
DEVIOUS
THE WHEEL OF FATE

DEVIOUS

THE WHEEL OF FATE



CRÉDITOS

Cordinación editorial
Ismael de Felipe y
Juan Emilio Herraz

Editorial
Holocubierta Ediciones, S.L.

Sistema de juego
Daniel Correa
Lucía Cerverón
Vicente Melo

Corrección
Alejandra González
José Manuel Palacios
Juan Emilio Herranz

Idea original
Lucía Cerverón

Textos
Helena Tamarit
Lucía Cerverón

Ilustración
Alvar Martínez
Carlos Garjio
Lucía Cerverón

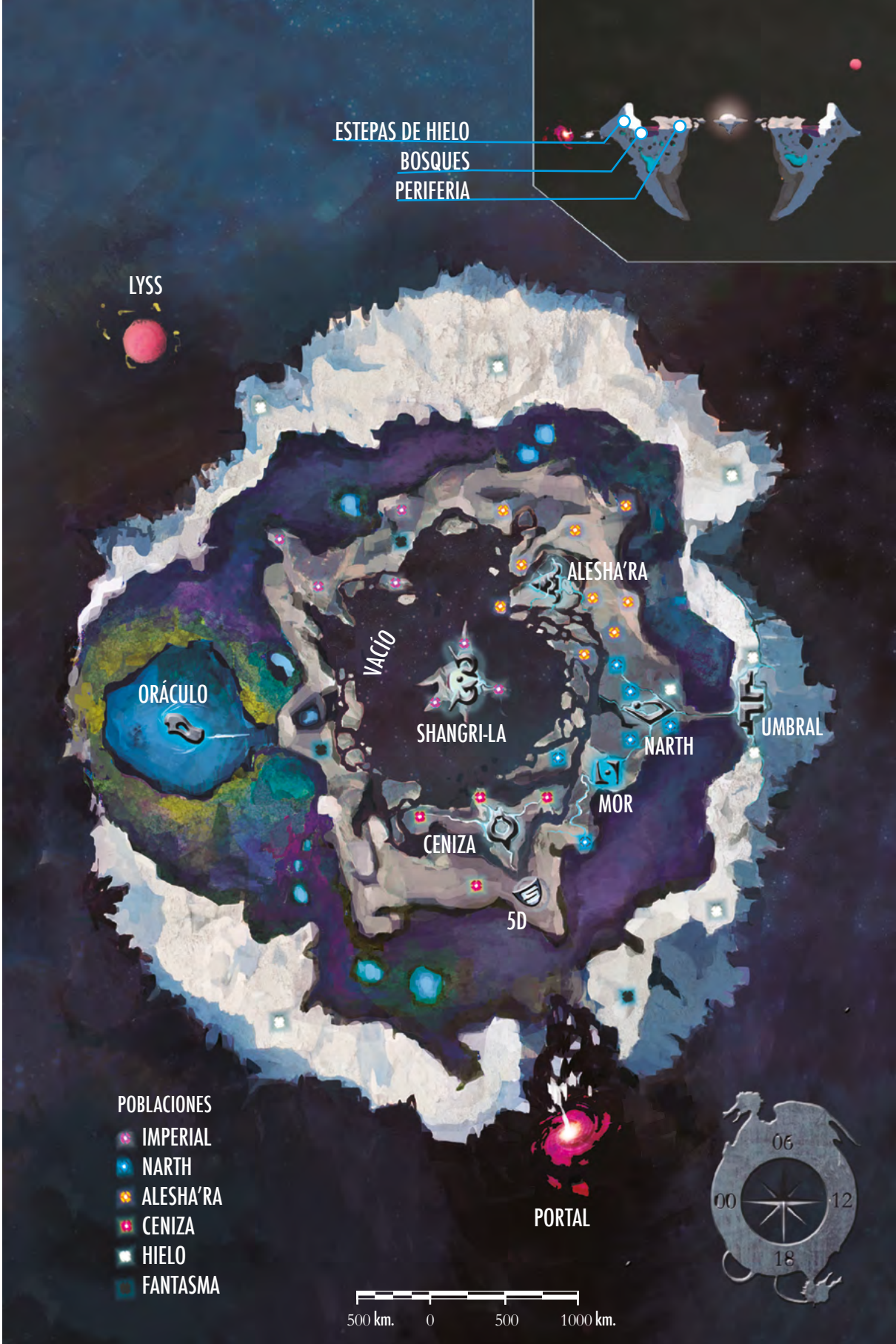
Maquetación
Alvar Martínez
Francisco Solier
Lucía Cerverón
Vanessa García

"A todos aquellos que habéis hecho posible que Devious exista, en especial a mi familia que tanto me ha dado. Quiero hacer una mención a Ana Pacheco y Rubén Leiro por su apoyo y aportación al principio de este proyecto cuando todavía no era ni Devious, y a Olga Fernández por el fabuloso poema de introducción que nos compuso."

Devious, the Wheel of Fate
ha sido editado por Holocubierta Ediciones, S.L.

© Holocubierta Ediciones, S.L. 2016
Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com
ISBN: 978-84-15763-20-8
Depósito Legal: GU 102-2015
Impreso en España.


ESTEPAS DE HIELO
BOSQUES
PERIFERIA
LYSS
ALESHA'RA
VACÍO
ORÁCULO
SHANGRI-LA
NARTH
UMBRAL
MOR
CENIZA
5D
PORTAL
POBLACIONES
IMPERIAL
NARTH
ALESHA'RA
CENIZA
HIELO
FANTASMA
06
00
12
18
500 km.
0
500
1000 km.


Mundos inexistentes
Para esta humanidad ciega
Ante culturas fascinantes
Escuchad pues el egoísmo humano
Creerse único en este universo
Cuando tantas pruebas hay de existencia de otros
Déjame enseñarte que hay algo más tras las estrellas
Algo más que vive y reina en la lejanía
Que observa lo diminutos que podemos llegar a ser
Son reales, hermano, reales
Tan reales como el aire que tú y yo podemos respirar
Déjame guiarte...déjame enseñarte "Devious"



01

INDICE

Historia 8
Devious, el juego de rol 8
Génesis 8
Una nueva creación 9
La multiplicidad de Sino 13
Guardianes 14
Xaraj 15
Tharú 17
Conae 18
Ma'a 21
Farim 23
Los hijos de Némesis 24
Ryu'kadra 26

AMBIENTACIÓN

El primer anillo 30
Shangri-la y los dracónidos 30
Primera era: Entre las sombras 31
Segunda era: Esplendor del cauri 37
Tercera era: Las guerras del cauri 43
Cuarta era: El imperio de Shangri-la 45
Quinta era: Las guerras dracónidas 55
Sexta era: Entremundos 65
Séptima era: Actualidad 77
Los otros anillos 94
Humanidad 94
Athánatos 97
Xerontes 100
Numachi 102

JUGAR EN DEVIOUS

Sistema 106
Tiradas 107
Combate 111
Salud 120
Creación de personaje 128
Alma 128
Raza y clase 130
Atributos 139
Facultades raciales 141
Ventajas y Desventajas 143
Habilidades 159
Magia 167
Gnosis 183
Convocatoria 197
Metamorfia 208
Simbiosis Espiritual 225
Tecnología Xeronte 229
Evoluciones Numachi 237
Experiencia 246
Generación de ficha 249



APÉNDICES

Geografía 256
- Topografía del mundo dracónido 256

Localizaciones importantes 260
- Shangri-la 260
- Narth 268
- Alesha'ra 271
- Ciudad de la Ceniza 274
- Umbral, la ciudad del hielo 278
- Puesto avanzado de las 5D 281
- Mor, enclave xeronte 281
- El Oráculo de Conae 283

Organizaciones 286
- Dharma 286
- Xingzuo 291
- 5D 294
- Mor, el campamento xeronte 297

Generalidades 300
- Medida del tiempo 300
- Instinto y duelos 301
- Tradiciones 202
- Clases sociales 304
- Economía 308
- Logros 309
- Inventario 311
- Alquimia 316
- Gastos cotidianos 321
- Personajes célebres 338
- Bestiario 350

Aventura. La Huída 366
- Gancho 366
- Objetivos 366
- Personajes no jugadores 367
- Transcurso de la partida 371
- Ficha 380



02

HISTORIA

DEVIOUS, EL JUEGO DE ROL.

Devious es un juego de rol que mezcla la fantasía con la ciencia ficción.

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo que se desarrolla alrededor de una mesa, donde un grupo de jugadores interpretan a un personaje ficticio durante la partida. Éstos generarán una historia o trama al interpretar diálogos, describir acciones que realizan... Existen dos tipos de jugadores, un único director de juego (DJ) y el resto de jugadores que interpretan un personaje (PJ). El DJ es aquél que narra lo sucedido durante la partida, bien al interpretar otros personajes no jugadores (PNJ), o describir las diversas situaciones ficticias que envolverán al resto de PJ. Estos últimos interactuarán con el DJ para así formar una nueva historia entre todos.

En este caso, Devious es un juego de rol que pretende introducir a los jugadores en un trasfondo nuevo, donde poder interpretar personajes que pertenecen a extrañas razas de otras dimensiones con diferentes costumbres, tecnología, e historia. Donde sus capacidades, cultura, teología, biología, poderes... no son tal cual los conciben los humanos, una realidad paralela que pondrá a prueba la imaginación del jugador.

GÉNESIS

Para algunos, la vida y su origen se iniciaron en el punto fijo en que empezó la Historia, pero para otros el inicio y el fin de todo se diluye en el girar de una Rueda, en la que la vida se origina y regenera en el mismo punto, sin comienzo ni final, voluble y eterna. Donde una energía mayor que no puede identificarse rige su equilibrio, el de los universos cíclicos de la Rueda, y a la que podría llamarse Sino.

Sin embargo, para entender la Historia hay que remontarse a mucho antes de que ningún ser surgido en los pantanos y las estepas se preguntara de dónde había venido e intentara buscar en el cielo los ojos de su creador.

En estos tiempos primigenios, con el Universo apenas floreciendo, una Rueda ya giraba y giraba sin descanso en eterno equilibrio, mientras Sino, su Guardián, observaba y aprendía. En el interior de esta Rueda, en un plano que apenas podemos alcanzar a imaginar, vivían los primeros seres, dormidos, sin intervenir en su fluir, que se mantenía constante.

Era la primera vez que Sino ejercía la tarea de Guardián. Tras haber sometido su alma a constantes pruebas, reencarnación tras



reencarnación, había conseguido una armonía y equilibrio interior tal, que por fin los Dioses Mayores lo habían considerado digno de ejercer este duro trabajo. Y Sino, consciente de que no podía fallar, observaba el movimiento de la Rueda y se aseguraba de que todo fuera tal como debía ser.

Esta situación se mantuvo inmutable durante milenios, pero, quién sabe si por la energía que desprendía la atenta mirada del Guardián o por la propia naturaleza de los durmientes que poblaban la Rueda, estos seres comenzaron a despertar, a mirarse los unos a los otros y con ello accedieron al regalo envenenado que supone la autoconsciencia: la sabiduría de que uno es uno mismo y no cualquier otro. A raíz de eso, todos cometieron actos atroces que se han perdido en la noche de los tiempos, causando sin saberlo un fatal desequilibrio, la ruptura total e irremediable de su hogar, la Rueda de Sino.

Sino sabiendo en lo más hondo de su ser que había fracasado al no poder conservar aquello que amaba, acudió a dioses más antiguos y poderosos que él. Los Dioses Mayores que le habían asignado la vigilancia no podían enterarse de lo que había pasado o lo relegarían a un puesto inferior, condenando su alma a estar de nuevo sujeta a una dimensión. Así que acudió a aquéllos que estaban por encima de todos. Estos dioses antiguos, conocidos por muchos con el nombre de Dragones de la Armonía o los Forjadores de Mundos, eran aquéllos que con su baile podían devolver la materia a un estado de equilibrio mediante el Ryu'kadra.

Sino, como es lógico, se resistía al final absoluto al que se abocaba su mundo. Como Guardián y según las leyes antiguas, no podía intervenir directamente en el fluir del tiempo de la Rueda. Ésta, al destruirse, debía ser devorada por Némesis, el Devorador de Mundos que, por suerte, todavía no había acudido. Sino no quería condenar de ese modo a su creación más preciada, el mundo que él había ayudado a construir y al que no había podido salvar.

UNA NUEVA CREACIÓN

Los Dragones de la Armonía vagan por todos los lugares del Universo. Entre otros, su cometido es velar por la seguridad de los mundos y que los Guardianes hagan su trabajo; conservar, en definitiva, el equilibrio de la galaxia. Al escuchar el lamento de Sino e intuir que algo iba mal con su Rueda, acudieron a su llamada. Las negociaciones duraron años, siglos o quizá milenios, porque los dioses no entienden el tiempo como los humanos y apenas, haciendo un esfuerzo, son conscientes de él. Finalmente, Sino y los

Dragones llegaron a un consenso: una nueva Rueda sería forjada a partir de la energía desprendida de la destrucción de la primera.

Entretanto, Némesis, aquél que se alimenta de la destrucción, había advertido la existencia de una fuente de energía, de una Rueda que se rompía, y acudió según su costumbre a devorar la materia residual. Sin embargo, cuando llegó advirtió que algo iba mal. Los Dragones de la Armonía y Sino ya habían empezado la forja de la nueva Rueda, y estaban consumiendo la energía que le pertenecía por derecho propio.

Némesis les ordenó que pararan, que dejaran esa locura; estaban interfiriendo en lo que no les correspondía. La Rueda era suya ahora que estaba destruyéndose y no se podía convertir una energía ya muerta en algo vivo. Viendo finalmente que era incapaz de conseguirlo por las buenas, atacó a los Dragones y a Sino.

Los Dragones comenzaron a transmitir su energía a los cimientos de la Rueda para acelerar el proceso y que Némesis no pudiera apoderarse de ella. Cuando la Rueda estuviera completa, confiaban en poder recuperar esa energía prestada. Sino se quedó fuera, en la inmensidad del Vacío, para contener la caótica y destructiva esencia de Némesis y ganar tiempo hasta que los Dragones acabaran su ardua tarea.

Némesis, por su condición de Dios Antiguo, era mucho más fuerte y anciano que Sino, y el combate pasó pronto de una lucha feroz a un asedio continuo de Némesis sobre la Rueda, defendida constantemente por el maltrecho Sino que apenas podía contener los ataques del dios.

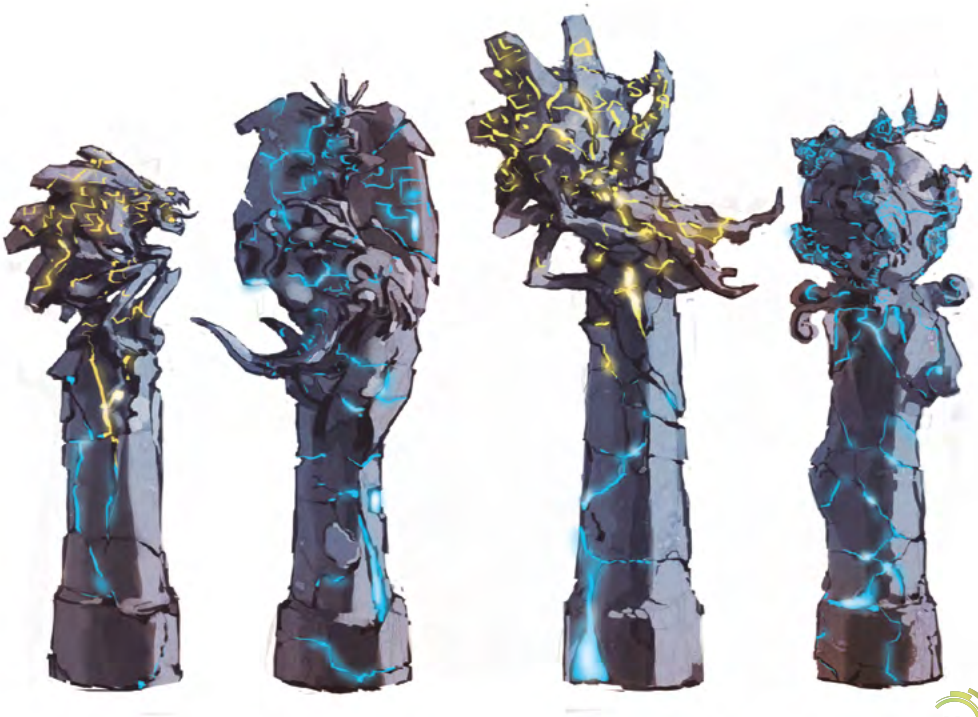
A pesar de ello, su objetivo se estaba cumpliendo. Los Dragones creían que ya les faltaba poco para poder completar la regeneración de la Rueda y poder volver a sus quehaceres en otros lugares del Universo que necesitaran su ayuda. Viendo que su trabajo sería en vano si Némesis conseguía derrotar a Sino, aceleraron aún más la materialización de la Rueda. Esto tuvo una doble consecuencia que los Dragones no pudieron prever.



Por un lado, suponía el anclaje definitivo de su esencia a la Rueda. Ya no habría forma de recuperar la energía que le habían transmitido, lo que les haría perder su inmortalidad y quedar condenados a la reencarnación, existiendo dentro de la Rueda durante miles de vidas. Al comprender lo que iba a suceder, dieron unas últimas instrucciones a Sino por si el equilibrio del Cosmos volvía a peligrar, para que los despertara y volvieran a ejecutar la Ryu'kadra, el baile que les permitía recuperar aquello que se marchitaba. Como legado dejaron a las Ninfas del Ocaso, pequeños seres que ayudarían aquí y allá, forjando héroes y alimentando leyendas para que el mundo estuviera preparado por si los Dragones tenían que resurgir.

Por otro lado, las almas de los seres que vivían en la Rueda primigenia y que aún habitaban dispersas entre la energía destruida, se vieron obligadas a un rápido y forzoso aclimatamiento a la nueva Rueda, algo para lo que no todas estaban preparadas. A estos seres que aún no se habían adherido al material de la nueva Rueda se los llamó Sombras, entes que no están fijos a ningún lugar, sino que vagan perdidos por el Vacío esperando la oportunidad de volver a su mundo, con el peligro de desvanecerse con el tiempo si no lo logran. Los Dragones sabían que la mayoría de las almas que no consiguieran materializarse perecerían en el Vacío, pero era el precio que tenían que pagar para completar la Rueda ya que, estando tan avanzado el proceso, era imposible dar marcha atrás.

Si no se hubieran dado tanta prisa o si Némesis hubiera conseguido destruir a Sino, la Rueda y quién sabe si la propia esencia de los Dragones hubieran sido engullidas por el Dragón de la Destrucción de una sola sentada. Por suerte, Sino resistió hasta el último momento y, con sus energías al límite, dividió su ser en seis entidades, una de las cuales se quedó reteniendo a Némesis mientras el resto era enviado a la seguridad de la Rueda, consiguiendo con esta



dosis de energía nacida de la multiplicidad comenzar una nueva Creación, la del mundo tal y como lo conocemos.

Cada alma de un ser primigenio que consiguió adaptarse a la materialización unió parte de su esencia al ónice que conforma la Rueda, generando fragmentos independientes pero unidos como piezas de un puzzle. El torrente de almas que iban adaptándose a su nueva forma forjó los cinco anillos, las cinco dimensiones que giran al mismo son, comunicándose entre ellas como si de un único mundo se tratase. Las Sombras que habían conseguido adaptarse a la materialización hicieron del primer anillo su hogar, aquél que en el futuro se conocería como Shangri-la, la dimensión dracónida.

Némesis, con un grito de rabia tan poderoso que ha sido lo único que se ha oído en el Vacío desde entonces, juró que recuperaría lo que era suyo. Atrajo hacia sí todas las almas que habían sido expulsadas de la Rueda, que no habían podido dejar su impronta en el ónice por no haber conseguido adaptarse a la materialización. Después las alimentó con su esencia para que no se desvanecieran con el tiempo, prometiéndoles que algún día podrían volver a su hogar. Merced a esta promesa, todas las Sombras acudieron a su llamada y perdieron cualquier ápice de raciocinio corrompidas por el dios, salvo el descontrolado deseo de formar parte de algo, de adaptarse, de pertenecer a un sitio sin temor a desvanecerse. De este modo, Némesis las convirtió en meras Sombras a su merced a las que denominó sus "hijos". Atrajo también mediante engaños al sexto Ego de Sino, al que desde entonces se conoció como Goros, manipulándolo y alimentándolo con su esencia hasta que, ciego de locura, olvidó que había sido alguna vez parte de Sino y se sometió completamente a la voluntad de Némesis, siempre feroz y hambriento como las Sombras.

Incluso entre los más poderosos, aquéllos considerados dioses, hay reglas y normas no escritas que todos respetan. Por este tratado ancestral se rige el Universo, y su primera re-





gla es la de no intervención en los mundos. Némesis, sabedor de que estas Normas Antiguas le impiden manipular la energía que le pertenece, espera y aguarda, sumergido en el infinito hasta que el más pequeño desequilibrio rompa la materia y sus hijos puedan ayudarlo a devorar lo que le pertenece.

Mientras tanto, la Rueda completó su forja. Cada uno de los cinco egos de Sino escogió uno de los Anillos como su hogar y los Dragones dividieron su alma en dos, convirtiéndose en cuatro entidades que comenzarían su cíclica existencia; mientras, las Ninfas del Ocaso se fueron familiarizando con el mundo y su cometido en él.

LA MULTIPLICIDAD DE SINO

Xaraj, la esencia principal de Sino y la más poderosa entre los Egos, eligió Orbis, la dimensión donde con el tiempo habitarían los xerontes, para guiarlos. Farim, el de los dones mentales, acudió a un plano cercano a su hermano más afín, Tharú, quien lo acabaría ayudando a crear a los humanos. Tharú, el escultor de las almas, acudió a las inhóspitas tierras donde esparciría a los athánatos. Conae, el de las múltiples caras, se interesó rápidamente por los seres primigenios que al contrario que las Sombras sí habían logrado adaptarse a la materialización de la Rueda y pasarían a llamarse dracónidos. El último de los egos se convirtió en Ma'a, la Madre de todos los numachi. La tarea de cada uno de estos Egos, los Dioses de su plano, era observar a las especies y su evolución sin intervenir para no desequilibrar un plano con respecto a otros.

Cada Ego, además, contaminó de alguna forma la Rueda con su don más característico. Y todos los seres de la Rueda quedaron impregnados de éstos, aunque en unos se manifiestaron más que en otros.

Durante algún tiempo este pacto se cumplió, pues todavía conservaban un fuerte lazo de pertenencia a la misma esencia. De alguna manera, un pensamiento común los regía: el recuerdo de haber sido Sino. Sin embargo, con el tiempo cada una de estas esencias fue desarrollando una personalidad definida y, como consecuencia, este pacto se fue resquebrajando.

Las tensiones entre los Egos han sido variadas a lo largo de la Historia. Siempre han tenido que ver con los seres que habitaban en las dimensiones que controlaban, y más concretamente con la forma de interactuar con ellos. Un día terminaron rompiendo el pacto, y fue Xaraj quién enseñó en primera instancia a crear portales a sus protegidos para visitar las otras dimensiones. Esto derivó en inevitables guerras, tras las cuales los Dragones de la Armonía tuvieron que ser despertados de su letargo para restaurar las tierras dañadas.

Pero los Egos no siempre se llevan mal entre ellos. Por ejemplo, Tharú y Farim son grandes amigos, se visitan constantemente y, de hecho, fue Tharú el que aconsejó a su hermano sobre las criaturas que debían poblar su mundo, los futuros seres humanos. Por otro lado, las relaciones de todos con Conae son más frías que con cualquier otro, pues, quien más quien menos, todos consideran que el dios de las múltiples caras porta el estigma de la locura. Hay quien dice que ha conseguido dividirse en miles de fragmentos de personalidad que envía a las tierras de los dracónidos en forma de Oráculos. Mientras, las Ninfas del Ocaso se han convertido en grandes ausentes en las reuniones de los Egos, vagando a través de las dimensiones, forjando héroes y otorgando su ayuda a todo aquel que realiza hazañas para mantener el equilibrio y el Universo.



03 GUARDIANES

Quizá a estas alturas lo que más inquiete a cualquier lector sea la pregunta ¿qué es exactamente una Rueda? Una Rueda es, a grandes rasgos, un pequeño universo custodiado por un Guardián. Oscura y bella, gira eternamente suspendida en el vacío del Universo.

Pero no es única. El Universo está integrado por miles y miles de Ruedas rodeadas por la nada, a través de la que los Guardianes y los Dioses viajan. Éstas, a su vez, están compuestas por universos más pequeños aún que conforman las dimensiones donde viven los diferentes seres. La dimensión humana, donde viven los seres humanos, es una parte de la Rueda de Sino, que a su vez es una más de todas las que configuran el Universo, por poner un ejemplo.

Cada una está sometida a la atenta vigilancia de un Guardián, en su día seres mortales que habitaban una dimensión como lo hacen los humanos, pero que tras miles y miles de reencarnaciones han conseguido trascender y desligarse del torrente de almas. Tras esta apoteosis, a un Guardián novato se le da su primera Rueda, un pequeño universo que custodiar, ascendiendo dentro de las deidades si su tutela es acertada. Si aquello que debe proteger es destruido, desciende su posición. Sino era, como ya sabemos, un Guardián sin experiencia. El miedo al descenso, a la "muerte" que supone ser relegado de tu posición, fue lo que le hizo pedir ayuda a los Dioses Antiguos para evitar la destrucción de su protegida.

El material que conforma la Rueda es rocoso y negro como el ónice, de aspecto resquebrajado por los grabados que contiene, pues las runas que lo cubren son infinitas. Cada runa grabada es un vínculo con el alma de un ser ni vivo ni muerto que habita en Oniria, lugar donde moran los espíritus antes y después de la vida. Cuando un habitante de la Rueda muere, su runa viaja buscando un nuevo lugar al que adherirse, que será donde habite su espíritu en la siguiente reencarnación. El ir y venir de las runas entre las dimensiones impulsa a la Rueda y hace que gire. Las almas viajan infinitamente entre los anillos. Existe uno por cada dimensión, formado por el torrente de runas de los seres que viven allí.

Sin embargo, puede ocurrir que una runa quede estática si el alma no sigue su proceso natural de reencarnación y permanece estancada durante mucho tiempo en el mismo lugar. De ocurrir esto se produce un fenómeno terrible, pues las runas a su alrededor que están en movimiento tropiezan con las estáticas, "chirriando" como una bisagra mal engrasada. De prolongarse esta situación, este "chirrido" rompe la armoniosa estructura de la Rue-



da y hace que se abran portales aleatorios que conducen al vacío u otra dimensión. Como si de una descarga eléctrica se tratara, las ramificaciones que se crean por su vaivén hacen impredecible el lugar donde se generará la nueva brecha y, al igual que los seísmos, esté donde esté el epicentro las consecuencias pueden sentirse a inmensas distancias.

Existen runas de diferentes categorías, según la antigüedad y experiencia del alma a la que pertenecen. Las cuatro runas que están vinculadas a los dos Dragones de la Armonía son las más antiguas y enrevesadas, aunque viajan como el resto reencarnación tras reencarnación.

El propósito de una Rueda no es girar y girar sin más, sino que realmente forma parte de una prueba hecha a un Guardián para ascender, Sino en este caso. Si consigue que gire en armonía ascenderá a Dios Mayor, trascendiendo a su vez las almas de la Rueda que protege a un gran "engranaje" compuesto por miles y miles de ellas. Esto supone un gran cambio para las almas de los seres que viven en cualquiera de las dimensiones, pues si completan los suficientes ciclos y experiencias, sean buenas o malas, podrán salir de Oniria y obtener ellas mismas la categoría de Guardián.

Excepcionalmente, en la Rueda de Sino se ha producido un acto inusual, pues el propio Guardián que la custodiaba se desglosó en seis Egos para proteger a su pequeño Universo, otorgando sus dones a las criaturas que allí vivían. Cada Ego adquirió una nueva identidad y se repartieron entre las dimensiones.

XARAJ, LA PRIMERA ENTRE IGUALES

De la fragmentación de la esencia de Sino en seis partes, hubo una que destacó entre las demás. Su nombre pasó a ser Xaraj, la portavoz, la diosa de la belleza y el saber.

Xaraj descubrió rápidamente la dimensión en la que deseaba morar, Orbis, donde pronto habitarían los seres más curiosos del Universo. Al poseer omnisciencia y estar dominada por el impulso de saber, al anclarse a la Rueda la impregnó con su curiosidad, su sed de conocimientos. Entre las nebulosas y las estrellas construyó su hogar, desde donde se encargaría de vigilar a sus hermanos y observar el equilibrio del mundo.

En los primeros tiempos comenzó a sentir soledad, y viendo que en los anillos de sus hermanos habitaban seres que ellos mismos habían creado, pidió a las Ninfas que poblaran Orbis. Ellas abrieron un portal hacia el mundo humano, y algunos de ellos pasaron

a los dominios de Xaraj. Ésta comenzó a educarlos, aunque pronto vio que no tenían la capacidad de aprender todo lo que deseaba enseñarles. Sin embargo, algunos prestaron demasiada atención e hicieron mal uso de todo lo que sabían, por lo que Xaraj comenzó a preocuparse por ellos y habló con el que parecía más afín a sus enseñanzas, al que otorgó todos sus dones. Y así, con el paso del tiempo y de desgracias que no deben ser narradas aquí, surgieron los xerontes.

Pasaron los milenios y sus hermanos tomaron caminos diferenciados, por lo que Xaraj dedicó todo su tiempo a sus adoradores, presentándose ante ellos como la diosa del conocimiento. Encantada de que fueran tan curiosos como ella, empezó a darles información prohibida sobre la Rueda: su esencia, la forma de manipularla... La diosa albergaba toda esta información escrita en códices con su pulcra y clara letra, y en ocasiones especiales se los prestaba a sus fieles, hasta que finalmente los xerontes aprendieron a hacer portales para viajar entre dimensiones.

Pero todo ello estaba prohibido, y aunque los xerontes no estaban haciendo mal uso de estos conocimientos, las preocupadas Ninfas del Ocaso temieron el desequilibrio que podía suponer su desarrollo tecnológico. Entonces prohibieron a Xaraj volver a tener contacto con ellos.



Xaraj intentó explicar a sus adoradores que no les estaba dando la espalda, pero ellos renegaron de ella. No querían interferir en asuntos de los dioses, sus ansias de saber e intelecto estaban tan desarrollados que ya no necesitaban su ayuda. Apenada, Xaraj pasó un tiempo retirada sin interferir en los asuntos mortales. Pero su naturaleza le impedía quedarse quieta, así que se camufló entre ellos, habitando en las dependencias del Consejo de los Sabios desde una posición tan tímida y con unas pretensiones tan humildes que ni las Ninfas del Ocaso se dieron cuenta de que era la mismísima diosa.

Cuando asume su verdadera forma, el rasgo más característico de Xaraj es el enorme ojo de su frente, que la hace omnisciente y le permite ver desde la materia de la que están hechos los deseos hasta el total de átomos que, situados en el corazón, permiten a todas las criaturas amar.

