de vuestro oponente quedaría anulada y la vuestra pasaría tener un resultado de Bueno (4-2=2). En el caso de que fuesen acciones paralelas ambas se llevarían a cabo con los grados finales obtenidos en cada una de las tiradas.

En el caso especial de que obtengáis un empate en una tirada opuesta, representará que la lucha está muy igualada y que, aunque ninguno de los participantes consigue ponerse a la delantera, utilizáis todos vuestros recursos disponibles para enfrentarlos a vuestros oponentes. Para representar este esfuerzo y desgaste, todos los participantes deberán invertir un punto de la pila asociada a la habilidad que se ha usado. En el caso de que no se quiera invertir el punto o que ya nos queden disponibles, vuestro personaje deberá retirarse del conflicto narrando la razón de su retirada: una herida demasiado severa, agotamiento mental...

Por su lado el Guía de Juego tendrá la oportunidad de cambiar la situación durante los empates ya que estos, al contrario que las acciones resultantes con un ganador, representarán que ha pasado cierto tiempo durante el cual los participantes se encontraban en una situación igualada.

Los empates son un buen momento para introducir elementos nuevos en el conflicto y que los personajes que participen en el mismo reconsideren sus intenciones y puedan optar incluso por abandonar el mismo. Si vuestro personaje se ve obligado a abandonar un conflicto no debe entenderse siempre como algo negativo, sino que puede convertirse en un nuevo reto, en un nuevo paso en la aventura que debe explotarse. Si vuestro personaje está siendo perseguido por unos adoradores de los humanos, seguramente acabará prisionero. Esto no significa el fin de la historia, al contrario, se trata de un nuevo reto que deberá superar: escapar de la prisión.

Así pues, en ocasiones, puede resultar interesante abandonar voluntariamente un conflicto: ¿se ha dejado capturar vuestro personaje para descubrir quién es en realidad el líder enmascarado de la secta de adoradores de los humanos? Como podéis ver, abandonar un conflicto puede ser una buena manera de abrir nuevos caminos en la aventura.

FINALIZANDO LA RONDA

Una vez resueltas las acciones y calculado su resultado será necesario narrar lo que está sucediendo en vuestra aventura: dependiendo de si las acciones han sido opuestas o no, deberéis narrar cada una de ellas y representarlas en la ficción.

Lógicamente todas las acciones comportarán un cambio en la situación de conflicto y un replanteamiento del mismo. Así pues, será el momento en que debéis decidir si queréis continuar con el conflicto extendido o abandonarlo.

Cuando se abandona un conflicto, este acabará con la victoria del oponente y la situación deberá narrarse dependiendo de las intenciones que estén marcadas en este preciso momento.

Cabe destacar que, aunque explicaremos el concepto de daño más adelante, si uno de los participantes recibe un nivel de daño 7 o más, este se verá obligado a retirarse obligatoriamente del conflicto demasiado herido o cansado para continuar en el mismo. Cuando esto suceda, el destino se encontrará en manos del ganador del conflicto y podrá optar incluso por acabar con la vida del rival. Pero recordad que os encontráis en un juego de aventuras donde la gente malvada tiende a capturar con vida a los aventureros y en el que incluso los personajes más despiadados han llegado a sobrevivir a las peores situaciones tan solo para volver más adelante cuando todo el mundo los dados por muertos.

Así pues, cuando uno de vuestros personajes se deba retirar del conflicto, este no morirá a no ser que la situación sea tan específica que el único resultado posible sea la muerte del mismo: incluso una trampa de paredes que esté a punto de aplastar a vuestros personajes puede ser detenida por quien la ha preparado simplemente porque prefiere mantener con vida a los personajes un poco más de tiempo.

Algunos jugadores podrán optar por jugar de forma suicida sabiendo que el personaje no morirá por tratarse de un juego heroico. Pensad que en ocasiones los aventureros se sacrifican por el bien del grupo y por eso el Guía de Juego es libre de interpretar el resultado de abandonar un conflicto para reinterpretar el resultado del mismo si uno de vosotros abusa demasiado del sistema.

Por otro lado, en caso de que el conflicto no acabe, los participantes comenzarán una nueva ronda retornando a la fase de negociación siguiendo con la intención inicial si no ha ocurrido nada que permita el cambio de la misma.

5.3 Acciones especiales en un conflicto

Existen algunas acciones que por su naturaleza no provocan daño ni dan dados de bonificación.

Normalmente estas acciones están relacionadas con los secretos: permitir atacar a un enemigo sin provocar ningún tipo de daño, crear un efecto que no provoca daño directamente ni da dados de bonificación... Este podría ser el caso de verter veneno en una daga para convertirla en un efecto de «Daga envenenada».

En general estas acciones ocuparán un turno dentro de los conflictos extendidos, a no ser que se diga lo contrario si se trata de un secreto, y deberán superar una prueba de habilidad en caso de que sea necesario.

Cabe decir que las acciones especiales pueden ser opuestas de la misma manera que las acciones normales. Así pues, por poner un ejemplo, el uso de un conjuro que proporciona una armadura a su lanzador, podría ser interrumpido por uno de vuestros aventureros si encontrara el método adecuado para conseguir su objetivo.

Es necesario recordar que todas las acciones dentro de un conflicto deben tener un efecto concreto: ya sea provocar daño, otorgar dados de bonificación, oponerse al contrario o establecer un efecto. Otras acciones como hablar, moverse o llevar a cabo acciones sin un propósito conciso se llevarán a cabo después de haber resuelto una ronda del conflicto de forma independiente.

5.4. ¿Y cuando seáis más de dos?

Muy frecuentemente no os encontraréis solos en un conflicto. Después de todo tendréis otros compañeros a vuestro lado y, cuando menos, Orn u otro Héroe os acompañará durante vuestras aventuras.

Cuando varios personajes participen en un conflicto extendido, las cosas cambiarán un poco, aunque los pasos a seguir son básicamente los mismos.

En primer lugar, durante la fase de negociación, todos los participantes en un conflicto de-

beréis determinar cuál es vuestro objetivo o interés y la acción correspondiente en el mismo. Así pues, defenderse de un ataque físico se llevará a cabo contra un objetivo en particular mientras que convencer a un auditorio de la inocencia del prisionero capturado injustamente irá en contra de todos los que lo consideran culpable.

Una vez acabada la fase de negociación puede suceder que una de las partes acabe atacando o recibiendo ataques por parte de múltiples participantes en el conflicto. En este caso se deberá usar un poco la lógica a la hora de resolver el mismo.

Pongamos por caso que uno de vosotros está siendo atacado por un bandido. Podría ser que uno de vuestros compañeros decidiese que su acción sea protegeros del ataque. En esta situación, por poner un ejemplo, se podría decir que el personaje defensor fuese quien recibiese el daño en caso de que el bandido superase la defensa de vuestro compañero.

Otra situación particular podría darse cuando un ataque pudiese afectar a diversos objetivos. En estos casos el resultado de la prueba de habilidad se comparará de forma individual con cada uno de sus objetivos. Así pues, si un mago está lanzando una bola de fuego a vuestro grupo y obtiene un resultado de Admirable (4), aquellos que hayáis decidido llevar a cabo una acción defensiva os podréis oponer intentando reducir este resultado y disminuyendo el daño que pueda recibir vuestro personaje. Por contra, los personajes que no hayan declarado ninguna defensa, recibirán todo el daño por completo.

Podría ser que, de la misma manera, una defensa pudiese superar múltiples ataques de varios atacantes: dejar caer la reja de hierro de un castillo podría parar la carga del ejército enemigo, por poner un ejemplo.

Como veis existen múltiples situaciones y sería imposible describir todas y cada una de ellas. En esas situaciones, se deberá negociar durante la primera fase del conflicto cuáles serán los efectos de cada una de las acciones antes de realizar cualquier tirada.

Como siempre, en caso de que no haya acuerdo, será el Guía de Juego quien tendrá la última palabra durante el mismo.

Cabe decir que las acciones que proporcionan datos de bonificación podrán servir para otorgar los mismos a personajes que actúan en la misma ronda. De esta manera, si se trabaja en grupo, los

conflictos se resolverán más fácilmente a vuestro favor: si se llega a siete puntos de daño en un conflicto, a pesar de no haber marcado los anteriores, este se considerará vencido. Pero no os preocupéis, os lo explicaremos un poco más adelante.

Por último, cuando una acción defensiva de contraataque se opone a diversos personajes, la acción solo generará dados de bonificación comparándola con la del resultado más alto de los oponentes.

5.5. Los efectos dentro de los conflictos

A medida que se desarrollan los conflictos puede suceder que efectos ya preparados formen una parte activa dentro de los mismos ya sea como obstáculo o como ayuda vuestras acciones.

Imaginad por ejemplo que vuestro personaje, después de haber sido capturado, quiere escapar de la prisión en la que se encuentra atrapado. Normalmente una prisión sería tratada como un efecto pasivo que se podía ignorar si no se interactuase con ella. Por el contrario, si intentáis forzarla, romperla o hacer cualquier cosa con ella se convierte en algo activo contrario vuestras acciones.

Cuando un efecto impide vuestras acciones no deberá realizarse tirada para el mismo, sino que deberéis usar su valor directamente. Por ejemplo, unos Barrotes de prisión (V) 3 usarán el valor de «3» cuando los intentéis romper.

Por otro lado, cuando provoquéis daño de forma coherente contra un efecto, lo que haréis será restar este daño al valor del efecto. Así que, si intentáis forzar los barrotes y obtenéis un resultado de 4 en la prueba de habilidad en el ejemplo anterior, los barrotes pasarán a tener un valor de 2 (4-3=1 que se restan del valor inicial del efecto 3-1=2). Recordad siempre que las acciones que provocan daño deben ser coherentes: sería poco útil que intentaseis provocar daño a los barrotes convenciéndolos de que os dejen pasar.

Por último, es necesario comentar que cuando un efecto entre en acción, su propietario deberá decidir si quiere que su efecto sea opuesto y cause daño o por el contrario prefiere que sea paralelo y otorgue dados de bonificación. Cabe decir que esta elección debe ser consecuente con el efecto: una trampa que lanza un dardo envenenado difícilmente concederá dados de bonificación. En cambio, una habitación preparada con aceite al que prenden fuego mientras lucháis contra vues-

tro amigo podría o bien causar daño o bien dar bonificaciones ya que el enemigo se encuentra en una situación ventajosa.

En otras ocasiones puede suceder que efectos ya preparados se pongan de vuestro lado. En caso de que esto suceda podéis utilizar su efecto como dados de bonificación en vuestras tiradas. Eso sí, recordad que los efectos se van gastando y deteriorando a medida que se usen los dados de bonificación.

Así pues, por ejemplo, si os encontráis defendiendo un poblado durante una batalla en la que previamente habéis motivado a la gente del pueblo para que luche a vuestro lado «Campesinos motivados (R) 4», podéis usar esto de bonificación siempre y cuando los campesinos se conviertan en elementos activos en el conflicto. En el caso de querer escalar una pared, no podréis usar estos dados. En cambio, si estáis combatiendo a los bandidos que atacan el pueblo, podréis contar con la ayuda de los campesinos.

5.6 Los conflictos extendidos en solitario

Cuando convertís un conflicto en solitario simple en un conflicto extendido, la resolución del mismo es bastante trivial: tan solo deberéis conseguir una tirada de éxito de daño para ganarlo ya que después de todo no os estáis enfrentando a nada.

Imaginad que vuestro personaje está intentando forjar una espada y después de fallar la tirada básica decide convertirlo en un conflicto extendido. A pesar de que en un primer momento puede parecer extraño convertir esta prueba en un conflicto extendido, podríais argumentar que esta espada es totalmente necesaria para vuestro personaje ya que la necesita para luchar contra los enemigos. Bien, ¿por qué no? Convertimos el conflicto simple en uno extendido.

En este caso deberéis superar la tirada básica con éxito para ganar este conflicto extendido.

Eso sí, id con cuidado. En el caso en el que consigáis un Fracaso (0) en la tirada, se considerará como si lo hubieseis empatabado. Tal y como se explicó anteriormente el empate implica el desgaste de vuestras pilas y la posibilidad de que el Guía de Juego incluya nuevos elementos que convierten el conflicto en algo mucho más complejo.

En este caso de la forja de una espada, el Guía de Juego podría optar por hacer entrar unos bandidos en el preciso momento en el que os encontréis en la herrería.



5.7. La estrategia puede llevarte a la victoria

Extender un conflicto es una buena idea cuando tengáis mala suerte u os veáis obligados a usar una habilidad que no disponéis: una vez estéis en un conflicto podéis aprovecharos de sus mecánicas para obtener situaciones que os sean propicias utilizando habilidades alternativas.

Por otro lado, las tiradas opuestas funcionan mejor con personajes con más aguante, mientras que para los grupos más fuertes deberéis buscar pruebas paralelas. Los dados de bonificación para vuestras propias pruebas solo son eficientes si planeáis ganar con unos pocos golpes potentes, quizás complementados por secretos.

Es necesario que aprendáis a escoger bien vuestros objetivos durante el conflicto. Frecuentemente podéis ganar una situación mucho más fácilmente si encontráis la manera de usar vuestras mejores habilidades de una forma creíble dentro del conflicto. Es posible incluso que, negociando con vuestros adversarios, consigáis encontrar una situación final en la que todos los bandos del conflicto consigan lo que quieren.

Recordad también que ir bien preparados con efectos es indispensable. Armas y armaduras os pueden ayudar durante los combates para resistir daños. Para estas situaciones también podéis crear efectos que os lleven a superar obstáculos de otra naturaleza.

Finalmente recordad que abandonar un conflicto no comporta una penalización directa contra vuestros personajes, sino más bien un efecto narrativo. A no ser que el único resultado de un conflicto sea la muerte, en ocasiones vale más la pena dejar correr un conflicto que agotar vuestros recursos intentando superarlo.

6. EL DAÑO

En este juego el daño es un concepto muy importante. Se trata más de un límite que se opone a las fuerzas de vuestro personaje que de algo físico. El daño que recibís os puede obligar a dejar una discusión o la búsqueda de algo que se encuentra escondido. Cuando hablamos de daño deberéis imaginaros todo el conjunto de aspectos que os podrían afectar negativamente: heridas, agotamiento mental, límite de tiempo para llevar a cabo una tarea...

Tal y como os hemos explicado durante este capítulo, únicamente podéis recibir daño a causa de efectos preparados, de secretos que así lo indiquen o cuando forméis parte en un conflicto extendido. En este último caso, si se trata de acciones paralelas en vuestra contra recibiréis daño dependiendo del éxito de la tirada obtenida por vuestro adversario. En cambio, durante las acciones opuestas, el daño se calculará en base a la diferencia entre los niveles de éxito de los participantes. En el caso de efectos será el Guía de Juego quien os deba proporcionar una indicación antes de intentar superarlos. Así pues, cuando intentéis superar escalando un efecto de Acantilado (V) 3, el Guía de Juego podría indicar que si caéis mientras intentáis realizar la prueba recibiréis un daño Moderado (V) 2.

Si miráis la ficha de personaje que encontraréis al final del libro, podréis comprobar que todos los personajes tienen un total de seis niveles de daño: tres niveles **Moderados** (1-3), dos niveles **Graves** (4-5) y un nivel **Crítico** (6). El sistema de anotar el daño es muy sencillo: solo debéis marcar la casilla correspondiente al éxito obtenido en vuestra contra con la inicial de la pila asociada a la habilidad que ha usado vuestro adversario. Por ejemplo, si un asesino ha usado la habilidad de Daga (V) y ha conseguido un grado de éxito Bueno (2), marcaréis la segunda casilla con la letra V. Si un diplomático, por contra, está intentando engañaros con Oratoria (R), y consigue un resultado de Grande (3), marcaría esta tercera casilla con la letra R. En el caso de que la casilla ya esté ocupada, marcaréis la siguiente disponible a la derecha de la misma. Cuando una fila esté completa empezaréis con la fila inferior a la misma.

Para efectos y secretos, estos tienen una pila asociada en su descripción. En caso de recibir daño por parte de estos, marcaréis la inicial de dicha pila.



6.1. Los efectos del daño

Cada nivel de daño provocará un efecto distinto en vuestro personaje.

Si anotáis daño en cualquiera de las tres primeras casillas, el daño Moderado, recibiréis un dado de penalización a la siguiente prueba de habilidad. En el caso de que recibáis más de un nivel de daño Moderado antes de realizar cualquier prueba, estos se sumarán hasta que realicéis dicha tirada.

Los niveles cuatro y cinco representan que vuestro personaje se encuentra en estado Grave. En este estado, todas las habilidades asociadas a la reserva marcada en estos niveles de daño tendrán una penalización de un dado. Cabe decir que, al contrario que en el nivel anterior, si recibís daño dos veces a la misma a reserva tan solo recibiréis un dado de penalización.

Finalmente, el nivel seis representa que vuestro personaje ha llegado a una situación Crítica. En este estado, cada vez que queráis realizar una acción, deberéis gastar un punto de la pila asociada a la habilidad que queréis usar que además contará con un dado de penalización.

Si en cualquier momento vuestro personaje recibe daño más allá del nivel crítico, os veréis obligados a abandonar el conflicto. Recordad que, pese a ello, en este juego quedar fuera de combate no significa la muerte. Vuestro personaje tan solo

morirá cuando haya una intención clara de acabar con su vida o sea la única solución posible ante una situación muy concreta.

Pensad también, como se ha explicado anteriormente, que os podéis retirar cuando queráis de un conflicto extendido. En ocasiones es mejor perder un conflicto que acumular niveles de daño que os pueden complicar las cosas en un futuro.

Una vez finalizado un conflicto extendido el daño se colapsará, es decir, pasará hasta el menor nivel posible. Así que, si tenéis marcadas las casillas 1, 3 y 6, una vez finalizado el conflicto extendido, el daño de la casilla 3 pasará a ocupar la casilla 2 y el de la casilla 6 pasar a ocupar la casilla 3.

En este punto es necesario aclarar algo muy importante. Durante la fase de acumulación de daño al nivel más bajo, también se moverá el daño que hayáis podido recibir a causa de efectos o tiradas fallidas antes de un conflicto extendido. Nunca podréis colapsar el daño recibido por efectos o secretos hasta que no participéis en un conflicto extendido. Por ejemplo, si durante vuestras aventuras habéis marcado la tercera casilla de daño Moderado a causa del efecto de una trampa, esta permanecerá marcada sin colapsarse hasta que vuestro personaje participe en un conflicto extendido. Así pues, si vuestro personaje hubiera superado el conflicto sin recibir daño alguno adicional, la casilla se colapsaría de la tercera posición a la primera.

6.2 Curar el daño

Existen diversas maneras de curar el daño: con pruebas de habilidad y por curación natural.

La curación natural es sencilla: deberéis rebajar casillas de daño invirtiendo puntos de la pila adecuada. Para eliminar un daño Moderado (2) de Vigor, deberéis invertir dos puntos de la pila de Vigor. En caso de que no dispongáis de suficientes puntos para trabajar todo el nivel de daño de golpe, lo podréis hacer de forma parcial siempre y cuando la casilla resultante final de restar los puntos invertidos a nivel de daño esté libre. Podrías invertir un punto de la pila para pasar el nivel Moderado (2) a Moderado (1) y posteriormente, en otra ocasión, acabar de curar el daño usando un nuevo punto.

Cabe decir que la curación natural solo podrá llevarse a cabo entre escenas, ya que se supone que

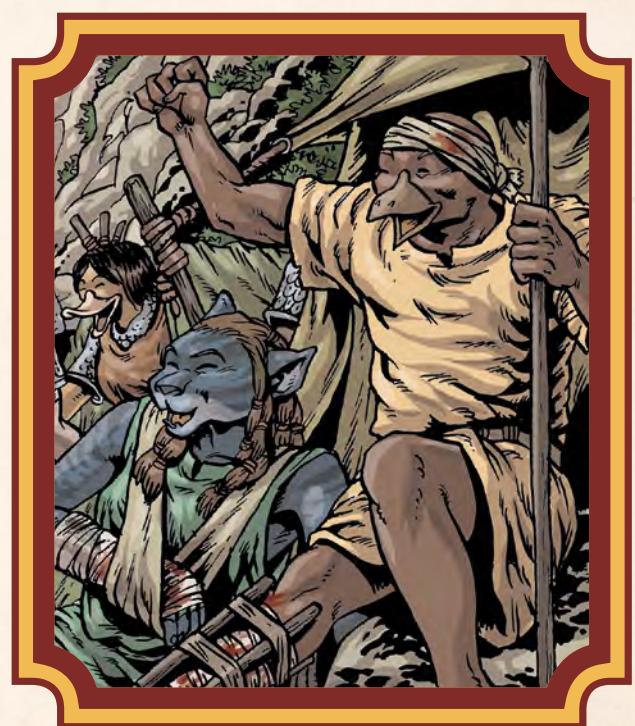
necesita cierto tiempo para tener efecto. ¡Sería sorprendente que alguien se curara de forma natural en mitad de un combate!

Si optáis por curar el daño con una habilidad, se deberá realizar una prueba con una habilidad adecuada. Por ejemplo, Primeros auxilios (**R**), podría ayudar a recuperar el daño de la pila de Vigor, la habilidad de Convencer (**I**) podría ayudaros a recuperar puntos de la pila de Instinto, la habilidad de Aconsejar (**R**), podría recuperar niveles de la pila de Razón. Existen muchas habilidades que, bien argumentadas, podrían ayudar a recuperar daño de una o diversas pilas. Es positivo que os esforcéis en intentar explicar el motivo de por qué una habilidad en concreto puede ayudar a curar el daño de una pila.

Una vez hayáis realizado la tirada podréis borrar un único daño del mismo nivel que el resultado de la tirada o inferior. Si todos los niveles de daño son superiores al nivel obtenido en la tirada no podréis realizar la curación. Recordad que el daño no se colapsará a pesar de quedar casillas libres hasta que participéis en un conflicto extendido.

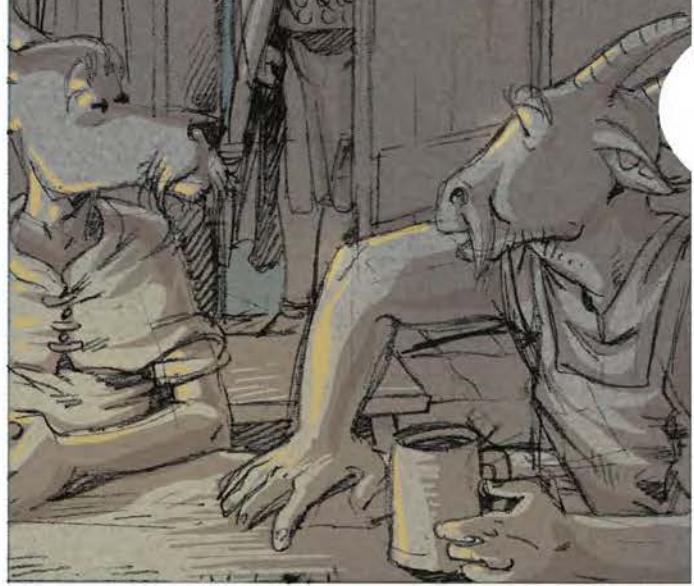
Tan solo se podrá recibir este tipo de curación una vez por pila y por escena. Además, únicamente se podrá curar un personaje con una habilidad en concreto en una única ocasión por sesión.

Si queréis curarlos en diversas ocasiones durante la misma sesión de juego deberéis pensar nuevos usos a las habilidades de los que disponéis.

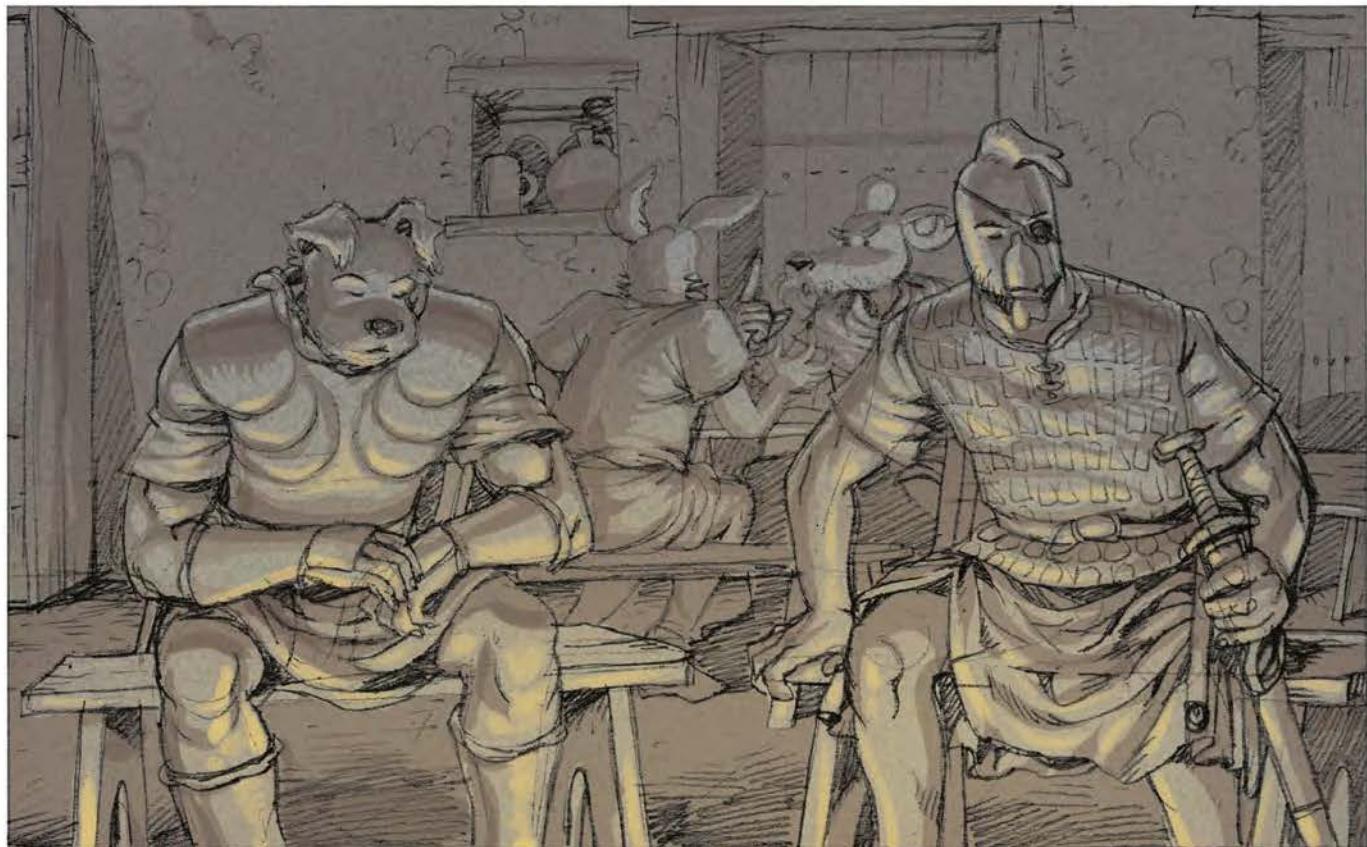
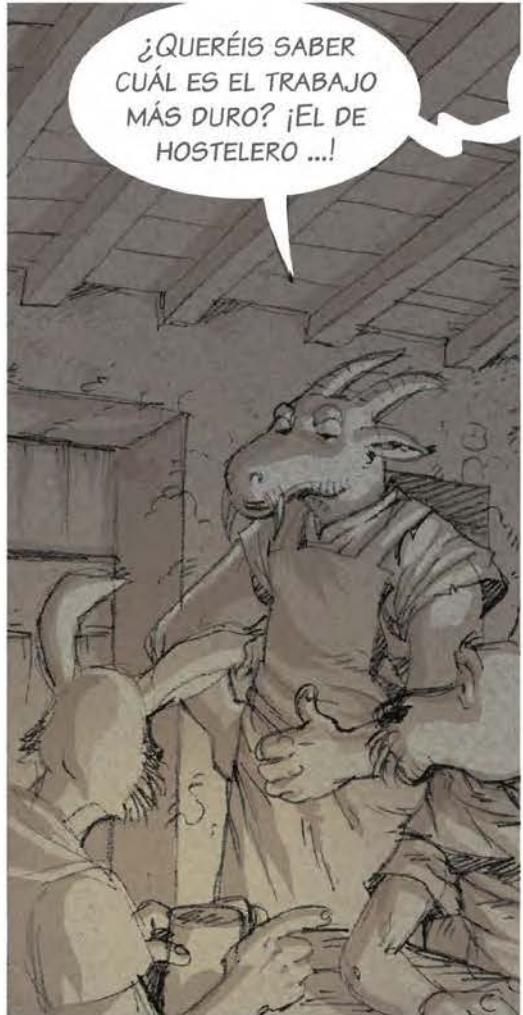


















ORZ

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 4 El Héroe



EN ESTOS MOMENTOS YA DEBERÍAIS saber que este juego de rol trata de narrar las aventuras de los compañeros de Orn, uno de los Héroes más famosos de Sepdentrión. Aunque vosotros como jugadores interpretaréis el papel de estos, también deberéis guiar al personaje de Orn durante estas aventuras.

1. ORN, UN PERRO PASTOR BIEN PREPARADO

Un buen primer paso para conocer a Orn, es conocer su historia, su carácter y sus habilidades.

1.1. Historia de un Héroe

Orn es un perro pastor que nació en Arsa el año 1160. Vivió una infancia muy plácida y tranquila en Gurb, una pequeña ciudad en mitad de las montañas. Es hijo de una pastora y un herrero de la ciudad y, en un primer momento, tuvo una vida muy normal con sus padres y hermanos.

Cuando cumplió 14 años, Orn vivió una de sus experiencias más terribles, pues en él despertó la maldición del Berserker por primera vez. Esta maldición, que tan solo uno de cada diez mil habitantes sufre, lo hizo entrar en un estado de furia sin control atacando a cualquier persona que se le acercase.

Según la tradición de la gente de las montañas, todo aquel que sufriese ataques de furia debía ser exiliado pues la convivencia con ellos era demasiado peligrosa. Sin poder llevar una vida normal, Orn se vio automáticamente rechazado por su propio pueblo y se trasladó a una cabaña aislada. Solo, abandonado por los suyos, poco a poco se fue convirtiendo en una persona salvaje que no se quería acercar a nadie. En esta situación Orn decide contemplar este aislamiento como algo beneficioso: piensa en lo que ha hecho y en lo que podría llegar a hacer, medita, e intenta reparar su espíritu quebrantado.

Tres meses después, durante los cuales se mantuvo completamente incomunicado, conoció a la famosa felina Dos Espadas. Este encuentro no fue fruto del azar. La tradición marcaba que los familiares y vecinos del exiliado se pusieran en contacto con otro Berserker del pueblo o de las cercanías, que ya hiciese vida fuera de la comunidad, para pedirle que recogiese al joven exiliado. La primera en responder a la llamada fue Atze, que ya conocía a Orn de pequeño. Esta lo recogió como si fuera parte de su propia familia y su relación fue





tan cercana que Orn la acabaría llamando tía. Dos Espadas, como gran maestra guerrera que era, lo entrenó en el arte de la guerra durante tres años convirtiendo al joven en un guerrero formidable.

Su felicidad duraría poco, pues el año 1177, durante el sitio de Barka, Dos Espadas murió y Orn salió con vida a duras penas. La experiencia lo dejó muy traumatizado y sin saber qué hacer se convirtió en un mercenario y más tarde en bandolero. Comenzó actuando únicamente contra antiguos enemigos, pero pronto la vida dura y arisca de bandolero lo empujó cometer actos poco lícitos de manera indiscriminada.

El año 1179, el grupo de bandoleros de Orn se topó con un misterioso felino. Cuando le asaltaron, este mató o incapacitó al resto de bandoleros. Cuando tan solo quedaba Orn en pie, este entró en estado de Berserker. El viajero, a pesar de ser un anciano, derrotó a Orn con suma facilidad. El misterioso felino, un guepardo para ser exactos, se presentó como un Gran maestro que, no solo le ofreció convertirse en un guerrero todavía más notable, sino que le aseguró poder ayu-

darlo a controlar parcialmente su furia Berserker y reconducir su vida a algo más positivo.

Después de viajar durante cuatro años por el Imperio de los Grandes ftelinos, el entrenamiento finalizó y consiguió una de las famosas corazas felinas. Estas corazas, cuentan con una gran resistencia a pesar de su peso ligero, y únicamente se entregan a los guerreros más reconocidos por parte de los felinos.

En el año 1183, Orn regresa a Oretania. Durante este año Orn vivió dos grandes aventuras. En primer lugar, conoció a un dragón e incluso consiguió tener tratos con el mismo, siendo una de las pocas personas que no ha perdido la vida después de conocer a una de estas grandes bestias. En segundo lugar, consiguió encontrar al causante de la muerte de Dos Espadas y, a pesar de estar a punto de acabar con su vida para cumplir su venganza, lo dejó escapar al darse cuenta de que ya no es un asesino.

El año 1184, Orn comenzó a vivir una serie de aventuras con la compañía de una búho historiadora de los nocturnos de nombre Aconis. Durante sus viajes, Orn pudo descubrir muchas cosas sobre el pasado de Sepdentrion y maduró como persona queriendo reparar todo el mal que causó durante su vida anterior. Durante esta etapa Orn conoció a muchos compañeros que pasaron a formar parte de su vida de forma intermitente convirtiéndose tanto en amigos como en enemigos con el paso del tiempo.

Actualmente Orn continúa sus viajes intentando descubrir una cura para la maldición de los Berserker al mismo tiempo que intenta descubrir la razón de la misma.

Es precisamente durante sus últimas aventuras cuando Orn se encuentra por primera vez con un peligroso felino Nigromante de nombre Raist de Lin que busca la inmortalidad a cualquier precio. Después de pararle los pies en un poblado en el que extraía la vida de sus habitantes con sus malvadas artes, el Nigromante se ha convertido en un poderoso enemigo para el Héroe. Desde entonces, en múltiples ocasiones, ha tenido que enfrentarse a terribles enemigos en tenebrosos sucesos que se han desarrollado por todo el territorio, descubriendo en los mismos la implicación del Nigromante, que ha jurado acabar con la vida del perro.



ORN, EL HÉROE

A continuación, podéis encontrar la ficha de Orn en la época actual.

Nombre: Orn de Arsa. **Especie:** Perro pastor.
Cultura: Diurnos. **Concepto:** Héroe.

Pila de Vigor: 6 **Pila de Instinto:** 4 **Pila de Razón:** 4

Renovación de las pilas más afines:

- ✿ **Vigor:** practicar el combate usando dos espadas para estar en forma.
- ✿ **Instinto:** pasar tiempo con los insectos, en especial con los caracoles y las mariquitas.
- ✿ **Razón:** contar historias vividas por él o por conocidos cercanos.

Habilidades:

Aguantar (**V**): 4, Reaccionar (**I**): 2, Resistir (**R**): 2, Lucha con espada (**V**): 3, Atletismo (**V**): 3, Bastones (**V**): 2, Defensa con escudo (**V**): 2, Alerta (**I**): 2, Duelista (**V**): 2, Conocimiento de los no-muertos 2, Narrar (**R**): 1, Experiencia en Combate (**I**): 1, Primeros Auxilios (**R**): 1, Tratar Insectos (**I**): 1, Camuflaje (**I**): 1, Forestal (**V**): 1, Trabajos de fuerza (**V**): 0.

Secretos:

Entrenamiento felino:

Orn ha recibido un entrenamiento por parte de los felinos que le permite añadir un dado de bonificación por cada punto que gaste de la pila de Vigor cuando esté luchando usando dos espadas a la vez sin estar limitado a un punto como el resto de habilidades.

Analizar el enemigo:

Si Orn realiza con éxito una prueba de Experiencia en combate (**I**), puede descubrir de un adversario uno de los siguientes datos por cada grado de éxito: mejor habilidad de combate y su valor, valor de una habilidad específica o la puntuación de Vigor o la de Instinto del mismo.

Secreto del Berserker:

Cuando Orn falle cualquier tirada de Razón, entrará en un estado de furia en el que no sabrá distinguir amigos de enemigos y atacará a lo que tenga más cerca, quien haga ruido o quien intente dañarle. Esta transformación no es instantánea y se alargará a lo largo de un turno durante el cual no podrá hacer otra cosa que acumular furia en él.

En este estado ganará un dado de bonificación a todas las habilidades de Vigor y uno de penalización a todas las habilidades de Razón. Por otro lado, será inmune a los efectos de cualquier daño provocado por habilidades de Vigor.

Para salir del estado de Berserker deberá superar un efecto de Berserker (R) 4. Para conseguirlo, los compañeros del Héroe podrán intentar calmarlo o reducirlo físicamente. Si en algún momento Orn ataca a cualquier compañero, durante su siguiente fase de negociación, tendrá derecho a realizar una tirada de Resistir (R) con su dado de penalización. Esta tirada se considerará independiente a cualquier otra acción que haga durante su turno y servirá para intentar disminuir el efecto de este secreto.

Secreto del escribano:

Orn ha aprendido a leer y escribir durante sus aventuras.

Claves:

Clave de la conciencia:

- ✿ Cada vez que ayude a alguien que no pueda hacer las cosas por sí mismo (1).
- ✿ Cada vez que defienda a alguien que está en peligro y no se puede defender (2).
- ✿ Cada vez que auxilia a alguien completamente desvalido y le cambie la vida de forma que se pueda valer por sí mismo (5).
- ✿ Impedimento: ignorar la petición de ayuda de alguien que realmente lo necesita.

Clave del Berserker:

- ✿ Caer en estado de Berserker (1).
- ✿ Salir del Estado de Berserker sin haber causado grandes daños (2).

- ✿ Descubrir una pista importante que ayude a encontrar el origen de los Berserker o su cura (5).

- ✿ Impedimento: caer en Estado de Berserker varias veces durante un corto espacio de tiempo. Por ejemplo, en una semana.

Clave del enemigo, Raist de Lin:

- ✿ Descubrir la implicación del Nigromante en algún suceso (1).
- ✿ Derrotar a uno de los subordinados directos del Nigromante con cierta importancia (3).
- ✿ Enfrentarse directamente al Nigromante y sobrevivir a la batalla (5).
- ✿ Impedimento: desentenderse de un problema causado por el Nigromante o sus secuaces.

2. EL HÉROE EN JUEGO

Es importante que tengáis en cuenta que la historia se moverá alrededor de Orn. Por tanto, si uno de vosotros decide abandonarlo e irse por su lado, saldrá del ámbito de la partida y de la historia debiendo dejar el personaje y creando a continuación uno nuevo que se adapte a la historia que se está narrando.

Como es lógico, tal y como habéis visto durante la creación de vuestros personajes, tendréis vuestros propios objetivos, que por supuesto diferirán de los objetivos de vuestros compañeros y del propio Orn. Es por ello que, como parte del juego, deberéis convencer a Orn para que se mueva hacia donde vosotros queréis y que os ayude a completar las claves de vuestros personajes.

Orn, como tal, es un personaje que será interpretado entre todos los jugadores con la ayuda del Guía de Juego que será la mayor parte del tiempo su voz y su conciencia.

Como habéis podido comprobar en este mismo capítulo, Orn tiene una personalidad y objetivos propios. Es por ello que, si queréis convencerlo para que os ayude a conseguir vuestras metas, deberéis ganaros su respeto y su amistad.

Para marcar vuestra relación con el Héroe y saber qué peso tiene vuestra opinión para guiar los pasos de Orn deberéis usar los Puntos de afinidad y los Puntos de amistad.

3. LA AFINIDAD CON ORN

Orn es sin duda un gran Héroe bonachón. A pesar de ello, no se puede considerar que sea tonto. Es por este motivo que, aunque por su carácter de intentar ayudar a los necesitados, no pondrá su vida en peligro por completos desconocidos.

La puntuación de afinidad es una medida para marcar la empatía que tiene Orn hacia vuestros personajes. A medida que paséis tiempo con él y le ayudéis a conseguir sus propias metas, vuestra afinidad con el Héroe irá creciendo. Por otro lado, si os interponéis en su camino obstaculizándole en sus propósitos o abusáis de su ayuda, vuestra afinidad irá disminuyendo y por lo tanto será más difícil que Orn os ayude en un momento dado.

Ganar **Puntos de afinidad** es bastante sencillo.

Tal y como habéis podido ver, Orn dispone de un conjunto de claves que se corresponden con sus objetivos. Al igual que sucede con vuestros personajes, estas claves representan sus metas personales. Del mismo modo que vosotros ganáis experiencia cumpliendo los distintos puntos de vuestras claves, ganaréis afinidad cada vez que ayudéis a Orn a cumplir sus propios objetivos. Cada una de las claves de Orn está dividida en distintas acciones que suponen un grado de resolución en cada meta. Al lado de cada una de estas acciones se encuentra anotado un valor numérico que hace referencia a su dificultad y a la ayuda que supone a Orn. Así pues, cada vez que cumpláis o ayudéis a cumplir una de estas acciones ganaréis tantos Puntos de afinidad como el valor indicado en las mismas.

Un segundo método para ganar Puntos de afinidad es viviendo escenas con Orn. Estas escenas, además de servir para desarrollar vuestra empatía con el Héroe, pueden ser un buen momento para cargar las pilas de vuestros personajes, realizar una pequeña pausa en la aventura o incluso curar vuestras heridas. Por cada escena que se desarrolla pasando tiempo con Orn y afianzando vuestra relación en la ley dos Puntos de afinidad. Cabe decir que este método de ganar afinidad tan solo podrá ser usado una vez por personaje en cada sesión de juego.

Finalmente, la tercera manera de ganar Puntos de afinidad será durante los conflictos extendidos. Orn, como personaje presente dentro las aventuras que viviréis, tomará parte en las mis-

mas. Al tratarse de un elemento activo, se meterá en problemas y participará de forma activa en los vuestros, colaborando en la resolución de los conflictos extendidos. Durante estos, Orn no siempre saldrá bien parado de todas las situaciones y necesitará de vuestra ayuda. Así pues, podréis ganar dos Puntos de afinidad durante un conflicto extendido si en el mismo realizáis algún tipo de acción para apoyar las tiradas de Orn o si le ayudáis de forma activa en alguno de los problemas en los que se puede encontrar ya sea defendiéndolo de ataques o evitando que sea derrotado por algún adversario, persona o efecto. Nuevamente este método de ganar Puntos de afinidad tan solo se podrá usar una vez por personaje y sesión de juego.

La afinidad, no obstante, también se puede perder. Cada una de las claves de Orn posee un impedimento. Estos representan la personalidad de Orn y su forma de pensar. Llevar a cabo cualquiera de estas acciones causaría en el Héroe una gran tristeza. Es por este motivo que, si cualquiera de vosotros motiva o provocar de alguna manera que cualquiera de estos impedimentos sucedan, perderá cinco Puntos de afinidad con el Héroe.

4. PEDIR AYUDA AL HÉROE

Tener afinidad con Orn supone haber ganado cierta confianza, haber conseguido crear un lazo con él, haber convivido cierto tiempo conociéndolo y convirtiéndose en parte importante de su vida.

Es por este motivo que los Puntos de afinidad os servirán para conseguir que Orn se ponga de vuestro lado y os ayude en momentos puntuales. De esta manera, después de realizar una tirada y quedarnos con los tres dados pertinentes, podréis utilizar un Punto de afinidad para conseguir un dado de bonificación especial. Este dado se tirará a continuación por separado y sustituirá el más negativo de los tres que ya tenéis sea cual sea el resultado del dado de bonificación. Este resultado deberá narrarse interpretando que Orn, de alguna manera, os ha ayudado en vuestra acción, aunque no siempre será de gran ayuda. Además del coste del Punto de afinidad, Orn deberá restar un punto de la pila relacionada con la habilidad que estáis usando. Por lo tanto, si a Orn no le quedan puntos de la pila, no podrá echaros un cable.

Por ejemplo, imaginad que lanzáis cuatro dados para realizar una prueba de Buscar (I) (tres dados base +1 dado de penalización debido a que una espesa niebla está cubriendo todo el terreno). Despu s de realizar la tirada obten s ■, +, ■, ■. Como ten s un dado de penalizaci n os quedar s con el resultado ■, ■, ■. Con este resultado probablemente fracasar s la prueba, as  que le ped s a Orn que os eche un cable para buscar a vuestra presa. A continuaci n, gast s un Punto de afinidad con el H roe, le rest s a Orn un punto de la pila de Instinto y lanz s el dado de bonificaci n especial. Este muestra un resultado de +, por lo que lo sustitu s por el dado m s negativo, uno de los ■. As  pues, el resultado de la tirada ser  finalmente ■, +, ■. No es la mejor tirada del mundo, pero por poco que teng s es un rango de Competente, ya habr s superado la tirada.

Pensad que no siempre saldr n las cosas bien. Imaginad que despu s de haber separado los tres dados en una tirada os qued s con un resultado de ■, ■, ■. Dif cil, pero no imposible. Decid s utilizar la ayuda de Orn y al tirar el dado de bonificaci n especial obten s un ■. Esto sustituir  uno de los ■ por un ■ empeorando la tirada. Es mala suerte, pero puede llegar a pasar.

Aunque parece que en la gran mayor a de ocasiones la ayuda de Orn solo comportar  cosas positivas, esta intervenci n tendr  un precio

adicional. Cuando un H roe de la talla de Orn se pone en acci n, destaca entre la poblaci n m ndana y acostumbra a atraer las fuerzas del mal. As  pues, por cada Punto de afinidad que gast s pidiendo ayuda a Orn, el Gu a de Juego ganar  un Punto de oscuridad.

Los **Puntos de oscuridad** son una pila especial que el Gu a de Juego podr  us r en las tiradas en las que intervenga Raist de Lin, cualquiera de sus siervos, o fuerzas de la oscuridad de gran presencia como si fuesen dados de bonificaci n. Al igual que las pilas normales, a no ser que alg n personaje tenga alg n secreto un efecto que se lo permita, solo se podr  gastar o un punto de la pila como dado de bonificaci n en una tirada en concreto.

Pensad que los puntos de pila de Orn son limitados, as  como vuestros Puntos de afinidad. Si abus s de Orn en todo momento, no dispondr s de su ayuda cuando m s lo necesit s. Por otro lado, es l gico pensar que, para pedir ayuda al H roe, lo deber s de tener cerca. Con todo, si pens s alguna forma resolutiva de hacerlo intervenir, aunque se encuentre separado de vosotros, ser s capaces de usar vuestra afinidad con el: ¿record s aquel d a en el que os estab s entrenando juntos y os ense n aquella finta para atacar por el flanco a un enemigo?

Adicionalmente, la ayuda de Orn nunca podr  subir el resultado de una prueba de habilidad por encima de seis.



5. SALVADO EN EL ÚLTIMO MOMENTO

Muy probablemente, tarde o temprano, os encontráis en una situación en la que os jugaréis muchas cosas y todo se decidirá por fruto del azar de los dados. Aunque sois aventureros bien preparados, las cosas no siempre saldrán bien y aunque la ayuda de Orn podría servir, en ocasiones no será suficiente.

Pero si pensáis en libros o películas de aventuras, los Héroes siempre acostumbran a salvar a sus compañeros en el último momento. Orn no podía ser menos, y si tiene cierta afinidad con vosotros, puede que aún sea posible salvar una mala situación.

Si justo después de realizar una prueba decidís gastar más de un Punto de Afinidad con Orn, en lugar de tan solo uno, el Héroe hará un esfuerzo considerable para ayudarlos a salir de un mal paso. Por cada dos puntos de afinidad que gastéis recibiréis un dado especial que, al contrario de lo que sucedía cuando únicamente utilizabais uno, tan solo sustituirá aquellos dados que sean más negativos que estos dados especiales. Orn deberá continuar gastando un punto de la pila adecuada por cada dado especial que generéis y el Guía de Juego obtendrá tantos Puntos de oscuridad como Puntos de afinidad hayáis gastado.

Así pues, imaginad que estáis caminando por un puente muy inestable que cruza un río de magma. Caer del puente podría suponer la muerte de vuestro personaje. Después de realizar una tirada de Atletismo (**V**), de la cual tan solo tenéis un escaso rango de Novato (0), obtenéis un resultado de **■**, **■**, **■**. Un Fracaso total y absoluto. Si os fijáis, aunque pidáis ayuda de Orn, tan solo podríais acabar sustituyendo uno de los negativos por un dado en blanco o positivo. Ni siquiera con la ayuda de Orn podríais acabar superando la tirada. Por este motivo decidís ser salvados en el último momento por Orn invirtiendo un total de seis Puntos de afinidad. Después de restarle tres puntos a Orn en la pila de Vigor y acumular seis puntos a la pila de Puntos de oscuridad del Guía de Juego, lanzáis tres dados especiales obteniendo un **+**, un **■** y un **■**. Como el dado negativo no mejora en nada la tirada procedéis a descartarlo. A continuación, sustituís el dado **■** por uno de los **■** originales, y el dado **+** por el otro **■** para obtener un resultado final de **+**, **■**, **■**. La intervención en el último momento de Orn os ha salvado de una muerte prácticamente segura.

De la misma manera que pasaba en el caso anterior, deberéis narrar de alguna manera la intervención directa de Orn en la situación en la que se encontráis. Al contrario que en el caso anterior, la presencia física de Orn en la escena será necesaria para poder ser salvados en el último momento. En el caso del puente, por ejemplo, podréis narrar como en el instante en el que perdéis el equilibrio y comenzáis a caer al abismo de llamas, Orn se lanza hacia vosotros y os sujetá la mano en el último momento.

Ser salvados de esta manera no es algo que se haga a la ligera. Orn tan solo lo hará cuando estéis en una situación de verdadera necesidad. Es por este motivo que después de ser salvados en el último momento, el personaje salvado queda incapacitado: habrá recibido una herida demasiado grave que no le permitirá realizar grandes esfuerzos, estará demasiado asustado para poder realizar cualquier acción o sencillamente habrá perdido el control de su propia mente cayendo redondo al suelo.

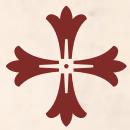
En el momento en que uno de vosotros queda incapacitado por haber sido salvado en el último momento, el personaje se retirará del juego por lo que resta de sesión o hasta que os encontráis en una situación de calma total en la que el personaje se pueda recuperar sin ningún tipo de prisa o de presión.

Con todo, el jugador no se quedará sin poder participar en la partida, al contrario, pasará a ser quien controla Orn de forma activa interpretando al Héroe que hará todo lo posible para ayudar al resto de sus compañeros a la vez que intenta poner a salvo al compañero incapacitado.

Cabe destacar que mientras Orn esté controlado por uno de los jugadores después de haber salvado a alguien, el resto no podrá usar sus Puntos de afinidad para pedir ayuda a Orn o ser salvados en el último momento.

Jugar en el papel de Orn es una tarea importante. Después de todo es un Héroe. Es por eso que si en algún momento el Guía de Juego considera que estáis realizando acciones que van contra su naturaleza de Héroe, os podrá retirar el control del personaje obligándoos a esperar a que vuestro personaje se recupere y haciéndoos perder tantos Puntos de afinidad como crea conveniente.

Recordad pues, que para ser salvados en el último momento deberéis utilizar dos Puntos de afinidad por cada dado de bonificación que queráis



DOS
GUERRERS
RODAMONS.
COMPARTINT
EL SOPAR.
© QUIM BOU'ON
AMB ADMIRACIÓ
CAP AL SENSEI
SAKAI

conseguir. También deberéis gastar un punto de la pila adecuada de Orn por cada dado que consigáis. Por su parte el Guía de Juego ganará tantos Puntos de oscuridad como Puntos de afinidad gastéis. Por último, será necesario que Orn esté presente en la escena y después de realizar la tirada de bonificación, sea cual sea el resultado, vuestro personaje quedará incapacitado durante lo que queda de sesión o hasta que podáis narrar una escena en la que este pueda recuperarse sin ningún tipo de prisa o peligro.

6. LA AMISTAD CON ORN

Después de pasar algún tiempo con Orn y haber ganado cierto nivel de afinidad es fácil pensar que surja verdadera amistad con el Héroe. Esta será la que permita a vuestros personajes poder influenciar en las acciones del Héroe poniéndolo de vuestro lado a medida que intentáis conseguir vuestros objetivos.

Para conseguir un **Punto de amistad**, deberéis invertir un total de diez Puntos de afinidad. Estos puntos, al contrario que en los casos anteriores, no generarán ningún Punto de oscuridad.

La puntuación de amistad puede parecer poca cosa en un principio, ya que únicamente afectará a la toma de decisiones por parte de Orn, pero cuanta más amistad tengáis con el Héroe, más fácil será que os ayude a conseguir vuestros objetivos particulares.

7. TOMAR DECISIONES

En la mayoría de ocasiones Orn no estará controlado por ningún jugador en concreto, sino que será una fuerza viva que se moverá haciendo caso de los consejos de sus compañeros. Es por este motivo que cuando el Héroe deba tomar una decisión, sus compañeros deberán convencerlo de que está eligiendo la opción más correcta.

Existen dos tipos de decisiones: a largo y corto plazo.

7.1. Las decisiones a largo plazo

Las decisiones a largo plazo son aquellas que orientan la aventura hacia un objetivo en concreto.

Es muy probable que los distintos compañeros de Orn tengan objetivos (claves) muy distintos entre sí y que todos quieran cumplir los suyos.

Recordad que la cámara imaginaria de la aventura siempre se moverá con Orn, así que es importante que el Héroe sea dirigido en la dirección correcta para resolver vuestras aventuras.

Así pues, cuando deba tomarse una decisión que afecte a un periodo de tiempo relativamente largo o que pueda ser fuente de aventuras y obstáculos, los compañeros deberán discutir entre sí argumentando cuál es la mejor ruta a seguir o acciones emprender.

En el caso en el que haya consenso, la negociación habrá acabado Orn aceptará el consejo de sus compañeros y la aventura se encaminará hacia donde hayan decidido.

Si por contra nos os ponéis de acuerdo, cada uno de vosotros deberá realizar una tirada con tres dados Fudge más un dado de bonificación por cada Punto de amistad que tengáis con Orn. Después de realizar esta tirada cada uno de vosotros se quedará con los tres dados más positivos y se compararán los éxitos. Aquel que haya conseguido más éxitos será el encargado de decidir hacia dónde se encaminará Orn. En el caso de que haya empate se procederá a una subasta usando Puntos de afinidad. Aquel que invierta más puntos será declarado vencedor, perderá los Puntos de afinidad invertidos y acabará convenciendo al Héroe. En el caso de que el empate perdure tras la subasta, será el Guía de Juego quien decidirá qué opción es la más válida y se procederá de la misma manera que si esta hubiese ganado la subasta. Lógicamente los Puntos de afinidad invertidos no generarán Puntos de oscuridad.

La acción que se haya escogido, se convertirá en objetivo del grupo hasta que esta se consiga o no quede más opción que abandonarla por no poder continuar con la misma.

7.2. Las decisiones a corto plazo

Cuando se trata de una acción a corto plazo, como es el caso de la resolución de un conflicto extendido, no hay tiempo para intentar convencer a Orn. Así pues, en cada fase de negociación será uno de vosotros el que decida quién hará de Héroe.

En el primer turno aquel compañero que tenga la puntuación de amistad más alta con el Héroe será el encargado de decidir qué hace Orn. En el caso de estar empatados, se compararán los Puntos de afinidad y, si a pesar de ello el empate continúa, será el Guía de Juego el que decidirá la acción inicial.

Una vez se haya resuelto la ronda, aquel de vosotros que haya obtenido el resultado más bajo será el nuevo encargado de elegir la acción de Orn durante la siguiente fase de negociación. En caso de empate, Orn no cambiará de manos durante la nueva ronda.

El jugador que tenga el control de Orn será el encargado de elegir su acción durante la ronda y realizar las tiradas del Héroe en caso de que sea necesario.

Durante estas acciones a corto plazo, la amistad juega también un papel importante. Por cada punto de amistad que se tenga con Orn, podréis haceros con el control de Orn durante un turno en particular ignorando los designios de su poseedor actual. En el caso que más de uno de vosotros quiera utilizar su punto de amistad en un turno determinado, el primer jugador que manifieste su deseo de hacerlo será quien se haga con el control del Héroe.

Cabe decir que los puntos de amistad como tal no se gastan, pero tan solo podréis reclamar el control de Orn durante una misma sesión de juego tantas veces como puntos de amistad tengáis en la actualidad.

7.3. Contradicciones y acciones contra natura

Si os paráis a pensar detenidamente, es lógico llegar a la conclusión que cuando alguien toma una decisión, no cambiará de opinión un instante después.

Orn, al estar controlado por todos los jugadores de forma alternativa, podría cambiar continuamente de personalidad y de forma de pensar. Así pues, si por cualquier motivo uno de vosotros decidiese, teniendo el control de Orn, emprender una acción que no esté en concordancia con lo que ha hecho hasta ahora, le hará acumular un dado de penalización en dicha acción. En el caso en que la acción sea diametralmente opuesta serán dos los dados de penalización que se le otorgarán en su tirada.

Por ejemplo, si durante un turno Orn ha estado atacando a un enemigo en concreto y en el turno siguiente uno de vosotros decide que se pondrá a defender a uno de sus compañeros, la acción se llevará a cabo con un dado de penalización representando que Orn habrá dejado un flanco descubierto para poder ayudar a su compañero. En cambio, si el jugador decide que el Héroe deja de participar en el combate y se pone a buscar entre los libros de la habitación en la que os encontráis, serían dos dados de penalización para representar que en un acto de

locura Orn ha decidido que no era necesario hacer caso al enemigo que tiene justo delante.

No solo las acciones contradictorias os pueden jugar una mala pasada, sino también aquellas que vayan en contra de la naturaleza del propio Héroe.