THARÚ, EL SEÑOR DE LAS ARENAS AÑILES

Cuando un viajero novato se acerca por primera vez a Shanare, la tierra donde habitan los athánatos, lo primero que le llama la atención es que no sólo un sol, sino dos, la alumbran. Si este viajero fuera más observador, se daría cuenta de



que uno de estos soles está siempre fijo en un punto, en el norte absoluto de Shanare, una tierra inhóspita donde siempre es de día y no crece vegetación alguna. Pero de lo que nunca podría percatarse es de que en ese sol está la morada de Tharú, Oniria, donde las almas de los seres que aún no viven esperan su turno para habitar la Rueda.

La función que desempeña el dios en el plano astral es variado: se encarga de guiar al alma cuando un ser muere, se reencarna o se pierde en el proceso. Y éstas, tras cada ida y venida, ganan en experiencia, pureza y solidez, permitiéndoles así algún día trascender a un plano superior cuando estén preparadas. Tharú bendijo la Rueda de Sino con el don de la Convocación, y con la ayuda de las arenas del tiempo, al ser amo y señor de Oniria, es el único capaz de expulsar un alma, que queda así condenada a su desaparición.

Cuando el dios se estableció en Shanare comenzó a recibir visitas de su hermano Farim, quien le hablaba de su ilusión de que habitaran en su Anillo seres conscientes como ya lo hacían los dracónidos de Conae. Con el fin de complacer a su hermano, esculpió y mezcló entre sí diferentes criaturas utilizando para ello su mayor don, la Convocación. Quería que éste pudiera tener adoradores que lo acompañaran en su inmortalidad. Tharú intentó hallar la perfección, y su mayor logro fueron criaturas que abarcaban multiplicidad de formas de aspecto bestial. Sin embargo, Farim eligió a la más débil de ellas para poblar sus dominios, y el dios, apenado por tener que desechar a sus anteriores creaciones, decidió otorgarles un alma y bendecirlas con más años de vida. Después las liberó en sus tierras de Shanae dando origen a los athánatos.

Entre ellos escogió a los más poderosos, les llamó Yinn y les encomendó la misión de recoger las arenas de la vida con las que el dios realizaba sus runas de Convocación. Bajo la atenta mirada de Oniria y sus elegidos, dichas arenas se tornaron azules, y ayudaron al dios llamar a las almas que abandonaban los cuerpos, guiarlas y anclarlas a sus nuevos recipientes al reencarnarse. De este modo, los mayores adoradores de Tharú fueron los Yinn, sus sacerdotes.

Fue con las arenas añiles con las que el dios forjó a sus Oráculos, seres que acompañarían a las almas en su reencarnación, ayudándolas a abandonar su cáscara mortal, realizar su viaje a Oniria y anclarse a un nuevo cuerpo. Sus Oráculos han recibido múltiples nombres según la civilización que los recibe, y entre los seres de la Rueda son conocidos comúnmente como Muerte.

CONAE, EL ARQUITECTO DE LA SINIESTRA AMBIGÜEDAD

Entre todos los Egos, Conae es el único capaz de manejar el éter a su antojo. Su don es el de la Magia y con ella creó su palacio, invisible a los ojos de los mortales, en una de las islas flotantes de la dimensión donde habitan los dracónidos.

Al anclarse a la Rueda en último lugar, Conae fue la parte residual de Sino donde moraría el resto de sus voces internas, sus miles de conciencias encerradas en una sola entidad. Esta amalgama de emociones se interesó pronto por aquellos seres primigenios, las Sombras que habían conseguido sobrevivir a la materialización gracias a que su esencia había sido contaminada por el Ryu'kadra. Pronto se sintió identificado con ellos, pues de sus hermanos era el único múltiple en sí mismo, con rasgos de personalidad divididos y enfrentados que







batallaban constantemente en su cabeza. Por ello, le pareció divertido observar a aquellos seres que se debatían entre la vida y la muerte como si de un juego de estrategia se tratara. En las paredes de su palacio cuelgan miles, quizá millones, de espejos que reflejan su ser hasta el infinito y que utiliza para poder captar las distintas voces de su mente. Tal vez de no ser por estos espejos hace tiempo que habría perdido aún más la razón.

Gracias a ellos, ha conseguido vaciar parte de su mente para enviarla a la dimensión dracónida en forma de Oráculos que ejerzan su voluntad. Los dracónidos acuden a estas personificaciones del dios en busca de consejo, comprensión o curiosidad, sin saber lo que van a encontrar al hablar con uno de los rasgos del Ego.

Como amante del juego y la estrategia, Conae pasa su tiempo jugando contra sí mismo a un juego que él ha inventado, el Kuzu. Las fichas son de puro éter y su contrincante más fiel está dentro de sí mismo. Se dice que las repercusiones del Kuzu van más allá de una simple partida y tienen su reflejo en el mundo, pudiendo incitar batallas y cambiar el transcurso de los acontecimientos.



Entre todos sus hermanos, el único que tiene buenas relaciones con Conae es Farim, que en ocasiones lo visita y con el que juega durante mucho tiempo hasta que uno de los dos gana o pierde y el otro vuelve a sus quehaceres. Tharú sólo le visitó una vez y tuvo suficiente como para no volver durante toda la eternidad.

MA'A, LA MADRE DE LA ETERNA CUSTODIA

Si un joven numachi se pierde en el Gran Puaj y camina sin rumbo hasta encontrar unos frutos de un dorado llamativo, unas flores con un brillo sobrenatural y olor extrasensorial, sabe que tiene que dar la vuelta y deshacer el camino. Está acercándose al pantano donde habita Ma'a.

Ma'a es una guerrera feroz y se considera a sí misma la madre de todos los numachi, a los que adora por encima de todas las cosas. Pasa la mayor parte del tiempo en su pantano, entrenando a los mejores guerreros para que la ayuden en su tarea de vigilancia o recogiendo la fruta y la savia de las flores, que contienen las sustancias más venenosas que se conocen y que los numachi han aprendido a manipular para impregnar sus armas. Se ha anclado tanto al Gran Puaj, la dimensión de los numachi, que ha adoptado rasgos físicos de ésta, por lo que su cuerpo parece hecho para camuflarse en el pantano. Sus ojos son fieros y detectan cualquier peligro o intruso, al que es capaz de anular incluso antes de que éste se dé cuenta de que ha hecho algo inadecuado.

De todos los Egos, Ma'a es la que más aislada vive del resto y sólo las Ninfas de Ocaso y el Ryu'kadra fueron la única ayuda que tuvo cuando el Gran Puaj quedó asolado. Pese a sus diferencias, parece que la diosa admira a su hermana Xaraj por su sa-



biduría y a Farim por su bondad, por lo que permite la presencia de sus criaturas en sus terrenos. Ma'a es tan salvaje con sus enemigos como entregada a sus protegidos, pues sufrió tanto por la primera destrucción del Gran Puaj que lo protege con fuerte instinto territorial.

FARIM, EL ESTÍMULO DE LA MENTE VELADA

Como el más pequeño de sus hermanos, a él le pertenecen los dones mentales, la Gnosis, la esencia de la mente. Justo tras la disgregación de los Egos, Farim, de naturaleza tímida y retraída, apenas visitaba a sus hermanos, aunque albergaba un profundo sentimiento de soledad en el Anillo que habitaba. Comenzó a visitar Oniria, y observaba a su hermano Tharú con fascinación, embelesado con las almas de los seres que habitaban allí. Finalmente, se armó de valor y le pidió un gran favor a su hermano, quería para sí mismo unas criaturas racionales que habitaran su dimensión.

Tras muchos intentos, Tharú acudió a él con sus obras, y de entre todas eligió a las más débiles. Ilusionado, mostró a sus hermanos a los elegidos, pero a éstos les parecieron débiles, simples, sin protección contra las adversidades como tenían los animales, ni dones. Y tras despreciar el regalo que le hizo Tharú, se rieron de la ignorancia del pequeño dios.

Sin embargo, Farim vio algo en ellos. Vio que el don de la Gnosis podría florecer con el tiempo en aquellas criaturas, pues a pesar de que sus capacidades psíquicas eran fuertes, su don permanecía dormido, velado, y él sabría hacerlo despertar. Mediante sueños, comenzó a mostrarles los viajes que en otras vidas había realizado su esencia, la trascendencia de su alma más allá de esa dimensión y las capacidades de la Gnosis. Decidió inculcar a los humanos su filosofía y forma de vida basadas en la tolerancia, la paz y la humildad, pues mientras siguieran



empeñados en batallar contra ellos mismos no podrían despertar el poderoso don que albergaban.

Actualmente apenas tiene contacto con sus hermanos salvo con Tharú, pues el resto lo considera débil por su timidez. Su mayor obsesión y debilidad es el amor que siente por los humanos, a los que describe como diamantes en bruto, un fragmento precioso que sólo espera a ser bruñido para refulgir más que el resto.

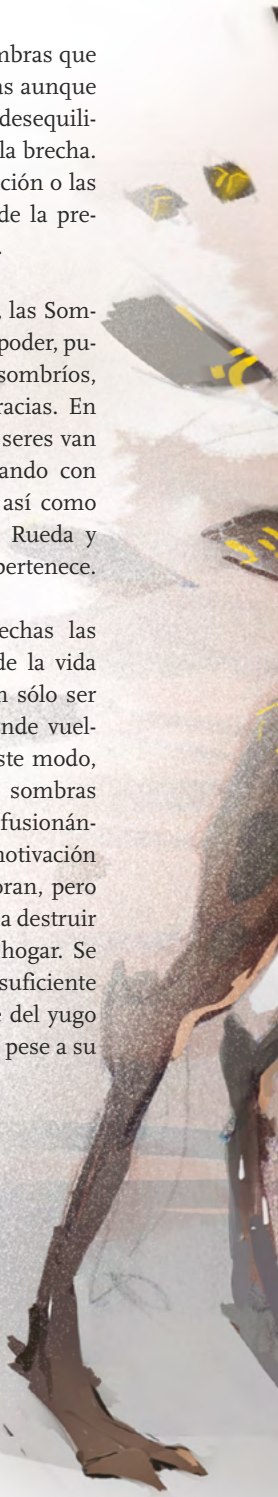
LOS HIJOS DE NÉMESIS

Némesis es un Dios Primigenio cuyo cometido es limpiar las zonas donde una Rueda ha sufrido un final catastrófico. Vaga por el Universo buscando estos lugares que le sirven de alimento, y su aparición se convierte en un mal presagio para los Guardianes: su presencia significa que el mundo que custodian se acerca a su fin. Sin embargo hace tiempo que el Devorador de Mundos no abandona su posición, centrado en su única derrota, la única Rueda que escapó al orden establecido y ahora permanece fuera de su alcance.

Cuando se produce un gran desequilibrio en la Rueda, como el chirriar de las runas que la conforman, un estallido mágico descomunal o una gran masacre, se abre un portal que puede llevar al vacío. Esta brecha es un portal que conecta con los terrenos de Némesis, donde las Sombras que envenenó con su esencia buscan desesperadamente una manera de regresar a un hogar al que no pudieron anclarse sus almas. Deseosas por volver, pierden la razón al cruzar el vórtice hacia el mundo material y entran en un frenesí que les impide controlar su andadura de devastación, consumiendo aquello que anhelan. Si una brecha es pequeña, las primeras Sombras que entrarán serán también diminutas aunque empezarán a devorar y a causar desequilibrios que acabarán por agrandar la brecha. Las cosechas perdidas sin explicación o las plagas suelen ser consecuencia de la presencia de una Sombra en la zona.

Conforme se ensanche la brecha, las Sombras que entren poseerán mayor poder, pudiendo parecer hadas y duendes sombríos, figuras terribles que traen desgracias. En caso de no cerrar el portal, estos seres van aumentando su poder, ensanchando con ello cada vez más el vórtice. Es así como Némesis intenta desmoronar la Rueda y consumir al fin la materia que le pertenece.

La esencia de la que están hechas las Sombras no pertenece al ciclo de la vida y por tanto no pueden morir, tan sólo ser expulsadas de nuevo al vacío donde vuelven reunirse con Némesis. De este modo, acechantes y hambrientas, las sombras pequeñas se devoran entre ellas, fusionándose y evolucionando. Su única motivación es volver a la Rueda a la que añoran, pero irónicamente su hambre las lleva a destruir lo que una vez consideraron su hogar. Se dice que si consiguen albergar el suficiente poder, pueden desligar su mente del yugo de Némesis y dejar de obedecerlo pese a su reclamo tormentoso.





RYU'KADRA

Aunque al principio los Dragones de la Armonía estaban formados por dos únicas entidades, al anclarse a la Rueda dividieron su esencia en dos, dando lugar a cuatro seres. Estas parejas están compuestas cada una por un gnótico y un metamorfo, aquéllos que pueden transformarse en dragón.

Al anclarse se volvieron mortales y olvidaron que una vez fueron dioses, pues sus recuerdos desaparecían vida tras vida, aunque a veces tenían algunos sueños y pequeños recuerdos de lo que una vez fueron. Su esencia se reencarnó una y otra vez como cualquier ser de la Rueda sin saber de su naturaleza divina, y sus vidas fueron a veces las de grandes héroes; otras, sencillas y humildes.

Sin embargo, sus esencias separadas se buscan la una a la otra pues sus almas no han olvidado lo que una vez fueron, sólo sus mentes. Y vida tras vida se buscan, aunque se encuentran de diferentes maneras. Y vida tras vida se buscan, pues cada reencarnación supone un nuevo comienzo, algo difícil de entender para los dos dioses. El Ryu'kadra es el proceso por el cual los dos Dragones recuperan la consciencia de quiénes son y actúan para restablecer la armonía del mundo. Cuando sucede un gran desequilibrio que pone



en peligro a la Rueda, las Ninfas del Ocaso y los cinco Egos de Sino celebran un concilio para decidir el protocolo de actuación. Si se toma la decisión de despertar a los Dragones, las Ninfas se encargan de buscarlos y recordarles su verdadera naturaleza, fusionando una vez más sus esencias separadas para emprender la danza del Ryu'kadra. Una vez completos, los Dragones danzan sobre la zonas devastadas restaurando la armonía en ellas.

Los pocos mortales que conocen la existencia de los Dragones de la Armonía saben que sus almas son codiciadas y buscadas para despertar al Dragón ya sea con fines benévolos o malévolos. Cuentan las leyendas que cuando los Dragones se unen se crea una nueva criatura, un ser que tiene la potestad de dirigir la Rueda y elevarla a un plano superior, el Cinturón de Ryu'kadra, donde se unirá al resto de Ruedas que pueblan el Universo.





AMBIENTACIÓN





04 EL PRIMER ANILLO

SHANGRI-LA Y LOS DRACÓNIDOS

ESCRITOS

"- ¿Tanto le cuesta comprender a tu exigua mente que es una locura lo que me pides?

- ¿Quién habla de locuras? No, mi señor, mi raza no habla en tales términos. Locura es lo que vivimos al principio. Locura fue cuando nuestras esencias, apenas delineadas en la noche de los tiempos, asumieron forma, átomos, neuronas, sangre y carne. Cuando vimos que el material del que estábamos hechos era algo más que nuestra conciencia. Cuando nos atacó aquella terrible enfermedad, la que llamáis Tiempo, y nos corrompió hasta convertirnos en cuerpos muertos y putrefactos. No ha habido, ni jamás habrá sobre estas tierras, una locura tal ni mucho menos superior.

- Pero, humilde señor, no es cierto lo que dices. Deberías escuchar mis palabras, en lugar de tan sólo oírlas, para darte cuenta. Pues no muere lo que vive eternamente, y la única forma de muerte en el mundo es la quietud. Aunque el cuerpo no sea imperecedero, nuestra esencia sí lo es. Y con cada ida y venida, mejora y se acerca más a la perfección. Una Rueda estancada es una Rueda muerta.

- ¿Y qué sabrás tú de eso? Tú, que forjas las Arenas Añiles con una sola mirada de soslayo. Tú, que portas contigo la esencia de lo que existía antes de que el Todo fuera creado. Tú, que eres inmortal y lo serás por siempre. ¿Cómo quieres que aceptemos gratos un destino de dolor y sufrimiento cuando jamás lo querrías para ti mismo?

- No creo que alcances a saber, ni siquiera a imaginar, lo que me estás pidiendo. Me suplicas un regalo sin saber el veneno que contiene. Ruegas por tu condena.

- ¿Condena? ¿Cómo puedes hablar así del mayor don de la creación? Condena es abandonar tu cuerpo con la promesa de un futuro mejor. ¿Qué importa el más allá? La vida, el aquí y el ahora es lo único que tenemos, lo único a lo que podemos aferrarnos.

- Tu candidez es la mayor de tus virtudes, pequeño señor.

- Mi mayor virtud es mi deber para con mis semejantes. Ni siquiera a ti, a aquél que me ha maldecido, te desearía que vieras a aquéllos que son como tú retorcerse por la angustia del paso del Tiempo.

- Entonces, que así sea. Toma este momento como referencia. Guárdalo bien en tu mente y recuérdalo cada día de tu imperecedera existencia, porque marcará un precedente que no se repetirá jamás. Pues con estas arenas crearé aquello que te dará la inmortalidad, a ti y a los de tu raza. Pero el precio a pagar será alto.

- Nací para pagar ese precio, y cualquier pena que impongas será satisfecha con gusto. Que el ciclo de la vida y la muerte prosiga. Nosotros viviremos."

De las conversaciones entre Shokrax y Tharú
Autor desconocido



Gracias al duro trabajo de recopilación y documentación que llevaron a cabo los bibliotecarios de Shangri-la, existe un vasto conocimiento de la historia. Además, a partir de aquí se narra el origen del mundo y cómo ha llegado a ser lo que es, tal y como figura en la Biblioteca Dracónida.

Los bibliotecarios dracónidos estructuran la historia en Eras. Cada Era tiene una duración variable y está marcada por hitos, pues pronto se dieron cuenta de que no podían registrar absolutamente todo lo que ocurría, sino que sólo era necesario marcar los acontecimientos importantes y situarlos en su contexto.

PRIMERA ERA: ENTRE LAS SOMBRAS

Sombras en el abismo

La creación de la nueva Rueda no fue un proceso constante ni mucho menos rápido. Cuando el mundo aún estaba en los albores de su renacimiento, los fragmentos de materia vagaban por doquier y se asentaban tranquilamente, uniéndose unos con otros y formando lo que, con el tiempo, serían las dimensiones. Las Sombras, los seres que habitaban en la Rueda primigenia, contemplaban cómo se producía la forja del mundo sin comprenderla. Transitaban de un lugar a otro, sin rumbo entre gases y masas rocosas errantes.

Pronto, muchas de ellas comenzaron a sentir algo que no habían sentido hasta la fecha: curiosidad. Interés, ansia de comprender por qué habían pasado de encontrarse cómodamente asentadas en su ambiente a asistir a la formación de un nuevo mundo. Entonces, intentando entender, empezaron a recopilar fragmentos de ónice negro que pertenecían a la Rueda primigenia, buscando relacionar esta nueva formación con la destrucción que la había precedido.

Y es que, por encima de la curiosidad, lo que sentían estas Sombras era dolor por haber sido arrancadas de su hogar. Ante todo, querían evitar que algo parecido volviera a suceder, y lo único que podían hacer para ello era comprender.

Con el paso de siglos, todo se fue solidificando. El polvo estelar se depositó y se hizo roca, y los gases que lo rodeaban se convirtieron en macizos de hielo que viajaban a la deriva y se unían los unos con los otros. Y no sólo eso, las Sombras también se fueron haciendo más sólidas. Ya no se fundían con el entorno, sino que tenían bordes bien definidos y comenzaron a distinguirse unas de otras.

Pero no todas consiguieron aclimatarse al nuevo entorno, algunas no pudieron anclarse al mundo naciente y materializarse al mismo tiempo, por lo que se vieron expulsadas. Deslizándose hacia al Vacío, fueron recibidas por Némesis, que las acogió y alimentó con su esencia para que no se desvanecieran en la nada.

La materialización

Por suerte, no fueron pocas las que consiguieron adaptarse, construyéndose a sí mismas a la vez que la dimensión; y mientras ésta terminaba de configurarse, las Sombras comenzaron a entrar en la rueda del tiempo. Muchas de ellas aún no eran del todo corpóreas, estaban a medio camino entre la materia y el espectro, pero ya comenzaban a sentir hambre, sed y sobre todo, sufrimiento. Al difícil proceso de adaptación de la materia le siguió el del espíritu, debían adaptar sus almas a la materia que las encerraba y, al igual que había sucedido con el proceso anterior, no todas estaban preparadas. Pero, a diferencia de lo que había ocurrido antes, las que no lo conseguían no eran lanzadas al Vacío, morían.

Y eso sí era nuevo para ellas. Habían conocido la Rueda, el Vacío, habían visto qué había más allá a través de las brechas, pero no habían conocido la muerte. Sus compañeras, en la mayor parte de los casos no materializadas, translúcidas y exhaustas, cerraban los ojos y dejaban de moverse para siempre. Esto las asustó mucho. ¿Les pasaría lo mismo a todas? Habían transcurrido miles de años y, pese a todo lo que habían vivido, nunca se habían planteado dejar de existir. Incluso las que habían sido expulsadas continuaban existiendo, de otra manera tal vez, pero se podía decir que seguían vivas. ¿Y aquéllas que se habían quedado inertes, desapareciendo ante sus ojos? ¿A dónde iban?

Por suerte, algunas comenzaron a ver el nuevo estado en el que se encontraban de manera más pragmática. Sintieron necesidades y aprendieron a satisfacerlas. Tuvieron hambre y comieron, probando todo lo que encontraban, ya fueran frutos, plantas o los pequeños animales que también habitaban aquellas tierras. Tuvieron frío y aprendieron a construir refugios. Tuvieron necesidades sociales y aprendieron a comunicarse. Y, sobre todo, sintieron la magia y aprendieron a usarla.

El primero de todos ellos en aprender a usarla fue aquél al que llamaban Shokrax. Y es que, muy lejos de allí, a un observador solitario y excéntrico le preocupaba la suerte de aquellas criaturas. Conae se había estado divirtiendo mucho contemplando fascinado una y otra vez el proceso de materialización de todas ellas y no quería que muriesen. ¿Qué iba a hacer si lo hacían? El resto de seres de los mundos no eran nada interesantes. Así que manipuló el éter y lo dirigió a donde estaban las antiguas Sombras, a las que, una vez completado el proceso, podía considerarse dracónidos. De este modo, descendió al lado de Shokrax para ofrecerle su ayuda y le enseñó los saberes del cauri.

DIÁLOGO

"- ¡Uy, pero qué tenemos aquí! - dijo cuando estuvo lo bastante cerca como para saber que le oía -. ¡Si es un pequeño yo-qué-sé!

- Shokrax, me llaman - respondió éste con un hilo de voz.

- ¿Sois todos Shokrax?

- No, sólo yo.

- Entonces sólo tú eres Shokrax. ¿El resto no?

- ¿Qué quieres, extraño viajero? Me estoy muriendo, no tengo tiempo para tus preguntas. Di ya a qué has venido.

- ¡Y así tratas a tu dios, al que intenta salvarte! No, Shokrax, esos no son modales.

- ¿Salvarme? ¿Y cómo lo vas a hacer? Decenas han muerto en esta tierra hostil, igual que yo ahora. No hay nada que hacer.



- Ya lo creo que sí. Tú y los otros shokraxs tenéis salvación - dijo, y usando el éter ambiental hizo manar de sus manos una sustancia semilíquida de color grisáceo -. Bebe - ordenó.

- ¿Qué es esto, desconocido? Dices que eres mi dios, ¿qué me has dado, oh deidad?

- Conae es mi nombre, o uno de ellos, o tal vez todos los nombres a los que respondo. Y lo que te he dado es cauri, una sustancia que te mantendrá vivo mientras te explico lo que he venido a decirte. No me interrumpas, ¡no me gusta que me interrumpan! ¡Podría ir todo muy mal si lo haces! ¡Cállate y escucha!"

Y ante la mirada temerosa de Shokrax, moldeó el éter de su alrededor para explicarle lo que era la Magia. Al principio, como si jugara con un teatro de marionetas con fuegos artificiales y luces de colores, Conae le explicó que todos los seres tenían en su interior poderes que podían despertar, dones que harían su vida más fácil. Él, Conae, era el dios de la Magia y se la podía enseñar. Alargó una mano hasta Shokrax y le tocó el pecho, aunque él sintió que sus dedos se cerraban alrededor de su propio corazón. De golpe, sintió el saber del Dios nacer en su interior. Descubrió cómo se podía cambiar su alrededor, cómo la magia alimenta el ser y cómo el mundo estaba impregnado de esa energía que no podía comprender, permitiéndole moldearla como si de una escultura se tratase.

Hecho esto retiró la mano, le guiñó un ojo y, antes de que pudiera decir ni una palabra más, desapareció. Unos segundos después de haberse volatilizado, le pareció oír una despedida: "Adiós, Shokrax. Os estaré vigilando. Entretenedme."

Con una nueva energía, Shokrax corrió a donde estaban sus amigos, otros dracónidos que, como él, ya habían superado la materialización y estaban aprendiendo a vivir en aquel estado. Les habló de la visita del dios, al que nadie más había visto. Al principio no le creyeron, hasta que comenzó a manipular el éter igual que había hecho Conae y con un chorro de energía hizo brotar cauri. Lo bebieron a grandes sorbos y se impregnaron con él la piel, sintiendo desaparecer cualquier necesidad anterior. La extraña sustancia les daba todo lo que requerían para vivir e impedía que cayeran enfermos, pasarán hambre o envejecieran, lo que ellos llamaron la "enfermedad del tiempo". Shokrax y sus cuatro amigos (Shira, Somon, Gosriem y Gamos), no se guardaron el secreto para ellos, sino que lo compartieron con todos aquellos que estaban a su alrededor, enseñando Magia a los que podían despertar el don. Gosriem, por ejemplo, pronto se dio cuenta de que la Magia no era lo suyo, pero sí podía transformar su cuerpo, metamorfosearse en una enorme bestia de afiladas garras, mortíferas fauces y grandes alas. Los dones que despertaban eran útiles para la protección y la caza, pues no había Cauri para todos y muchos seguían sintiendo la punzada del hambre.

El Cauri y el Dios

Pasó mucho tiempo mientras aquellos cinco dracónidos intentaban detener el paso del tiempo y las necesidades. Cada vez que conseguían destilar cauri exitosamente era una pequeña victoria, pues con el tiempo se tornó más difícil extraer esta sustancia para entregársela a la creciente sociedad. No sólo más criaturas se habían acabado de materializar, sino que además habían aumentado su número de forma natural, reproduciéndose y formando familias. Además existía un problema: no todos toleraban de igual manera la sustancia. Por razones que escapaban a su comprensión, en algunos no hacía efecto y todos los días de

trabajo se tornaban infructuosos, pues un pequeño fallo en la destilación lo hacía inservible. Trataban de perfeccionar la técnica de generación de cauri a partir de la magia ambiental, pero sus estudios eran todavía rudimentarios y no tenían tanto poder como para hacer que siempre funcionase. Estaban a merced de aquel líquido denso y grisáceo y muchos no se sentían cómodos con ello. Como Shokrax y sus cuatro amigos fueron contactados por el Dios, eran los encargados de destilarlo, y pronto comenzaron a ser tratados con respeto por el resto de dracónidos, que los consideraban héroes.

Conae se encontraba satisfecho con todo aquello. Los observaba medrar, lo cual era aburrido, pero también sufrir penurias, discutir, enfadarse, luchar contra bestias y, en ocasiones, morir. Y todo aquello era más divertido. Además, muchas veces también se acordaban de él y le dedicaban palabras y oraciones. Así que estaba complacido.

Hasta que un día llegó un visitante inesperado, uno de los hermanos del dios loco, Tharú. Irrumpió en su palacio como un vendaval y exigió una explicación del motivo por el que les había entregado el cauri a aquellas criaturas, haciéndolas inmunes a la muerte y por lo tanto, ausentes en Oniria.

DIÁLOGO

"- ¿Qué has hecho? Porque has sido tú, de eso estoy seguro. ¿Qué está pasando? Las cosas no marchan como debieran, el fluir de la Rueda se ha interrumpido y todo lo que he encontrado me ha llevado hasta aquí.

- Bienvenido, hermano. ¿Ya ni te presentas? - dijo una voz, que parecía provenir de un espejo.

- No hay tiempo para modales. Necesito saber qué ha pasado y por qué las almas de este lugar no están yendo a Oniria para reencarnarse. ¿Te las estás quedando tú?

- ¿Acaso ves algún alma por aquí? - esta vez, la voz venía del techo -. No, sólo estamos tú y yo - una sonrisa apareció en todos los espejos próximos a Tharú, quien de pronto se dio cuenta de que estaba rodeado por reflejos.

- No y a ti tampoco te veo. Vale, no las tienes aquí, pero algo has tenido que hacer con ellas. ¿Dónde estás? Sal donde pueda verte para que podamos hablar.

- Pero si ya estamos hablando - una mano apareció en el espejo más próximo y le hizo gestos para que se acercara. Tharú lo hizo y de repente la mano salió del espejo y le propinó una bofetada.

- ¡Pero qué haces! ¡Se trata de algo serio! ¡Te estás inmiscuyendo en mi territorio, yo soy el encargado del fluir de las almas! ¿No les habrás enseñado Magia?

- Vaya, lo siento, ¿hemos hecho algo indebido? No me lo había parecido. ¡Si han sido ellos solos! Mira que son listos. Anda, ven y juega conmigo - un tablero de Kuzu apareció en mitad de la sala, con sólo una silla frente a él. Tharú se sentó por pura exasperación.

- De acuerdo, jugaremos si es lo que quieres. Pero mientras, explícame qué ha pasado. Entiendo que hayas querido experimentar con estas criaturas, son fascinantes, sobre todo cuando las dejas a su albedrío, pero no podemos interrumpir... ¿se puede saber qué estás haciendo?

Exasperado ante la irracionalidad de su hermano, decidió abandonar la sala, incapaz de mantener una conversación cuerda con el dios loco.

- Bueno, ya está. He tenido suficiente. Espero que tus criaturas sean más cabales.

- Pero hermano, ¿dónde vas? ¡Con lo que nos estábamos divirtiendo! ¡Vuelve!

Pero Tharú ya había salido del palacio y descendía en dirección a la tierra, renegando de su hermano y jurando no volver jamás por allí. "

Incapaz mantener una conversación lógica con Conae, Tharú decidió abandonar su palacio de cristal para intentar razonar con aquellas criaturas que ahora se hacían lla-

mar dracónidos. Éstos se encontraban en medio de sus quehaceres diarios cuando vieron aparecer una figura imponente, de grandes dimensiones y forjada en oro. Tharú se mostró omnisciente, sin querer ocultar su condición de Guardián. Se presentó y exigió hablar con quien fuese su líder. Todos se apartaron y señalaron a Shokrax ya que, quien más quien menos, sentían devoción por él. Además, si lo que se decía era cierto, ya había hablado anteriormente con un dios y nadie quería inmiscuirse en dominios que escapaban a su comprensión. Shokrax se adelantó. Él y Tharú se apartaron de la multitud para conversar.

En la conversación que tuvieron, la más trascendental de toda la historia de los dracónidos, Tharú intentó explicar a Shokrax la importancia de la muerte y la reencarnación en el fluir de la Rueda. Dialogaron durante horas sobre el transcurrir de las almas en la vida y más allá de la muerte, pero Shokrax no parecía convencido. ¿Por qué habría de creerle? La muerte los cambiaba, diluía su esencia y la transformaba en nada, los hacía desaparecer y así había sido desde el primero al que habían visto fallecer. ¿Que había una vida después? Tal vez con su muerte se cumplía algún propósito de Tharú. Además, si lo que hacían con la magia fuera algo tan malo, Conae no se lo habría enseñado. ¿Quién era Tharú para venir a contradecir a su dios?

Tharú estaba consternado, era quien velaba por la Rueda, por su seguridad. Era quien más se preocupaba de que todo marchara correctamente. Realmente, ¡era el único que lo hacía! Estaba desesperado, pero no iba a suplicar. Al fin y al cabo era Tharú, una sexta parte de Sino, Guardián de la Rueda. Era orgulloso, y este orgullo desencadenó un final nada esperado. Cuando otro en su lugar hubiese podido desobedecer las antiguas reglas, matar a todos los que conocían el secreto del cauri o forzar a Conae a detener a sus criaturas, él encontró una manera de no intervenir y ejercer su mandato. Mirando fijamente a Shokrax, sacó de un saquito una arena de un añil intenso y trazó con ella runas indescifrables alrededor del lugar en el que se encontraba el dracónido. Y entonces dictó su sentencia:

DIÁLOGO

"Ahora yo te maldigo, tu cuerpo y tu alma siempre permanecerán anclados a este lugar. Si realmente quieres que tu espíritu no se mueva de estas tierras, tu cuerpo tampoco podrá hacerlo. Y si alguna vez abandonas este círculo, no sólo morirás, sino que además tu runa se apagará en la Rueda y tu alma desaparecerá para siempre del Universo. Esta decisión la has tomado tú en tu tozudez. Éste será el precio de tu inmortalidad."

Shokrax aceptó gustoso su condena y sólo entonces Tharú abandonó esas tierras con expresión triunfante, algo que fue interpretado por los dracónidos como una derrota en su empresa. Viendo que Shokrax no abandonaba el recinto donde se encontraba, sus cuatro amigos íntimos entraron a socorrerlo y sostuvieron unos instantes de apasionado debate. Después, salieron a la plaza con expresión solemne y feliz.

Entonces declararon lo importante que era aquel día, en el que se había alzado un héroe entre los dracónidos, Shokrax. Tras haber sido condenado por el dios visitante a morar siempre en el mismo lugar, consiguió salvar de la enfermedad del tiempo a sus compañeros, y ahora los dracónidos que sobrevivían al cauri vivirían para siempre, sin sufrimiento, dolor o penalidades de la vida mortal. Su sacrificio era grande, pero con su acto se había tornado en el salvador de su raza.

Los vítores llegaron a las dependencias de Conae, que acudió raudo a averiguar cuál había sido el resultado final de la visita de Tharú. Se mostró contento por la reacción de Shokrax ante la visita del Guardián de las almas, todo había salido como esperaba. Tharú se marchaba creyendo que había ganado, pero en realidad el único que había conseguido lo que quería era Conae, quien tendría un escenario que contemplar por muchos siglos más.

Asegurándose de que todo fuera según lo previsto, comenzó a acumular todo el éter de su alrededor hasta juntarlo todo en un solo punto y dirigirlo directamente hacia Shokrax. El dracónido sintió cómo de repente un gran poder mágico fluía en su interior y le llenaba por completo desde la cabeza hasta los pies. Somon, que estaba a su lado cuando sucedió aquello, se asustó mucho y salió a avisar a sus compañeros, pero no le dio tiempo. Lo que vio fue como si el cuerpo de Shokrax implosionara de luz, y una onda expansiva surgió del lugar en el que se encontraba hacia fuera de la cabaña. Su amigo, potenciado por el dios Conae, había protagonizado el más grande de los acontecimientos.

Shira, Gosriem y Gamos entraron en la estancia de su salvador. Sus rostros reflejaban el asombro que sentían ante lo que estaba ocurriendo. Del cuerpo de Shokrax emanaba una gran magia que se había expandido a su alrededor tomando la forma de una gran cúpula mágica que cubría todas las tierras hasta donde alcanzaba la



vista. La onda que había emitido el héroe había detenido la formación del mundo, estabilizando la enorme masa de tierra en la que se encontraban, fragmentándola y creando pequeñas islas que flotaban a su alrededor. Al parecer, había generado un hogar seguro en el centro de su dimensión.

Como las grandes masas de tierra se habían dividido, acordaron ponerles nombre para distinguirlas. Las tierras enormes que se veían en la lejanía,y que apenas podían intuir con sus ojos en la noche, sería la periferia. Al círculo de masas errantes que rodeaba la cúpula de Shokrax, lo llamaron las Islas Flotantes y a la burbuja que los rodeaba la llamaron Shangri-la, la Ciudad de la Esperanza. Siempre que se mantuvieran dentro de la Cúpula estaban protegidos pues, aunque todos creyeron que Shokrax la había formado para ser una fuente de luz y calor, la única de toda la dimensión, pronto se desveló que tenía otra utilidad aún más importante. En el interior de la Cúpula, el cauri era mucho más fácil de destilar y siempre, siempre, funcionaba.

SEGUNDA ERA: ESPLENDOR DEL CAURI

La vida en la Cúpula

La creación de la Cúpula supuso un cambio tan importante en la sociedad dracónida que marcó el inicio de la Segunda Era.

Lo primero que hizo Shokrax fue dar la orden de que se recorriera a fondo el territorio para traer al interior de la Cúpula a



todos aquellos que aún no habían terminado de materializarse o estaban teniendo problemas con el cauri. Sus cuatro amigos, que a partir de entonces serían conocidos como sus Sabios o Consejeros, se dedicaron a organizar partidas de defensa y búsqueda de los desvalidos.

A la vez, se inició la construcción alrededor de Shokrax de un palacio de éter que fuera su residencia y la de los Sabios. Fue proclamado Emperador de todos los dracónidos y, dado que no podía salir del recinto, quedó protegido por sus gruesos muros.

Entre todas las novedades que trajo consigo la materialización, quizá una de las que tuvo mayor aceptación fue la necesidad de nombrar. Antes, las Sombras eran todas iguales y no se distinguían las unas de las otras de ninguna manera, pues no lo necesitaban. Sin embargo, cuando comenzaron a tener características peculiares, dones distintivos y vidas separadas, pronto surgieron los nombres.

Como suele pasar, los primeros reflejaban la actividad que realizaba cada uno. Muchos de éstos eran transcripciones del sonido que emitían en sus quehaceres cotidianos y, a partir de estos sonidos, se creó la identidad personal, la distinción individual y el lenguaje.

Los nombres eran importantes entre los dracónidos, por ello los primeros en tener uno fueron los mandatarios de su sociedad. Shokrax, Somon, Gosriem, Shira o Gamos fueron pioneros en nombrarse los unos a los otros, pero no los únicos. En los albores de Shangri-la, incluso estando dentro de la Cúpula, fueron muchos los que cayeron por falta de sustento y por complicaciones derivadas de la nueva forma que estaban adquiriendo. Los más fuertes se volcaron en ayudar a los débiles, aquéllos que, por la razón que fuera, no podían llevar a cabo solos la titánica tarea que suponía la materialización.

Sus nombres pronto fueron conocidos por todos y sus hazañas vitoreadas en toda la dimensión. Tal fue su repercusión que crearon linajes familiares de distinta índole que continúan hoy en día, conformando las familias privilegiadas llamadas Protectoras del Imperio. El origen de cada una es distinto y distintivo aunque compartan un propósito: la ayuda para la supervivencia.

Familias

Gree

La primera de estas familias es la Gree. Su fundador era poseedor de dones mentales, algo poco común entre los dracónidos. Su labor fue de vital importancia, pues las Sombras muchas veces perdían la razón y el autocontrol cuando comenzaba la materialización. Si eran conscientes de sus actos en estos periodos de frenesí, muchos sentían vergüenza y temían que se conocieran sus acciones, tratando de esconder sus actos a sus semejantes. Sin embargo, sus crecientes necesidades los obligaban a salir y buscar de nuevo el vórtice insano en el que olvidaban todo, incluso su nueva condición. Robos, asesinatos, violaciones y otros actos que atentaban contra la convivencia y el bien común proliferaban por doquier, y quizá nunca se hubiera descubierto a sus autores de no ser por Gree.

Capaz de desvelar las más intrincadas mentiras, se decía de él que podía leer la mente y los que le habían mirado a los ojos sabían que no era sólo eso. En su presencia no había secretos, encontraba fisuras que daban salida a la locura de las mentes más atormentadas y hablaba con los muertos que



todo lo ven y todo lo saben. Aterrador para algunos y frío, calculador e implacable para todos, le dieron su nombre aquéllos que fueron interrogados por él. Al ser preguntados, todos coincidían en el extraño sonido que atormentaba sus mentes durante el interrogatorio, un "greeee greeee" constante e intermitente que no podía ser ignorado.

Los Sabios pronto conocieron su trabajo y Gree y Somon se hicieron amigos, pues compartían la misma visión de la justicia. Ambos creían en la redención, pues su trabajo no sólo se basaba en detectar mentiras, engaños y demás, sino en lograr que aquéllos que cometían tan despreciables actos no volvieran a realizarlos.

Gree no tardó en formar una familia y sus hijos heredaron sus dones, aunque ninguno ha igualado jamás a su padre. Por desgracia, poco después de la generación de la Cúpula murió en extrañas circunstancias. Cuentan las leyendas que intentó leer la mente de uno de los Oráculos de Conae en su afán por comprender mejor su origen y los pensamientos de la deidad. La enrevesada mente del dios lo sumió en la locura.

Por suerte dejó un importante legado: el arte de descubrir mentiras que su familia ha continuado hasta nuestros días. Actualmente, los Gree son estimados y temidos por todos los habitantes del imperio.

Entos

La segunda de estas familias es la Entos. Otro de los problemas de la materialización fue el nacimiento de la violencia, a veces en forma de agresividad de los propios dracónidos y otra en forma de bestias que atacaban Shangri-la. Gosriem pronto comenzó a reclutar seguidores para mantener el orden, canalizar la violencia contra los invasores u organizar partidas de caza. Mientras buscaba nuevos reclutas, el nombre de una guerrera comenzó a llegar a sus oídos en los poblados que visitaba. Todo el mundo hablaba de Entos y de sus hazañas, que de boca en boca eran exageradas cada vez más, diciéndose que había derrotado ella sola a un Leviatán del vacío o llevado comida a toda una aldea. Lo que sí era cierto es que Entos era una gran guerrera que dominaba la Magia, las rocas y el viento, moldeando su entorno para ponerlo a su servicio como arma contra los enemigos.

Pronto, sobre todo los más jóvenes, comenzaron a acercarse a ella para que los enseñara. Ella, entre partidas de caza y perímetros de defensa, los ayudó y enseñó a batallar hasta que un día, cuando la Cúpula aún no estaba del todo formada, un enorme Leviatán del vacío hizo aparición en Shangri-la. Era un ser infernal, más grande que cualquiera que hubieran visto hasta entonces. Gosriem hizo llamar a Entos, y juntos, mientras el resto de Sabios intentaba mantener el orden, salieron a luchar contra el Leviatán.

Fue una batalla cruenta. Acosaron y atormentaron a la bestia hasta que estuvo herida de muerte y, con su último aliento, intentó devorar a Gosriem. Entos, consciente de que su valía era grande pero menor que la del Sabio, se interpuso y recibió el golpe mortal. Tras esto, Gosriem le dio la última estocada al Leviatán y llevó el cuerpo inerte de su amiga ante el pueblo de Shangri-la para que conocieran su sacrificio.

Los dracónidos pronto convirtieron a Entos en una mártir. Fue la primera dracónida en recibir títulos post-mortem y se abrió en su honor una escuela de lucha dirigida por sus mejores acólitos, que adoptaron su nombre como apellido. Cualquiera, ya



fuera mago o metamorfo, podía pertenecer a los Entos, la familia dirigida por los mejores luchadores que existen y que han continuado enseñando y formando a los mejores guerreros de élite hasta el día de hoy.

Envi

La tercera de estas familias es la Envi. Su ancestro era alguien cuyos dones no eran ni el poderío físico ni un intelecto superior, pero que supo aprovechar otra faceta suya: su belleza y su carisma no tenían límites, siendo amado y envidiado por ello.

Consciente de las preocupaciones más inminentes de los dracónidos, ideó formas de evitar que sus mentes estuvieran centradas tan sólo en el sufrimiento constante que los rodeaba y la lucha por la supervivencia. Comenzó por narrar historias que se hicieron muy apreciadas por sus semejantes, y pronto sumó a su repertorio teatrillos y espectáculos que daban matices de color a la gris situación que vivían día a día. Se rodeó de todos aquellos que eran como él, que gustaban de hacer reír y entretener, y entre su público más selecto se encontraban Shira y Somon, que siempre que podían acudían a sus actuaciones.

Con su labia podía conseguir lo que quisiera. Cautivar a un imponente caballero o una doncella era pan comido para él; pero no sólo eso, sino que, a pesar de su desnudez, tenía una elegancia y porte natural que lo hacían irresistible. Todas las noches, entre relatos épicos de las hazañas de Entos y cantos a la hermosura de Shira, había dos actuaciones que no podían faltar, un espectáculo de magia y una oda a su salvador, Shokrax. Preparaba conjuros de belleza deslumbrante, luces brillantes que estallaban en diminutos cristales iridiscentes y figuras de humo que danzaban con sus palabras y llenaban el colorido escenario de un canto en honor al Emperador, el héroe entre héroes.

Pero no todo era jolgorio a su alrededor. Pronto comenzaron a surgir mujeres con bebés que reclamaban su paternidad, que pocas veces reconocía, así como hombres despechados en su amor por él. Una mañana, después de una actuación especialmente controvertida sobre la belleza de Shira, apareció muerto. Las malas lenguas extendieron los rumores como un reguero de pólvora, y pronto la versión más extendida fue que el culpable había sido un amante traicionado.

Esta vez ni siquiera Gree supo qué había pasado. Si lo llegó a descubrir no quiso decir nada, pues una fuerte enemistad los enfrentaba, quizá como consecuencia de la facilidad de Envi para cautivar a todos los machos y hembras, incluso a los que el otro estaba cortejando.

Su familia se formó a partir de sus descendientes reconocidos. Pese a la mala fama de su padre, creyeron que las artes eran necesarias para alegrar la vida de la gente después de todo lo que había sufrido. Fue una pena para todo el mundo cuando murió, pues su teatro y sus canciones eran muy apreciados, y no se quiso que todo ese arte muriera con él. Pronto sus correrías fueron recordadas en tono condescendiente, casi con cariño, como simples travesuras de un genio de las artes y la lírica.

Splen

La cuarta familia es la de los Splen. A diferencia de las anteriores, Splen no fue una persona en concreto, sino un grupo de dracónidos dedicados a la investigación de la historia de la Rueda. Gamos, preocupado

por la creación y conservación del material de la Biblioteca, pronto atrajo a todos los amantes del conocimiento. La creación de la Cúpula produjo también la explosión que impidió la completa generación de Shangri-la, dejando fragmentos de la propia Rueda dispersos entre las islas y rocas flotantes de vacío que dañaron la Biblioteca. De no ser por Gamos y los Splen no habría quedado archivo alguno que contara su historia, y gracias a los fragmentos de la anterior Rueda supieron que habían sido Sombras y que había habido un mundo anterior al que ahora habitaban.

Entre ellos y Gamos crearon la escritura, un código rudimentario al principio que se hizo más complejo con los años, que les permitió codificar toda la información que recopilaban. Tanto entonces como ahora, el alfabeto consiste en un sistema rúnico que se graba en piedra y que con los años se ha ido haciendo tan complejo que las inscripciones iniciales sólo pueden ser leídas por expertos.

En estos fragmentos de roca escribían la Historia, pero también los acontecimientos del día a día. Los Splen, tanto entonces como ahora, son auténticos cronistas de su tiempo, considerados grandes sabios por todos. Como estudiosos y eruditos de su época, dedicaron sus días a las ciencias y demás saberes, como la Teología, llegando a recopilar información sobre el dios de las mil caras, Conae, su protector.

Nombradores, historiadores, cronistas y teólogos, crecieron día a día bajo la protección de Gamos. De los primeros que se reunieron alrededor de él nada se sabe pues nunca hablan de ellos mismos en sus textos, no creían ser lo suficientemente importantes. Lo único trascendental era la labor que llevaron a cabo. Y así han continuado...

Los olvidados

La quinta y última familia no tiene nombre, pues desapareció en eras pretéritas y de ella no han quedado registros. Fue tan deshonrada que ni siquiera se sabe quién fue su creador, olvidada por el tiempo. Y si desapareció de los registros de la Biblioteca, nadie tiene la potestad de hacerla figurar aquí.

Familias Protectoras

Como pago por el servicio que habían estado realizando, muchos empezaron a hacerles ofrendas y a entregarles mayor cantidad de cauri de sus propias raciones para agradecerles su trabajo. Al principio, las familias y los Sabios se negaban, pero pronto comenzaron a aceptar este pago, incluso a ansiarlo. Descubrieron que cuando tomaban cauri en grandes cantidades, les producía sensaciones altamente placenteras, como una droga. Y no es que necesitaran estas sensaciones, pero todos los que habían experimentado sus efectos ansiaban consumirlo más que nada en el mundo.

Al ser la mágica sustancia tan necesaria para todos, y ante la creciente población, comenzó a racionarse y establecerse un sistema de pagos por cauri. Se repartía entre todos y luego cada uno elegía qué hacer con él, si tomarlo o intercambiarlo por servicios. Y siempre, de alguna manera, las familias privilegiadas acababan siendo las que más cauri acumulaban.

Aunque no fue de forma inmediata, la vida se convirtió en algo mucho más fácil para los dracónidos. Dentro de la Cúpula siempre hacía calor, era un terreno seguro, luminoso y defendido de las criaturas de la periferia y el vacío. Siempre y cuando racionaran bien su cauri, no conocerían el envejecimiento, las necesidades ni la

muerte. Sólo había cabida para los buenos sentimientos, la felicidad y el amor. Pero pronto, los efectos de la prosperidad se hicieron notar, la población de Shangri-la crecía sin cesar y las disputas por el espacio empezaron a hacerse notar, pues la cúpula no podía proteger a todos.

Mientras tanto, en la periferia...

Sin embargo, en la periferia todo era distinto. Por desgracia, los Sabios y las familias no habían conseguido encontrar a todos los dracónidos y muchos habían quedado aislados, lejos del calor de Shangri-la. La mayor parte murió por el frío, ya que la periferia, tras la explosión, comenzó lentamente a congelarse. Pero otros, los que todavía eran Sombras y estaban en proceso de adaptación, consiguieron aclimatarse lentamente a tan angosta región . Pero lo que les sucedió y cómo consiguieron sobrevivir es otra historia...

La creación de la sociedad dracónida

En Shangri-la todo iba por buen camino, y poco a poco la sociedad comenzó a dividirse en estamentos. El poder residía en el Emperador y sus cuatro Sabios, después estaban las familias, divididas en las cinco Protectoras; y por último el pueblo, el grueso de la población. Los que pertenecían al pueblo llano, deseosos de ser reconocidos, comenzaron a acercarse a las distintas familias, mostrándoles sus dones y artes para ganarse su aprecio. Así, muchas de ellas aceptaron nuevos miembros sin tener en cuenta los linajes de sangre.

Desde el punto de vista social, se fue haciendo importante cumplir una función. Ya no había que preocuparse por cazar, alimentarse o cualquier necesidad básica, con lo que los dracónidos fueron encontrando cosas para hacer, ya fuera en la defensa de Shangri-la, el arte, el desarrollo de la magia, la creación y difusión de la escritura... Y al final, se establecieron pagos en cauri para todos aquellos que dedicaban su tiempo y esfuerzo a mejorar la sociedad dracónida.

Pero hubo algunos que no se adhirieron a ninguna familia y que quedaron aislados por no tener ninguna habilidad productiva o no querer usarla, por lo que comenzaron a ser mirados de forma despectiva por el resto. Todo el mundo tenía que tener una función, aunque fuera en el más bajo escalafón de la sociedad. Aquellos que no podían hacer nada de valor para una familia, acabaron sirviéndolas, convirtiéndose en criados que les hacían la vida más cómoda aunque ello no era considerado una función social como tal y recibiendo por ello bajas cantidades de cauri para subsistir.

Por otro lado, una de las tareas más importantes de este momento fue la edificación de Shangri-la. La primera construcción de importancia fue el palacio del Emperador, y a su alrededor se distribuyeron las casas de las cinco familias. Por comodidad, de cada casa familiar salía un camino que la conectaba con el resto, construido con el objetivo de poder ayudar rápidamente si era necesario.

Estas casas, hechas de puro éter, se orientaron siempre hacia el Palacio como manera de honrar a Shokrax por su sacrificio. Con el paso de los años, todo lo que parecía tan beneficioso para los dracónidos resultó no serlo tanto y, aunque pocos se dieron cuenta, las bases de un gran cambio se estaban asentando. Empezaron a crearse desigualdades sociales, y las rencillas por el espacio se iban acrecentando mientras el descontento social empezaba a hacerse sentir en los barrios más apartados y abarrotados de Shangri-la. La sociedad idílica que habían construido empeza-

ba a tambalearse sin que los Sabios fueran conscientes de ello. Acomodados en las altas esferas y venerados por sus círculos sociales cercanos, se vanagloriaban de sus hazañas y se bañaban en ríos de cauri.

TERCERA ERA: LAS GUERRAS DEL CAURI

La búsqueda

Con el enorme crecimiento poblacional de la Segunda Era, se hizo necesario establecer normas de convivencia básicas, con el referente de la cooperación para la adecuada supervivencia. Limitaron el cauri que se entregaba a los ciudadanos y penalizaron los crímenes violentos o el uso indebido de la fuerza debido a las pequeñas querellas cotidianas por el limitado espacio.

Y esto devino en un problema. No sólo escaseaba el espacio para todos los dracónidos en la Cúpula, sino que la sociedad estaba entrando en déficit porque había más habitantes consumiendo cauri que éter para producirlo. Y es que hasta este momento, la producción de cauri había recaído en los cuatro Sabios y el Emperador, pero necesitaban más del que podían producir para abastecer a la población. Gamos fue tajante en sus cálculos: ni aunque todos los dracónidos se pusieran a destilar cauri a la vez, podrían satisfacer las necesidades de aquella población creciente.

Ante la amenaza de conflicto, Shokrax exigió la presencia del representante de los Gree. Miskel Gree, hijo del fundador de la familia, acudió raudo a su llamada deseoso de saber qué requería el Emperador de él. Pero el encargo que recibió le dejó helado, debía buscar a uno de los Oráculos de Conae y pedirle al Dios que volviera a bajar a Shangri-la para ayudar a Shokrax como antaño lo hiciera.

DIÁLOGO

"- Pero, mi señor... -dijo, arrodillado ante el Emperador.

- Sin peros, Gree. Sé que lo que te pido es una osadía por mi parte, todos sabemos lo que le pasó a tu padre. Pero si no logramos la intercesión del Dios, el caos podría apoderarse de Shangri-la

- Lo sé. Pero no puedo garantizar el éxito en mi empresa, ni que, aún obteniendo una respuesta, vayamos a entenderla.

- Bueno, no te preocupes. Sé que Conae puede ser extravagante y críptico, pero vuelve con lo que obtengas e intentaremos descifrarlo. Debes partir de inmediato, las pequeñas escaramuzas están acrecentándose."

Con aquella última frase en su cabeza, Miskel partió en busca de un Oráculo. Le aterraba pensar en lo que pasaría si intentaba entrar en su mente, pues todos decían que su padre había muerto tras ver lo que ocultaba uno de ellos. Pero le preocupaba más aún no encontrar a ninguno y tener que volver con las manos vacías, pues incluso estando preso en un círculo de runas, Shokrax era un luchador terrible y contaba con sus cuatro Consejeros para ir a donde él no podía. Así pues, el joven se levantaba cada mañana rezando por encontrar a Conae, y también por no hacerlo.

Sin embargo el tan ansiado hallazgo no fue sino un fracaso. Ante el silencio del dios solicitó una audiencia con Shokrax. El Emperador y los Sabios interpretaron el silencio de los Oráculos como que el dios los abandonaba a su suerte y deberían ser los dracónidos los encargados de encontrar la manera de salir adelante, por lo que acordaron investigar por su cuenta, sin esperar intercesión divina.

Debían darse prisa en su empresa, pues las pequeñas rencillas por el cauri habían pasado a ser casi guerras abiertas entre



familias que se tomaban la justicia por su mano, sin esperar la intercesión de los Sabios o las familias Protectoras.

Esta vez, fueron los Splen los que recibieron el encargo. Se los eximió de todas sus responsabilidades en la Biblioteca y se les encargó el estudio a fondo del cauri. Los eruditos indagaron sin descanso e hicieron pruebas constantes con el éter que los rodeaba, intentando modificar el divino líquido ya existente para hacerlo más rentable. Finalmente, entregaron sus resultados a Gamos.

Al parecer el cauri no sólo servía como alimento y antioxidante para las células, además era un excelente conductor mágico que podía usarse como canalizador para potenciar hechizos, volviéndose más denso y nutritivo, y que al destilarse después podría alimentar a una mayor cantidad de población. Mostraron a Gamos una prueba de cauri densificado, casi sólido, que irradiaba éter.

DIÁLOGO

"- Bien, ¿cómo podemos usar todos estos descubrimientos? - preguntó Gamos.

- Pues verá, Señoría, en la práctica nos hemos dado cuenta de que si tomamos cauri antes de destilarlo nosotros mismos, el que resulte será más poderoso. Es decir, haciendo un pequeño consumo de cauri antes de la destilación, conseguimos más cauri en el proceso y de mejor calidad.

- Pero...

- Pero no es suficiente, mi señor. Haría falta mucha gente destilando cauri para satisfacer a la población de Shangri-la y no debe ser siempre la misma. El proceso es arduo y deben descansar, hay un límite al éter que puede contener un cuerpo y si lo forzamos de esta manera podría tener malas consecuencias: fallos mágicos, estallidos...

- Entiendo. Vuestro trabajo será considerado. Habéis servido bien al Imperio."

Gamos se dirigió entonces a hablar con Shokrax y los otros Sabios para transmitirles sus descubrimientos. Todos estuvieron de acuerdo en que se encontraban ante algo grande, podrían destilar más cantidades de cauri de mejor calidad. Sin embargo no podían eximir de sus trabajos a las familias para que se dedicaran a extraerlo, cumplían ya una necesaria función para el imperio, por lo que deberían encontrar dracónidos que se ocuparan de dicho oficio.

Entonces repararon en todos aquellos que no tenían familia, los que no desempeñaban una función necesaria y servían como criados al imperio. Y puesto que esas gentes no destacaban en ninguna labor, su función de ahora en adelante sería una muy importante: destilarían cauri de acuerdo con los descubrimientos Splen.

La estabilización del cauri

Ante la promesa de integración social, muchos accedieron a aquella función de buena gana, pasando a ser conocidos como donantes de cauri.

El trabajo de los donantes era arduo. Primero debían consumir una porción grande de la esencia, lo que les proporcionaba la capacidad de destilarla a través de su éter. El resultado era cauri densificado que se diluía para distribuirlo a la población, pudiendo alimentar a cientos con facilidad Los resultados fueron tan óptimos que incluso los Sabios pudieron evadirse de sus responsabilidades y toda Shangri-la pasó a depender del trabajo de los donantes.

Muchos consiguieron de esta forma un empleo y desempeñar una función social más allá de la mera servidumbre, pudiendo elegir entre toda una red de trabajos en dicha empresa, en la que existían donan-

tes, densificadores, diluyentes de cauri... Se sentían útiles al ayudar a la comunidad igual que ella los había ayudado anteriormente, aunque no tuvieran una retribución equiparable al duro trabajo que realizaban, siendo considerados el más bajo escalafón social.

Por otro lado, toda acción tiene una repercusión, y pronto comenzó el mercado negro del cauri. La gente lo comerciaba ilegalmente, se había extendido el rumor de que el exceso de cauri producía las sensaciones más placenteras que se pudiera imaginar y su consumo se convirtió en una adicción que se extendió como una pandemia.

Pese al fructífero experimento, los Entos se vieron desbordados por el aumento de la criminalidad. Se hizo evidente la problemática latente del aumento demográfico y el espacio se convirtió en el bien más preciado, pues la natalidad aumentaba debido a que nadie moría en Shangri-la.

CUARTA ERA: EL IMPERIO DE SHANGRI-LA

Inicio de la represión

Las familias Protectoras, conscientes de su cargo, comenzaron a intentar poner orden mientras los Gree y los Entos intentaban descubrir quiénes estaban detrás de los altercados callejeros por el cauri, lo cual consumía todo su tiempo. Incluso los Envi usaban las relaciones que establecían en sus espectáculos para tratar de averiguar quiénes eran los descontentos e informar a la Guardia.

Llegados a cierto punto, el trabajo los desbordó. Los jefes principales de cada familia acordaron una entrevista con el Emperador y los Sabios, y en ella les contaron los problemas que aquejaban a Shangri-la.

Entonces, los Sabios, ausentes de los asuntos del pueblo desde que se habían dejado de ocupar personalmente del cauri, comenzaron a centrar su atención en los problemas que azotaban la ciudad. Y lo que vieron los alarmó sobremanera. Sobreprotectores con su territorio y el cauri, los habitantes del imperio se alzaban y reclamaban sus derechos a la mínima mención de que una familia rival estuviera llevándose más cantidad que ellos de la afamada sustancia.

Aunque aquél no era el único problema, en los extremos de los caminos surgían arrabales donde los dracónidos vivían hacinados, sin espacio, y es que la Cúpula estaba a rebosar. Lo Sabios decidieron tomarse un tiempo para pensar y deliberar acerca de la situación.

Pero no todos estaban pendientes de lo que pasaba en las calles. Sumergida en sus propias preocupaciones, Shira descubrió que estaba embarazada. Hacía tiempo que mantenía una relación amorosa con Shokrax, no prohibida pero tampoco demasiado pública, por lo que decidió que lo mejor sería mantener el secreto y esperar a que amainara el temporal para darle la noticia al Emperador.