Tal y como habéis podido leer previamente, Orn es un personaje que tiene las cosas claras y se mueve por unas claves de conducta. Así pues, si en algún momento alguno de vosotros toma una decisión a corto plazo que vaya en contra de la naturaleza del Héroe, tal y como se ha explicado antes, perderá cinco Puntos de afinidad con Orn. En el caso de que no podáis pagar estos Puntos de afinidad, si disponéis de alguno de amistad, perderéis uno de ellos en su lugar. Si con todo, no disponéis de Puntos de afinidad suficientes o de ningún Punto de amistad, perderéis todos los que tengáis acumulados y no podréis ganar ninguno más durante lo que queda de la sesión de juego.

En las decisiones a largo plazo, no solo sufriréis los mismos efectos que en las decisiones a corto plazo, sino que hasta que no se acabe la acción puesta en juego, no podréis acumular ni gastar ningún Punto de afinidad con el Héroe. ¡No se debe abusar de la amistad!

8. EL HÉROE EN PELIGRO

A pesar de que el Héroe es capaz de superar muchos obstáculos, llegará algún momento en el que él también sucumbe a las fuerzas del mal.

Si en algún momento Orn recibe un nivel de daño superior a seis, quedará fuera de combate y no se podrán utilizar los Puntos de afinidad para recibir ayuda o para ser salvados en el último momento.

Además, perder la ayuda del Héroe es algo que motiva vuestros enemigos y les da coraje. Por ello, si Orn cae durante un conflicto, vuestros enemigos obtendrán un dado de bonificación durante el resto el conflicto.

Con todo, que Orn haya quedado fuera de combate puede llegar a ser algo temporal. Si uno de vosotros gasta permanente un Punto de amistad, será capaz de animar lo suficiente a Orn para mantenerse derecho y continuar luchando a vuestro lado en caso de hacerlo, Orn se podrá librar de los tres niveles de daño más altos que tenga y continuar actuando superando el obstáculo tal y como haría un verdadero Héroe.

9. ALIADOS DE ORN

Durante sus viajes, Orn ha conocido a todo tipo de personas que de alguna manera u otra se han acabado inmiscuyendo en sus aventuras y le han ayudado a superar todo tipo de pruebas o le han metido en problemas mucho mayores. A continuación encontraréis la descripción de algunos de ellos que, con toda seguridad, tarde o temprano volverán a cruzarse en el camino del Héroe.

Mushu, la hurona ladrona

Quizás uno de los compañeros más desconcertantes con los que se ha encontrado Orn hasta el momento es la ladrona Mushu.

Se trata de una hurona de carácter alocado cuya mayor pretensión en la vida es pasárselo bien y meterse en todo tipo de líos. Es precisamente debido a esta pasión por vivir aventuras, cuanto más peligrosas mejor, que decidió convertirse en la mejor ladrona de todo Sepdentrión.

Esta pícara, de sonrisa eterna, gracias a su gran agilidad, ha sido capaz de internarse en los lugares más peligrosos y apoderarse de los objetos mejor custodiados. Lo más curioso es que estas incursiones no las realiza por el valor del botín. Para ella, cada una de sus hazañas sirve para conseguir trofeos que guarda celosamente en memoria de las aventuras vividas.

Como os podéis imaginar, a Orn no le acaba de gustar el proceder de Mushu. Esta, sin embargo, se ha aprovechado en incontables ocasiones de la buena pasta del Héroe para que la ayude en sus incursiones prometiéndole que lo hace por causas nobles y que definitivamente ha dejado su vida delictiva atrás de una vez por todas.

Seguramente Orn se huele que Mushu no ha cambiado ni lo hará en un futuro próximo, pero son tantas las veces que se han salvado la vida mutuamente, o que, de una forma indirecta han conseguido realizar una

hazaña heroica trabajando juntos, que el perro la ha acabado considerando una buena amiga.

En la actualidad Orn está bastante preocupado por Mushu. Ha escuchado rumores de que uno de los últimos trabajos de Mushu ha consistido en infiltrarse en la mismísima torre del Nigromante. A pesar de ser un robo que pocos acometerían, parece ser que la ladrona ha salido victoriosa y ha conseguido apoderarse de uno de los grimorios de Raist. Se cree que dicho libro debe ser sumamente valioso pues el mago ha ordenado la caza de la hurona, muerta si es posible, ya que él mismo se encargará de esclavizar su cadáver y conseguir recuperar sus pertenencias.



La banda de Luna

Orn vivió durante una temporada como bandido. A pesar de que esa época de su vida acabó bastante mal debido a que se dejó arrastrar por los malos hábitos, no siempre fue así. Durante los principios de esta etapa, Orn pasó un tiempo con la llamada banda de Luna.

Se trataba de un grupo de jóvenes que habían abandonado sus respectivos hogares huendo de diversos problemas: desde la hambruna de una tierra empobrecida, hasta un hogar disuelto por culpa de la guerra.

Luna, una chica con carácter y ganas de aventura pero con buen corazón. Fue acogiendo a los niños y niñas que se encontraba y que carecían de hogar, entre ellos, en su día, Orn. Así, con el tiempo, se acabó formando la que se conocería como la banda de Luna.

La banda cometía pequeños pillajes allí por donde pasaba para intentar dar de comer a los más pequeños y cubrir las necesidades de los que se ponían enfermos.

Luna, por su parte, no obligaba a nadie a quedarse y por ello el número de individuos de la banda disminuía o crecía dependiendo de la gente que recogían o abandonaban esta pequeña familia para seguir su propio camino como fue el caso de Orn.

A día de hoy algunos miembros de la banda de Luna siguen unidos desde aquellos tiempos y se han cruzado en algunas ocasiones con Orn. Habiendo dejado atrás su época de niños bandidos, se han convertido a día de hoy en un grupo de aventureros mercenarios.

Como mercenarios, a pesar de cobrar por sus servicios, perdonan en muchas ocasiones el cobro por sus trabajos si se ven implicados en ellos familias necesitadas y en especial niños que les recuerdan a su infancia.

A día de hoy la banda está formada por cuatro miembros:

Luna, la líder del grupo. Es una aventurera sabia y calmada que analiza cualquier situación antes de emprender cualquier tipo de acción. Intenta calmar al resto del grupo y es quien se encarga de las negociaciones.

Co'nan, el guerrero. Se trata del músculo del grupo. Aventurero y peleón en ocasiones es

demasiado confiado y se deja engatusar incluso por los desconocidos

Spok, el hechicero, o al menos eso dice. Se trata de un gato bastante tragón y calmado que prefiere una buena siesta antes que entrar en una batalla. A pesar de poseer el don de la magia su falta de estudios no le ha permitido avanzar mucho en el camino del éter. A pesar de ello en ocasiones ha sorprendido a sus compañeros realizando espectaculares trucos.

Peque, la engatusadora. Esta perrita pequeña y pizpireta es capaz de camelarse incluso a los más inteligentes. Gracias a su buen carácter, su extraña belleza natural y su gran don de la palabra, consigue que en muchas ocasiones la banda se salve de más de un lío.



Hiro, el mercader

Venido de las lejanas y desconocidas tierras del este, Hiro es un afamado viajero que se dedica tanto al comercio como a la cartografía de todos aquellos lugares por los que pasa.

De carácter bonachón y afable, disfruta comiendo, examinando los tesoros que ha ido consiguiendo durante sus viajes y quedándose noches enteras en vela repasando sus cuentas y creando sus mapas. Estos últimos son especialmente muy valorados por viajeros y comerciantes debido a su gran calidad y detallismo, ya que permiten trazar rutas seguras y descubrir atajos ocultos que pueden salvar días de viaje.

Hiro cuenta además con diversas habilidades que le convierten sin duda alguna en alguien muy peculiar.

La primera de ellas es la capacidad que tiene de ocultar en sus abazones todo tipo de pequeños objetos, en especial sus tesoros más queridos. Esta curiosa habilidad le ha permitido tanto salvar sus máspreciadas posesiones cuando algún bandido le ha asaltado, como escapar de algunas situaciones complicadas gracias a llevar ocultos encima todo tipo de cachivaches a cada cual más sorprendente.

Su segunda habilidad, que pocos llegan a comprender, es su facultad para aparecer en los lugares más insospechados, por muy peligrosos que sean estos. Orn, que ha coincidido con este incansable viajero en muchas ocasiones, aún no acaba de entender cómo puede llegar a templos perdidos, cimas

de peligrosas montañas o incluso al interior de alguna perdida mazmorra sin sufrir daño alguno y sin tener que enfrentarse a los peligros que se encuentran en dichos lugares. Cuando Hiro es preguntado al respecto, simplemente se encoge de hombros, sonríe y responde que debe haber sido cuestión de suerte.

Sea como sea, cuando uno se encuentra a Hiro en sus viajes, puede estar seguro que este llevará algo encima que será de utilidad, poseerá valiosa información de la zona o tendrá a su disposición uno de sus preciados mapas que pueden sacar a la gente de más de un lío.



Ástragon, el bardo

Uno de los bardos más conocidos de toda Oretania, en especial por sus mujeres, es sin duda alguna Ástragon, un zorro de mediana edad que viaja incansablemente metiéndose en todo tipo de líos a la vez que busca material para sus famosas historias musicadas.

Su gran habilidad con el laúd es muy valorada por los nobles que no dudan en invitarle a sus fiestas para poder disfrutar de sus actuaciones privadas. No por ello se ha alejado de la gente de a pie. Normalmente declina pasar mucho tiempo en la corte, disfrutando más de una buena noche en una posada en la que puede beber, reír y contar historias con la gente del pueblo.

El aspecto de este zorro es sin duda alguna singular. En primer lugar nunca se desprende de un parche que le cubre un ojo. Algunos creen que es falso y que lo usa simplemente para hacerse el interesante. Otros, en cambio, comentan que oculta una gema mágica, quizás incluso robada al mismísimo Nigromante, y que por ello es perseguido por sus generales. En segundo lugar, Ástragon posee una cola que se chamuscó en alguna antigua aventura, que parece no recuperarse jamás. Ambos detalles llaman sin duda la atención, pero no por ello deja de ser una persona atractiva, principalmente por su eterna sonrisa y su buen carácter. Su pico de oro y su inigualable encanto personal le han metido en más de una ocasión en todo tipo de problemas ya sean por hablar más de la cuenta o por tener un lío de faldas con alguna muchacha que ya estaba comprometida.

Este bardo se ha cruzado en muchas ocasiones con Orn. Después de todo, las aventuras de un Héroe son material de primera calidad para sus canciones y sus poemas. Ello ha causado que, sin comerlo ni beberlo, tanto Orn como sus compañeros se hayan visto inmersos en los líos del bardo.

Ástragon cuenta con dos grandes secretos.

El primero de ellos, supuesto por muchos, es que el bardo posee el don de la magia y, a pesar de no ser un gran mago, es capaz de obrar pequeños



prodigios usando sus canciones como parte vocal del lanzamiento de conjuros. El hecho de no mostrar abiertamente sus dotes mágicas le permite escapar del control de los gremios de magos y poder proseguir con todas sus correrías.

El segundo, que tan solo las personas más allegadas, como es el caso de Orn, conocen. Es que el bardo es en realidad un agente la reina Guisla IV que usa la capacidad del zorro para moverse sin problemas entre el pueblo y la nobleza para descubrir todo cuanto acontece en su reino. Actualmente Ástragon se encuentra en una misión directa de su majestad que le ha encomendado descubrir tanto como pueda acerca de la amenaza del Nigromante.

Sabe que se trata de una misión peligrosa pero confía plenamente en sus habilidades y cree que podrá conseguir ayuda de Héroes como Orn y sus compañeros si consigue engatusarles de alguna manera.

Senya, la montaraz

Orn no es, por supuesto, el único Héroe que recorre las tierras de Sepdentrión. Otros grandes personajes han dejado su nombre grabado en las leyendas y los cantares del pueblo. Uno de estos Héroes es Senya, una antigua y buena amiga de Orn que, pese a no ser conocida por muchos, ha hecho más por la gente que otros aventureros famosos que aparecen en las narraciones de los bardos.

Senya es sin duda una heroína discreta que huye de la fama y de las grandes aglomeraciones. Incluso en sus momentos de mayor popularidad, ella prefiere afirmar que la confunden con otra persona. Este es el caso, por ejemplo, de cuando consiguió frustrar un complot para asesinar a la reina Guisla IV de Oretania por parte de los seguidores de los dioses mulo, que no creían posible que una mujer pudiese ejercer de reina.

Pocos son los que conocen el pasado de esta heroína. Orn es uno de estos pocos. Siempre afirma que su linaje es modesto y nada importante, pero aquellos que llegan a conocerla bien pueden darse cuenta que ha recibido una buena educación y que tiende a ocultar un pequeño tatuaje que posee en su antebrazo derecho.

Desde hace años, esta trotamundos ha mantenido una buena amistad con Orn. Una relación que, si no fuera por los distintos estilos de vida que rigen la vida de ambos Héroes y por sus obligaciones morales, posiblemente podría haber llegado a más.

Senya es una experimentada luchadora, tanto con el arco como con la espada, superando incluso a Orn, tal y como se ha demostrado en las ocasiones en las que han en-

trenado o luchado juntos. A pesar de ello, esta aventurera es modesta y reservada y no duda en considerar sus victorias como una manera de ayudar a que sus compañeros aprendan nuevos movimientos y mejoren sus habilidades.

Esta montaraz, a la que le gusta vivir libre y sin ataduras, viste prendas ligeras que no suponen un estorbo durante sus continuos viajes y acostumbra a ocultar su rostro con una capa con capucha. No lleva objetos de valor a excepción de un arco largo de muy buena calidad y su inseparable espada.



Penny, la hija del Nigromante

¿Aliada o enemiga? Pocos saben discernir la verdad acerca de esta experta guerrera que se presenta a sí misma como la hija del Nigromante.

En las pocas ocasiones que Orn ha coincidido con Penny, pues así se llama esta luchadora, no siempre han estado del mismo bando. En algunos encuentros con la felina, esta ha aparecido dirigiendo las tropas de Raist, teniendo a su cargo incluso algunos de sus generales, como es el caso de Rino o incluso el mismísimo conde Malasangre. En dichas situaciones Penny se ha mostrado cruel y despiadada, y no ha dudado en acabar con la vida de inocentes. En otras ocasiones la guerrera ha decidido traicionar a sus propios compañeros y ponerse del lado del Héroe, cambiando las tornas a su favor, demostrando su gran conocimiento acerca de las tropas enemigas y sus habilidades.

Esta actitud confunde notablemente a Orn, que tiene un profundo sentido del honor, y por ello siempre se siente perdido ante la presencia de la felina. A la guerrera esto le parece sumamente divertido y no duda en aprovecharse de la situación manejando al Héroe a su antojo e incluso permitiéndose alguna clase de flirteo con él, que de momento, nunca ha llegado a nada. Por otro lado, en las ocasiones que Orn le ha preguntado acerca de su actitud, la guerrera responde siempre con pocas palabras: tiene sus propios motivos y nadie resulta ser siempre tan bueno como parece ni nadie es tan malvado como dice ser.

Penny, al igual que el Héroe, posee una de las famosas armaduras felinas, lo cual es una clara indicación de su habilidad con el uso de las espadas. De complejión fuerte y mirada severa, esta guerrera destaca por su agilidad y por su fuerte carácter: incluso en aquellas ocasiones en las que ha decidido ayudar a Orn, no ha querido dar explicaciones de sus acciones y no permite que nadie, y menos aún si se trata de un hombre, le dé órdenes.

Si esta luchadora tiene un punto débil, es sin duda alguna su gran ego. Es incapaz de rechazar un desafío si proviene de un guerrero capaz. Por el contrario, si alguien que no está dotado para el combate se mete con ella, no duda en hacerle pagar su afrenta de la manera más dolorosa posible. Además se siente en la necesidad de demostrar que una mujer puede ser igual de poderosa o más que cualquier guerrero varón.

Muchos creen que si en verdad es hija del Nigromante, Penny posee algún tipo de don para la magia y se vale de este para ser tan hábil en el combate. Si esto es cierto, nadie la ha visto nunca lanzar conjuro alguno en su presencia. Al contrario, parece sentir gran rechazo por cualquier tipo de hechicero, druida, clérigo o usuario de algún tipo de don que no sea el propio arte del manejo de las armas.



10. JUGAR SIN EL HÉROE

Es posible que algunos grupos de juego prefieran no usar el Héroe en sus partidas. Las razones pueden ser variadas: desde miedo a que este pueda quitar protagonismo, querer jugar con personajes más bien antiheroicos, o simplemente por no querer tener que interpretar a Orn de forma conjunta.

No hay ningún tipo de problema en optar por jugar sin el Héroe. Tan solo debe eliminarse a Orn de las partidas e ignorar los sistemas de amistad y afinidad.

Para compensar la falta de un elemento que ayude a los personajes en los momentos complicados, se puede optar por utilizar lo que llamaremos **Puntos de destino**. Estos son en definitiva una pila de dados de bonificación común para todo el grupo que pueden ser usados, siempre con un máximo de uno por tirada, en momento de necesidad. Los Puntos de destino son el equivalente al modo que tienen las historias de retorcer el destino de sus protagonistas para favorecerles cuando las cosas van mal.

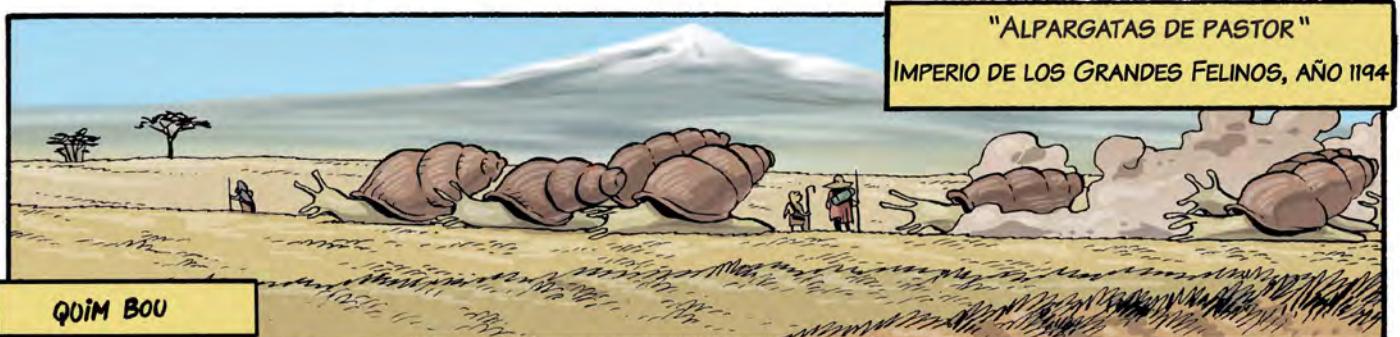
El uso de estos puntos, al igual que pasaba con la ayuda del Héroe, tendrá un coste: el destino debe mantener el equilibrio y por ello por cada dado usado durante la partida, el Guía de Juego obtendrá un Punto de oscuridad que podrá usar para apoyar a los malvados cuando lo crea conveniente.

La pila de Puntos de destino se restaura automáticamente al inicio de cada sesión de juego y su valor inicial es igual al número de jugadores presentes incluyendo al Guía de Juego.

Este valor puede verse modificado a discreción del Guía de Juego. Si durante las sesiones anteriores los personajes han realizado hazañas, ya sean para bien o para mal, la pila podría aumentarse en un punto o dos al inicio de la sesión. Si por el contrario los personajes no han destacado ni han llamado la atención del destino la pila podría verse reducida de igual manera.













¡JA, JA! NADA MALO. OÍ HABLAR
DE UNA GRAN GUERRERA
QUE HABÍA ABANDONADO SU
CLAN Y LA CORTE PARA HACER
DE HUMILDE PASTORA DE
CARACOLES POR LA SABANA.
UN CAMBIO SOCIAL ...
CONSIDERABLE.

AUNQUE MÁS
CURIOSIDAD ME
DESPERATABA SU HIJO,
DE PADRE EXTRANJERO
Y DESCONOCIDO.
UN PERRO PELUDO DEL
NORTE EN LA SABANA ...







ORN

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 5

Espada, grimorio y ganzúas



EN ESTE CAPÍTULO ENCONTRARÉIS UN conjunto de ejemplos de habilidades, secretos y claves que os ayudarán a crear vuestro personaje y a darle vida. También nos adentraremos en el misterioso ámbito de los poderes que existen en este mundo y de esta manera aprender cómo convertiros en magos, sacerdotes o druidas.

1. HABILIDADES

Las habilidades delimitan los conocimientos y aptitudes de vuestro personaje. Recordad que la lista que os presentamos es limitada y vosotros mismos deberíais ser capaces de crear las vuestras propias contando con la ayuda y supervisión del Guía de Juego.

1.1. Habilidades de la pila de Razón

Aconsejar (R)

Esta habilidad permite frecuentemente tranquilizar a las personas y guiarlas cuando tienen algún tipo de problema restaurando su paz mental y curando las heridas relacionadas con la pila de Razón

Artesanía (R)

Esta aptitud permite a su poseedor realizar todo tipo de trabajos con cuero, maderas y otro tipo de materiales que necesitan de una manipulación delicada.

Alquimia (R)

El personaje sabe cómo destilar complicados elementos como venenos, componentes para la creación de objetos mágicos o pociones con diversos efectos.

Cartografía (R)

En un mundo donde la comunicación entre distintos territorios se realiza sin componentes electrónicos es importante saber interpretar tanto mapas terrestres como náuticos. Esta habilidad permite a su poseedor tanto crearlos como entenderlos.

Climatología (R)

Tanto pastores, como campesinos o viajeros necesitan poder predecir el tiempo para evitar tener problemas en el desarrollo de sus tareas diarias.

Esta habilidad permite descubrir todo tipo de datos sobre el clima de la zona en la que se encuentra el personaje.

Conocimiento cultural (R)

Esta habilidad puede ser adquirida en más de una ocasión y permite saber todo tipo de detalles sobre una de las culturas de Sepdentrión como los diurnos, los nocturnos, los subterráneos... Cada vez que se adquiera, se deberá escoger una de las distintas culturas existentes y tratarla como una habilidad completamente separada del resto.

Conocimiento de hierbas (R)

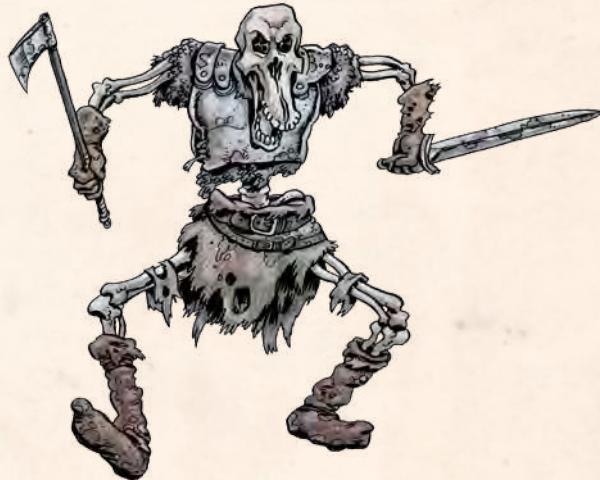
Esta aptitud se basa en la familiaridad con la vida vegetal diversa de una sociedad medieval, sus patrones de crecimiento y sus efectos en los seres vivos. Se puede usar esta habilidad para recolectar hierbas raras o cultivar un jardín medicinal. Según el clima y la hábitat de la zona se pueden obtener algunas hierbas con más facilidad que otras.

Conocimiento de los bajos fondos (R)

Los poseedores de esta habilidad podrán mezclarse fácilmente en los bajos fondos que frecuentemente se encuentran en las medianas y grandes ciudades. Gracias a esto, podrán obtener información, comprar objetos ilegales como los robados y ponerse en contacto con los posibles gremios de ladrones de un lugar.

Conocimiento de los no muertos (R)

Esta habilidad permite al personaje poseer información sobre los distintos tipos de no muertos, como es el caso de esqueletos o vampiros, y tomar decisiones informadas sobre las posibles amenazas.



Engañar (R)

Esta habilidad no solo permite mentir en el sentido más literal, sino que puede usarse para falsificar todo tipo de objetos o hacerse pasar por otras personas.

Geología (R)

Muchos subterráneos y mineros aprenden esta habilidad para saber más cosas de la propia tierra. Los poseedores de esta habilidad sabrán dónde excavar, encontrar agua o incluso cómo guiararse por complicados túneles subterráneos.

Habilidades académicas (R)

En Sepdentrion las ciencias y las letras no están lo suficientemente desarrolladas como para tratarlas por separado. Así pues, todos estos conocimientos, teniendo en cuenta que la ambientación se encuentra en una época de cariz medieval, se sitúan bajo esta habilidad. Cabe decir que ningún personaje, por defecto, sabe leer y escribir a no ser que adquiera el «Secreto del escribano».

Narrar (R)

Habilidad del todo necesaria para trovadores y otros artistas, pues permite explicar de la forma adecuada todo tipo de historias, leyendas y baladas.

Oratoria (R)

Esta competencia permite a aquellos con dotes de liderazgo dirigirse a las multitudes para convencer a la gente o animarla hacia un objetivo determinado.

Primeros auxilios (R)

Se trata de una forma sencilla de tratar heridas y enfermedades de la gente sin necesidad de recurrir a la magia. Con todo, difícilmente podrá tratar las heridas más graves o los venenos más poderosos sin ayuda de esta. Es necesario recordar que en esta época no se conoce la medicina.

Religión (sacerdotal/druídica) (R)

La autoridad religiosa acostumbra a poseer esta habilidad que permite conocer los aspectos generales de las distintas divinidades, por otro lado permite conocer detalles acerca de los druidas o los sacerdotes. La primera vez que se adquiere esta aptitud debe elegirse una de las dos especialidades. Si se desea se puede adquirir una segunda vez para tener acceso a la otra es-

pecialidad teniendo en cuenta que deberá considerarse una habilidad por separado.

1.2. Habilidades de la pila de Instinto

Alerta (I)

Gracias a esta habilidad se puede percibir por adelantado cualquier cosa que pueda perjudicarlos físicamente. Con todo, siempre deberá existir alguna manera de poder percibir el peligro para poder detectarlo. En caso contrario esta habilidad no tendrá ningún uso.

Artes amatorias (I)

Se trata de una habilidad que frecuentemente poseen los cortesanos y cortesanas bien versados en dar placer a los demás en momentos íntimos. No es de extrañar que esta habilidad se convierta en el eje de una trama completa en la que los personajes se enamoren y se acaben odiando en mitad de complejas maquinaciones.

Buscar (I)

Esta habilidad os permitirá encontrar cosas que se encuentran escondidas a simple vista, ya se hayan ocultado de forma activa o a causa de un efecto preparado.

Camuflaje (I)

Esta aptitud permite a su poseedor esconderse en cualquier tipo de entorno o incluso disfrazarse para hacerse pasar por otra persona.

Conspirar (I)

Esta competencia permite preparar maneras de derrocar a una persona o agrupación gracias a la preparación de una trama en la que se usan conocimientos ocultos sobre el objetivo para debilitarlo.

Convencer (I)

Para poder influir en una persona en concreto para que acepte unos hechos y actuar en consecuencia. Al contrario que Oratoria (R) esta habilidad funciona a nivel personal.

Cortesía (I)

Esta habilidad permite a su poseedor tener los conocimientos necesarios para relacionarse de la forma adecuada con la nobleza.

Crear (I)

Esta aptitud puede ser utilizada para realizar todo tipo de obras de arte sea cual sea su origen. Escultores y pintores podrían dar uso a esta habilidad.

Descubrir la verdad (I)

Contrapuesta a la habilidad de Engañar (R), permite descubrir si una persona miente o tiene algún tipo de intención oculta.

Descubrir venenos (I)

Esta habilidad permite a su conocedor saber si algún elemento se encuentra envenenado o en mal estado, no solo cuando haya venenos sino también en cuanto a su potabilidad.

Experiencia en combate (I)

Esta habilidad describe la brutalidad y extensión de la carrera militar de un personaje. Útil para tomar las decisiones correctas en el campo de batalla y no quedarse anonadado en mitad del peligro.

Intimidar (I)

Algunas personas tienen el carácter lo suficientemente fuerte para imponerse con su personalidad e intimidar a otras personas. Así lo demuestran aquellos que poseen esta habilidad.

Mendigar (I)

En una época en la que no todo el mundo puede tener un trabajo con el que ganarse la vida, algunas personas han aprendido a dar pena y cautivar a la gente para conseguir unas pocas monedas o comida.

Música (I)

Habilidad necesaria para trovadores y para algunos cortesanos que permite interpretar canciones con todo tipo de instrumentos de la época.

Oler (I)

Vuestro personaje ha desarrollado su olfato animal y es capaz de obtener información gracias a su nariz.

Orientación (I)

Un personaje con esta habilidad lo tendrá difícil para perderse cuando se encuentre en un entorno al aire libre pues sabrá localizar los puntos cardinales ya sea por el sol, por el musgo o por muchos otros detalles que esta habilidad permita descubrir.

Pescar (I)

Una de las principales fuentes de alimentación de Sepdentron es el plancton que se pesca tanto en aguas saladas como dulces. Esta competencia os permite saber cómo hacerlo y obtener alimento o un producto con el que se puede comerciar.

Regatear (I)

En una época en la que el comercio y el mercado se están convirtiendo en algo tan importante, es útil que vuestros personajes puedan conseguir los mejores precios tanto al adquirir productos como al venderlos. Este talento os permite conseguir mayores ventajas en las transacciones comerciales.

Robar (I)

Esta habilidad, como su nombre indica, permite apropiarse de las posesiones ajenas o incluso abrir todo tipo de cerraduras y objetos cerrados.

Sigilo (I)

Tal y como su nombre deja entrever, esta pericia permite realizar de forma furtiva todo tipo de acciones ya sea moverse silencio, esconderse u ocultar todo tipo de objetos.

Tratar insectos (I)

No todo el mundo posee las habilidades necesarias para cuidar y criar insectos. Su alimentación, cómo resguardarlos del frío y mantenerlos vivos durante su hibernación, y en general todo lo necesario para tratarlos, es algo que se aprende gracias a esta habilidad.



1.3. Habilidades de la Pila de Vigor

Apuntar (V)

Habilidad indispensable para todos los poseedores de arcos, ballestas u otras armas que se utilizan a distancia, pues les permite usarlas de la forma más adecuada.

Atletismo (V)

Esta habilidad agrupa de forma genérica todas aquellas capacidades físicas que de una o de otra manera necesiten de la fuerza como es el caso de correr, escalar...

Bastones (V)

Alguien que conozca esta competencia podrá usar todo tipo de bastones y lanzas para luchar y defenderse de sus enemigos.

Forestal (V)

Esta pericia permite a su poseedor moverse, acampar y encontrar alimento en entornos externos repletos de vegetación.

Dagas (V)

El uso de dagas, cuchillos y espadas cortas frecuentemente está relegado a ladrones o a la gente que no puede adquirir una espada adecuada. Los poseedores de esta aptitud habrán aprendido a atacar y defenderse con este tipo de armas sin ningún problema.

Defensa con escudo (V)

El poseedor de esta habilidad sabrá cómo defenderse activamente si posee un escudo u otro tipo de elemento que permita detener golpes.

Duelista (V)

Destreza que permite a su poseedor combatir en una lucha justa y supervisada frecuentemente para resolver causas judiciales, sociales o religiosas. La habilidad se puede usar en un combate con fines menos honrosos, pero con penalizadores.

Demoler (V)

Esta habilidad permitirá, como su nombre indica, demoler todo tipo de obstáculos gracias a la fuerza bruta. También se podrá usar para desplazar grandes pesos durante cortos espacios de tiempo.

Equilibrismos (V)

Habilidad genérica para todo tipo de actuaciones de circo, desde acrobacias hasta malabarismos pasando por una amplia gama de ejercicios gimnásticos. Útil para funambulistas y ladrones.

Hachas (V)

Aunque las hachas se usan frecuentemente para talar árboles, también las hay preparadas para la guerra. Esta habilidad permite usar tanto unas como otras.

Luchar con espada (V)

Esta habilidad permite a su poseedor luchar con todo tipo de espadas largas o cortas y defenderse con las mismas.

Montar (V)

Esta habilidad permite conocer cómo preparar a los insectos y cómo montarlos de la forma más adecuada ya sea para viajar, transportar mercancías o participar en una lucha.

Nadar (V)

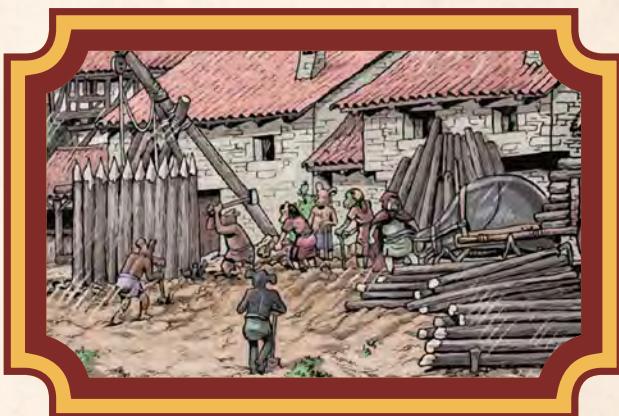
Los personajes de este mundo no acostumbran a saber nadar. Será importante aprender a hacerlo si os queréis mover por entornos acuáticos.

Pelea (V)

Esta habilidad representa todo tipo de combate no profesional realizado tanto con los puños y las piernas como con armas improvisadas.

Trabajos de fuerza (V)

Gracias a esta habilidad podréis realizar todo tipo de tareas artesanas que necesiten gran cantidad de fuerza como es el caso de trabajar la piedra o la forja.



2. SECRETOS

Los secretos son, tal y como se ha explicado anteriormente, características especiales que os hacen únicos y os permiten especializar vuestro personaje con cualidades fuera de lo común. Aunque podéis crear vuestros propios secretos con la ayuda del Guía de Juego, a continuación encontraréis algunos ejemplos

En el libro, encontraréis en la ficha del Héroe y en la de los generales del Nigromante, algunos secretos especiales. Estos son poco comunes, como es el caso de la maldición del Berserker, y para poder usarlos necesitaréis la aprobación del Guía de Juego.

Secreto de la bendición divina

Un personaje que posea la habilidad de Religión (R) puede encargarse a los dioses para que su grupo sea bendecido a la hora de conseguir un objetivo muy concreto. Después de realizar con éxito una prueba de esta habilidad se generará una reserva de dados de bonificación que puede utilizar cualquier miembro del grupo para realizar esta tarea en concreto.

* **Coste:** 1 punto de Razón

Secreto del bolsillo escondido

Tus habilidades de Sigilo (I) te permiten disponer de un pequeño bolsillo del que podrás sacar, en el caso de superar la prueba, un pequeño objeto de poco valor que, por mucho que te registren, nadie será capaz de encontrar este bolsillo.

* **Coste:** 1 punto de Instinto

Secreto de la desorientación

Cuando compréis este secreto deberéis escoger una de las tres pilas (Razón, Instinto o Vigor). Vuestro personaje es un experto desorientando a sus oponentes en el área física, social o intelectual (la pila elegida). Por este motivo, en un conflicto, podréis sorprender a vuestro oponente que deberá responder con la habilidad pasiva apropiada en lugar de la acción que intentaba. Funciona tanto con los conflictos normales como los extendidos.

* **Coste:** 1 punto de la pila elegida

Secreto de la destrucción

Tu habilidad en combate permite atacar a las armas y armaduras de tus enemigos en sus puntos más débiles. Cuando realices con éxito un ataque, puedes reducir en un punto cualquiera de los efectos de los que disponga el arma o armadura de tu enemigo a tu elección. Si todos los bonificadores de los efectos quedan reducidos a cero, el objeto quedará destruido a no ser que sea un objeto mágico poderoso o forme parte del secreto de un personaje.

* **Coste:** 2 puntos de Vigor

Secreto de la persona hábil

Cuando compréis este secreto deberéis escoger una habilidad. Cuando realicéis pruebas con esta habilidad podéis gastar tantos puntos como queráis de la pila asociada para obtener dados de bonificación antes de realizar la prueba.

Secreto del arma corporal

De alguna manera tu parte animal está más presente en ti que en otras personas. Esto te permite utilizar tus garras, dientes o alguna parte del cuerpo que pueda ser adecuada como arma de combate. Para luchar con estas armas naturales deberás usar la habilidad de Pelea (V) y nunca se te considerará desarmado.

Secreto del arma especializada

Eres especialmente hábil con un arma en concreto. Por este motivo ganas un dado de bonificación extra, para un total de dos, cuando inviertas el primer punto de la pila adecuada al usar esta arma. Si otra persona utiliza este mismo tipo de arma contra ti recibirá a su vez un dado de penalización. Si en algún momento quieras cambiar tu arma especializada deberás comprar este secreto otra vez perdiendo el arma especializada anterior.

Secreto del arte de desarmar

Tu personaje es especialmente bueno despojando a sus enemigos de sus armas. Es por este motivo que, sin necesidad de cambiar sus intenciones durante un conflicto extendido, puede desarmar a un enemigo en caso de tener éxito en la prueba de habilidad. Ya que existen muchos tipos de armas, se considera que desarmar significa que un arma deja de ser efectiva durante el resto del

conflicto extendido. Las armas naturales del Secreto del arma corporal no se ven afectadas por este secreto. El Guía de Juego debe sentirse libre de aplicar dados de penalización a la persona que lucha completamente desarmada.

* **Coste:** 1 punto de Vigor

Secreto del asesino

Tu personaje está especialmente entrenado en técnicas de asesinato. Si consigue realizar un ataque por sorpresa con éxito, la víctima recibe automáticamente un daño al nivel 4 (Grave). El objetivo del ataque puede realizar, si lo desea, una prueba de Aguantar (V) para resistir el ataque. Si falla recibirá también de forma automática un nivel 6 de daño. Este daño se recibe incluso si un personaje no se encuentra en un conflicto extendido.

* **Coste:** 3 puntos de la habilidad que use el asesino para atacar y un punto del resto de pilas.

Secreto del buen artesano

Un personaje que escoja este secreto puede elegir una habilidad artesanal en concreto con la que podrá crear objetos de gran calidad. Cada objeto creado con este secreto gana de forma permanente un dado de bonificación para un efecto concreto relacionado con la creación del mismo.

* **Coste:** 5 puntos de Razón

Secreto del buen forestal

Un personaje que posea esta habilidad puede encontrar fácilmente hierbas medicinales que permitirán curar a otro, utilizando su habilidad de Forestal (V).

* **Coste:** 1 punto de Razón

Secreto del buen profesor

El personaje que compra este secreto se convierte en un profesor experto. Cuando enseñe a otro personaje, el estudiante recibirá un punto de experiencia que podrá gastar para mejorar la habilidad de la que ha recibido clases. Un alumno tan solo puede recibir este punto una única vez por cada rango de la habilidad y nunca podrá superar el rango del profesor mediante este método.

* **Coste:** 1 punto de la pila asociada con el método de enseñanza aplicado durante el mismo.

Secreto del buen trovador

Tu habilidad de Música (I) es capaz de alterar aquellos que la escuchan. Por este motivo puedes utilizar cualquier habilidad no física relacionada con la pila de Instinto a través de una canción.

* **Coste:** 2 puntos de Razón.

Secreto del golpe poderoso

Eres capaz de aplicar toda tu fuerza en un gran golpe. Puedes gastar tantos puntos de la pila de Vigor como deseas para aumentar el daño causado en una prueba de combate realizada con éxito. Para aumentar un rango un daño Moderado deberá invertirse un punto, dos para aumentar un rango Grave y tres para un rango Crítico. Así pues, para pasar de un nivel 2 de Moderado a primer nivel de Grave, rango 4, se deberá invertir un total de tres puntos, uno para el nivel tres de Moderado y dos para el nivel de Grave. Encontrarás el sistema de daños explicado en el tercer capítulo.

Secreto del combatiente experimentado

Tu experiencia te permite utilizar la habilidad de Experiencia en Combate (I) para saber más de vuestros enemigos. Así pues, si se supera con éxito una prueba de esta habilidad el Guía de Juego os revelará uno de los siguientes datos por cada grado de éxito conseguido: valor de la pila de Vigor, valor de la pila de Instinto, mejor habilidad en combate o valor de una habilidad específica.

* **Coste:** 1 punto de Razón.

Secreto de la empatía con insectos

Has desarrollado una habilidad especial para tratar con los insectos. Puedes conseguir que cualquier insecto coopere contigo e incluso que no te ataque si superas una prueba de Tratar insectos (I). Además, podrás saber, incluso fallando la tirada, si tratará de atacarte o no. Este secreto no permite un control tan específico como el que tendría un druida usando sus poderes y por ello un insecto tan solo realizará tareas sencillas mediante este método.

* **Coste:** 2 puntos de Instinto.

Secreto del escribano

Tu personaje sabe leer y escribir. Muy útil si queréis convertiros en sacerdote o en mago ya que frecuentemente debéis recurrir a manuscritos para aumentar vuestras habilidades.

Secreto de las lenguas

Cada vez que compréis este secreto adquiriréis el conocimiento de una lengua ajena a vuestra lengua natal.

Secreto del equipo

El personaje tiene algún equipo inusual, como puede ser una montura o cualquier otra cosa que la mayoría de gente no pueda poseer. El personaje puede declarar y poseer un efecto gratuitamente representado por el equipo. En otras palabras, el primer efecto declarado sobre el equipo no tiene coste en puntos de pila, y también puede preservarlo gratuitamente durante su renovación.

Secreto de la escaramuza

Cuando el personaje participe en un conflicto simple contra diversos oponentes utilizando la habilidad elegida al comprar este secreto, este se resolverá de una manera especial. Las pruebas opuestas se compararán por separado en lugar de hacerlo todas a la vez, pudiendo conseguir tanto victorias como derrotas contra sus oponentes en lugar de un único resultado común.

En un conflicto extendido, el jugador puede pagar puntos de pila para afectar a diversos oponentes con su habilidad, incluso si la situación normalmente no lo permitiría.

* **Coste:** 2 puntos de la pila asociada en conflictos normales, 1 punto por cada oponente extra en conflictos extendidos.

Secreto del especialista

Al adquirir este secreto deberéis escoger una especialidad dentro de una habilidad. Por ejemplo, Tocar el arpa dentro de Música (**I**) o Cabalgar hormiga para Montar (**V**). Siempre que utilicéis esta especialidad recibiréis un dado de bonificación extra, para un total de dos, cuando inviertas el primer punto de la pila adecuada.

Secreto de la evasión

Al comprar este secreto deberéis escoger una habilidad. Vuestro personaje sabrá cómo adelantarse a un conflicto para evitarlo de la forma más adecuada. Una prueba realizada con éxito de la habilidad en cuestión acabará con el conflicto (sin resolverse) con todo lo que ello comporta. Esto no evita que el oponente pueda volverlo a intentar, pero la situación dentro de la ficción debe haber cambiado para hacerlo viable en términos de la corrección del mismo.

* **Coste:** 3 puntos de la pila asociada con la habilidad.

Secreto del Héroe humilde

Tan solo podéis adquirir este secreto después de haber conseguido el grado de Gran Maestro en una habilidad. Así pues, si en un momento dado conseguís un resultado de prueba Heroico (7) que os obligaría abandonar el personaje, podéis agregar un dado de penalización a la tirada de forma voluntaria. Podéis continuar añadiendo dados de penalización hasta que el resultado de la tirada deje de ser Heroico (7).

* **Coste:** 1 nivel de daño asociado a la pila relacionada con la habilidad por cada dado de penalización usado en este secreto.

Secreto del mantenimiento

Al comprar este secreto debéis especificar a cuál de las tres pilas (Vigor, Instinto o Razón) afecta.

El personaje tiende a estar siempre preparado, al menos en un área de la vida. Cuando renueva la pila elegida, el jugador puede realizar una tirada con la habilidad pasiva correspondiente para contrarrestar los gastos de mantenimiento de los efectos asociados con la pila en cuestión a razón de un punto por grado de éxito.

Secreto del paso ligero

Eres especialmente hábil desplazándote sin dejar rastro. Por este motivo puedes utilizar la habilidad de Forestal (**V**) para impedir que alguien siga tus pasos al crear un efecto para ello.

* **Coste:** 1 punto de Instinto.

Secreto del pensamiento rápido

Aunque te encuentres en un conflicto extendido, tu mente podrá pensar a toda velocidad. Por este motivo puedes apoyar o encadenar habilidades, a pesar de no tener esta posibilidad normalmente durante un conflicto extendido.

- * **Coste:** 1 punto de la pila asociada por cada habilidad adicional que quieras encadenar.

Secreto de los contactos

Durante tus aventuras has conocido a mucha gente. Esto te permite que cuando llegues a un lugar fácilmente puedas encontrar alguien con quien te hayas relacionado anteriormente. Deberás describir brevemente cómo lo conociste, aunque será el Guía de Juego quien disponga de esta relación y el estado en el que se puede encontrar de la forma más conveniente.

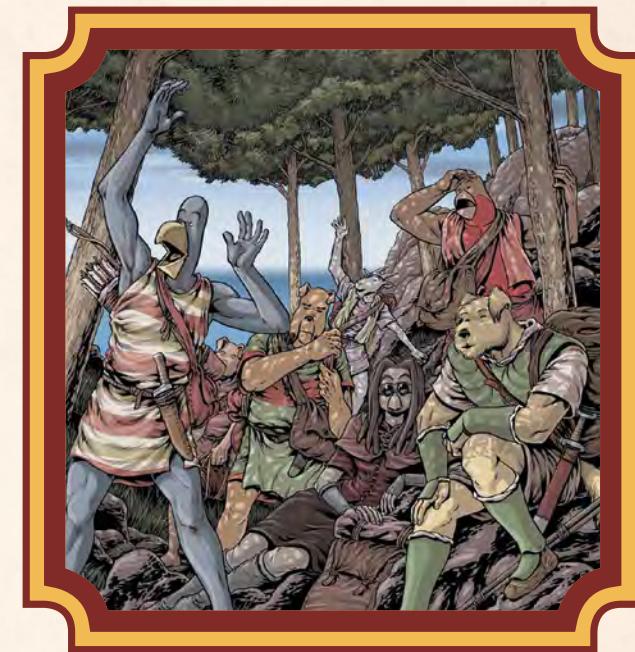
- * **Coste:** depende del tipo de relación: 3 puntos de Vigor para compañeros de armas, 3 puntos de Instinto para compañeros de sociedad, 3 puntos de Razón para compañeros de estudios.

3. CLAVES

Las claves son las motivaciones del personaje. En ocasiones pueden definirse como una manera de comportarse, su carácter, mientras que en otras ocasiones servirán para marcar un objetivo personal, la meta de uno de vuestros personajes. A continuación encontraréis algunos ejemplos, pero como siempre, podéis sentiros libres de crear vuestras propias claves con la ayuda del Guía de Juego.

Cada una de las claves de ejemplo va acompañada por su nombre, su tipo, los puntos de experiencia que otorga cada nivel y la acción que provoca su cancelación. Sentíos libres de modificarlas a vuestro gusto y adaptarlas a vuestras necesidades.

Tan solo un consejo: Sería conveniente que todos vuestros personajes tuvieran al menos una clave de tipo meta para representar la explicación por la que os habéis lanzado a la vida de aventureros. En estas claves, el último nivel representa, normalmente, el objetivo a conseguir para resolver la clave con éxito. Con todo, podéis definir si



queréis, un objetivo concreto para el éxito de la clave que se convertirá en el objetivo final de vuestro personaje.

Sea como sea una clave de tipo meta debe tener un nivel que indique la meta final y conclusión de la misma.

Al límite (carácter)

El personaje no acostumbra acatar las leyes y no teme poner su propia vida en peligro para tener nuevas experiencias.

1 PX: actuar irresponsablemente.

2 PX: los otros se preocupan por tu estilo de vida.

5 PX: recibir daño debido tu estilo de vida.

Cancelación: aceptar una responsabilidad.

Aventura (meta)

El personaje lleva la aventura en la sangre, y la persigue por todas partes. Vuestro aventurero se ha marcado como objetivo vivir un tipo particular de aventura. Lo debéis decidir a comprar la clave, y no pararéis hasta conseguirlo. Eso sí, esta aventura puede dar lugar a nuevas.

1 PX: ir a un lugar nuevo, encontrar gente nueva y vivir una vida excitante fuera de lo común dentro del marco de la aventura elegida.

2 PX: vivir una situación poco probable, digna de una aventura en relación con la meta elegida.

5 PX: acabar la aventura con éxito.

Cancelación: negarse a seguir el camino marcado por la aventura.

Asistente del Héroe (carácter)

El personaje está al servicio de Orn o de algún otro Héroe y procurará su bienestar por encima de todo.

1 PX: obedecer una orden dada por el Héroe.

2 PX: ir en contra de la voluntad propia para obedecer una orden del Héroe.

5 PX: salvar al Héroe poniendo la vida del personaje en peligro.

Cancelación: negarse a obedecer una orden del Héroe o abandonarlo.

Locura (carácter)

El personaje está como una chota.

1 PX: actuar como un loco.

3 PX: hacerte daño o hacer daño a los otros por culpa de tu locura.

Cancelación: recuperar la cordura.

Cazador de monstruos (meta)

Un cazador de monstruos se dedica a proteger la humanidad de amenazas secretas. Además, se ha marcado como objetivo acabar con una criatura de gran poder en concreto.

1 PX: discutir de monstruos con otra gente que pueda aportar nuevos conocimientos.

2 PX: encontrar evidencias de monstruos.

5 PX: derrotar al monstruo que te has marcado como objetivo.

Cancelación: convertirse en un monstruo.

Cobarde (carácter)

Tu personaje tiene fobia a algún tipo de dolor y evita las situaciones peligrosas y de combate.

1 PX: evitar una situación peligrosa para tu salud mental o física.

3 PX: parar una situación peligrosa por otras maneras que no sea el combate.

Cancelación: entrar en combate sin tratar de evitarlo.

Codicia (carácter)

El principal propósito del personaje es la riqueza. ¿Hay suficiente alguna vez?

1 PX: actuar miserablemente en una transacción.

3 PX: romper o forzar el honor o la ley para ganar dinero o beneficios.

Cancelación: desprenderse de la riqueza.

Consciencia (carácter)

El personaje se niega a cometer actos malignos por propia voluntad y ha prometido vivir haciendo el bien por el mundo.

1 PX: ayudar a los débiles y necesitados.

3 PX: salvar la vida de un inocente.

Cancelación: ignorar la llamada de un inocente.

Criminal (carácter)

El personaje es un criminal por naturaleza y no dudará en hacer aquello que sea necesario para conseguir sus objetivos.

1 PX: interactuar con criminales.

2 PX: realizar un acto criminal.

5 PX: escapar de la justicia.

Cancelación: hacer una restitución por tus crímenes.

Desesperación (carácter)

El personaje ha perdido la esperanza y eso le hace enloquecer y deprimirse.

1 PX: tratar de convencer a los otros de parar sus luchas fútiles contagiando su propia depresión.

3 PX: abandonar una lucha importante sin ningún motivo aparente.

Cancelación: encontrar el coraje necesario para recuperar la esperanza.

Duelista (meta)

El personaje se bate en duelo frecuentemente para demostrar que es el mejor. Además, se ha propuesto vencer en duelo a un famoso y reconocido duelistas.

1 PX: desafiar en duelo a alguien.

2 PX: que alguien te desafíe a un duelo.

5 PX: vencer en duelo al objetivo fijado al comprar la clave.

Cancelación: negarse a participar en un duelo.



Lisiado (carácter)

El personaje está lisiado y tiene algún tipo de desventaja drástica.

1 PX: cuando la desventaja le pone en dificultades.

2 PX: aceptar un problema sustancial, como un dado de penalización o una pérdida de oportunidades por culpa del defecto el personaje.

5 PX: fallar en una situación importante por culpa de la desventaja.

Cancelación: aceptar su condición o hacerla desaparecer de alguna manera.

Familia (meta)

La familia del personaje se encuentra en una necesidad importante que el personaje ha de resolver de alguna manera.

1 PX: tener una escena relacionada con la familia ya sea con ella presente o hablando con otra gente sobre recuerdos con la misma.

2 PX: sacrificar algo personal con tal de beneficiar la familia.

5 PX: conseguir el objetivo fijado al comprar la clave para resolver la necesidad de tu familia.

Cancelación: abandonar a tu familia.

Fe (carácter)

El personaje tiene una fuerte fe en su dios principal y lo defenderá por encima de los otros.

1 PX: defender a tu dios delante de los otros.

2 PX: convertir a otro a tu dios principal.

5 PX: defender a tu dios, a pesar del peligro personal.

Cancelación: renegar de tu dios.

Hechicero (meta)

Tu personaje domina los poderes mágicos del éter y piensa dedicar todos sus esfuerzos a mejorarlos.

1 PX: explorar los conocimientos arcanos.

2 PX: conseguir un instrumento arcano único.

5 PX: conseguir una piedra flotante.

Cancelación: renegar o intentar esconder el hecho de ser un mago.

Guardián (meta)

Te has propuesto cuidar de una persona que depende totalmente de ti para estar segura. Además, debes llevarla a algún sitio o ayudarla para cumplir su propia meta.

1 PX: cuando el personaje a cuidar esté presente durante toda la escena contigo.

2 PX: cuando actúes de forma adecuada para proteger la persona a tu cargo durante un conflicto.

5 PX: cuando el protegido llegue a su destino o cumpla su meta.

Cancelación: abandonar a la persona protegida.

Héroe en lugar del Héroe (carácter)

El personaje quiere ser más popular que el propio Héroe y hará todo lo posible para destacar por encima de él.

1 PX: asegurarse de que todo el mundo conozca tu nombre.

3 PX: convencer a la gente de que tú has sido el verdadero protagonista de las aventuras con el Héroe.

Cancelación: escoger a tus amigos sin tener en cuenta la fama que te puedan proporcionar.

Juramento (carácter)

Tu personaje ha realizado un juramento que no puede romper de ninguna manera. Puede ser cualquier cosa que imagines siempre y cuando comporte algún tipo de obligación que afecte de forma frecuente vuestra vida.

1 PX: por cada sesión de juego en la que no rompas tu juramento.

2 PX: cada vez que te mantengas firme a tu juramento, aunque este que pueda estar provocando algún perjuicio.

5 PX: cada vez que no rompas tu juramento, aunque por no hacerlo pongas en peligro tu salud o te metas en grandes problemas.

Cancelación: renegar de tu juramento

Linaje (carácter)

Perteneces a un linaje nobiliario de alguno de los reinos y en todo momento debes defender el honor de tu familia.

1 PX: cada vez que pases una escena con alguien de tu linaje o aparezca tu linaje como elemento importante de una escena.

2 PX: cada vez que consigas un beneficio para tu linaje.

5 PX: cada vez que te pongas en peligro por defender el honor de tu linaje.

Cancelación: renegar de tu linaje o ir en contra del mismo.

Lucha (carácter)

Tu personaje tiene una sed de sangre que no puede refrenar.

1 PX: atacar a alguien.

3 PX: ganar una batalla.

Cancelación: rehusar una batalla.

Misión (meta)

Te has marcado una meta personal o te han contratado para llevar a cabo una misión de gran importancia. Desviarse de la misma es del todo inaceptable.

1 PX: cada vez que realices una acción en beneficio de tu propia misión.

3 PX: cada vez que cumplas una parte importante de tu misión.

5 PX: resolver tu misión con éxito.

Cancelación: abandonar la misión.

Pacifismo (carácter)

Tu personaje está comprometido con la no violencia por miedo o por principios.

1 PX: intentar encontrar una solución pacífica a un problema violento

2 PX: resolver una situación violenta sin recurrir a la violencia.

5 PX: sufrir debido al rechazo de la violencia.

Cancelación: recurrir deliberadamente a la violencia.

Secreto oscuro (meta)

El personaje tiene un pasado misterioso de terribles secretos. Su objetivo es resolver este pasado o borrar toda evidencia. Al comprar la clave deberás de decidir con el Guía de Juego en qué consiste este secreto.

1 PX: el pasado de tu aventurero aparece en la historia de alguna manera.

2 PX: se revelan pistas sobre el pasado de tu personaje.

5 PX: consigues hacer desaparecer todo rastro de tu secreto o lo resuelves sin recibir las consecuencias.

Cancelación: confesar la historia a los demás.

Venganza (meta)

Alguien te ha hecho daño o ha herido a alguna persona cercana y debe pagar por su afrenta.

1 PX: cada vez que consigas hacer daño a tu enemigo o a alguna de sus personas cercanas.

2 PX: cuando causes un gran daño a una persona cercana a tu enemigo o a él mismo.

5 PX: cuando consigues cumplir tu venganza.

4. LA MAGIA EN SEPENTRION

En el mundo de Sepdentrión la magia siempre ha tenido un papel importante. Fue precisamente la aparición de este poder la causa de la caída de los imperios de los Reyes sacerdotes en la antigüedad. Desde entonces, los magos con sus habilidades, han sido una figura política importante en todo el mundo que, aunque no pueden participar de forma directa, actúan frecuentemente desde la sombra.

¿Pero qué son los magos? Los magos son aquellas personas capaces de sentir y manipular el éter, el elemento que forma el poder mágico del mundo. Gracias a este poder, manipulan a su gusto los cinco elementos principales de la magia: aire, agua, tierra, fuego y el propio éter.

La capacidad de controlar el éter es algo que se lleva en la sangre y se transmite a las siguientes generaciones. Fijaos si se trata de una fuerza importante que es capaz de superar una de las reglas más básicas de la vida en Sepdentrión. Si normalmente un hijo varón nace de la especie de la madre y una hija de la especie del padre, en el caso de que uno de los padres sea mago, sus hijos nacerán siempre de su especie sea cual sea su sexo.

Para convertirse en mago, no hace falta solo tener la capacidad de manipular el éter, sino que deben emprenderse unos complicados estudios que comienzan al convertirse en un simple aprendiz y que se van desarrollando hasta que se consigue el título de Gran maestro después de muchos años.