Sin embargo, la situación era urgente y, tras sucederse varios asesinatos en las calles, las familias presionaron para hallar una solución lo antes posible. En la cámara de Shokrax se congregaron los representantes de las familias y los Sabios para informar al Emperador. Reunidos en aquella sala, debatieron de manera apasionada sobre el mal que asolaba a su gentes: la superpoblación. Tras conversaciones repletas de acaloradas discusiones que se prolongaron durante días, los dirigentes empezaron a plantearse una terrible solución.

"- La Guardia está descontrolada - dijo Servo Entos, a lo que Gosriem asintió -, desbordada por el trabajo. Por todas partes hay gente peleando por el espacio o por el cauri que les toca recibir, y además las rencillas han llegado al seno de la milicia. Muchos defienden a las familias de las que provenían antes de integrarse en la Entos, a las que deben algún favor de épocas pasadas que ahora exigen que les sea devuelto. Si todo fuera bien, no serían más que minucias fáciles de aplacar, pero los ánimos están a flor de piel y cualquier tontería termina en peleas.

- Y en la biblioteca no es mejor - dijo Gamos -. Los Splen me han dicho que están considerando demolerla para conseguir más espacio y construir casas de éter para los dracónidos. ¡No podemos consentirlo! ¡Es un legado de valor incalculable, hay que encontrar otra solución!

- Ni siquiera el arte consigue disuadirlos - dijo Fecir Envi -. Cada vez vienen menos y suelen estar de tan mal humor que no conseguimos arrancarles una sonrisa. Y, disculpe que hable de estos temas delante de Su Majestad, pero creemos que hay destilaciones ilegales de cauri en las zonas más alejadas de Shangri-la.

- Lo sabemos - dijo Entos - pero, ¿qué vamos a hacer? ¡Si no podemos controlar a la Guardia!

- Corregidme si me equivoco, mis queridos amigos, pero creo que hay algo que debemos tener en cuenta. Hace ya muchos años que hemos adquirido esta forma material, este cuerpo que nos ha traído tantas ventajas: podemos usar la magia, podemos transformar nuestra esencia hasta convertirnos incluso en dragones... Pero no todo fue positivo, como muestran los acontecimientos de los últimos tiempos, que se iniciaron mucho antes de que nos diéramos cuenta. ¿Dónde está el origen de nuestros problemas? Respondedme, vosotros que os hacéis llamar Sabios - la poderosa voz de Shokrax resonó en la sala donde se encontraban. Ante sus divagaciones, se hizo sentir más vibrante que la del resto de los reunidos.

- En la superpoblación - dijo Gosriem -. El problema es que somos demasiados.

- Exacto. ¿Y qué nos ha llevado a la superpoblación? - el Emperador sentía estar acercándose a una solución a la desdicha de su gente.

- La reproducción, por supuesto, y... - Shira se detuvo, de repente no le gustaba el curso que estaba tomando la acalorada conversación.

- ¡Los sentimientos! - acabó Shokrax por ella -. Han sido los sentimientos. Los dracónidos no nos preocupábamos por sentir, amar y nos iba bien. Ahora estamos descontrolados y no sólo es culpa de los malos sentimientos, todos tienen la culpa. Hemos conseguido vencer la enfermedad del tiempo y ahora sólo debemos arrancar de raíz todos los sentimientos que vinieron con la materialización. Por tanto, propongo un nuevo edicto con la intención de volver al estado anterior en el éramos completamente felices y vivíamos en armonía. Por su mandato quedarán prohibidos los sentimientos y sus manifestaciones, los actos apasionados e irracionales y la consecuencia de ellos: la reproducción. Se castigará con la peor de las penas a todo aquel que sea descubierto violando estas normas.

- Pero - intentó decir Shira - no podemos negarnos a lo que somos ahora, no podemos...

- ¡Calla! ¿Qué tienes que decir? Somos lo que somos y nunca debimos ser de otra manera, ¿Prefieres que sigan las cosas tal y como están, viendo a la población crecer y sufrir? Es mejor que nos quedemos los que somos, inmutables, a que esto continúe. Nunca moriremos, nunca cambiaremos. ¡Nunca debimos entregarnos a los designios del corazón!"

Y finalmente, tras escuchar a todas las partes, Shokrax tomó una decisión. Antes, cuando aún no estaban materializados, cuando apenas eran Sombras, no tenían ninguno de esos problemas. Vivían en armonía con su entorno, sin degradarlo ni preocuparse por temas como el espacio, el alimento o la concepción porque no lo necesitaban. Pero ahora... ¡ahora todo era diferente! Se estaban cometiendo los peores crímenes contra natura con tal de sobrevivir. Aquí y allá, todos asentían aceptando la sentencia del Emperador; sólo Shira intentaba oponerse con absurdos argumentos.

La historia de Shira

Tras estas palabras, mientras todos intentaban asimilar las repercusiones de la decisión tomada, Shira salió de la sala de Shokrax y tan sólo Somon se fijó en su sufrimiento. El resto se puso a debatir cómo llevarían a cabo su cometido, cuáles serían las nuevas normas y cómo se las transmitirían al pueblo.

Shira se encerró en sus aposentos, nerviosa y atemorizada. ¿Cómo era posible que la vida que llevaba en su interior la hubiera engendrado tal monstruo? Lo último que había escuchado antes de salir era que las familias protectoras tendrían que dar ejemplo ante el pueblo, y toda aquella persona que se descubriera embarazada o manifestando sus sentimientos de cualquier otra forma, sería ejecutada o condenada al exilio. Ése era el destino que la aguardaba, y si tenía que enfrentarse a él, prefería la muerte bajo la pata del verdugo antes que contraer la enfermedad del tiempo. No acabaría sus días en una de las Islas Flotantes. Tenía que urdir algún plan para librarse, pero Shokrax no podía enterarse bajo ningún concepto. Después de sus declaraciones sabía que repudiaría el estado en que se encontraba. Y mientras estaba sentada en sus aposentos, tocaron a la puerta. Era Somon.

"- ¿Qué quieres? - le preguntó, intentando que no se notaran sus lágrimas.

- Algo te ocurre. En otro momento te hubieras puesto de parte de Shokrax sin dudarlo, te conozco. ¿Qué ha pasado?

- No es de tu incumbencia - contestó secamente y, sin pretenderlo, se abrazó el vientre dirigiendo hacia él la atención de Somon.

- Lo suponía. Estás embarazada, ¿verdad? ¿Y es de Él? Déjame ayudarte.

- No necesito tu ayuda. Si he de dar ejemplo, yo...

- Venga, Shira, nos conocemos bien. Sea cual sea la decisión que se tome hoy, no permitiré que el hijo de Shokrax y tú muráis. Pensaremos algo."

Shira, aunque todavía desconfiada, decidió aceptar a Somon como su aliado. Tenía razón, ella sola no podía con todo. Y contempló, ausente y preocupada, cómo las familias Protectoras se iban preparando para dar la noticia al pueblo. A sabiendas de que las nuevas leyes no tendrían una buena acogida, Gosriem aumentó considerablemente sus filas de guardias mientras Gamos dedicaba todos sus esfuerzos al desarrollo de armamento mágico: látigos de éter extensibles para controlar a la multitud y grandes pantallas inexpugnables, imposibles de atravesar.

Mientras, Somon comenzó a urdir un plan. Descubrió que una joven perteneciente a las familias protectoras había quedado embarazada, lo que la sentenciaba a muerte por desobedecer las normas y dar ejemplo al Pueblo cuando se diera la noticia. La familia, que no pudo aceptar el castigo y asumir la culpa, seguía luchando por el destino de la dracónida.

Shira habló con la joven, explicándole que se encontraba en una situación similar. Ella misma, como una de las dirigentes de la sociedad, le prometió que le permitiría sobrevivir si a cambio huía a la periferia llevándo-

se a su bebe con ella. Pese al cruel destino que le aguardaba a los dracónidos fuera de la Cúpula, la mujer ansiaba salvar la vida que aún no había nacido y, asustada, accedió a la promesa de no decir nada a nadie.

Gracias a la magia de cuerpo, Shira modificó su organismo para esconder su embarazo hasta que llegó el día de dar a luz. La pequeña que nació de su vientre era quizá la criatura más bella que había sostenido, pero poco pudo disfrutar de su maternidad pues inmediatamente la entregó a la muchacha, que acababa de dar a luz también. Y así, la joven noble, bajo la protección de Somon y Shira, abandonó el imperio unos días antes de la ejecución.

Llevando a cabo una cruenta estratagema, Somon consiguió atraer hasta sí a una mujer del pueblo, una donante sin familia a la que nadie echaría de menos. Tras hacerle grandes promesas, ella aceptó acompañarlo. Para encubrir sus actos, Somon y Shira unieron su magia haciendo que la mujer pobre se convirtiera físicamente en una copia exacta de la joven noble de cuyo destino ya no eran dueños. La desdichada ni siquiera se percató del cambio, incapaz de creer en la fortuna que había tenido y que ahora la encumbraba al escalón más alto de la sociedad dracónida.

La mayor parte del plan ya estaba trazado, sólo quedaba esperar a que todo saliera bien el día que se diera la noticia de las nuevas normas al Pueblo, aquél que muchos habían empezado a llamar el Día de las Ejecuciones.

Las Ejecuciones

Todo dracónido de Shangri-la estaba allí, presente en el Coliseo, esperando oír la solución que habían encontrado los Sabios a su desdicha. Jamás hubieran esperado su contenido.

Cuando Gamos leyó el manifiesto en el que quedaban terminantemente prohibidas las expresiones de afecto y la reproducción, las protestas se iniciaron de inmediato, pero con la ayuda de las nuevas tecnologías desarrolladas a tal efecto, los gritos fueron sofocados al poco tiempo. Antes de que nadie supiera lo que había pasado, la Guardia arremetía contra los dracónidos rebeldes y los cadáveres se acumularon entre la multitud.

Gamos continuó su manifiesto, alegando que para dar ejemplo y que no se dijera que las familias Protectoras no cumplían con su deber, se iba a aplicar la pena por reproducción a una muchacha de noble cuna.

La mujer que había encandilado Somon con sus mentiras salió a la plaza entre gritos y protestas. Tenía la apariencia de la muchacha noble que había huido y sólo Gamos se percató de algo extraño, aunque hizo caso omiso de su descubrimiento. La sometieron entre dos guardias, mientras otros contenían a la familia, que no había asumido su destino. Antes de que alguien pudiera hacer algo, un verdugo le había aplastado el cráneo contra el pavimento con sus fuertes patas. La plaza quedó en silencio, sólo roto por el quejido lastimero de la familia. Tras unos instantes, Gamos se dirigió de nuevo a la multitud, preguntando si habían entendido todos las normas. Nadie dijo nada.

Sin embargo, había uno cuya mente trabajaba a toda velocidad. Tess Gree, quien había tomado el mando de la familia en los últimos tiempos, advirtió algo que lo desconcertó. En el instante en que el verdugo dejaba caer su pie sobre la cabeza de la chica, vio su espíritu ascender y desvanecerse, fuera de los límites de su comprensión. Pero no era el alma de la chica embarazada y creyó que la familia había urdido el engaño, lo que lo hizo dar un paso al frente.

Ante el gentío manifestó sus deducciones: que una muchacha inocente había sido condenada en vano para que la noble familia pudiera salvar a su pariente sustituyéndola por alguien de baja casta. Se había protegido al noble y condenado al inocente, y ésas no eran las pretensiones ni de Conae ni del Emperador. Su revelación desató una oleada de protestas, la voz de Tess fue ahogada por el griterío.

Entonces Gosriem interrumpió la disputa y, seguro de sus palabras, declaró: ¿Así que vamos a vivir en una sociedad donde nosotros, los Protectores, hacemos lo que queremos y pedimos al pueblo comprensión? ¿Vamos a permitir que esta familia salga impune?

Somon miró a su alrededor con un nudo en la garganta, sin saber si debía condenar a su amiga o callar y sentenciar a toda aquella familia. Al mirar a Shira la encontró impasible, como si sólo su cuerpo estuviera presente y su mente se encontrara lejos. Gamos tampoco era de más ayuda. Miraba a Gree fijamente sin saber qué decir, hasta que Gosriem avanzó y tomó la palabra.

Ese día dio la razón a Gree sin dudar de sus palabras, pues todo el mundo sabía que los Gree no engañaban. Y firme en su causa, creyendo que aquella familia había deshonrado a la nobleza imperial, tomó la más inflexible de las decisiones. A su parecer, habían consentido que uno de sus miembros desobedeciera la voluntad de Shokrax y permitieron que una inocente tomara el lugar de la acusada. Como uno de los cuatro Sabios acusó, delante de sus camaradas y de todo el pueblo de Shangri-la, de alta traición, mentiras, ocultaciones y deshonra, a aquél que les había dado nombre. De este modo los despojó de su título de familia Protectora, una virtud que ya no merecían, condenándolos al exilio por sus actos de desobediencia. Declaró que él mismo se encargaría de borrar el nombre de la familia traidora de la Biblioteca, limpiando al imperio de su vergüenza por haber mancillado el nombre del héroe que les prestó su nombre.

Y tras su fúnebre discurso miró a los otros Sabios, buscando su aprobación. Shira asintió, Gamos la siguió y, tras un leve titubeo, Somon inclinó la cabeza de forma apenas perceptible.

Tras esto, los condenados fueron mandados al exilio. Somon se escabulló de la lóbrega procesión que protagonizaba la familia por no ser capaz de soportar las consecuencias de sus actos, reprochándose su cobardía.

De la historia de esta familia, poco más se sabe. Aunque años más tarde se rumoreó que todos habían muerto en el exilio, algunos de ellos se convirtieron en los primeros refugiados. Shira, por su parte, mantuvo la esperanza de que su hija, aquélla que llevaba su sangre y la del Emperador, hubiese podido sobrevivir en el desierto rocoso que era la periferia.

Mano férrea

En Shangri-la la vida cambió drásticamente. La Guardia pasó de ser respetada por su rol protector a ser temida. Cada vez que había alguna rencilla, por mínima que fuese, la Guardia aparecía de la nada, expulsando a las Islas Flotantes a los rebeldes. Debido a la sobrepoblación, los Sabios sólo necesitaban una excusa para que familias enteras acabasen visitando el Patio de las Ejecuciones.

Shira fue la que más fácilmente se adaptó a la nueva realidad. Irascible con aquéllos que la rodeaban y profundamente airada con Shokrax, sometía al pueblo a una vigilancia constante, buscando a las dracónidas embarazadas.

A éstas les dedicaba su peor sentencia, y sólo si tenía un buen día mandaba al verdugo aplastar su cabeza contra la roca. A sus espaldas, muchos decían que estaba deseosa de ser ella misma la que pisoteara hasta la muerte a aquellas chicas.

En la oscuridad de sus aposentos, Shokrax reflexionaba. Desde lo acaecido en el Día de las Ejecuciones no habían vuelto a tener una conversación "normal" con Shira. Intranquilo, no adivinaba los pensamientos de la dama; además sus compañeros no le dieron detalles de cómo se había tomado el pueblo los nuevos cambios, diciéndole que todos habían acatado su voluntad como Emperador y Héroe que era. Consciente de su cautiverio, deseaba haber podido dar él mismo la noticia, pero no podía dejar su estancia y así debía ser.

Conforme pasó el tiempo, la situación se fue tornando hacia un estado de represión y miedo constante donde Shira y Shokrax, lejos de mejorar su relación, discutían acaloradamente. Finalmente, el Emperador decidió pedir consejo a Somon.

Somon se vio entre la espada y la pared. Por un lado, el Emperador era su más cercano amigo y sabía que no había sido su intención hacerle daño a Shira. Por otro, le había prometido a ella que no diría nada sobre su embarazo y el tiempo no parecía estar curando su herida, más bien el dolor se había incrementado.

Tras una larga conversación y deliberaciones, le abrió su corazón y confesó. Le explicó cómo Shira había concebido una hermosa criatura que compartía su sangre, y



cómo, intentando salvar a su prole, él mismo la había ayudado a engañar a la población. Como consecuencia toda una Familia había pagado su pecado.

Estupefacto ante la trágica revelación de su confidente, Shokrax supo el porqué de su ofuscación y de su impotencia ante los constantes asedios de la dama. Él la había acallado con sus órdenes y, consciente de su error, supo que él fue la causa que la condujo a urdir tal tragedia.

Entonces Shokrax se sinceró con su amigo, pues hacía tiempo que, sumido en su soledad, había reflexionado sobre todo lo acontecido en los últimos meses, recordando la conversación que en el principio de los tiempos mantuvo con Tharú.

Admitió sentirse agotado y saber que era padre le hizo sentirse aún más cansado de su inmortalidad. Quizá a esas alturas ya sería abuelo y un abuelo debería estar cuidando de sus nietos, enseñándoles lecciones de vida y esperando alcanzar la eternidad en Oniria. Se sentía encadenado, sosteniendo una civilización que había perdido el norte presa en su propia burbuja de cristal. También temía que las palabras de Tharú fueran ciertas y que él, por su condición de mortal, no hubiese sido capaz de comprenderlas en su momento.

Somon, conmocionado ante la tiranía a la que se veía sometida Shangri-la, afirmó estar conforme con sus divagaciones. Sin embargo, la solución para el intrincado dilema no era fácil. Si el Emperador abandonaba el



círculo que lo mantenía cautivo la cúpula caería, dejando a todo su pueblo sumido en las desdichas que suponía la mortalidad.

Y en la intimidad la conversación se prolongó durante varios días con sus noches. Tras infinitas divagaciones, Shokrax tomó una decisión. Antes de llevarla a cabo, quiso hablar con Shira y sincerarse con aquélla a la que más había dañado con sus decisiones.

Las consecuencias

Se encerraron en la Sala del Trono. Somon, aun a sabiendas de que no debía hacerlo, permaneció fuera escuchando la íntima conversación. No hizo falta ningún don mágico ni habilidad especial, los gritos de Shira podrían haberse oído hasta el borde de la periferia. Para evitar que pudiera escucharse fuera del palacio, el Sabio manipuló el sonido del lugar con el fin de preservar la intimidad de ambos. Dentro de la sala, Shokrax intentó tranquilizar a Shira, que le echaba en cara que ella había dado todo por el bien de pueblo, por protegerlos de la enfermedad del tiempo, y ahora él pretendía deshacer aquello por lo que tanto habían luchado. Además, si ella podía vivir sin el bebé que concibió, él también debería hacerlo aceptando su destino, que era el de proteger a todos los dracónidos. Tras la acalorada discusión, Shira abandonó los aposentos del que fue su amado hecha una furia sin aguardar una respuesta. Somon, que había escuchado toda la conversación, echó una ojeada al interior de la Sala donde Shokrax se encontraba con los ojos cerrados, entre desolado y pensativo.

Mientras tanto, Shira, repleta de ira, visitó a Gosriem y Gamos. Les habló de lo que pretendía el Emperador y de cómo Somon había envenenado su mente con sus habladurías. Les dijo que Shokrax había perdido la razón y debían ayudarlo antes de que se traicionase a sí mismo y a todo el reino. Les propuso un plan para auxiliarlo y evitar que hiciera algo de lo que pudiera arrepentirse. Sus dos oyentes estuvieron de acuerdo, pues Gamos temía que su querida biblioteca se derrumbase si la Cúpula desaparecía y Gosriem no podía negarle nada a Shira, encandilado por su belleza. Los tres volvieron a la Sala, donde Shokrax hablaba en voz baja con Somon.

DIÁLOGO

"- ¡Apártate! - le gritó Shira a Somon -. ¿Estás con nosotros o contra nosotros?

- Estoy con él - respondió el Sabio, y de repente intuyó lo que iba a pasar -. No debéis hacerlo. Shokrax ha tomado una decisión.

- ¡Decisión alentada por ti, traidor! Has introducido pensamientos nocivos en la cabeza de nuestro Héroe y ya no es él mismo. Ahora debemos salvarle de sí mismo, ¡y también de ti!"

Pese a las amenazas de sus compañeros, Somon no se apartó. Entonces Gosriem hizo uso de su tremenda fuerza y lo lanzó hacia una esquina de la Sala donde Shira lo atrapó con una red mágica. Habiendo controlado al traidor, se cernieron sobre Shokrax, que corría para salir del círculo que lo mantenía preso y acabar con aquella locura. Pero el suelo bajo sus pies se levantó impidiéndole el paso y, atemorizado, se volvió para descargar su furia en forma de magia descontrolada sin éxito. Cuando estuvo al límite de sus fuerzas, los tres lo sujetaron a su trono, sentenciándolo al eterno tormento.

Anclaron su cuerpo a aquellas piedras, fundiéndolo con su magia a lo que sería su eterna prisión, condenando al Héroe que adoraban por no perder aquello que les había costado tanto conseguir, no caer presos de la enfermedad del Tiempo. Cuando hubieron finalizado, se volvieron

hacia Somon, que asumiría el peor de los destinos: el exilio y la deshonra que le acompañarían hasta el final de sus días, que esperaban que fuesen pocos.

Pronto se anunció públicamente que un alto mandatario sería condenado al exilio, y reunieron a todo el pueblo en el coliseo de Shangri-la para que fuera testigo del mismo. Más de uno ahogó un grito de sorpresa cuando vio en medio de la plaza al acusado. Somon se erguía orgulloso, pues hasta el último minuto de su estancia en el imperio se comportaría con dignidad frente a su condena, una condena que se sentía complacido de sufrir.

El primer sorprendido ante el espectáculo fue Tess Gree, que pudo ver la angustiosa verdad al fijar su mirada en la del reo, que no puso impedimento a que pudiera entrar en su mente. El Gree, cuya mente trabajaba sin descanso, miró a los miembros de su familia y escogió a unos pocos para que lo apoyaran en su decisión.

Y sin más dilación se hizo pública la condena. Somon, un Sabio del Emperador, había sido descubierto urdiendo el peor de los planes: pretendía condenar al imperio al peor de los destinos, enfermar de vejez y hambre. La sentencia era abandonar la cúpula, condenado al destierro, e invitaron a cualquiera que compartiera sus mismos pensamientos a marcharse con él, dejando vivir en armonía a los que preferían la inmortalidad, y conservar su salud y bienestar.

El Gran Exilio

Sorprendentemente se alzaron dracónidos entre la multitud, y no hubo familia que no perdiese al menos un miembro aquel día. Entre los Gree, Tess se acercó al Sabio situándose a su derecha para darle su apoyo, acompañándolo en su marcha hasta el exilio. Todos los presentes coincidían en que si Somon estaba siendo expulsado algo grave debía haber pasado, pues contaba con el apoyo de muchos lugartenientes y era el más querido entre los Sabios.

Debido a su comportamiento durante los últimos meses, Shira ya no era aquella mujer amable y amada por los suyos, Gosriem dirigía a la Guardia que arremetía contra el pueblo y Gamos vivía entre sus libros, saliendo de la biblioteca tan sólo para hacer los anuncios. El único que parecía más cuerdo de los cuatro se iba.

Así pues, por primera vez en la historia dracónida, un enorme grupo abandonó la protección que ofrecía Shangri-la voluntariamente, aceptando su destino y acompañando a Somon fuera de las seguras paredes cristalinas. Algunos de los guardias los saludaron con respeto a su paso, conscientes de que su marcha marcaría una nueva era en la historia dracónida, pero otros sólo les mostraron desprecio por haber insultado al Emperador.

Desquiciada, Shira sólo podía gritar impotente a los que decidían abandonarla. Les recordaba que sus días acabarían pronto, afectados por la enfermedad del tiempo, expuestos al peor de los tormentos.

DIÁLOGO

"-¡Estáis destruyendo nuestro sueño! El sueño de una vida digna, sin enfermedades, sin hambre, sin vejez y sin muerte. Traicionáis la voluntad de nuestro Héroe y por ello merecéis morir todos en el Exilio.

Miró a Gosriem y Gamos, pero éstos se mantuvieron en silencio. Ambos compartían la misma idea: si la gente quería irse, que se fuera, aún tenían problemas con la superpoblación.

- ¡El Imperio es un lugar libre! Marchaos por vuestro pie, volveréis de rodillas, pero jamás se os permitirá entrar de nuevo."

Cuando se cerraron las puertas del Imperio, todos los exiliados se miraron entre sí. Habían sido muy valientes antes, cuando aún estaban bajo la protección de la Cúpula, pero ahora tenían miedo. La mayoría de las miradas se dirigieron a Somon.

El viento acarició por primera vez a los mortales que comenzaban su andadura a través de las islas flotantes. Somon supo que debían encontrar un lugar seguro para aquellas gentes, tarea que sería difícil, pues sólo había contemplado mapas trazados por los Splen sobre aquellas tierras. Y con la esperanza de poder hallar un nuevo hogar, inició el camino. Y a partir de entonces conoció el hambre, a partir de entonces temió a la muerte.

En las tierras del frío

Mientras tanto, ajenos a Shangri-la, entre las Estepas de Hielo situadas al borde de la periferia un grupo de antiguas sombras terminaban de aclimatarse a los fríos páramos de las Estepas. Lentamente, se acostumbraron a las necesidades, mientras su piel se endurecía para resistir al frío. Pero, aunque vivían en la misma dimensión, ni los Imperiales ni los Exiliados sospechaban de su existencia, y tardarían siglos en llegar a conocerse.



QUINTA ERA: LAS GUERRAS DRACÓNIDAS

La vida de los Exiliados

Cuando llegaron a la periferia, los exiliados se encontraron con un entorno sumamente hostil. Se trataba de un gran desierto rocoso, duro e inexpugnable, donde las tormentas de viento arrancaban fragmentos piedra, los dracónidos deberían adaptarse.

Lo primero que hicieron fue asentarse. Desconocedores de las leyes que regían el Universo, tuvieron que aprender a identificar el hambre y atender las necesidades que habían omitido durante su inmortalidad. Buscaron un lugar seguro, protegido y orientado a Shangri-la. Una vez encontrado un lugar apropiado, comenzaron la construcción de la primera ciudad de refugiados en la periferia, Narth. Pese a recibir el calor de la Cúpula el territorio era gélido, por lo que pronto aprendieron a confeccionar ropas con las pieles de las criaturas que vivían en los bosques, protegiendo sus cuerpos del crudo clima.

Tras investigar kilómetros de desierto rocoso, encontraron una gran fuente de alimentos, los bosques. Sin embargo pocos osaban adentrarse en ellos y tomaban tan solo lo que encontraban en sus lindes. Los que se atrevían, encontraban un horrible final y muchos perecieron en los primeros tiempos a consecuencia de heridas recibidas por los animales, las bajas temperaturas,



sus ácidas aguas o tragados por la espesura. Contando con la protección del grupo y con líderes eficientes, Somon y Tess, pudieron organizarse. Pronto cada individuo aprendió a desarrollar una tarea en la sociedad: partidas de caza, curtidores, cocineros...

De este modo Somon fue nombrado Archimago, aquél que poseía las aptitudes necesarias para gobernar Narth. Al mismo tiempo se crearon dos nuevos rangos: el jefe de armas, destinado a enseñar y formar guerreros y cazadores; y el portavoz, encargado de organizar y dirigir la milicia.

Y a pesar del cambio, muchos siguieron conservando su apellido heredado de la cúpula. Aunque en el imperio se los considerara parias, ellos querían hacer honor a sus orígenes imperiales, se sentían orgullosos por la decisión que habían tomado y alegaban que sus hermanos habían perdido el rumbo nublados por el miedo a la muerte. Y aunque al principio todos vivían juntos, conforme fue avanzando la construcción de la ciudad, muchas familias que habían tenido un alto rango en Shangri-la se separaron para formar sus propias barriadas.

Las primeras construcciones estaban hechas de los materiales que encontraban, piedra y pieles, y con el tiempo los magos más afamados empezaron a construir casas de éter. Los modeladores de magia no habían olvidado su pasado imperial y asumieron las funciones que habían ejercido antaño.

Narth se convirtió en el hogar de muchos refugiados, atrayendo a los exiliados que habían sido expulsados del imperio y vagaban en soledad.

Con el tiempo, cada individuo asumió una función, sin embargo grupos de jóvenes dracónidos que ansiaban independencia salieron de la ciudad para fundar nuevos asentamientos alejados de sus padres y abuelos, fundando nuevos núcleos de población en las islas cercanas. Los peñascos flotantes y móviles eran anclados a las grandes masas de tierra mediante puentes levadizos por la comodidad que suponía y, de este modo, si dos grupos en tierras cercanas mantenían conflictos simplemente levantaban los puentes para trasladarse; o si un Gran Leviatán del vacío atacaba, podían huir fácilmente.

Así fue como los refugiados se expandieron, bien con el objetivo de crear una nueva ciudad, buscar nuevos espacios o construir su propio negocio. Colonizaron gran parte de los islotes flotantes y dieron lugar a una de las ciudades más importantes de la periferia conocida como la ciudad entre puentes: Alesha'ra.

Mientras, Somon compartía sus preocupaciones con Tess. Seguía temiendo a la muerte, aunque recordaba las palabras del convencido Shokrax sobre la continuidad del ciclo de la vida y a pesar de mostrar su apoyo al Emperador en su momento. De sus temores surgieron miles y profundas conversaciones con Tess, en las que imaginaban cómo sería el día en que sus conciencias se apagasen. De sus dudas nació una cuestión que habían obviado: si Shokrax había sido maldito por Tharú, ¿qué le ocurriría a su esencia tras la muerte?

Somon hizo una petición a su confidente. Estaba preocupado por el Emperador y deseaba convencer al dios para que retirara su maldición sobre él. Sin embargo, para llevarlo a cabo se necesitaban los oscuros y extraños dones que sólo los Gree poseían por lo que, mientras veía su cuerpo envejecer y cambiar, Tess comenzó a investigar la manera de contactar con el Guardián. Para ello, necesitaba realizar un ritual de convo-



cación, el más difícil y poderoso que jamás habían hecho, que requeriría largos años para su elaboración.

Pasaron los años. El Sabio se tornó anciano sin haber podido contactar con el Guardián de las almas, y no fue hasta que Tess Gree y Somon se encontraron a las puertas de la muerte que el aprendiz de su confidente pudo alcanzar su objetivo: perfeccionar un ritual capaz de traer a un segador de Tharú.

Somon contempló, observó y esperó, ajeno a la "magia" de la familia Gree. Los aprendices de Tess escribieron en el suelo y trazaron imágenes en el aire mientras salmodiaban para sí en un murmullo indescifrable. Y al fin, ocurrió. Una criatura andrógina de alta talla e imponente surgió de las runas, un Oráculo de Tharú.

Tharú, que se encontraba vigilando desde Oniria, sintió una perturbación en su interior que hizo que desviara su mirada hacia los dracónidos, interesado por lo que tenían que decir. Somon comenzó a hablarle a la Muerte y Tess tradujo sus palabras al idioma de los muertos.

DIÁLOGO

"Te hemos llamado a ti, oh discípulo de Tharú y segador de almas, para poder expresarte las dudas que plantea nuestra vaga existencia mortal. Mi nombre es Somon y he sido amigo durante muchos años de Shokrax, aquél a quien tu señor maldijo. Se halla ahora preso contra su voluntad y quiere librarse de la maldición que pesa sobre él más que cualquier otra cosa. Ha comprendido, igual que yo lo he hecho, que tú has de acompañarnos a Oniria y una vez allí, emprender nuevos viajes en otras vidas. He aquí nuestro temor, si Shokrax sale de su cárcel rúnica morirá para siempre. ¿Cómo podríamos liberarle de tal mal? ¿Qué podemos hacer los dracónidos para calmar la ira del Guardián?"