El primer paso para convertirse mago es pasar por el aprendizaje de la manipulación básica del éter. Este aprendizaje inicial, en ocasiones, se puede desarrollar de forma instintiva o bien leyendo libros al respecto, pero siempre se basa en el estudio racional del poder del éter. Es por este motivo que, más adelante, resulta imposible mejorar los propios poderes fuera de una escuela o de una torre de magos.

4.1. Los tres aspectos de la magia: creación, descomposición y manipulación

La magia es sin duda alguna una fuerza muy poderosa, pero no es la única. Al igual que clérigos y druidas, los magos tan solo pueden controlar una parte de las fuerzas que mueven el universo.

El éter, es de alguna manera una fuerza antagónica, pero a la vez complementaria, de la vida.

Es en este hecho donde radica una de sus principales desventajas, no es capaz de afectar directamente a los seres vivos. La magia siempre está limitada al uso de los cinco distintos elementos para poder conseguir sus objetivos al combinarlos con los tres aspectos básicos de este poder: creación, descomposición y manipulación:

- ✿ La **Creación**, relacionada con el Instinto, es el aspecto que permite convertir el éter en otro de los cuatro elementos principales: agua, fuego, tierra y aire. Un mago es capaz de hacer aparecer piedras de la nada o crear corrientes de aire si lo desea. Estas creaciones no tienen ninguna forma fija y no pueden ser alteradas o controladas a no ser que se combinan con el aspecto de la manipulación.
- ✿ **Descomposición**, relacionada con el Vigor, es el aspecto contrario al de la creación, y es la capacidad de devolver cualquier elemento a su estado inicial de éter haciéndolo desaparecer y convirtiéndolo en energía mágica que se dispersa rápidamente. De esta manera los hechizos de descomposición podrán causar daño en materiales inertes o disminuir algunos tipos de efecto como podría ser el caso de un Muro de piedra (**V**) 4.
- ✿ Finalmente, la **manipulación**, relacionada con la Razón, es el aspecto que permite alterar los elementos para darles forma a voluntad según las necesidades del mago, detectarlos o incluso conectarlos de alguna manera en especial.

4.2. Las tres formas básicas de la magia: palabra, poder y movimiento

Todo hechizo se basa en tres formas: palabra, poder y movimiento:

- ✿ Son las **Palabras** las que permiten dar forma a la energía que el mago acumula. Es por eso que un mago ha de desarrollar sus propias fórmulas para poder lanzar un hechizo. Muchas veces las palabras pronunciadas no tienen ningún sentido para ninguna otra persona que no sea el mago que las pronuncia, pues esas palabras vienen de su propia interpretación del éter y no tienen ni por qué pertenecer a un idioma real.

✿ Todo Sepdentrión está imbuido con el **Poder del éter** y un mago ha de ser capaz de sentir este poder para poder lanzar un conjuro. Existen zonas donde el éter está más concentrado y por lo tanto es más fácil manipularlo para obtener bonificaciones a las tiradas. Por contra existen lugares en los que la magia parece haber huido y donde es imposible lanzar cualquier tipo de hechizo.

✿ Finalmente, el **Movimiento** es el que permite expulsar energía acumulada y concentrarla en otro punto. Nuevamente los gestos de un hechizo vuelven a ser particulares para cada mago. Con todo, el mago siempre acabará realizando estos cargados de fuerza pues de otra manera la magia no podría ser proyectada hacia su objetivo. Así pues, sea un baile o sea un movimiento de manos, los gestos de un mago siempre están cargados de vigor y en contadas ocasiones se podrá actuar con discreción cuando se lanza un conjuro.

4.3. Las limitaciones de la magia

La magia, aunque muy poderosa, tiene ciertas limitaciones.

En primer lugar, tal y como se ha explicado, todo hechizo está formado por palabras, movimiento y poder. Así pues, si un mago no puede hablar, no se puede mover o se encuentra en un lugar en el que apenas haya éter, no podrá lanzar un hechizo. De la misma manera un mago no podrá afectar un lugar al que su voz no alcance, no podrá lanzar conjuros si su mente no se encuentra serena (por ejemplo, si se está borracho), ni podrá manipular rápidamente la magia si no se realizan gestos enérgicos.

En segundo lugar, un mago no podrá afectar directamente a un ser vivo. Con todo, un mago sabio sabrá perfectamente cómo utilizar los elementos para obtener el resultado que desea. Así pues, cuando un mago quiera dormir a alguien, en realidad no le afecta a él, sino que descompone el aire que hay a su alrededor para que la falta de oxígeno lo deje fuera de combate.

Finalmente, la magia es un sacrificio por parte del propio mago. Cuando el éter se canaliza a través de este, su esencia se transmite al hechizo. Es por este motivo que cada hechizo es particular de cada mago

y nunca hay dos completamente iguales. Este desgaste que comporta el hechizo se ve representado con el uso de las pilas del personaje. Por tanto, un mago sin puntos en sus pilas será incapaz de lanzar magia.

4.4. Los primeros pasos como mago

Los magos, como es lógico, no nacen sabiendo usar sus poderes. El camino de la magia es largo y complicado, y frecuentemente cargado de peligros que deberéis afrontar si queréis convertiros en Grandes maestros de este arte.

Aunque es posible que muchas personas lleven en su sangre la semilla de la magia, es muy probable que muchos no la desarrolle ya que esta es muy débil o no se ha potenciado mediante el estudio. Es por tanto necesario que aquellos que creen tener el don se inicien en el desarrollo de la forma más básica de la magia, el control del éter.

Cuando alguno de vosotros comience a adentrarse en los caminos de la magia, de ser ayudados por un maestro, por libros o forzando las propias capacidades naturales, lo primero que descubre es lo que se llama el camino del éter.

El camino del éter es la rama más básica pero la vez el pilar central de la propia magia. Todos los hechizos tienen siempre un componente básico de éter y es por este motivo que es la parte esencial que todo mago debe desarrollar si quiere convertirse en maestro del resto de elementos.

Para representar este aprendizaje dentro juego, los jugadores que quieran convertirse magos deberán adquirir el Secreto del Camino del Éter que encontraréis descrito más adelante.

Al desarrollar este secreto el mago adquirirá un control básico sobre el éter gracias a la habilidad Magia del Éter (**R**) a rango Novel (0). Esta habilidad os permitirá combinar los tres aspectos de la magia con el elemento éter para conseguir lanzar los conjuros más básicos.

Una vez un aprendiz ha dominado el Camino del Éter, tendrá a su disposición el resto de caminos básicos: el Camino del Agua, el Camino del Aire, el Camino del Fuego y el Camino de la Tierra. Cada uno con su propio secreto, que deberá comprarse de forma independiente y dará acceso a su habilidad correspondiente: Magia del Agua (**R**), Magia del Aire (**R**), Magia de Fuego (**R**) y Magia de la Tierra (**R**) a rango Novel (0).



Una vez adquiridas estas habilidades podréis desarrollarlas con puntos de experiencia, lo que os permitirá lanzar hechizos cada vez más poderosos.

A la hora de desarrollar la magia los magos tienen otra limitación: la rama del éter es el pilar fundamental de la magia, por tanto, ninguna de las otras ramas podrá superar en puntuación a esta. Así pues, si uno de vosotros quiere convertirse en Competente (1) en la Magia del Aire, primero deberá convertirse en Competente (1) en la Magia del Éter.

4.5. Convertirse en experto en magia

El aprendizaje de la magia es un camino difícil, y no siempre se puede continuar desarrollando los poderes por uno mismo o con la ayuda de libros o de un simple maestro.

Para conseguir la categoría de Experto (2) en Magia del Éter, los magos deberéis asistir a las conocidas escuelas de magia o a la torre de algún poderoso Gran maestro hechicero que os quiera aceptar como ayudante.

La entrada a las escuelas de magia o a las mismas torres de hechicería no es algo sencillo. En ellas tan solo se aceptan a los magos más competentes y frecuentemente sus dirigentes piden al mago que realice una prueba para demostrar sus capacidades y ver si es digno de entrar en la academia o convertirse en ayudante de un Gran maestro.

Esta prueba puede variar mucho de un lugar a otro y será el Guía de Juego quien decidirá el objetivo de la misma. En algunas ocasiones la prueba puede ser muy sencilla de superar, por ejemplo, en la recuperación de algún ingrediente mágico. En otras ocasiones puede ser tan peligrosa como tenerse que enfrentar alguna terrible criatura y llevar pruebas de la victoria sobre la misma.

Los jugadores, por su lado, deberán invertir un punto de experiencia para comprar la clave que representa la prueba de hechicería. Esta, la encontraréis explicada más adelante. Una vez completéis con éxito dicha clave, se os dará acceso a la escuela o a la torre en la que se os asignó la misión.

Una vez hayáis ingresado en una academia o en una torre, tendréis acceso a los recursos necesarios para continuar desarrollando el Camino del Éter y posteriormente el resto de las ramas. Con todo, formar parte de una academia o una torre puede im-

plicar tener que trabajar para las mismas realizando misiones o encargos para vuestros superiores.

El tiempo que necesita un mago para desarrollar sus poderes y adquirir el rango de Experto (2) acostumbra a variar mucho, pero finalmente se calcula entre medio año de estudio por rama que se quiera adquirir a este nivel.

4.6. Maestro en el arte de la magia

Una vez un mago deviene Experto en magia, si quiere continuar persiguiendo sus estudios y convertirse en Maestro (3) en este arte, deberá crear su propio laboratorio. Hacerlo no es nada sencillo. En las torres de mago, son pocos los habitantes que quieren compartir sus laboratorios con otros magos. En cambio, en las escuelas, este hecho es mucho más común a cambio del pago de una cuota y un contrato que obliga al mago a realizar tareas para la escuela dedicando una parte de su tiempo hacer de maestro y realizando tareas en complicados viajes repletos de peligros.

Un mago que no consigue acceso a una torre o que no quiera trabajar para una escuela puede optar por intentar construir su propio laboratorio. Hacerlo supondrá una inversión muy importante de material y dinero, pero lo más difícil es encontrar la localización adecuada.

Un laboratorio tan solo puede construirse de forma eficiente para convertirse en Maestro en un lugar donde el éter tenga gran presencia (elevado o superior tal y como se explica más adelante en el hechizo de Detectar éter). Esos lugares no abundan y acostumbran a estar plagados de criaturas que se sienten atraídas por el poder de la magia.

Nuevamente cabe recordar que una vez hayáis adquirido la habilidad de Camino del Éter (R) a rango de Maestro (3), el resto de caminos se podrán subir hasta este nivel con el uso de puntos de experiencia.

4.7. El final del camino, Gran maestro

Una vez un mago se ha convertido en Maestro del arte de la magia, puede optar por convertirse en un Gran maestro. Un mago tan solo puede llegar a este nivel en uno de los cinco elementos de la magia, y es en esta ocasión la única vez en que una y tan solo una de las habilidades relacionadas con la magia puede ser superior al Camino del

Éter, si es que se no se elige esta como habilidad para Gran maestro.

Para poder obtener este rango, el mago deberá emprender una peligrosa aventura en la que deberá adquirir una de las piedras flotantes del elemento del que quiere conseguir el rango de Gran maestro. Estas piedras son grandes concentraciones de uno de los cinco elementos de la magia que han solidificado y se han convertido en potenciadoras de conjuros de este elemento

Estas piedras tan solo pueden encontrarse en lugares en los que la presencia del elemento en cuestión es muy importante y donde el poder del éter se encuentra en su grado máximo. Normalmente esos lugares se encuentran custodiados por criaturas que viven ligadas a dicho elemento y del éter del ambiente como es el caso de grandes dragones o de seres elementales. Estas criaturas acostumbran a ser muy agresivas y enfrentarse a ellas en su propio elemento es casi una sentencia de muerte. Es por este motivo que son pocos los magos que intentan encontrar una de estas piedras y aún menos los que retornan de su viaje cuando han decidido buscar una.

Cuando un mago consigue una piedra flotan-

te adecuada, deberá crear una vara especial en su propio laboratorio en la que situará la piedra flotante. Si en cualquier momento esta vara, a pesar de ser realmente resistente, se rompe, lo cual dejará permanentemente sin poder a la piedra, el mago perderá el rango de Gran maestro y los puntos invertidos en la habilidad, recuperando así el estatus de Maestro. Por otro lado la piedra flotante otorgará siempre un dado de bonificación al lanzar un conjuro en el que intervenga el elemento relacionado con la piedra flotante.

Recordad que tan solo podéis subir un camino a rango de Gran maestro (4) y únicamente lo podréis hacer cuando hayáis conseguido una piedra flotante del elemento en cuestión.

4.8. El lanzamiento de conjuros

Una vez explicados los componentes de la magia y el camino que debe seguir un mago para ser poderoso, estáis preparados para lanzar vuestros primeros conjuros.

Unconjuro comienza extrayendo energía del propio mago para poder conectarse con el éter ambiental. Esto se representa con inversión de un punto de la pila de Razón del mago.

A continuación, el mago debe combinar los aspectos de la magia con sus elementos para poder obtener el resultado deseado invirtiendo puntos de las pilas adecuadas en el hechizo. En el caso de que el conjuro posea un componente de Creación, deberá invertirse un punto de la pila de Instinto, un punto de la pila de Vigor si tiene un componente de Descomposición y finalmente un punto adicional de la pila de Razón si tiene un componente de Manipulación.

A continuación se realizará una tirada del Camino de la Magia relacionado con el hechizo. En caso de que un hechizo esté compuesto por dos o más elementos se usará la puntuación más baja de los distintos caminos que intervengan en el mismo. No es necesario poseer el secreto de un elemento en cuestión para lanzar un hechizo de dicho elemento, pero en ese caso, como es lógico, se usará un rango de Novel (0) para la tirada.



Una vez obtenido el resultado de la prueba de habilidad deberéis usar este nivel para aumentar el daño o la bonificación, la duración del conjuro y la cantidad de objetivos que serán afectados.

Todo hechizo, en su nivel más básico, tan solo afecta un objetivo, dura una escena o tiene un efecto inmediato, y genera un nivel de daño o un dado de bonificación.

De esta manera por cada nivel de éxito que invertáis podréis realizar un nivel de daño adicional u obtener un dado más de bonificación, podréis afectar un objetivo extra y en el caso del tiempo podréis aumentar la duración de la escena a una hora, de una hora a tres horas, de tres horas a seis, de seis horas a un día, de un día a una semana, de una semana a un mes, y de un mes a un año. En el caso de los objetivos adicionales, siempre que no haya un aspecto de manipulación en el mismo, se afectará al objetivo inicial designado y a continuación a los objetivos más cercanos al mismo siempre y cuando la voz del mago pueda llegar hasta ellos.

Progresión de tiempo:

Escena → una hora → tres horas → seis horas
→ un día → una semana → un mes → un año.

Veamos unos cuantos ejemplos:

Nílstar, un mago que lleva algún tiempo desarrollando sus poderes, quiere crear una espada de la nada para combatir a sus enemigos.

Hacer aparecer algo de la nada es un hechizo de creación. En este caso Nílstar quiere crear un objeto del elemento tierra (una espada de metal) a partir del éter ambiental. Si tan solo usase el aspecto de Creación, Nílstar únicamente obtendría una cantidad de metal informe en un lugar determinado, por lo tanto, añadirá el aspecto de la Manipulación para poderlo transformar.

Así pues, el hechizo básico será crear una espada de la nada con Creación de Éter a Tierra + Manipulación de Tierra a Espada.

Como el hechizo usa los aspectos de Creación y Manipulación, Nílstar invierte un total de tres puntos de pila (1 de Razón básico para todo hechizo, 1 punto de Instinto para el aspecto de Creación, y otro punto de Razón para el aspecto de la Manipulación).

Nílstar es Experto (2) en Magia de Éter (**R**), pero tan solo es Competente (1) con el Camino de la Tierra (**R**). Así pues, coge como básico para la prueba de habilidad su rango de Competente, el más bajo.

Después de realizar la tirada obtiene un resultado de la prueba final de Bueno (2) y por lo tanto debe repartir estos niveles en aumentar la bonificación de la espada, su duración y el número de espadas que quiere crear.

Como tan solo necesita una espada, Nílstar decide que el valor básico es suficiente. Por otro lado, cree que puede encontrarse con problemas no solo durante la escena actual sino durante un buen rato. Así que decide invertir uno de los niveles en aumentar la duración de la espada de una escena a una hora. Finalmente invierte el último nivel de éxito en aumentar los dados de bonificación de la espada de uno a dos dados de bonificación.

Finalizado el conjuro, después de haber pronunciado las palabras, realizado los movimientos y extraído el poder del ambiente, Nílstar puede apuntarse un efecto de Espada Mágica de duración una hora (**V**) 2.

Esta espada, al tratarse de un efecto que podrá usar más adelante, deberá tratarse como tal. Por ello Nílstar deberá gastar un punto de la pila de Vigor para poder anotarse el efecto como viene siendo habitual en todos ellos. En el caso de que la espada la usase otra persona, sería esta quién debería gastar el punto de la pila de Vigor.

El efecto de este conjuro durará hasta que los dos dados de bonificación de la espada se hayan usado o hasta que pase una hora dentro de juego.

Imaginad que posteriormente Nílstar, cuando ha perdido la espada, quiere lanzar una bola de fuego contra un grupo de enemigos. Dos de ellos se encuentran cerca de él mientras que otros dos se encuentran a una distancia suficientemente lejana todavía.

De manera parecida al conjuro anterior se trata de un conjuro de Creación de Éter a Fuego. En este caso no necesita darle forma ya que no quiere que tenga un aspecto concreto, sino que se trata de una explosión sin control. En el caso que hubiese alguna zona que no quisiera afectar o hubiese amigos de por medio, sí que debería añadirle un componente de Manipulación para no afectarles. Se trata pues, de un conjuro que necesita de dos puntos de pila, uno de Razón básico y uno de Instinto por el aspecto de Creación.

Nílstar tiene un rango de Camino del Fuego de Experto, al igual que en el Camino del Éter. Así pues, parte una puntuación inicial de 2.

Después de realizar la tirada obtiene un resultado de prueba de Grande (3). En este caso Nílstar reparte los éxitos de reciente manera:

- ✿ Utiliza un nivel de éxito para afectar un individuo adicional. Los dos enemigos que todavía están alejados se encuentran más allá de la distancia donde puede afectar la voz del mago. Si decidiese aumentar un objetivo más, probablemente él mismo se vería afectado por su propia bola de fuego o podría dañar a algún otro compañero.
- ✿ Aumentar la duración del conjuro no tiene ningún sentido. Se trata de una explosión que quiere hacer daño. En el caso de querer hacer fuego para iluminar una sala, sí que podría tener sentido aumentar su duración.
- ✿ Finalmente invierte los dos éxitos que quedan para aumentar el daño básico de 1 a 3.

Este conjuro, al contrario de lo anterior, provoca un efecto directo en unos personajes y podrán ser resistidos como explicaremos más adelante. Debemos fijarnos que el conjuro en sí mismo no afecta a los objetivos. Es el fuego creado mágicamente el que causa los daños. Recordad que un hechizo no puede afectar un ser vivo, por lo que no podría convertir una mosca en fuego por poner un ejemplo.

Imaginemos ahora que después de haber recorrido numerosos pasillos, el mago Nílstar llega a un callejón sin salida que tan solo dispone de una puerta cerrada para poder escapar. Como la puerta está hecha de madera, que formó parte de un ser vivo no puede afectarla directamente. Lo mismo pasaría en el caso de armas hechas de huesos o de piezas de cuero o de piel. Pero como siempre, para todo hay una solución. En un primer momento, Nílstar piensa que puede destruir el muro que rodea la puerta, pero se trata de una estructura muy sólida y duda que pueda afectarla lo suficientemente rápido. Finalmente se da cuenta de que, aunque la puerta es de madera, la cerradura es de metal (un efecto de Cerradura 3), por lo que decide deshacer este último efecto que es mucho más pequeño que el de la pared.

Se trata de un hechizo de Descomposición de Tierra e Éter. Tal y como ya habréis podido deducir deberá invertir un punto de la pila de Razón y un punto de la pila de Vigor. Como hemos visto anteriormente su puntuación de Tierra es más baja que la de Éter por lo que deberá partir con un nivel básico de Competente (1).

Después de realizar la tirada obtiene tan solo un resultado Marginal (1). Como se trata de una única Cerradura y el efecto es instantáneo, decide aumentar el daño en uno. Esto haría que el efecto de la cerradura disminuyese en 2 y queda convertido en un efecto de Cerradura (1) no ha sido suficiente para destruir la cerradura completamente pero ahora es más débil.

4.9. Fracasar la tirada de magia

Cuando un mago fracasa la tirada de magia, el éter se descontrola y es incapaz de salir del cuerpo del propio mago. Cuando esto sucede el mago recibe un nivel de daño (**R**) igual a los puntos de pila que ha invertido para intentar lanzar el conjuro en cuestión.

Fracasar un conjuro también afecta al éter de una zona en cuestión volviéndolo más difícil de manipular hasta que las energías no se calman. Por este motivo todos los conjuros que se lancen durante el mismo conflicto en el que alguien haya fracasado el conjuro tendrán un dado de penalización no acumulable al fracaso de otros conjuros.

4.10. Resistir los efectos de la magia

Tal y como habéis podido ver, la magia se puede dividir en dos tipos de conjuros. Los conjuros que crean efectos y los conjuros que causan daño. Normalmente los conjuros que crean efectos no pueden ser resistidos de forma directa: alguien que recibe un golpe de una espada creada mágicamente recibe el daño causado por el corte de la espada, no por la magia de la espada en sí. En cambio, un conjuro que afecta directamente a alguien, como es el caso de una explosión fuego, el lanzamiento de una roca de forma mágica, la creación de una riada o el intento de ahogar a alguien destruyendo el aire de su alrededor, puede ser resistido de forma activa o pasiva por sus objetivos.

Los conjuros resistidos de forma activa son aquellos en los que sus objetivos emprenden alguna acción y utilizan alguna habilidad para escapar de sus efectos.

Así pues, si durante la fase de negociación un mago declara que lanzará una bola de fuego sobre un personaje, este podrá escoger resistirse declarando la acción de Correr (**V**) para disminuir o negar sus efectos.

En todo caso, todo aquel que sea afectado por un conjuro podrá superarlo intentando utilizar las resistencias básicas otorgadas por las habilidades innatas. En caso de hacerlo de esta manera, sin declarar una acción activa para resistirse, la tirada para disminuir los efectos contará con un dado de penalización.

Las tiradas de resistencia no se pueden fracasar a no ser que sean activas: uno puede caer mientras corre intentando escapar de un conjuro. En caso de fracasar queda a discreción del Guía de Juego decidir cómo afecta el resultado del conjuro.

En el caso de que la tirada de resistencia tenga éxito, cada nivel obtenido disminuirá en uno el daño provocado por el conjuro.

En el caso de que múltiples objetivos hayan recibido los efectos de un mismo conjuro, cada uno deberá resistir sus efectos de forma separada.

4.11. Resumen de lanzamiento conjuros

Para lanzar un conjuro el mago deberá ser capaz de pronunciar las palabras mágicas, realizar gestos vigorosos y estar en un lugar con la suficiente presencia de éter.

A continuación, deberá invertir un punto de la pila de Razón.

Tras decidir los efectos del conjuro, se comprobará qué aspectos tiene el mismo y se invertirá un punto de la pila adecuada por cada uno de los aspectos invocados:

- ✿ Instinto para aspecto de creación.
- ✿ Vigor para aspecto de descomposición.
- ✿ Razón al aspecto de la manipulación.
- ✿ Finalmente se comprobará qué caminos de la magia son usados para crear el efecto del hechizo y se tomará el valor más bajo de los mismos para realizar la prueba de lanzamiento.

Una vez realizada la tirada podrán usarse los éxitos obtenidos en la misma para aumentar el efecto del hechizo, su duración y el número de objetivos afectados.

Recordad que poseer una vara con una piedra flotante otorgará siempre un dado de bonificación en cualquier conjuro en el que intervenga el elemento correspondiente a la piedra.

4.12. Secretos, claves y conjuros

Tal y como se ha explicado, existen tantos caminos de la magia como magos en Sepdentrión. A continuación encontraréis algunos ejemplos que pueden ser útiles como guía a la hora de especializar la magia vuestro gusto.

SECRETOS

Existen muchos secretos que permiten crear una magia mucho más especializada. Con todo, si existe un secreto que todo mago debe adquirir para poder desarrollar su poder, este es el Secreto del Camino del Éter.

Secreto del Camino del Éter

Este secreto permite a su poseedor adquirir la habilidad Magia del Éter (**R**) a rango Novato (0). Gracias a esta habilidad se podrán realizar encantamientos relacionados con el aspecto del éter. Cuando una persona se convierte en mago, desarrolla una afinidad a uno de los aspectos de la magia en detrimento a otro que no es tan poderoso en ella.

Al comprar este secreto se deberá escoger entre los aspectos de Creación, Descomposición y Manipulación. Dicho aspecto será afín al hechicero y por ello le hará ganar un dado de bonificación a las tiradas en las que se use este. También deberá escogerse otro en el que se tendrá poco poder, obteniendo un dado de penalización cuando se realice un conjuro relacionado con dicho aspecto.

De manera parecida a los aspectos, el mago también desarrollará una afinidad y una debilidad hacia uno de los cuatro elementos menores de la magia (agua, tierra, aire o fuego). Los hechizos que posean un elemento afín, no deberán invertir el punto de la pila de Razón básico para realizar el hechizo. En cambio, si el encantamiento posee el elemento en el cual se es débil, se deberán gastar dos puntos de Razón básicos en lugar de uno.

Si un hechizo posee ambos aspectos o ambos elementos, este no se verá afectado.

Secreto de la magia susurrante

El mago que conoce este secreto podrá susurrar las palabras mágicas en lugar de tenerlas que gritar el alcance del conjuro será el mismo que tendría en caso de que el mago hubiese gritado a pleno pulmón. Para activar este secreto deberéis invertir un punto de la pila de Razón adicional a lanzar el conjuro.

Secreto de la magia muda

Un hechicero que conozca el Secreto de la magia susurrante puede aprender este secreto para poder ignorar el uso de las palabras a lanzar conjuros. El alcance del conjuro será el mismo que tendría en caso de que el mago hubiese gritado a pleno pulmón. Para activar este secreto deberéis invertir dos puntos de la pila de Razón adicionales a lanzar el conjuro.

Secreto de la fuente del éter personal

Un conjurador con este secreto puede usar su propia esencia como fuente de éter en lugar de usar el ambiental. Esto le permitirá lanzar conjuros sin penalizadores en zonas en las que el éter no sea abundante. Para hacerlo deberá usar un punto de la pila de Instinto en zonas de concentración baja y tres puntos en zonas donde la concentración de éter sea nula.

Secreto de la magia pausada

El brujo que conoce este secreto podrá realizar gestos pausados y frecuentemente discretos a la hora de lanzar conjuros. Para activar este secreto se deberá invertir un punto de la pila de Vigor adicional a lanzar el conjuro.

Secreto de la magia inmóvil

Un mago que conozca el Secreto de la magia pausada podrá aprender este secreto para poder ignorar el uso de movimientos a lanzar conjuros. Este hecho permite lanzar hechizos cuando se está atado o prisionero sin ningún tipo de problema y puede convertirse en un recurso muy útil. Para activar este secreto deberéis invertir dos puntos de la pila de Vigor adicionales al lanzar el conjuro.

Secreto del sancta sanctorum

Un mago puede desarrollar una afinidad con su espacio de trabajo. Los magos con este secreto ganarán un dado de bonificación cuando realicen magia dentro de su laboratorio.

Secreto de la creación de gólems

Uno de los secretos mejor guardados por los magos es el de la creación de gólems.

Los gólems son criaturas elementales que frecuentemente sirven como guardianes o máquinas de guerra, obedecen una programación prefijada por su creador. Para crear un góllem un mago deberá adquirir este secreto y estar en posesión de un laboratorio personal. Después de lanzar el conjuro de Creación de Gólem, que encontraréis más adelante, el nivel de éxito se deberá repartir entre tres categorías:

1. La duración del góllem, que es equivalente a la duración del conjuro.
2. El nivel de competencia del góllem. Para cualquier tirada un góllem usará un dado por cada nivel asignado a esta categoría.
3. La cantidad de órdenes sencillas programadas en el góllem. Por cada nivel asignado a esta categoría se podrá programar una orden en el mismo como «evitar que nadie excepto yo coja nada de esta sala sin permiso» o «atacar a cualquier intruso que entre sin permiso».

Cabe decir que estas criaturas son muy estúpidas ya que no cuentan con ningún tipo de inteligencia por lo que no podrán interpretar órdenes complejas de ningún tipo.

Los gólems deben apuntarse como efectos de la pila de Razón, y por lo tanto el mago deberá invertir un punto de su pila para mantenerlos tal y como sucede con los efectos normales.



CLAVES

Las claves, para un mago, pueden representar su camino en el aprendizaje de la magia. Cuando adquiráis claves podéis marcaros objetivos o misiones que no solo os permitan llegar a nuevos rangos, como es el caso de la clave del camino del experto, sino que también podrán convertirse en excusas para vivir grandes aventuras.

El camino del experto (meta)

Todo mago novato, si quiere convertirse en experto debe cumplir una misión que le permita ser merecedor de entrar a formar parte de una escuela o como aprendiz en una torre. Esta clave representa el desafío que recibe el hechicero para conseguir este reconocimiento.

1 PX: encontrar información relacionada con el objetivo de la misión.

3 PX: descubrir un detalle importante necesario para llevar a cabo la misión con éxito.

5 PX finalizar la misión con éxito y retornar con vida a la torre o a la escuela de magia.

Cancelación: fracasar en la misión.

Así, un ejemplo de misión podría ser conseguir la sangre de un Berserker extraída durante uno de sus ataques de furia. Esta misión podría contar con los siguientes niveles de clave:

1 PX: encontrar información sobre la localización de un Berserker.

3 PX: descubrir la identidad del Berserker y cómo hacerlo caer en este Estado.

5 PX: conseguir la sangre del Berserker durante su Estado de furia.

Cancelación: equivocarse en la identificación del Berserker real o llevar sangre no conseguida durante un Estado de furia.

Clave del poder (carácter)

Conseguir poder es muy importante para los magos y muchas veces se convierte en el objetivo de toda una vida.

1 PX: cuando consigues que alguien importante te reconozca, aumente tu prestigio o superes a un rival directo.

3 PX: cada vez que te deshagas de un rival y consigas poder gracias a ello.

Cancelación: cuando abandones tus ansias de poder o sacrificues el que ya has obtenido.

Clave de la escuela de magia (carácter)

Existen hechiceros que creen que su misión consiste en divulgar el conocimiento de la magia. Es por ello que atan su vida al destino de las escuelas de magia.

1 PX: cada vez que trabajes o hagas vida en la escuela de magia.

3 PX: cuando tu personaje tome una decisión importante en beneficio de la escuela.

5 PX: cada vez que defiendas tu escuela, aunque eso te ponga en peligro.

Cancelación: acabar tu relación con la escuela.

CONJUROS

Creación del gólem

Aunque los gólems más habituales son los de tierra, nada impide a un mago crear gólems de alguno de los otros tres elementos secundarios de la magia. Para poder lanzar este conjuro se deberá haber aprendido el Secreto de la creación de gólems y estar en disposición de un laboratorio.

Aspectos: Creación + Manipulación.

Coste: 2 puntos de Razón y 1 punto de Instinto.

Elemento: Éter + un elemento adicional.

Detectar éter

Un mago puede saber si se ha lanzado un conjuro recientemente o si se encuentra delante de objeto mágico convirtiendo al éter residual que queda en el ambiente en luz.

Aspectos: Creación.

Coste: 2 puntos de Razón y 1 punto de Instinto.

Elemento: Éter + Fuego.

Escudo de mago

Uno de los primeros conjuros que aprende un mago es el de protegerse de la propia magia. Esteconjuro permite debilitar o incluso destruir conjuros enemigos. Así pues, cada nivel de éxito en esteconjuro puede llegar a debilitar uno de los niveles de otroconjuro acortando su duración, el efecto que provoca o la cantidad de elementos afectados. El efecto de esteconjuro finalizará al alcanzar su duración máxima o al haber usado todos los niveles destinados al efecto del mismo. Si se desea que más de una persona goce de esta protección, deberán usarse niveles de éxito para añadir objetivos adicionales como en cualquier otro hechizo.

Aspecto: Destrucción.

Coste: 1 punto de Razón y 1 punto de Vigor.

Elemento: Éter.

Teleportación

Prácticamente todo Sepdentrion está plagado de éter. Gracias a esteconjuro un mago puede manipularlo conectando mágicamente dos puntos lejanos creando un portal que le tele porta de un lugar a otro fácilmente. Un hechicero tan solo puede teleportarse a un lugar en el que haya estado antes y con el que se haya familiarizado. Cuanto más larga sea la distancia con el lugar de destino más niveles de éxito se necesitarán para abrir el portal.

Aspecto: Manipulación.

Coste: 2 puntos de Razón.

Elemento: Éter.

Dormir

Un mago es capaz de destruir el aire alrededor de un sujeto para dejarlo inconsciente de forma temporal.

Aspecto: Destrucción.

Coste: 1 punto de Razón y 1 punto de Vigor.

Elemento: Aire.

Congelar

Para congelar una zona un mago no solo debe crear hielo, sino que debe acabar con el calor de la zona. El mago deshace el calor en éter y entonces aprovecha esta misma energía para crear hielo. Esteconjuro es un claro ejemplo que demuestra que para poder transformar un elemento en otro siempre se debe descom-

poner el primero en éter para después aprovechar este éter y transformarlo en el segundo elemento.

Aspecto: Destrucción + Creación.

Coste: 1 punto de Razón, 1 punto de Instinto y 1 punto de Vigor.

Elementos: Fuego, Éter y Agua.

5. LA FE EN SEPDETRION

La magia en el mundo de Sepdentrion no es la única energía sobrenatural existente tal y como podéis imaginar. Los poderes que otorgan los dioses a sus seguidores son un poder mucho más antiguo que la propia magia e igual de poderoso. Es más, es posible que sin la presencia de los poderes divinos la magia no se hubiese llegado a descubrir nunca.

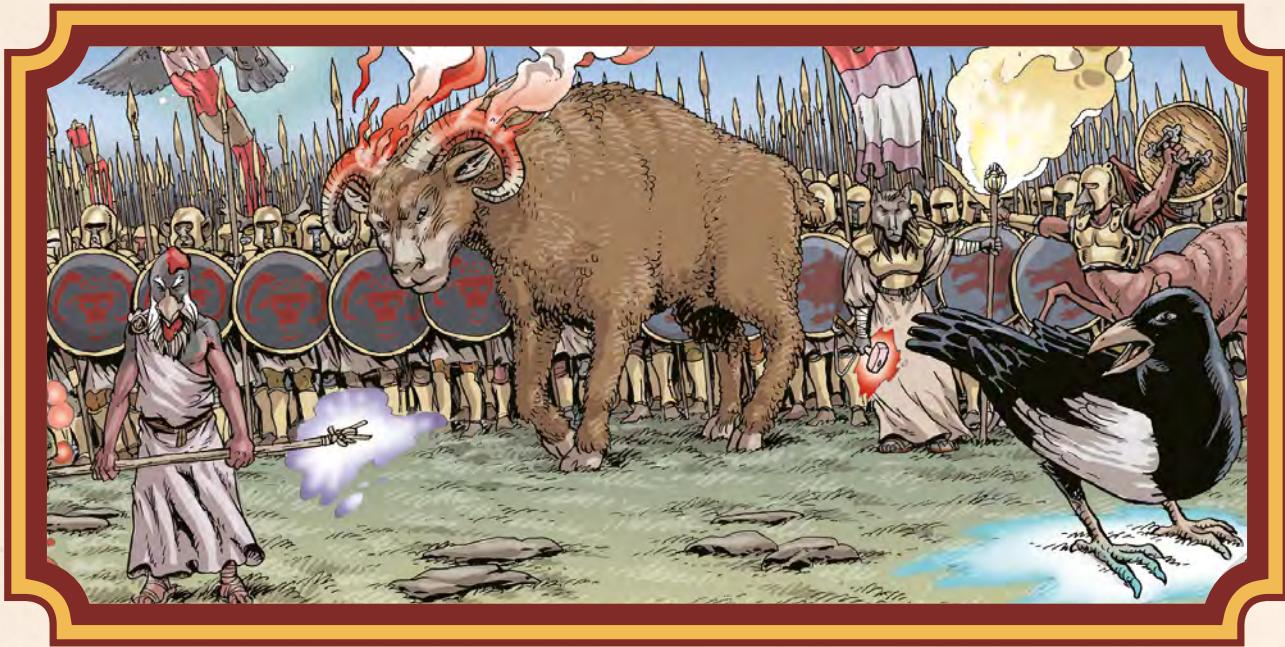
Los dioses, en la historia de este mundo, han tenido siempre una presencia muy importante. En la antigüedad era común ver a sus avatares, encarnaciones físicas de su esencia animal, paseando entre el resto de personas. Es lógico pensar que, teniendo a los dioses presentes continuamente, las personas les acabasen adorando y estableciendo cierta relación con estas entidades. Por su lado, estos seres tan poderosos, complacidos por esta adoración que recibían, comenzaron a conceder acceso a parte sus poderes a sus seguidores más fervientes: los clérigos.

Los clérigos, o sacerdotes, en posesión de estos poderes divinos, rápidamente se alzaron como líderes de las naciones obligando a sus habitantes a rendir homenaje a sus dioses patrones.

Posteriormente, cuando los magos aparecieron y se alzaron en contra de sus sacerdotes durante las grandes guerras, los clérigos perdieron parte de su poder político teniéndolo que repartir con los magos y con una nobleza recién surgida dentro del nuevo mundo feudal.

Hoy en día es difícil ver a los dioses paseándose por Sepdentrion y su poder no es tan evidente como en la antigüedad. Con todo, los sacerdotes que han demostrado su devoción son todavía capaces de manifestar poderes divinos que rivalizan frecuentemente con el de los propios magos.

Para convertirse en sacerdote, no solo hace falta tener fe en una o más deidades animales, sino que debe seguirse un camino en el que la plegaria y la predicación de las enseñanzas del dios han de convertirse en el objetivo principal de toda una vida.



5.1. Los tres aspectos de la fe: invocar, imbuir y mentalizar

Aunque antiguamente la fe podía obrar todo tipo de milagros, después de la Gran Guerra contra los magos y para evitar una nueva catástrofe, los dioses decidieron limitar los poderes otorgados a través de sus dones a tres aspectos: invocar, imbuir y mentalizar. Otros dones, como es el caso de la curación, fueron a parar aque-lllos sacerdotes que se negaron a verter sangre en las guerras por su respeto a la vida y que con el tiempo derivaron en una rama diferente e independiente: los druidas.

El aspecto de la invocación, relacionado con el Vigor, es aquel que permite durante un tiempo limitado manifestar una parte de la esencia de los mismos dioses en la tierra. De esta manera, un clérigo puede invocar animales divinos que le ayuden en su misión de propagar la fe.

El aspecto de imbuir, relacionado con el Instinto, es aquel que permite introducir parte del poder divino en materiales inertes mejorándolos de forma temporal o permitiendo que realicen todo tipo de actos prodigiosos.

Finalmente, el aspecto de la mentalización, es aquel que permite alterar o sanar la mente de las personas haciéndolas más afines a sus elementos divinos, librándolos de cualquier tipo de presencia maligna o incluso manipulándola para beneficio de una misión divina.

5.2. El panteón de los dioses

En Sepdentrion existen tantos dioses como distintos animales se encuentran en el mundo, muchos de ellos pueden llegar tomar más de un nombre e incluso un carácter totalmente distinto dependiendo de cada región.

Cada zona, por su lado, tiene una cierta afinidad con un grupo de dioses. Así, por ejemplo, en el reino de Arsa, los principales dioses son un lobo, un jabalí y una garza. Este hecho no impide que aparezcan clérigos de otras religiones, aunque lo más normal será encontrarlos de aquellos más afines a los dioses de cada región.

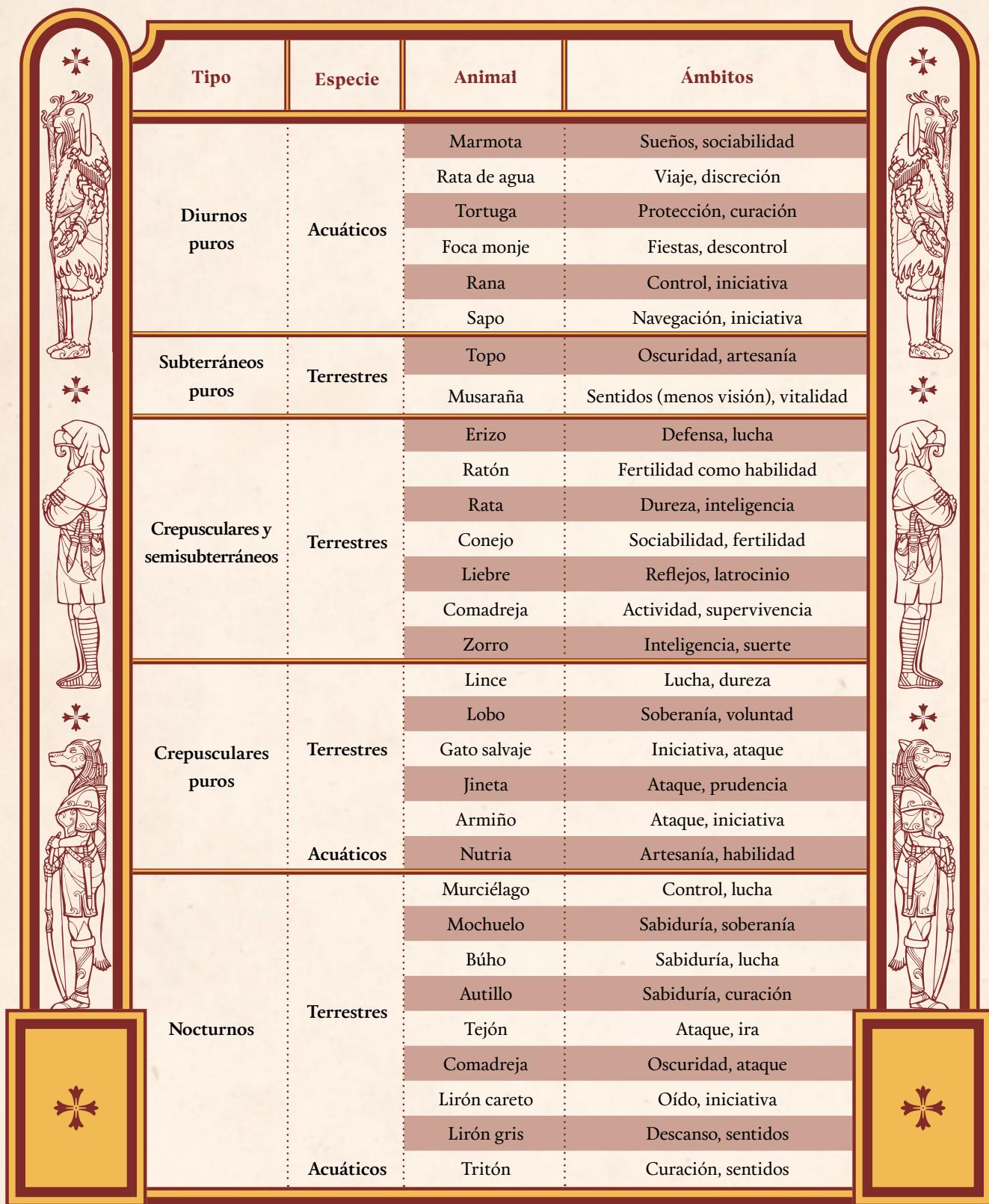
Los dioses, aunque son muy diferentes, tienen una cosa en común: cada uno de ellos se mueve tan solo en unos ámbitos particulares y los dones que conceden siempre recaen dentro de los mismos.

Por ello, los clérigos que sirven a uno de sus dioses, de buenas a primeras, tan solo podrán manifestar poderes del ámbito del dios que siguen.

Con todo, un clérigo siempre desarrollará una segunda afinidad con un dios de la especie a la que pertenece y, excepto algunos casos muy concretos, un clérigo puede optar por seguir de forma secundaria a otros dioses siempre y cuando sus creencias no sean contradictorias las unas de las otras.

A continuación, podéis encontrar un listado de los dioses principales de Sepdentrion con sus ámbitos de actuación.

Tipo	Especie	Animal	Ámbitos
Diurnos puros	Terrestres	Perro	Vigilancia, defensa
		Ciervo	Velocidad, potencia
		Gamo	Iniciativa, agilidad
		Muflón	Majestuosidad, ira
		Cabra salvaje	Exploración, firmeza
		Cabra	Dureza, voluntad
		Gamuza	Control, velocidad
		Oso	Fuerza bruta, valor
		Buitre	Visión, oportunidad
		Águila	Justicia, intimidación
		Gavilán	Agilidad, alerta
		Halcón	Sentidos, ataque
		Caballo	Resistencia, acción
		Burro	Resistencia, dureza
		Vaca	Trabajo, fertilidad
		Cerdo	Inteligencia, cordura
		Oveja	Protección, calma
		Gallo	Valor, protección
		Paloma	Viaje, prudencia
		Pato	Fe, huida
		Oca	Vigilancia, defensa
		Cuervo	Engaño, inteligencia
		Cigüeña	Viaje, habilidad
		Perdiz	Visión, fertilidad
		Gaviota	Familia, agresividad
		Golondrina	Control, bienestar
		Mirlo	Oficios menestrales, destreza
		Estornino	Orden, fidelidad
		Perdiz	Delicadeza, artesanía
		Lavandera blanca	Curación, mundo de los muertos
		Víbora	Veneno, prudencia
		Serpiente verde	Supervivencia, vitalidad
		Dragón	Camuflaje, latrocínio
		Salamanquesa	Curación, luz
		Jabalí	Fuerza, potencia
		Garza	Fertilidad, mundo de los muertos



Tipo	Especie	Animal	Ámbitos
Diurnos puros	Acuáticos	Marmota	Sueños, sociabilidad
		Rata de agua	Viaje, discreción
		Tortuga	Protección, curación
		Foca monje	Fiestas, descontrol
		Rana	Control, iniciativa
Subterráneos puros	Terrestres	Sapo	Navegación, iniciativa
		Topo	Oscuridad, artesanía
	Musaraña		Sentidos (menos visión), vitalidad
Crepusculares y semisubterráneos	Terrestres	Erizo	Defensa, lucha
		Ratón	Fertilidad como habilidad
		Rata	Dureza, inteligencia
		Conejo	Sociabilidad, fertilidad
		Liebre	Reflejos, latrocinio
		Comadreja	Actividad, supervivencia
		Zorro	Inteligencia, suerte
Crepusculares puros	Terrestres	Lince	Lucha, dureza
		Lobo	Soberanía, voluntad
		Gato salvaje	Iniciativa, ataque
		Jineta	Ataque, prudencia
	Acuáticos	Armiño	Ataque, iniciativa
		Nutria	Artesanía, habilidad
Nocturnos	Terrestres	Murciélagos	Control, lucha
		Mochuelo	Sabiduría, soberanía
		Búho	Sabiduría, lucha
		Autillo	Sabiduría, curación
		Tejón	Ataque, ira
		Comadreja	Oscuridad, ataque
		Lirón careto	Oído, iniciativa
		Lirón gris	Descanso, sentidos
	Acuáticos	Tritón	Curación, sentidos

* Nota 1: los dioses invertebrados existen, pero tan solo otorgan sus poderes a los druidas.

* Nota 2: el ámbito de curación se limita tan solo al aspecto mental, el físico recae en los druidas.

5.3. Los primeros pasos como sacerdote

Una persona no necesita haber nacido con un poder especial para convertirse en sacerdote de un dios. La única cosa que se necesita para conseguir los favores divinos es la fe.

Si alguno de vosotros quiere que su personaje se convierta en clérigo, lo primero que debe hacer es escoger su dios principal, aquel al que le dedicará la mayor parte de su atención y por el que trabajará el resto su vida.

Una vez elegido el dios, el personaje deberá dedicar cierto tiempo aprendiendo las enseñanzas de este dios y orando a la divinidad en cuestión. Para representar este tiempo y esfuerzo, vuestros personajes deberán adquirir el Secreto del Camino de la Fe que encontraréis descrito más adelante.

Al desarrollar este secreto el nuevo sacerdote obtendrá los favores más básicos de la divinidad que se representará con la habilidad Fe (I) a rango de novato (0). Esta habilidad permitirá a clérigo manifestar los ámbitos de su dios a través de los aspectos de invocar, imbuir y mentalizar.



Afortunadamente un sacerdote no solo tiene acceso al dios al que sirve. Aunque sea de una forma más secundaria, cada dios siempre cuida de las personas que pertenecen a su especie. Es por eso, un sacerdote, tendrá también acceso a los ámbitos del dios de su especie.

Finalmente, con el tiempo, un sacerdote puede ganarse el favor de otros dioses, siempre y cuando sus creencias no sean contrarias a las de su dios principal, realizando ciertas misiones para estos dioses y ganándose de esta manera su favor.

5.4. Desarrollando la fe: las geas

Al contrario que los magos, los sacerdotes no pueden aumentar sus poderes mediante los estudios, sino que deben trabajar para demostrar a sus dioses que son dignos de recibir su poder mediante emisiones sagradas llamadas geas.

Cuando alguno de vosotros quiera que su personaje aumente la fe en un dios y, por tanto, desarrollar la habilidad de Fe (I) con sus puntos de experiencia, deberá orar a su divinidad principal para pedir que se le conceda el honor de emprender una geas. El dios, si está complacido con el servicio que le ha dado el sacerdote hasta el momento, le enviará al personaje una visión en la que se verá reflejada la misión que se le encomienda.

En este momento podréis invertir un punto de experiencia para adquirir la clave de geas Divina, explicada un poco más adelante. Dependiendo del nivel de poder a que se quiera acceder, la misión puede ser más o menos difícil. Normalmente para acceder al nivel de Competente, un dios podría pedir algo tan sencillo como convertir un no creyente a la fe del dios en cuestión. Para rangos más elevados, un dios podría llegar a pedir logros más complicados como acabar con la vida de un enemigo de la fe o incluso construir un templo en un lugar determinado.

Cuando vuestro sacerdote cumpla la misión, siempre y cuando el dios se sienta complacido con la misma, podréis aumentar vuestra habilidad de Fe en un rango invirtiendo los puntos de experiencia necesarios. Si más adelante queréis aumentar nuevamente la habilidad de Fe (I), deberéis llevar a cabo una nueva geas, repitiendo el proceso y pagando los costos de adquirir la nueva clave, por cada rango que queráis adquirir.

Las geas tienen también otra misión. En Sepdentrión la mayoría de los dioses permiten que se adore a más de una divinidad ejerciendo el politeísmo. Gracias a este hecho, los sacerdotes pueden ir ampliando poco a poco sus ámbitos de acción ganándose el favor de otros dioses. Para ganarse el favor de otro dios, deberéis implorar la bendición del mismo y rezar para que se os otorgue una geas.

En caso que el dios quiera ceder sus ámbitos al sacerdote, y que no se encuentren conflicto con alguno de los dioses a los que ya sirve, os puede encomendar una geas al coste de un punto de experiencia como es habitual. Esta geas, al contrario que la del dios principal, no permite aumentar la habilidad de Fe (I). En caso de cumplirse con éxito, permitirá al sacerdote tener acceso a nuevos ámbitos de poderes divinos.

5.5. Los campeones

En algunas ocasiones, los dioses necesitan que uno de sus sirvientes más fieles, normalmente aquellos que ya son maestros (rango 3) en la habilidad de Fe (I), se encargan de una misión muy especial. Se trata de un caso especial de geas en el que es el dios que se pone en contacto directamente con uno de sus sacerdotes y le encomienda una misión en concreto. Cuando esto sucede, el clérigo debe abandonar todo aquello que está haciendo y embarcarse en esta geas que frecuentemente está repleta de peligros y grandes obstáculos. A las personas que su dios les ha encomendado personalmente una misión se las acostumbra a llamar campeones.

Si uno de vuestros personajes es contactado por su dios principal para que se convierta en un campeón, podrá anotarse la clave de geas Divina gratuitamente y esta le servirá, en caso de tener éxito, como requisito para aumentar su puntuación de Fe (I).

Adicionalmente, alguien que haya sido campeón de su dios, tendrá acceso, a partir de ese instante, al Secreto de Campeón divino. Este, que deberá comprarse con puntos de experiencia, os otorgará beneficios especiales que ayudarán al sacerdote en el cumplimiento de su misión.

Si el sacerdote se niega a cumplir la geas o fracasa en la misma, su dios puede optar por castigar al personaje. En la mayoría de ocasiones el dios dejará de otorgarle su favor con tanta frecuencia, lo que se

puede representar con la pérdida de un punto de la habilidad de Fe (I) de forma permanente. Aparte de esta pérdida, el dios del sacerdote difícilmente le otorgará nuevas geas hasta que haya demostrado que puede volver a confiar en su sirviente.

5.6. Los paladines y las cuatro deidades mula

Aunque la mayoría de los dioses permiten que sus fieles sirvan a otros dioses sin demasiados problemas, existen cuatro deidades mula hermanas que son totalmente monoteístas:

- ✿ **Tha**, el hermano mayor, que controla los ámbitos de la lucha y la tierra.
- ✿ **Bha**, el segundo de los hermanos, que se implican los ámbitos de la mente y del aire.
- ✿ **Rha**, el tercero de los hermanos, que otorga poderes de curación y de agua.
- ✿ **Sha**, la última de las cuatro deidades, diosa de la pasión y el fuego.

Estos cuatro dioses hermanos fueron engendrados por el dios burro con un yegua mortal y por este motivo nacieron como mulas estériles. Nacidos en el mundo mortal, en condiciones muy duras y abandonados por su padre, crecieron teniendo que luchar por su propia supervivencia y por desarrollar los poderes divinos que heredaron de su padre.

Fruto de este desencanto con el resto de divinidades que los ignoraron, decidieron renegar de ellos y reclamar su propia divinidad. Los cuatro hermanos, acostumbrados a luchar, creen que el resto el panteón divino, demasiado acomodado para intentar ganar poder, acabarán desapareciendo cuando pierdan todos sus seguidores.

Habiendo ascendido como nuevas divinidades, los cuatro hermanos comenzaron a buscar fieles de forma activa. Los tres hermanos machos se orientaron a tener caracteres más positivos, mientras que Sha, sintiéndose desplazada también por sus hermanos, se orientó a las pasiones más negativas convirtiéndose en una diosa del mal, según el punto de vista de sus propios hermanos.

Los seguidores de los tres hermanos machos recibieron órdenes de ignorar el resto de divinidades.

Al contrario, si podían debilitarlas y acabar con sus seguidores para conseguir nuevos a su propia fe, los dioses mulos se sentirían muy complacidos. Fruto de esta pasión para acabar con el resto de divinidades, surgió una nueva clase de sacerdotes guerreros que recibieron el nombre de paladines.

Los paladines son sacerdotes, todos ellos de género masculino, que sirven únicamente a uno de los tres hermanos mulos y que por su dedicación total y absoluta reciben poderes especiales por parte de su único dios. A cambio de sus poderes, deben servir únicamente a dios en cuestión y dedicar su vida a acabar con el resto de panteones divinos. La mayoría de los paladines, al contrario que el resto de sacerdotes, son grandes guerreros que no dudan en usar las armas para resolver cualquier tipo de conflicto.

Cabe decir que los paladines, lejos de ser malvados, acostumbran ayudar a la gente que lo necesita. Únicamente son poco tolerantes con el resto de religiones y no dudarán en combatir a sus sirvientes a la mínima excusa.

Sha, por su lado, optó por moverse en secreto temiendo ser aniquilada por sus tres poderosos hermanos. Por ese motivo, en lugar de buscar sacerdotes que propagasen su fe, optó por crear una secta secreta compuesta únicamente por mujeres que la adoran y cumplen sus «malvados» deseos. Cabe decir que a pesar de realizar todo tipo de actos amorales, las seguidoras de Sha no se consideran a sí mismas malvadas. Ellas se ven como las seguidoras de la única fe verdadera y se sienten cruelmente perseguidas por el resto de divinidades.

5.7. Las limitaciones del poder divino

De una forma parecida a los magos, los clérigos están también limitados a la hora de usar sus poderes divinos.

En primer lugar, un clérigo no dispone de un poder personal como es el caso de los hechiceros. Al contrario, es mediante sus plegarias que los dioses permiten a una persona manifestar un poder divino. Los dioses son, en definitiva, criaturas caprichosas y aunque acostumbran a escuchar las plegarias de sus seguidores más fervientes, pueden decidir ignorarlas y no conceder su favor en un momento dado.

En segundo lugar, los sacerdotes están limitados a los ámbitos de acción de los dioses que le son favorables. Mientras un mago es muy versátil, los sacerdotes

tienen más limitaciones en sus campos de acción. A pesar de ello, un sacerdote es capaz de desarrollar los poderes divinos mucho más fácilmente que un mago.

Finalmente, desde la escisión de los druidas, los clérigos han visto limitados sus poderes en cuanto a afectar a los seres vivos. Si bien en la antigüedad eran capaces de curar y alterar a personas e insectos, a día de hoy este poder queda limitado a la alteración de la mente de las personas.

5.8. El uso de poderes divinos

El uso de poderes divinos es en cierta manera más sencillo que el lanzamiento de conjuros mágicos, aunque tiene algunas cosas en común.

Un poder divino se basa en una oración por parte del sacerdote a su dios para que este manifieste alguno de sus dones a través de él. No se trata de una fórmula en concreto, sino que es el instinto propio del clérigo el que le guía a la hora de escoger las palabras más apropiadas a cada momento. Esta oración se representa con inversión de un punto de la pila de Instinto por parte del clérigo.