La Muerte reflexionó sobre los temores que los atormentaban sin saber si eran dignos de la sabiduría de su señor. Por suerte, el Dios contemplaba la escena desde Oniria, y a través de su discípulo habló.

Les desveló los secretos del equilibrio, cómo la vida y muerte en sus sucesivas reencarnaciones mantenían el orden, y cómo Shokrax con su decisión había condenado a la Rueda. Pasarían milenios, y entonces su pecado despertaría al peor de los horrores. Portales de densa negrura se abrirían al Vacío dejando entrar al Devorador de Mundos, y como consecuencia hasta los dioses que ellos adoraban estarían condenados. Sólo si las almas atrapadas en la inmortalidad fluían en su ciclo natural la Rueda quedaría completa y Némesis abandonaría su causa. Por ello, el alma del Emperador había sido condenada, su inconsciente acto produciría consecuencias, apagándose su runa cuando su vida hallara el fin.

Tras la conversación el Oráculo retornó a su hogar, desapareciendo de igual modo que apareció. Somon y Tess pasaron largas horas debatiendo sobre las revelaciones del Guardián y coincidieron en cuál sería su objetivos. Aunque eran ancianos, durante sus últimos días de vida adoctrinaron a sus discípulos en las enseñanzas de Tharú, encomendando a las generaciones venideras la misión de rescatar al Emperador de su prisión y acabar con la inmortalidad de sus hermanos. Éste era un plan que debía mantenerse en secreto de aquéllos que pese vivir en el exilio ansiaban retornar al imperio y recuperar su inmortalidad porque podrían traicionar al pueblo refugiado y revelar sus intenciones.

Y aunque algunos decidieron no tomar parte del encargo de Somon, otros accedieron a llevar a cabo sus dictados con re-

ligiosidad, temiendo que en un futuro las predicciones del Guardián se cumplieran. Aquéllos que aceptaron seguir los dictados del Sabio formaron un grupo que adoptó el nombre de Dharma, e hicieron del fallecido Somon su fundador.

La creación de los dracónidos de la Ceniza

Tharú se sintió conmovido e impresionado por la declaración de poder y humildad que habían demostrado los dracónidos refugiados. Por ello, el Guardián, junto a su hermano Farim, asiduo visitante de su reino, observaron a los exiliados desde la distancia, admirados por los dones que habían despertado.

Y al verse reflejados en aquella raza que pertenecía a su hermano Conae decidieron enviarles a sus Oráculos, brindándoles la oportunidad de seguirlos de la misma forma que al dios de las mil caras. Así fue como se presentaron en Narth los discípulos de los dioses ante los Gree, reuniendo seguidores con la premisa de que, si seguían sus preceptos y renunciaban a los dones de Conae, recibirían sus enseñanzas.

Incomprendidos y temidos por la civilización donde habitaban, los que despertaron el don de la Gnosis y la Convocación albergaban la esperanza de forjar una nueva sociedad dirigida por los dictados de los dioses que habían bendecido las dimensiones con tan espléndidos dones. Bendecidos con la capacidad de ver las almas o leer las mentes de amigos y enemigos, la sociedad los repudiaba por practicar aquello que llamaban artes oscuras. Por esta razón aceptaron el trato que les ofrecían y abandonaron sus hogares y enseñanzas basadas en el legado imperial y la adoración a Conae.

Incómodo ante lo desconocido, el grueso de la población dracónida desconfiaba y temía a los que practicaban artes extrañas, extendiéndose rumores sobre los endiablados pactos y mentiras que sus practicantes difundían. Por ello, los habitantes de Narth se sintieron aliviados al ver partir a aquella parte de la población que ponía a prueba las creencias y estructuras en las que se basaba su sociedad.

Los Oráculos encabezaron la marcha seguidos de sus adoradores, abandonando lo que una vez fue su hogar para guiarlos a través del rocoso desierto en busca de un nuevo territorio donde alzar un santuario en el que los dracónidos adorasen a los Guardianes y éstos los instruyeran en sus dones mediante sus siervos.

Cruzaron islas flotantes hasta alcanzar una gran masa azotada por corrientes que portaban polvo de piedra erosionada que se removía en ráfagas cenicientas. Para protegerse de los fuertes, vientos alzaron gigantescos muros de piel que resguardaran su nuevo hogar, un lugar al que llamarían la ciudad de la Ceniza haciendo honor al polvo grisáceo que inundaba aquellas tierras.

Gracias a las enseñanzas de los Oráculos, se convirtieron en grandes conocedores de los secretos de la Convocación y la Gnosis y adoraron con fanatismo a los que habían guiado sus pasos. Haciendo honor a sus mentores, los dracónidos levantaron dos torres de luz en su ciudad, dos columnas que miraban hacia Oniria para recordar a sus habitantes que los propios dioses habían proclamado aquellas tierras su santuario, un lugar de paz donde orar y transmitir las enseñanzas de sus fundadores.

Conae, divertido ante la visión de tan caritativa obra por parte de sus hermanos, decidió hacer un regalo a los valerosos dra-

cónidos. El dios de las mil caras también se había sentido conmovido, así que tomó un fragmento de cada uno de los espejos que decoraban las paredes de su palacio, formó con él un único espejo y lo hizo aparecer en los aposentos del actual señor de la Ceniza, Kogrf. Conae escuchaba miles de voces dentro de su cabeza que expresaban emociones distintas. Sus espejos eran capaces de capturar las emociones y pensó que Kogrf se sentiría aliviado al no soportar la molestia de sus emociones y podría vivir su mortalidad con menores angustias. Cuando el afamado señor de la Ceniza se vio reflejado en el espejo del dios, éste le arrebató todo sentimiento o emoción.

Despojado de cualquier compasión, remordimientos o miedo, el señor de la Ceniza empezó a aburrirse en su trono y buscó distintas formas de divertirse. Sin albergar sentimiento alguno, sólo disfrutaba acumulando poder, aunque para ello mancillara las bellas bases sobre las que se habían asentado la Ceniza. Aprovechando los dones que poseía, alentó la codicia entre sus allegados haciéndoles promesas de poder y grandeza si lo ayudaban en su cometido. Creó una intrincada red de caóticas estructuras internas donde sólo los que lo entretenían sobrevivían. Mientras una parte de la población continuó siguiendo el dictado de los dioses que los había bendecido, otra se ocultó entre callejones y tabernas de dudosa reputación donde construyó miles de redes sombrías que traficaban con sustancias prohibidas, llevando a cabo las más oscuras e ilícitas actividades.

De este modo los rumores sobre su codicia y falta de conciencia se extendieron entre los mercaderes que viajaban por las distintas ciudades para llegar a todo rincón de la periferia. Muchos ansiaron sus servicios, suplicándoles que pusieran fin a sus penas, ya fuera por permitirles hablar con un familiar fallecido por última vez, deshacerse de alguien que les ocasionaba problemas, etc. Atendiendo estas peticiones, los habitantes de la Ceniza vendían sus servicios al mejor postor, exigiendo por ellos cuantiosos y variados pagos que podían incluir extraños alimentos, gemas u objetos de éter.

Cuando los dracónidos de la Ceniza se aventuran más allá de su santuario, son temidos por el resto de sus congéneres, que conocen sus dotes para la mentira, el engaño, el robo y el asesinato. Su actitud altiva y sigilosa los hace reconocibles, pues se encuentran subyugados por los dictados de su tiránico señor, y pasen las generaciones que pasen el cristal de Conae sigue situado en los aposentos de su líder y roba los sentimientos de todos los que ostenten esa posición. Mientras, divertido por el giro que habían tomado los acontecimientos, Conae observaba cómo el regalo que les hizo los envenenaba.

En el Imperio

El primer cambio que se produjo a corto plazo en el Imperio tras la prohibición de los sentimientos, fue la vergüenza. De repente, todo el mundo fue consciente de su desnudez y, temerosos de causar atracción a otros, acordaron tácitamente comenzar a cubrirse. Las vestiduras dracónidas, como todo en la Cúpula, estaban hechas de éter y se fueron perfeccionando con los años. El cambio tuvo diferente grado de aceptación entre las familias, cuya estructura interna se alteró con el transcurso del tiempo y las circunstancias ocurridas.

Diversificaciones Familiares:

Los Gree

Para la familia Gree supuso una gran conmoción todo lo que había sucedido. Parte de sus miembros se habían marchado, y

los que quedaban tampoco estaban felices con el sistema imperial. Reunidos en asamblea en la casa familiar, debatieron durante horas. Algunos pensaban que los Sabios habían tomado esa determinación por su bien; mientras que otros diferían, manteniendo que la única razón por la que no se habían ido era porque eran demasiado importantes como para morir en el exilio.

La falta de acuerdo trajo consigo la división de la familia. Una parte de los Gree continuó con la tarea de defender al Emperador y servir a los Sabios en todo lo necesario, mientras que la otra se volvió más independiente. Aunque sabían la verdad sobre Shokrax, decidieron actuar al margen de la sociedad para no sufrir también la condena del exilio. Como ya no recibían el pago en cauri que se le daba a la familia, comenzaron a alquilar sus servicios por dinero.

A pesar de sus diferencias, todos los Gree seguían manteniendo la imagen de una familia unida, y en caso de conflicto su representante se encargaba de gestionar los problemas para que no llegara a oídos de los Sabios su división, evitando así perder su honor.

Los Entos

Al contrario que la familia Gree, los Entos se fortalecían. Las normas de los Sabios no habían sido aceptadas sin oposición y las sublevaciones seguían sucediéndose en toda la Cúpula, por lo que



los Entos eran necesarios para mantener el orden en las calles de Shangri-la. Se ocupaban de varias tareas, como limpiar las calles de transeúntes y gentes no productivas, controlar las revueltas, llevar un índice de las dracónidas que se quedaban embarazadas. También realizaban otras más delicadas, que eran encomendadas a un grupo de magos de élite destinado solamente a controlar las situaciones de riesgo, los denominados Magos del Emperador.

Los Entos siempre han sido la familia que más gratamente ha acogido miembros que, cansados de las tareas que les correspondían, decidían entrar a formar parte de la Guardia. Por esta razón, sus filas no han dejado de crecer constantemente.

Los Envi

Los Envi, una de las familias Protectoras más complejas, comenzaron a destacar por sus relaciones interpersonales. Con los Gree siempre se habían llevado mal, pues mientras ellos descubrían las mentiras, los Envi las tramaban. Además no obedecían directamente las órdenes de los Sabios o el Emperador, sino sólo a sí mismos, viviendo para el espectáculo y el arte. Nunca dudaban lo más mínimo en mentir a un Sabio si eso les permitía conseguir sus fines, y pronto parte de los Envi comenzó a dedicarse a lo más prohibido: el tráfico de emociones.

En sus múltiples tabernas comenzaron a construir subsuelos y reservados ocultos en los que comerciaban con objetos



comestibles para experimentar con el sentido del gusto, e incluso disponían de habitaciones íntimas donde se entregaban a los placeres que más ansiaran. Desde entonces, aquéllos que deseaban lo prohibido acudían a los Envi y, aunque no todos se dedicaban a este mercado, sí sabían dónde conseguir lo que quisieran.

Los Splen

Inmutables, imperturbables, hacía mucho tiempo que los Splen habían renunciado a sentir o a formar una familia, por lo que el cambio no les produjo ningún problema. Acabada la investigación armamentística, la mayoría siguió trabajando en los textos de la biblioteca dracónida para descubrir nuevas propiedades del cauri.

De nuevo, la reproducción

Durante mucho tiempo no se dudó a la hora de mandar al exilio o a la Plaza de Ejecuciones a todos los desobedientes. La superpoblación, el origen de todos los problemas de Shangri-la, siempre estaba presente en las cabezas de los Sabios; no pasaba nada por perder a unos cuantos, aún eran muchos.

Sin embargo, un día no salieron las cuentas. Gamos apareció con la lista de la población de la Cúpula y era menor de la que esperaban. El número de expulsados había mermado sustancialmente a la población de la ciudad, lo que hizo temer que los refugiados reunieran fuerzas suficientes para atacar la Cúpula. La situación hacía necesario volver a engrosar sus filas.

Entonces destinaron a los sectores más bajos de la población la vergüenza que ahora suponía engendrar nuevos dracónidos. Los comités designados por los Sabios vigilarían y controlarían todo el proceso hasta que las crías crecieran y pudieran desempeñar un papel en la sociedad. La mayor parte de las veces los nuevos dracónidos estarían destinados a servir en la Guardia en cualquiera de sus puestos.

Sin embargo, al cabo de un tiempo surgieron voces de protesta. Los representantes de las familias más poderosas se reunieron con los Sabios y les exigieron una solución, pues la mayoría de ellas sentía repulsión ante lo que estaban haciendo para aumentar la natalidad y compasión por aquéllos que tenían que controlar el proceso.

Entonces, los Splen empezaron a realizar distintos experimentos para crear dracónidos puros generados mágicamente con la antigua magia del cuerpo. Intentaron modelar el éter y consiguieron crear seres parecidos a ellos en altura y constitución, pero inanimados. Por más que lo intentaron, esos cuerpos permanecieron inertes, unas cáscaras transparentes carentes de toda chispa de vida.

Buscando respuestas decidieron acudir a los Gree, que trabajaban con dones desconocidos que afectaban a la mente y espíritu. A pesar de sus divisiones internas, todos los Gree se unieron para abordar esta tarea e intentaron que un espíritu poseyera los cuerpos de éter que habían creado los magos, pero no tuvieron éxito. Ningún alma podía poseer esos organismos, e incluso cuando una lo hacía no aguantaba mucho tiempo, abandonando al poco el cascarón mortal. Los fracasos ocasionaron rencillas entre ambos grupos, pues cada uno pensaba que el otro estaba equivocado.

"- Es imposible – les dijeron a los magos –. No hay manera de insuflar vida a estos cuerpos hechos de magia.

- ¿Insinuáis que hemos cometido errores en su creación?

- No, jamás lo haríamos. Sin embargo, puede que la técnica de creación no sea la correcta. Tal vez, si dedicarais menos tiempo a contemplar el éter y más a ver cómo es un dracónido de verdad, sería más fácil.

- Pues tal vez si vosotros os mirarais menos a vosotros mismos y tuvierais más respeto por el trabajo de los demás...

- ¡Basta! – dijo Seth Gree, uno de los miembros más importantes de la familia –. Estas rencillas sin importancia sólo surgen por la tensión a la que estamos sometidos. ¡Por Conae, somos dracónidos! Encontraremos otra solución."

De la familia Gree surgió la determinación de intentar hablar con un Oráculo de Conae para que los orientara en su búsqueda. Pero esta vez no irían a verlo personalmente, habían avanzado en sus técnicas lo suficiente como para saber convocarlos. Ya no eran aquellos seres que se arrastraban ante su Dios, al que respetaban y temían, sino que ahora se sabían a su altura. Eran dracónidos, habían vencido a la muerte y estaban agradecidos por ello, pero no volverían a doblegarse.

Iniciaron los preparativos de los rituales para convocar al Oráculo sin saber que Conae los observaba, divertido, desde su mansión de éter. Pensaba acudir a la cita, ¡por supuesto! Y tenía mucho que decirles. De hecho, si no lo hubieran llamado se habría presentado por su cuenta. Había pasado un buen rato viéndolos pelearse entre ellos y ahora le resultaba todavía más gracioso que jugasen a ser él. ¡Crear dracónidos con éter! ¿A quién de ellos se le habría ocurrido? Deseaba estrechar su mano y palmear su espalda con un gesto de condescendencia. Pero ahora lo habían llamado, así que iría y les contaría lo que les tenía preparado.

Conae apareció en el centro del ritual como una figura solemne y magistral disfrazado de uno de sus Oráculos. Con su poderosa voz alabó sus dotes mágicas y sus intentos por crear vida, y les dijo que eran tan dignos que les iba a hacer un regalo. Los dracónidos se alzaron en sus puestos y observaron con curiosidad mientras el dios moldeaba algo con sus manos.

Entre los dedos del dios surgieron pequeños seres parecidos a sierpes en miniatura que fueron creciendo y creciendo hasta hacerse lo suficientemente grandes como para que las pudieran montar. Eran cuatro hermosas sierpes, que se dirigieron a cada uno de los representantes de las familias y los instaron a que montaran sobre su lomo. Conae sonrió y les señaló el cielo, donde pudieron ver algo que no existía hasta entonces: una especie de satélite, pomposo y de color rosa, flotaba sobre Shangri-la. Entonces les explicó el secreto de su presente: allí encontrarían lo que estaban buscando para su disfrute; el pequeño satélite llamado Lyss era su regalo.

El Oráculo desapareció y dejó a los dracónidos locos de euforia, debatiendo quién debía ir a Lyss. Al final, cada familia eligió a dos representantes, masculino y femenino, que montaron en las sierpes y, orgullosos, se dirigieron hacia allí con toda la cúpula pendiente de sus actos.

Pero no eran los únicos observadores. En la periferia, los exiliados habían sido testigos de la creación de la esfera rosácea y ahora estaban viendo anonadados cuatro sierpes que se dirigían hacia ella. Sin saber lo que aquello significaba, supusieron que era

una nueva arma imperial. Para buscar respuestas acudieron a aquéllos que se movían en las sombras y que haciendo uso de sus extraños talentos quizá podrían conseguirlas, los dracónidos de la Ceniza.

Acumularon gran cantidad de tesoros y, temerosos, fueron a hablar con su representante, el cual accedió ante tan desorbitada cantidad de bienes. Pidiendo privacidad para sus rezos, el señor de la Ceniza oró allí donde se encontraba el espejo cristalino, así quizá Conae le desvelara sus planes.

Tras elevar sus preces, reveló al pueblo refugiado el propósito de aquella perla rosácea a la que los imperiales llamaban Lyss. Se trataba de un regalo del Dios Loco a su prole donde podrían engendrar nuevas vidas de puro éter, aunque deberían regresar al satélite a recoger el fruto de sus actos tras doscientos años de gestación y ya darles cobijo junto a ellos en la cúpula.

Los exiliados volvieron a sus ciudades, eternamente agradecidos a los dracónidos de la Ceniza. Tras discutirlo largo y tendido, decidieron que era necesario empezar a prepararse y permanecer atentos a lo que pasaría doscientos años después, momento en que atacarían a los jinetes de las sierpes antes de que llegaran a su destino, asestando así un certero golpe al imperio.

Pasaron los años y Lyss, tras dar una vuelta completa al anillo dracónido, volvió a alinearse con la cúpula. Fue un gran acontecimiento, y en el imperio aquéllos elegidos la primera vez volvieron a montar las sierpes, curiosos por saber qué había pasado con la magia que habían depositado en Lyss. El satélite poseía pequeñas cámaras que parecían destinadas a la cría, mullidas y confortables. Los nobles depositaron su esencia conjuntamente en aquel lugar, esperanzados de poder encontrar nuevos dracónidos puros esperándolos cuando regresaran.

Pero poco antes de que alcanzaran su objetivo, los exiliados realizaron su fatídico ataque. Proyectiles de éter y látigos extensibles los arrollaron, desequilibrando sus monturas y haciéndolos caer. Y ellos, que no esperaban ser alcanzados por el enemigo, no tuvieron tiempo de contraatacar. Mientras los imperiales se precipitaban al vacío, los exiliados gritaron de júbilo.

Sin embargo, las sierpes no murieron. Resistieron los ataques y cumplieron la misión para la que habían sido creadas con eficiencia. Transportaron a la prole que aguardaba, desnuda y desconcertada, de regreso a Shangri-la, tal y como les había ordenado su creador.

Una vez regresaron al imperio, las nuevas criaturas fueron recibidos con grandes vítores. Muchos se sorprendieron al notar la ausencia de los nobles, pensando que habían sido sacrificados por Conae en pago por la creación de Lyss.

Ahora poseían unos dracónidos puros, y eso los complacía. Cada familia adoptó en su seno a alguno de los recién llegados, educándolos como imperiales aunque fueran considerados una estirpe superior, al igual que lo serían aquéllos que siguieron llegando a la ciudad cada doscientos años. Nacidos del éter, eran la prueba viva del poder que albergaba el pueblo dracónido aunque realmente no fueran distintos del resto.

Pero un buen día, mientras los imperiales se dedicaban a sus tareas cotidianas y los puros estaban cada vez más asentados en la sociedad, sucedió lo que nadie nunca podía

haber esperado. En el centro de la Plaza de las Ejecuciones, el Coliseo, surgió una grieta negra que se alargó lo suficiente como para que un pequeño ejército entrase por ella. Se había abierto un portal en medio de la propia Shangri-la.

Los dracónidos olvidados

Mientras tanto, Conae se acercó a la tierra exiliada, donde los nobles imperiales yacían muertos tras el ataque en su travesía hacia Lyss. Usando sus artes mágicas consiguió resucitarlos, quitándoles en el proceso la razón, a la par que sus ojos. Divertido y emocionado, los llevó hacia el norte, donde creó un gran lago de aguas venenosas y, debajo de él, una red de túneles ciegos. Allí los abandonó a su destino mientras se acomodaba para disfrutar del espectáculo. Quería ver cómo luchaban por volver a la superficie y para ello les dejó una voz en el viento, un susurro de esperanza: "Ojos de la superficie debes comer si tu cordura quieres tener".

Como si se tratase de una puerta al inframundo, en el centro de aquel gran lago depositó uno de sus espejos custodiado por un ego suyo. Esta parte de su ser guardaría la entrada a las terribles catacumbas donde los desdichados dracónidos que no obedecieran su voluntad serían enterrados, arrancados sus ojos y cordura, destinados a sobrevivir siguiendo el dictado de su promesa en la intrincada red subterránea.

Ese día, Conae ideó una función para aquellas aguas cristalinas: el intercambio de favores. A través de sus Oráculos, expandió el rumor entre los dracónidos de que en medio de aquellas aguas ácidas existía un siervo del dios que concedería cualquier deseo a aquél que estuviese dispuesto a pagar el precio.

De este modo, si un amante desesperado y carcomido por el dolor deseaba que su pareja volviera a la vida, Conae podía concedérselo siempre y cuando el pago fuera justo. Este pago dependía del ánimo del Dios, que a veces requería el corazón de un amigo, otras veces una flor que sólo crecía en el páramo helado e incluso en algunas ocasiones, si se encontraba falto de imaginación, lo dejaba para más adelante. Si no se retribuía la deuda, el resultado siempre era el mismo: los Oráculos de Conae lo arrastrarían al mundo subterráneo donde los dracónidos ciegos se alimentarían de sus ojos transformando a su víctima en uno de ellos, un animal enajenado cuyo único propósito era regresar a la superficie.

Y si alguno por suerte o valentía conseguía escapar, su destino no acababa ahí. La mayor parte de las veces sus discípulos lo perseguían insistentemente, atormentándolo hasta que acabase por perder el juicio y regresara voluntariamente a los túneles en busca de sus ojos.

Con el paso de los siglos, los conductos se han alargado, excavados por las garras de los seres que allí habitan, seres que debían alimentarse de lo que encontraban, y se reproducían y morían en la oscuridad, olvidados. Incluso los bebés recién nacidos eran muchas veces devorados por sus padres u otros dracónidos salvajes y raramente sobrevivían. Criados como monstruos ciegos a la espera de la siguiente víctima de un intercambio de favores, sus vidas se centraban en encontrar su anhelada razón perdida.

SEXTA ERA: ENTREMUNDOS

Los seres de más allá

Como si hubiese sido rasgada, la realidad dejaba ver una brecha, un oscuro portal que cubría la mitad del coliseo imperial. Atónitos, los dracónidos se estremecieron al observar

el espectáculo que se desarrollaba ante ellos, pues de las sombras empezaron a surgir bestias deformes que se adentraron en la plaza dejando al descubierto su monstruosidad.

Aquellos bestiales seres de pesadilla estaban provistos de grandes fauces, picos afilados, garras y alas, cada cual más peligroso que el anterior. Proferían sonidos guturales que intimidaban a los presentes, desatando el pánico en el Coliseo. Salidos del mismísimo averno, alzaban sus lanzas amenazadoramente en actitud triunfante y amedrentadora. Aprovechando el caos y el desconcierto que había causado su repentina intrusión, arremetieron contra los dracónidos más cercanos, obligándolos a postrarse ante ellos, subyugándolos.

Sin embargo, la voz de alarma había sido dada en Shangri-la y entre el público Gosriem y la Guardia contemplaban la escena. El Sabio guerrero había vivido grandes aventuras en sus viajes y hacía tiempo que ninguna criatura lo sorprendía con tan imponente entrada. Comprendió que las aberraciones que extendían el pánico entre sus gentes eran demonios y el portal, la entrada al mismísimo averno.

Consciente de su cometido como guardián de Shangri-la, lanzó un grito de desafío al aire que poco a poco se transformó en un gutural rugido. Los demonios se volvieron hacia él y observaron horrorizados el cambio: Gosriem estaba en proceso de transformación. Sus extremidades aumentaron de tamaño, sus garras se tornaron afiladas como lanzas y de su espalda brotaron dos alas de más de diez metros cada una. Dirigió una mirada furiosa al enemigo y de sus labios brotó una única orden: "¡Atacad!" que hizo que la Guardia, como un único dracónido, se abalanzara sobre los demonios con Gosriem a la cabeza.

El enemigo quedó sorprendido ante aquella demostración de poder. La mayoría de los demonios sucumbió en la primera oleada de ataques, haciendo que el resto corriera a refugiarse de nuevo al portal sin éxito. Su prepotencia y superioridad habían quedado reducidos a muecas de terror grabadas en sus rostros, y en poco tiempo la batalla había finalizado con los invasores apresados o muertos.

Gamos reaccionó de manera rápida y eficiente, y apenas unos momentos después los Splen se encontraban diseccionando el cuerpo de sus enemigos, interrogando a los presos e investigando ensimismados el portal. Sus conclusiones fueron las mismas a las que había llegado Gosriem, aquellas criaturas eran demonios que deseaban someter a los habitantes de Shangri-la.

Entre los cadáveres y los cautivos descubrieron que había dos clases de aquellas criaturas: unos con forma bestial y provistos de armas naturales, y otros desprotegidos, de piel blanda y extrema fragilidad. Pero a Gosriem poco le importaba ahora mismo esa información. Estaba decidido a averiguar qué había más allá del portal, así que ordenó a uno de sus exploradores que lo atravesara e hiciera una primera inspección que les advirtiera sobre aquello a lo que se enfrentaban.

El guerrero volvió días más tarde con el rostro desencajado en una expresión de pánico. Con un tono de voz que expresaba la urgencia que sentía, reportó que al otro lado de la brecha de oscuridad había un ejército de demonios con sus tropas desplegadas y detalló cómo había conseguido él mismo esquivar su ataque dando fin a dos de las bestias que vigilaban el portal.

Gosriem exigió que continuase su relato, pues necesitaba una explicación detallada de cómo era el infierno al que iban a en-

frentarse. De este modo el explorador, temiendo más al Sabio que a los recuerdos de la experiencia que había tenido, comenzó hablar sobre la inmensidad del averno, un mundo sumido en un calor asfixiante donde los demonios vivían alimentándose de cadáveres, presos de sus instintos y de la enfermedad del tiempo, un mal que pretendían contagiar a los dracónidos.

Gosriem quedó absorto ante aquellas insólitas declaraciones. No podía imaginar a los habitantes de Shangri-la presos de tal miseria. Antaño habían evitado los males del hambre o la muerte, y no permitiría que aquella plaga se extendiera en su mundo. El afamado guerrero se había preparado durante los días que el explorador se había mantenido fuera, replegando sus tropas para partir en caso de necesidad. Todos los guerreros esperaban las órdenes de su capitán y Gosriem, consciente de lo urgente que era defender a su pueblo, los instó a desplegar todo su poder militar. Sin titubear, emprendió la marcha hacia el averno encabezando su ejército y ordenando a los Envi que compusieran canciones sobre el día en que volvieran victoriosos, el día en que Shangri-la se alzaría vencedora sobre los mismísimos infiernos.

Ante lo sucedido, Shira pronunció un grandioso discurso infundiendo ánimo a sus tropas mientras éstas desfilaban, brindando una cálida despedida a los que defendían su hogar, donde Gamos, los Splen y ella misma quedaban a cargo de la población. Tras guardar un respetuoso silencio por su marcha, reunidos en la Plaza, oraron durante días a Conae y Shokrax para que protegieran a sus héroes en el combate.

De este modo, mientras sus hermanos libraban batalla, los Gree averiguaron cómo generar y cerrar portales y los Splen indagaron sobre los seres que habían invadido el Coliseo y descubrieron que los desprovistos de garras y colmillos eran los siervos de aquéllos que llamaban athánatos, palabra que significó demonio dentro del vocabulario imperial a partir de ese momento.

Por otro lado, la marcha de un gran grueso de la población había dejado desprotegida la ciudad ante un nuevo ataque, por lo que hacían falta más guerreros. De este modo volvieron a delegar en las clases más bajas la vergüenza que suponía la reproducción con el fin de poder reclutar jóvenes guerreros capaces de defender la ciudad imperial.

La guerra athánatos

Al cruzar el portal, las tropas sintieron por primera vez el azote del más infernal sofoco mientras una potente luz que provenía del cielo los cegaba y un hedor pútrido nublaba el ambiente. El olor provenía de los cuerpos que el explorador imperial había dejado atrás. Expuestos al sol del desierto, se habían hinchado durante el proceso natural de descomposición, aunque ellos no lo sabían porque desconocían las consecuencias que acarreaba la muerte. Transcurridos unos momentos allí, fueron conscientes de que en aquellas tierras el cauri no funcionaba, haciendo posible que enfermaran del mal del tiempo, que acallaría sus conciencias e hincharía y deformaría sus cuerpos, sumiéndolos en el peor de los tormentos. Aterrados ante tal posibilidad, sabían que aquél era el fin que esperaba a sus gentes y a ellos mismos si los demonios atravesaban el portal.

Advirtiendo el temor en sus guardias, Gosriem les aseguró que no serían ellos los que caerían bajo las exigencias del tiempo; mientras un hálito de vida corriera por sus venas, defenderían a todos

los que habían quedado atrás en su hogar. Y al grito de "¡Shangri-la!", emprendió la marcha.

Inspirados por su capitán y unidos por la causa, todos eran conscientes de la urgente necesidad de exterminar a los seres que habían osado ordenarles que se arrodillaran, y se organizaron con Gosriem a la cabeza para convertirse en una fuerza imparable. Los diablos que habitaban en esas tierras, aquéllos se hacían llamar athánatos, padecieron la ira del dragón. Desconocedores del gran poder que se cernía sobre ellos, sufrieron el envite de las poderosas garras de los dracónidos, que laceraron su carne; de sus poderosas mandíbulas, que quebraron sus huesos; y de su magia, que usaron para enfriar aquel infierno.