Al contrario que un mago, un clérigo tan solo puede invocar un único aspecto de los poderes divinos con uno de los ámbitos de cualquiera de los dioses a los que sirve. Cada uno de estos aspectos está relacionado con una de las tres pilas básicas y para poder ejercer su poder deberá invertirse un segundo punto de la pila en cuestión: Vigor para invocar, Instinto para imbuir y Razón para el aspecto de la mente.

Una vez os hayáis puesto de acuerdo con el Guía de Juego sobre el efecto que queréis conseguir con el uso del ámbito y el aspecto en cuestión, deberéis realizar una tirada de la habilidad de Fe (I). En el caso de que el ámbito pertenezca a vuestro dios principal, contaráis con un dado de bonificación sin invertir un punto de la pila de Instinto. En el caso de que se trate de otro dios que no sea el vuestro principal ni el correspondiente al de vuestra especie, tendréis un dado de penalización a no ser que invertáis un punto adicional de la pila de Instinto. Es importante tener en cuenta que estos puntos no cuentan como limitación al uso habitual que puede hacerse de una pila al realizar una prueba de habilidad.

Una vez obtengáis el resultado de la prueba de habilidad, dependiendo del aspecto del poder, deberéis repartir el grado de éxito obtenido para potenciar el poder.

EL ASPECTO DE LA MENTE

En el caso del ámbito de la mente, todo poder, en su nivel más básico, tan solo afecta a un objetivo, dura una escena o tiene un efecto inmediato, y genera un nivel de daño o un dado de bonificación.

De esta manera por cada nivel de éxito que invirtáis podréis realizar un nivel de daño adicional u obtener un dado más de bonificación, podréis afectar un objetivo adicional y en el caso del tiempo podréis aumentar su duración tal y como se muestra en la tabla que encontraréis a continuación. En el caso de los objetivos adicionales afectará a un objetivo designado y a continuación a los objetivos más cercanos que deben encontrarse por fuerza dentro del rango de visión del clérigo.

Progresión de tiempo:

Escena → una hora → tres horas → seis horas → un día → una semana → un mes → un año

EL ASPECTO DE LA INVOCACIÓN

En el caso de las invocaciones, manifestaciones físicas de un avatar del dios elegido, los éxitos deberán invertirse entre dos aspectos:

El primero de ellos es la duración de la invocación, que funciona de manera parecida al aspecto de la mentalización. La duración básica de una invocación será de una escena sin necesidad de invertir ningún éxito.

En segundo lugar, el clérigo debe comprar las habilidades de la invocación a razón de un éxito por cada punto de habilidad comprado sin poder superar nunca la puntuación de Fe (**I**) del sacerdote. Por cada habilidad comprada, además, el sacerdote deberá invertir un punto de la pila en cuestión como si se tratara de un efecto independiente. Además, las habilidades compradas deben recaer dentro de los ámbitos del dios invocado.

Más adelante podréis ver un ejemplo de invocación.

EL ASPECTO DE IMBUIR

Finalmente, en el caso del aspecto de imbuir, los éxitos tan solo deberán repartirse tal y como se haría en la preparación de un efecto normal: estos se pueden repartir entre distintos objetivos, pero aquel que se

beneficie del efecto deberá pagar un punto de la pila adecuada para poderse anotar el efecto en cuestión. Veamos unos cuantos ejemplos:

Ariadna es una joven lince que sirve al dios Lobo principalmente y en segundo lugar a la diosa Cigüeña. Posee un rango de Fe (**I**) de Experta (2).

En primer lugar, Ariadna se dispone a invocar un avatar del dios Lobo para que la ayude a intimidar a sus enemigos. Antes de realizar la prueba de habilidad decide invertir un punto de la pila de Instinto adicional. Como se trata de su dios principal esto le otorga un dado de bonificación.

Realizada la tirada, obtiene un éxito Admirable (4). Decide invertir un éxito en aumentar la duración de la invocación de una escena a una hora. A continuación, compra la habilidad de Intimidar (**I**) relacionada con el ámbito de voluntad de su dios. Como no puede superar el rango de fe, tan solo puede invertir dos de los éxitos. A continuación, decide otorgarle la habilidad de Resistir (**R**), a rango 1 relacionada también con el ámbito de voluntad.

Para conseguir este efecto, Ariadna ha debido invertir un punto básico de la pila de Instinto necesario para toda plegaria, otro punto de Instinto para obtener el dado de bonificación, un tercer punto de Instinto para la habilidad de Intimidar y finalmente un punto de la pila de Razón para la habilidad de Resistir.

Una vez pagado el coste, aparecerá un lobo con forma animal clásica que obedecerá las órdenes de Ariadna siempre y cuando recaigan sobre las habilidades compradas con los éxitos del poder divino.

Imaginad que posteriormente Ariadna se encuentra delante de una situación en la que dos guardias vigilan una puerta por la cual ella y su grupo necesita pasar. Para evitar el combate decide invocar el poder de la diosa Cigüeña en su ámbito de viaje. Normalmente, al tratarse de un dios secundario, debería realizar la tirada con un dado de penalización. Para evitarlo opta por invertir un segundo punto de Instinto durante el uso del poder divino. Después de realizar la tirada obtiene un resultado de Grande (3). La clérigo decide invertir un éxito para afectar a los dos guardias e invierte los dos éxitos adicionales en potenciar el efecto de un rango 1 a un rango 3.

Los guardias, de pronto, sienten una imperiosa necesidad de irse a otro sitio durante toda la escena. Con todo, tendrán derecho a una tirada de resistencia pasiva como veréis posteriormente para evitar que Ariadna les manipule la mente.

Posteriormente, Ariadna decide pedir ayuda a la diosa Lince para que su grupo se pueda beneficiar del ámbito de dureza de la misma durante el siguiente combate. Su idea es imbuir la ropa del grupo para que se vuelva más resistente. Así pues, realiza la prueba de habilidad y obtiene un resultado de Bueno (2). Ariadna paga en primer lugar un punto de la pila de Instinto para activar el poder. En segundo lugar, decide repartir el éxito entre ella misma y uno de sus compañeros. Así pues, cada uno obtiene un efecto de Armadura Divina (V) 1 por el que deberán pagar un punto de Vigor cada uno de ellos.

5.9. Fracasar la tirada de fe

Cuando un clérigo fracasa la tirada de Fe significa que las oraciones no han llegado a su dios o que este ha decidido no responder a su petición. Cuando esto sucede, el vínculo entre el poder divino del clérigo queda afectado dificultando que nuevas peticiones lleguen a la esfera divina.

En primer lugar, el clérigo perderá el punto básico de la pila de Instinto necesario para convocar el poder divino. En segundo lugar, y más importante, el clérigo será incapaz de invocar cualquier otro poder divino con la misma deidad hasta que no haya realizado una ceremonia de purificación que renueve los vínculos con el dios al que sirve.

En caso de que el clérigo tarde mucho en realizar esta ceremonia de purificación, el vínculo con los dioses se podría debilitar haciendo perder al clérigo un punto de la habilidad de Fe (I) o perdiendo la conexión totalmente con el dios con el que ha fracasado la prueba de habilidad.

5.10 Resistir los efectos de la fe

Tal y como habéis podido ver, la fe se puede dividir en dos tipos de conjuros. Los conjuros que crean efectos y los conjuros que afectan la mente. Normalmente, los conjuros que crean efectos, no pueden ser resistidos de forma directa: alguien que recibe daño de un animal invocado lo hace por su ataque, no por el poder divino en sí. En cambio, un poder que afecta la mente de alguien puede ser resistido de forma pasiva por sus objetivos.

Todos los afectados por el poder divino podrán defenderse, si quieren, utilizando las resistencias básicas que otorgan las habilidades inna-

tas. En cada caso, deberá usarse la que se crea más adecuada al efecto que se esté intentando ejercer.

Las tiradas de resistencia no se pueden fracasar y por lo tanto no habrá ningún tipo de efecto secundario por fallar la tirada.

En el caso de que la tirada de resistencia tenga éxito, cada nivel obtenido disminuirá en uno el daño o la potencia el conjuro en cuestión. Si el efecto queda disminuido a rango cero, este no tendrá ningún tipo de efecto sobre el objetivo.

En el caso de que múltiples objetivos hayan recibido efectos de un mismo poder divino, cada uno deberá resistir sus efectos de forma separada.

5.11. Resumen del uso de poderes divinos

El uso de cualquier poder divino conlleva el gasto automático de un punto de la pila de Instinto.

A continuación, debe elegirse el dios al que se rezará para obtener su favor. En el caso de elegir al dios principal, podrá usarse un punto adicional de la pila de Instinto para obtener un dado de bonificación. Si se trata de un dios secundario, se obtendrá un dado de penalización a no ser que se use un punto adicional de la pila de Instinto. En el caso de elegir el dios correspondiente a la especie del clérigo no existirá modificador alguno. Estos puntos no afectan a la posibilidad de invertir puntos de una pila para conseguir dados de bonificación durante una prueba de habilidad.

Seguidamente el clérigo deberá elegir el aspecto que desea usar y realizar la tirada de la habilidad de Fe (I):

* **En el caso de mente**, deberá repartir los éxitos para potenciar la duración, la potencia y el número de objetivos afectados. El efecto del poder divino debe recaer dentro de los ámbitos del dios elegido.

* **En el caso de invocación**, deberá repartir los éxitos para aumentar la duración de la misma y comprar habilidades para el avatar. Las habilidades compradas no pueden superar la puntuación de Fe. Además, deberá pagarse un punto de la pila adecuada por cada habilidad adquirida. Las habilidades adquiridas deben recaer dentro del ámbito del dios invocado.

* En el caso de imbuir, los éxitos se tratarán de la misma forma que al preparar un efecto. Los receptores del efecto deberán pagar un punto de la pila adecuada para poder anotarse el mismo.

5.12 Secretos, claves y poderes

A continuación, podéis encontrar un listado de ejemplos de claves, secretos y poderes para los sacerdotes que os servirán para crear los vuestros propios y de esta manera personalizar vuestro camino de la fe.

SECRETOS

Los clérigos, como el resto personajes, tienen acceso a algunos secretos especiales para sí. La mayoría están disponibles para cualquier sacerdote, pero el Secreto del paladín, únicamente se encuentra disponible para el seguidor de una de las tres deidades mulas masculinas.

Secreto del camino de la Fe

Este secreto permite a su poseedor adquirir la habilidad de Fe (I) a rango Novato (0). Gracias a esta habilidad se podrán usar los poderes divinos relacionados con los dioses a los que sirve el sacerdote.

Al adquirir este secreto, deberéis elegir cuál es vuestro dios principal recordando que también tendréis cierta afinidad con el dios correspondiente a la especie de vuestro personaje.



Secreto del campeón divino

Un clérigo que haya sido llamado por su dios para realizar una misión sagrada puede adquirir este secreto. Una vez obtenido este secreto el sacerdote obtendrá la habilidad de Campeón divino (I) a rango novato (0).

La habilidad de Campeón divino (I) podrá usarse en cualquier acción que esté directamente relacionada con resolver una misión divina o geas. Cuando un personaje use esta habilidad representará que se deja llevar por su fe y que confía en su dios o dioses para que le guíen en la acción que está llevando a cabo.

Además, dará acceso a una nueva pila llamada Fervor que se podrá subir con puntos de experiencia y que se recuperará cuando el personaje se dedique a rezar a sus dioses. Esta pila se podrá usar exclusivamente con la habilidad Campeón divino (I).

Secreto del paladín

Los clérigos que sirven a uno de los tres hermanos mulos tienen muy limitados sus ámbitos de actuación. Pero si deciden convertirse en sus paladines pueden obtener ventajas que compensan la falta de acceso a distintos ámbitos.

En primer lugar un paladín puede elevar sus plegarias más allá que cualquier clérigo normal. Así pues, puede utilizar los éxitos de una prueba de Fe (I) como bonificadores de una prueba de habilidad encadenada o de la siguiente tirada que realice dentro de un conflicto extendido. Este bonificador

no podrá guardarse como efecto y en caso de no usarse en un corto espacio de tiempo se perderá. De esta manera un paladín se volverá mucho más eficaz a medida que la fe en su dios aumenta. El uso de esta habilidad requiere el gasto de un punto de la pila de Instinto como cualquier otro poder divino.

En segundo lugar, los paladines obtienen un dado de bonificación cuando luchan o se defienden en nombre de su fe.

Por último, los paladines obtienen un dado de bonificación a sus pruebas con la habilidad innata de Resistir (R) debido a sus profundas convicciones que impiden que se les pueda manipular la mente fácilmente.

Secreto del elegido de dios

Algunos clérigos tienen un lazo divino especial que les permite mejorar su acceso a la esfera divina. Un sacerdote que posee este secreto puede utilizar hasta dos puntos de la pila de Instinto para conseguir un dado de bonificación por cada uno de los puntos gastados al utilizar la habilidad de Fe (I).

Además, si en cualquier momento fracasa la tirada para usar el poder divino, podrá ignorar la necesidad de realizar el ritual de purificación si gasta un punto de la pila de Instinto.

CLAVES

Las claves, para un sacerdote, representan su camino en la fe: un reto personal, una forma de vivir la vida, o seguir un camino de enseñanza de la fe y predicación. No debe olvidarse que la clave más importante para un sacerdote es la geas o misión divina que le permite potenciar su enlace con el mundo divino.

Geas (meta)

Todo clérigo que quiere aumentar su puntuación de Fe (I), debe rezar a su dios principal para que este le conceda una geas o misión divina. Esta clave representa la misión que recibe un sacerdote por parte de su dios y debe ser adquirida con puntos de experiencia como viene siendo habitual.

1 PX: encontrar información relacionada con el objetivo de la misión.

3 PX: descubrir un detalle importante necesario para llevar a cabo la misión con éxito.

5 PX: finalizar la misión con éxito.

Cancelación: fracasar en la misión.

Un ejemplo de misión podría ser conseguir fundar un templo dedicado al dios en un lugar en el que este tenga cierta afinidad.

1 PX: encontrar información sobre la localización del lugar afín al dios.

3 PX: viajar hasta lugar en el que se fundará el templo.



5 PX: fundar el templo y conseguir que tenga un grupo de seguidores.

Cancelación: fracasar en la construcción del templo

Clave del asceta (carácter)

Algunos sacerdotes optan por vivir una vida de recogimiento y purificación para conseguir la unión perfecta con sus dioses.

1 PX: cuando rechazas realizar una acción que vaya en contra de lo que promueven sus dioses.

3 PX: cada vez que no lleves a cabo una acción por ir en contra de tus principios y salgas perjudicado como consecuencia de haber tomado esa decisión.

Cancelación: realizar cualquier tipo de acción que vaya en contra de los ámbitos de alguno de sus dioses.

Clave del templo (carácter)

Uno de los posibles caminos del sacerdote consiste en establecerse de forma permanente en un templo y dedicarle la mayor parte de su vida. Aunque puede parecer que esto no es fuente de aventuras, muchos feligreses pueden tener problemas que el sacerdote deberá ayudar a resolver.

1 PX: cada vez que se lleve a cabo la celebración de una festividad en el templo.

3 PX: cada vez que ayudes a un feligrés a resolver un problema menor que necesite de tu intervención directa.

5 PX: cada vez que ayudes a un feligrés a resolver un problema de vida o muerte o antepongas el templo a tu propia vida.

Cancelación: abandonar el templo sin motivo alguno o ignorar las necesidades de tus feligreses.



PODERES



Botas de siete leguas

Gracias a poder de los dioses un sacerdote y sus compañeros se pueden mover a gran velocidad durante sus viajes para llegar a tiempo a su destino.

Ámbitos de ejemplo: velocidad, viaje, iniciativa, huida.

Aspecto: imbuir.

Coste: 2 puntos de la pila de Instinto.

Cada uno de los objetivos del conjuro deberá gastar un punto de la pila de Vigor para anotarse el efecto de Veloz (**V**).

Calmar la furia

Un sacerdote es capaz de calmar a los que tiene delante influyendo en su mente para llenarla de paz o disminuyendo su deseo de luchar. Este conjuro es especialmente útil para intentar calmar a un Berserker. El conjuro puede eliminar efectos relacionados con el combate o puede otorgar un dado de penalización en las tiradas de combate si no hay ninguno activo.

Ámbitos ejemplo: calma, soberanía, sociabilidad.

Aspecto: mentalizar.

Coste: 1 punto de la pila de Instinto y 1 punto de la pila de Razón.

Bendición divina

Los dioses pueden imbuir con su poder las armas y armaduras de sus elegidos y aquellos que les acompañan. De esta manera, pueden mejorárlas de forma temporal beneficiando a aquellos que están de su lado.

Ámbitos ejemplo: protección, agresividad, artesanía, ira, lucha.

Aspecto: imbuir.

Coste: 2 puntos de la pila de Instinto.

Cada uno de los objetivos del conjuro deberá gastar un punto de la pila de Instinto para anotarse el efecto de Bendecido (**I**).

6. EL PODER DE LA VIDA: LOS DRUIDAS

Antes de la gigantesca guerra entre sacerdotes y magos, un grupo de clérigos, que respetaban todo tipo de vida y se negaban a participar en la espiral de acumulación de poder, optaron por retirarse a los bosques y montañas para evitar verse implicados en batallas y verter sangre por cuestiones mundanas. Rechazaron a los dioses animales, muy involucrados en las luchas de poder, y adoptaron a los dioses vegetales y animales invertebrados.

Cuando la Gran Guerra acabó, las divinidades supremas optaron por bendecir de una forma especial a aquellos sacerdotes que habían respetado la vida por encima de todo y castigar al resto de participantes. Por este motivo prohibieron que los magos pudieran afectar a los seres vivos de forma directa y arrebataron el poder de la curación a los sacerdotes para otorgar esos dones a aquellos que habían rechazado la guerra.

Íntimamente ligados a los seres vivos y a la naturaleza, poco a poco dejaron de ser sacerdotes a la antigua usanza, y se convirtieron en una orden propia, protectora de toda forma de vida. Fue el nacimiento de los druidas.

Los druidas son una especie sacerdotes que, al contrario que los clérigos, adoran, por encima de todo, la vida, venga de donde venga. Solo adoran a los dioses insectos y planta en lugar de a los dioses animales a los que rezan y sirven los sacerdotes.

Los druidas acostumbran a rechazar todo tipo de violencia y sus poderes están orientados a la curación de personas, insectos y plantas.

Aunque tan solo algunas personas desarrollan estos poderes, los llamados druidas, acostumbran a reunirse en comunidades de personas que optan por una vida más natural alejada de las guerras y de los problemas de las grandes ciudades.

Estas comunidades huyen de todo tipo de tecnología y magia, y se basan en el cultivo de las plantas y crianza de insectos. Es por este motivo que normalmente utilizan herramientas muy básicas y en pocas ocasiones poseen herramientas metálicas, forjas o escuelas entre otras muchas cosas.

Las comunidades druídicas, a pesar de contar con pergaminos en los que recopilan información, son mayormente de tradición oral. Las personas



más ancianas se encargan de reunir y transmitir sus conocimientos a los más jóvenes. De la misma forma, esas personas forman el núcleo que dirige toda la comunidad: el Consejo de sabios. Este Consejo, junto con los auténticos druidas, son quienes toman decisiones y juzgan a aquellos que han roto alguna de las leyes de la comunidad. Cabe decir que, en toda comunidad druídica, siempre existe un auténtico druida que establece un lazo espiritual entre la naturaleza y la comunidad.

Aunque puedan parecer muy primitivas, las comunidades druídicas son muy conocidas por el resto de la población pues, a cambio de algunas materias básicas que ellos no pueden producir, ofrecen sus servicios de curación a todo aquel que lo necesite sin importar su origen, casta o si se trata de una buena o mala persona.

No todo el mundo dentro de una comunidad posee poderes druídicos. Tan solo los auténticos druidas son capaces de invocar los poderes de la naturaleza para obrar milagros. Con todo, la gran mayoría de personas dentro de la comunidad aprende primeros auxilios y el uso de plantas medicinales que en la mayoría de ocasiones son suficientes para curar enfermedades y heridas básicas.

Los miembros de una comunidad druídica, a pesar de parecer salvajes, no se encuentran tan aislados del mundo como puede parecer.

Cuando un miembro de la comunidad cumple los 16 años, se embarca en un viaje de conoci-

miento. Este servirá para que el joven descubra el mundo que le rodea y aprenda todo lo que ha ido cambiando durante los últimos años. Durante este viaje el miembro de la comunidad druídica debe decidir si quiere continuar formando parte de la comunidad o si bien prefiere abandonarla para vivir con el resto del mundo dejando de lado sus antiguas creencias. Con todo, antes de abandonar la comunidad, el joven debe transmitir todas sus vivencias al consejo de sabios para que estos puedan poner al día sus conocimientos.

Aunque parezca increíble, la gran mayoría de jóvenes optan por volver a la comunidad y vivir una vida pacífica aislada del mundo.

Después de este viaje, nadie abandonará normalmente su comunidad a excepción de en contadas ocasiones:

Un miembro de la comunidad puede decidir viajar a otra para establecerse allí definitivamente. Este hecho se da frecuentemente cuando una comunidad se queda sin ningún druida auténtico y se envía uno para no dejarla desprovista de poderes druídicos o cuando se arregla un matrimonio entre distintas comunidades para renovar la sangre de la misma.

En segundo lugar, un druida puede abandonar la comunidad si recibe una petición de ayuda para curar a alguien que no se puede desplazar. Este es el caso de los excepcionales druidas itinerantes que van a lugares en el que ha habi-

do grandes batallas para curar soldados heridos o intentar ayudar a la gente que ha sido atacada por grandes bestias.

Finalmente, un druida puede embarcarse en lo que se conoce como la búsqueda de la fuente de vida.

Esta misión surgió, al igual que los druidas, durante la batalla entre magos y sacerdotes. Cuando la guerra se encontraba su punto más álgido, los dos dioses supremos, la diosa Escudo-de-plata y el dios Barba-de-oro, aparecieron para intentar detener la matanza que se estaba llevando a cabo. Lejos de detener la lucha, esta se volvió aún más violenta hasta el punto en que Escudo-de-plata fue herida. De la herida que recibió surgió tanta agua que gran parte del mundo quedó inundado. Al ver esta destrucción sin sentido, el dios Barba-de-oro se apiadó de los habitantes de Sepdentrión y dejó caer unas lágrimas que hicieron brotar la sagrada isla de O. Tras este suceso los dioses supremos obligaron a firmar la tregua entre magos y sacerdotes amenazando que si había una nueva guerra la destrucción del mundo sería absoluta.

Años después, cuando los druidas ya se habían desarrollado como comunidad, se marcó como objetivo recoger la sangre que había brotado de la diosa y las lágrimas que había dejado caer Barba-de-oro. Los druidas creen que estas reliquias, en caso de caer en las manos equivocadas, pueden convertirse en una herramienta de destrucción y causar el fin del mundo anunciado en la antigüedad. Por otro lado, creen que las reliquias también pueden ser usadas como fuente de vida y de salvación. En manos de auténticos druidas podrían evitar muchas muertes innecesarias y beneficiar a todos los habitantes de Sepdentrión.

Son muchos los que creen que estas reliquias no existen, pero algunos druidas deciden dedicar su vida a viajar por el mundo utilizando sus poderes para ayudar a quien lo necesita mientras se embarcan en la búsqueda de estas reliquias sagradas.

6.1. Los tres aspectos de los poderes druídicos: animales, insectos y plantas

De igual forma que los sacerdotes, los druidas reciben de sus dioses y de la propia naturaleza todo un conjunto de poderes limitados a tres aspectos: animales, plantas e insectos.



Al contrario que magos y sacerdotes, los druidas son capaces de afectar a seres vivos. Es por este motivo que sus ámbitos de actuación se distribuyen entre los tres grandes reinos de seres vivos que habitan en el mundo de Sepdentrión.

El aspecto de los animales, relacionado con la Razón, permite afectar a las personas vivas. De esta manera son capaces de curar sus heridas, o reforzar sus habilidades

El aspecto de los insectos, basado en el Instinto, permite usar todo tipo de poder en los insectos para hacerlos crecer, disminuir o incluso comunicarse con ellos entre otros muchos efectos.

Finalmente, el aspecto de las plantas, ligado al Vigor, es capaz de obrar grandes prodigios con la naturaleza eliminando enfermedades de las plantas, haciéndolas crecer rápidamente o incluso dotándolas de una capacidad motriz limitada.

Cabe decir, como curiosidad, que ninguno de estos aspectos es capaz de afectar a las diminutas bestias conocidas como humanos. Aunque muchos los consideran un tipo de insectos muy molesto, que tan solo se dedican a infestar casas y robar comida, el que no les afecte los poderes druídicos, hace pensar que se trata de unas criaturas especiales que caen fuera del alcance de los dioses conocidos. Por este motivo han ido apareciendo, con el tiempo, diversas sectas que adoran a un hipotético dios humano. Los animales que siguen estas sectas mutilan sus cuerpos para intentar parecerse a estas molestas criaturas intentando conseguir el favor de este hipotético dios.

6.2. El panteón de los druidas

Este panteón difiere en dos aspectos del panteón de los sacerdotes. Mientras el primero idolatra únicamente a los animales invertebrados y a las plantas, el segundo adora a los animales vertebrados. Esto hace que el panteón druídico sea más limitado, pero no por ello menos poderoso.

A continuación, encontrarás un listado de los dioses druídicos más comunes en Sepdentrión con sus ámbitos de actuación.

Tipo	Especie	Ámbito
Arácnidos	Arañas	Artesanía, alerta
	Opiliones	Agilidad, veneno
	Escorpiones	Veneno, defensa
	Ácaros	Enfermedad, sigilo
Miriápodos	Ciempés	Salud, viaje
	Milpiés	Protección, viaje
Insectos	Abejas	Disciplina, alimentación
	Avispas	Ataque, agilidad
	Hormigas	Descanso, trabajo
	Escarabajos	Protección, vida, muerte
	Moscas	Agilidad, oportunidad
	Chinchas	Enfermedad, infiltración
	Mariposas	Carisma, camuflaje
	Libélulas	Carisma, agilidad
	Pulgas	Agilidad, latrocinio
Acuáticos	Gambas	Riqueza, ataque
	Langostas	Tacto, salud
	Cigalas	Suerte, ataque
	Cangrejos	Protección, lucha
	Plancton	Sigilo, alimentación
	Percebes	Protección, Vigía
	Balanus	Protección, comunidad
	Cochinillas	Protección, adaptación
Árboles	Encina	Fortaleza, salud
	Alcornoque	Protección, salud
	Madroño	Alimentación
	Álamo blanco	Fiestas, descontrol
	Arce	Familia, agresividad
	Abeto	Supervivencia, vitalidad
	Boj	Sueños, sociabilidad
	Castaño	Orden, fidelidad
	Cedro	Engaño, inteligencia
	Cerezo	Viaje, prudencia
	Haya	Valor, protección
	Higuera	Protección, curación
	Fresno	Control, bienestar

Tipo	Especie	Ámbito
Árboles	Acebo	Fiestas, descontrol
	Laurel	Inteligencia, raciocinio
	Morera	Valor, protección
	Nogal	Protección, calma
	Olivo	Artesanía, vida
	Olmo	Resistencia, dureza
	Pino	Fertilidad
	Chopo	Curación, luz
	Roble	Fortaleza
	Sauce	Justicia, intimidación
	Tejo	Dureza, voluntad
	Ciprés	Muerte, fertilidad

Como habéis podido comprobar, los druidas adoran principalmente a los vegetales mayores. Con todo, algunos druidas también adoran arbustos y plantas menores que frecuentemente tienen lazos con algunos seres especiales como los espíritus o las hadas.

6.3. Los primeros pasos como druida

Los druidas, de forma parecida a los sacerdotes, no necesitan haber nacido con un poder especial para conseguir su propio lazo con la naturaleza.

Normalmente, en una comunidad druídica, los niños y niñas aprenden las tradiciones de forma oral a partir de las enseñanzas del consejo de sabios y de los druidas de la comunidad. Algunos de los estudiantes demuestran tener frecuentemente cierta empatía hacia el mundo natural y por lo tanto tienen potencial para convertirse en auténticos druidas.

Cuando uno de estos muchachos regresa de su viaje iniciático, puede decidir entrar a formar parte de la familia de uno de los druidas en lugar de regresar a la suya propia. Es en este momento cuando uno de estos adolescentes puede empezar su aventura para aprender los verdaderos secretos de la naturaleza y sus tradiciones.

Cualquier persona puede convertirse en druida. Pero se trata de un camino muy difícil. Un druida se compromete a salvaguardar la vida por encima de todo. Así pues, lo primero que debéis

hacer si queréis que vuestro personaje se convierta en druida es realizar la Promesa de Sangre. Esta promesa es un pacto sagrado con la naturaleza establece que un druida preferirá acabar con su propia vida antes que acabar con la vida de cualquier ser vivo. Para llevar a cabo esta promesa deberéis comprar el Secreto de la Promesa de Sangre que encontraréis explicado más adelante y que os otorgará la habilidad de Esencia Druídica (V) a rango Novel (0).

Una vez realizada la Promesa de Sangre, la vida de un individuo quedará ligada a la de la propia naturaleza: no podrá matar a ningún insecto, persona o planta de forma consciente, o de lo contrario pondrá en peligro su propia vida. A cambio de esta promesa, las divinidades de una zona otorgarán sus poderes al nuevo druida que los podrá ir desarrollando gracias a la ayuda del druida anciano.

6.4. El camino druídico y sus limitaciones

Si bien los magos deben estudiar y los sacerdotes se ven obligados a realizar misiones para desarrollar sus habilidades, los druidas lo tienen mucho más fácil. Mientras que vuestros personajes mantengan la Promesa de Sangre, podréis invertir puntos de experiencia sin problema para aumentar la puntuación en la habilidad de Esencia Druídica (V) como si se tratara de una habilidad más.

Con todo, el camino druídico no es tan sencillo como puede parecer. La Promesa de Sangre está íntimamente ligada a los poderes druídicos y el hecho de tan siquiera hacer daño a un ser vivo de forma consciente, debilita estos poderes y puede llegar incluso a hacerlos desaparecer.

Cuando uno de vuestros personajes vierta sangre de un ser vivo con la intención de hacerle daño, recibiréis un dado de penalización en todas las tiradas relacionadas con Esencia Druídica (V), el mundo natural y los seres vivos. Esta penalización es acumulable por lo que cada vez que vertáis sangre recibiréis un dado adicional.

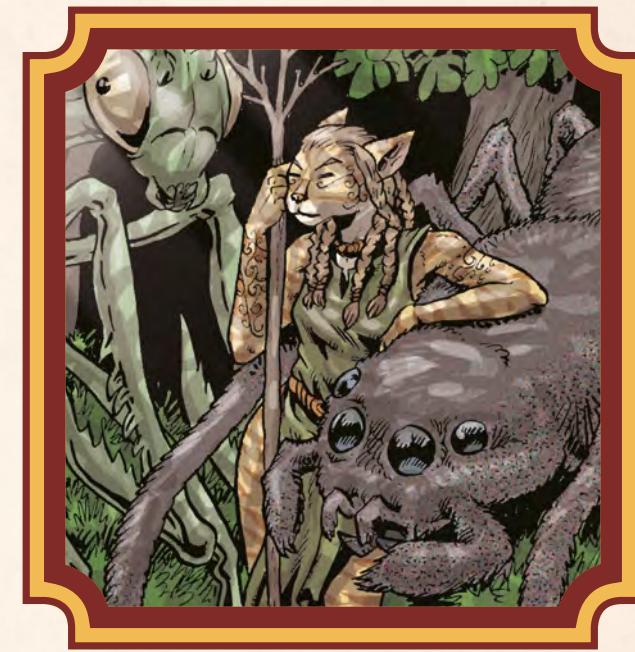
A pesar de la existencia de la Promesa de Sangre, los druidas tienen derecho a defenderse de los peligros. Es por este motivo que, en caso de utilizar armas, acostumbran a ser contundentes, como bastones o garrotes, para evitar verter sangre de seres vivos. Para representar que los druidas van con cuidado a la hora de luchar para no hacer sangrar sus enemigos, siempre que realicéis una herida en combate, sea cual sea el grado de éxito que obtengáis, la herida siempre se colocará en la casilla de salud libre más baja de vuestro enemigo.

Si a pesar de todas las precauciones acabáis con la vida de una persona, animal o planta de forma consciente, vuestro druida perderá todos sus poderes, deberéis borrar el Secreto de la Promesa de Sangre y la habilidad de Esencia Druídica (V) de vuestra ficha.

Si en algún momento queréis volver a empezar vuestro camino como druida, deberéis volver a realizar todos los pasos desde el principio invirtiendo nuevamente puntos de experiencia para desarrollar de nuevo vuestras habilidades.

Cuando uno de vuestros druidas quiera eliminar los dados de penalización obtenidos por verter la sangre de seres vivos, el personaje deberá llevar a cabo un ritual de purificación. Durante este ritual, que debe realizarse en un entorno plenamente natural, el druida debe sacrificar su propia sangre para pagar la afrenta hacia la vida natural. De esta manera deberá causarse tantas heridas como dados de penalización tenga y dejar que estas curen por medios naturales sin usar ningún tipo de poder druídico para sanarlas.

Como podéis ver, mantener la Promesa de Sangre, es algo complicado. Es por este motivo que los druidas en pocas ocasiones se alimentan



de carne de insecto y normalmente optan por ser vegetarianos. Por otro lado, acostumbran a desarrollar sus habilidades naturales para poder usar plantas o recursos producidos por insectos de forma natural sin causarles daño alguno.

6.5. El uso de poderes druídicos

Si comparamos los poderes druídicos con los de los sacerdotes y los de los magos, existe una diferencia que os debe quedar clara rápidamente: los poderes druídicos se basan en efectos a largo plazo más que en efectos inmediatos.

Los auténticos druidas se dedican a canalizar el poder que les otorgan los dioses de la naturaleza para fabricar todo tipo de ungüentos, amuletos y runas que les permiten ayudar fácilmente al resto de seres vivos. De esta manera, un druida, mezclando diversas plantas y productos derivados de los insectos, potencian sus efectos convirtiéndolos en herramientas útiles que todo el mundo puede usar en un momento de necesidad.

El hecho de que los ungüentos, los amuletos que contienen las runas druídicas y sus pocións se puedan usar sin la presencia directa de un druida, han conseguido que se conviertan en elementos muypreciados que se cotizan a grandes precios a pesar de que normalmente los druidas ofrecen sus servicios gratuitamente.

Una de las grandes ventajas de los druidas respecto a los clérigos es que, al adorar a la naturale-

za en general, obtienen acceso a todos los ámbitos de los distintos dioses druídicos sin necesidad de centrarse en ninguno en concreto.

Con todo, este hecho tiene también un gran inconveniente. Esos dioses se consideran naturales y por lo tanto algunos de ellos huyen de entornos urbanos o peligrosos. Así pues, un druida tan solo puede invocar los ámbitos de un dios verídico en concreto si cualquiera de sus representantes terrenales se encuentra en los alrededores. Así pues, en una ciudad, seguramente sí se podrá invocar el dios Mosca, pero difícilmente se podrá usar los poderes otorgados por el dios Plancton.

A la hora de preparar uno de los efectos druídicos, en primer lugar deberéis poneros de acuerdo con el Guía de Juego sobre el efecto que queréis conseguir. A continuación, debéis comprobar si existe algún dios natural cerca (un árbol o arbusto de la especie, el insecto correspondiente...) para que con alguno de sus ámbitos nos permita conseguir dicho efecto.

El uso de cualquier poder druídico implica que el druida imbuye no solo el poder de la naturaleza sino parte de su vitalidad en el proceso. Es por este motivo que será necesario invertir siempre un punto de la pila de Vigor.

A continuación, deberéis elegir a qué aspectos se aplicará el efecto que queréis preparar. En el caso de que tan solo queráis afectar un aspecto, deberéis invertir un punto de la pila asociada al mismo: Razón para los animales/personajes, Instinto para los insectos y Vigor para las plantas.

Si queréis que el efecto se aplique a más de un aspecto, deberéis de pagar dos puntos de cada una de las pilas relacionadas con los aspectos invocados. En el caso de que queráis usar los tres aspectos, deberéis gastar tres puntos de cada una de las pilas.

De esta manera no será lo mismo si se fabrica un amuleto rúnico de protección tan solo contra animales o un ungüento que pueda curar insectos y que sea del todo ineficaz con personas o plantas.

Para preparar el efecto, deberéis realizar una prueba de Esencia Druídica (V). En caso de superarla tan solo deberéis repartir los éxitos de igual forma que se realizaría durante la preparación de un efecto normal: los éxitos se pueden repartir entre distintos objetivos pero quien se beneficie del efecto, deberá pagar un punto de la pila adecuada para poder anotarse dicho efecto.

Veamos un ejemplo sencillo para entenderlo mejor.

Stormlovick es un druida nocturno que, como muchos otros sanadores, ha ido a un campo de batalla en el que se ha desarrollado una cruel guerra. Como resultado de la misma son muchos los heridos, tanto animales como insectos, que sirven como montura de algunos guerreros.

Una vez llegado al lugar, Stormlovick decide utilizar sus poderes para crear algún ungüento que pueda curar a los heridos. Afortunadamente en la zona se encuentran algunas encinas, que permiten al druida ponerse en contacto con la divinidad asociada que posee el ámbito de salud.

Stormlovick posee un rango de Experto (2) en Esencia Druídica (V). Después de realizar la prueba de habilidad obtiene un total de tres éxitos.

Para fabricar el ungüento deberá invertir de base un punto de la pila de Vitalidad. A continuación, debe decidir si quiere que el ungüento afecte únicamente a personas o insectos o prefiere que sirva para ambos.



En el caso en que tan solo quiera que afecte a animales/personas, deberá invertir un punto de la pila de Razón para obtener un «Ungüento de curación para el ámbito animal» (V) 3. Si quisiera afectar tan solo a los insectos, obtendría un «Ungüento de curación para el ámbito de los insectos» (V) 3, invirtiendo en tal caso un punto de la pila de Instinto.

Imagínate ahora que como no sabe qué heridos estarán más graves, decide hacer un ungüento que valga tanto para animales como para insectos. En dicho caso, aparte del punto de Vigor inicial, debería invertir dos de Razón y dos de Instinto para obtener un «Ungüento de curación para animales e insectos» (V) 3.

Una vez haya realizado este pago en puntos, debe anotarse el efecto. Si es Stormlovick quien guarda el ungüento deberá ser quien pague otro punto de la pila de Vigor para anotarse el efecto. Si por contra, se lo da a otra persona para que lo use, será esta quien pague el punto de la pila de Vigor para anotarse el efecto del ungüento.

6.6. Controlar insectos y plantas

Algunos druidas desarrollan una empatía especial con las plantas y los insectos. Este hecho les permite ejercer un control parcial de los mismos, capacitándolos para darles órdenes sencillas que se verán obligados a cumplir. Para poder utilizar este tipo de control, los druidas deberán adquirir el secreto adecuado tal y como se explica más adelante.

Cabe decir que las plantas y los insectos no realizarán acciones que vayan más allá de sus propias capacidades innatas ni tampoco cometerán actos que puedan acabar directamente con su propia vida como sería lanzarse por un precipicio si no pueden volar o quemarse voluntariamente con un fuego. Además, las plantas, aunque se pueden mover parcialmente a través de sus ramas o lianas, nunca podrán abandonar el lugar en el que se encuentran enraizadas.

Para controlar los insectos o las plantas, un druida deberá implorar la ayuda de la deidad asociada al ser en cuestión. Para hacerlo deberá realizar una prueba de la habilidad Esencia Druídica (V) invirtiendo dos puntos de la pila de Vigor en el proceso, más un punto de la pila de Instinto si se trata de insectos u otro punto de la pila de Vigor si se trata de plantas.

Todo druida puede controlar únicamente una especie de insecto o de planta al mismo tiempo, por lo que si en algún lugar se encuentran caracoles y moscas, tan solo podrá manipular los unos o las otras. El control de los mismos se alargará únicamente durante una escena o un conflicto extendido.

Si el druida tiene éxito en la prueba de habilidad podrá utilizar una de sus acciones para dar una orden sencilla al grupo que esté controlando. Dicha orden puede cambiar utilizando nuevas acciones posteriormente.

Lógicamente, este poder concede cierta movilidad mágica a las plantas que por sí solas no doblarían sus ramas ni enrollarían sus lianas por sí mismas.

En el caso de que un druida haya obtenido un éxito de Grande (3) en la prueba, los animales o las plantas obtendrán un dado de bonificación para realizar dichas acciones. Si el resultado ha sido legendario (5), obtendrán dos dados de bonificación.

6.7. Resumen de uso de poderes druídicos

El uso de poderes druídicos para crear efectos implicará siempre el gasto de un punto de la pila de Vigor. A continuación, debe decidirse si el efecto afectará a uno, a dos o a los tres aspectos de los poderes druídicos. En el caso de afectar tan solo uno de los aspectos deberá pagarse un punto de la pila de Razón para aspecto animal, un punto de la pila de Instinto para aspecto de los insectos o un punto de la pila de Razón para aspecto de las plantas. En el caso de querer afectar dos de los aspectos, deberán pagarse dos puntos de las pilas asociadas. Para tres aspectos, deberán pagarse tres puntos de cada pila.

Aquel personaje que se beneficie del efecto creado por el druida, deberá pagar un punto de la pila adecuada para poderse anotar dicho efecto. Para el control de plantas o insectos, el druida deberá invertir dos puntos de base de la pila de Vigor. Si desea controlar una especie de insecto deberá invertir adicionalmente un punto de la pila de Instinto. En el caso de querer controlar una especie de planta deberá invertir adicionalmente un punto de la pila de Razón.

6.8. Secretos, claves y poderes

SECRETOS

Los druidas son personas muy versátiles a la hora de crear sus efectos. Con todo, el coste utilizar sus poderes es muy grande. Por lo tanto, algunos de sus secretos les pueden ayudar a intentar disminuir el coste de los mismos.

Promesa de Sangre

Este secreto permite a su poseedor adquirir la habilidad Esencia Druídica (V) a rango Novel (0). Gracias a esta habilidad se podrán usar los poderes relacionados con el ámbito de los dioses naturales presentes en la zona.

Esencia vital druida

Tal y como se ha explicado anteriormente, un druida deja parte de su esencia vital cuando obra sus prodigios. Un druida puede ligar su esencia vital a sus creaciones para potenciarlas. De esta manera un druida puede sacrificar una de sus casillas de salud para obtener un dado de bonificación al utilizar la habilidad de Esencia Druídica (V).

Afinidad con la naturaleza

Existen algunos druidas que desarrollan una afinidad especial con la naturaleza y pueden aprovecharse de ello para potenciar sus efectos.

Un druida con este secreto puede utilizar tantos puntos de la pila de Vigor como quiera, siempre que se encuentre en un entorno natural a la hora de usar los poderes druídicos.

Maestro de las runas

Frecuentemente los druidas marcan sus creaciones utilizando un lenguaje secreto compuesto por las llamadas runas druídicas. Un druida que ha sido capaz de desarrollar este secreto ha destilado su propia esencia en una runa que lo caracteriza a él y a sus creaciones creando una afinidad especial con las mismas.

Un druida que desarrolle este secreto y marque sus creaciones con su propia runa podrá renovar el mantenimiento de los efectos creados por él mismo a un coste más bajo. Así pues, cuando deba pagar puntos de pila para renovar los efectos druídicos de creación propia que estén activos, cada punto de la pila le permitirá mantener dos efectos druídicos en lugar de uno.

Control de los insectos

Los poseedores de este secreto pueden utilizar sus poderes druídicos para dar órdenes a los insectos tal y como se ha explicado anteriormente.

Control de las plantas

Los poseedores de este poder podrán utilizar sus poderes druídicos para dar órdenes a las plantas superiores (árboles y arbustos) tal y como se ha explicado anteriormente.

CLAVES

Las claves de los druidas frecuentemente representan su afinidad con la naturaleza y su respeto a la vida. Con todo, algunos druidas optan por emprender una vida de aventuras intentando descubrir las reliquias del mundo antiguo.

La clave de la vida (carácter)

Un druida debe respetar la vida por encima de todo y convertirla en el centro de su filosofía.

1 PX: curar a alguien una herida o enfermedad menor.

3 PX: sanar a alguien que está a punto de morir o curar una enfermedad mayor.

5 PX: perdonar la vida de alguien que ha intentado acabar con la tuya y curar todas sus heridas.

Cancelación: negarse a curar a alguien que lo necesite siempre y cuando se tenga posibilidad de hacerlo.

Clave de la naturaleza (carácter)

Proteger la naturaleza es una prioridad para los druidas ya que de ella extraen sus poderes.

1 PX: realizar algún tipo de acción que pueda beneficiar al entorno natural en el que se encuentra el druida.

3 PX: proteger un entorno natural de un peligro que pudiera estropearlo.

Cancelación: destruir de forma voluntaria la totalidad o parte de un entorno natural.

Clave de las antiguas reliquias (meta)

Recuperar las antiguas reliquias de los dioses supremos es una tarea que nadie ha podido llevar a cabo hasta ahora. Algunos druidas con espíritu aventurero abandonan sus comunidades para poder encontrar dichas reliquias y evitar que caigan en malas manos.

1 PX: cada vez que encuentres alguna pista que te pueda conducir a una de las reliquias a alguno de los objetos sagrados de los dioses supremos.

3 PX: cada vez que encuentres algún objeto relacionado con los dioses supremos.

5 PX: cada vez que encuentres una pista importante sobre la posible localización de una de las reliquias sagradas de los dioses supremos.

Cancelación: abandonar la búsqueda de las reliquias sagradas.

PODERES

Amuleto de inteligencia rúnico

Este amuleto permite acumular la sabiduría de los dioses de la naturaleza para poder recurrir a ella cuando haga falta. Se trata de un amuleto que utiliza su carga para bonificar tiradas relacionadas con la pila de Razón.

Ámbito de ejemplo: inteligencia.

Aspecto: animales.

Coste: un punto de Vigor y un punto de Razón

Cada uno de los objetivos del conjuro deberá gastar un punto de la pila de Razón para anotarse el efecto de Reserva de Inteligencia (**R**).

Capa de camuflaje natural

Esta capa permite camuflarse más fácilmente cuando su poseedor se encuentra en un entorno natural.

Ámbitos de ejemplo: sigilo, latrocinio, supervivencia, camuflaje.

Aspecto: animales.

Coste: un punto de Vigor y un punto de Razón.

Cada uno de los objetivos del conjuro deberá gastar un punto de la pila de Instinto para anotarse el efecto de Camuflaje (**I**).

Bastón del buen pastor

Este bastón permite a alguien controlar mejor a los insectos evitando que se descontrolen y facilitando el pastoreo.

Ámbitos de ejemplo: disciplina, carisma, voluntad.

Aspecto: insectos.

Coste: un punto de Vigor y un punto de Instinto.

Cada uno de los objetivos del conjuro deberá gastar un punto de la pila de Instinto para anotarse el efecto de Empatía animal (**I**).

Barrera de plantas

Para fortificar las comunidades druídicas, frecuentemente los verdaderos druidas crean muros de plantas que protegen a sus habitantes.

Ámbitos ejemplo: disciplina, carisma, voluntad.

Aspecto: plantas.

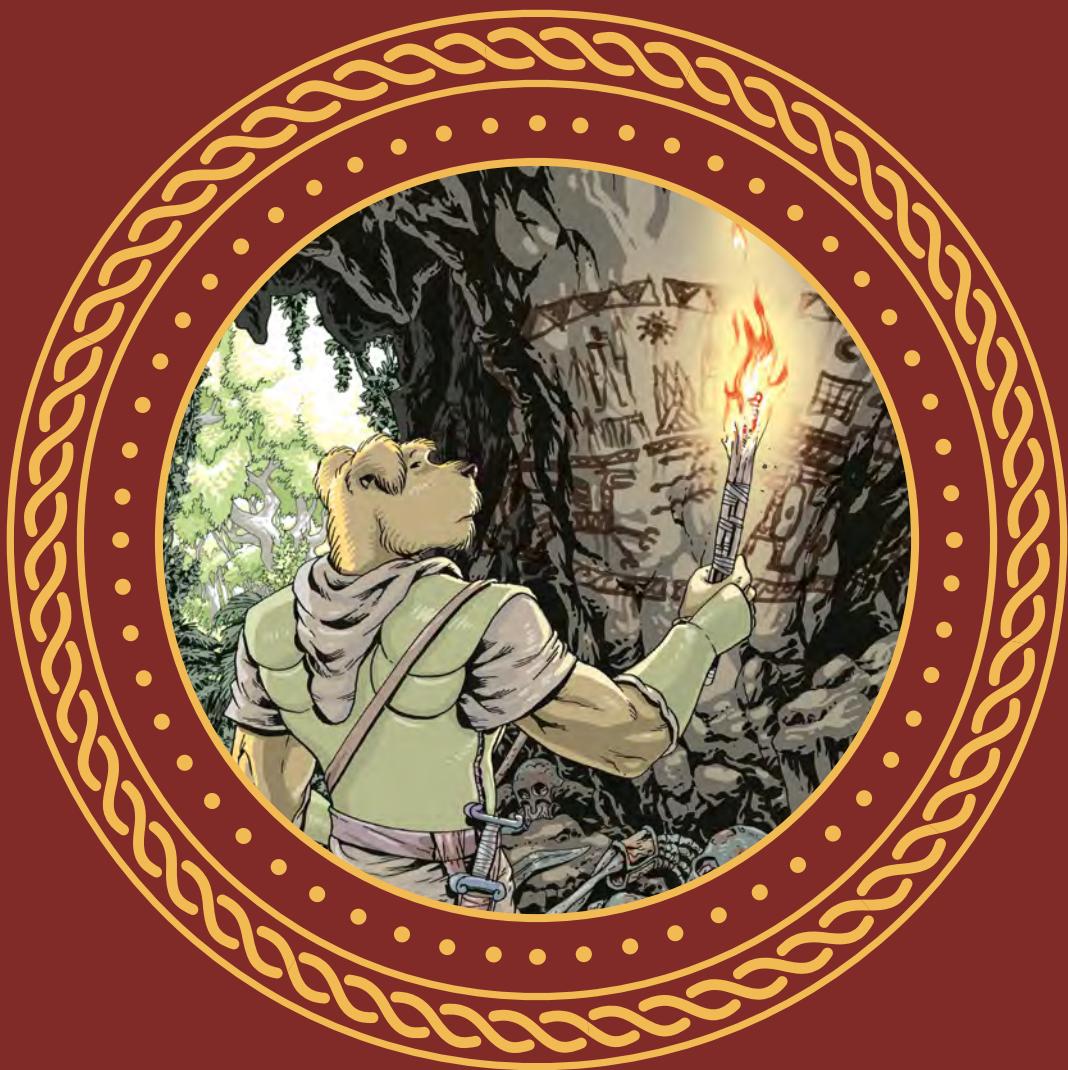
Coste: tres puntos de Vigor (el punto de Vigor para anotarse el efecto se encuentra incluido).

El conjuro permite al druida anotarse un efecto de Muro de defensa vegetal (**V**).



ORN

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 6
Érase una vez



PARA PODER CREAR VUESTRAS PARTIDAS y vivir muchas aventuras, es necesario conocer un poco de la historia y del entorno por el que se mueve Orn. Gran parte de la historia antigua ha caído en el olvido y son pocos los fragmentos que hoy se conocen de la misma. Gracias al trabajo realizado por eruditos, como la nocturna Aconis de Gypsfulvus se han podido rescatar alguna de las viejas historias que os permitirán conocer el origen del mundo.

1. ERA ANTIGUA

Uno de los primeros registros que rescató Aconis nos permite descubrir cómo era Sepdentrión en la antigüedad.

Según los escritos descubiertos en sus viajes, durante la era antigua, los países y los reinos de Sepdentrión no existían. La gente no habitaba en pueblos y prácticamente vivían como los insectos a pesar de haber descubierto ya las primeras herramientas.

Cabe decir que, durante esta época, el hecho más importante es que los dioses habitaban la zona y paseaban entre los mortales. Estos tenían el aspecto de animales tal y como los conocemos nosotros, pero de un tamaño mucho mayor al que estamos acostumbrados. En un principio los dioses ignoraban completamente a los habitantes de Sepdentrión, pero poco a poco algunos decidieron implicarse ya fuese para bien o para mal.

Los antiguos habitantes de Sepdentrión, viendo que los dioses eran capaces de afectar a sus vidas, comprendieron que se trataban de seres superiores. Para intentar conseguir su favor algunas personas empezaron a agruparse en clanes, erigieron los primeros monumentos y practicaron los primeros ritos en honor de los dioses.

Los dioses, sorprendidos y agradecidos por las atenciones que recibían, concedieron algunos dones y poderes a la gente de los clanes. De esta manera aparecieron los primeros clérigos.

Los clanes que disponían del favor de los dioses crecieron rápidamente acabando con los más pequeños y débiles. Poco a poco, más y más tierras acabaron bajo el control de algunos clanes en particular. Estos grandes clanes esclavizaban a los más pequeños utilizando a la gente conquistada

para construir templos cada vez más grandes, intentando conseguir más favores de sus dioses.

Fue una época de grandes guerras, en la que muchos habitantes de Sepdentrión perdieron la vida, a la vez que nacían los primeros países e imperios gobernados por reyes-sacerdotes.

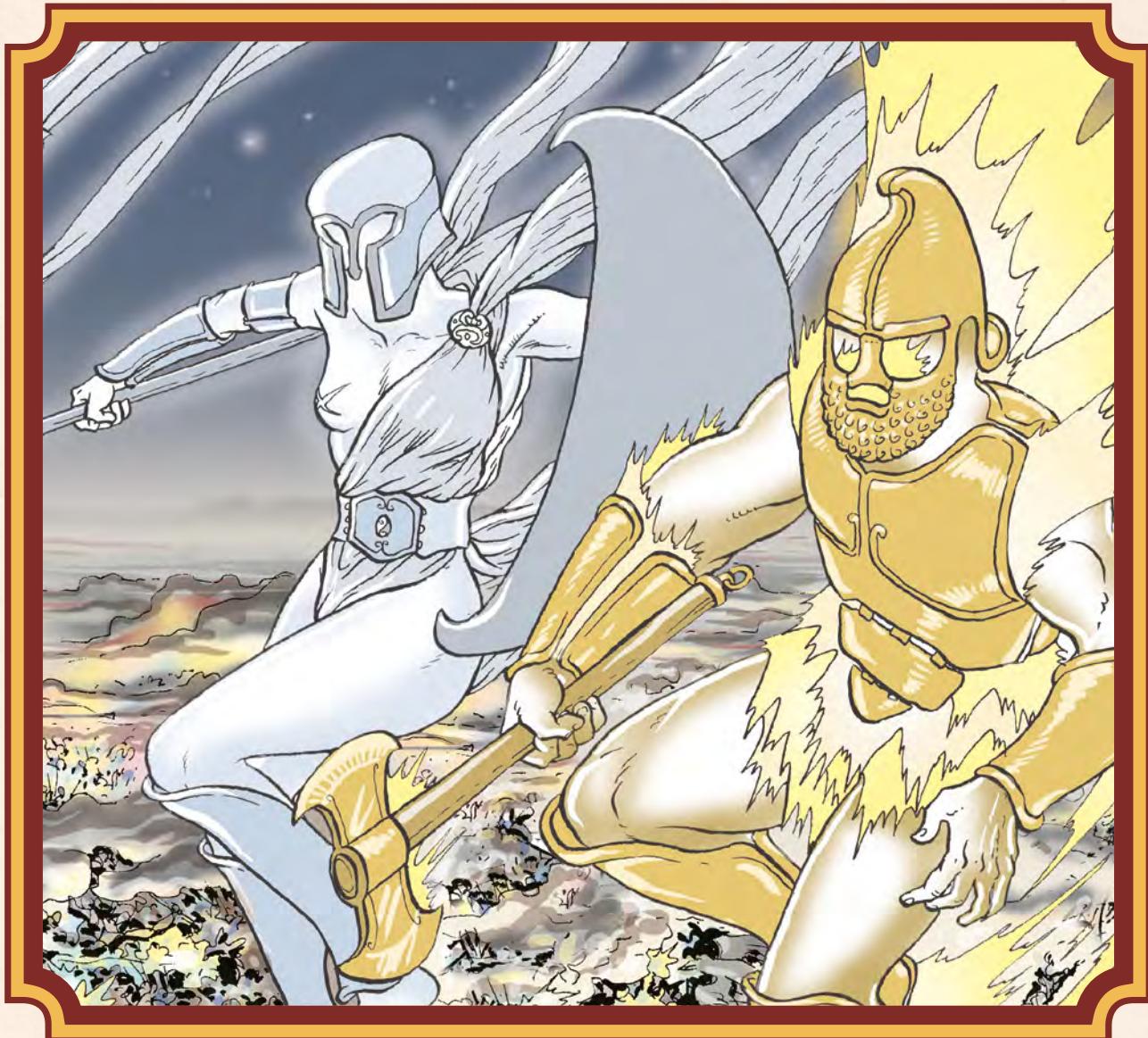
Ante este derramamiento de sangre, algunos clérigos decidieron abandonar los grandes clanes y huyeron a los bosques. Allí, renunciaron a los dioses animales y optaron por honrar a los dioses insecto y vegetales mucho más protectores de la vida de todos los seres.

Mientras se sucedían grandes guerras entre los principales reyes-sacerdotes, no se sabe exactamente cómo, aunque se cree que fue a manos de un esclavo, se descubrió por primera vez el poder del éter. Este, que no dependía de los dioses, sino del control de esta energía, permitió que mucha gente descontenta con los clérigos accediera a una gran cantidad de poder.

Con el tiempo, estos nuevos magos consiguieron suficiente poder para rebelarse contra los reyes-sacerdote. Pillados por sorpresa, fueron muchos los que cayeron antes de poder reaccionar. Con la caída de algunos países, nacieron muchos clanes dirigidos por magos que entraron en guerra abierta contra los clanes de los sacerdotes.

Los magos avanzaron rápidamente conquistando territorio tras territorio. Incapaces de frenarlos, los sacerdotes optaron por pedir ayuda a los dioses. Estos respondieron aliándose con las grandes ciudades y equilibrando las dos fuerzas en guerra.





La Gran Guerra llegó a un estado en el que ninguna de las dos fuerzas avanzaba ni retrocedía. Durante este tiempo, Sepdentrion y el mundo entero recibía toda clase de daño debido a los grandes poderes que se invocaban en la batalla. Viendo toda esta destrucción, los dioses primigenios Escudo-de-plata y Barba-de-oro decidieron involucrarse en el conflicto para detenerlo. A pesar de ello, con el caos imperante, alguien hirió a la diosa Escudo-de-plata. De la herida comenzó a brotar sangre sagrada sin parar que, convertida en agua, inundó valles y montañas. La batalla había acabado sin ningún ganador y con una gran cantidad de combatientes ahogados por culpa del agua.

Fue una época terrible, pues no solo los magos más poderosos murieron, sino que algunos dioses dejaron de existir para siempre.

Ante esta desolación, Barba-de-oro, tristeido por su fracaso, dejó caer una lágrima que al impactar con el agua se convirtió en la sagrada isla de O, un lugar del que nadie recuerda su localización hoy en día y del que se dice que en él se puede entrar en comunión con los mismísimos dioses supremos.

Tras el nacimiento de O, los dioses primigenios dictaron lo que se conocería como la Gran Ley que serviría para marcar el fin de esta era. Los magos y sus torres y escuelas ignorarían a los dioses y a los señores de la guerra, aquellos guerreros que más habían destacado en la gran batalla. Por su lado, los sacerdotes deberían ignorar a los magos y no podrían establecer batalla con ellos nunca más. El castigo por romper esta norma sería la destrucción de todo el mundo a manos de los dioses primigenios.

2. EL IMPERIO IÁTICO

Ante la situación en que sacerdotes y magos no podían combatir entre ellos, los países no podían decantarse por unos o por otros por el peligro que representaba tenerlos como líderes. Por este motivo, se decidió dar el control de las naciones a ciertas familias que habían destacado por su liderazgo durante la Gran Guerra y convertirlos en los primeros señores.

Los habitantes de Sepdentron, libres de la esclavitud que habían vivido hasta entonces, buscaron protección en estos señores que contaban con guerreros que les eran fieles y suficiente poder para defenderlos de otros peligros.

Durante algunos años, esta nueva clase de liderazgo permitió que se crearan grandes ciudades que prosperaron rápidamente. Como es lógico, con el tiempo, la avaricia volvió a llenar el corazón de los nuevos señores y capataces feudales que no tenían suficiente con las tierras que gobernaban. Las ciudades más poderosas empezaron a batallar y a conquistar las ciudades más débiles estableciendo los primeros países bajo el comando de un gran señor.

Una de estas ciudades se tornó sin duda la más importante de esta época, ya que no solo consiguió establecer su propio país, sino que poco a poco comenzó a conquistar los países vecinos creando lo que se conocería como el primer gran imperio: el Iártico.

El Imperio iártico, en contra de lo que puede parecer en un primer momento, no fue un imperio tiránico que esclavizaba a los países conquistados. Al contrario, fueron los primeros en proveer de un sistema de leyes para garantizar los derechos de todos sus vasallos, diurnos y nocturnos por igual. En el Imperio también se procuró una lengua culta que se enseñaba a la gran mayoría de la gente permitiendo que todos se pudieran comunicar y conseguir de esta manera que la cultura llegase a mucha más gente que hasta el momento.

Como curiosidad, fue durante esta época cuando aparecieron los primeros Berserker en Arsa. Aunque se cree que existían algunas de estas personas malditas en otros lugares, no fue hasta entonces cuando aparecieron en este territorio.

Durante esta época, el Imperio iártico creó también un sistema de comunicaciones avanzado

que permitió crear un sistema de comercio efectivo y transporte rápido de tropas cuando estas hacían falta en un lugar determinado.

Desafortunadamente, estas nuevas comunicaciones perjudicaron también al Imperio y se convirtieron en una de las consecuencias de su destrucción.

Fuera del Imperio, existían numerosos clanes que se negaban a disolverse dentro de esta poderosa nación. Estos bárbaros, nombre por el cual se conocían en el Imperio, comenzaron a saquear el territorio en distintos puntos utilizando pequeñas guerrillas que aprovechaban los caminos creados para desaparecer rápidamente. Los soldados eran incapaces de llegar a tiempo a los lugares donde se producían los saqueos y poco a poco se vio la necesidad de abandonar a su suerte los territorios más alejados.

La urgencia de potenciar el ejército y las pérdidas ocasionadas por los saqueos continuos de los bárbaros provocaron que finalmente el Imperio iártico entrase en crisis y acabase disgregándose en pequeños países y regiones independientes.

3. LA ERA DE LOS DOS IMPERIOS

Unos 300 años más tarde de la caída del Imperio iártico, un nuevo señor, Car Barba-gris, quiso restablecer el poder y la prosperidad del antiguo imperio. Poco a poco comenzó a conquistar los países que siglos antes habían formado parte del Imperio creando uno nuevo que pasó a denominarse Imperio carriano.

Barba-gris nunca consiguió reconstruir totalmente el Imperio iártico. Algunos países del sur empezaron a agruparse también para formar una nueva fuerza que podía competir con el Imperio carriano. Se trataba del Imperio sehemita.

Aunque el emperador carriano intentó dotar a su territorio de un conjunto de infraestructuras políticas tal y como había hecho el antiguo imperio, la continua amenaza del Imperio sehemita causaba un gran malestar entre sus súbditos.

Lo que en un principio parecía una buena idea de Car Barba-gris, otorgar temporalmente el gobierno de cada región a una familia importante y rica a cambio de su apoyo, al final resultó demasiado complicado de gestionar. Crisis, guerras abiertas, complotos... Las mismas familias de gobernantes luchaban entre ellas. Con el tiempo se tuvo que ceder poder temporalmente a los señores de las re-

giones del Imperio hasta llegar al punto en el que, el último emperador, Otto el Gordo, nieto de Car, tenía poco más poder que un señor regional.

Los señores regionales, viendo que el emperador no tenía herramientas para ayudarlos contra un enemigo con un poder tan grande como el Imperio sehemita ni contra los conflictos internos, empezaron a independizarse convirtiéndose cada vez más en territorios autónomos autosuficientes que por sí mismos se podían defender sin preocuparse de sus vecinos.

Desafortunadamente, a la muerte del emperador, su hijo no demostró ser un digno heredero del poder militar de su padre y no pasaron muchos años antes de que se desintegrara por completo este nuevo imperio.

Por otro lado, el Imperio sehemita no corrió tampoco demasiada suerte. Pocos años después de que el Imperio carriano se desintegrara, el complot de un conjunto de nobles consiguió acabar con la vida del emperador sehemita y de su familia. Muerto el dirigente del imperio, y sin la amenaza de los carrianos, estalló una guerra civil por el control de la corona. Los nobles se traicionaron los unos a los otros intentando hacerse con el poder. No pasaron demasiados años antes de que el Imperio, que se encontraba en un momento de gran esplendor, quedase completamente destruido por esas luchas internas.

4. LA SOCIEDAD FEUDAL

Después de la destrucción de los imperios carriano y sehemita, comenzaron a surgir reinos de distintos tamaños e importancias. Dirigidos por nuevos señores militares, que en lugar de intentar combatir al resto de territorios para obtener más poder, optaron por potenciar sus propios recursos. Estos señores ofrecían protección y territorios que explotar a los habitantes de la zona a cambio de impuestos. Se trataba del nacimiento del sistema feudal.

Es durante esta época cuando nacen cuatro de los territorios por los que se desarrollan principalmente las aventuras de Orn: los llamados Cuatro Hermanos. Se trata de

cuatro reinos creados por parientes cercanos que durante la época de formación de los nuevos países se dieron apoyo mutuo, repartiéndose así, lo que había estado al sur oeste del Imperio carriano.

Argium, situada al sur, se convertirá en un reino poderoso gracias a la explotación de la riqueza de su costa. El mar de los Cien ahogados proveía no solo de pesca sino de un rápido sistema de transporte que permitía el comercio con otros reinos.

El Reino de Arsa. A pesar de ser el más pequeño de los cuatro, destacó rápidamente por la riqueza de sus bosques y montañas. Las materias primas de la zona convertían este reino en el principal proveedor del resto de grandes reinos. Por otro lado, su situación montañosa, lo convertía en un territorio privilegiado que se podía defender muy fácilmente de cualquier enemigo.



Oretania, situado al norte de Arsa y Argium, fue un reino que creció rápidamente y se convirtió en una fuerza militar muy importante. De no ser por la presencia del cuarto territorio, posiblemente podría haberse convertido en un nuevo imperio gracias a sus continuas conquistas.

Porvetansa, un pequeño reino situado entre el mar y las Padana que junto con Oretania se convirtió en otro poder militar muy importante.

En esta época aparece también lo que se conocería como el Imperio nocturno y que tendría un peso enorme en Sepdentrión. Este, situado en la parte oriental de Oretania, desencadenó la primera gran separación entre diurnos y nocturnos que hasta este momento no había aparecido de forma destacada. Agrupando la mayoría de animales nocturnos formarían una gran fuerza militar que aplastaría pequeños países y obligaría a los animales diurnos que habitaban en ellos a convertirse a las costumbres nocturnas.

5. HACE UNOS AÑOS: LAS PRIMERAS AVENTURAS DE ORN

Alrededor del siglo XII, el reino de Argium es invadido por otro reino, Cástum. Viendo en peligro el delicado equilibrio entre los Cuatro Hermanos, el reino de Arsa decide enviar soldados y voluntarios para intentar hacer frente a este poder. Oretania, demasiado ocupada en proteger Porvetansa, otro de sus aliados, con la guerra constante con el Imperio nocturno, no puede ayudarles.

Los reinos de Argium y Arsa, a pesar de su fortaleza, fueron incapaces de detener el avance de los enemigos que finalmente llegan a la capital del reino. Es aquí cuando se inicia el famoso asedio de Barka, capital del reino de Argium y donde comienza la vida como aventurero de Orn.

Barka era una ciudad poderosa, pero los enemigos de Cástum también poseían un poder militar importante y, poco a poco, el asedio iba debilitando sus defensas. En contra de lo que habían dictado los dioses, el mago que habitaba en la ciudad de Barka decidió ayudar a los defensores. El resto de gremio de magos consideraron este hecho una herejía que debía ser castigada y se pusieron de parte del ejército enemigo.

Ayudados por el gremio de magos, utilizaron un ataque de distracción, haciendo estallar una de las

principales torres de la ciudad, acabando con la vida del mago, y permitiendo que un regimiento enemigo entrase a la ciudad. A pesar de la nueva situación ventajosa del enemigo, no contaban con la presencia de la maestra de Orn, una mercenaria Berserker llamada Atze y conocida por el sobrenombre de Dos Espadas. Gracias a haber entrado en furia, Atze sobrevivía a los ataques mágicos y por sí sola consiguió frenar la entrada de enemigos en la ciudad.

Muerto el mago de la ciudad, el resto del gremio abandona la guerra debilitando al enemigo. Con todo, Atze no puede resistir mucho más y finalmente cae a tierra momentos antes de que lleguen los refuerzos. Sin magos, debilitados, los enemigos deben huir no sin antes llevarse el cuerpo de Dos Espadas que acaba descuartizada delante de la mirada de los defensores.

Orn, que estaba herido y en otro lugar de Barka, recibe la noticia cuando ya ha pasado todo.

Los condes-reyes de Barka, marido y mujer, mueren también en la defensa. En cuanto a su hijo, heredero de la corona de Argium, desaparece sin dejar rastro. Corren rumores que el heredero consiguió escapar con un pequeño séquito que, hasta el momento, ha conseguido huir de ciudad en ciudad para intentar evitar ser reconocido. Con todo, de vez en cuando, aparece un cartel que ofrece una recompensa por encontrarlo y acabar con su vida.

Orn y algunos compañeros consiguen escapar también de Barka. Hundidos moralmente, sin recursos y con pocos amigos, viven en la frontera del Argium ocupado. Comienzan a practicar el bandolerismo, primero contra objetivos bien calculados, pero, a causa de la vida dura y salvaje del bandolero, acaban siendo menos quisquillosos en sus ataques. A pesar de que Orn había recibido una educación que le intentaba llevar por el buen camino por parte de Dos Espadas, acaba convertido en un bandolero sin compasión. Sus actuaciones, las represalias de los enemigos a los que ayudan, y otros hechos mucho más oscuros hacen caer a Orn en una espiral de venganzas y contra-venganzas. Todo acaba de forma violenta y rápida cuando intentan asaltar a un vagabundo extranjero que parecía ser un viejo guepardo.

En un primer momento, Orn y el resto de bandoleros le intentan atacar, pero el guepardo les vence a todos sin demasiada dificultad. Cuando algunos de sus compañeros despiertan horas más tarde con los huesos rotos, con-

templan la escena: muchos de ellos se hallaban muertos y Orn había desaparecido.

El viejo guepardo es un Gran maestro felino que de casualidad se había encontrado con Orn. El guepardo es también un Berserker, miembro de un clan de guerreros-viajeros del Imperio de los Grandes felinos, en Meridion, en la otra punta del mundo. Al descubrir que Orn se encuentra poseído también por la furia, el viejo guepardo toma la determinación de educarlo. Cuatro años de entrenamiento, de aprendizaje, viajando por Meridion y el Imperio de los Grandes felinos consiguen recuperar el honor de Orn y convertirlo en un guerrero admirable. Fruto de sus habilidades, es recompensado con una coraza felina, digna tan solo de los Grandes maestros felinos. Finalmente, Orn decide regresar a Oretania convertido en lo que sería un gran Héroe.

6. EL RETORNO DE LOS DRAGONES

Al llegar a Oretania, Orn se agrupó con cinco aventureros más y se convirtió en guía y guardaespaldas del aprendiz de mago Amni. Durante su camino se encuentran con una druida, Heura, que viaja con un conejo medio loco. El conejo afirma ser el último miembro de una antigua orden de caballeros matadores de dragones con más de 5.000 años de historia. De hecho, la última vez que se vio a una de estas grandes bestias fue hace milenios, a pesar de que todo el mundo aún los tiene presentes. Era una raza orgullosa, de enorme poder y muy peligrosa. Los más sabios afirman que eran enemigos y dignos rivales de los dioses-animales, y que fueron estos quienes los exterminaron. Pero nadie puede confirmarlo totalmente.

El caso es que el conejo loco dice que aún queda un dragón, y que acaba de despertar.



Las noticias del conejo causan un pánico descomunal entre la población. Por si fuera poco, para apoyar lo que dice, se despiertan en la tierra poderes que habían estado dormidos desde hace mucho tiempo: un clan de hombres lobo caníbales surgen de su escondite causando grandes problemas y un ejército de zombis ataca una de las principales ciudades. Algunos rumores pasan rápidamente de boca en boca asegurando que en lo más profundo de los bosques de Lin, en el Principado de Ger, en Oretania, un mago ha conseguido despertar los antiguos poderes de la nigromancia. A pesar de estos rumores, exceptuando el avistamiento de algunos vampiros y de ataques puntuales por parte de los no muertos, nadie consigue encontrar al nigromante.

Después de vivir muchas aventuras de las que se conoce muy poco, la gente empieza a dudar de todo lo que está sucediendo. Algunos aseguran que los dragones están extinguidos y que todo lo que ha pasado es fruto de un mago loco. Otros creen que los dragones están despertando, aunque de momento se mantienen apartados del mundo.

7. LOS VIAJES DE ORN

Después de sus aventuras y de haber servido algún tiempo en la Torre Roja, uno de los principales enclaves de magos, Orn vuelve a partir intentando investigar el origen de los Berserker.

Durante su viaje conoce a Aconis, una búho del Imperio nocturno que viaja sola intentando recuperar retazos de la historia universal en antiguos archivos de diversas bibliotecas y escuelas. Orn acaba trabajando como guardaespaldas de la historiadora y vive muchos peligros hasta que finalmente regresa al punto de partida.

Aunque muchos le interrogan sobre si ha descubierto el origen de la maldición del Berserker, Orn se mantiene reservado y no desvela la información.

Solo, nuevamente, el Héroe decide retornar a la Torre Roja donde sirve como guardaespaldas de sus habitantes durante un tiempo.

✿ **Nota:** si desea saber más sobre este fragmento de la historia, queda narrado en las páginas del cómic «Orn-Historia universal».

8. EL SURGIMIENTO DEL NIGROMANTE

Durante la invasión de Cástum a Argium, una pequeña zona de este último reino pide ayuda a Oretania para poder hacer frente a las tropas enemigas. Este, accede a ofrecerles protección a cambio de que sus dirigentes abandonen Argium y rindan vasallaje al reino. De esta manera nace lo que se conoce como el Principado de Ger que pasa a formar parte del reino de Oretania.

El Principado de Ger sobrevive a la invasión de Argium y a la destrucción producida en Arsa. A pesar de ello, ahora que el peligro aparentemente ha pasado, algunos de sus dirigentes quieren recuperar su independencia y echarse atrás en el pacto que habían firmado con el reino de Oretania.

Siendo un territorio rico en minerales, cosa poco frecuente en el resto de Oretania, se empiezan a aplicar unos duros impuestos sobre el principado a cambio de la protección que reciben por parte del resto del reino. Esos impuestos, totalmente desorbitados, causan un malestar muy grande entre la población y entre los nobles del Principado de Ger.

Con el paso de los años esta insatisfacción promueve todavía más los deseos de rebelión entre la propia clase dirigente de la zona. La intención del príncipe de Ger es convertirse en un pequeño territorio independiente, muy parecido al de Arsa, y no rendir vasallaje a nadie.

Desafortunadamente, la falta de un ejército propio suficientemente potente para poder hacer frente a las posibles represalias frena toda posibilidad de revuelta.

Es entonces cuando, un misterioso viejo sabio, se pone en contacto con el príncipe de Ger y con el resto de nobles y les ofrece una manera de conseguir su objetivo si le proporcionan los recursos necesarios. El príncipe se niega a creerlo de buenas a primeras y pide una demostración de su poder antes de confiarle los pocos recursos que les quedan. El sabio, del que todavía no se conoce el nombre, pide tan solo una noche para demostrar su poder.

Al día siguiente, cuando el príncipe de Ger despierta, no puede creer lo que ha pasado. Toda la presencia de tropas provenientes de Oretania en la ciudad ha desaparecido. De los soldados, que controlaban que los impuestos fueran recaudados y que no se produjese ninguna revuelta no queda

rastro alguno. Con gritos de alegría, el príncipe de Ger y el resto de nobles acuerdan aportar los recursos necesarios al sabio que se presenta con el nombre de Raist de los bosques de Lin. Aunque sospechan que la magia ha estado implicada y que teóricamente un mago no debería participar nunca en una reunión como la suya, planean en secreto aprovecharse del sabio tanto como puedan antes de entregarlo al gremio de magos.

Pasan los meses y a medida que los dirigentes hacen llegar a Raist lo que necesita, se va formando a su alrededor un ejército de mercenarios provenientes de todos los territorios conocidos. A pesar de que el ejército actúa de forma implacable acabando con las tropas oretanas, las más grandes victorias son del todo inexplicables.

Llegado el momento, cuando apenas quedan tropas oretanas en el Principado de Ger, los dirigentes acuden al gremio de magos para deshacerse de Raist. Este se mantiene reservado y se niega a colaborar argumentando que no puede intervenir en lo que está sucediendo.

Las sospechas del príncipe y del resto de nobles crecen poco a poco cuando se dan cuenta de que no tienen poder para controlar a Raist: es él quien controla totalmente las tropas y quien se ha hecho con el nuevo control del principado.

Finalmente, durante el sagrado día de Escudo-de-plata y Barba-de-oro, cuando el sol y la luna aparecen al mismo tiempo en el cielo, Raist de Lin muestra sus cartas. Surgido de la nada, un gran ejército de no muertos comienza a recorrer todo el territorio. Este está formado por guerreros de todas las épocas, pero principalmente por los soldados oretanos que habían ido desapareciendo durante la reconquista del principado sin dejar rastro. Raist de Lin se presenta como el Nigromante que controla este ejército sin fin y como nuevo señor supremo de aquellas tierras. El príncipe es hecho prisionero y el resto de nobles son amenazados de muerte si cualquiera de ellos se resiste. Algunos nobles, creyendo que pueden acabar con él, se oponen a su reinado. Todos ellos desaparecen sin dejar rastro.

Por su lado los sacerdotes y magos se ven incapaces de actuar libremente contra el Nigromante: la nigromancia está formada por una mezcla de poder divino y magia. Este hecho provoca que la antigua ley de los dioses impida a los sacerdotes enfrentarse

al Nigromante por su parte mágica y a los magos hacer lo mismo por su parte del poder divino.

El dominio del Nigromante acaba convirtiendo el Principado de Ger en un lugar prácticamente inhabitable. Por este motivo muchos refugiados se ven obligados a retroceder hacia el resto de territorios de Ortenia o incluso a la antigua Argium o a Arsa. Hoy en día el resto de Oretania se encuentra en el punto de mira del Nigromante y sus ejércitos se preparan para conquistar un nuevo territorio en búsqueda de quién sabe qué.

Pocos son los seres que se atreven a enfrentarse a Raist de Lin y a sus secuaces. Pero Orn, con la ayuda de sus compañeros, ya ha conseguido detener muchos de los planes que maquina el malvado Nigromante.



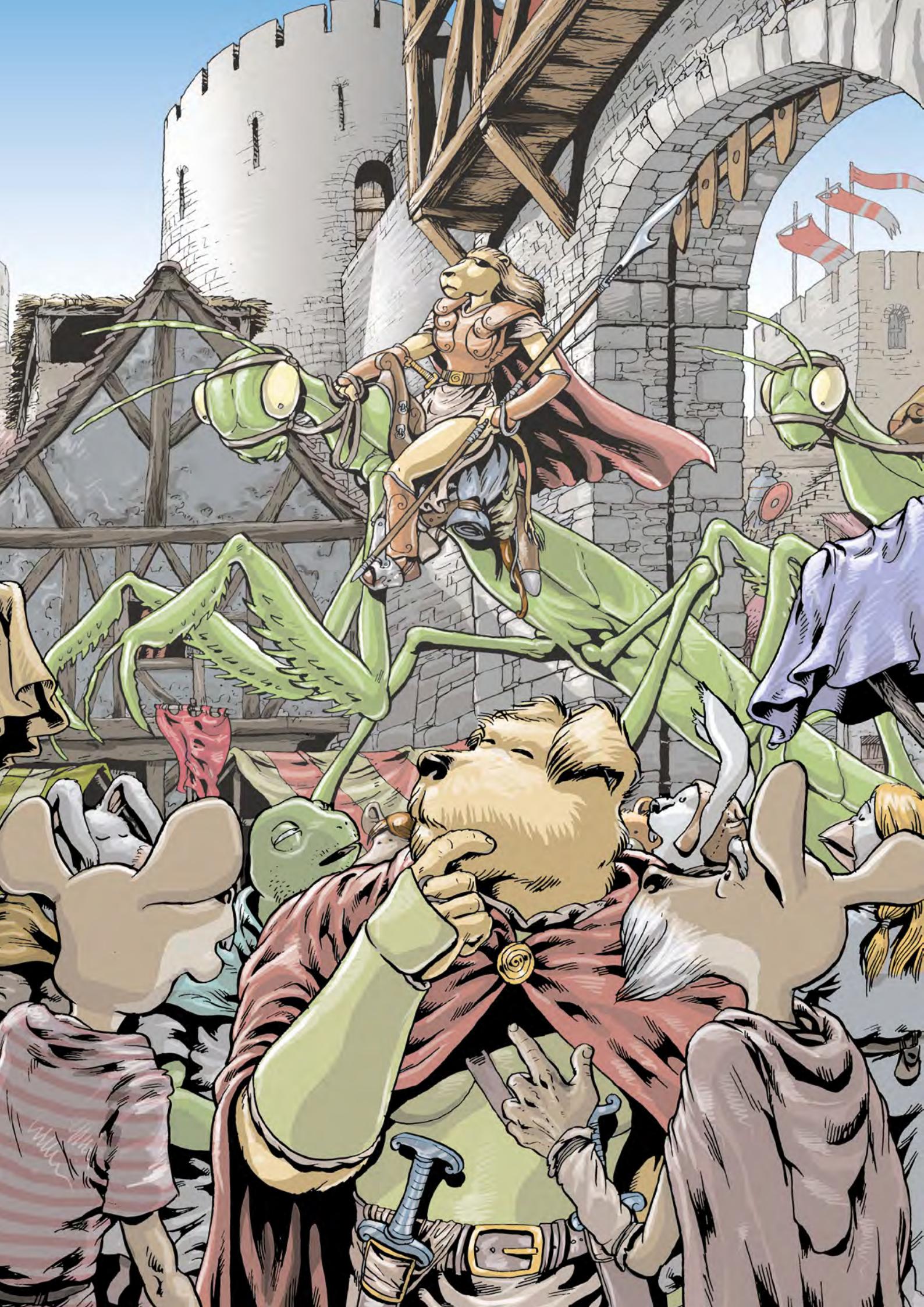
ORN

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 7

Oretania a día de hoy



EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, ORN HA VIVIDO principalmente en Oretania después de dejar atrás Arsa, el reino donde nació y de haber vivido algún tiempo en el Imperio felino. Allí ha vivido grandes aventuras enfrentándose a criaturas de todo tipo y deteniendo los maléficos planes del Nigromante.

Oretania es un reino poderoso aunque actualmente no pasa por sus mejores momentos. Por un lado, los ejércitos de no muertos realizan numerosas incursiones al territorio intentando ganar terreno desde el Principado de Ger. Por otro lado, la clásica guerra fría con el Imperio nocturno impide que Oretania pueda enviar todas sus tropas al sur. Esta situación provoca que frecuentemente el territorio se encuentre en un delicado equilibrio en cuanto a poder militar y que los señores feudales se preparan continuamente para ir a la guerra.

Con todo, la mayoría de la gente de Oretania vive con suficiente tranquilidad y continúan desarrollando su vida de la mejor manera posible.

1. ORÍGENES DE ORETANIA Y LOS CUATRO HERMANOS

Oretania nació a partir de los restos del Imperio carriano en un momento en que cada señor y cada marqués intentaba hacerlos suyos y no había ningún tipo de orden ni control.

Fue en este preciso momento cuando cuatro grandes señores, aprovechando que eran parientes cercanos y mantenían buenas relaciones, realizaron un pacto que duraría siglos: mantenerse como fieles aliados. Gracias a este pacto, que tan solo se ha roto en algún momento muy puntual, estos señores conquistaron los territorios que había su alrededor. Los Cuatro Hermanos, nombre por el que se conocían estos señores, se convirtieron en los gobernantes de estos nuevos reinos que recibirían el nombre de Arsa, Oretania, Argium y Porvetansa.

Estos cuatro reinos se desarrollaron gracias a sus buenas relaciones y al hecho de compartir no solo un idioma muy parecido sino también unos objetivos comunes gracias al pacto realizado por los Cuatro Hermanos.

Desafortunadamente no todas las cosas salieron siempre bien.

Años después, el reino de Cástum decidió invadir el reino de Argium atacando su capital, Barka. A pesar que el asedio duró muchas semanas, Oretania no podía enviar directamente tropas para apoyar a su aliado, pues estaba ocupada ayudando a Porvetansa de un asalto por parte del Imperio nocturno. Con todo, Oretania envió algunas tropas formadas por voluntarios y una pequeña leva a Argium.

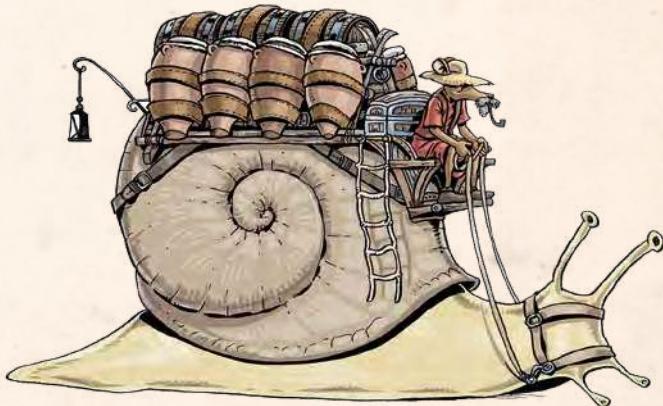
A pesar del esfuerzo conjunto de Argium, Arsa y Ortenia, el reino fue conquistado prácticamente en su totalidad por Cástum. Tan solo Ger fue capaz de evitar la anexión con Cástum ya que el marqués que lo gobernaba estaba casado con una de las hijas pequeñas de la reina Guisla IV de Oretania. Este hecho permitió que el territorio pasase a formar parte de Oretania y se encontrase bajo su protección cuando Barka cayó.

Poco después el Imperio nocturno, con sus propios problemas internos, decidió detener la guerra consiguiendo un nuevo estado de equilibrio entre las distintas naciones.

A día de hoy ninguno de los tres reinos restantes se ve en condiciones de comenzar una nueva guerra para recuperar Argium: la tensión constante con el reino de Cástum y con el Imperio nocturno y la presencia del Nigromante en el Principado de Ger hacen que nadie se atreva a dar el primer paso por miedo a ser destruidos en el proceso.

2. LA VIDA EN ORETANIA

La vida en Oretania se parece bastante a la típica de una sociedad medieval que todos conocemos. Tan solo algunas cosas han cambiado radicalmente en un mundo en el que los animales han tomado aspecto humanoide y los insectos, por su lado, han aumentado de tamaño convirtiéndose en el equivalente a los animales comunes de nuestro mundo.







2.1. Pueblos y ciudades

Los habitantes de Oretania se encuentran esparcidos por todo su territorio.

Son pocas las grandes ciudades que se puedan permitir poderosas defensas y un buen desarrollo urbano. Estas, frecuentemente capitales de condados, son las poblaciones más importantes de las distintas zonas y se convierten en el centro de poder local, el único lugar en el que se pueden encontrar todos los servicios habituales en una época medieval. Estas ciudades cuentan habitualmente con una tropa propia y se encuentran fortificadas con murallas para facilitar su defensa. Además, es aquí donde se encuentran mayormente los templos de los principales dioses así como las torres de mago situadas en un entorno más social.

Dejando de lado estas ciudades, nos encontramos algunas de menor tamaño que en contadas ocasiones poseen una muralla defensiva. Esta frecuentemente se compone de una simple pared gruesa sin ningún adarve, y que como mucho, posee alguna torre situada estratégicamente que da una pequeña protección a las urbes. Con todo, estas ciudades más pequeñas actúan como punto de comunicación entre las ciudades principales y frecuentemente, uno puede dirigirse a ellas para resolver los conflictos menores.

Dejando de lado las grandes ciudades se pueden encontrar pequeñas poblaciones esparcidas por doquier, donde principalmente viven agricultores y ganaderos. Los servicios que se pueden

encontrar en ellas son escasos y normalmente relacionados con las necesidades básicas de sus habitantes: forjas, hornos, molinos...

Finalmente, por todo Oretania, existen núcleos aislados de población como torres y atalayas, con alguna casa alrededor, o casas de labradores que no se relacionan con ninguna población directamente. Frecuentemente estos lugares aislados son autosuficientes y tan solo entran en contacto con el resto del reino a la hora de pagar impuestos o cuando necesitan adquirir de forma puntual algún recurso que ellos mismos no se pueden proveer.

2.2. Alimentación

La gran base de alimentación de la toda la población, especialmente la más humilde, son los productos del campo: trigo, cebada, habas... Todo lo que sea fácilmente conservable se cultiva en tanta cantidad como se sea posible, ya que sirve tanto para comerciar a larga distancia como para reserva de alimentos en una mala añada. Otros productos más frescos, como las verduras, se cultivan en la medida que se es posible, sobre todo alrededor de las grandes ciudades, ya que no son fácilmente objetivo de comercio a gran distancia.

También, según el clima de cada región, se cultivan frutales, sobre todo manzanos, y otras plantas como las viñas que sirven tanto como alimento como para fabricar bebidas.

La mayoría de gente se alimenta, sobre todo, de harina y legumbres. Los que tienen algunos



recursos complementan la dieta con un ágape de carne semanal.

Carniceros y ganaderos se ocupan de criar escarabajos y otros insectos para usar su carne, ya sea seca o fresca. Algunos insectos son considerados de lujo, como la libélula, mientras que la carne de escarabajo o de caracol es la más habitual.

Al contrario que en nuestro mundo, los animales no se cazan ni se comen entre ellos sean de la especie que sean. Este hecho se considera canibalismo y está gravemente castigado con la pena de muerte en prácticamente todas las regiones.

El alcohol es un bien muy preciado. El vino para los más pudientes, y la cerveza para los más humildes ya que además aporta muchas calorías en la alimentación de la población.

En definitiva, se puede diferenciar la cocina de supervivencia: platos muy sencillos (gachas con algún vegetal) y simples hervidos de verduras, y los platos de cocina: estofados y platos aderezados con salsas especiadas.

2.3. Materias primas

En casi todo el mundo la materia prima máspreciada es la que sirve para hacer las monedas: el oro, seguido de la plata y el bronce.

Estos minerales son básicamente explotados y controlados por pueblos subterráneos. Los subterráneos son un pueblo que desde tiempos pretéritos han trabajado en el subsuelo y lo conoce como ninguna otra especie. Ellos se han instalado alrededor de las grandes vetas de mineral, y son muy celosos de las mismas, ya que las consideran suyas por derecho natural. Se sabe que incluso han llegado a realizar incursiones salvajes y asesinatos contra minas demasiado profundas de no subterráneos.

Aunque pueda parecer un comportamiento bárbaro, en verdad de ello depende su bienestar debido a que normalmente necesitan los productos de los pueblos de la superficie, sobre todo alimentos. Por eso, siempre ha habido relaciones muy variadas entre subterráneos y gente de la superficie.

Ningún rey subterráneo se convierte en vasallo directo de un rey o noble de la superficie a no ser que sea obligado por las armas. Incluso así, se revelará a la mínima ocasión. Frecuentemente, los de la superficie han aprendido a aceptar la

independencia de los subterráneos a cambio de mantener con ellos buenas relaciones comerciales. En algunas ocasiones, algunos enclaves subterráneos han sido conquistados o subyugados por señores de la superficie, pero la cosa nunca ha durado ni ha acabado bien. La lucha, en la oscuridad, entre minas y pasillos, siempre ha acabado decantando la balanza hacia los subterráneos. Tan solo un rey loco o muy poderoso se atrevería a invadir un clan subterráneo.

Lo más común es que cada cual haga su vida arriba o bajo el suelo debido a que los subterráneos y la gente de la superficie se ven obligados a comerciar para prosperar. Es por ello también, que en determinados lugares las relaciones estables durante décadas han formado alianzas excepcionales.

El hierro y el acero son tremadamente apreciados para forjar armas y armaduras pesadas. Estas normalmente son exclusivas de los ejércitos regulares. Es muy extraño ver a alguien con una armadura blanca hecha completamente de acero. Normalmente, los guerreros más adinerados utilizan cotas de malla con casco y algún otro elemento como guantes y botas de malla o placas. Son más comunes las cotas de escamas, más baratas, pero más rígidas. También es frecuente encontrar armaduras de cuero de insecto con piezas de metal incrustadas que les dan protección extra.

De los insectos se aprovecha el cuero para fabricar todo tipo de objetos y también armaduras ligeras. De estas bestias también se aprovechan otros elementos: tintes, pelo (trenzado para hacer cuerdas), algunos cuernos de insecto para fabricar herramientas, etc. Las conchas de caracol pueden ser trabajadas para ofrecer cierta protección, aunque no se pueden comparar con las de cuero hervido ya que es menos flexible. Estas conchas se recortan principalmente para crear buenas armaduras de escamas ligeras.

La madera y la piedra de calidad también son muy apreciadas para la construcción de edificios nobles. Cabe decir que la arquitectura no ha avanzado demasiado: arcos de medio punto, edificios pequeños y macizos son los más comunes, incluso en los más nobles.

Por el contrario, en el Imperio nocturno, sí ha innovado más, llegando al estilo gótico con construcciones más majestuosas.



2.4. Transporte

En Oretania, como en otros muchos lugares, las distintas vías de transporte determinan el tipo de vehículo para la comunicación entre zonas.

En los bosques y montañas más aislados existen senderos aptos para ir a pie o con insectos de carga.

Los caminos más amplios de tierra, arreglados en puntos determinados con piedra, comunican pueblos y aldeas. Estos son adecuados para el transporte en carro.

Los pequeños caminos empedrados unen los pueblos más importantes facilitando la comunicación entre los mismos.

Los caminos ducales son importantes vías de comunicación entre condados y ducados. Bien mantenidos y empedrados, son verdaderas vías rápidas. Los duques acostumbran a cobrar peaje en sus puentes o cruces.

Las vías reales son similares a los caminos locales, excepto que gran parte de los impuestos recaudados en ellas van a parar a la corona. Además de peajes, disponen de un sistema de torres de vigía y hostales que permiten que los viajeros disfruten de seguridad y comodidad. La gran mayoría de mer-

cancías no viaja por tierra. Es mucho más económico y rentable viajar por mar o por río. Grandes y pesados barcos cargan gran cantidad de mercancías y las trasladan de un lugar a otro de Septentrion. En algunas ocasiones, sobre todo en los ríos, también se usan barcas o pequeños barcos, así como zapateros u otros insectos para transportar cantidades menores de mercancías.

Aun así el transporte naval es el sistema más peligroso. Aunque por río no lo es menos, no deja de ser arriesgado subir en un barco. No mucha gente sabe nadar y no son pocos los accidentes o los ataques piratas (incluso en los ríos, aunque mucho menos que en mar abierto). Es por este motivo que todo el mundo que viaja por mar hace siempre testamento.

Finalmente, existe el viaje aéreo. Muy limitado en lo referente al peso transportable y al tiempo meteorológico que puede realizarse. Moscas, abejas, avispas, y otros insectos son utilizados como mensajeros urgentes. Prácticamente nunca se usan para transporte de mercancías.

Debemos pensar que la mayor parte de insectos deben hibernar y por lo tanto no son aptos ni para el transporte ni para el viaje durante los meses más fríos.

2.5. Las relaciones sociales

La sociedad civil en Oretania es muy parecida a la que se puede encontrar en nuestro territorio durante la época feudal.

El estrato más bajo de la población lo forman los esclavos. Con todo, se trata de una clase residual que poco a poco va desapareciendo. A día de hoy tan solo algunos criminales menores y algunas personas que se han visto abocadas a la ruina por sus deudas han acabado convirtiéndose en esclavos. La compra y venta de personas empiezan a estar bastante mal vistas prefiriendo servir como vasallos y aplicando impuestos para conseguir mano de obra.

Justo por encima de los esclavos se pueden encontrar los siervos de gleba. Se trata de hombres y mujeres que han ligado su destino al de un señor feudal y a las duras condiciones que estos les imponen. Sería la evolución de la esclavitud, pero con cierta libertad. A pesar de que aquellas personas que forman parte de este estrato no son esclavos, no son libres de abandonar la tierra que habitan y se ven obligados legalmente a trabajarla y a pagar los impues-

tos que su señor les pide. Con todo, los siervos tienen la posibilidad de comprar su libertad y abandonar la tierra donde se encuentran pagando una compensación a su señor.

A continuación, dentro de esta estructura piramidal que forma la sociedad de Oretania, se pueden encontrar los labradores y ganaderos sin propiedad. Es el primer escalón que se considera libre en esta sociedad. Se trata sin duda de la clase más abundante en el reino, pero frecuentemente se encuentra en una situación de decadencia. La falta de una propiedad les obliga a trabajar normalmente para alguien. Su vida es dura y en contadas ocasiones pueden ahorrar dinero o recursos. Es por este motivo que, debido a las deudas que acumulan, acaban descendiendo de estatus y se convierten sier-
vos de gleba o, en el peor de los casos, en esclavos.

Oretania se encuentra en proceso de descentralización y por este motivo todavía cuenta con la presencia de labradores y ganaderos propietarios. Se trata de una clase bastante abundante que sobrevive en comunidades fuertes de propietarios libres. Estos núcleos frecuentemente se encuentran alejados de las grandes capitales y de los centros de



poder. Este hecho provoca que la relación con los condes y señores sea bastante compleja y por este motivo, en contadas ocasiones reciben visitas de recaudadores de impuestos. Con todo, lo que puede parecer un gran beneficio, también es uno de sus principales puntos negativos. Al encontrarse en zonas aisladas sin la presencia de tropas, se convierten en el principal objetivo de ladrones y bandoleros.

Por otro lado, aunque el proceso de feudalización no ha acabado, ya han empezado a aparecer los gremios de artesanos y comerciantes en las medianas y grandes ciudades. Se trata de una clase en auge que está acumulando poder y riqueza a gran velocidad gracias a las relaciones comerciales entre los grandes reinos.

A continuación, dentro de la escala social en Oretania, se pueden encontrar los castellanos y los vegueros. Se trata de la clase guerrera noble más baja. En sus manos recae la tarea de explotar y gestionar los recursos que generan los labradores en el territorio que se les ha asignado. Los guerreros acostumbran a ser vasallos de un conde o de un marqués que se encarga de ejecutar las órdenes de su superior. Los segundos, por otro lado, situándose en la escala noble más baja, cumplen órdenes directamente de la reina convirtiéndose en algo parecido a los funcionarios que conocemos hoy en día.

Los siguientes nobles en cuanto poder y prestigio son los condes y barones. Cada uno de los condados de Oretania cuenta con una capital que actúa como centro de poder de la zona. Los barones, mucho más modestos que los primeros, frecuentemente se convierten en vasallos de condes o trabajan directamente para la corona.

A continuación, justo por debajo de la reina, se pueden encontrar siete nobles que gobernan los distintos ducados y la Marca de Das. Las únicas excepciones a esta regla son el Ducado de Or, gobernado por la propia reina y el Principado de Ger que se encuentra gobernado por el Nigromante Raist de Lin después que este derrocara y aprisionara a su anterior líder. Aunque legalmente el Principado de Ger pertenece al Reino de Oretania, de hecho, es una tierra fuera de control.

Finalmente, Oretania se encuentra gobernada por la reina Guisla IV, de 82 años. A pesar de su avanzada edad se trata de una persona lista y atenta con todo lo que pasa. La reina gobierna desde el Ducado de Or, la región más rica y pró-

pera de Oretania. Actualmente cuenta con una larga línea de descendencia que espera su oportunidad para poder acceder al trono. Es precisamente por este motivo que corren algunos rumores sobre ciertos descendientes de la reina que han optado por traicionar a su patria y aliarse con el Nigromante como una forma de poder saltarse la línea de sucesión y apoderarse del reino.

Aunque existen clases sociales bien definidas, estas no son permanentes ni mucho menos. Un labrador propietario, armado y que destaque por su buen hacer puede ser ascendido a castellano. Por otro lado, un barón caído en desgracia puede acabar siendo degradado a castellano.

SOCIEDADES DENTRO DE LA SOCIEDAD

Oretania no es un reino completamente homogéneo.

Por un lado, comparte situación geográfica con diversos reinos subterráneos que promueven, cuando menos, una organización social muy parecida a la que habéis visto hasta ahora. Con todo, al contar con una población bastante inferior a los reinos de la superficie, los gobernantes de las ciudades subterráneas no acostumbran a compartir su poder con condes o marqueses. Así pues, estas clases sociales son sustituidas directamente por los vegueros que se encargan de controlar aquellas zonas más alejadas de las ciudades madre o de las diversas explotaciones mineras. Cabe decir que, debido a la difícil tarea que resulta cultivar plantas o criar insectos en estos reinos subterráneos, el número de artesanos y mineros es mucho más elevado que en la superficie formando el principal núcleo de población.

Por otro lado, se puede encontrar un segundo grupo que vive de forma aislada al resto de la sociedad. Se trata de los clanes de druidas que viven separados del poder de las ciudades y de los pueblos. Normalmente se localizan en regiones poco habitadas en las que se instalan y viven sin relacionarse apenas con el resto la sociedad.

Al contrario que el resto de Oretania, su organización no es jerárquica. Los maestros druidas y la gente con más prestigio, elegidos frecuentemente por su sabiduría, se convierten en lo que se conoce como el Consejo de sabios: las personas más escuchadas y respetadas por los demás que, aunque no le gobiernan directamente, se convierten en los guías de estas sociedades.

Frecuentemente, estos clanes de druidas no pasan de unos pocos centenares de habitantes. Por este motivo, cuando la población crece demasiado, uno de los druidas, discípulo de un Gran maestro se exilia con parte de la población buscando un nuevo lugar en el que establecerse formando un nuevo clan.

Los druidas son admirados y rechazados a partes iguales. El resto de la sociedad los ve como individuos extraños y estrambóticos pero son muy queridos por sus dotes curativas.

Cabe decir que uno de los clanes más conocidos en Oretania, que se encontraba situado en los bosques de Lin, ha sido exterminado completamente durante los últimos años a manos del Nigromante y de sus mercenarios. El motivo de esta destrucción es desconocido y por ello muchas comunidades druídicas han optado por desaparecer para evitar el mismo destino.

El último de los grupos presentes en Oretania y en sus alrededores vive de una manera prácticamente aislada: los acuáticos. No se conoce ni su número ni tan siquiera los reinos que lo forman, ya sea en los mares cercanos a la costa y mucho menos en el océano profundo. Los grandes ríos y lagos dan cabida también a algunos acuáticos, pero son tremadamente discretos y escurridizos.

Es muy extraño verlos hablar con gente no acuática. Tan solo algunos años de comercio esporádico consigue que se atrevan a mantener unas relaciones constantes con no acuáticos y nunca, nunca, hablan de quiénes son, cuántos hay y cómo se organizan los habitantes de su mundo. Parece ser una especie de tabú generalizado. Incluso tienen restricciones muy severas para las especies semiacuáticas como las tortugas o las salamandras.

2.6. El ocio

A pesar de encontrarse en una situación bastante tensa, los habitantes de Oretania intentan tener siempre tiempo para dedicarse al ocio y olvidar de esta manera las penalidades de los últimos años.

En la sociedad de Sepdentrión, como en prácticamente todo el mundo conocido, hombres y mujeres gozan de un estatus legal y social idéntico. Es uno de los aspectos que más les diferencian de los monoteístas, ya que estos sí que creen que los varones son superiores a las hembras y que deben cumplir todo un conjunto de leyes restrictivas. Por ejemplo, no pueden acceder a muchos oficios o asistir a determinados eventos de ocio.

Una de las principales formas de ocio de la zona son las carreras de hormigas. Gente venida de dis-



tintas clases olvidan por un momento su estatus social para participar en estas competiciones donde no solo cuenta la velocidad de estas monturas sino también su habilidad para esquivar todo tipo de obstáculos como muros o barreras de agua.

Como no podía ser de otra manera en una sociedad feudal, la presencia de trovadores, conjuntamente con el famoso vino producido en el territorio, son fuente de todo tipo de festejos durante los cuales incluso el pueblo más humilde deja atrás el trabajo y se divierte con cantos y bailes.

Cabe decir que durante estos bailes populares, las familias aprovechan para disponer que sus hijos se conozcan entre ellos y para concertar matrimonios que puedan mejorar la fortuna de una familia. Con todo, el amor es algo bastante respetado en las familias de Oretania y por este motivo frecuentemente se permite que dos enamorados acaben formando una pareja si no se ha establecido todavía un matrimonio concertado.

La mayoría de estos bailes populares se celebran durante las ferias y fiestas. Estas ferias acostumbran a celebrar el inicio y el fin de las cosechas y de la siembra, así como algunas fechas señaladas. Durante estas fiestas se pueden encontrar comerciantes itinerantes y todo tipo de trovadores y funambulistas que se convierten en las principales fuentes de diversión en las épocas más relajadas del año. Durante estas fiestas, los aldeanos reparten alimentos entre la población en grandes banquetes, hacen juegos y se realiza todo tipo de espectáculos abiertos a todo mundo.

Por su lado, los hombres de Oretania son amantes de la buena cocina. La celebración de banquetes no es algo inusual en los castillos de los nobles que aprovechan estos eventos para cerrar tratos comerciales y reforzar las relaciones entre las distintas familias feudales.

Desafortunadamente, en los últimos años, esas cenas se están convertido más bien en momentos en los que tratar asuntos relativos a la guerra y a la forma de detener los ejércitos del Nigromante.

En cuanto a la cultura más seria, esta se encuentra concentrada en los monasterios y en los grandes templos en los que se guardan, se copian y se clasifican todo tipo de archivos y libros antiguos. Es el caso también de las torres y escuelas de magia a pesar de que su conocimiento no se encuentra tan al alcance como los templos.

2.7. La guerra

Aunque en los mejores tiempos la guerra también está presente, las cosas han cambiado bastante durante los últimos años.

Antes del surgimiento del Nigromante, la guerra se trataba prácticamente de algo que utilizaban los nobles como pasatiempo. A pesar de que el Imperio nocturno continúa representando en todo momento una amenaza clara y visible, sobre todo con sus ataques a Porvetansa, los buenos tratos comerciales que se ha llevado a cabo durante los últimos años, gracias al tenso equilibrio de poderes y a surgimiento de la clase artesana y comercial, han permitido que ambos territorios se relajen en esta cuestión. Lo que había sido una relación de odio entre nocturnos y diurnos, se ha convertido casi en una tradición que debe ser simulada tan solo por mantener las apariencias.

Con la aparición del ejército no muerto las cosas han cambiado. Oretania sea a visto ha obligada a cambiar parte de las fuerzas hacia el sur para frenar los ataques que provienen del Principado de Ger.

Aunque en un primer momento el Imperio nocturno no ha reaccionado de ninguna manera, los señores que poseen fronteras con Oretania han empezado a presionar al resto para aprovechar la ocasión de expandir sus territorios mediante ataques rápidos.

Pese a la presión de estos señores, muchos son los nobles nocturnos que no ven con buenos ojos este plan de acción. Por un lado, este hecho podría hacer que sus intereses comerciales se viesen afectados y por otro lado Oretania sirve de escudo para debilitar las fuerzas del Nigromante en el caso de que este consiguiera superar las primeras defensas diurnas. Finalmente, Oretania está aún aliada con los reinos de Arsa y Porvetansa por lo que las tres fuerzas unidas podrían suponer un peligro a tener en cuenta por el Imperio nocturno.

Oretania, gracias a estar bien entrenada militarmente y poseer unos señores feudales versados en la guerra, ha conseguido encontrar un equilibrio en la disposición de fuerzas y frenar los ataques del Nigromante a la vez que todavía marca las fronteras con el Imperio nocturno y con Cástum.

Con tal de prepararse para la peor situación, los señores feudales se han visto obligados a encargar la misión algunos de sus caballeros de



entrenar militarmente a los dirigentes de las principales aldeas que forman parte del territorio. De esta manera, estos pueden enseñar a su vez a los aldeanos, aunque sea de una manera bastante precaria, a utilizar sus herramientas de trabajo como armas en el peor de los casos.

Aunque en un principio esto podía parecer una idea, el entrenamiento de la casta trabajadora en el combate ha comenzado provocar que algunos pueblos, ya de por sí rebeldes, aprovechen la ocasión para enfrentarse a sus señores nobles causando pequeñas batallas civiles.

Afortunadamente estos hechos no han ido a más. Con todo, han conseguido que en algunas ocasiones importantes, zonas de comunicación o de paso hayan quedado bloqueadas durante algún tiempo hasta que la milicia de los señores feudales ha podido tomar parte.

Por otro lado, si bien antes la milicia de los señores feudales estaba formada únicamente por aquellas personas que disponían de cierta sangre noble, a día de hoy, careciendo de recursos suficientes,

se ha empezado a aceptar todo tipo de personas dentro de los ejércitos de los señores. La promesa de riquezas y de poder conseguir el título de caballero ha sido un buen incentivo para que aquellos más jóvenes que están hartos de trabajar en el campo abandonen sus familias para entrar a formar parte de la milicia.

Cabe destacar que actualmente el gran peso de la guerra lo lleva el acero, sin magia ni poderes divinos. Frecuentemente, clérigos y druidas acompañan a la guerra a sus aliados, los señores feudales, pero se limitan actuar de forma preventiva y curativa. Más que atacar al enemigo, intentan proteger al amigo. Esta especie de pacto de no agresión directa por parte de los siervos de los dioses ha creado una ley no escrita de respeto a la vida hacia estos. Muchos guerreros piensan que matar a un sacerdote o a un druida sería tomado como un insulto hacia los dioses.

Los magos tienen prohibido actuar en una guerra. Ahora bien, por todo Oretania existen magos de bajo nivel, trotamundos o que regentan pequeñas tiendas, que en ocasiones pueden tener pequeñas intervenciones en una batalla. Este hecho no está demasiado bien visto. Si el hechicero es acusado y condenado, los magos de las torres cercanas lo pueden aprisionar o incluso ejecutar. Debido al uso de insectos como monturas o como transportes, la guerra queda frecuentemente relegada algún tiempo. Estos insectos hibernan durante las épocas más frías y serán totalmente ineffectivos en los territorios menos cálidos. Por este motivo el verano, la primavera y el otoño forman el principal ciclo de actividad guerrera.

Con todo, la posesión por parte de un ejército de caballería terrestre, formada principalmente por escarabajos, hormigas o las terribles mantis, y caballería aérea, compuesta por moscas, avispas y otros insectos voladores, no es algo común en la mayoría de tropas. El motivo es que, a pesar de ser muy efectivas, son costosas de mantener. Por este motivo, normalmente solo los ejércitos más grandes se pueden permitir disponer de este tipo de monturas.

Cabe decir que, sobre las moscas y avispas y otros insectos voladores, la poca capacidad para llevar peso y la fragilidad de sus alas, las vuelve poco versátiles a la hora de la verdad. Lo más normal es ver a estas tropas ejerciendo de mensajeros u hostigando al enemigo.



2.8. La ley

La ley es algo complicada en el reino de Oretania debido a que todavía no se ha fijado una común en todo el territorio. Hoy en día se puede encontrar una mezcla de la vieja ley carriana, que promueve el no racismo entre nocturnos y diurnos y no acepta el estatus de siervo de la gleba, con lo que imponen los señores feudales en cada zona.

Aunque la reina Guisla IV ha impuesto unas bases en cuanto a las leyes más genéricas, al fin y al cabo, cada territorio resuelve sus problemas legales a su manera.

Frecuentemente la legislación de una pequeña zona recae en el señor del castillo más cercano. Estos señores ejercen de juez según sus propios deseos y frecuentemente intentan sacar partido de cualquier conflicto que resuelven. Así pues, es bastante común ver cómo un señor se apropiá de unas tierras en conflicto perjudicando a las partes implicadas o aumenta los impuestos para poner fin a las luchas por unas riquezas disputadas.

Es por este motivo que en los lugares más pequeños y aislados se optó por escoger un grupo al azar y resolver los conflictos de forma pública. Este tipo de justicia no está demasiado bien vista por los señores en muchas ocasiones ha causado cierta tensión en este sentido.

2.9. La economía

Oretania es una región de grandes planicies y frondosos bosques. Por este motivo es lógico pensar que las principales fuentes económicas del reino son la agricultura y la ganadería.

Uno de los principales cultivos de Oretania es la viña. Gracias a las cepas y sus uvas, se fabrican algunos de los mejores vinos de Sepdentrión. A pesar que el Imperio nocturno no se aviene demasiado con los comerciantes diurnos, la importación de esta uva y de otros frutos que necesitan mucha luz solar para su crecimiento se ha convertido en una importante fuente de ingresos.

En cuanto a la ganadería, los caracoles son los principales animales que se crían en el territorio de Oretania. Con su baba se fabrican todo tipo de colas que posteriormente se usan en la construcción de barcos. Sus carcasas, duras y ligeras, junto con la piel y pelo de otros insectos, permiten la

elaboración de armaduras ligeras y otro tipo de protecciones tanto para vehículos como para edificios. Cabe recordar que las armaduras más pesadas se fabrican directamente con acero.

La presencia de dos importantes costas en el reino ha permitido que la pesca se haya convertido también en una importante fuente de ingresos. El plancton, un alimento energético y fácilmente observable, se ha convertido en indispensable durante las distintas guerras en las que ha participado Oretania siendo una de las principales fuentes de alimento de los soldados cuando deben estar muchos días fuera de un territorio civilizado.

El uso de barcos para las grandes distancias y de insectos para trayectos rápidos y cortos, han permitido que el comercio entre los distintos reinos sea también bastante importante. La falta de grandes fuentes de mineral, debido a que el Principado de Ger se encuentra en manos del Nigromante, ha hecho de la importación de este producto una necesidad que se cubre gracias al comercio marino y al subterráneo. Desafortunadamente la presencia de piratas, sobre todo en el mar que separa Oretania con Angsex, está perjudicando últimamente esta fuente de ingresos y cada vez son menos los capitanes que quieren arriesgar sus naves realizando largos viajes.

En los últimos años, son muchos los que han intentado acabar con estos piratas. Con todo, la alianza entre estos y los habitantes de los reinos submarinos hace difícil capturarlos ya que frecuentemente utilizan calamares y otras bestias marinas para hundir barcos sin que estos se puedan defender.

Oretania cuenta con su propio sistema monetario.

La pieza más grande se conoce con el nombre de sueldo. Se trata de una pieza de oro, oficial y tasada por los funcionarios reales. Se caracteriza por su gran valor y su pureza. Para tener una idea de este, se podría decir que es el equivalente a sueldo de una persona durante un año entero. Se trata más de un pequeño lingote que de una moneda y se usa en contadas ocasiones.