Refugiados entre gigantescas estructuras parecidas a termiteros, los athánatos intentaron dar muerte al enemigo atrapándolo en callejones sin salida para menguar la efectividad de las tropas dracónidas. Sin embargo, el cielo fue el principal aliado de los dragones. Gosriem alzó el vuelo junto a los demás metamorfos reduciendo a ceniza la poca resistencia que encontraba. Los callejones sin salida se tornaron en contra de sus constructores, atrapando a cientos de athánatos, cuyos cadáveres incinerados cubrieron de ceniza las ciudades.

La devastación asoló aquellas tierras hasta que finalmente los athánatos consiguieron organizarse y presentar resistencia. Al límite de sus fuerzas, descubrieron a los dracónidos poderes que hasta entonces habían manteni-



do ocultos y que les permitían invocar gigantes de fuego y tierra, abominaciones que podían hacer frente incluso al propio Gosriem.

Pese a emplear sus mejores armas, no pudieron evitar lo inevitable El triunfo del ejército imperial se convirtió en un hecho tras dejar aquellas tierras teñidas de sangre. Ésta sería una guerra que el Sabio no olvidaría jamás, pues en el transcurso de ésta un astuto gigante le asestó un golpe magistral que le arrebató uno de sus ojos. El saber que aquella herida cicatrizaría dejando una huella de su triunfo, hizo que el dolor menguara aliviado por el honor de haber servido a tan noble causa.

Sin embargo, mientras se encontraba inmerso en la plácida sensación de haber mantenido su hogar a salvo, una visita inesperada lo sacó de su ensimismamiento. Un explorador portaba terribles noticias de que habían perdido la guerra.

En su avance, el joven había descubierto dos portales que revelaban una aterradora verdad, existían otros mundos, dos estratos más en el inframundo. Aunque uno de ellos no le preocupaba, estaba habitado por unas criaturas débiles que servían a los athánatos, los humanos, el otro mostraba una realidad realmente aterradora, insuperable: criaturas que brillan bajo la luz, duras como la roca de la periferia, incansables, insensibles al dolor y capaces de dominar leviatanes de metal.

Gosriem no tardó en comprobar que uno de sus soldados había caído al batallar contra una de aquellas criaturas. Su brazo fue



extirpado dejando a la vista una herida cauterizada. Al lado del cadáver se encontraba el agresor, apresado por sus tropas, un ser que le miraba fijamente repleto de ira, una criatura que sin duda alguna no era ni humano ni athánatos.

Tal y como el explorador había descrito, su piel brillaba bajo el sol, mientras su mirada analizaba todo a su alrededor con suma atención. Le había sido arrebatada una pierna, pero no parecía sentir molestia alguna pese a haber perdido un miembro. Gosriem recordó el lacerante dolor que le había recorrido cuando perdió su ojo y se sintió aterrado ante la presencia de una criatura que carecía de ese sentimiento.

Consciente de que esos seres, a los que denominó demonios mayores, no serían vencidos con las fuerzas que había llevado consigo, decidió volver a su mundo para estudiarlos, recuperar fuerzas y organizar su ejército para librar a Shangri-la de aquel nuevo enemigo.

Orgullosos por la victoria y aterrados ante el nuevo enemigo, abandonaron las tierras cálidas, dejando tras de sí un rastro de destrucción. Al cruzar el portal de regreso, más de uno creyó divisar algo en el ambiente, una energía desconocida, un sonido que con su eco se tornaba melodía y llenaba de paz sus corazones cansados por la guerra.

Transición

Fueron muchos los caídos y aquéllos que sobrevivieron regresaron cambiados. Hablaban de los horrores que esperaban a los dracónidos si no conseguían vencer al enemigo descubierto, describiendo cómo era de amenazante el nuevo estrato que componía el inframundo. La población, completamente atemorizada, acató lo que ordenaron los Sabios: prepararse para una guerra que diera fin a la amenaza de demonios mayores y menores.

Los primeros en comenzar los preparativos fueron los Splen y los Gree, aliados en la investigación de los otros mundos y en la creación de armamento para destruir a los invasores.

Los Splen emitieron un rápido reporte sobre la criatura que Gosriem había traído presa. Aunque mantenía la estructura humana, su negra piel estaba recubierto por un duro metal que al destruirse no le causaba dolor y poseía unas capacidades cognitivas impresionantes que le permitían descifrar e imitar la lengua imperial. Y aunque parecieran débiles, sin garras o fauces provistas de colmillos, suplían sus carencias con extraños y peligrosos artilugios insertados en su dermis metálica.

Sin duda, todas estas mejoras que hacían a sus cuerpos tenían como objetivo dañar al enemigo, pudiendo volverse imparables en su causa y exterminar a la raza dracónida si así lo deseaban. Conscientes de que aquellas criaturas no tardarían en descubrir que el imperio había acabado con el segundo estrato del infierno, las tierras athánatos, temieron ser el objetivo del peor de sus ataques. Cuanto más estudiaban a la criatura, más temían a los xerontes, que fueron considerados una gran fuerza que debía ser erradicada aunque para ello se requeriría de todo el poder militar que poseía Shangri-la.

Tras muchos estudios concluyeron que el Infierno estaba compuesto por tres capas, en cada una de las cuales moraba una especie de demonio distinta: los humanos, que eran débiles y dominables; los athánatos, poderosos y arcaicos; y los xerontes, demonios mayores de gran poder.

Al mismo tiempo, los Gree dominaron el poder de viajar entre dimensiones y fueron capaces de conectar la dimensión dracónida con la humana y xeronte mediante portales que podían abrirse en localizaciones concretas. A estos lugares enviaron pequeñas avanzadillas de exploradores que reconocieran el terreno.

Los informes de los exploradores evidenciaban el gran potencial que poseían los xerontes. Sin embargo, los humanos no merecían apenas atención. Su estructura social los hacía fáciles de subyugar, y con un solo agente especializado podrían acabar con ellos mediante un golpe preciso, permitiendo que concentraran sus tropas para enfrentar al verdadero enemigo: los xerontes. Para hacerse cargo de la misión de desestabilizar a los humanos, se instruyó a un soldado cualificado, Sthaal, un agente de élite capaz de manipular las mentes humanas e infiltrarse en su tierra para alentar trifulcas que se tornasen guerras entre los hombres.

Se sucedieron años aciagos en Shangri-la. La guerra estaba presente en la mente de sus habitantes, que no dejaban de perfeccionar sus artes para el combate, desarrollar armas capaces de exterminar al enemigo y engrosar sus filas al destinar a todos los nacidos en la zona de cría al ejército. Finalmente, los Sabios se sintieron preparados. Contaban con un vasto regimiento, compuesto en su mayoría por dracónidos criados exclusivamente para combatir en la Guardia. Los Lyss, Shira y Gamos velarían por la ciudad, Gosriem volvería a comandar la hueste.

Las tropas se prepararon para partir. Se habían encantado todas las armas, miles de pergaminos hechizados fueron repartidos y las mejores armaduras concebidas para la ocasión lucían brillantes. Bajo la mirada atenta de Shira, los Gree empezaron a rasgar la realidad hasta crear una brecha lo suficientemente grande como para permitir pasar al ejército imperial. Tras recibir la bendición de los Sabios, el ejército marchó hacia Orbis, la tierra donde habitaba el temido enemigo: los xerontes.

Las guerras xerontes

Orbis era tal como la describieron los exploradores, una tierra metálica donde las ciudades resplandecían con un fulgor azulado y los leviatanes surcaban los cielos dominados por el influjo de los xerontes, unas criaturas provistas de mortales armas. Pero al ser tan organizados también resultaron ser previsibles. Parecían no ser conscientes de que estaban siendo espiados, por lo que la aparición en el cielo de Orbis de un gran portal y la llegada del ejército sembró el caos.

Como aparecidas de la nada y contando con el factor sorpresa, las tropas dracónidas cruzaban el portal a la señal de Gosriem y pronto los Magos del Emperador se apresuraron a proteger a los suyos con escudos mágicos, lanzando inmediatamente después su primer ataque.

Como un rayo, un estruendoso estallido de luz recorrió el cielo de Orbis, seguido de un ensordecedor chisporroteo que anunciaba la llegada de las tropas imperiales. Como si de un diluvio se tratase, grandes esferas mágicas cayeron sobre sus ciudades, congelando, derritiendo y destruyendo toda fortaleza xeronte.

Dueños de todo el éter que había en el ambiente, los Magos del Emperador densificaron la atmósfera hasta cubrir toda la dimensión y provocando una lluvia de ceniza. Las barreras físicas de los xerontes, que desconocían la existencia de la magia,

no eran nada para los magos, pues incluso en aquellas tierras extranjeras eran capaces de manipular el éter a su voluntad.

Y entonces, en el clamor de la batalla y el estruendo del resto de bombas mágicas que seguían cayendo sobre los xerontes, atacaron los metamorfos con Gosriem a la cabeza. Su aliento abrasaba, derritiendo el metal que los cubría y reduciendo edificios a masas informes. Una gran nube producida por la magia entremezclada con el aliento de los metamorfos cubrió Orbis como si se tratara de una segunda nebulosa, dejando ver solamente el resplandor de las llamaradas en la lejanía.

Gosriem se regocijaba en la victoria, aquel mundo perecía tan rápidamente como lo hizo el desierto athánatos y pronto podría volver a Shangri-la triunfante. Era preciso que aquellas criaturas aprendieran a temerlos, supieran de su poder y así en el futuro ningún demonio osaría volver a atacar su hogar. Los xerontes jamás olvidarían esa guerra.

Y, batalla tras batalla, alzaba sus cansadas alas que empezaban a ser presas de la edad, luchando por poner un pie tras otro y disimular los estragos que tanta destrucción hacían a su cuerpo pues su mera presencia inspiraba a su gente una razón por la que luchar. Aunque pasaron los meses y después los años, el poderoso guerrero no desfalleció ni un instante. No olvidaba bajo ningún concepto el día que aquellas criaturas monstruosas intentaron subyugar a su gente.



Durante los primeros años de guerra la moral de las tropas era alta y avanzaron sin miedo entre los escombros mientras acababan con toda oposición. Los xerontes aprendían con rapidez y pronto diseñaron escudos capaces de repeler ataques mágicos. Sin embargo el mayor desastre ya se había producido. Los magos sobrevolaban Orbis sobre el lomo de sus hermanos metamorfos, surcando las densas nubes mientras ponían en funcionamiento un arma nueva: la radiación mágica. De este modo se aseguraron que, pasase el tiempo que pasase, Orbis estaría condenada. Los residuos mágicos imposibilitarían cualquier tipo de vida en esas tierras durante milenios.

Conforme el ejército dracónido avanzaba, los xerontes estudiaban sus técnicas e ideaban contraataques a gran velocidad, alargando la agonía de su hogar en un intento desesperado por cansar a sus enemigos con el paso de los años. Ésta fue la guerra más larga y devastadora de todas las vividas hasta entonces y sería representada por los Envi en los años venideros. Pasaron cincuenta años hasta que, exhaustos, los xerontes abandonaron su tierra acompañados de humanos y unas criaturas pequeñas que no supieron identificar.

El imperio vio desaparecer a los pocos habitantes que quedaban a través de pequeños portales dejando tras ellos una tierra yerma y desolada, incapaz de albergar vida en ella. Incluso a día de hoy, Orbis sigue cubierto por la nube de ceniza, yermo e inerme, desmoronándose día a día un poco más. Tras 50 largos años de guerra, los xerontes jamás podrían recuperar aquel mundo al que un día llamaron hogar.





Finalmente, el cansado Gosriem, que había sucumbido a la enfermedad del tiempo, dio la orden de volver a casa, la guerra estaba ganada. Regresaron convertidos en ancianos, maltrechos y mutilados, pero orgullosos. Los Magos del Emperador estaban enfermos y los metamorfos apenas podían extender sus alas, incapaces de alzar el vuelo, siendo su capitán el más perjudicado. Viejo, lleno de cicatrices y tuerto, Gosriem había perdido toda su belleza juvenil, cedida a cambio de la victoria.

Cualquier esperanza que pudiera albergar por conseguir el amor de Shira desapareció. Su rostro deforme y marcado por la guerra lo había convertido en una aberración, un monstruo que recibía la aprobación de su gente con orgullo. Shangri-la volvió a ser libre después de esta última guerra y todos creyeron haber hallado al fin la paz.

Pero mientras en la cúpula de cristal celebraban su éxito, algunos se percataron de que Sthaal, el agente que fue destinado a tierras humanas para dar fin a los demonios menores, no regresaba.

Infiltrado

Mientras se preparaban las guerras xerontes, un agente de élite perfeccionaba sus artes para una importante misión: dar fin a los demonios menores. Todos los que habían estudiado a aquellas criaturas coincidían en una cosa: eran débiles en cuerpo y voluntad, y se doblegaban fácilmente ante líderes poderosos y demonios mayores, como eran los athánatos y xerontes. Aquella raza no eran una amenaza real e inminente, no poseía tecnología o inteligencia suficiente como para abrir portales y mucho menos para entablar batalla con los dracónidos.

Los Splen habían instruido a Sthaal sobre sus hábitos y su complejo sistema social compuesto por un entramado de clases y estratos donde siempre había un líder que controlaba y organizaba a los que se encontraban por debajo. Si todo iba según lo planeado, simplemente tendría que hacerse pasar por un humano, ascender en su posición y dominar a sus allegados para iniciar una guerra interna capaz de acabar con los habitantes de este mundo.

Tras un duro adiestramiento por parte de maestros del disfraz Envi, había adquirido la pericia suficiente como para poder hacerse pasar por uno de ellos, ayudándose de sus capacidades metamorfas para adaptarse a su anatomía.

Cuando estuvo listo, Sthaal atravesó el portal en dirección a tierras humanas y exploró el mundo desde una posición humilde, estudiando a los líderes regionales, a los jefes de éstos y a aquéllos que manejaban la masa social, aprendiendo de los verdaderos líderes de la humanidad. Estudió sus idiomas, aprendió los secretos del lenguaje corporal y a imitar los distintos matices de la voz, enriqueciendo al personaje que interpretaba.

Pero, aunque lo fascinaba, tuvo que dejar de actuar como un sujeto pasivo. Era consciente de que él tenía la importante misión de acabar con aquel nivel del averno para que sus hermanos pudieran centrar sus fuerzas en acabar con el verdadero enemigo: los demonios mayores. Pasaron los años y cayó presa de la enfermedad del tiempo, por lo que comenzó a temer que la muerte pudiese llegar en cualquier momento y decidió poner en práctica todo lo aprendido.

Era fácil crear discordia entre los humanos. En un pueblo pequeño, la mitad de la población odiaba a la otra, creyendo

ambos que eran mejores que sus vecinos. Se enfadaban con mucha facilidad y simplemente con el robo de un animal de ganado, Sthaal podía hacer que dos familias se enfrentasen. Cuando se sintió lo suficientemente preparado, inició sus preparativos para ascender en la escala social humana, suplantando al jefe de un pueblo.

Atacó y encadenó al original, un alcalde anciano que vivía con su mujer y su perro, y antes de que nadie advirtiese su ausencia, retornó a la casa fingiendo normalidad. Sorprendentemente, nadie lo notó.

Los primeros días estuvo con los nervios a flor de piel. A pesar de todo lo que había aprendido y practicado, temía que en cualquier momento la señora de la casa le gritara: "¡Tú no eres mi marido!". Pero no pasó, y tras un par de semanas ganó seguridad, empezando a probar nuevas estrategias.

Decidió enfrentar a ese pueblo con sus vecinos, con los que mantenían antiguas rencillas territoriales. Acumulando privilegios y atendiendo peticiones, finalmente fingió su muerte para alcanzar objetivos mayores.

Repitió la misma estrategia con mayor o peor éxito en varios poblados, en ciudades pequeñas e incluso en una gran capital. Le era fácil suplantar a cualquier individuo, prácticamente podía cambiar de personalidad de un día para otro sin inmutarse. Ascendió en la sociedad hasta atreverse con uno de los grandes líder de la humanidad, el dirigente de uno de los países más importantes del mundo humano que además controlaba un enorme contingente de tropas. Era lo que había estado esperando desde que empezó la misión, y supo estar a la altura.

Inició una guerra, tal vez la peor que vería el mundo humano en toda su historia, con la esperanza de que esas tristes criaturas se destruyeran entre sí y pudiera volver a Shangri-la cubierto de gloria.

Los humanos lo siguieron. Fáciles de subyugar, ellos mismos habían desarrollado armas para matarse entre ellos, demostrando al artífice lo acertados que fueron los Splen en sus valoraciones. Sthaal se sentía como Conae jugando al Kuzu, orgulloso de ser él quien mandara a la especie humana a su destrucción. Él era el jugador y no tenía un contrincante que le hiciera frente.

Dedicaba sus horas libres a jugar partidas de ajedrez con su consejero, un individuo cercano al que había encandilado con sus artes. Los humanos se mataban entre ellos, y él ansiaba como director ver el final de su obra. Sin embargo, acomodado en lo más alto y ebrio de poder, bajó la guardia. Existía un arma que los humanos poseían y de la que los Splen no lo había advertido.

Una mañana no despertó en sus aposentos. No reconocía la habitación en la que estaba, se encontraba en el interior de un tubo relleno de una sustancia gelatinosa que burbujeaba a su alrededor.

Intentó gritar, pero no pudo. Vislumbró delante de él a unos cuantos humanos vestidos de blanco que anotaban algo en un bloc y sonreían. Entonces, se dio cuenta de que estaba completamente desnudo y encadenado, desprotegido y vulnerable ante ellos. No entendía qué estaba pasando, le era imposible imaginar que aquellas criaturas hubiesen podido descubrir su estratagema y darle caza. Sus captores se acercaron más a él y pudo ver que llevaban un símbolo en las ropas: '5D'. Y mientras uno de ellos le miraba fijamente

a los ojos, de repente sintió un sonido en su mente que le era familiar “greeeeeee” , seguido de unas palabras que hicieron que se estremeciera al resonar en su mente:

“Hola, Sthaal. Te creías muy importante, ¿verdad? Lo serás para nuestra investigación.”

La preocupación del Imperio

Ante la extraña ausencia de reportes por parte de Sthaal, Shira se propuso ir en su busca. Quería asegurarse de que su misión avanzaba correctamente y esperaba encontrar a su llegada una tierra subyugada al imperio. Una delegación formada por Entos y Splen entrenados para la ocasión atravesó el portal que llevaba al mundo humano. Cuál fue su sorpresa al descubrir que, lejos de aquello que esperaban encontrar, el mundo humano seguía su curso con total normalidad, como si Sthaal nunca hubiese hecho su aparición en él. Además, las criaturas débiles que conocían como demonios menores parecían haber avanzado aceleradamente en cuanto a tecnología y conocimientos.

Mezclándose entre sus gentes, los exploradores se sentían confundidos y observados por miradas invisibles pese a sus exquisitos disfraces. Sin encontrar rastro de Sthaal, volvieron a su hogar para relatar su fracaso en la dominación de aquellas tierras.

Shira, inquieta, decidió tomar cartas en el asunto. Eligió a Osz Splen como capitán para una misión de alto riesgo: dirigir la presencia dracónida en el mundo humano. Su cometido era estudiar a aquellos seres que habían sobrevivido a Sthaal, introduciéndose en la sociedad humana desde una posición humilde.

De este modo, Osz sería el primero de los muchos que formarían parte de XingZuo, una asociación de origen imperial que viajaría entre las dimensiones, recogiendo información, estudiando al enemigo, capturando especímenes y sometiendo a los demonios.

Osz esparció sus tropas entre las distintas dimensiones, donde éstas estarían bajo su mandato, el de Shira y el de Gamos. Tras la guerra, el imperio creyó haber terminado con la amenaza que suponía el averno, pero pronto empezaron a llegar graves noticias, detallados informes que relataban la realidad de su situación. Como ya esperaban, Sthaal había fallado en su cometido, mientras que los humanos habían multiplicado sus fuerzas.

Curiosamente, la mayoría de los demonios menores desconocía la existencia de los dracónidos u otras razas, aunque habían descubierto a los xerontes, a los athánatos y a unas pequeñas criaturas, a las que durante las guerras xerontes no les dieron importancia, camufladas entre sus gentes haciendo uso de un extraño artilugio que les permitía pasar desapercibidos. Sus fuentes les habían revelado que los humanos habían realizado una secreta alianza. Al parecer, una organización que se hacía llamar las 5D unía bajo su mandato xerontes, athánatos y dracónidos refugiados, camuflándolos entre la sociedad y haciendo difícil su identificación. Sorprendidos ante tan extraña alianza, encontraron a sus hermanos engrosando las filas humanas, lo que hacía que aquellos demonios menores se convirtieran en una gran potencia inesperada.

Tras tan insólito descubrimiento, Xingzuo quiso saber más sobre aquellas criaturas y centró sus esfuerzos en experimentar con algunos poblados, infiltrándose entre sus gentes y alcanzando algún cargo de importancia que los permitiera someter distintas regiones. Sin embargo, sus estratagemas

fueron descubiertas por aquella organización que se hacía llamar las 5D, que entorpecieron su avance, mostrando su potencial al adivinar sus pasos, poner en peligro su misión y darles caza. Tras recibir varios ataques por parte de los humanos, ambas organizaciones mantuvieron distintas rencillas entre sí, de las cuales muchas acabaron de la peor forma.

Temerosos ante la nueva situación que se estaba forjando, Xingzuo dividió parte de sus fuerzas y las esparció entre las distintas dimensiones, creando varias sedes en el mundo humano que se comunicaban directamente con Shangri-la. Pronto prepararon a agentes especializados, capaces de interpretar el papel de refugiado, para que se infiltrasen en las filas de las 5D e hicieran un cálculo más preciso sobre su poder y amenaza.

Al expandirse al resto de dimensiones, pronto descubrieron que el desierto de Shanae, la tierra de los athánatos, se había tornado en un selvático planeta donde ahora los demonios habitaban en tribus, mientras los xerontes intentaban recuperar su hogar que se deshacía en ceniza. Además descubrieron un nuevo tipo de demonio que les había pasado desapercibido, unas pequeñas bestias que se hacían llamar numachi. Menudas e incivilizadas, podían hacerse pasar por animales irracionales de escasa tecnología, pero varios encuentros demostraron su letalidad.

Xingzuo y las 5D se embarcaron en una lucha por el poder que era desconocida para la mayoría de los habitantes del mundo humano, mientras Shangri-la tomaba conciencia sobre el gran potencial que había acumulado la humanidad. La impasible cúpula de cristal comenzó los preparativos para una última guerra, una batalla contra la totalidad del averno, donde humanos, xerontes, athánatos, numachi y refugiados habían forjado una alianza para destruir el hogar que ellos amaban, intentando condenarlos a sufrir las necesidades y la enfermedad del tiempo.

Acorralados, fueron conscientes de que no podían encontrar refugio más allá de la cúpula de cristal. Todo su alrededor se había transformado en su enemigo, un enemigo organizado que aguardaba el momento de atacar. Y con este temor, los Sabios empezaron a urdir un plan para llevar a cabo la más magna de las guerras, sintiendo la urgente necesidad de acumular poder y buscando una forma de declinar la balanza a su favor. Esas investigaciones pronto darían su fruto.

SÉPTIMA ERA: ACTUALIDAD

El imperio

La invocación

Hace catorce años se culminó con éxito uno de los objetivos marcados por los investigadores de la Biblioteca Dracónida: contactar con las Ninfas del Ocaso.

En los textos antiguos que residían en el interior de la Biblioteca, Gamos desenterró un pequeño texto que versaba sobre el gran poder que albergan los Forjadores de Mundos, el Ryu'kadra. Un arma de tal calibre sería de gran ayuda a los habitantes de Shangri-la ante la inminente guerra, sin embargo su paradero era desconocido. Encerradas en un cuerpo mortal, estas deidades podían ser capturadas y educadas por el enemigo o por ellos mismos, pero ellos eran incapaces de averiguar su paradero; sólo un ser más poderoso que los Guardianes podría desvelar su posición.

Y fue entonces cuando se forjó una alianza de poderes entre la familia Gree y Splen para dar caza a los seres más preciados de todos los mundos: las Ninfas del Ocaso. Más poderosas que los Egos, eran las depositarias de los secretos más antiguos del Universo, entre ellos el paradero de los dragones del Ryu'kadra. Al no haber ninguna criatura capaz de subyugarlas, guardan con recelo sus secretos mientras juegan con los habitantes de la Rueda en pos de aquello que llaman "equilibrio" pudiendo ser, según el momento, aliadas o enemigas.

Los dracónidos iniciaron un ritual de invocación en los jardines del éter para conseguir atraer a alguno de aquellos seres. Los días fueron aciagos y los convocadores perdieron la cuenta de las miles de runas que grabaron en la dura y negra piedra. Como consecuencia, muchos, exhaustos, desertaron y se marcharon al exilio. Finalmente, bajo la mirada atenta de Gamos, culminaron aquella proeza y la bella criatura apareció, subyugada por los dracónidos que la habían llamado.

La visión de la Ninfa duró apenas unos instantes. Los segundos que pasó retenida en su círculo de convocación fueron suficientes como para oírla susurrar un nombre, Akru, y una localización, Zurth, poblado de la periferia.

Tras la revelación, apenas tardaron unos días en preparar una ofensiva contra aquel pequeño poblado de refugiados. Ansiosos por encontrar a Akru antes de que fuera atraído a la causa exiliada y no pudieran controlarlo, movilizaron un gran número de tropas que,



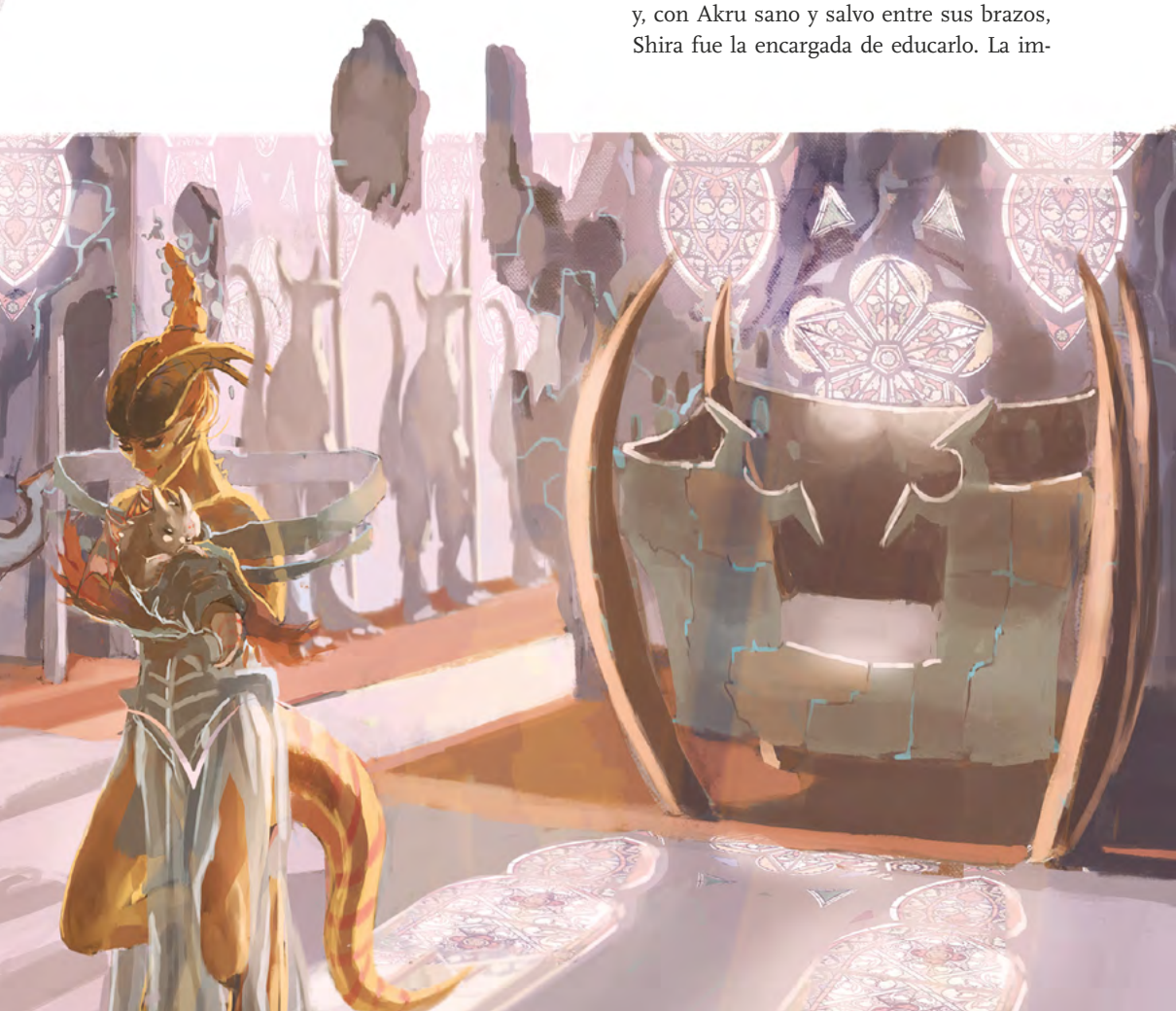
bajo las órdenes de un Gosriem anciano y lúcido, emprendieron su travesía a través de las islas flotantes, rumbo a Zurth.

A los refugiados debió parecerles simplemente una batalla más dentro de la guerra constante que se libraba entre ambos bandos. No esperaban al ejército Imperial, por lo que se encontraban indefensos ante la masacre. Durante las horas de descanso Gosriem cayó sobre Zurth, impidiendo a los pueblerinos dar la voz de alarma. Los látigos extensibles que portaban las primeras filas de imperiales desarmaron rápidamente a todos los que se les acercaban, mientras una gran cúpula envolvió el poblado para sumirlo en el caos.

El pueblo, formado mayoritariamente por cazadores, no pudo contrarrestar el golpe. Lo único que podían hacer era permanecer quietos, negándose a responder a la pregunta que el atacante exigía. ¿Dónde esta Akru?

Finalmente, el agónico pueblo confesó con la esperanza de encontrar la misericordia o incapaz de aguantar el asedio. El río de sangre terminó a las puertas de una cochambrosa cabaña, el hogar de un pequeño bebé llamado Akru. Apenas unos instantes después de apoderarse del pequeño, las tropas emprendieron su regreso hacia la Cúpula dejando atrás un poblado fantasma como recordatorio del gran poder de Shangri-la.

El imperio recibió con vítores a sus héroes y, con Akru sano y salvo entre sus brazos, Shira fue la encargada de educarlo. La im-





perecedera dama no tardó en hacerse preguntas para las que no tenía respuesta. No había olvidado que hace ya miles de años ella fue una vez madre, y pensó si acaso se parecería su bebe a aquella pequeña bolita de carne que dormía ajena a todo. Y sin darse cuenta pasaron los años y Akru se convirtió en un hijo para ella.