La segunda moneda en cuanto a valor se refiere es el óbolo de oro. Se trata de una pieza controlada también por los funcionarios reales. Es una moneda de oro de gran pureza, pero mucho más pequeña que el sueldo. Su valor sería equiparable al sueldo de una persona durante un mes.

Dejando de lado el oro, encontrariamos el óbo-

lo de plata como siguiente paso en la escala de valores. Se trata también de una moneda oficial controlada por funcionarios reales y fabricada con plata de gran pureza. En cuanto a su valor, se consideraría que es el equivalente a sueldo de una persona durante toda una semana.

A continuación, se encontraría el entero. Esta pieza es mucho más irregular que las anteriores y tiene un valor medio. Esta moneda está acuñada por los duques y posee una pureza más variada e irregular que las monedas reales. Frecuentemente dormir a pensión completa en un hostal de categoría media podría valer aproximadamente un entero.

Finalmente, la pieza más pequeña en Oretania es el octavio. Se trata de una pieza de bronce de uso cotidiano que es acuñada por duques y condes. Es la manera más común para la mayoría de la población. Un octavio podría pagar una comida en un hostal humilde y es equivalente a la octava parte de un entero.

2.10 Religión

El politeísmo de todo Sepdentrion también se estila en Oretania. Los dioses preferidos del reino, que actúan como patrones del mismo, son el perro, el muflón y el cuervo.

La sociedad religiosa se encuentra estratificada al igual que la nobleza feudal.

En el rango más bajo, podemos encontrar a los novicios, acabados de entrar en una de las órdenes. Cuando estos son ordenados se convierten en monjes, si se encuentran en un monasterio, o en clérigos si se encuentran en uno de los muchos templos de Oretania.

Justo por encima de estos, encontramos a los líderes de los monasterios, conocidos como abades, y los obispos, en el caso de ser dirigente de un templo.

Al contrario que en nuestro mundo, no existe una sede que controle todos los templos y monasterios del reino. Cada uno de ellos posee una autonomía completa y no debe dar explicaciones a ningún superior.

Los clérigos y monjes tienen iglesias y monasterios de importancia muy variada. Desde humildes casuchas, a grandes catedrales o complejos monasterios. Mayormente, los clérigos viven de las donaciones del pueblo y los señores feudales, pero algunas ocasiones también poseen unas pocas tierras que cultivan para poder sobrevivir de forma autónoma.

Es muy útil tanto para los humildes labradores como para los grandes señores tener importantes centros clericales cerca. No solo por los servicios mágicos que ofrecen, sino también por la utilidad de los centros monásticos importantes, como es el caso de las catedrales, que impulsan el comercio, protegen a los viajeros, ejercen como bancos de la época y, por supuesto, se convierten en los principales centros de cultura y estudio.

2.11. Los magos

Los magos, como es lógico en esta época, también se distribuyen jerárquicamente.

Comenzando su vida como aprendices, los más poderosos pueden acabar siendo Grandes maestros de una torre.

La importancia de estas torres viene dada principalmente por el número de magos que conviven en ella y por el poder de los mismos: no es lo mismo ser un Gran maestro de la torre de Portibau (un mago y dos o tres aprendices) que gran mago de la torre de la Escuela Roja donde docenas de magos y un centenar de aprendices conviven.

Las fronteras entre torres es una cuestión muy difusa. Las torres más poderosas se acaban apropiando de los lugares donde trabajar con el éter es más sencillo aumentando así su potencial. Eso provoca que entre ellas, se formen alianzas temporales e incluso se declaren guerras.

Las guerras entre torres son siempre muy sutiles y frecuentemente se basan en una política oculta. La prohibición que los dioses impusieron a los magos no les permite afectar directamente la sociedad civil. Por este motivo, en contadas ocasiones, las torres se enfrentan utilizando directamente la magia cuando hay gente de por medio.

Aparte de las torres, existen también las escuelas de magia. Basadas en la misma idea que los templos como fuente de conocimiento mágico, los magos han fundado edificios a los cuales pueden acceder magos de todo tipo para poder desarrollar sus estudios. Aunque cualquier persona puede estudiar los volúmenes de magia y conocimientos más sencillos, tan solo aquellos que son considerados dignos de ser miembros en pleno derecho de la escuela tienen acceso a los laboratorios más avanzados, así como a los volúmenes destacados más secretos de estas escuelas.

3. TERRITORIOS Y REGIONES

Oretania es un reino más bien plano, repleto de prados naturales y bosques. Linda por la zona norte con el país de Osetania, por el nordeste con el Imperio nocturno y Porvetansa, y por el sur con los reinos de Arreia, Cástum, Arsa y Argium.

Afortunadamente para su supervivencia como territorio independiente, dos grandes formaciones montañosas sirven como defensa contra sus enemigos. Al nordeste, las montañas de Padana sirven de frontera con el Imperio nocturno y al sur, la Sierra de Cyrenne separa el territorio con Arsa y el resto de reinos colindantes.

La zona oeste del reino linda con el mar, que sirve de separación con el reino-isla de Angsex. Al este, por su lado, se encuentra en contacto con un mar interior conocido por el nombre del Mar de los Cien Ahogados.

El reino se encuentra dividido en un total de nueve zonas. A continuación, encontrarás una explicación de las mismas a excepción del Principado de Ger, que se encuentra bajo el control del Nigromante y lo encontrarás detallado más adelante.

3.1. El Gran Ducado de Cona

El origen de este gran ducado es un entramado complejo de pequeños clanes y señores de la guerra. Se trataba de un territorio muy inestable. Durante siglos, fuese quien fuese la organización dominante, el Imperio iático o más tarde el carriano, siempre había problemas entre ellos. Por este motivo se llevaban a cabo grandes combates entre los propios vecinos de la zona en un intento de erigirse con el poder.

Con todo, las relaciones con el reino de Arreia eran, ya desde la antigüedad, muy fuertes. En momentos de miseria o guerra, era común que los refugiados, incluso pueblos enteros, se trasladasen de un lado al otro de la frontera. Este hecho provocó que la zona acabase convirtiéndose en un lugar multicultural con nativos e inmigrantes que rápidamente comenzaron a mezclarse los unos con los otros.

Al deshacerse el Imperio carriano, uno de los clanes más poderosos, los Arreuis, refundaron el reino de Arreia. Conquistaron íntegramente clan tras clan, y parecía que unificarían un gran territorio. Pero entonces, todos los clanes de Cona, que hasta el

momento se peleaban entre ellos, se unieron para hacerles frente. Como aliado de Cona, participó el rey de Oretania Guimell II. Vencieron, pero pagando un precio alto: Guimell II murió en una batalla. De momento, la expansión de Arreia se había detenido.

Con la paz, regresó un breve período de guerras y caos internos en Cona, pero finalmente los clanes se reunieron y pactaron un sistema de gobierno colegiado. Cada clan tiene sus representantes y actúan en una especie de Senado primitivo.

La primera decisión que tomaron, aunque no de forma unánime, fue aceptar el vasallaje a Guimell III, en parte como reconocimiento al sacrificio de su aliado, en parte para protegerse en un futuro contra nuevos intentos de conexión del reino de Arreia.

Este caso especial de organización social, de pequeños clanes y un protosenado, hace que sean muy resistentes a los intentos de feudalización y por tanto que este territorio haya intentado, frecuentemente, separarse del reino de Oretania.

Actualmente el Gran Ducado de Cona abarca, al sur, desde el extremo occidental de Cyrennes a las grandes planicies del norte siendo uno de los más grandes del reino.

LUGARES DESTACADOS

Tal y como se ha explicado, el Ducado de Cona, aunque forma un único territorio, está dividido en distintos clanes. Cada uno estos clanes poseen una ciudad alrededor de la cual crece y desarrolla su vida. Así pues, las principales ciudades del ducado, y por lo tanto los principales clanes son: Burd, Bas, Abret, Gart, Pan y Garbs que se mantienen en una situación política neutral; Bahona, Orts y Moloh, que representan clanes a favor de Arreia y finalmente Lora, Auh y Miran que representan clanes a favor de Oretania.

Finalmente destaca la gran ciudad de Das, capital del Ducado de Cona. En este lugar es donde se encuentra el protosenado que gobierna el territorio.

PERSONAJES IMPORTANTES

Si cabe destacar un personaje importante en el ducado de Cona, este es el cabecilla del clan de Das, Bar Orbo, por su papel en la época de la unificación de Cona. Gran y prestigioso guerrero,

cabecilla indiscutible de la coalición, se casó con Cona, hermana de Guimell III. En homenaje a su nueva y noble mujer, se le dio su nombre al ducado. Pero su vida no fue feliz. Bar Orbo era mejor cabecilla que regente. De hecho, murió al cabo de poco tiempo. Se sospecha que envenenado por su misma mujer. Cona desapareció sin dejar rastro. Unos dicen que huida con un amante, otros, asesinada.

Los senadores aprovecharon el vacío de poder para apropiárselo. Esto permitió que ahora sea una región poderosa pero muy caótica, en la que no existe un gobernante claro y frecuentemente los senadores cambian de idea según le interesa a su clan en concreto.

Corren rumores de que el espíritu de Bar Orbo, todavía reside en las tierras que conquistó y que frecuentemente, cuando hay una gran batalla, puede llegar a parecer para rememorar sus antiguas victorias enfrentándose a los guerreros más poderosos que participan en la misma.

3.2. El Ducado de Lemós y el Ducado de Auvern

Si existen dos territorios parecidos en el reino, estos son el Ducado de Lemós y el Ducado de Auvern.

Se trata de dos territorios que desde hace mucho tiempo han estado disputados entre Oretania y Osetania, siendo puntos donde las guerras entre ambos reinos son frecuentes.

La importancia del control del ducado de Lemós radica en el río Garó, una de las principales rutas comerciales naveгables de la zona. El control de este río es una fuente de riqueza importante para el reino, así como una manera de proveerlo de todas aquellas materias primas y recursos que no se pueden conseguir fácilmente en el mismo.

Por otro lado, el ducado de Auvern, a pesar de ser el más pequeño y pobre de todos, se ha convertido en el principal punto de acceso desde el reino de Osetania a la hora de intentar acceder al Ducado de Or, centro político del reino de Oretania y donde se encuentra la residencia de la reina Guisla. Ambos condados, de momento, han frenado en incontables ocasiones el avance del reino de Osetania. En concreto, el ducado de Auvern, a pesar de sus limitados recursos, ha conseguido defenderse notablemente del enemigo siendo famosa la valía de sus guerreros. Es por este motivo que Auvern, atrae muchas ocasiones todo tipo de luchadores que quieren ganarse un renombre en alguna de sus batallas defendiendo alguna de las fortalezas del ducado.



TERRITORIO Y ECONOMÍA

Debido al continuo asedio de ambos ducados por parte de Osetania, la presencia de castillos y fortificaciones, así como de soldados armados y entrenados es muy importante en ambos reinos.

Desafortunadamente, el hecho de que frecuentemente se desarrollen guerras en estos territorios, provoca que la cantidad de población en aldeas y ciudades sea más bien escasa.

Con todo, ninguno de los dos ducados es demasiado propicio para el desarrollo de grandes cultivos debido a que casi todo el territorio se encuentra plagado de extensos bosques y montañas de pequeña y mediana altura.

Son precisamente estos bosques los que proveen la principal riqueza de ambos ducados: la madera. Gran parte de esta se extrae y se utiliza en la fabricación de armas para la defensa de la zona. Pero el resto se exporta a otros lugares por el río Garó, convirtiéndose en el principal comercio de la zona.

LUGARES DESTACADOS

Si cabe destacar un lugar en esos dos ducados es la capital de Lemós, Castell. Se trata de una ciudad impresionante debido a su gran muralla, de la que se dice que es inexpugnable, y por su situación encima de una roca muy difícilmente accesible. Sin duda se trata de un bastión de gran importancia para la defensa del territorio, en especial para proteger los intereses de Oretania en el río Garó.

Si hablamos de la capital de Lemós, también es necesario tratar la capital de Auvern: Murt. Esta ciudad nació al lado de la vía real y aprovecha su buena situación. Se trata de un paso estratégico para las recientes buenas relaciones entre Oretania y Osetania. Murt se encuentra todavía en fase de crecimiento y por este motivo no se ha podido acabar la gran muralla que quiere proteger la extensa ciudad. El motivo de la construcción de esta muralla es que los habitantes de la zona creen que esta aparente tregua con Osetania, no es sino una estrategia para reforzar el ejército que intenta conquistar una zona que hasta el momento ha sido inexpugnable.

Aunque existen otras ciudades importantes como Sart y Marmad, finalmente destacaremos la ciudad de Isor. Se trata de una ciudad incrustada en la roca en la pendiente de una montaña escarpada.

Antaño fue refugio que actuó como capital de una olvidada cultura que muy seguramente pertenecía los subterráneos. Aunque la ciudad es bien conocida, a día de hoy aún se van descubriendo nuevos túneles que llevan a lugares escondidos en los cuales se pueden encontrar restos de la antigua civilización que la habitaba además de muchos peligros desconocidos provenientes de tiempos pretéritos.

3.3. El Ducado de Ganna y el Ducado de Or

En época del Imperio carriano, las regiones gubernamentales de Ganna y Or eran, originalmente, una sola: Gonnar.

La región de Gonnar era administrada por un funcionario del emperador carriano, Otto el Gordo, nieto de Car Barba-Girs, al igual que el resto de regiones administrativas-políticas del Imperio. Pero el emperador Otto, débil y en decadencia, buscó aliados en las dos hijas gemelas del antiguo gobernador imperial. Así, dividió el antiguo territorio en dos, Ganna y Or, y les dio el gobierno a ambas hermanas, Garsena y Gaude. Ambas no escondían sus aspiraciones a heredar el gobierno tal y como se hacía en otras regiones desafiando al emperador decadente. Gobernar una región ya se consideraba más un derecho familiar que un derecho concedido por el emperador.

Garsena y Gaude fueron fieles al emperador Otto mientras vivieron, pero de poco les sirvió. El emperador Otto el Gordo moriría y su hijo nunca sería coronado. Esto supuso el fin del Imperio carriano y los antiguos gobernantes, al menos los que demostraron ser lo suficientemente hábiles y fuertes, fueron apoderándose de las regiones que habían gobernado en nombre del emperador.

Garsena, condesa guerrera y ambiciosa, amplió el condado de Or hacia el sur. Fue un personaje muy querido y popular. Murió joven y sin descendencia clara. Unos primos suyos, hábiles y astutos, se hicieron con el control del condado de Or. Estos son antepasados de la actual reina.

Su hermana Gaude gobernó de una manera más conservadora en el ducado de Ganna. La región vivió mucho tiempo en una paz relativa, ya que estaba alejada de los distintos frentes de guerra. Gaude vivió muchos años sin pena ni gloria, pero dejó una clara línea sucesoria que llega hasta día de hoy.

LUGARES DESTACADOS

Es difícil hablar de ciudades y lugares importantes en el ducado de Ganna. A pesar de existir ciudades principales como Gohors, Rodah, Auhr, Car o Mih, el hecho de que en esta región se opte por un estilo de corte ambulante, no permite que ningún lugar destaque por encima de los demás.

Como lugar reseñable en Ganna, podemos encontrar lo que se conoce popularmente como el Gigante Dormido. Se trata de una estructura de piedra cuya forma representa la cabeza de un lobo gigante de gran realismo incrustada en mitad de una llanura. A pesar del paso de los años la roca no ha sido erosionada y conserva todos y cada uno de sus detalles. Muchos aldeanos de la zona creen que se trata del dios Lobo que quedó petrificado y enterrado en la zona durante la Gran Guerra. Es por ello que, por temor a sufrir la ira de la deidad, nadie se atreve a profanar dicha roca. No es de extrañar pues, que el lugar se haya convertido en uno de los principales puntos de peregrinación para los seguidores de esta deidad que esperan que algún día dejen su forma de piedra y camine una vez más por el mundo.

En cuanto al Ducado de Or, son dos las ciudades que se disputan la supremacía en la zona: Arbo y Tosa. Ambas ciudades, de gran poder militar y económico, se disputaron durante años el control sobre el ducado causando la inestabilidad en el mismo. Este hecho ponía en peligro la explotación de las pocas minas existentes en el reino aparte de las del Principado de Ger.

La reina Guisla, demostrando una vez más su inteligencia y su habilidad para resolver problemas de una forma práctica, consiguió solventar el conflicto convirtiendo Arbo en la capital del ducado, y Tosa en la capital del reino.

PERSONAJES IMPORTANTES

Si debemos destacar un personaje en esos dos ducados, este es sin duda alguna la actual reina de Oretania: Guisla IV. Pese a su avanzada edad y aspecto frágil, ha demostrado poseer aún una mente afilada y firme. Ha sabido mantener a su alrededor aliados que se encargan de que sus órdenes se cumplan y que se mantenga la justicia en todo el reino. Por otro lado, Guisla ha demostrado ser una gran

estratega que pese a no poder pisar los campos de batalla en actualidad, ha conseguido llevar a la victoria a las tropas del reino en batallas que parecían perdidas de antemano. Actualmente su gran preocupación es descubrir los planes del Nigromante y detener a este antes de que el resto de reinos aprovechen la situación para debilitar las fronteras.

3.4. El Ducado de Llo

El ducado de Llo y sus condados fueron, sin duda, uno de los territorios que más sufrieron durante la desintegración del Imperio carriano. La principal causa de este infortunio proviene del Imperio nocturno que continuamente hizo estas tierras objetivo de muchos pillajes.

Debido a esta indefensión, los dirigentes que posteriormente formarían el Ducado de Llo, fueron los primeros en entender que los duques debían agruparse en reinos de hacerse fuertes ante el Imperio nocturno.

Olgaric fue el duque que mantuvo negociaciones con los aspirantes a rey de Oretania y Osetania. En un momento en que la misma capital de Llo estaba asediada por los nocturnos, fue el ejército del que sería el primer rey de Oretania, Guim d'Or, quien fue a socorrerles con sus soldados. Olgaric optó por rendirle vasallaje para conseguir protección permanente contra los nocturnos.

A pesar de la ayuda del ejército de Guim d'Or, el Imperio nocturno continuó asediando durante décadas el Ducado de Llo. Viendo que esta situación era insostenible, Olgaric y el ya rey de Oretania Guim I, junto con Hoerna, duquesa de Ponsa, planearon la creación de lo que se convertiría en la Marca de Das, un territorio que protegería el ducado de la invasión de los nocturnos.

Desde la creación de esta marca, el Ducado de Llo ha disfrutado de décadas de prosperidad. El Imperio nocturno tiene cortado el acceso por las montañas a su territorio, evitando así que los pequeños ejércitos accedan a su territorio. Por la parte llana, la gran ciudad de Llo disuade cualquier intrusión. Tan solo un gran ejército podría ser capaz de asediar Llo, y, desde hace tiempo, el Imperio nocturno tiene suficientes problemas internos y con sus vecinos orientales monoteístas como para dedicar esfuerzos a asediar ninguna gran ciudad.

TERRITORIO Y ECONOMÍA

El Ducado de Llo está formado por dos grandes valles que controlan la parte media del río Roda que nace en las Padana y la parte superior del río Lora que desemboca en el océano.

Se trata de un territorio plagado de valles verdes y riquísimos pastos que son extremadamente fértiles debido a la abundancia de agua.

Gracias a esta situación inmejorable, y a la tranquilidad que se vive en el territorio desde que se detuvieron los ataques de los nocturnos, el Ducado de Llo se ha convertido en una potencia económica muy importante dentro de Oretania.

Las tierras fértiles permiten el cultivo de todo tipo de alimentos, mientras que los grandes valles de pastura permiten la cría de todo tipo de insectos.

Esta abundancia de materias primas y la presencia de ríos navegables tanto con barcos como con insectos, han permitido desarrollar una fuerte economía comercial que ha convertido este ducado en uno de los primeros en los que la clase burguesa está destacando incluso por encima de la noble. Así pues, ciudades como Ter y Tor, situadas al lado mismo del río Lora, y otras más pequeñas como Vernah, Annoh o Vatença, se han convertido en grandes mercados las primeras, y en escalas fluviales, las segundas, donde el verdadero poder lo tienen las clases comerciales.

LUGARES DESTACADOS

A pesar de vivir en una época de paz y de prosperidad, lejos del Nigromante y sin recibir ataques de los nocturnos, el Ducado de Llo no ha hecho desaparecer todo su poder militar. Ciudades como Montbris o Fors, situadas en el brazo de la Sierra de Massic, un territorio más pobre y salvaje, han optado por especializarse en el poder militar convirtiéndose en la principal fuerza defensiva del territorio.

Finalmente, cabe destacar por supuesto, la ciudad de Llo, la más grande de la zona capital del ducado. Situada en la ribera del río Roda se ha convertido también en un gran puerto que, gracias a estar situada en la frontera, es la principal sede del comercio fluvial entre reinos vecinos.

3.5. El Ducado de Ponsa

El origen del Ducado de Ponsa es anterior, incluso, al Imperio carriano. Aliado de los iáticos en la antigüedad, se sometieron a ellos antes que ser conquistados. Por eso, mantuvieron un senado propio que, aun dependiendo del Imperio iático, tenía cierta autosuficiencia.

Con la llegada del Imperio carriano, todo fue mucho más traumático para este territorio. Casi todas sus ciudades fueron tomadas o quemadas y la sangre de sus habitantes derramada, ya que no quisieron someterse al nuevo imperio. A pesar de poseer una imponente y, hasta el momento invicta flota, no pudieron hacer frente a los poderosos ejércitos combinados del Imperio carriano.

A pesar de ello, el territorio no fue oprimido, sino que se le dio la oportunidad de crecer y, en pocos años, se recuperaron y volvieron a ser una potencia económica.

Al desaparecer el Imperio carriano, hubo un intervalo en el que intentó proclamarse una república gobernada por un senado. Pero las tensiones internas entre facciones diversas del Senado y el peligro de ser conquistados por el Imperio nocturno, hicieron acabar mal esta fórmula. Hoerna, una senadora, dio un golpe de estado y ejecutó o aprisionó al resto de senadores. El segundo paso fue rendir vasallaje y dar soporte a Guim d'Or en su aspiración a convertirse en rey. Todo le salió bien, ya que Guim la nombró marquesa de Ponsa y la absolió de cualquier delito.

Desafortunadamente, Hoerna no pudo disfrutar de una vida feliz, pues sus cuatro hijos morirían jóvenes. En su honor, fundó las ciudades y condados de Hanx, Haern y Hapu y la ciudad de Mae'Ost en honor de la única hija que tuvo.

TERRITORIO Y ECONOMÍA

El territorio no destaca por poseer grandes valles de riqueza agrícola o ganadería y por este motivo optan más por la importación de materias primas en lugar de intentar obtenerlas por ellos mismos.

De manera parecida al Ducado de Llo, este territorio se encuentra atravesado por el río Roda y esto lo convertía en una región de gran importancia para el comercio fluvial. Además, al tratarse de un territorio costero que limita con el mar in-

terior de los Cien Ahogados, la pesca de plancton y otro tipo de seres marinos se convertido en otra de las principales bases de su economía.

Para controlar este comercio, sus condados son pequeños y se sitúan cerca de la costa o a la vera del río fundando colonias que controlan de forma muy eficaz todo el movimiento fluvial de la zona. Esto ha provocado que, aunque la ciudad-estado de Masselium es la capital del ducado, esas ciudades sean bastante independientes y hayan crecido ajenas al resto del territorio. Se trata sin duda de un ducado de marineros, navegantes por excelencia en la que su tradición marítima, tanto comercial como en relación a las batallas navales, se remonta decenas de siglos atrás.

LAS ISLAS HIERES

Cerca de la costa del Ducado de Ponsa se encuentran las islas Hieres. Se trata de un lugar frecuentado únicamente por aquellos marineros más avezados y que con el tiempo se han convertido en un refugio para los más peligrosos piratas del reino.

Cuando hablamos de piratería en Oretania, debemos alejarnos de la imagen de barcos con banderas negras. La mayoría de piratas viajan en embarcaciones comerciales con cierta capacidad para la batalla que tan solo optan por el pillaje cuando están seguros de que la recompensa merece la pena. Ciertamente, en la mayoría de ocasiones, resulta mucho más rentable actuar dentro del marco de la legalidad que intentar saquear

los propios cargamentos o asaltar otras naves comerciales. Después de todo, los puertos en los que las naves pueden atacar son contados y si la fama de uno de estos barcos llegase a oídos de los mismos, no tendrían manera de acceder a tierra firme y proveerse de todo lo necesario para poder sobrevivir en el mar.

PERSONAJES IMPORTANTES

Si bien hemos dicho que la piratería es más un hecho aislado que una forma de vida, esto no es así para el famoso pirata Salamankhan. Este peligroso capitán pirata perteneciente a los anfibios, se ha declarado gobernante de las islas Hieres. Gracias a su capacidad para tratar tanto con seres de la superficie como con los subacuáticos, ha podido formar una pequeña flota naval que cuenta con el soporte de todo tipo de criaturas marinas para realizar sus saqueos.

Son muchos los que se extrañan de su gran fiereza, pues no duda en atacar principalmente a los navíos del Ducado de Ponsa. Corren rumores de que esta sed de sangre viene dada por el odio que siente hacia el actual duque, pues se dice que Salamankhan es hijo bastardo del mismo, nacido de una relación prohibida entre el duque y su desconocida madre que fue abandonada a su suerte para que muriera en las islas cuando quedó embarazada. Los mismos rumores indican que el capitán pirata no parará hasta que el duque pague por la muerte de su madre en la más absoluta miseria.



3.6. La Marca de Das

Si existe una manera de describir la Marca de Das, es con su popular refrán que dice: «En Das, ni primo ni hermano; cada cual de su propio lado», ya que la mayoría de habitantes provienen de distintas migraciones voluntarias o forzosas y de ejércitos mercenarios.

Al cabo de pocas décadas de la creación del reino de Oretania y de una larga y dura guerra contra el también reciente reino de Osetania, quedó claro que el verdadero peligro era el Imperio nocturno. Mientras Oretania y Osetania luchaban por pequeños ducados fronterizos, el Imperio nocturno avanzaba sin freno hacia la Baja Gerria y Volp.

El frente de guerra cambió completamente. El ducado de Llo resistía a diversos intentos de invasión, pero pagando un precio muy alto en vidas esfuerzos. El rey de Oretania, después de firmar una tregua con el de Osetania, movilizó un enorme ejército con la ayuda de los duques de Llo y de Ponsa. Tropas de leva, diversas compañías de mercenarios, antiguos esclavos o fugitivos, todos eran reclutados. Durante el invierno, cuando nadie se lo esperaba, avanzaron y fortificaron los pequeños pueblos que hasta entonces habitaban unos pocos miles de habitantes que se mantenían independientes.

El verano siguiente, un intento del Imperio nocturno de desmantelar esta marca a sangre y fuego acabó en desastre. Sufriendo pocas bajas, los oretanos se impusieron desde sus posiciones de fuerza. El ejército nocturno tuvo que huir a la carrera. Quizás fue un desastre que les animó a no volver a intentar nunca más.

Guim I de Oretania les dio tierras y títulos a los mercenarios, instaló como labradores y pastores a reclusos y condenados, estableció una potente marca y frontera para cerrar la vía de acceso a los nocturnos a su reino.

Con la creación de esta marca, los nocturnos tan solo podían acceder a Oretania por Llo. Desafortunadamente para los nocturnos, el río, la ciudad bien amurallada y su puente fortificado convertían en este acceso en otra zona demasiado bien defendida para dedicarle recursos de vidas.

Curiosamente, este hecho perjudicó mucho al reino aliado de Porvetansa. Las interacciones del Imperio nocturno se decantaron por intentar con-

quistarlos. Porvetansa también disponía de buenas defensas y aliados (los Cuatro Hermanos) que hicieron que resistirse independiente y con el territorio prácticamente intacto hasta el día de hoy.

TERRITORIO Y ECONOMÍA

Creado como cinturón de protección contra el Imperio nocturno, este ducado está situado entre altas montañas y valles estrechos. Sus condados, sobre todo sus capitales, están situadas estratégicamente para cortar el acceso al Imperio nocturno.

En este territorio abundan los picos de más de 2.000 metros de altura, montañas escarpadas y salvajes, grandes lagos y pequeños pero rabiosos ríos. Durante el invierno, la nieve cubre todo el ducado durante meses.

Antes de la ocupación de este territorio por parte de Oretania, había sido una región poco interesante para cualquier rey o imperio, ya que era de difícil acceso y pobre en recursos. El único recurso interesante la zona provenía de la minería. Esta estaba, y en verdad sigue estando, controlada por clanes subterráneos.

Estos clanes, más abundantes en el resto de Oretania, eran independientes y salvajes, celosos de sus recursos, y evitaban en lo posible el contacto con la superficie. Estos solamente se reducían únicamente a tratos comerciales para vender sus minerales y su delicada artesanía.

En un primer momento, con la llegada de los ejércitos de Oretania, estos clanes se mostraron recelosos e incluso violentos en algunos casos. Con todo, el rey de Oretania, hábil con la diplomacia, acabó convenciéndolos de que el comercio regular entre Oretania y los subterráneos favorecería a todo el mundo. El rey oretano, lejos de intentar obtener beneficios económicos y con la única intención de establecerse en el territorio, les ofreció unas inmejorables condiciones comerciales con lo cual acabó convenciendo a los reinos subterráneos de establecer relaciones comerciales.

Como es lógico, esta marca necesita importar continuamente todo tipo de alimentos y materiales que provienen del resto de territorios del reino. La única gran ciudad que se pueden encontrar es Groble, que controla el valle más fértil y amplio del condado y es uno de los pocos territorios en el que se puede desarrollar agricultura o ganadería con seguridad.



LOS REINOS SUBTERRÁNEOS

Los reinos subterráneos son enclaves de tamaño e importancia muy diversa: desde enormes ciudades con decenas de pisos que se adentran en la roca a pequeñas minas en las que habitan un puñado de subterráneos.

Para la gente de la superficie, los reinos subterráneos y sus conflictos pasan prácticamente desapercibidos. En la superficie tan solo pueden observarse rocas con marcas que delimitan las entradas. Únicamente los reinos más acostumbrados a comerciar con los de la superficie han creado algún tipo de establecimiento fijo habitado a cielo abierto o en cuevas, en las que se realizan tratos comerciales de manera regular.

Normalmente, los reyes realizan tratos con los de la superficie en simples claros del bosque, cerca de una de sus puertas.

Pero bajo tierra las cosas son distintas. Distintos reyes y reinas se autoproclaman señores de las vetas de mineral más ricas, y luchan entre ellos, expulsando al perdedor. Los reyes más importantes tienen diversos enclaves de gran importancia, incluso, sin estar conectados entre ellos. Grandes mineros, excelentes artesanos del metal y la roca, y de los guerreros, forman un pueblo no demasiado disciplinado. Están acostumbrados a espabilarse e ir por su cuenta, seguramente por la dura vida del minero y su aislamiento. Que una dinastía de reyes se mantenga durante mucho tiempo depende más de su éxito administrativo y bélico que de

la fidelidad de los suyos. Todos los habitantes se consideran libres y, por tanto, pueden abandonar un reino para emigrar o incluso fundar uno nuevo independiente. Eso sí, una vez fuera la protección de su antiguo pueblo, pueden ser atacados por estos sin miramientos.

Algunas veces, al agotarse la veta principal, todo un reino ha emigrado, ya sea por conquista o excavando una nueva mina hacia nuevas tierras. Es por eso existen unas cuantas ciudades subterráneas abandonadas.

PERSONAJES IMPORTANTES

Cerca de Arbo, la reina Mota III gobierna una antigua ciudad subterránea. Décadas de prosperidad, conquistas recientes, un aumento de la población y el hecho que tener el reino limitado por la vecindad de un nido de hormigas salvajes, la han convencido de la necesidad de llevar nuevas minas o conquistar otros reinos subterráneos. Debido a esto las relaciones comerciales se han vuelto mucho más tensas, y prácticamente cualquier habitante de la superficie o incluso muchos habitantes del propio reino, son vistos como espías de los reinos vecinos que podrían dar al traste con sus planes. Es por ello que la reina se ha vuelto mucho más severa y hace cumplir su ley de una forma mucho más tajante ejecutando incluso aliados de la superficie. De seguir así, no sería extraño que acabase estallando una guerra entre los habitantes de la superficie y este reino subterráneo.



4. RAIST DE LIN Y EL PRINCIPADO DE GER

Si bien el Imperio nocturno, Osetania y Cástum representan grandes peligros para Oretania, debido a su poder militar, uno de los problemas más graves que ha tenido el reino hasta el momento ha surgido de sus propias tierras: el Nigromante.

Mientras Oretania se encontraba en un aparente momento de paz en el que las guerras se habían reducido al mínimo, en el Principado de Ger apareció un terrible poder maligno. Se trataba de un nigromante, un hechicero que utiliza una antigua magia olvidada y perdida por la cual es capaz de dar vida a los muertos y controlarlos.

Gracias a estos poderes, el nigromante, conocido por el nombre de Raist de Lin, utilizó un gran ejército de no muertos para apoderarse de un debilitado Principado de Ger que se encontraba en una mala situación después de la conquista de Argium por parte de Cástum.

Desde entonces, manteniendo como rehenes a sus antiguos dirigentes, en Nigromante ha iniciado una política de expansión utilizando no solo a sus muertos sino a todo tipo de mercenarios y criaturas que nadie sabe bien de dónde pueden haber surgido.

4.1. Raist de Lin

Pocos son los que conocen la verdadera historia del Nigromante que hoy se conoce por el nombre de Raist de los bosques de Lin.

Este gato proviene de una antigua familia rica del Imperio felino que se ganaba su fortuna traficando con las sagradas armaduras de esta sociedad a quien podía proporcionar grandes sumas de dinero. La ley de los felinos era clara, las armaduras tan solo se pueden proporcionar a aquellos que han demostrado ser dignos de las mismas. Cuando se descubrió su negocio, parte de la

familia fue ejecutada y el resto expulsada viéndose obligada a viajar durante muchos años en la más absoluta miseria mendigando a medida que iban de ciudad en ciudad.

Llegados a la más absoluta desesperación, cuando se encontraban en medio del Principado de Ger, decidieron vender a su único hijo a un mago que vivía en una antigua torre de los bosques de Lin. Lejos de mejorar su situación, el joven felino sufrió todo tipo de maltratos y vejaciones por parte del mago que abusaba frecuentemente del alcohol.

Pasaron algunos años y el felino fue descubriendo que, poco a poco, iba entendiendo la magia que realizaba aquel mago anciano. Y no solo eso, en su interior despertó un poder que había permanecido dormido en su familia durante muchos años: el control del éter.



De esta manera, en secreto, el felino fue desarrollando sus poderes y ganó fuerza a espaldas de su amo. Cuando se vio preparado, tomando por sorpresa al anciano después de una de sus frecuentes borracheras, el joven mago acabó con su vida, y se apoderó del control de la antigua torre y de todos sus manuscritos.

A medida que su poder crecía, también lo hacía su sentimiento de venganza hacia el Imperio felino que años atrás había expulsado a su familia. Prometiendo que algún día él reinaría sobre todos sus habitantes, convirtió aquel deseo de venganza en su principal objetivo en la vida.

Desafortunadamente los años pasaban, y sin ningún maestro que le ayudase a aumentar sus poderes, el cumplimiento de esta meta parecía cada vez más inalcanzable. El que había sido un joven gato se había convertido ya en anciano.

Fue entonces cuando algo inesperado sucedió: Oretania entera empezó a temblar de una forma espantosa y algunos rumores afirmaban que se había avistado un dragón. Después del terremoto, todo tipo de hechos extraños empezaron a suceder por todo el territorio: la aparición de nuevos caníbales, la rebelión de tres clanes subterráneos que, contra lo que parecía normal, atacaban la superficie, grupos de mercenarios sanguinarios actuando en forma conjunta, la aparición de un rey troll demente con su séquito no menos loco que sus líderes y muchos otros sucesos del todo inexplicables.

El felino, que había adoptado el nombre de Raist, se encontraba en su torre intentando descifrar los antiguos manuscritos de su antiguo amo, sintió que una gran acumulación de éter se concentraba en un punto de Oretania.

Intrigado, el mago, a pesar de su avanzada edad, emprendió rápidamente un viaje hacia el lugar en el que había notado la acumulación de poder mágico y a simple vista no pudo encontrar nada. Con todo, la estela residual era tan grande que, con los conocimientos que ya había adquirido, consiguió concentrar todo aquel poder para formar una piedra flotante de éter, la más rara y misteriosa de las piedras flotantes que existen.

No conforme con eso, buscó durante días y días por la zona, intentando descubrir el origen de aquella gran acumulación mágica para poder descubrir su fuente. Después de todo, si el poder residual era tan vasto, el origen debía ser la mayor fuente de magia que se hubiese visto nunca en Sepdentrión.

Gracias a los poderes que la piedra flotante de éter le proporcionaba, finalmente encontró una cueva en la que se hallaban restos de un poder parecido al de la fuente mágica. Después de recorrer todo el laberinto de túneles se encontró con una gigantesca madriguera que había sido abandonada no hace mucho. Allí tan solo quedaba un gran tesoro formado por joyas y oro que no dudó en apoderarse.

Pocos fueron los elementos mágicos encontrados en el tesoro, pero uno de ellos cambiaría su vida para siempre: un viejo manuscrito que trataba sobre un antiguo arte mágico que había caído en el olvido, la nigromancia.

Raist de Lin volvió a su torre y comenzó a estudiar aquel antiguo volumen. Mientras, en Oretania, una vez que aquella presencia mágica desapareció, las cosas volvieron aparentemente a la normalidad: los lobos caníbales fueron masacrados, los mercenarios dejaron de cobrar disgregándose en el acto y las cosas se calmaron una vez más.

El felino vio una oportunidad de cumplir su venganza aprovechando la situación. El tesoro que había encontrado serviría para hacerse con el control de aquellos seres que se habían empezado a disgregar. Además, la nigromancia podía poner a su disposición la solución a su problema más grave: su edad.

Desafortunadamente la nigromancia no se encontraba todavía a su alcance. Se trataba de un arte que poseían antiguamente los magos y que les permitía controlar los seres vivos y los muertos mediante la magia. Desde que los dioses habían prohibido a los usuarios del éter afectar a los seres vivos, la nigromancia había caído totalmente en desuso ya que no podía funcionar de ninguna de las maneras.

Pero no todo estaba perdido. El poder contenido en su piedra flotante del éter, le había dado acceso a conjuros que pocos magos poseían. Después, con el conocimiento del libro de los nigromantes y su piedra flotante, se propuso buscar una manera de poder sobrepasar los límites impuestos por los dioses.

Con el tesoro del dragón contrató un pequeño ejército de mercenarios al que ordenó capturar a los druidas del bosque de Lin y a los sacerdotes de los templos más cercanos. El mago pensaba que si era capaz de extraer y acumular en su piedra el poder de los siervos de los dioses, sería capaz de actuar como uno de ellos y poder afectar los cuerpos y las mentes de cualquier ser.

Hicieron falta muchas vidas de buenos sacerdotes y druidas, pero finalmente Raist, guiado por el antiguo libro, consiguió su objetivo convirtiéndose en el primer nigromante de Sepdentrión en muchos siglos.

Gracias a la nigromancia el felino era capaz de absorber parte de la vida de los seres vivos para hacerla suya. La manera más fácil de hacerlo era acabando con la vida de alguien para posteriormente hacerse con su último aliento.

Precisamente aquellos días, fuera del bosque en el que había estado viviendo el Nigromante, se estaba llevando a cabo una guerra por la recuperación del Principado de Ger. Poco a poco, aprovechando la situación, Raist restauraba su vida a medida que creaba su primer ejército de no muertos.

La historia a partir de aquí es bastante conocida. Raist, engañó al señor del Principado de Ger para que le prestasen los recursos argumentando que acabaría con la presencia de soldados de Oretania con un nuevo grupo de mercenarios y sus no muertos. El tamaño de este último fue creciendo poco a poco hasta que se hizo lo suficientemente poderoso para traicionar a los nobles del principado y hacerse con el control del territorio.

Convertido en el nuevo señor del Principado de Ger, en Nigromante se marcó nuevamente la meta de cumplir su venganza, pero la suerte parecía no estar de su lado. La nigromancia tenía un

precio muy alto. Por cada vida que robaba, la suya se perdía un poco más y, poco a poco, cada vez hacían falta más víctimas para poder retrasar el momento de su propia muerte.

A día de hoy el Nigromante se ha marcado un segundo objetivo. Encontrar la manera de alargar su vida indefinidamente y de esta manera poder llevar a cabo su venganza sobre el Imperio felino. Sin duda, si el mago encontrase el origen del poder mágico que apareció hace años en Oretania, podría alcanzar la verdadera inmortalidad y hacerse con el control, no solo del Imperio felino, sino de todo Sepdentrión.

4.2 El principado de Ger

Si se puede hablar de un territorio que ha sufrido durante los últimos años este es sin duda alguna el Principado de Ger.

No mucho tiempo atrás, este reino situado entre las montañas había sido un territorio próspero que vivía principalmente de su riqueza en minerales y el esplendor de sus bosques formando parte del reino de Argium.

El origen de reino de Argium proviene precisamente de Ger. Durante el declive del Imperio carriano, los gobernantes de Ger se expandieron al sur con tanto éxito que llegaron, incluso, a despla-



zar la capital de Perapiñada a Barka. Por este estatus especial, el ducado de Ger siempre ha tenido un trato de favor. Se le considera un principado, un pequeño reino dentro de Argium. Esta condición le permitió anexionarse a Oretania antes de ser invadido por Cástum.

Desafortunadamente, el Principado de Ger quedó bastante debilitado después de la guerra con Cástum y esto facilitó que, no demasiado tiempo después, saliesen del fuego para caer en las brasas a confiar en el Nigromante Raist de Lin.

Hoy en día, bajo control Nigromante, el Principado de Ger se ha convertido en un lugar prácticamente deshabitado en el que tan solo se encuentran ejércitos de no muertos que esclavizan los pocos supervivientes que todavía no han huido de la zona.

El Principado de Ger sigue siendo rico en minería y los clanes subterráneos siguen subsistiendo en sus profundidades.

Tiene algunas llanuras con abundante agua y, por tanto, terrenos que antaño fueron ricos en el campo de la agricultura. Pero lo que más destaca es que está situado al extremo oriental de las Cyrennes, una de las grandes cordilleras del continente. Grandes montañas de más de dos mil metros que separan físicamente el Principado de su antiguo país, Argium.

Eso explica la importancia de condados como el de Prat, Vilacastell o Cert y sus capitales, que hacían de puente entre Ger y Argium. Atravesar las Cyrennes por otros lugares es realmente complicado.

Como es lógico, Raist de Lin ha aprovechado la geografía del terreno para hacerse fuerte en un lugar que prácticamente es inexpugnable y desde el cual puede atacar rápidamente ya sea por tierra o por mar a otros territorios.

LA VIDA EN EL PRINCIPADO DE GER

En el principado de Ger se puede encontrar sin duda una sociedad triste que ha perdido prácticamente toda su identidad. A pesar de ello, algunas pequeñas poblaciones consiguen sobrevivir gracias al pago de impuestos desorbitados al Nigromante.

Debido a su situación en un territorio lleno de montañas, existen pocos territorios para la agricultura. Por ello, pese a ser territorios fértiles, prácticamente todos los elementos necesarios, que no son demasiados a día de hoy, deben importarse de los reinos fronterizos.

Afortunadamente, el Principado de Ger cuenta con una antigua tradición de artesanos que aprovecha la madera de sus bosques y el mineral comprado a los subterráneos para crear todo tipo de obras. Si bien antiguamente se producían todo tipo de artesanía como joyas, muebles, esculturas y herramientas, hoy en día los pocos supervivientes se ven obligados a forjar armas y armaduras que van a parar al ejército del Nigromante.

Estas armas se fabrican en grandes talleres que se han construido horadando la montaña. En ellos trabajan los esclavos capturados por el Nigromante bajo el control de sus mercenarios provenientes de reinos subterráneos.

Poco a poco, esta forja sin control ha comenzado a causar grandes destrozos en la tierra.

El bosque de Lin, antiguamente un lugar sagrado en el que habitaba una importante comunidad médica, se encuentra prácticamente despoblado de todo tipo de vegetación. En su centro, el Nigromante ha edificado la fortaleza desde donde absorbe la poca magia que queda en la zona y controla con mano déspota el territorio que gobierna.

Por otro lado, la excavación sin control de las montañas por parte de clanes subterráneos sometidos al Nigromante, ha provocado que diversos asentamientos subterráneos de la zona hayan comenzado a peligrar por los continuos derrumbes y por la falta de estabilidad en la estructura de los túneles construidos. Los clanes supervivientes, desprovistos de gran parte de sus guerreros muertos en batallas contra el Nigromante, se encuentran entre la espada y la pared. Sin poder derrotar al Nigromante y sin disponer de un camino de huida saben que tarde o temprano su sociedad quedará destruida. Por este motivo han optado por oponerse a las filas del mago intentando encontrar una escapatoria que no sea la muerte.

4.3. Los generales del Nigromante

Aunque Raist de Lin es muy poderoso, no puede encargarse él solo de llevar a cabo todos sus malvados planes al mismo tiempo que controla la región. Es por este motivo que, aparte de su enorme ejército formado por no muertos, cuenta con la ayuda de un grupo de mercenarios que actúan como sus generales.

CONDE MALASANGRE

En uno de los primeros viajes de Raist para aumentar su ejército de no muertos, el mago encontró un antiguo castillo situado en una de las montañas más altas del principado. La gente de los alrededores murmuraba que en este castillo vivía un vampiro que se alimentaba de la sangre de los aldeanos de la zona. Lleno de curiosidad por encontrar por primera vez un no muerto con inteligencia propia, el Nigromante se dirigió al castillo donde se suponía que habitaba el Conde Malasangre, terror de aquellos parajes.

El conde, en efecto, era un vampiro y, al descubrir que Raist era un Nigromante, rápidamente llegaron un acuerdo de colaboración. Malasangre sabía que el Nigromante podía acabar controlándolo y por ello prefirió ponerse a su servicio de buen grado antes que perdiendo su propia identidad.

Hoy en día, Malasangre es el comandante supremo del ejército de no muertos del Nigromante y quien se encarga de dirigirlos en las grandes batallas contra sus enemigos.

A pesar de servir al Nigromante, Malasangre es un ser honorable y que no atacará a nadie por la espalda y que nunca mentirá. Respeta a aquellos que son valientes y contadas ocasiones rechaza la propuesta de alguien al reto de un duelo singular.

Vigor: 8

Aguantar 4, Apuntar 1, Atletismo 2, Bastones 3, Daga 3, Defensa con escudo 3, Duelista 4, Montar 2, Pelea 3,

Instinto: 3

Reaccionar 1, Alerta 3, Artes amatorias 4, Camuflaje 2, Cortesía 2, Experiencia en combate 3, Intimidar 3.

Razón: 6

Resistir 3, Aconsejar 2, Alquimia 3, Cartografía 1, Conocimiento de los no muertos 4, Habilidades Académicas 3, Narrar 3, Oratoria 3.

Secretos:

- Secreto de la destrucción.
- Secreto del arma corporal (colmillos).
- Secreto del arte de desarmar.
- Secreto del escribano.
- Secreto del vampiro.

Secreto del vampiro

El poseedor de este secreto ha sido afectado por la maldición del vampirismo.

Por un lado, adquirirá gratuitamente el Secreto del arma corporal (colmillos). Cuando utilice sus colmillos para atacar y beber la sangre de una víctima, podrá usar un punto de la pila de Vigor para curar una herida del mismo nivel o inferior al causado durante el ataque.

Por contra, el personaje también sufrirá los efectos negativos de la maldición. Durante las horas diurnas, el personaje contará con un dado de penalización a todas sus tiradas. En el caso de recibir la luz directa del sol, los dados de penalización serán dos.



RICOTA, MAESTRA DEL DISFRAZ

Ricota es sin duda bella y mortal. Fue descubierta por el Nigromante cuando esta intentaba colarse en su torre para robar algún objeto precioso. La muchacha se había disfrazado como uno de los no muertos de una forma prácticamente perfecta y si no fuera por los sentidos desarrollados del mago, seguramente nadie la habría descubierto nunca.

En lugar de castigarla, el Nigromante le ofreció un trato: le daría tanta riqueza como necesitase y a cambio se convertiría en su espía.

Hoy en día, Ricota, gracias a sus encantos y a su gran capacidad para hacerse pasar por otras personas, se ha convertido en una herramienta indispensable a la hora de planificar los siguientes pasos del Nigromante.

Vigor: 2

Aguantar 1, Apuntar 2, Atletismo 1, Dagas 3, Equilibrios 3, Montar 1, Nadar 1.

Instinto: 5

Reaccionar 3, Alerta 3, Artes amatorias 3, Buscar 2, Camuflaje 4, Conspirar 3, Convencer 2, Cortesía 2, Descubrir la verdad 2, Mendigar 1, Música 2, Robar 3, Sigilo 3, Tratar insectos 1.

Razón: 4

Resistir 3, Artesanía 3, Alquimia 2, Conocimiento cultural 3, Conocimiento de hierbas 2, Conocimiento de los bajos fondos 3, Engañar 4, Habilidades académicas 2.

Secretos:

- Secreto del bolsillo escondido.
- Secreto de la desorientación (Razón).
- Secreto del escribano.
- Secreto del especialista (Artesanía: disfraces).
- Secreto del equipo (disfraces).



SOMBRA, LA ASESINA ENCAPUCHADA

Nadie sabe de cierto de dónde surgió esta felina que se conoce por el nombre de Sombra. Es sin duda una de las luchadoras más eficaces dentro del ejército del Nigromante. Siempre va tapada por una capucha que impide que nadie le vea la cara. Esta silenciosa asesina de la que pocos han oído hablar, ha derrotado a algunos grandes guerreros con una facilidad increíble. Aquellos que han sobrevivido a sus visitas hablan de una felina cuyo cuerpo está repleto de profundas cicatrices, al menos por lo que se aprecia en las escasas partes que lleva al descubierto, que lucha siempre con dos espadas que parecen estar encantadas.

Vigor: 4

Aguantar 4, Apuntar 3, Atletismo 4, Bastones 1, Dagas 3, Forestal 3, Luchar con espada 4, Pelea 2.

Instinto: 4

Reaccionar 4, Alerta 4, Buscar 2, Camuflaje 4, Experiencia en combate 3, Intimidar 3, Oler 2, Orientación 2, Sigilo 3, Tratar insectos 1.

Razón: 2

Resistir 2, Conocimiento de los bajos fondos 2, Conocimiento de los no muertos 2.

Secretos:

Secreto del entrenamiento felino
(ver Orn, el Héroe).

Secreto del arma especializada
(Luchar con dos espadas).

Secreto del asesino.

Secreto de la escaramuza (Luchar con espada).

Secreto del paso ligero.



RINO, EL RINOCERONTE

A pesar de que el Nigromante ha buscado siempre a siervos con cierto grado de inteligencia, en ocasiones usa alguien con más fuerza que cerebro.

Venido de lejanas tierras del sur, Rino es una increíble máquina de matar, utiliza su fuerza bruta y su robusta piel para combatir enemigos con sus manos desnudas o con su gran cuerno. Además, es el cabecilla de un grupo de mercenarios sanguinarios que no duda en llevar a cabo las misiones más temibles a cambio de oro.

Aunque pocos lo saben, ya que prácticamente nunca hay supervivientes, Rino es un Berserker que lejos de contenerse, libera su furia tantas veces como le es posible. Esto ha convertido a Rino en una persona de mentalidad poco estable y que frecuentemente ha acabado con los mercenarios que le acompañan tan solo por el hecho de causar destrucción.

Raist, lógicamente, tan solo le encomienda las misiones más básicas en la que la destrucción es el objetivo primordial.

Vigor: 12

Aguantar 4, Atletismo 4, Demoler 4, Hachas 4, Pelea 4, Trabajos de fuerza 3.

Instinto: 2

Reaccionar 2, Alerta 3, Experiencia en combate 1, Intimidar 3.

Razón: 2

Resistir 2, Conocimiento de los bajos fondos 2.

Secretos:

Secreto del Berserker (Ver Orn, el Héroe).

Secreto de la destrucción.

Secreto del arma corporal (cuerno).

Secreto del golpe poderoso.

Secreto de la armadura corporal.

La piel del poseedor de este secreto es increíblemente dura y resistente al daño del tipo Vigor. Por ello cualquier daño causado a pila de Vigor se considerará un nivel por debajo del recibido. En caso de que este quede reducido a cero, será ignorado.

Secreto del Berserkeradicto:

El poseedor de este secreto, que debe poseer también el Secreto del Berserker, puede descartar todos los puntos que le queden de la pila de Razón para entrar voluntariamente en estado de Berserker.



TSIAR, EL REFLEJO DEL NIGROMANTE

Gracias a sus poderes nigrománticos, Raist fue capaz de dar vida a su propio reflejo. El resultado fue un nuevo mago idéntico a Nigromante que frecuentemente se hace pasar por él cuando Raist está demasiado ocupado maquinando planes en otro lugar.

Lejos de ser tan poderoso como el Nigromante original, Tsier es un enemigo a tener en cuenta debido a su aparente inmortalidad: cada vez que es destruido es capaz de reformarse poco después en cualquier otro espejo que haya en la zona.

Tsier no es un doble perfecto, pues si alguien se fija detenidamente se dará cuenta que, al tratarse de un reflejo, es zurdo, al contrario que el Nigromante original.



Vigor: 6

Aguantar 2, Bastones 3, Dagas 2.

Instinto: 6

Reaccionar 3, Alerta 3, Conspirar 2, Descubrir la verdad 2, Tratar insectos 2.

Razón: 10

Resistir 4, Alquimia 3, Conocimiento de hierbas 3, Conocimiento de los no muertos 3, Habilidades académicas 3, Oratoria 3, Religión sacerdotal 2, Religión druídica 2, Magia del éter 3, Magia del fuego 3, Magia del agua 2, Magia de la tierra 3, Magia del aire 2.

Secretos:

Secreto del Camino del Éter (Afinidad con Manipulación y Tierra, debilidad con Destrucción y Agua).

Secreto de la magia susurrante.

Secreto de la magia muda.

Secreto del éter personal.

Secreto del sancta sanctorum.

Secreto de la construcción de gólems (no muertos, elemento tierra).

Secreto de la persona hábil (Magia de la Tierra).

Secreto del escribano.

Secreto de la evasión (Magia del éter, para reformarse en otro reflejo).

5. MÁS ALLÁ DE ORETANIA

Oretania, aunque tiene aliados firmes como Arsa y Porvetansa, mantiene relaciones más complejas con otros vecinos. Con Cástum, mantiene una tregua tensa. Con Arreia, su situación varía según el momento. Parte del antiguo territorio pertenece ahora al Gran Ducado de Cona. Esto, en ocasiones, ha provocado pequeñas guerras o conflictos. En otras ocasiones, Oretania y Arreia se han aliado ante un enemigo común.

Con Osetania también mantiene una relación de amor/odio. Enfrentados en diversas ocasiones, desde que el Imperio nocturno intentó expandirse hacia su territorio, han optado por hacer frente común y olvidar las viejas disputas territoriales.

5.1. El Imperio nocturno

Si existe una sociedad que se contrapone en gran medida a Oretania, esta es la del Imperio nocturno.

En origen, el Imperio nocturno, tan solo ocupaba la Alta Gerria.

Hace siglos, después de la muerte del último emperador carriano; Otto el Gordo, este imperio se desintegró en diversos reinos. Poco a poco se vio que las leyes que protegían a los nocturnos eran papel mojado. Hubo varios movimientos migratorios hacia la Alta Gerria, que era de los pocos lugares en el que la mayoría de habitantes eran nocturnos. Con el paso de los años, la gran presencia de estos, acabó expulsando a los diurnos que había o bien los convirtieron a los modos nocturnos. Durante este proceso, tanto el gobierno como las leyes cambiaron para alzar a los nocturnos por encima de los diurnos.

Fue entonces cuando el rey de la Alta Gerria, se proclamó heredero del Imperio carriano. Considerándose legítimo heredero del Imperio carriano, cree que su objetivo vital es volver a recuperar todo el territorio que ocupaban en la antigüedad, ya sea mediante la política o por la conquista directa.

Gracias a su gran poder militar, consiguieron expandirse rápidamente hasta la Baja Gerria y Volp.

Si bien en un principio los reinos no hicieron demasiado caso a estas invasiones, cuando el Imperio nocturno dio muestras de querer expandirse también hacia el oeste actuaron rápidamente levantando defensas que pudieran detener el avance de los nocturnos.

Desde entonces, el Imperio nocturno ha intentado en diversas ocasiones realizar incursiones hacia el oeste atacando los reinos de Oretania y Porvetansa. Afortunadamente, la geografía del primero, compuesta por altas montañas y terrenos escarpados, han hecho fútiles todos los intentos de invasión. En cuanto al segundo, gracias a sus alianzas con los reinos de Oretania, Arsa y, en la antigüedad Argium, ha conseguido un ejército suficientemente poderoso para resistir cualquier intento de invasión hasta el momento.

A día de hoy el Imperio nocturno tiene demasiados frentes abiertos, y la Gran Guerra ha provocado una crisis económica y social muy fuerte. Agotado, el Imperio nocturno ha acabado firmando tratados de paz con sus vecinos a pesar de intentar de vez en cuando alguna pequeña expansión. Por si fuera poco, los reinos monoteístas, odian especialmente al Imperio nocturno y por ello organizan ataques de forma frecuente.

LA SOCIEDAD NOCTURNA

En el Imperio nocturno se mantienen estructuras sociales parecidas a las del antiguo Imperio carriano que, con el paso del tiempo, se han deformado bastante.

La principal estructura de poder del Imperio nocturno está dividida en dos partes. Por un lado, existe la figura del emperador y por otro existe un grupo de poder llamado Senado. El resto de poderes del imperio como la consejería imperial o los senados regionales, dependen directamente de ambos poderes.