El niño fue criado entre los Sabios bajo el dictado imperial, y a sus jóvenes cuatro años ya era tratado por ellos como un erudito, conscientes de que albergaba en su interior un alma tan antigua como el mismo universo: un ser superior atrapado en el cuerpo de niño dracónido educado por y para el imperio.

Con el paso de los años Akru entró en su etapa adolescente, acrecentando los murmullos que hacían referencia a su divina procedencia. Muchos no osaban ni mirarlo a los ojos cuando pasaba ante ellos, pues se rumoreaba que con una sola miraba era capaz robar un alma, y finalmente tales elogios traspasaron las fronteras del Imperio. Sunae, una enviada de Dharma oculta en la Cúpula, no tardó en percatarse del fulgor que desprendía el alma del muchacho. Tras su primer encuentro, dio por finalizada su infiltración, descendiendo a través de los túneles con rumbo a la periferia. Sus pies casi volaron en su afán por partir del imperio y volver a casa, pues había alguien que valoraría en lo que valía aquella información. Estaba pensando en Sigfried, el actual comandante de Dharma.

Dharma en la actualidad

Actualmente Dharma se encuentra comandada por Sigfried, un dracónido que antaño formó parte de las tropas imperiales y que al ser capturado se volcó en la causa refugiada. Pese a la desconfianza que despertaba entre sus compañeros debido a su pasado imperial, pronto sus hazañas le hicieron ganar renombre, hasta el punto de convertirse en su orgulloso líder. Tras haber sido víctima del engaño de los Sabios, ahora ansía la liberación de su Emperador y busca el apoyo necesario para destruir la cúpula. Gracias a su carisma mantiene una gran amistad con los líderes de las 5D y Mor, organizaciones que junto a Dharma mueven los hilos desde las sombras con el objetivo común de derrocar al imperio.

Sigfried había ocupado un importante cargo en Narth como Portavoz de la ciudad, tapadera de su verdadero cometido, dirigente de Dharma. A lo largo de su vida, durante sus aventuras, forjó profundos lazos de amistad con los que serían sus actuales compañeros, aquéllos que junto a él luchan por acabar con el imperio.

Su principal confidente y amigo es Adam, un humano gnótico de gran estatus y poder que conoció al líder de Dharma en tierras humanas, donde Sigfried desempeño una gran labor para la integración de refugiados en las reservas humanas de las 5D. Adam, junto con un particular athánatos llamado Kakum, se unió a Sigfried en la lucha contra el imperio en esos tiempos.

Por otro lado, el dirigente viajó innumerables veces a tierras xerontes, intentando calmar el odio generado por las atrocidades que cometieron sus hermanos imperiales a su mundo. Aunque no consiguió eliminar la aversión que éstos sentían, les hizo entender que los refugiados padecían también a manos de sus hermanos imperiales, sufriendo constantes ataques que acababan con la vida de cientos de dracónidos. Su valentía conmovió a parte de la población, entre ellos al dirigente de Mor y a Hana, una anciana xeronte. Debido a la

labor de Sigfried, Hana le acompañó a tierras dracónidas, donde junto a su acompañante numachi, Arg, prometieron ayudar a acabar con el imperio.

Durante sus peripecias posteriores, Sigfried conoció a su mano derecha, Shamash. Nacida en tierras humanas, es un extraño caso de hibridación, una singularidad de la naturaleza. Pocos son los descendientes que surgen entre el cruce de humanos y dracónidos, es necesario el concurso de un gran maestro metamorfo especialista en humanidad para engendrar a estas criaturas. Repudiada en el mundo humano, Sigfried y Adam la acogieron cuando era adolescente durante su estancia en ese mundo, llevándola al territorio dracónido donde se ha convertido en la más temible guerrera metamorfa que ha conocido la periferia.

Infiltrados

Los refugiados no se han mantenido ajenos a las políticas imperiales. Conscientes del peligro y ansiosos por liberar a Shokrax, han mantenido redes de espías que los informan de todo lo que sucede en la Cúpula.

Hace poco Sunae, una espía infiltrada, envió a Dharma reportes extraños. Al parecer, los Sabios habían incluido a un niño dentro de su selecto grupo, al que tratan como a uno de ellos y le muestran un inmenso respeto. Dharma no tardó en pasar la información a las 5D, junto a las que estudió el alma del muchacho desde la distancia hasta descubrir su terrible secreto. Por primera vez, uno de los Dragones del Ryu'Kadra se reencarnaba dentro de la Cúpula, consumía cauri y, por tanto, era inmortal. Las consecuencias se dejarían sentir pronto, su alma poderosa e impasible permanecería estática, causando desequilibrios en la Rueda.

Sigfried fue consciente de lo urgente que se había vuelto liberar al Emperador y la necesidad de acabar con el imperio. La estancia de Akru en la cúpula de cristal provocaría que se abriesen miles de brechas en la dimensión dracónida que Dharma debería combatir al mismo tiempo que preparaba la guerra. Fue entonces cuando realizó una llamada de auxilio, consciente de la pesadilla que estaban a punto de vivir. Ordenó a uno de sus agentes, Hana, que realizara la labor de intermediaria entre dracónidos y xerontes para que accedieran a dejar de lado sus diferencias y participar en la guerra.

Los xerontes eran conscientes del poder de las brechas, del mal que moraba allá en el vacío: Némesis. Si las noticias eran ciertas y el número de brechas se acrecentaba entre las dimensiones, cabía la posibilidad de que se produjese un desequilibrio mayor, corrompiendo los cinco mundos y condenando finalmente a Orbis, su agonizante planeta. Como si de una plaga se tratase, las brechas invadieron el hogar de los xerontes tras la guerra y, pese al odio que albergaban hacia los dracónidos, sabían que si sus predicciones eran ciertas las Sombras terminarían por penetrar en estas dimensiones devorando todo a su paso.

La noticia fue divulgada y todo xeronte quedó en conocimiento del hecho. Sin embargo fueron pocos los que dejaron de lado el odio y el rencor, y viajaron a las tierras refugiadas. Tras conseguir un pequeño grupo que la apoyase en su causa, Hana recogió imágenes de algunas de las brechas que empezaban a abrirse. Sólo tras ver estas imágenes el Consejo Xeronte aceptó entrar en guerra.

La llegada de los aliados

Tras su llegada a tierras refugiadas, los xerontes empezaron a comprender la triste verdad. Ajenos a las guerras entre mundos y Dharma, la mayoría de refugiados no conocían la existencia de su raza y los llamaban "demonios mayores", omitiendo la tragedia de la guerra de los 50 años. Fue necesaria una larga etapa de adoctrinamiento y esfuerzo por parte de ambas razas, en la que muchos de los visitantes dedicaron sus primeros meses de estancia a relatar la historia de Orbis, un mundo próspero que fue reducido a cenizas por el imperio.

Los visitantes se instalaron en Narth, donde aún hoy algún xeronte ebrio entra en una taberna y clama venganza por lo que le hicieron a su tierra. La mayoría de las veces es ignorado, haciendo lo posible para que el incidente no enturbie la tolerancia mutua entre ambas razas.

Por otro lado, algunos grupos de humanos instalaron sus hogares en tierras dracónidas, investigando la vegetación y la fauna de Shangri-la para desarrollar material de guerra y cerrar las brechas. Ligado a la organización, un pequeño destacamento de numachi y athánatos liderado por Adam y Kakum participaban en la batalla.

Aliados inesperados

Mientras entidades de las cinco dimensiones llegaban y se reunían en torno a Sigfried esperando instrucciones sobre cómo acabar con el Imperio, sucedió algo inesperado. Una aldea a las afueras de Narth corrió la voz de alarma, insistiendo en que unos seres gigantescos se habían asentado a pocos metros de sus lindes. Sorprendidos, el jefe de armas Komai y la Archimaga y señora de Narth, Sushuz, reunieron un pequeño contingente y acudieron a indagar sobre el suceso. Pensaban que el imperio les había enviado a sus peores criaturas, sin embargo cuál fue su sorpresa cuando el más grande de aquellos seres se postró ante ellos y comenzó a hablar en una lengua imposible de descifrar. Sin saber qué hacer, Komai miró a Sushuz, y ella se encogió de hombros observando a los gigantes.

El acompañante del coloso postrado comenzó a hablar en las más fúnebre de las lenguas, el idioma de los muertos. Como convocadora, Sushuz conocía aquellos vocablos, lo que hizo posible responder a las preguntas de la corpulenta criatura.

DIÁLOGO

"-¿Quiénes sois? ¿Qué hacéis aquí? – Sushuz permaneció calmada cuando la gigantesca criatura se postró al escucharla hablar en la lengua de los muertos.

-¡Oh, espíritus! Soy vuestra humilde sierva, Akram, y él es Orgon, mi compañero y esposo. Os rogamos... os suplicamos, clemencia y cobijo. No somos dignos de adentrarnos en vuestras tierras, pero un gran mal nos persigue y dependemos de vuestra compasión. Por favor, ayudadnos.

- ¿Espíritus? Pero... ¿Qué...?

- Hemos abandonado nuestros hogares, donde una vez habitasteis, ancestros. Nuestras familias han quedado atrás, esperando que nos deis una respuesta.

- Pero Akram, no soy un ancestro, no somos espíritus. Tranquilízate y cuéntame qué está pasando en vuestro hogar."

Y Akram, la visitante que provenía de las tierras del hielo, habló. Les relató cómo sus tierras estaban siendo asoladas por la nada, agujeros negros que consumían su territorio haciéndose grandes y uniéndose entre sí mientras vomitaban negrura. Les explicó que casas, árboles, montañas, familiares y

amigos habían sido devorados por la oscuridad. Entre temblores, Akram agachaba cada vez más la cabeza en señal de respeto, como si adorara a Sushuz.

Ante el espectáculo, la Archimaga quiso socorrer a los visitantes y los invitó a descansar en Narth tras su largo viaje. Sin embargo ellos no querían adentrarse en territorio sagrado, alegando que no merecían tanta gratitud por parte de sus ancestros. Sin saber cómo enfrentarse a la situación, la señora de Narth los dejó quedarse en el campamento al que ellos llamaron El Paso. Tras dialogar con el poblado, los portavoces de El Paso decidieron representar a los suyos en la gran ciudad de refugiados dejando a Mug, uno de los sabios más ancianos y amigo de Orgon, a cargo del poblado mientras la pareja estuviera fuera. Una vez cobijados en Narth, los altos cargos de Dharma escucharon con atención la historia que relataban los visitantes.

Adam no tardó en identificar el fenómeno: portales, uno tan grande como jamás se haya visto. Nunca se había intentado cerrar una brecha tan avanzada, por lo que antes de actuar era necesario estudiar el terreno.

Un equipo de reconocimiento comandado por Adam fue enviado a la zona, y el informe que reportaron era alarmante. Más allá de los bosques sólo había nada y necesitaban refuerzos con urgencia, pues la cantidad de Sombras era tal que si emprendían acciones directas dudaban de poder ganar la batalla. Ante la situación, Sigfried derivó a una parte de sus agentes para cerrar el portal. Sin embargo, tras exterminar todas las Sombras y hacer uso de todos sus conocimientos, algo a lo que ni siquiera Mor se había enfrentado ocurrió: el portal no se cerraba.

Debido al suceso, las 5D necesitaban con urgencia establecer su campamento base en la zona cercana al fenómeno para batallar contra las oleadas de Sombras que éste vomitaba. Esas tierras pertenecían a los dracónidos de la Ceniza, por lo que se vieron obligados a negociar con su líder, Okruz, para entrar en su territorio.

Visita a la tierra de la Ceniza

Mientras Adam hacía los preparativos para el campamento, Hana se dirigía a negociar con el señor de la Ceniza. Siguiendo un sendero tortuoso entre las montañas y transcurridos largos días de viaje, la xeronte y sus acompañantes divisaron una gran luz en la lejanía cuando de improviso, a mitad de camino, dieron comienzo las negociaciones. Un grupo de dracónidos, vestidos con ropas que lucían el escudo de la Ceniza, les impidió el paso.

En las tierras de Ceniza, antes de acceder a la ciudad, se exige un tributo para su señor. Hana enseñó un pequeño artilugio común entre los xerontes pero tremendamente extraño en tierras dracónidas, objeto que permitía localizar a una criatura enseñándole algo que le hubiese pertenecido. Sorprendidos por tal tesoro accedieron a las peticiones de la invitada, permitiéndoles entregar personalmente su regalo a Okruz y negociar con tranquilidad sus peticiones.

Apenas pasada una hora alcanzaron la ciudad, una tierra que se protegía de los vientos mediante grandes muros de tela donde destacaba un extraño camino jalonado por cirios. Estos cirios son ofrendas para los dioses que allí adoran, Farim y Tharú, y se considera una gran ofensa apagar una sola de esas llamas.

Los habitantes observaron atónitos cómo la comitiva era dirigida hacia la morada de Okruz. Extrañados ante la aparición de tan exóticas criaturas, los habitantes de la ciudad no dudaron en increpar a Hana para que vendiera a algunos de sus compañeros, incomodando con ello al grupo. Tras varias situaciones embarazosas, consiguieron llegar a la morada de Okruz, donde los guardias sólo dejaron entrar a la portadora del presente.

Dentro de su hogar, un dracónido de tez grisácea que lucía una maliciosa sonrisa esperaba con ansia su presente. Evidentemente ya había sido informado por sus guardias de la llegada de sus visitantes. Un artilugio que mostraba el paradero de la criatura que deseases simplemente mostrándole algo que hubiese perteneci-

do al ser, era algo que podía traerle muchos beneficios. Tras entregárselo, el anfitrión accedió a negociar.

Pese los esfuerzos de Hana por mantener la atención del señor de esas tierras, éste parecía abstraído toqueteando el pequeño artefacto. Haciendo caso omiso de su invitada, abrió un cajón y depositó algo en el presente de la xeronte. Al parecer el artilugio le dio una respuesta, una contestación que enfureció al monarca pues, sin previo aviso, Okruz arrojó el aparatito a una de las paredes de la habitación, rompiéndolo en mil pedazos.

Estupefacta, Hana contempló cómo el señor de la ciudad lanzaba un rabioso lamento mientras respiraba hondo intentando tranquilizarse para recuperar su maliciosa sonrisa. Haciendo como si lo sucedido care-



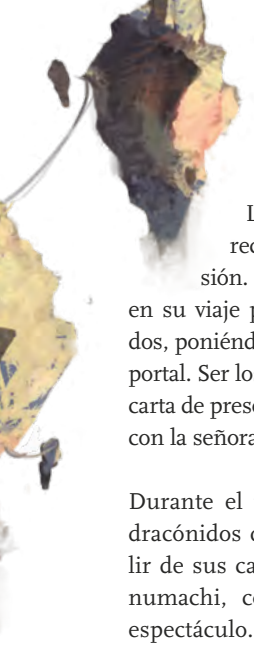
ciese de importancia, el señor de la Ceniza dio permiso a las 5D para establecer su base allí. Como despedida, el mandatario dijo con una voz repleta de ira, queda y ronca, a la visitante: “Establece tu campamento en mis tierras y acaba con todas las Sombras. No dejéis ninguna de ellas”. Extrañada por la conversación, Hana se despidió de su anfitrión para volver a reunirse con su grupo.

La historia de Maara

Tras regresar a la zona del portal, enviaron las nuevas a Sigfried solicitándole refuerzos, y con ellos llegó Shamash como ayuda para frenar el ataque. De grandes capacidades metamórficas, la guerrera era capaz de alcanzar los 40 metros de altura, lo que la hacía capaz de retener y mermar la marea de Sombras que se estaba concentrando.

Establecidos en el campamento de las 5D el trabajo era duro y poco gratificante. Aunque Shamash arrasase con todas las Sombras y el portal redujese su tamaño, éste siempre volvía a crecer liberando más y más Sombras a las que combatir. Debido a la falta de recursos, la asociación Mor, compuesta mayoritariamente por xerontes, estableció su base a medio camino entre Narth y las 5D como lugar de abastecimiento y centro donde investigar el portal. Las pequeñas Sombras que conseguían capturar eran enviadas a este centro, donde se estudiaban para desarrollar nuevas armas con las que combatirlas o cerrar la brecha. Mientras, el portal mantenía su avance y Dharma no olvidaba su cometido: el imperio estaba preparándose para la guerra y Sigfried no podía ignorarlo. Era momento de pedir ayuda a sus vecinos.





Los hijos de Sushuz, Ori y Naru, recibieron una importante misión. Acompañarían a Hana y Arg en su viaje para sensibilizar a los refugiados, poniéndoles en antecendentes sobre el portal. Ser los hijos de la Archimaga sería la carta de presentación perfecta para negociar con la señora de Alesha'ra, Maara.

Durante el trayecto, la gran mayoría de dracónidos del lugar no podían evitar salir de sus casas para ver a la xeronte y la numachi, convirtiendo su travesía en un espectáculo. Alesha'ra es conocida como la ciudad entre puentes, y a medida que se acercaban observaron cómo estaba formada por peñascos gigantes en cuya cima se asentaban pequeñas poblaciones a modo de polis, unidas entre sí mediante un intrincado laberinto de puentes y pasarelas que deberían recorrer para llegar a su destino. Los hijos de Sushuz eran bien conocidos en la zona, y por allí donde pasaban, la multitud se apartaba en señal de respeto. Recorrieron el mercado hasta llegar al palacio, donde aguardaban los líderes de la ciudad: el jefe de armas, Feriz, su líder, Tmirth, y la Archimaga y señora de Alesha'ra, Maara.

Antes de alcanzar el palacio, Feriz se percató del alboroto. Era inevitable dado el curioso séquito que acompañaba a la comitiva. Incluso él mismo se mostró sorprendido ante las acompañantes de los jóvenes de Narth. La Archimaga no tardó en hacer su aparición y, sin siquiera presentarse, se acercó a Hana para examinar sus extremidades y los implantes que portaba con una curiosidad insaciable. Tras una vergonzosa disculpa por su comportamiento, su ansia de saber volvió a dominarla y asaeteó al grupo con infinidad de preguntas incómodas sobre su mundo, política y organización social, a las cuales Hana respondió con cortesía.

Convencida de que había conseguido el favor de la dama, emprendió las negociaciones con el apoyo de Naru y Ori. Pasaron largas horas relatando cómo los dracónidos de hielo hicieron su aparición, acompañando su exposición con imágenes holográficas de la zona destruida donde se encontraba el portal. Al terminar su historia propusieron un tratado, una alianza entre Narth y Alesha'ra que uniría a ambas ciudades para luchar contra el imperio y frenar los portales.

Conforme avanzaba la conversación podía percibirse claramente que el nerviosismo de la Archimaga crecía exponencialmente hasta que, con un estallido de ira, Maara se levantó de su asiento ordenando silencio, y dirigió una dura mirada a las criaturas que hace unos momentos investigaba con curiosidad. Su respuesta hizo retumbar la sala donde se encontraban:

DIÁLOGO

"Invadís mi palacio, nuestro mundo, sois acogidos por esta buena gente y ahora os atrevéis a pedirnos que dejemos desprotegida nuestra ciudad para vuestros absurdos experimentos. Habéis aparecido aquí porque se ha abierto un portal que no puede ser cerrado, según vuestras palabras, y pretendéis que destinemos a nuestras tropas a vuestro inhóspito lugar, quedándonos indefensos ante un ataque imperial. Jamás he tomado ninguna decisión que pusiese en peligro a mi gente y vosotros venís aquí para pedirnos que perdamos nuestra protección ¡Los asuntos de dracónidos se resuelven entre dracónidos!"

Los presentes se quedaron atónitos ante aquel estallido de ira. Feriz intentó disculparla, a lo que Tmirth interrumpió para apoyar la decisión de Maara. La Archimaga despachó a los visitantes, advirtiéndoles que a partir de ese momento cualquier

criatura de otra dimensión tenía prohibida la entrada a la ciudad bajo pena de muerte. Sin más dilación, el jefe de la guardia ordenó a sus soldados que acompañaran a sus visitantes hasta la salida de la ciudad. El grupo consintió sin poner objeciones, y a su paso se iniciaron habladurías entre los dracónidos que habían escuchado los gritos de su señora.

Cuando la comitiva regresó sin el apoyo de sus vecinos, la noticia entristeció a Sigfried, la guerra sería larga al tener que dividir sus fuerzas. Antaño, Maara había sido justa en sus decisiones, sin embargo con el tiempo la señora de Alesha'ra estaba actuando de forma extraña. Todos sabían que antaño la Archimaga había intimado con el señor de la Ceniza con la intención de fortalecer las relaciones entre ambas ciudades y fomentar el comercio para enriquecerse. Sin embargo, algo cambió a Maara y las visitas entre los mandatarios menguaron en los últimos años a la vez que descuidaba su puesto en Alesha'ra.

Amante de las artes oscuras, la señora de la ciudad siempre había sentido fascinación por lo desconocido, dejando a un lado su temor ante poderes extraños. Los rumores contaban que había estado visitando a un oscuro ermitaño llamado Mushishi, el cual la corrompía con sus habladurías. Pese a la preocupación de Feriz, ella seguía desapareciendo sin dejar rastro para visitar al eremita, mientras que Tmirth continuaba apoyándola en cada loca decisión que tomaba. Feriz sospechaba que el rechazo de esta alianza podía ser otro síntoma de su repentina locura.

De este modo, Dharma veía menguado su potencial y se encontraba en una situación inestable mientras el imperio ganaba fuerza.

Decisiones difíciles

Encerrado en su sede, Sigfried meditaba buscando un atisbo de esperanza que le permitiera mejorar su situación, cuando unos viejos amigos del dirigente irrumpieron de imprevisto en la sala. Se trataba un xeronte que apenas conservaba material orgánico en su cuerpo, al que acompañaban dos humanos de ojos negros.

Sigfried quedó estupefacto al comprender la naturaleza de sus invitados, que ni siquiera necesitaban presentación. Las cabezas visibles que dominaban cada dimensión acababan de reunirse de improviso en aquella sala, con Sigfried, comandante de Dharma, Fus, el dirigente de Mor y los hermanos Ayumu e Ino, señores de las 5D.

DIÁLOGO

"- Sigfried es hora de hablar seriamente - Fus, el dirigente de Mor, sociedad equivalente a las 5D en el mundo xeronte, se encontraba ante él.

- Bienvenidos seáis. No os esperaba tan pronto - Sigfried no pudo hacer otra cosa más que hacer una reverencia ante ellos-. No me habéis dejado ni daros una bienvenida digna, señores - añadió repitiendo la reverencia ante los humanos. Se trataba de Ayumu e Ino, los gnóticos más poderosos de todas las dimensiones y fundadores de las 5D hacía milenios.

- Sigfried, nos complace....- comenzó Ayumu. Su voz susurrante impregnaba toda la sala creando tensión en el ambiente.

- ...encontrarnos aquí - finalizó la frase Ino. Los hermanos solían hacer eso, completar las frases el uno al otro, coordinando sus movimientos como si de uno solo se tratase.

- No hay tiempo para chácharas, tenemos asuntos urgentes. Los portales también son problema de mi mundo, ¿sabías? No hay

una tierra que tenga más que Orbis, desde que los tuyos...
- Silencio Fus, no hemos venido...
- ...a discutir."

A sus oídos había llegado la historia de Akru. Si eran ciertos los rumores, el Imperio poseía a uno de los Dragones de la Armonía y era probable que aquel portal no se cerrara hasta sacarlo de allí. Sería el primer síntoma de la invasión de Némesis. Los Imperiales estaban haciendo estragos en Oniria, la Rueda no giraba con propiedad y podía colapsarse y dejar las cinco dimensiones a merced del Devorador de Mundos. Había que derrocar al imperio, pero ningún infiltrado de Dharma en la cúpula había podido acercarse tanto a los altos cargos como para controlar o asestar un duro golpe desde dentro.

Llegados a este punto, Sigfried, rodeado por Hana, Adam, Arg, Kakum y Shamash, expuso un plan que le rondaba la cabeza desde que Maara rechazó su alianza. Para llevar a cabo su exposición, hizo llamar a una joven que había regresado hacía unos años del Imperio, Sunae.

Y de este modo empezaron a trazar su estratagema, pues sólo el más poderoso entre ellos podría ascender hasta acercarse a los propios Sabios sin ser descubierto. Shira, la protectora del dragón del Ryu'kadra, era clave para arrebatar al joven de las garras del imperio. Y por otro lado se encontraba Shokrax, aquél que fue traicionado por sus hermanos, condenado a vivir anclado en su trono para mantener la cúpula activa. Aunque ésta fue una de las enseñanzas de Somon, Dharma seguía creyendo en los relatos de su fundador, consciente de que su misión era rescatar al Emperador de su cautiverio.

Sigfried miró a Sunae, conocedora de los caminos que comunican la periferia con el imperio. Su cometido a lo largo de los años siempre había sido transportar refugiados que deseaban infiltrarse en Shangri-la. Esta vez el comandante de Dharma, confiando en sus dotes de infiltración, le pedía a Sunae que fuese su acompañante y lo ayudase a adentrarse en el corazón del territorio enemigo, alcanzar los más altos cargos y destruirlo desde dentro. En el momento de la batalla necesitarían aliados dentro de la cúpula y si él se encontraba entre ellos, habría más posibilidades de desmoronar a las tropas enemigas.

Fus interrumpió la exposición del plan de Sigfried. Aunque su plan sería de gran ayuda, sus argumentos no garantizaban el éxito de la batalla pues el imperio se protegía del exterior con una inmensa cúpula. Tras la guerra de los 50 años, los xerontes habían estudiado a los dracónidos imperiales, sus defensas y modos de vida. Fus sabía que el mayor miedo de un dracónido imperial era la muerte y la cúpula de cristal era lo que los protegía de aquello que llamaban "la enfermedad del tiempo". Por ello, Mor investigaba un material que pudiese absorber tal cantidad de magia como para desintegrar la burbuja de éter.

La dimensión más rica en diversidad de sustancias era la numachi, por lo que parte de Mor buscaba allí un material que los ayudase en su cometido. Con la certeza de que aquella sustancia podía existir en el Gran Puaj, y confiando en las capacidades xerontes, Sigfried no dudó de que fueran a conseguir su propósito, lo que les daría una gran ventaja durante la guerra.

De este modo, Dharma y Mor empezaron a coordinar sus movimientos, apoyados por las 5D. Fus organizaría sus tropas para bus-

car y tratar el material, mientras Sigfried invertiría sus fuerzas en alcanzar la cima de la sociedad imperial, aguardando el momento de actuar.

Pese a la disconformidad de Shamash ante la iniciativa, Sigfried siguió adelante, delegando el mandato de Dharma en la periferia a su mano derecha. Para borrar todo rastro de su existencia, el dirigente fingió su muerte y se hizo correr rápidamente esta noticia para que Shamash ascendiera como nueva cabeza visible de Dharma, lo que ponía una gran responsabilidad a sus espaldas.

La preparación

Aunque a los Imperiales les parezca imposible, lo cierto es existe una gran cantidad de refugiados infiltrados en la Cúpula. La mayoría forman parte de la casa Envi ya que, de todas las familias, es la más independiente y emocional. Apoyándose mutuamente en muchas ocasiones, albergan en sus tabernas refugiados o criaturas de otras dimensiones que han caído presa del imperio. Sin embargo sus actos han despertado el interés de los Gree, que no cesan en sus intentos por descubrir a sus hermanos, haciendo justicia en el imperio y ganando reputación como familia.

Sunae no tardó en introducir a Sigfried, integrándolo en la clase baja como artista clandestino bajo el apellido Envi. Como la ascensión en la escala social dracónida imperial es lenta y precisa y requiere una gran cantidad de estratagemas y favores, Dharma tenía un plan. Extenderían entre los imperiales rumores sobre un grupo de refugiados infiltrados con pretensiones de atacar a un Lyss, fingiendo el ataque para que Sigfried pudiera salvarlo. Éste debería interpretar su papel con minuciosidad, rescatando al valioso ejemplar para recibir grandes honores y ascender en el escalafón social, acercándolo a los Sabios y por lo tanto a Akru. La proeza debía llevarse con pulcritud, pues debido a las habladurías la familia Gree se mantenía alerta.

Los Lyss, provenientes del satélite que creó Conae para la reproducción, son los más respetados y venerados de todos los dracónidos imperiales. Gosriem dio órdenes específicas a la Guardia de mantenerlos bajo custodia, preparados para acabar con cualquier sospechoso.

Sin embargo, cada vez que el imperio localizaba un intruso éste parecía volatilizarse, escurriéndose de entre sus manos en el último momento. Dharma había invadido prácticamente al completo la casa Envi, midiendo cada movimiento, rápido y sincronizado, donde sus mentiras eran capaces de engañar incluso a los Gree. Y pese a sus esfuerzos, la asociación sufrió un duro revés cuando un agente fue capturado y retenido con celo por la familia enemiga.

Encabezado por aquéllos que nunca se equivocan, los Gree, calcularon cuidadosamente una estratagema que pretendía destapar la tapadera refugiada y en especial desprestigiar la casa Envi. Sus captores esperaban que alguien acudiese en su ayuda para obtener así alguna pista sobre los artífices de la supuesta revuelta. Pese al lamento de Dharma, los imperiales no dejaron ningún cabo suelto, la intervención se hizo imposible.

Convencidos de que la familia Envi estaba compuesta por alborotadores y que acudirían a su rescate, los Gree se llevaron al preso al Coliseo imperial para darle muerte, esperando que sus hermanos efectuaran su movimiento. Sabían



que los Envi se protegían entre ellos y no dejarían caer a un compañero sin ofrecer resistencia. Sin embargo, desde las gradas, Dharma observaba impotente la muerte de su allegado, un sacrificio que no fue en vano. Cuando su cabeza fue aplastada por la pata del verdugo los Gree habían comprendido su fatídico error: habían acusado públicamente a una respetada familia imperial y, por primera vez en miles de años, se habían equivocado pues ningún Envi alzó su máscara. Todo el imperio estuvo de acuerdo en que habían cometido un terrible error, y ese día los Envi aprovecharon la muerte de su compañero para reprender a sus acusadores por la falta cometida y vanagloriarse de su valía para el imperio.

Los Gree perdieron prestigio tras el incidente. Dra, actualmente cabecilla de la familia, quedó muy afectada. No habría un momento en el que no recordara cómo aquel dracónido había caído mientras un joven Gree clamaba a cada momento que los refugiados aparecerían para llevárselo, que los Envi intervendrían. Nadie apareció, el orgullo social de toda la familia quedó herido y Orth, cabecilla de la familia Envi, pudo respirar tranquila.

Aprovechando la caída de los Gree y la tranquilidad de los Envi, Sigfried pasó un tiempo prudencial practicando el personaje que interpretaría, comenzando su recorrido para convertirse en la mano derecha de Orth. Demostró albergar dotes de artista y en poco tiempo se convirtió en un gran orador que elaboraba maravillosos espectáculos de magia. Debido al prestigio acumulado, pudo adquirir incluso una "mascota" humana para su espectáculo, un simpatizante de Dharma que lo ayudaría en la causa. Sigfried aprovechó este hecho para mejorar su reputación y pronto empezó a realizar espectáculos con Domo, un humano que despertaba el interés de muchos dracónidos. Ambos aunaron esfuerzos para hacer más creíble su situación y el trabajo forjó una gran amistad entre ambos, pues su función iba a llevarles hasta los Sabios. Cuanto más cerca se encontraban de ellos, más posibilidades había de levantar sospechas.