Aunque pueda parecer que de esta manera la política está repartida con senadores provenientes de todo el Imperio, lo cierto es que el Senado está claramente dominado por un número limitado de familias. Son estas familias, con apellidos bien conocidos, las que dominan los cargos de senador o se convierten en los funcionarios imperiales más importantes desde hace siglos.

La economía en el Imperio nocturno es parte muy importante de la sociedad ya que divide la población en dos grupos bien diferenciados. Por un lado, existe una élite social y económica que vive en una destacable opulencia y, por otro lado, la gran mayoría de la población vive en la miseria constante que apenas les permite sobrevivir.

En el Imperio nocturno la esclavitud se mantiene y se dedica a realizar las tareas más duras en el día a día. Estos esclavos se encuentran por debajo de aquellos que son considerados verdaderos ciudadanos del Imperio.

En el Imperio los ciudadanos son todos libres y por tanto, al contrario que en Oretania, no existe la casta de los siervos de la gleba. La ley específica que todos los ciudadanos tienen derecho a suficiente tierra para cultivar y vivir bien. La gran miseria que viven la mayoría de ciudadanos hace que muchos de ellos deban revender esas tierras a grandes propietarios por cantidades irrisorias. Este hecho ha permitido que muchas familias se conviertan en grandes terratenientes y hayan desarrollado prácticas de corrupción para conseguir más y más tierras. Cuando la coacción no funciona, otra herramienta a la que se tiende a recurrir es al soborno de funcionarios para que las tierras no sean asignadas mediante documentos falsos.

Por otro lado, no todo es negativo en la sociedad nocturna. En las ciudades, la clase comercial hace tiempo que experimenta un gran auge. Grandes comerciantes ajenos a las familias poderosas han conseguido acaparar cuantiosas fortunas con las que han conseguido entrar dentro de la élite política invirtiendo su dinero en sobornos, bodas concertadas y la compra de títulos y cargos.

Gracias a esta nueva clase comercial, parece que el Imperio nocturno ha dejado atrás su ansia conquistadora. Las buenas relaciones comerciales entre el Imperio nocturno y los reinos vecinos han permitido que esta nueva casta se niegue a declarar la guerra alegando que podría acabar con el comercio del Imperio que tanto beneficio está reportando.

LA VIDA EN EL IMPERIO NOCTURNO

La vida en el Imperio nocturno, a pesar de lo que puede parecer, es bastante parecida a la de los reinos diurnos. La única excepción es que gran parte de la vida se desarrolla de noche, desde que el sol se pone hasta que este despunta.

La mayoría de personas nocturnas ven perfectamente de noche y es, por este motivo, que la mayoría de calles y edificios no cuentan con ningún tipo de iluminación artificial. Por contra, como la luz del sol les molesta en gran medida, muchas de las calles principales cuentan con

bóvedas construidas que amortiguan la claridad. Tan solo los barrios con gente de clase más baja carecen de este tipo de protecciones haciendo que la poca vida que se realiza durante el día sea altamente desagradable.

Como es lógico algunas tareas deben realizarse durante el día. Estas son llevadas a cabo principalmente por esclavos, ya sean nocturnos o diurnos, están controlados por esclavos de confianza de más alta categoría de especies diurnas.

Cabe decir que en los últimos años se ha puesto de moda entre las familias más adineradas el uso de lentes protectoras. Estas lentes, parecidas a unas gafas de sol de hoy en día, permiten filtrar la mayor parte de la luz solar permitiendo que personas de hábitos nocturnos puedan actuar con más comodidad durante el día. Con todo, se trata de una herramienta extremadamente cara y difícil de producir que no se puede encontrar con demasiada frecuencia.

5.2. Los Nueve Reinos del Sol

Heredero del Imperio sehemita, Abdtar el Largo, volvió unificar los nueve reinos divididos. Al contrario que su antecesor, este gran reino no ha mostrado signos agresivos: en él han prosperado la paz y el comercio.

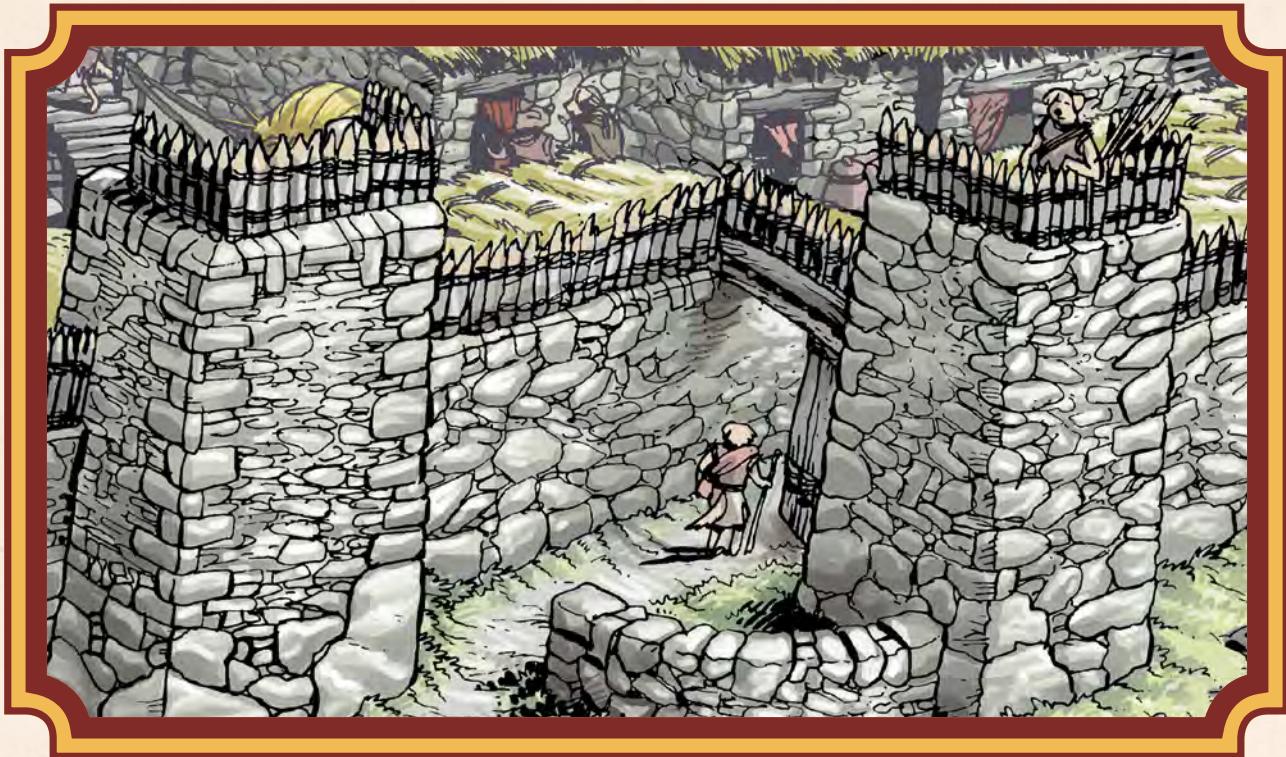
No parece que tengan ningún tipo de interés militar en aquello que pasa más allá de sus fronteras, y nadie es tan loco como para querer atacarlos.

Se trata de un reino rico, culto y tolerante que consideran a los habitantes de Sepdentrion salvajes, sucios y palurdos.

5.3. Osetania

Al final del Imperio carriano, diversas tribus prominentes de los territorios de los Reyes Morsa invadieron Angsex y Osetania. Grandes guerreros, pero no demasiado numerosos, se acabaron fusionando con los conquistados y mezclando las dos culturas.

Una vez formados los reinos de Oretania y Porvetansa, entre otros, de los restos del Imperio carriano, los osetanos vieron que serían presa fácil para los nuevos y poderosos países ya que ellos se encontraban divididos en pequeños condados independientes. La llegada de una segunda generación de dirigentes y de inmigrantes de los territorios de los Reyes Morsa acabó por unificar Ose-



tania (en gran parte de los casos a las buenas, en pocos, a las malas). Una vez unificados, su poder militar creció significativamente tal y como demostró la conquista del reino de Kelt. Durante los años siguientes Osetania intentó infructuosamente conquistar la puerta de entrada a Oretania, los ducados de Lemós y Auvern. Con la revuelta de Kelt en occidente y la invasión del Imperio nocturno en oriente se encontraron en una situación complicada al no poder afrontar ambas guerras. Renunciando a Kelt, se enfrentaron a los nocturnos.

Los reyes osetanos entendieron, entonces, que Oretania era en aquel momento mejor como aliada que como enemiga. Mientras el Imperio nocturno fuese como un gigante adormecido que pudiese despertar en cualquier momento, sería mejor tener de aliado el enemigo de su enemigo.

5.4. Cástum

El reino de Cástum se formó en la frontera del antiguo Imperio sehemita y el carriano.

Tierra largamente castigada por movimientos militares de la frontera, al destruirse los dos grandes imperios de la época con pocos años de diferencia aprovechar en su momento. Los gobernadores regionales carrianos se aliaron con sus antiguos enemigos, los dirigentes locales se-

hemitas. Fundaron un nuevo reinado donde la paz duró pocos años, ya que las lógicas tensiones entre unos y otros estallaron con prontitud. Al final el rey de Cástum impuso un gobierno de herencia carriana. Las revueltas fueron constantes, así como las duras represalias. No fue hasta al cabo de un siglo que el territorio quedó pacificado y, acostumbrado a la guerra, desvió todo su potencial bélico hacia el exterior.

Mientras sometía diplomáticamente los reinos de Orgail, Gaila y Arreia, se lanzó a la conquista de Argium. Aprovechó bien su momento: Argium y sus aliados estaban realizando un esfuerzo titánico para detener la conquista de Porvetansa por parte del Imperio nocturno.

La conquista, no obstante, fue más larga y costosa de lo que se había planeado. Aún sin tener el territorio de Arsa bien controlado del todo, la presencia de grandes contingentes de soldados y la construcción de castillos por parte de los Nuevo Reinos del Sol les pusieron sobre aviso. Cabría estar atentos a lo que pudiese hacer esta potencia de Meridión.

5.5. Arsa

Se trata de un reino pequeño, muy encajado en la Sierra de las Cyrenne. La conquista por parte del Imperio carriano fue muy dura, frecuentemente,

el imperio prefirió pactar con los clanes y comunidades que habitaban en ella desde hacía siglos. No era una región rica, ni tan siquiera poseía demasiados reinos subterráneos con los que comerciar con metales. Cabe decir que, por su naturaleza geográfica, contaba con la ventaja de tratarse de un lugar costoso de conquistar.

Al deshacerse el Imperio carriano, los antiguos gobernadores se erigieron señores de aquellos valles y montañas, pero se toparon de nuevo con la resistencia de los antiguos habitantes que querían gobernarse a sí mismos. Finalmente, al ver que a su alrededor se estaban formando reinos potentes expansionistas, acabaron pactando. Si bien los antiguos habitantes formaban la mayor parte de la población, los antiguos gobernadores eran parientes de los nuevos reyes y aportaban aliados valiosos.

En el reino de Arsa conviven todavía, pues, dos tipos de poderes civiles: el feudal y el comunitario.

País montañoso y de tradiciones muy arraigadas, el sistema de clanes y propiedad comunitaria convive a día de hoy con los señores feudales. Todavía se celebran reuniones en pueblos y ciudades donde un representante de cada familia puede dar su opinión. Estas reuniones pueden crear o modificar leyes locales, y frecuentemente topan con las leyes condales o ducales, que dictan las suyas propias. A pesar de los intentos de los señores feudales de apropiarse de las leyes locales, los pueblos mantienen muchos derechos. Sobre todo, gracias a su gran capacidad bélica, ya que casi todos sus habitantes tienen y saben usar las armas. En tan solo unos días, un pueblo puede organizar un pequeño ejército irregular preparado para defenderse de quien haga falta, sobre todo en terreno montañoso y boscoso como es Arsa.

5.6. Porvetansa

Como Argium, vive de cara al mar y tiene grandes ciudades costeras de comercio potente. El sistema de gobierno es dual, y tiene su origen en el de sus primeros reyes, que eran dos hermanos que se repartieron el poder. Uno gobernaba un año, y el otro al siguiente. Esta costumbre siguió con los herederos de cada rey. Se trata de un sistema complejo que ha provocado muchos dolores de cabeza. Al ser una sociedad donde los

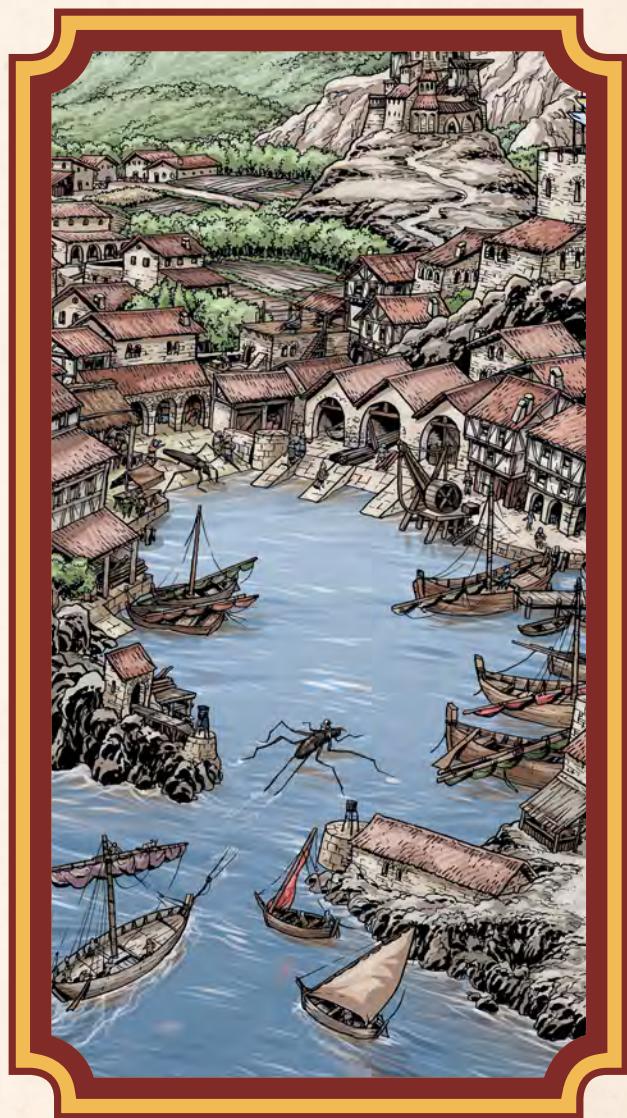
comerciantes tienen mucho peso, lo mantienen así. Los ricos comerciantes no quieren un rey demasiado poderoso.

El ejército regular es más bien pequeño y de élite. El grueso de guerreros y guardas de las fronteras son mercenarios de origen diverso.

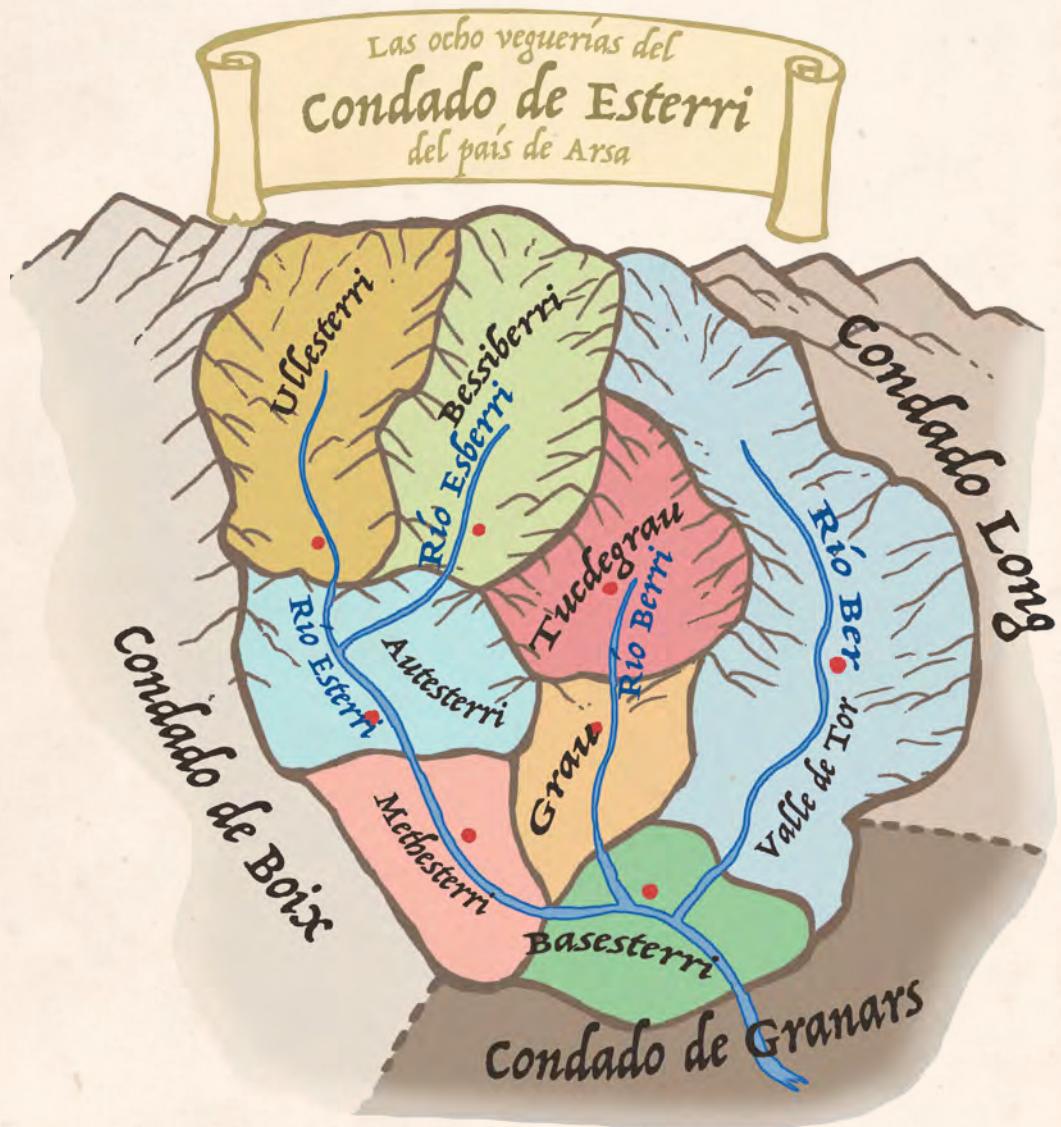
5.7. Argium

Sometido hoy al reino de Cástum, este antiguo reino se desarrolló desde el Principado de Ger. Los dirigentes de Ger, aprovechando la descomposición del Imperio sehemita, supieron expandirse constantemente hacia el sur con tanto éxito que incluso cambiaron la capital de Perapiñada a Barka.

Hoy en día se trata de un pueblo conquistado con pocas motivaciones y que sufre todo tipo de vejaciones por parte de Cástum.

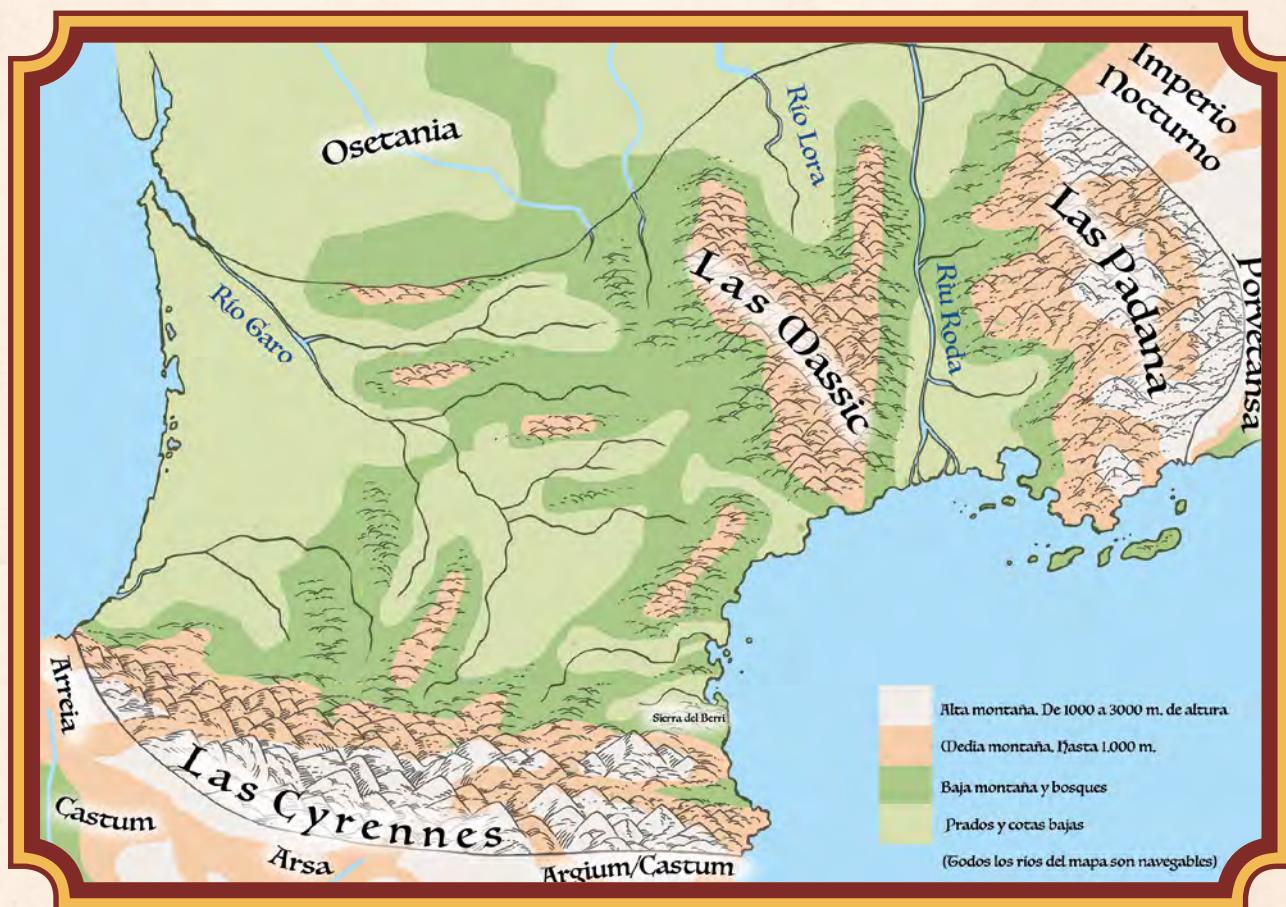


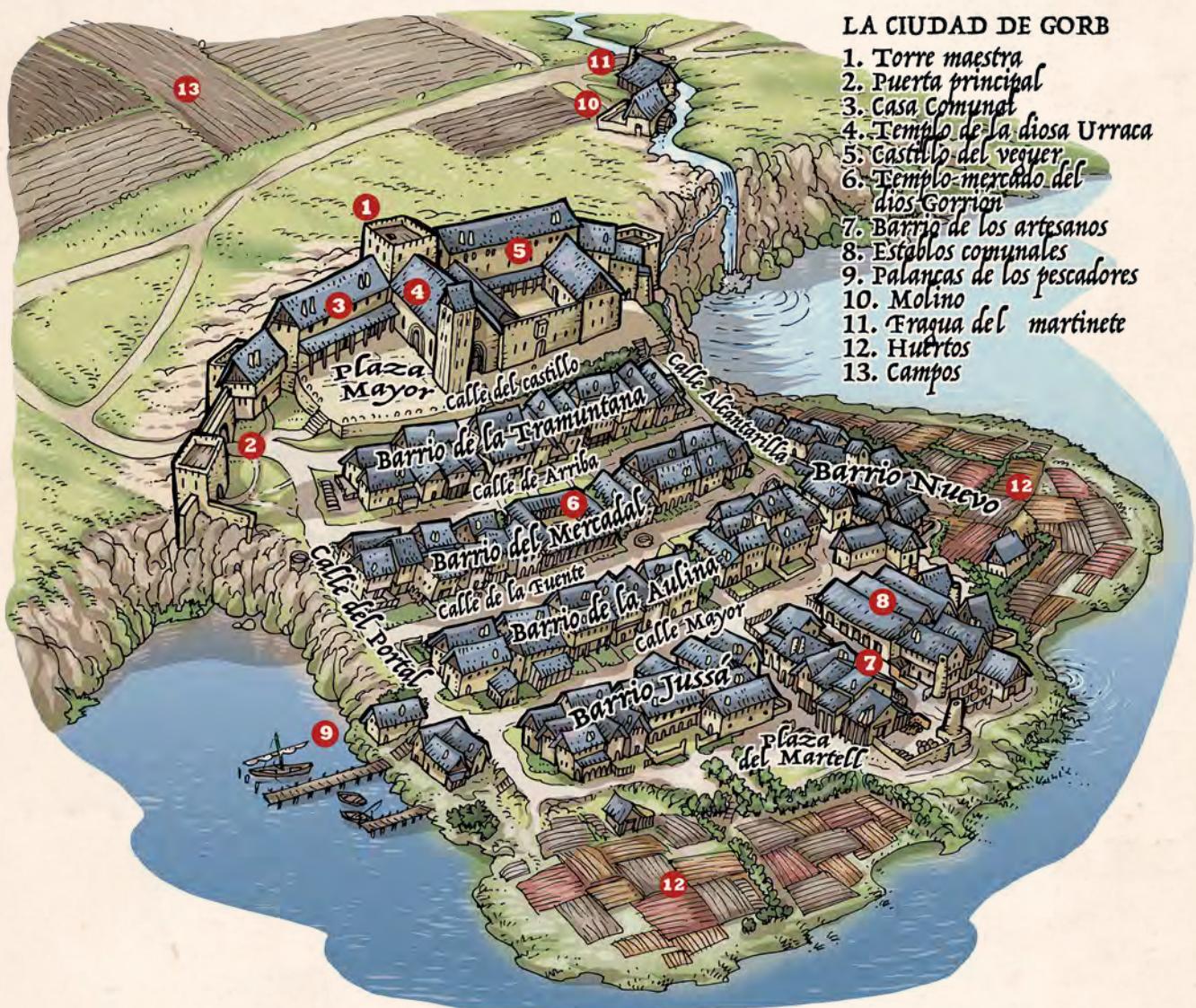
6. MAPAS





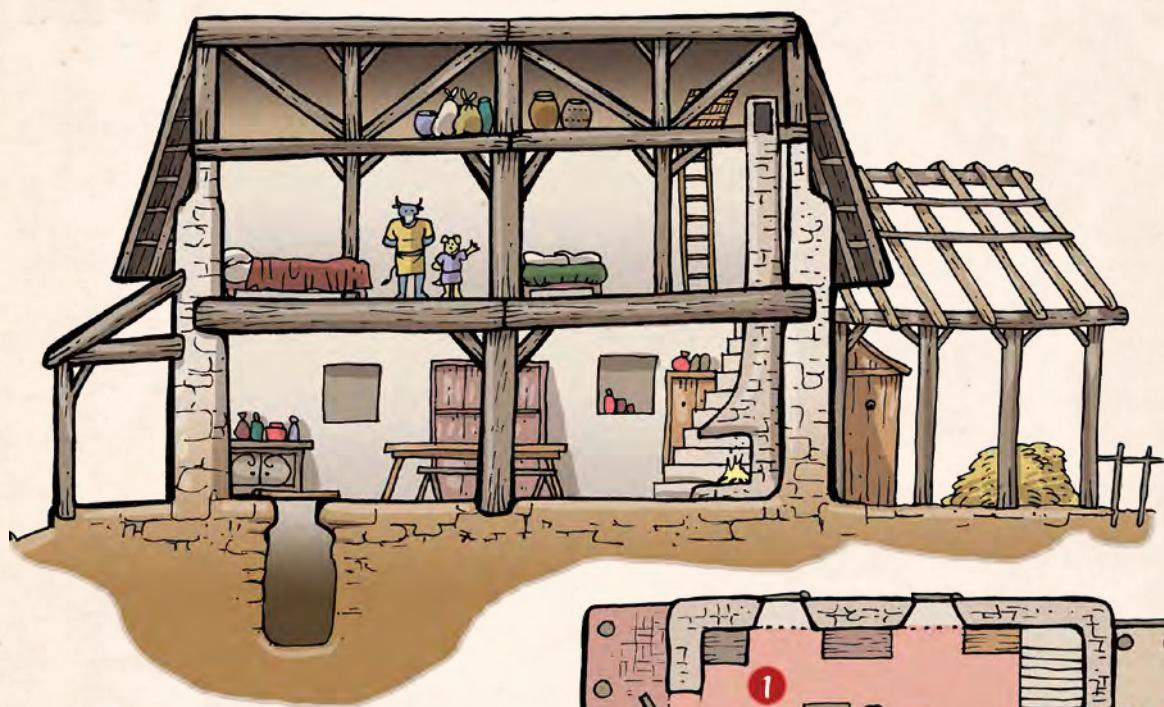




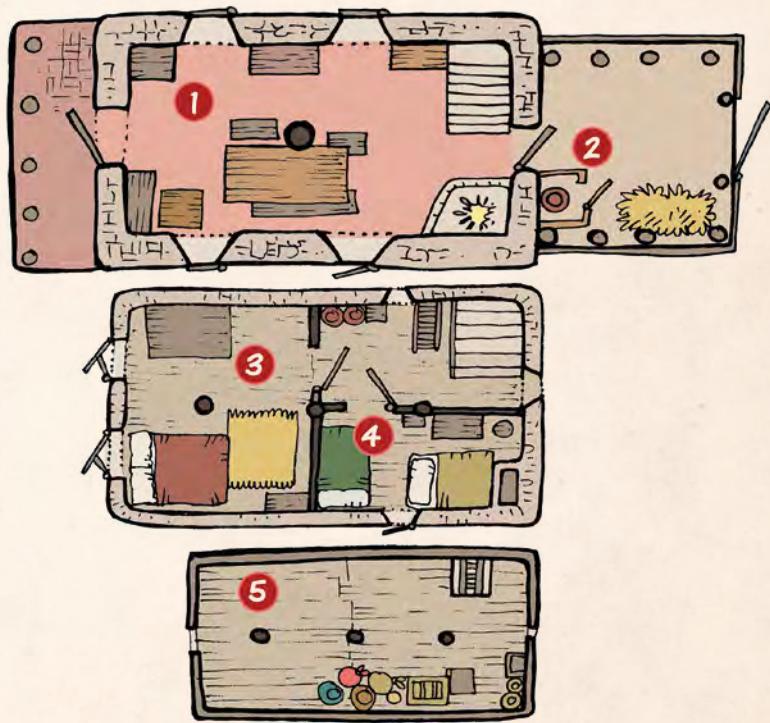


LA CIUDAD DE GORB

1. Torre maestra
2. Puerta principal
3. Casa Comunal
4. Templo de la diosa Urraca
5. Castillo del vequer
6. Templo-mercado del dios Gorrión
7. Barrio de los artesanos
8. Establos comunales
9. Palanças de los pescadores
10. Molino
11. Fraqua del martinete
12. Huertos
13. Campos

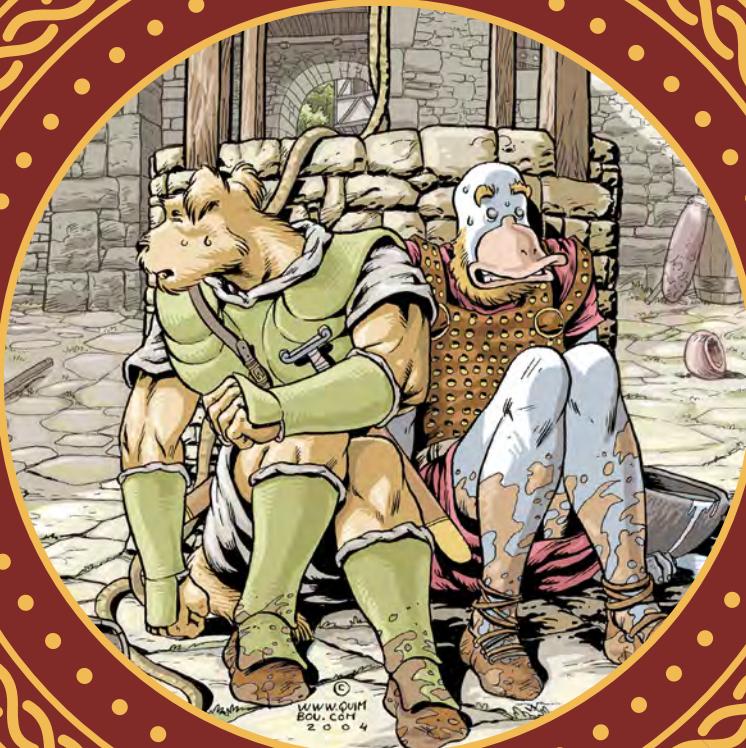


- 1 SALA COMÚN
- 2 PAJAR/LETRINA
- 3 HABITACIÓN DE LOS PADRES
- 4 HABITACIÓN DE LOS HIJOS
- 5 BUHARDILLA

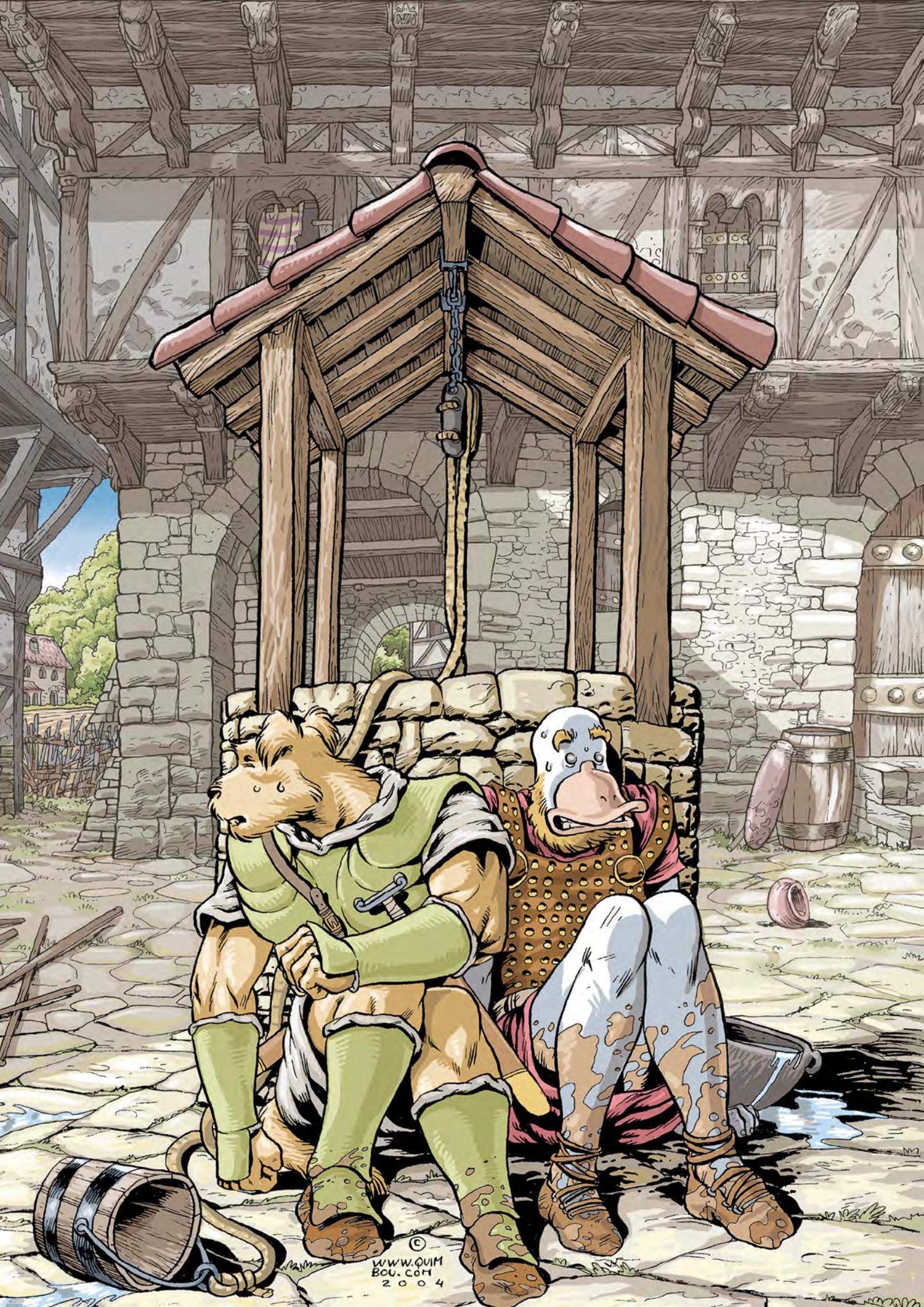


ORU

EL JUEGO DE ROL



CAPÍTULO 8 El Guía de Juego



ESTE CAPÍTULO ESTÁ DESTINADO únicamente a aquel de vosotros que ejerza de Guía de Juego. No es que contenga ningún secreto que el resto de jugadores no pueda conocer, al contrario, este capítulo contiene información y consejos para que el Guía de Juego os pueda ayudar cuando tengáis alguna duda y para que pueda crear aventuras de tal manera que os lo paséis lo mejor posible.

1. PREPARAR UNA AVENTURA

En un primer momento puede parecer que preparar una aventura será el principal problema del Guía de Juego. Afortunadamente existen algunos trucos que pueden ayudarte a hacer la tarea mucho más sencilla.

1.1 Las misiones de los personajes

Como Guía de Juego, si te has fijado, durante el proceso de creación de personajes, los mismos jugadores te han estado dando pistas sobre qué tipo de aventuras quieren. Todos ellos han pensado bien y escrito los objetivos de sus personajes y de esta idea han creado una clave.

Esta clave es sin duda un buen motivo para desarrollar una aventura. Por supuesto no es necesario que en una simple aventura aparezcan todas las claves y que se deban resolver estas por completo. Una buena manera de sacar adelante una aventura es hacer que una de estas claves se desarrolle poco a poco y que ella misma sea la generadora de sucesos.

Como es lógico, cada uno de tus jugadores tiene sus objetivos y los querrá cumplir. No todas las misiones se pueden desarrollar a la vez. Por lo tanto, la negociación entre ellos para ayudarse los unos a los otros te permitirá descubrir hacia dónde debes conducir las aventuras que prepares.

1.2. El pasado de los personajes

De la misma manera que el futuro de los personajes se convierte en una herramienta interesante para desarrollar las partidas, el acto heroico que llevaron a cabo los jugadores es también una fuente de aventuras bastante interesante. Gracias a que este hecho se desarrolló en el paso de creación del

personaje, habrá provocado que se hayan granjeado tanto amigos como enemigos con el tiempo.

Uno de los ejes centrales de las historias es el antagonista de los protagonistas. Es por este motivo que tienes la posibilidad de aprovechar el enemigo que los jugadores han descrito durante la creación del personaje, como herramienta recurrente en sus partidas y como fuente de motivación para que estos personajes vayan en una dirección concreta que a ti te interesa.

1.3. El camino del Héroe

Puede ocurrir que en algunos momentos los jugadores se encuentren perdidos, que no sepan qué hacer o sencillamente no se pongan de acuerdo. Estos son buenos momentos para aprovechar la presencia del Héroe.

El Héroe es en todo momento un personaje vivo, y su presencia se tiene que notar. Aunque ningún jugador lo controla de forma activa la mayor parte del tiempo, es importante recordarles que él está siempre presente y que en verdad es el punto focal de la hipotética cámara que sigue la historia. Cuando los personajes discutan, el Héroe debe dar su opinión. Si en algún momento lo dejan de lado, este se puede sentir ofendido y esto puede repercutir en su amistad y afinidad. Recuerda que Orn tiene sus propios objetivos y sus necesidades.

Así pues, no dudes en usar el Héroe para poner paz entre los jugadores o para conducirlos hacia donde túquieres. Eso sí, no deberías abusar de ello. Después de todo, son los jugadores los verdaderos protagonistas y los que se lo tienen que pasar bien. Nunca deberías forzar nada que no quieran hacer realmente.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES Y LAS LOCALIZACIONES

Como Guía de Juego serás el encargado de interpretar a todos aquellos personajes que no están controlados por los jugadores y describir aquellos lugares por los que se mueven los personajes.

A lo largo de este libro, habrás podido descubrir la historia de Oretania y de los territorios que envuelven este reino. También habrás podido leer acerca de distintos personajes o lugares importantes que tienen cierta notoriedad y una historia propia.

Muchos personajes descritos tienen problemas o se encuentran en situaciones en las que ne-

cesitan ayuda de los jugadores. Por ejemplo, en el Ducado de Cona se explica que corren rumores sobre la aparición de un espíritu. Un Guía de Juego podría aprovechar esta idea para narrar una aventura: ¿se trata de un verdadero espíritu que necesita ayuda para encontrar el descanso eterno? ¿O quizás se trata de un grupo de ladrones que aprovechan estos rumores para asustar a la gente y hacer de las suyas?

Como puedes ver, estos personajes o los distintos lugares pueden ser una buena manera de crear tus propias aventuras.

Pero no solo puedes aprovechar los lugares y las localidades descritas en el libro, también es necesario que desarrolles de la forma adecuada los personajes que van apareciendo en las aventuras que viven en tus jugadores.

Imagina por ejemplo que todos los jugadores entran en una herrería. Si les describes la escena como una herrería normal en la que el propietario les pregunta qué quieren, los jugadores ni siquiera recordarán al herrero cinco minutos después de haber realizado su compra. En cambio, si les describes una herrería oscura y calurosa en el que un herrero de la especie de los toros, al que le falta un ojo y cuyo cuerpo se encuentra recubierto de cicatrices, se encuentra ejerciendo su profesión y, en el justo momento en el que entran los jugadores, esconde rápidamente la obra en la que estaba trabajando, seguramente ninguno de ellos se quedará indiferente. No es necesario que todos los personajes que aparezcan estén descritos de esta manera, pero sí que es importante que cuando quieras que los jugadores se acuerden de alguien, le des tanta personalidad como sea posible.

LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

Una de las características más divertidas en los juegos de rol es ver evolucionar y mejorar a los personajes. Para poderlo hacer, los jugadores deben ganar puntos de experiencia y en este juego la única manera de conseguirlo es a través de las claves.

Tal y como se ha explicado en diversas ocasiones, las claves se convierten en los objetivos de sus personajes y en los puntos fuertes de su personalidad. Es difícil que las claves de todos los jugadores se puedan desarrollar al mismo tiempo. Esto puede provocar que tan solo algunos de

los personajes tengan una oportunidad directa de ganar puntos de experiencia.

Es tu deber como Guía de Juego intentar equilibrar los puntos de experiencia de todos los personajes dándoles una oportunidad para interpretar sus claves. Esto no quiere decir que les tengas que regalar escenas para que ganen puntos de experiencia sin esfuerzo. Al contrario, simplemente debes darles las herramientas necesarias para que surja de ellos mismos la idea de poder jugar sus claves.

Algunos jugadores que se pasan de listos, querrán evolucionar rápidamente sus personajes. Por este motivo adquirirán muchas claves que les permitan ganar puntos de experiencia de muchas maneras distintas. Lo que puede parecer una buena idea en un principio, es un arma de doble filo. Si un jugador abusa de este sistema, ponlo entre la espada y la pared. Imaginad que uno de los jugadores ha comprado una clave que le obliga a rescatar una persona y otra que promueve conseguir tesoros rápidamente. ¿Qué pasaría si en un momento dado tuviese que elegir entre rescatar a la persona o conseguir un montón de dinero? A no ser que tenga una idea genial, una de las dos claves podría quedar cancelada.

No dudes pues en usar las claves como herramientas de control de los jugadores para que algunos personajes destaquen en momentos determinados o para evitar que algún jugador acapare toda la atención.

Os recordamos que en el capítulo dedicado a la creación de personaje aparece una tabla de referencia para el gasto de puntos de experiencia.

LAS CAMPAÑAS

Cuando gozáis de vuestras partidas en un juego de rol, no es necesario que cada una de ellas sea independiente y que los jugadores deban crear siempre personajes nuevos. Siempre existe la posibilidad de mantener los personajes y vivir aventuras que se desarrollan una detrás de la otra en el tiempo. Es lo que llamamos campañas.

Las campañas son grandes aventuras que describen las vivencias de un grupo de personajes y cómo se enfrentan durante estas a todo tipo de peligros y problemas.

Al contrario que las aventuras singulares, que pueden estar focalizadas en un tema concreto,

las campañas acostumbran a necesitar de un eje de ambientación: algo que una todas las partidas, por muy diferentes que sean, para que mantengan una cierta coherencia y sirva de enlace entre las distintas aventuras.

En este libro, con el ánimo de facilitar el trabajo al Guía de Juego, os hemos querido presentar una idea campaña. Como muchos habréis podido deducir se basa en el personaje de Raist de Lin, el Nigromante que domina el Principado de Ger.

Este personaje tiene todos los elementos adecuados para ser el foco principal de una campaña: tiene una historia detallada y un conjunto de motivaciones, tiene los instrumentos necesarios para llevar a cabo sus planes si nadie se lo impide y posee un conjunto de elementos secundarios, como es el caso de sus generales, que pueden servir para que la presencia del Nigromante sea constante sin la necesidad de que sea él en persona quien aparezca en todas partidas. Así pues, una aventura basada en que unos bandoleros ataqueen un pueblo aislado en el que casualmente se encuentran los personajes, se podría convertir fácilmente en un grupo de mercenarios del Nigromante que están buscando alguna cosa en concreto y que se hacen pasar por bandoleros para que no les descubran.

Pensad que el foco de atención de una campaña ha de ser siempre lo suficientemente importante

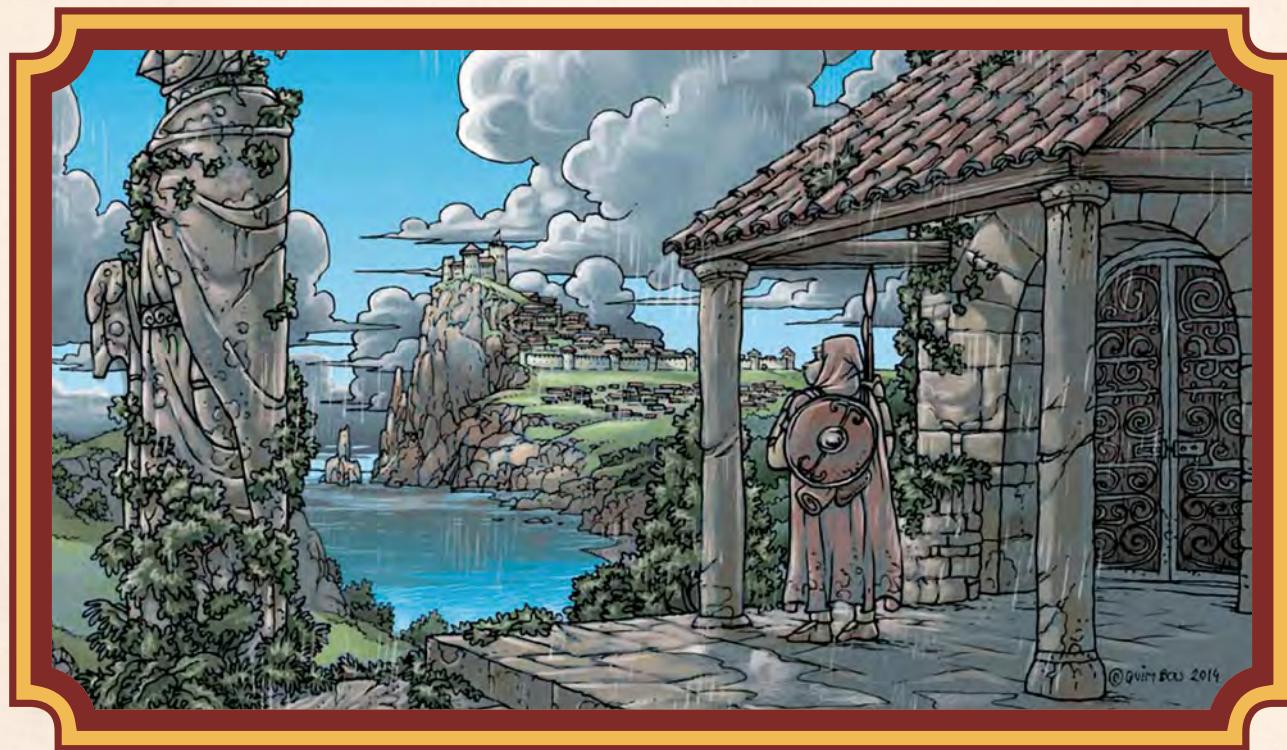
para que los jugadores lo tengan presente y para que incluso quieran dejar puntualmente de lado sus claves para centrarse en este foco.

No es necesario decir, que al tener Orn presente en la historia, las claves de este tendrán mucho peso en la misma. Por ello, el Guía de Juego debe sentirse libre de cambiarlas para que estas se ajusten a la campaña que tiene ideada. Eso sí, nunca la presencia de Orn debería acaparar la atención. Lo que siempre debe pretenderse es contar la historia de sus compañeros, es decir, los personajes jugadores.

LA REGLA DE ORO

A lo largo de todo el manual has podido leer cómo se crean los personajes, cómo se juega y cómo preparar las partidas. Pues bien, nada de esto tiene importancia si no os lo estáis pasando bien. Es en este momento cuando aparece la regla de oro: ninguna regla debe impedir que os lo paséis bien. Así que, si una regla no os gusta en un momento dado saltáosla por el bien de la aventura. No lo dudéis. Después de todo, esto se trata de un juego y de que os lo paséis bien entre todos.

E insistimos una vez más. Lo más importante en la partida deben ser siempre los jugadores y sus personajes. Son sus historias y deben disfrutarlas.





2. EL VALLE DE LOS LABRADORES. UNA AVENTURA INICIAL DE EJEMPLO

Hace algún tiempo, Nel de Elx, un lector de la obra de Quim Bou, escribió una pequeña historia en la que el lector podía elegir distintos caminos para resolver una hipotética aventura de Orn. Sin duda, se trata de un magnífico ejemplo que podemos aprovechar para demostrar que una historia como esta, en la que se pueden tomar decisiones, puede convertirse en una verdadera partida de rol.

La aventura presenta una situación problemática en una villa en la que se encuentran los jugadores por casualidad. Como es lógico, los personajes son libres de intervenir o no en el problema que se presenta, después de todo han venido a jugar a rol y vivir aventuras. Si no quieren participar en ellas, la partida habrá acabado sin tan siquiera haber empezado.

La situación no es demasiado complicada. Un grupo de bandidos dirigidos por Rino el rinoceonte, uno de los generales del Nigromante, se ha establecido cerca de la villa esperando órdenes de su amo. Mientras, para pasárselo bien y conseguir todo tipo de comida, bebida y dinero, se dedica a extorsionar a la gente del pueblo: o le dan todo lo que quiere o destruirá la villa por completo.

Aunque los vecinos de la villa han pedido ayuda las autoridades, poco van a lograr con ello. Nalciano, el pastor alemán que dirige a los soldados del fuerte de Serralba, el más cercano a la villa, se encuentra conchabado con los bandoleros a cambio de parte de los beneficios.

Se trata de una aventura bastante lineal y dirigida, pero precisamente por eso servirá para que tanto los jugadores como el Guía de Juego puedan poner en práctica las distintas mecánicas poco a poco.

2.1. Situación inicial

No es necesario que los jugadores se conozcan entre sí. Esta escena puede ser un buen momento para presentar a Orn y dejar que los jugadores se unan a este Héroe tan famoso. Con todo, si ya le conocen, las cosas serán aún más fáciles.

Los personajes han llegado a una taberna en la que se encuentra cerca del fuego de la chimenea, Orn, un perro pastor de aspecto imponente, pero con cara de buen tipo. A su lado, un joven gato, probablemente el hijo del tabernero, escucha atentamente como el perro narra una antigua aventura vivida en la zona.

Como Guía de Juego, puedes dejar un rato para que los personajes se conozcan entre ellos, se describan o incluso tengan la oportunidad de interesarse por Orn. El tabernero, un buey bastante fornido, no tendrá ningún problema en explicar al que se lo pregunte quién es Orn y la fama que le precede.

Sea como sea, en un momento dado, tanto Orn como los jugadores olerán a quemado no muy lejos del lugar en el que se encuentran.

Es posible que los jugadores no quieran ayudar, en este caso quizás puedas usar al tabernero para que empiece a preocuparse por si se trata de un incendio y este acabe propagándose a la taberna si no se detiene rápidamente.

2.2. El incendio

Nada más salir de la taberna, los personajes podrán ver que la casa que se levanta junto al establo de insectos se encuentra en llamas. Fuera, una mujer totalmente asustada grita de rodillas en el suelo, «¡¡Liiiiira!!!! ¡¡Lira está dentro!!».

Esta es una buena forma de mostrar los conflictos extendidos. En este momento, se encuentran delante de un problema que tiene bastante importancia y que podría solucionarse de diversas maneras.

Es el momento oportuno para que los jugadores decidan qué quieren hacer y marquen el interés del conflicto. Algunos jugadores pueden optar por intentar rescatar a Lira. En cambio, otros pueden optar por intentar apagar el incendio. Sea como sea es importante que los jugadores aprendan que si trabajan en equipo las cosas serán mucho más fáciles. En caso de que los juga-

dores no caigan en ello, Orn les propondrá unir fuerzas para resolver el problema.

Todos los personajes que quieran ayudar a resolver el problema del incendio ganarán automáticamente un Punto de afinidad con Orn. Si alguien además propone trabajar en equipo, ganará dos Puntos de afinidad adicionales.

En este caso existen dos obstáculos evidentes: apagar el incendio y salvar a Lira. Como es lógico, si intentan llevar a cabo ambas tareas, tan solo conseguirán dividir esfuerzos. Por lo tanto, si no trabajan para conseguir un mismo objetivo, el coste en tiempo y esfuerzo será mucho más elevado. Sería bueno que trabajaran en equipo.

Trata esta escena como extendida.

El incendio se puede tratar como un efecto de «Casa en llamas (V) 4». Cada vez que realicen alguna acción encaminada a apagar el incendio, irán restando niveles del efecto. En caso de que este llegue a cero, quedará apagado.

Por otro lado, el incendio es un peligro que actúa por sí mismo con una habilidad que denominaremos **Quemar (V)** a grado 1. Cada turno el incendio se puede expandir, ganando dos dados de bonificación para su siguiente tirada, o puede decidir quemar provocando daño a alguno de los personajes que se encuentran dentro de la casa, incluida Lira.

Por otro lado, Lira, una joven coneja, se encuentra aterrada en su habitación del piso de arriba. Para poder sacarla, primero deberán calmarla y después deberán superar el incendio. En este caso los jugadores deberán eliminar primero un efecto de Terror (R) 2 que tiene Lira y posteriormente superar los distintos obstáculos para salir de la casa sanos y salvos: cinco niveles de daño serán suficientes para superar el obstáculo «Atrapada en el incendio (I) 5».

Si los jugadores piensan un poco se darán cuenta de que apagando el incendio, salvarán inmediatamente a Lira. Unidos pueden hacerlo rápidamente.

Sea como sea, con la ayuda de los jugadores o sin ella, el incendio acabará siendo apagado con la ayuda de los habitantes de la pequeña villa.

En caso de haber conseguido salvar la vida, Orn les dará las gracias por su ayuda y se presentará a la vez que les ofrece pagarles una ronda en la taberna por su colaboración en caso de que le hayan prestado ayuda.

2.3. Problemas en la villa

Después del incendio, diversos aldeanos acudirán a la taberna para intentar ahogar las penas. Muchos de ellos parecen carentes de fuerza y tienen los ánimos por los suelos. Delante de una cerveza, muchos de ellos hablan casi susurrando que no saben cuánto tiempo más podrán aguantar esta situación.

Nuevamente, los jugadores pueden mostrar su buen hacer interesándose por la situación. En caso contrario, Orn, que tiene un gran corazón y se preocupa siempre por los otros será quien pregunte qué sucede y si saben cómo se ha iniciado el fuego en la casa.

Los aldeanos les explicarán con todo detalle la penuria que están viviendo desde hace semanas.

Un grupo de bandoleros se ha establecido cerca de la villa, seguramente en las montañas, y les están extorsionando para conseguir los pocos bienes de que disponen en el pueblo. Al principio, pagaron lo que se les pedía, pero a día de hoy ya no pueden aguantar más la situación. Al negarse a cumplir las exigencias de los bandoleros, estos han optado por quemar una de las casas del pueblo.

Lógicamente Orn será el primero en ofrecerse para intentar arreglar el problema. Con todo, sabe que él no será capaz de enfrentarse a los bandidos en solitario y pide ayuda a todos los que le quieran acompañar. Esperemos que sean los jugadores quienes quieran hacerlo.

Sea como sea, es el momento de que los jugadores tomen la iniciativa. Orn les preguntará directamente si tienen alguna idea sobre qué pueden hacer, aunque lo más lógico es internarse en la montaña para descubrir dónde se encuentra el campamento de los bandidos. También podría intentar llegar al fuerte de Serralba para pedir información sobre sus investigaciones.

2.4. El fuerte de Serralba

El fuerte de Serralba es una pequeña guarnición que no se encuentra demasiado lejos de la aldea, cerca de uno de los caminos principales que cruzan la zona. En él, se encuentra una decena de soldados más bien torpes bajo la dirección de un pastor alemán de nombre Nalciano.

El cabecilla del fuerte, tal y como se ha explicado al principio, se ha confabulado con los

bandoleros para llevarse parte del botín. Por eso, nunca ha hecho demasiado para intentar resolver el problema de la villa.

Nalciano no tendrá ningún problema en recibirlos. Es más, se mostrará muy comunicativo con los personajes e intentará saber cuáles son sus planes y cómo piensan llevarlos a cabo. De esta manera podrá avisar a los bandoleros para que estén preparados para enfrentarse a Orn y a sus compañeros.

Los jugadores más suspicaces podrían realizar pruebas de habilidad para ver si oculta alguna cosa. Aunque no podrán saber con seguridad de qué se trata, sí podrán darse cuenta de que intenta ser bastante poco explícito en las explicaciones que da. Además se muestra demasiado interesado en los planes de los jugadores.

Por otro lado, si los jugadores piden ayuda a Nalciano y consiguen convencerlo, será el propio pastor alemán el que se ofrecerá acompañarles planeando traicionarlos en el momento adecuado.

2.5. Peligros en la montaña

La montaña que se alza al lado de la aldea es bastante tranquila, pero con todo, no está desprovista de peligros.

Esta escena de la partida es un buen momento para que los jugadores puedan desarrollar sus habilidades ya sea para adentrarse en la montaña, encontrar un rastro de los bandoleros o para superar algún obstáculo de tipo físico como podría ser un río. No dudes en realizar pruebas de habilidad simples para que se acostumbren a los problemas con los que se pueden encontrar. Además, en caso de que no se les ocurra, puedes sugerirles realizar algunos preparativos para enfrentarse a este tipo de obstáculos. De esta manera, los jugadores tendrán la oportunidad de aprender a usar los efectos y tenerlos en cuenta a la hora de superar obstáculos.

Como es lógico, también será un buen momento para aprender a trabajar en equipo combinando distintas habilidades para enlazarlas y conseguir bonificaciones.

Nalciano:

Aguantar (V) 1, Luchar con Espada (V) 3, Camuflaje (I) 2, Convencer (I) 2, Descubrir la verdad (I) 2, Intimidar (I) 3. Pilas: (V) 3, (I) 5, (R) 3.

2.6. Un encuentro peligroso

Cuando los jugadores lleven ya un rato caminando por las montañas, los personajes se encontrarán con un grupo de escarabajos salvajes. Estos insectos son violentos por naturaleza y atacarán a los personajes si les descubren. Con todo, los personajes pueden pensar en intentar calmarlos usando la habilidad de Tratar con insectos (I).

Lo que no se esperan, es que pocos momentos después que ellos lleguen, una flecha caerá en el claro en el que se encuentran los escarabajos. Se trata de algunos bandidos que están intentando cazar a los escarabajos para tener carne con la que alimentarse.

Los jugadores deberán pensar bien lo que hacen. Si salen al claro, los escarabajos les podrían atacar. Por el contrario, si se quedan quietos, podrían llegar a perder el rastro de los bandidos.

En caso de que los personajes se mantengan al margen, los escarabajos acabarán huyendo. Al cabo de unos momentos, los bandidos llegarán al claro. Se trata de dos zorros y un conejo que se mofarán del que lleva el arco por su mala puntería.

Si los personajes continúan escondidos, los bandoleros abandonarán la caza y volverán a su cueva, momento que los jugadores pueden aprovechar para seguirles. Para hacerlo, deberá realizarse un conflicto extendido contra los bandidos que usarán su sigilo para escabullirse sin ser vistos. En este caso, al no tratarse de un efecto sino de personajes activos, deberán causarles siete niveles de heridas, como es el caso de cualquier ser vivo, relacionadas con habilidades de sigilo o similares para derrotarlos y descubrir su escondrijo.

Se trata de un buen momento para probar conflictos extendidos con la presencia de enemigos activos.

Si por contra, los personajes deciden atacar a los escarabajos, los bandidos se retirarán cautelosamente hacia la cueva borrando su rastro.

Por último, si atacan a los bandidos y los hacen prisioneros, tendrán la oportunidad de interrogarlos y obtener información.

Escarabajos:

Los escarabajos actuarán como un único conjunto que utilizará sus pinzas para atacar o si se ven en peligro, su atletismo para salir corriendo.

Vigor: 5, **Instinto:** 3, **Razón:** 1. Pinzas (V) 2, Atletismo (V) 3, Aguantar (V) 2, Reaccionar (I) 1, Resistir (R) 0.

Bandoleros:

Se trata de tres bandoleros bastante torpes. Para acabar con ellos, se deberá dejarles fuera de combate a todos. La habilidad de Jugar sucio (I), les permite conseguir bonificadores usando cualquier maniobra de combate poco noble como lanzar tierra a los ojos o hacer tropezar a los personajes.

* **Zorros:** **Vigor:** 3, **Instinto:** 3, **Razón:** 2. Lucha con espada (V) 1, Sigilo (I) 1, Jugar sucio (I) 2, Aguantar (V) 2, Reaccionar (I) 1, Resistir (R) 0.

* **Conejo:** **Vigor:** 3, **Instinto:** 2, **Razón:** 3. Apuntar (V) 2, Sigilo (I) 1, Jugar sucio (I) 1, Aguantar (V) 2, Reaccionar (I) 1, Resistir (R) 0.

2.7. Alrededores de la cueva

Una vez llegados a la entrada de la cueva de los bandoleros, los jugadores tendrán la oportunidad de llevar a cabo distintas estrategias.

Por un lado, podrían decidir bloquear la entrada de la cueva para atrapar a los bandoleros dentro. Con todo, nadie les asegura que todos los bandidos estén dentro. Y de poco servirá, si después de hacerlo, Nalciano, el cabecilla traidor del fuerte de Serralba, les libera más tarde. A pesar de ello, pueden intentar acercar rocas a la entrada para obstaculizarlos durante algún tiempo, superando un conflicto extendido contra la libertad de los bandidos: Alerta (I) 2.

Por otro lado, si Nalciano no les acompaña, quizás quieran ir al fuerte para conseguir ayuda por si hay demasiados bandidos. En este caso, el pastor alemán enviará a uno de sus guardias de confianza para avisar a los bandidos para que tengan tiempo de prepararse para enfrentarse los personajes.

En caso de que Nalciano no les acompañe, si esperan un rato vigilando, verán como un encapuchado se dirige a la cueva. Aunque no lo sepan, se trata del cabecilla del fuerte, que ha venido avisar a los bandidos de la presencia de Orn en los alrededores y un grupo de aventureros que parece que están metiendo las narices donde no deben. Nalciano se entrevistará en la entrada de la cueva con Rino, el secuaz del Nigromante, en solitario. Puede ser un buen momento para acabar con ambos personajes, aunque podría ser un combate muy duro ya que los dos son grandes guerreros.



Con todo, si lo consiguen, habrán acabado con el problema de la banda, ya que sin el líder, el grupo de bandidos se disolverá en poco tiempo.

Si deciden no hacer nada, Nalciano volverá al fuerte. Los personajes son libres de seguirlo para intentar descubrir su identidad y actuar en consecuencia forzando a que algunos guardias leales se hagan con el control del fuerte y les ayuden acabar con los bandidos.

Por último, cómo no, pueden entrar en la cueva para intentar descubrir más cosas sobre los bandidos.

2.8. En la cueva

La cueva, pese a parecer pequeña desde fuera, es bastante profunda por dentro. Se trata de una antigua mina de los subterráneos abandonada hace bastante tiempo. En su interior, los bandidos encontraron distintas dependencias en las que se alojaban sus antiguos habitantes y por ello han podido establecerse de una manera bastante cómoda.

La cueva consta de distintos túneles que llevan a pequeñas dependencias y un gran túnel que lleva a la antigua estación minera. Cuando los personajes entren podrán ver que desde la entrada parten distintos túneles. Uno de ellos, el de la mina,

destaca por tener en él un raíl preparado para las vagones. El resto de túneles llevan al almacén, a la cocina y a los dormitorios de la antigua mina.

La mina en sí, no tiene un camino complicado, pero si no se dispone de una fuente de luz será difícil guiarse en su interior. Por contra, si lo utilizan podrían alertar a los bandidos de su presencia.

En total, dentro de la mina hay una veintena de bandidos distribuidos por las diferentes salas. Por tanto, debería ser bastante complicado para los jugadores acabar con todos ellos de buenas a primeras. Las posesiones que han sido robadas a los aldeanos se encuentran en uno de los almacenes, así que podría estar bastante bien también recuperarlas o, según para quien, apoderarse de ellas.

Para moverse por la cueva, pues, deberán superar un conflicto extendido. Los personajes deberán decidir qué quieren hacer, si intentar ser sigilosos y esquivar a los bandidos para llegar hasta su cabecera, o bien acabar con ellos en pequeños grupos, o simplemente explorar con el fin de descubrir más cosas sobre ellos. En caso de llevar una fuente de luz y no ocultar su resplandor, los jugadores tendrán un dado de penalización en sus tiradas de sigilo.

Los bandidos, que dentro de lo que cabe están bastante distraídos, realizarán tiradas de Alerta (I) 1 para descubrir la presencia de los intrusos. Si los jugadores acumulan siete niveles de daño en sigilo, llegarán a una de las salas sin ser descubiertos. Por el contrario, si en algún momento alguno de ellos llega a siete niveles de heridas causadas por la Alerta (I) de los guardias, serán descubiertos por los bandidos que harán sonar un cuerno para alarmar al resto de bandidos, con lo que acudirán todos los grupos y les atacarán al unísono.

En total existen cuatro salas: el dormitorio, el almacén, el comedor y la sala de reuniones. En la sala de reuniones se encuentra Rino y un par de ayudantes de confianza. En el resto de salas se encuentran distribuidos los distintos bandidos de distintas especies y apariencias.

Los bandidos dispersados actuarán como un único peligro en cada una de las salas con las siguientes características.

Bandidos:

Vigor: 3, **Instinto:** 3, **Razón:** 2. Luchar con espada (V) 2, Sigilo (I) 1, Jugar Sucio (I) 2, Alerta (I) 1, Aguantar (V) 2, Reaccionar (I) 1, Resistir (R) 0.

Como es lógico, si los jugadores intentan acabar con todos ellos, tienen muchas posibilidades de acabar bastante mal. Aunque no son muy fuertes, su número es grande.

Un buen plan sería que los jugadores ideasen la manera de aislarlos o incluso pedir ayuda a la gente del pueblo para resolver la situación.

Sea como sea, los jugadores podrían tener suerte y llegar hasta donde se encuentra Rino, fuente de confianza de los bandoleros y su líder a pesar de no destacar por su inteligencia. Rino es un enemigo temible, pues es un Berserker al igual que Orn. Podrás encontrar sus estadísticas en la sección dedicada al Nigromante. Para los dos guardias que lo acompañan puedes usar las estadísticas de los bandidos que han aparecido anteriormente.

Si derrotan a Rino, los bandoleros huirán asustados y no volverán al pueblo. Por contra, si son derrotados, les encerraran en uno de los almacenes a la espera de que el Nigromante les diga qué hacer con ellos.

2.9. Resolución

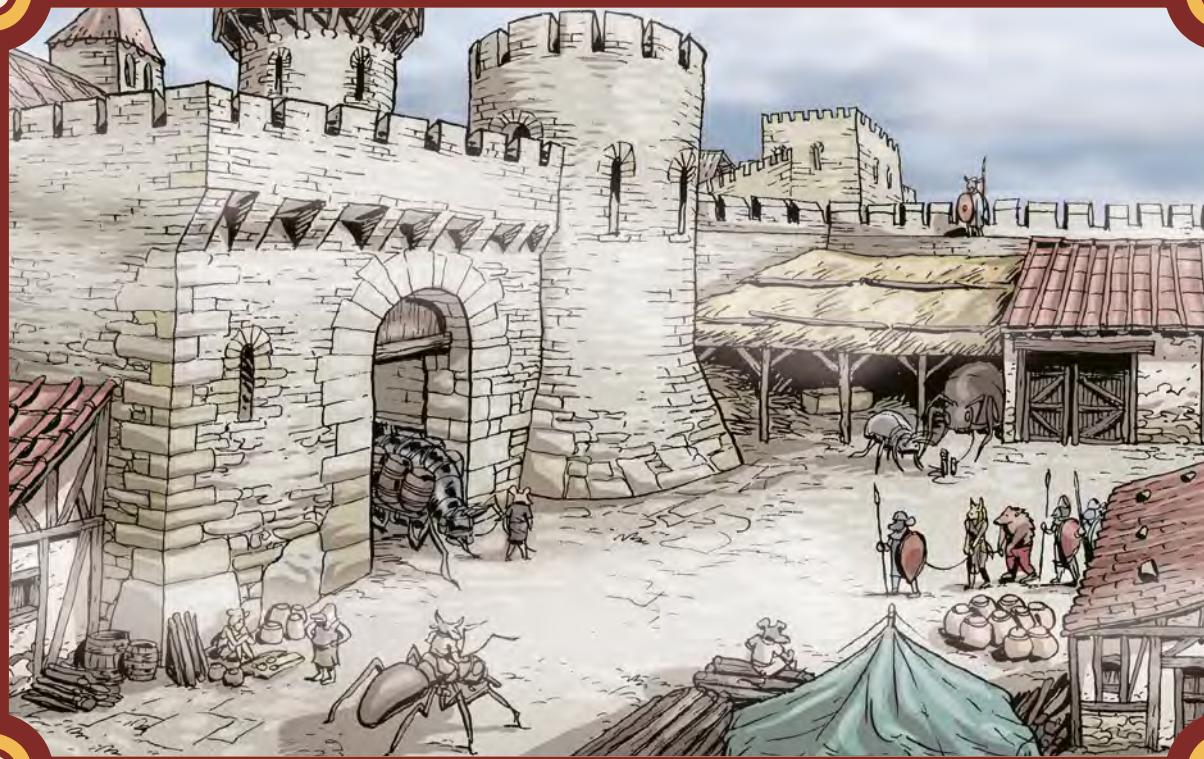
Si los jugadores han conseguido acabar con Rino o detener a los bandidos de alguna otra manera, la

gente del pueblo se lo agradecerá y les ayudarán a recuperarse de cualquier tipo de herida que tengan. Por otro lado, Orn les pedirá que le acompañen en su viaje y cada uno de los jugadores ganará cinco Puntos de afinidad.

En el caso de que hayan sido capturados, los bandidos desaparecerán pocos días después cuando el Nigromante requiera su presencia, abandonándolos a su suerte. Horas después, un aldeano les descubrirá y les liberará. Aunque no haya sido la mejor manera de solucionar el problema, Orn les agradecerá su ayuda y todos los jugadores obtendrán dos Puntos de afinidad.

Por otro lado, si dejan en manos de Nalciano, el capitán corrupto, tratar con los bandidos, la guardia será incapaz de encontrarlos y pocos días después volverán a atacar el pueblo para hacerles pagar su intromisión. Con todo, los jugadores ganarán también dos Puntos de afinidad con el Héroe por su colaboración.

Recuerda que los puntos de experiencia se otorgan a medida que los jugadores van llevando a cabo acciones relacionadas con sus claves. Así que, si es de las primeras partidas que juegan, ayúdale a tenerlo presente. Más adelante serán ellos quienes deban reclamar esta experiencia.



3. LA CAMPESINA PROMETIDA. UNA AVENTURA DE ENLACE.

«La campesina prometida» es un módulo que puede situarse prácticamente en cualquier punto de la geografía de Oretania y que puede servir para convertir lo que podría haber sido un simple viaje entre dos puntos en toda una aventura.

En esta historia, los jugadores podrán compartir las desventuras de la pobre campesina Clotilde, una cierva de gran belleza, que está a punto de contraer matrimonio con uno de los nobles de la zona: el malvado barón Romualdo, un toro de muy mal carácter.

El barón, que llevaba tiempo observando a la bella Clotilde, le propuso matrimonio. Siendo ella hija de campesinos, no debería volver a trabajar la tierra y podría vivir con lujos que nunca antes había tenido. Lo que el barón no sabe es que Clotilde está secretamente enamorada de Alonso, un zorro forajido que habita en los bosques cercanos desde que Romualdo lo acusó, injustamente, de cazar sin permiso en sus tierras y quiso acabar con su vida por ello. Alonso ha reunido a varios animales descontentos con el barón formando un grupo de bandidos que se dedican al pillaje en las propiedades del gobernador de la zona.

Clotilde, por supuesto, se negó y el barón, indignado ante tal afrenta, amenazó a los padres de esta: o accedían a que su hija se casara con él, o impondría tal cantidad de impuestos a las tierras que les había cedido que se verían obligados a convertirse en siervos de gleba o, peor aún, en esclavos. Ante tal amenaza, Clotilde se ha visto obligada a acceder a casarse con el barón. Lo que no sabe es que, cuando un Héroe de la talla de Orn anda cerca, la suerte no siempre está echada.

La aventura se sitúa en el momento en el que el barón ha enviado a sus soldados a recoger a Clotilde para llevarla a su castillo, lugar en el que va a realizarse la boda. Lo que ni Clotilde ni el barón Romualdo

saben es que el forajido Alonso se ha enterado de la noticia y planea asaltar el transporte de los soldados para rescatar a su amada y huir con ella a los bosques de la baronía.

La partida se describe como un conjunto de escenas simples. Se intentan evitar descripciones profundas para permitir que la aventura pueda desarrollarse prácticamente en cualquier escenario. Se aconseja al Guía de Juego que ponga de su parte para completar las escenas y hacerlas tan épicas como sea posible. En concreto, la escena final de la boda, en caso de producirse, debería ser narrada como si se tratase de una película de acción clásica: caos, acrobacias, y todo tipo de acciones heroicas que permitan que los personajes luzcan sus habilidades.



3.1. Un carroaje en el camino

Los personajes, acompañados por el Héroe, se encuentran en mitad de un viaje que les llevará a su próximo destino. Un poco más allá, en el camino, podrán escuchar un par de voces discutiendo con un tono cada vez más alto.

Al avanzar por el camino, podrán descubrir un carroaje tirado por dos hormigas que parece haberse quedado encallado en un socavón que se ha abierto bajo una de sus ruedas. Un conejo y un jabalí, ataviados como soldados de la baronía, discuten sobre la mejor manera de rescatar el carroaje. A pesar de empujar con todas sus fuerzas parecen no poder salvar la situación y, las hormigas, por su parte, no están demasiado dispuestas a colaborar.

Los soldados, al ver llegar al grupo de viajeros, les pedirán ayuda para intentar salir del problema en el que se encuentran. Es precisamente en ese momento que, al escuchar a los guardias hablar con otras personas, Clotilde, ataviada con su vestido de novia, se asomará por la ventana del carroaje para ver a los recién llegados. Al comprobar que no se trata de su amado Alonso, la novia volverá a introducirse dentro del carroaje con cara triste.

En el caso de que se trate de jugadores novatos, este incidente puede servir para experimentar con los conflictos extendidos. Se requiere, como es habitual, siete niveles de éxito para superar la situación. Estos niveles de éxito se pueden ir consiguiendo poco a poco a medida que los personajes colaboren entre ellos. Unos podrían intentar empujar el carro, otros animar a las hormigas para que pongan de su parte, quizás a otro se le ocurrirá ir rellenando el agujero... Cualquier colaboración irá sumando grados de éxito que permitirán que el carro finalmente pueda salir del agujero.

Si los personajes optan por ignorar el carro, podría ser el fin de la partida. A malas, el Guía de Juego podría preparar un encuentro con Alonso y sus compañeros en el que este les pida ayuda para rescatar a su amada. Lógicamente Orn no se tomará a bien que ignoren a gente que necesita ayuda y eso les podría hacer perder Puntos de afinidad.

Si por contra los personajes deciden ayudar, recibirán un Punto de afinidad con Orn por haber ayudado a los guardias y, por su parte, estos les ofrecerán que les sigan hasta el castillo del barón ya que seguro que este les recompensará por su ayuda.

Los jugadores podrían sospechar del agujero, después de todo es de gran profundidad y es raro que el carroaje no lo haya esquivado siendo del tamaño que es. Algún tipo de uso de una habilidad adecuada les permitiría saber alguno de los siguientes detalles: que se trata de algo provocado de forma artificial, que había sido cubierto de tal manera que no se notara en el camino y que sin duda intentaba provocar que un carroaje que pasara por la zona rompiera una de sus ruedas. El agujero es, después de todo, una trampa preparada por Alonso para intentar que el carroaje no llegue a su destino y tener tiempo para preparar el rescate de Clotilde.

3.2. Avanzando en el camino

Los guardias se mostrarán bastante habladores: después de todo saben que durante la boda se van a servir todo tipo de viandas y de bebida y que, tarde o temprano, algo les tocará a ellos.

Juan y Rompenuces, que así se llaman los guardias, no dudarán en hablarles de su barón. Enaltecerán a Romualdo como un barón de gran poder en la zona y que trata con mano firme a todos aquellos que no cumplen la ley. No olvidarán tampoco sus grandes hazañas luchando contra forajidos y contra los enemigos de la baronía: según los soldados, las tierras de los alrededores tienen gran envidia al barón por su buen hacer y por la prosperidad de sus tierras.

Lógicamente no dejarán pasar la oportunidad de hacerles saber acerca de la boda que se ha planeado para el día siguiente y a la que se dirigen en este preciso momento acompañando a la novia, Clotilde.

Si preguntan acerca de la novia, les harán saber que el barón se quedó prendado de su belleza desde el primer momento. Nuevamente aprovecharán la ocasión para hablar grandezas del mismo: siendo ella de origen humilde, es obvio que el barón está por encima de las clases sociales y que se ha dejado llevar por el amor verdadero. Tan solo una persona de gran humildad podría tomar semejante decisión.

Si intentan hablar con la novia, esta permanecerá callada y con la cabeza gacha. Si consiguen fijarse bien o se dan cuenta de pequeños detalles, podrán comprobar que sus ojos se encuentran húmedos y que en su mano aprieta fuertemente un pañuelo de color verde que parece no hacer juego con el resto del vestido, que es totalmente blanco.



3.3. La emboscada

Gracias a la trampa preparada anteriormente, Alonso ha podido reunir al grupo de bandidos que le acompaña y preparar una emboscada en un segmento del camino rodeado de árboles. La idea de Alonso es hacer caer uno de los árboles y, mientras sus compañeros disparan flechas para mantener ocupados a los guardias, acercarse al carro para rescatar a Clotilde.

La emboscada se ha preparado en una zona colindante a uno de los bosques más espesos de la zona, en el que habita y se oculta la banda de Alonso. Así pues, si los personajes pretenden estar ojo avizor y descubrir la emboscada preparada, deberán superar un efecto de Emboscada (I) 4.

En caso de no descubrir la emboscada, la escena se iniciará con la caída del árbol delante de las hormigas que se encabritarán e intentarán soltarse del carro.

Los bandidos, situados en las copas de los árboles que colindan con el camino, no tienen in-

tención de dañar físicamente a los soldados ni a sus acompañantes y por ello dispararán con su habilidad de Intimidar (I) 2, en lugar de usar su habilidad de Apuntar (V) 3.

Debe tratarse a los bandidos como un conflicto extendido a superar en conjunto. Si en algún momento los bandidos son derrotados, estos huirán pasando de árbol en árbol y escondiéndose en el interior del bosque.

Por su parte, Alonso iniciará a su vez el conjunto de acciones necesarias para rescatar a Clotilde de la forma más sigilosa posible. Por ello recurrirá a su habilidad de Sigilo (I) 4. Si en cualquier momento consigue reunir siete niveles de daño mediante sus tiradas, conseguirá llevarse a su amada al bosque. Una vez seguros, el resto de bandidos se retirarán al escuchar la señal de su jefe.

Los jugadores pueden intentar defender a Clotilde. En ese caso deberán enfrentarse a las tiradas de Sigilo de Alonso entorpeciendo así su cometido.

Los guardias, por su parte, son algo patanes e intentarán en un primer momento subir a al-

guno de los árboles mediante su Atletismo (V) 1 y poder atacar con su habilidad de Luchar con espada (V) 2. Y posteriormente, cuando hayan recibido los primeros flechazos, ocultarse tras el carro a la carrera.

Las hormigas, por su parte, usarán su habilidad de Trabajos de fuerza (V) 2 para romper las Bridas (V) 4 y soltarse del carro para huir a la carrera.

En caso de que los jugadores impidan el rescate de Clotilde sin que las hormigas consigan huir, podrán continuar su viaje hasta el castillo sin nuevos incidentes.

Por otra parte, si impiden el rescate pero las hormigas han huido, deberán seguir a pie. En ese caso deberán pasar la noche al raso. Durante la misma, recibirán un nuevo ataque por parte de Alonso y sus bandidos, que pretenderán un nuevo rescate de forma desesperada y en este caso sí usarán sus arcos para dañar a los personajes. Si, aun así, consiguen impedir que Clotilde se reúna con Alonso, a la mañana siguiente encontrarán un grupo de guardias enviado por el barón para investigar el retraso de su prometida.

En caso de que Alonso consiga rescatar a su amada, se retirará junto con sus compañeros a su refugio en mitad del bosque.

3.4. Rescate en el bosque

Si Alonso se ha retirado con Clotilde a su refugio, los guardias entrarán en pánico al descubrir que la novia ha desaparecido. Teniendo por su vida, rogarán a los personajes que les ayuden a recuperar a su pasajera.

A pesar de la gran habilidad de Alonso para moverse sigilosamente por el bosque, Clotilde habrá dejado un Rastro muy fácil de rastrear (R) 2 a su paso que podrá seguirse mediante una prueba simple si los jugadores usan las habilidades adecuadas.

El Guía de Juego puede sentirse libre de añadir algún encuentro con alguna criatura salvaje del bosque, en caso contrario los personajes podrán localizar sin problema el refugio de Alonso y su grupo de bandidos situado en las copas de algunos de los árboles más altos del bosque.

El refugio está formado por un total de cuatro cabañas situadas en lo alto de alguno de los árboles más viejos del bosque que se comunican con puentes de madera. Para subir a ellos deberá esca-

larse por el tronco; lo cual es bastante complicado, o usar las distintas lianas para intentar pasar de árbol a árbol hasta poder llegar a las cabañas.

Los bandidos, por supuesto, tienen un sistema mucho más eficaz ya que cuentan con escaleras de cuerda que dejan caer o recogen para que nadie más que ellos puedan acceder a su refugio.

En el campamento viven un total de ocho bandidos, aparte de Alonso. Están situados de cuatro en cuatro en dos de las cabañas. La tercera cabaña, la más grande, sirve como almacén y, por último, la cuarta cabaña sirve como zona de reuniones y dormitorio de Alonso.

Esta escena puede dirigirse de varias maneras: en primer lugar, puede resolverse como si se tratase de un conflicto extendido. En caso de que el Guía de Juego prefiera alargar el rescate, puede ir describiendo los distintos problemas con los que se van encontrando los personajes a medida que se adentran en el refugio de los bandidos y resolver cada situación por separado.

Sea como sea, si llaman la atención de los bandidos, estos atacarán dispuestos a acabar con los intrusos.

Por otro lado, Alonso no está dispuesto a que Clotilde reciba ningún tipo de daño, por lo que si ve en cualquier momento que esta corre peligro, preferirá entregarla y huir para intentar un último rescate durante la boda.

Alonso tiene preparado un sistema para escapar rápidamente dejándose caer con una cuerda por una de las ventanas de su cabaña, por ello si en cualquier momento cae derrotado, usará este sistema para huir y regresar durante la boda.

Clotilde, por su parte, si tiene la oportunidad intentará convencer a los personajes de que ella está allí por propia voluntad, que Alonso es su verdadero amor y que el barón Romualdo chantajeó a sus padres para que le ofrecieran en matrimonio, so pena de convertirse en esclavos.

En el caso de que los personajes insistan en devolver a Clotilde, durante el camino al castillo del Barón, esta les intentará convencer de que no han actuado bien y que ella no desea casarse con el barón. Pese a todo, sabe que si no lo hace sus padres sufrirán por su desobediencia y por ello aceptará su destino.

Si por contra, los personajes son convencidos de que el amor entre Alonso y Clotilde es verdadero, el bandido les ofrecerá su ayuda en un plan

para acabar de una vez y por todas con la tiranía del Barón Romualdo. Su plan consiste en disfrazarse de novia con un velo que oculte su rostro y desplazarse al castillo para acudir a la boda. Si consigue hacerse pasar por Clotilde tendrá alcance al barón y podrá enfrentarse a él cuerpo a cuerpo durante la ceremonia.

3.5. La boda

Los personajes pueden llegar a esta escena de varias maneras posibles.

En primer lugar, si han llevado a Clotilde al castillo del Barón, este les recibirá y les invitará a quedarse a la celebración y les prometerá una recompensa adecuada a sus servicios una vez acabe la ceremonia.

Si este es el caso, durante los espousales, si es que los jugadores no intervienen antes de alguna manera, Alonso realizará una última incursión al castillo, poniendo en peligro su vida sin importarle las consecuencias, para rescatar a Clotilde antes de que se celebre la boda. Si en algún momento, el barón o sus soldados están a punto de acabar con el zorro, la novia se interpondrá sacrificando su propia vida en un acto heroico.

La lucha será caótica. Los invitados correrán ante la incursión de los bandidos y tan solo quedarán algunos soldados del Barón para defender a su señor.

En segundo lugar, si los personajes han optado por ayudar a Alfonso, este se descubrirá en el momento álgido de la ceremonia e iniciará una lucha a muerte contra el toro que gobierna la baronía.

Sea como sea, los personajes deberán decidir el bando en el que quieren combatir.

Si ayudan al barón y este vence, la ceremonia se llevará a cabo, en caso de que Clotilde siga con vida, y los personajes recibirán una generosa recompensa por parte de Romualdo. La afinidad con Orn subirá dos puntos si han ayudado al barón: aunque les pese, el gobernador es quien marca la ley y su deber es seguirla.

En el caso de que ayuden a Alfonso, los bandidos les ofrecerán su amistad y les asegurarán paso franco cada vez que crucen esas tierras. Por contra, se habrán ganado un enemigo en la figura del barón, que, como todo buen villano, conseguirá sobrevivir y escapar de alguna manera, y ganarán un total de cuatro puntos de afinidad con el Héroe.

3.6. Estadísticas generales

Tan solo especificamos algunas características generales, las más destacadas, de los personajes que aparecen en la aventura. Aconsejamos que el Guía de Juego acabe de completarlas en caso necesario.

Soldados del Barón:

Atletismo (V) 1, Luchar con espada (V) 2.

Bandidos de Alonso:

Intimidar (I) 2, Sigilo (I) 2, Apuntar (V) 3.

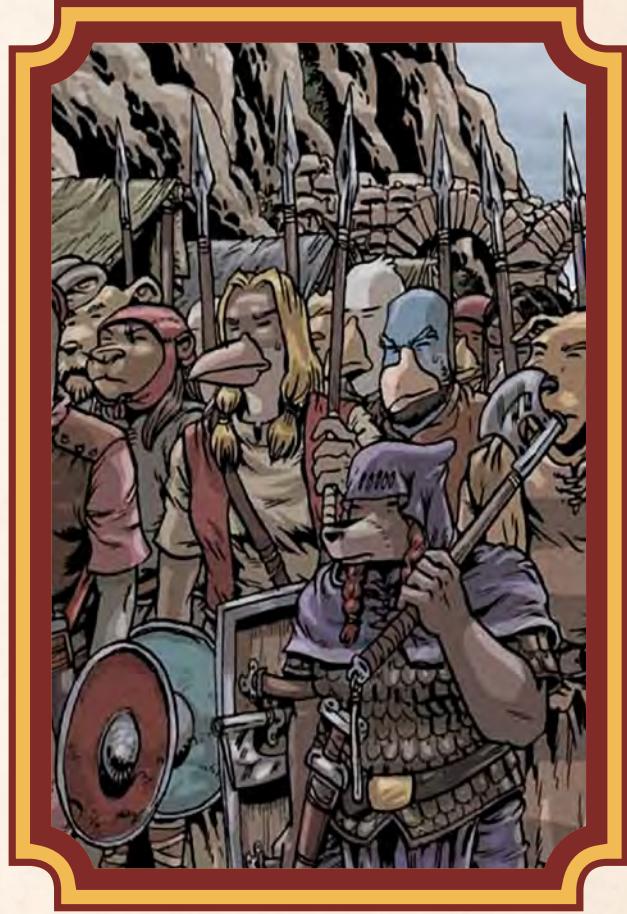
Alonso:

Sigilo (I) 4, Luchar con espada (V) 3, Apuntar (V) 3, **Secretos:** desarmar, paso ligero. **Pilas:** (V) 5, (I) 5, (R) 3.

El barón Romualdo:

Luchar con espada (V) 4, Pelea (V) 4, Alerta (I) 3, Cortesía (I) 3, Intimidar (I) 4, **Secretos:** Arma corporal, Golpe poderoso. **Pilas:** (V) 8, (I) 5, (R) 3.

Efectos preparados: Armadura (V) 4, Espada de buena calidad (V) 2.



4. NEGOCIOS TURBIOS. UNA AVENTURA DE LUIS PERAL

«Negocios Turbios» es un módulo que puede situarse en cualquier localidad de Oretania y que enfrenta a los personajes a una siniestra trama criminal que les obligará a actuar cuando asisten a la persecución de una joven perrita de aspecto oriental por parte de unos matones.

Hachiko, una perra shiba inu proveniente de las desconocidas tierras del este, se encuentra en un grave apuro. Ella y sus hermanas han sido capturadas por un malvado oso negro llamado Emil, cuya repugnante ocupación es la trata de esclavos a los que capture y lleva lejos de su hogar. Su intención es venderlas a un burdel de la localidad donde tendrá lugar la aventura, pero sus planes van a sufrir un duro revés cuando el Héroe Orn y sus compañeros, los jugadores, se vean obligados a entrometerse.

4.1. Disturbios nocturnos

Los jugadores, acompañados por Orn, han salido a divertirse un poco para celebrar su última hazaña. Tras visitar varias tabernas y haber catado sus caldos peleones y licores de garrafa, caminan ligeramente achispados por la zona más canalla de la localidad, donde astutos jugadores, aguerridos aventureros e indeseable gentuza de mal vivir se ocupan de sus menesteres.

Es entonces cuando una figura envuelta en una capa raída de color marrón oscuro sale corriendo de un callejón y choca con uno de ellos. Con el impacto, cae al suelo y la capucha se desliza, revelando a una joven y hermosa perrita de aspecto extraño, pues nunca han visto unas facciones como las suyas. Tiene un aire parecido al de un zorro pero hay detalles que indican que no lo es. ¡Hasta Orn, con todo lo que ha viajado, parece sorprendido!

La sorpresa da paso a la alarma cuando un grupo de cuatro comadrejas y un gato atigrado con el pelaje anaranjado, Isidoro, salen a la carrera del mismo callejón y, al ver a la joven tirada en el suelo, se acercan:

—Ahí está— exclama uno de ellos.
—Gracias por el favor, amigos— os

dice el gato, que parece llevar la voz cantante mientras se acerca sonriendo.

La muchacha les mira con ojos suplicantes mientras unas palabras incomprensibles salen de su garganta. Bueno, no todas, porque hay una que entendéis sin problemas: «Ayuda». Si los personajes no actúan de inmediato, será Orn quien se encare a las sucias comadrejas, amenazando con darles su merecido si no dejan a la chica en paz. El que parece mandar, les dirá lo típico: «que no saben con quién están tratando, que se están metiendo en lo que no les importa...» y, si no ve



otra opción, ordenará a sus cuatro esbirros que ataqueen. Tan pronto vea que las cosas se ponen mal para ellos, saldrá corriendo y se perderá en la multitud mientras jura que «esto no quedará así». Cualquier intento de persecución se verá truncado por la llegada de la guardia que se hará cargo de los prisioneros, eliminando así cualquier posibilidad de los jugadores de interrogarlos.

Una vez se quedan a solas con la perrita, podrán intentar comunicarse con ella. Por desgracia, ni siquiera Orn ha estado en su país y, por tanto, no conocen su lengua. Ella, por su parte, conoce pocas palabras que puedan entender, por lo que tendrá que contárselas su historia usando mimética, alguna palabra intercalada aquí o allá y dibujando en el suelo o en pergaminos (si es que tienen). Esta escena puede resultar muy divertida de interpretar, así que intenta que los jugadores pierdan la vergüenza y saquen todas sus dotes de actuación haciendo uso de las tuyas.

La historia que les cuenta es que ella y sus tres hermanas eran campesinas que plantaban arroz y vivían felices con sus padres en su aldea natal, muy lejos en la dirección por donde nace el sol. Un buen día, un extranjero llamado Emil, un oso negro enorme y obeso, apareció con sus matones y la secuestraron a ella y a sus hermanas, encerrándolas en un carro y llevándose las de su hogar. Las ha amenazado con matarlas si no se portan bien y, aunque se le nota a la legua que es un cerdo lujurioso, no las ha mancillado porque perderían valor. Ahora está intentando venderlas a un lobo que, por la forma en la que las mira, no tiene buenas intenciones. Asustada, se ha escapado con la esperanza de encontrar ayuda y, mira tú por dónde, ha tenido suerte.

4.2. Denunciando el crimen

Si los jugadores deciden ir a la guardia (ya tienes unos jugadores raritos, ya), no les harán el menor caso. Dado que no es ciudadana del reino, no piensan malgastar los impuestos de los ciudadanos y el valioso tiempo de la guardia en investigarlo. Si insisten, amenazarán con meter a la perrita en el calabozo por vagabunda y a ellos por alterar el orden público (a ver si yo he escrito la partida y tú te la has preparado para que vayan a la guardia como ratas chivatas).

4.3. El lugar de la huida

Los jugadores, acompañados de Orn, pueden dirigirse al lugar de donde se escapó Hachiko. Se trata de un viejo y destrozado almacén abandonado de los barrios bajos, la peor zona de la ciudad, no muy lejos de donde se la encontraron. Al adentrarse allí, verán que los lugareños les miran con sospecha. Por allí ronda todo tipo de gentuza, tipos con cicatrices y algún que otro parche, en resumen, tipos peligrosos de baja ralea.

Para encontrar información los personajes deberán superar un efecto de Información oculta (I) 6. Los personajes disponen de varias posibilidades para atacar este tipo de efecto: pueden elegir entre entrar en los distintos lugares, esperar que aparezca alguien sospechoso, interrogar a la gente de los alrededores...

Si superan el efecto, la investigación por la zona les lleva a Palmira, una corneja que hace la calle allí cerca. Vieja pero algo presumida, intentará que le paguen unas rondas y le den algo de dinero antes de aflojar la lengua:

—¡Pos sí, señores! Estaba yo luciendo mis encantos (guiña un ojo a uno de los jugadores) en el callejón... ¿te gustan, eh, ojos bonitos? (se coloca el escote)... Han salido cagando viruta cuando los vinieron a buscar los hombres de Azarías. ¿Qué quién es Azarías? ¿No sois de aquí, verdad? (Eructa ruidosamente y mira su jarra vacía) ¡Pues es el cabrón más duro de toda la ciudad! Todos los que tién negocios turbios aquí responden ante él y los que no, ¡aparecen flotando en el río! (Pone su mano sobre la de otro jugador) ¡Quiés subir arriba, corazón? Te hago precio.

Palmira no sabe dónde encontrar a Azarías. Sabe que suele pasar por el Trébol Negro, una casa de juego y de prostitución pero querrá algo a cambio de la información. Finalmente, se ha encaprichado de Orn y quiere que pase la noche con ella. Orn no está por la labor, pero una posibilidad sería que se quede bebiendo, emborracharla y largarse... lo cual deja a los personajes solos durante parte de la noche. Más tarde Orn aparecerá de nuevo en la aventura, bastante achispado. Y es que Palmira tiene un aguante bebiendo que ya lo querría Rino para él. Por cierto, sería buena idea que Hachiko se quede con Orn, estará más segura... o eso creerán.

✿ **Nota:** En caso de que Orn se quede con Palmira, la partida podrá continuar sin el Héroe. Simplemente no podrá usarse su ayuda mientras no se encuentre presente.

4.4. El Trébol Negro

Siguiendo la pista, los jugadores se dirigirán al Trébol Negro. Se trata de una taberna llena de humo y un olor rancio a sudor, alcohol y perfume barato. El posadero, un tigre gordo con aros de plata en sus orejas vigila desde la barra mientras unas camareras sirven jarras a toda prisa en las mesas, donde todo tipo de jugadores y tahúres de todo pelaje y condición (nunca mejor dicho) se entregan a sus vicios sin ningún tipo de reservas.

Los personajes deberán mezclarse en el ambiente, ya sea tomando algo en la barra o sentándose a jugar en alguna de las mesas, donde juegan a los dados y a los naipes. En la barra, pueden intentar sonsacarle información al posadero. Si le preguntan por Azarías, su respuesta será: «¿Quién quiere saberlo?». Si insisten, les sacará dinero para decirles que no ha venido hoy. Si son astutos, sabrán que la respuesta a la pregunta es darle unas monedas y decirle «Negocios». Entonces, irá hasta una puerta vigilada por un enorme dálmata, entrará y, tras un rato, volverá para decirles que vuelvan mañana. Si insisten mucho, les amenazará para que se larguen. Si siguen, pasa a «Entrar a sangre y fuego».

Si son más discretos, tras algo más de una hora, verán entrar al gato atigrado. Se acerca al posadero y este le indica una puerta vigilada por un enorme dálmata por la que entrará al cabo de un momento.

Esta escena puede resolverse de varias maneras:

✿ **Entrar a sangre y fuego.** La taberna está plagada de hombres de Azarías y los jugadores se encontrarán rápidamente rodeados, les darán una paliza y los llevarán al sótano para que su jefe se reúna con ellos después. No siempre es buena idea ir a saco.

✿ **Preguntar por las mesas acerca de la puerta cerrada.** Algun jugador les explicará: «¡Ah, sí! Esa es la partida privada del Trébol Negro. Solo pueden entrar quienes tengan buen dinero que

perder. Si lo tenéis, hablad con Próspero, el tabernero». Si le preguntan quiénes están dentro, les dirá que hoy han venido Azarías, su amigo Armando, el corregidor y un oso gordo al que no conoce. Para acceder a la partida necesitarán una buena cantidad de dinero. Si no la tienen, pueden intentar hacerse con ella jugando, pero no deberían de poder entrar más de uno o dos de ellos.

✿ **Esperar más aún.** Tras otras dos horas, un pintoresco grupo saldrá del reservado: Azarías, un lobo negro con una cicatriz que le cruza el ojo derecho; Emil, un enorme y gordo oso negro con calvas y cicatrices en el pelaje y unos ojillos porcinos que miran a todas las camareras con inconfundible lujuria; Isidoro, el gato atigrado, el segundo de Emil; Armando de Buenavilla, un doberman vestido con ropas de noble que, a poco que investiguen, sabrán que es el corregidor de la localidad. Todos ellos parecen haberse divertido mucho. Una vez salen, Armando se despide, reúne a varios guardias y se dirige a sus asuntos (que no sabrán cuáles son si no han logrado entrar en la partida), aunque exclamará «¡En un rato te la llevo!» mientras que Emil y Azarías, con una docena de guardaespaldas, se dirigen a la casa del señor del crimen local.

4.5. Una charla en el sótano

Si los personajes, o parte de ellos, son apalizados y llevados al sótano, al cabo de un rato bajará Azarías acompañado de Sergio el dálmata.

—Bueno, bueno... así que queríais verme. Pues ya me veis. Ahora tenéis cinco minutos para convencerme de que no os corte el cuello.

Los personajes deberán inventarse algo para salir de aquí con vida. Azarías es un tipo muy peligroso y pueden ver en sus ojos que no tendrá escrúpulos en cumplir su amenaza. Si le dicen algo mínimamente lógico o le ofrecen algún negocio, puede ser que los deje irse.

Si le dicen que tienen problemas con Emil, les amenazará con matarlos si meten la nariz en sus asuntos, porque tiene negocios con él. Acto seguido, hará que los apaleen de nuevo y los echarán de la ciudad, amenazándolos con matarlos si les vuelven a ver.

4.6. Una partidita de naipes

Supongamos que uno o dos de los jugadores logran entrar en la partida privada. En ella se encontrarán con Azarías, Emil y Armando. Puedes interpretar la partida con unas cartas de verdad (aunque los tres son unos tramposos de cuidado).

Azarías es un tipo frío, educado y pragmático al que los otros dos tratan con bastante respeto. Emil pedirá jarra tras jarra y se comportará como un cerdo con la camarera (si se le llama la atención, dirá al personaje que se meta en sus asuntos pero se cortará un poco posteriormente). Armando es el típico tío que va de sobrado, pues su posición lo hace casi intocable. No para de hablar de su hermanastro, el Conde de Buenvilla, para darse aires.

Durante la partida, la conversación puede variar. Si quien ha entrado les cae bien y hacen buenas migas, dando a entender que no tiene escrúulos, pueden hablar de la última adquisición de Azarías, unas esclavas nuevas del lejano este que van a causar sensación entre sus mejores clientes y que pueden servir «para cualquier cometido». El asqueroso de Emil le dirá que puede traerle más, aunque no sea un «material barato» pero que es de buenísima calidad. Azarías le contestará que hablarán de ello más adelante. En mitad de la charla, aparecerá el gato atigrado (si han accedido al lugar, «había salido a mear») y le dirá a Emil que aún no han encontrado a la fugada (Puedes pedir al jugador que haga alguna tirada para disimular), a lo que el oso responderá con un puñetazo. Azarías le dirá que sus hombres ya están buscándola, que lo deje de su cuenta. Poco antes de acabar la partida, un hombre de Azarías entra y le dice que han localizado a Hachiko, en el garito donde la dejaron con Orn. El lobo le manda coger a un grupo de hombres y traérsela pero Armando se ofrece a ocuparse él en persona.

4.7. La captura de Orn

Si los jugadores no andan listos, Armando y una docena de guardias se presentarán en el garito y lo pillarán medio borracho. La intención de Armando es detenerlo, arrojarlo a las mazmorras y echarlo de la localidad si no se resiste mucho, para entregarle a la perrita fugada a su amigo Azarías.

Los personajes pueden ir corriendo como gamos y avisarle a tiempo para esconderse en algún lugar o enfrentar a la guardia. En el primer caso, uno de los espías de Azarías, una rata que se esconde en un callejón cercano los seguirá a no ser que preparen algún efecto de Sigilo. Si se encargan de él, podrán tomarse un respiro. En el segundo caso, toca enfrentamiento. Azarías es un espadachín más que decente pero además, es la justicia de la ciudad. Si se lo cargan, su hermanastro podría poner precio a su cabeza y provocarles problemas posteriormente.

4.8. Ahora sí, el rescate

Azarías y Emil se alojan en casa del primero, una mansión con jardín en la zona alta de la ciudad, donde todo el mundo piensa que se aloja Ignacio de Azahar, rico comerciante de telas y brocados, la identidad bajo la que disfruta el criminal de sus ganancias ilícitas.

Esta escena puede resolverse de dos maneras:

✿ **Infiltración:** Asaltar la casa de Azarías es complicado. El jardín está protegido por unas avispas guardianas y en la casa hay una docena de matones, amén de otra docena de sirvientes que podrían unirse a la refriega. Por ello, el sigilo sería una buena opción. Si neutralizan a las avispas, podrán colarse por alguna habitación e ir eliminando poco a poco a los guardias. Seis de ellos están en la cocina, dos en la puerta principal, otros dos en la trasera y otros dos protegen la escalera del piso superior donde han metido provisionalmente a las hermanas de Hachiko. Son más jóvenes que su hermana (tienen entre 16, 15 y 13 años), pero si dicen su nombre y hacen gestos de que son amigos, les seguirán. En esta escena pueden surgir complicaciones si no fueron a ayudar a Orn pues, en mitad de todo el lío y para más confusión, Armando llegará con Hachiko, aunque dejará a sus hombres fuera.

✿ **Engaño:** Si se enfrentaron a la guardia, la opción de ponerse sus uniformes puede abrirles la puerta de la mansión y permitirles hacer una escena clásica de «aquí está la prisionera y el tipo que estaba con ella», pudiendo llegar así directamente al enfrentamiento final con Azarías, Emil, Isido-

ro y Sergio. En un caso así, podrán usar a Azañas como rehén (siempre que sean capaces de atraparlo) y llevarse a las muchachas con cierta seguridad. Si lo dejan vivo, puede volver más adelante para vengarse. Por supuesto, Emil e Isidoro se vengarán antes o después si los dejan vivos.

De una u otra forma la aventura llega a su fin pero será el inicio de otra. ¿Cómo volverán Hachiko y sus hermanas a su aldea? ¿Les perseguirán los villanos supervivientes? Si los mataron, ¿querrá vengarse el Conde de Buenavilla?

4.9. Estadísticas generales:

Asaltantes comadrejas/rata:

Aguantar (**V**) 0, Atletismo (**V**) 1, Dagas (**V**) 2, Pelea (**V**) 2, Alerta (**I**) 2, Intimidar (**I**) 2, Reaccionar (**I**) 2, Robar (**I**) 1, Sigilo (**I**) 2, Conocimiento de los bajos fondos (**R**) 1, Engañar (**R**) 2, Resistir (**R**) 1.

Guardias:

Apuntar (**V**) 1, Bastones (**V**) 2.

Avispas guardianas:

Atletismo (**V**) 2, Bastones (**V**) 2.

Isidoro, el gato atigrado:

Aguantar (**V**) 0, Atletismo (**V**) 3, Dagas (**V**) 3, Pelea (**V**) 2, Alerta (**I**) 3, Intimidar (**I**) 3, Reaccionar (**I**) 3, Conocimiento de los bajos fondos (**R**) 3, Engañar (**R**) 3, Resistir (**R**) 1. Secreto de la desorientación, Secreto de la evasión (Conocimiento de los bajos fondos).

Sergio, el dálmata guardián:

Aguantar (**V**) 3, Luchar con Espada (**V**) 2, Alter (**I**) 3, Intimidar (**I**) 1, Oler (**I**) 3, Conocimiento de los bajos fondos (**R**) 3

Azarías, el lobo criminal:

Aguantar (**V**) 1, Dagas (**V**) 3, Camuflaje (**I**) 2, Convencer (**I**) 2, Descubrir la verdad (**I**) 2, Intimidar (**I**) 3, Conocimiento de los bajos fondos (**R**) 3. Secreto del asesino, Secreto de los contactos.

Pilas: (**V**) 3, (**I**) 5, (**R**) 3.

Emil, el oso:

Aguantar (**V**) 4, Atletismo (**V**) 3, Demoler (**V**) 2, Hachas (**V**) 2, Pelea (**V**) 2, Regatear (**I**) 3, Engañar (**I**) 3. Secreto del golpe poderoso. Pilas: (**V**) 5, (**I**) 3, (**R**) 3.

Armando, el dóberman corregidor:

Aguantar (**V**) 2, Luchar con Espada (**V**) 3, Alerta (**I**) 3, Conspirar (**I**) 3, Cortesía (**I**) 3, Intimidar (**I**) 4,

Pilas: (**V**) 3, (**I**) 5, (**R**) 5. **Efectos preparados:** Yo soy la ley (**I**) 3, Espada de buena calidad (**V**) 2. **Secretos:**

Secreto del escribano, Secreto de los contactos.



© QUIM BOU '05

DATOS DEL PERSONAJE**Experiencia****Relación con el Héroe**

Jugador:

Personaje:

Reino:

Especie:

Otros:

Puntos**Grado de amistad****Salud****Afinidad con el Héroe**

Moderada:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Grave:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

Crítica:

<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								

LA HISTORIA HASTA AHORA

Pasé la infancia en:

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

De pequeño aprendí a:

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Sorprendí a todos cuando:

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Gracias a ello conseguí:

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Pero también gané un enemigo:

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Y a partir de ahora mi misión será:

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

PILAS**Vigor**

<input type="checkbox"/>

Aguantar

<input type="checkbox"/>

Instinto

<input type="checkbox"/>

Reaccionar

<input type="checkbox"/>

Razón

<input type="checkbox"/>

Resistir

<input type="checkbox"/>

CLAVES

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

SECRETOS**EFFECTOS**

ORN El Juego de Rol no habría sido posible sin la participación de:

Abe el Honesto
Adaeze
Adalberto el Intrépido
Agustí Riu
Akuma Studio
Alba À. Holgado
Albert Ruiz Martí «Athalbert»
Albert Tarrés i Figueras
Albertic
Albertiko
Alberto Castelán «Aniky»
Alberto Tierno
Alfonso Cabello Flores
Alfonso Pinedo
Alfredo Tarancón
Alvaro «SargentoroxioAlgodón» Crespo
Andrea y Fiber
Andrés Francisco Mateu
Ángel Cabaleiro
Angel Garcia «Hijos del Rol»
Ángel Javier Vicente Gabás
Aram
Aspenatz
Associació Rol i Jocs de Reus (AR&J)
Ateneo Cómics
Athosir
Azahara & Aitor
Barbarroc Creations
Beñat Bustamante (Nasgor)
Bernardino
Bernardo Gasque Donaire
Bernat Fons Cruset
Blasjo
Borja Brojtar Compés
botanegra@outlook.com
Brawl
Brenda Alonso Guisado
Bru Martinell Chicano
Bule_Cam LBS
Carlos de la Cruz
Carlos Karde
Caronte
Celestialcio
Dalamarwer
Dan Alonso
Dani Guzmán
Dani Puertas
danielless36
David «Kodo» Codosero
David Muelas
David Peñas
Diego Pérez García
Djinn
Doctor Ocio
Domingo Guzmán Vélez
DontForget3oct
Dracotienda.com
Dungeon Marvels
EbaN de Pedralbes
Eduardo González
Eduardo Rodríguez Herrera
El paladín del osolechuza
Eloi/Kaiban
Endor
Enric Muraday
Estigma
Eusebi Vázquez García
Eusebio Martínez
F. Javier Herrero (Fanpi)
Felipe Pérez Palencia
Fran Alvarez Alvarez
Francesc Almacelles
Francisco J. Cabrero
Francisco Javier Linares Mata
Francisco José Martínez Toledo
Franki Castillo
Fred
Fufurufu
Gabi
Gabriel Arias Arrebola
Gabriel Latorre Díaz
Genís Morera
German Garcia
Gilen
Goiko
Gonzalo Dafonte García - Aikanar
Hvaoa Naut
Ignacio de Orueta
Ignacio Montejo
Ignacio Rodríguez Chaves
Ian Hogarth
Iván Gil
Iván Gimeno San Pedro
Ivan.R
Javier Casado Riaza
Javier Marquina
Javier Rodríguez
Jesús Matheo Labeaga
Joan Sallent
Joan Tretze
Joan Mussol
John Aquila
Jonathan Delgado
Jonator
Jontxu
Jordi Velazquez Mendez
Jorge Carrero
Jorge Poderoso
Jorge Redondo Garces «Hitman»
José Antonio Avila Herrero
José María Quinto
Josema «Yrdin» Romeo
Josep Maria Serres
Juan Carlos Lozano Gomez
Juan Carlos Rodríguez
Juan Cruz Balda Berrotarán
Juan F. Donoso
Juan Reche Lidon
K.L.Svarrogh
Kastor Lieberung
Kennels
Khanach
Kieran Mitsukai
Kokuro
Koldo Gallostra de Prada
Konkuo
Landrómina Llibreria
Lemariont
Librería Gigamesh
Lili Ánderlin
Luis Gimeno
Luis Montejano
Luis vaamonde
Manu
Manuel Alegre Morales
Manuel Candeas César
Marcos Pastor Calvet
Marcos Roca
Maria Dalmau
María Diz
Maria Grau
Mario «pollo de atapuerca» Rodríguez
Marti de Orgrimmar
Mary Gonzo
Mercé Simó
Mercedes Lancharro
Meri Gil
Merino
Miguel Gómez Arreola
Miguel-Elisardo Bueno
Miki
Miquel Soria
MiquelMR
Nacho el Conquistador
Nel García Rivas
Neto
No Ctrl-Z Games
Norman Fernandez
Ojo al dado
Oriol Comas i Coma
Oscar Estevez
Oscar Otero-ooh_2oo3
Pablo Garcés Trillo
Pastor de Coles
Pau Blackonion y Mercè Mrs Death
Pau Ferrón Gallegos
Pau Martinell
Pedro(Te)
Pepe
Pere, Joana, Martí i Bruna de Solà-Morales
Piero y Valle
Rafa «Falopowel»
Rafael Arranz
Raúl «Giovanni» Mora
Ricard Ibáñez
Roberto Alhambra
Roger Masó Corcoy
Roger Prat
Ruben Fernandez (Rubishu)
Sara «Mapache Rabioso» Lopez
Sergio Sánchez-Aguilera (Manthix)
Serx
Sesenra
Silabus
Silvia Barbacil
Sombranegra
Theck
Tildom
Toni Rumi Moreno
Toni Salinas
Torlakhas
UnaxLaia
Urothjrazail
Vanfer
Víctor Calderón
Voldack
Xavi Garriga
Xavier Alarcón «XAS»



- ECS! UN HUMANO EN LA SOPA!

- ECS! UN HUMÀ A LA SOPA!

- ECS! UN HUMAIN DANS LA SOUPE!

Sepdentrion es un mundo, o al menos una parte de él, que en cierto modo podría recordar a la antigua Edad Media de nuestra historia. En él, no obstante, encontraréis una gran diferencia que lo hace único y diferente al nuestro: el papel de los humanos y los animales se ha intercambiado.

Mientras que los seres humanos se han convertido en unas pequeñas criaturas sin inteligencia siendo poco más que una molestia, la gran mayoría de animales que co-

nocemos hoy en día han tomado un aspecto humanoide y son los principales habitantes de este mundo.

Es aquí donde encontraréis a Orn, un perro pastor convertido en Héroe que, a lo largo de sus viajes, deberá superar todo tipo de obstáculos ayudado de los compañeros que irá conociendo durante el trayecto.

Seréis vosotros quienes interpretaréis el papel de estos compañeros y, mientras que intentáis cumplir vuestros propios objetivos, viviréis grandes momentos con un Héroe de la talla de Orn a la vez que os metéis en nuevos líos.