Infiltrado

En la Cúpula, tras haber pasado un tiempo acallados, los rumores sobre un ataque refugiado resurgieron con fuerza. Transcurridos meses de preparación, Sigfried había perfeccionado su arte del engaño y ahora disfrutaba de una envidiable posición social que le permitía participar en los grandes eventos del mundo del espectáculo. En esa ocasión los Envi celebraban una función multitudinaria al aire libre y es allí donde Dharma dio su gran golpe.

Mientras los Lyss se situaban en medio de la plaza presentando el evento y el público se mostraba ansioso, un estruendo proveniente de las gradas alteró a los espectadores. Un sonoro disparo dirigido al Lyss Orth retumbó en la sala y Sigfried, con suma gracilidad, se lo devolvió al 'atacante', dejando su "cadáver" entre las gradas. Sigfried fue vitoreado por todos los asistentes y recibió el agradecimiento personal de Orth. Por haber salvado la vida de un preciado Lyss, recibió uno de los más grandes honores: ascender al cargo de Mago del Emperador.

Después de esto se convirtió en el guardia personal de Orth, cautivando con su encanto y dotes interpretativas a todo noble que se acercase. Su mandataria no dudaba en llevarlo, junto a su "mascota", a los gran-

des eventos, y solicitarle consejo. Un día le pidió que le acompañase en presencia de los Sabios. El Lyss de la familia Gree, Dra, evidenciaba el desagrado que sentía por Sigfried. Por primera vez le era imposible adentrarse mediante sus poderes gnóticos en la mente de un dracónido común. Aunque poco podía hacer Dra, su palabra había perdido fuerza y enfrentarse a un Envi tan querido haría peligrar de nuevo la reputación de su casa.

Ello le ofrecía a Sigfried bastante libertad para investigar a los Sabios, conociéndolos personalmente con el tiempo. Entre ellos:

Gosriem era anciano, aunque gozaba del mismo poder que antaño, sus decisiones se habían vuelto, si cabe, más inflexibles. Su amor por Shira se había acrecentado con los años, a sabiendas de que ella jamás le amaría, convirtiéndolo en su guardián y adorador.

Gamos, por su parte, cada vez se encerraba más en la Biblioteca y en sí mismo, inmerso en sus avances junto a Xingzuo y desarrollando material militar para emprender la guerra venidera. Le apasionaba experimentar con criaturas extradimensionales y llegó a ofrecer a Sigfried un justo intercambio por poder diseccionar a su mascota humana. Hasta el momento, el dracónido ha podido esquivar todas sus propuestas, pero Gamos es insistente.

Y Shira, orgullosa e impasible, tenía una actitud más flexible desde que adoptara a Akru. La dama exigió conocer al salvador de Orth y a su mascota humana Domo, y Sigfried se preparó para interpretar su papel, encandilándola para que le permitiera acercarse al joven Akru. Su conversación sorprendió a los asistentes, que no esperaban tales palabras de Sigfried.

"- Mis más sinceros respetos, vuestra fama os precede, Shira - Sigfried ejecutó una humilde reverencia mientras desplegaba sus artificiosas dotes ante la dama.

- ¿Mi fama? ¿Qué fama es esa?

- Dicen que sois tan hermosa como recta en vuestra causa y se escuchan gestas sobre vuestra grandeza en toda la Cúpula. Ahora veo que son ciertas, es un placer encontrarme ante vos- el Mago del Emperador besó la delicada y cuidada mano de Shira.

- También os habéis labrado una fama, Sigfried. Lo único que lamento del incidente es que no pudimos disfrutar de vuestro espectáculo. Una verdadera lástima, me era difícil de creer que un dracónido de baja casta consiguiese albergar poderes tan grandiosos. Concededme el beneficio de la duda, pero son muchos los años y dracónidos que han desfilado ante mi. Los Lyss os deben respeto y nosotros agradecimiento, por eso ahora os encontráis en el escalón más alto pero, ¿podréis manteneros en él? No es mi intención ser grosera, aunque sinceramente, lo dudo -los Sabios rieron entre dientes, pero la impertinencia de Shira no cogió por sorpresa a Sigfried.

-No os preocupéis, mi bella y grandiosa Shira, entiendo el porqué de vuestras palabras- y con un par de elegantes gestos sacó de un pequeño recipiente un puñado de cauri del más concentrado que existían en la cúpula. Jugando con él, recitó un par de palabras que resonaron armoniosamente en la sala. Empezó a hacer una sinuosa danza con sus manos alrededor del cauri, moldeando con su magia una forma que se adivinaba bella y, con un brillante movimiento, generó la más hermosa joya que habían visto jamás.

-Tal vez no sea la persona que esperabais, sino simplemente un mago aficionado que quiere hacer un inocente regalo a la mujer que ha inspirado tantas baladas. Ésta es una flor de cauri. He perfeccionado este

hechizo durante mucho tiempo, esperando el momento que me permitiera entregároslo, Shira. Aunque, he de decirlo, la belleza de este objeto jamás podrá rivalizar con la vuestra- y con un gentil gesto hizo un anillo para completar la joya, introduciendo en uno de sus dedos la flor que ella contemplaba encandilada-. No estaba completa sin vos.

Y con otra reverencia se alejó de Shira, quien contemplaba la flor con la sombra de un rubor en las mejillas. Sólo un gran mago podría esculpir algo de tal belleza, quizá más poderoso incluso que los Sabios. Akru se acercó a verlo, sorprendido por el dominio de la magia de Sigfried.

- Sigfried, ¿usted podría enseñarme a hacer flores de cauri? - sus palabras sorprendieron a todos, pues el joven solía mostrarse imperturbable y ahora mostraba curiosidad por su invitado.

- Por supuesto, mi joven Akru, estoy aquí para servirte -Shira, sonrojada todavía, cogió cariñosamente por la espalda a Akru mientras miraba a Sigfried a los ojos, como hacía muchos milenios que no miraba a ningún dracónido."

De este modo Shira y Sigfried intimaron en su relación, dando la posibilidad al Mago del Emperador a estrechar su relación con Akru, hasta convertirse en su mentor en la elaboración de flores de cauri.

Con gran instinto maternal, Shira trataba a Akru como a su ahijado. Aunque altiva, quedaba poco de aquella mujer que ordenó sacrificar y exiliar a los que se reproducían. Algo había cambiado a la dama y Sigfried estaba seguro de que ese algo se llamaba Akru, lo cual preocupaba al resto de Sabios.

Con el tiempo, Sigfried comprendió que donde habitaba un corazón tirano, había nacido otro maternal que ansiaba rehacer su vida. Sin embargo, esa mujer había ordenado miles de matanzas, un pasado que no podría cambiar jamás. Contrariado, por un lado se encontraba ante una mujer cándida que amaba a su ahijado, y por otro, ante aquélla que dio la orden de exterminar dos dimensiones. Consciente de su situación, sabía que no debía albergar ningún tipo de sentimiento hacia ella, pero un día se dio cuenta de que la amaba.

Domo, preocupado por la actitud de Sigfried, advirtió el cariño que éste desarrollaba por la pequeña familia y no podía evitar preguntarse si su señor podría destruir la cúpula cuando llegase el momento o si su juicio se había nublado. Shira estaba destinada a morir cuando la cúpula cayese, y si su líder fallaba no dudaría en coger las riendas. Ningún Sabio sobreviviría a aquella batalla.

Mientras, en la periferia

En el desierto rocoso, Shamash reunía al resto de dimensiones bajo su mandato mientras Maara y sus gentes seguían negándose a ofrecer ayuda y adoptaba una actitud agresiva ante los visitantes. La preocupación de las 5D y Mor era grande, pronto las brechas acarrearían consecuencias a todas las dimensiones y el vórtice abierto en tierras dracónidas devoraría uno por uno cada mundo. El lamento de Némesis ya podía escucharse en la lejanía desde Narth, al principio apenas como un susurro que ganaba potencia por momentos.

Orgon, jefe de los dracónidos de hielo, había alzado su estandarte de guerra rezando a los dioses a los que obedecía y lamentando los caídos que quedaron devorados por el vórtice. El pueblo donde había nacido había desaparecido y con él todos sus recuerdos, haciendo sentir a su tribu un terrible dolor que no hizo que dudaran al afilar sus garras para preparar la batalla contra las Sombras.

La tensión se hacía sentir en el ambiente, y las desesperanzadas noticias que llegaban a Shamash sobre el vórtice eran devastadoras. Con la nueva responsabilidad que le había sido concedida, encabezaba Dharma y cumplía su función como portavoz de Narth, interpretando su doble papel mientras organizaba una guerra. Apoyada por Hana y Adam, no cesaba en crear nuevas estrategias, lo cual no evitaba que siguieran teniendo bajas por el avance del vórtice. Desbordadas por la situación, las 5D y Mor aportaban tropas y tecnología punta que ayudaban en la batalla, haciendo más ligera la tarea de la señora de Dharma.

Y ajena a las grandes hazañas de Shamash, la ciudad de Narth vibraba debido a un grave sonido. El lamento de Némesis, incomprensible para la mayoría de las criaturas, se hacía sentir a través del portal alcanzando kilómetros de distancia. Sólo un ser era capaz de descifrar tales rugidos, un humilde ermitaño que se encontraba recluido en su pequeña cabaña mientras escuchaba cómo su padre lo llamaba y exigía atención. Némesis hacía ya tiempo que reclamaba a su hijo, Mushishi...





05 LOS OTROS ANILLOS

Al principio sólo Conae vería poblada su dimensión por los dracónidos, mientras que en el resto eran los distintos fragmentos del Ego de Sino los únicos seres pensantes que caminaban por ellas. Sin embargo, pronto esto cambió. El primero en desear compañía fue Farim.

HUMANIDAD

Farim observaba envidioso a su hermano Conae, ansiaba poseer en su mundo seres inteligentes con los que poder compartir la eternidad, e inocentemente se imaginó rodeado de criaturas repletas de vida, sueños e inquietudes.

Preso de su soledad, visitaba asiduamente a su hermano Tharú y viajaba a Oniria donde quedaba prendado de las almas que allí moraban. Deseoso de tener compañía, pidió al señor de las almas que esculpiera unas criaturas que poblaran su dimensión, tal y como lo hacían los dracónidos de Conae. Tharú accedió a su petición pues no podía negarle nada a su hermano menor, al que más amaba.

Tras muchas pruebas, el escultor le presentó especímenes provistos de todo tipo defensas, sin embargo Farim eligió a los más débiles, y conmovido por el regalo que le hacía su hermano llamó a estos seres humanos, los hijos del sueño.

Tharú dotó a los humanos de alma para que pudieran reencarnarse vida tras vida en otros seres de la Rueda, contribuyendo así al correcto fluir de la misma. A primera vista parecían criaturas débiles, de escasa inteligencia y sin elementos defensivos exteriores visibles. La mayor parte de Egos los desdeñaron por su falta de capacidades, viendo a su hermano Farim como un inexperto inocente que de forma incauta anhelaba imposibles. Sin embargo, él siempre confió en los humanos, no en vano era guardián de los sueños y la esperanza.

Al principio éstos evolucionaron lentamente, moviéndose por un instinto agresivo y territorial sobre la superficie de la tierra. Se mantuvieron en este estado durante mucho tiempo, tanto, que el resto de razas que poblaron las dimensiones de Xaraj y Tharú no tardaron en intentar colonizarlos, cediendo los humanos fácilmente a sus manipulaciones. Asimismo, los hijos del sueño centraban sus esfuerzos en dominarse entre ellos, en liderar a las tribus y ejercer poder sobre sus hermanos. Farim empezó a temer que las criaturas que había creado fueran malvadas y autodestructivas, y tímidamente decidió infiltrarse entre



ellos en busca de esperanza. Adoptó forma humana y se hizo pasar por uno de ellos, descubriendo su día a día, renunciando temporalmente a su forma de Guardián.

La naturaleza de Farim hacía que se conmoviese con facilidad, y no pasaba un día sin que su contacto con los humanos no le provocara una inmensa fascinación, descubriendo en ellos dones que lo impresionaron: compasión, miedo, incertidumbre, ternura, amor y esperanza. Pronto se vio impregnado de ellos, y todo lo que había sentido le pareció poco comparado con el amor. Encontró este sentimiento de la mano de Shinju, una humana que lo hizo reafirmarse en sus decisiones.

Con ella pasó largas tardes charlando sobre la existencia y los dones de la humanidad, sobre la bondad del corazón humano, y cómo a veces la experiencia enterraba, bajo los miedos y la duda, aquella esencia primigenia y pura.

Poco a poco el Guardían se enamoró de la mortal. Convivieron juntos, hablando a todo aquel que quería escucharles de su mensaje de paz, hasta que finalmente Farim decidió entregarle el mayor de sus regalos: despertó en su compañera el don de la Gnosis. Ebrio de amor le desveló todos los secretos prohibidos, las existencia de otras dimensiones, los seres que viajaban entre planos y cómo detectarlos. Ella era una aprendiz excelente y cauta, y no desveló lo que sabía a familiares o amigos, pues temía que la ira del hombre, alimentada por el miedo, le hiciera llevar a cabo un mal uso de ellos. Primero era necesario calmar el ansia del corazón.

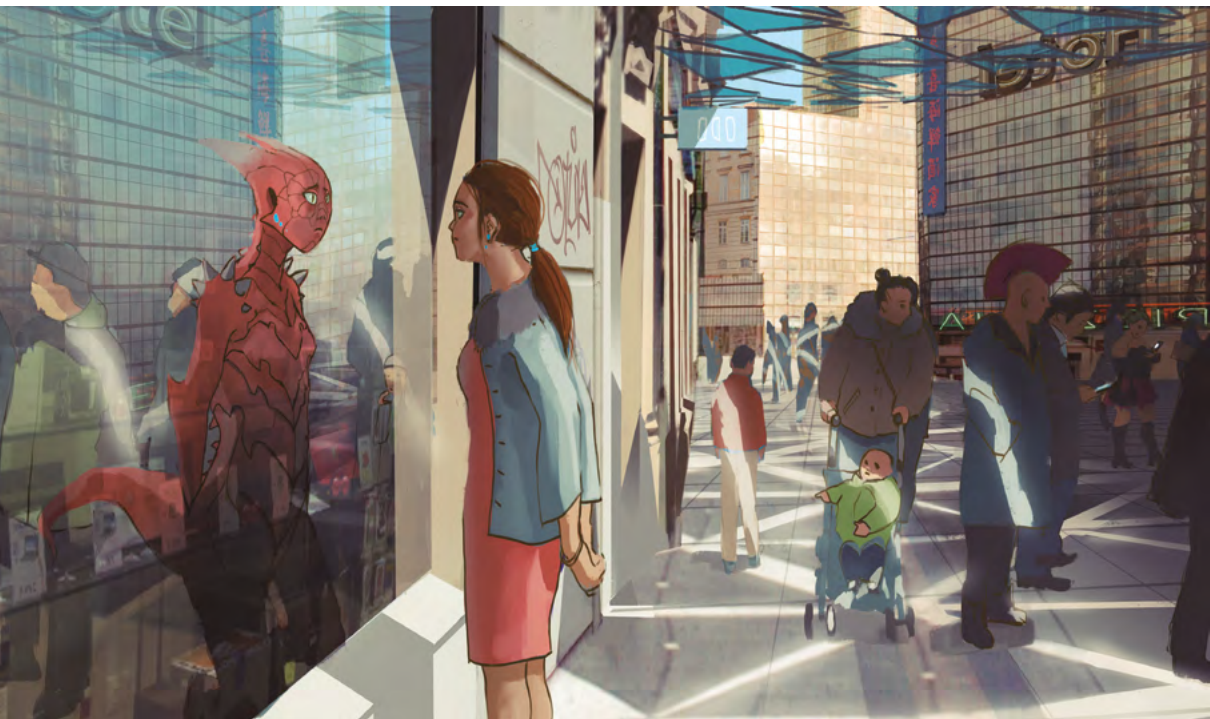
Con los años llegaron a tener tres hijos que deseaban educar con sus enseñanzas. Primero llegaron al hogar los mellizos Ino y Ayumu, y con los años llegó Akane, la pequeña. Mientras formaban una familia, el mensaje de Farim y Shinju se extendió entre los hombres pero no todos estaban de acuerdo con lo que promulgaban, pues el miedo, la duda, la comodidad y la pasividad hizo que muchos se negaran al cambio; la humanidad todavía no estaba preparada. Farim empezó a verse entre algunos grupos de poder como no grato, tachado de alborotador. Y pese al dolor que le causaba dejar atrás su forma humana, su estancia en aquella tierra llegó a su fin cuando un guardia lo atravesó con su espada. Feliz por haber engendrado una familia, supo que su estirpe llevaría sus enseñanzas a través del tiempo, despertando en aquéllos que aceptaran el cambio su legado, la Gnosis.

Tras volver a su posición de Guardián veló por su familia en sueños, pues las Ninfas del Ocaso, sabedoras de su ausencia, em-

pezaron a vigilar sus actos. Sin que pudiese evitarlo presenció la división de sus seres queridos, pues Shinju desapareció con Akane, dejando a sus dos hijos mayores solos. Estos últimos siguieron las enseñanzas de su padre, practicando el don de la Gnosis e identificado a las criaturas de las que les había hablado, hasta que con el tiempo empezaron a tomar contacto con ellas. Sabedores de que la humanidad no estaba preparada para recibirlos, los ayudaron a pasar desapercibidos. Con el tiempo formaron un pequeño grupo de humanos dedicados que, junto a seres de otras dimensiones y bajo las enseñanzas de Farim, constituyeron la organización interdimensional más poderosa de la historia, las 5D.

Shinju no aceptó la pérdida de su amado. La humanidad se había mostrado impasible ante la muerte del ser más virtuoso que jamás habitaría la Tierra. Entonces inició su espiral de autodestrucción, rastreando al grupo que había ordenado dar muerte a su marido, hasta llegar al individuo del que emanó. El titiritero era una de las criaturas extradimensionales de las que le habló su difunto marido, pues no era un ser humano, sino dracónido. Entonces la mujer fue consciente de que había sido presa de un conflicto entre mundos, víctima de una guerra que les era ajena. Farim le había hablado de estas criaturas, pero era la primera vez que veía una tan de cerca y su fuego interno se tornó ira, impotencia y desesperanza.

Por primera vez se vio superada, e incapaz de enfrentarse al problema transmitió su trauma a su hija menor, Akane. Ambas ansiaron justicia y venganza, por lo que dejaron a un lado las enseñanzas de Farim e hicieron uso de los dones del dios para desenmascarar al enemigo, llevando a cabo la mayor de las masacres. En su intento de purgar la tierra de estas criaturas, hicieron correr ríos de sangre donde se mezclaba la de culpables e inocentes hasta que Akane un día quedó sola. Con sus hermanos desaparecidos hacía mucho tiempo, corrompida por los muchos años de tortura que castigaban su mente, se adentró aún más en su propia espiral de autodestrucción.



No pudo evitar preguntarse qué culpa tenían los humanos de las luchas de otras razas, imaginando un futuro donde su padre hubiese podido continuar su legado de sabiduría. Ino y Ayumu se habían desvinculado de su madre hacía mucho tiempo y llevaban una vida diferente a la suya. Fue entonces cuando decidió ayudar a los suyos. Con el cometido de acabar con los seres de otras dimensiones, fundó junto a unos simpatizantes una organización que se llamó Ahcsed. De este modo desvincularían al ser humano de las guerras que no eran suyas y evitarían dolor a una humanidad ajena e inocente.

Entristecido por lo acontecido, Farim observaba desde la lejanía el devenir de la humanidad, pues las Ninfas del Ocaso le vigilaban y le habían prohibido intervenir más de lo ya hecho. Sin embargo de vez en cuando eludía tan tajante limitación, infiltrándose en los pensamientos y sueños de los humanos para despertar su don y transmitir un mensaje.

Su descendencia sigue activa en el momento presente, levantando rumores sobre cuáles son los dones que les permiten burlar la muerte. Manteniendo a la humanidad ajena a la verdad, Akane intenta desterrar a las criaturas de otras dimensiones desde Ahcsed, mientras Ino y Ayumu han convertido las 5D en la mayor empresa involucrada en el rescate e integración de éstas. De este modo han creado "reservas" en las que se puede encontrar todo tipo de criaturas a las que, tras varias terapias de integración y la ayuda de un holograma, se les permite pasar por humanos y vivir humildemente entre la gente con la esperanza de que algún día puedan mostrar sus verdaderos rostros.

Y mientras las 5D dan socorro a dracónidos exiliados, xerontes, numachi y athánatos, un gran portal que no puede ser sellado se ha abierto en tierras dracónidas dejando pasar oleadas de Sombras que amenazan con devorar la Rueda. Sus espías confirman que Shangri-la ha etiquetado a la humanidad como su mayor enemigo y están preparando tropas para llevar a cabo una purga a gran escala como un día lo hicieron con Orbis. Las 5D han enviado a un representante a tierras dracónidas, Adam, para controlar al imperio junto a Dharma e intentar erradicar el amenazante portal al vacío.

ATHÁNATOS

Tras la creación de los humanos, Tharú se sintió apenado. Todas las pruebas esculpidas para alcanzar el sueño de su hermano habían sido desechadas. No quería destruirlas, así que decidió acogerlas como protegidas, les proporcionó un alma, la facultad de usar el don divino de la Convocación y las dejó en libertad en Shanare, la dimensión que era su reino.

Al amar a todas sus creaciones por igual, las veía como verdaderas obras de arte, y para observarlas y que éstas pudieran reconocerlo como su padre y creador, abrió un portal en los cielos de Shanare que condujera hacia su reino, Oniria, dando origen con él a un segundo sol. Desde entonces, sus criaturas erigieron construcciones altas como termiteros que intentaban alcanzar a su creador y lo veneraron con fanatismo, orgullosos de haber sido esculpidos por el mismísimo Tharú.

Mientras, los diferentes Egos de Sino dotaban a sus protegidos de conocimientos prohibidos, sólo reservados a los Guardianes. Envidioso, Tharú también quiso dotar a los suyos de tales saberes y envió a uno de sus Oráculos a hablar con los athánatos. De este modo, al igual que Xaraj, les desveló cómo distorsionar el espacio para abrir portales que los llevaran a otras dimensiones.



Ellos, para complacer a su dios, abrieron un portal aleatorio que los llevó al mundo humano, donde fueron recibidos por unas criaturas blandas de colores rosados y pardos que morían de manera temprana y veneraban a dioses ajenos a su creador. Sintiéndose insultados, decidieron enseñarles devoción y respeto hacia Tharú, erigiéndose como sus inquisidoras creaciones. Henchidos de orgullo por poseer el conocimiento de la creación de portales y de su supremacía cómo raza dominante, convirtieron a los humanos en sus sirvientes y éstos empezaron a llamarles athánatos (inmortales). Construyeron en aquella tierra cientos de edificios que miraban hacia las estrellas buscando Oniria, construcciones hechas por los humanos para complacer a los athánatos y que a su vez los athánatos alzaban para agradar a Tharú.

Con el tiempo se asentaron en aquellas tierras y, orgullosos por sus logros, decidieron llevar la palabra de Tharú al resto de dimensiones, abriendo otro portal esta vez hacia la dimensión xeronte. Pero, al carecer de aparentes debilidades, la avanzada sociedad xeronte parecía invencible, por lo que decidieron llevar a cabo su plan paulatinamente. Pronto descubrieron que estas criaturas habían establecido una base en el mundo humano y, temiendo que les robaran su dominio, dieron su primer golpe haciendo uso de la Convocatoria, el don de su creador.

La base xeronte estaba situada en mitad del océano, por lo que los athánatos, para atacarla, alzaron un gigantesco tsunami que envió la construcción al lecho submarino dejando con ello un mensaje claro al enemigo: no interfiráis en nuestra colonización. Posteriormente rompieron



cualquier tipo de relación que pudieran conservar con ellos y abrieron un nuevo portal, esta vez hacia Shangri-la.

Su plan original era hacer lo mismo que habían hecho con los humanos o xerontes, construir edificios que miraran a Oniria en honor a Tharú en el nuevo territorio o romper relaciones con ellos y eliminarlos. A primera vista los dracónidos eran más fuertes que los humanos, aunque aprovechando la sorpresa y sus formas bestiales se creyeron capaces de doblegarlos.

Pero no fue exactamente como esperaban. Los dracónidos resultaron tener un gran potencial oculto, la mayor fuerza militar que habían visto jamás, y en cuestión de meses Shanare quedó reducida a cenizas, plagado de cadáveres que teñían de rojo las arenas. La arrogancia de los athánatos los había llevado casi hasta la extinción, pero cuando los dracónidos abandonaron al fin sus tierras fueron testigos de algo sorprendente, el Ryukadra. Los más antiguos de todos los dioses ejecutaron su danza para revivir Shanare, y de lo profundo de los mares de sangre se levantaron montañas, las arenas inertes se tornaron selvas y la vegetación cubrió la mayor parte del mundo. Los pocos athánatos que quedaron jamás olvidarían la regeneración, ni la guerra que los había diezmado.

En la actualidad han vuelto a reanudar las relaciones con humanos y xerontes, aunque muchos de ellos siguen considerando que lo acontecido ha sido una prueba que les ha impuesto el Guardián para probar su fe. Tras la guerra, algunos athánatos emigraron al mundo humano en busca de nuevas oportunidades bajo el cobijo de las 5D, adaptándose desde el nivel más bajo a la sociedad.

Actualmente esta civilización es todavía conservadora y orgullosa, aunque tras la derrota recibieron una gran lección de humildad. Viven en consonancia con la naturaleza, jugando con los elementos y atendiendo a las almas perdidas que no encuentran el camino a Oniria.

XERONTES

Celosa de las criaturas que moraban en las dimensiones de sus hermanos, Xaraj decidió que ella también era digna de poseer seres pensantes que habitasen Orbis, la dimensión que gobernaba. Demasiado orgullosa para hablar con Tharú como había hecho Farim, pidió a las Ninfas del Ocaso que poblaran su dimensión, pues no estaba recibiendo un trato justo.

Las Ninfas abrieron un pequeño portal por donde pasaron las criaturas que poblarían su dimensión. Los primeros xerontes procedían del mundo humano, de un estadio anterior a los humanos actuales. De complexión robusta y piel tostada, la mayoría no eran receptivos a las enseñanzas de Xaraj, que los intentaba educar en sus valores de rigurosidad en el conocimiento. Sin embargo, unos pocos sí atendieron sus lecciones y Xaraj los colmó de dones, dándoles acceso a conocimientos que no debían tener: cómo experimentar con las sustancias que moldean el universo.

La deidad no supo encontrar límites y pronto se le fue de las manos. Estos seres, todavía humanos, comenzaron a dividirse en dos bandos: los que habían sido bendecidos por Xaraj, y los que estaban alejados de la diosa y vivían de manera más rudimentaria y agresiva. Los que habían accedido a sus conocimientos comenzaron a planear diversas estrategias que acabaran con las guerras que asolaban su mundo, fruto de la ignorancia de sus hermanos. Así concluyeron que la clave se encontraba en la educación de las nuevas generaciones, a las que había que predisponer desde la infancia a los conocimientos de la diosa.

La diosa decidió alentar dicha propuesta, aceptando en secreto transmitir sus saberes al más fiel de sus seguidores, Obi. Pero antes de que una cuarta parte de la sabiduría de Xaraj entrara en la mente del mortal, éste se sumió en locura al no poder procesar en su mente los conocimientos de un dios.

En su delirio, Obi llevó a cabo su plan. Haciendo uso de sus saberes, mató a cada progenitor de ideas contrarias a la suya y acogió a sus hijos para educarlos según su mandato. De este modo dejó asentadas bases de modificación genética para ampliar el alcance y expansión del cerebro, de forma que la nueva sociedad pudiera asimilar mejoras biológicas y estructurales. Tras afianzar su legado se suicidó, eliminando todo registro pasado.

El inicio de los xerontes fue oscuro, y se desconocen los detalles acerca de Obi o lo que pasó antes de que abandonaran su condición de humanos para ser xerontes. Las generaciones posteriores a la tragedia se desarrollaron con rapidez, pues sus ansias de conocimiento eran insaciables. Capaces de convivir y desarrollarse armónicamente, no se sentían inclinados a resolver conflictos de otro modo que no fuera pacífico y ellos mismos se autodenominaron xerontes (creaciones perfectas). Cada nueva vida era mejorada genéticamente antes de su concepción, entre otras cosas para que sus cuerpos orgánicos pudieran soportar las mejoras metálicas que desarrollaban sin cesar.



Pronto Xaraj, contenta al ver cómo se desenvolvían sus criaturas, decidió revelarles otro poderoso secreto: la existencia de otras dimensiones y cómo acceder a ellas. El primer portal que abrieron los llevó al Gran Puaj, donde moraban los numachi. Allí encontraron a unos poderosos aliados que, faltos de tecnología y con ninguna preparación ante ella, colaboraron alegremente con todo lo que les requerían los xerontes, a cambio de recibir ingeniosos regalos.

Las Ninfas, dándose cuenta de todo lo que había hecho la diosa, le vetaron cualquier contacto con sus protegidos, pues ya había desequilibrado a las razas sustancialmente al dar prioridad a los suyos y ahora debía permanecer al margen de su evolución. Sin embargo Xaraj no pudo soportar su condena y se infiltró de incógnito entre ellos.

Mientras tanto, los xerontes abrieron otro portal que los llevó al mundo humano, donde intentaron adoctrinar a sus habitantes en sus saberes. Les incitaron a abandonar su cultura rudimentaria aunque sin éxito, pues sus almas eran perezosas y sus espíritus, combativos.

Un día fueron ellos los sorprendidos. Unos seres llamados athánatos contactaron con ellos planteándoles serios problemas. A diferencia de las otras razas, éstos los atacaron frontalmente y acabaron con una de sus bases terrestres. Ello les hizo plantearse si su pacífica forma de actuar era realmente la adecuada, y ante posibles respuestas agresivas empezaron a desarrollar defensas.

Les sirvió de poco, pues tras historias que no deben ser narradas aquí, un inesperado ataque por parte de los dracónidos dió inicio a la Guerra de los 50 años que redujo Orbis a cenizas. En la actualidad, la magia residual todavía lastra su mundo, consumiendo la dimensión y abriendo brechas al vacío. Esto ha hecho que tengan que vivir en bases aisladas o en colonias en las dimensiones humana y numachi. A diferencia de lo que sucedió en Shanare, los dragones del Ryu'kadra no danzaron para restaurar su hogar, quizá como castigo a Xaraj por haber intervenido tanto en su desarrollo. Con el objetivo de investigar, restaurar y proteger Orbis de los portales y residuos mágicos, los xerontes crearon la organización que llamaron Mor.

La mayor parte de xerontes alberga un rencor profundo hacia los dracónidos completamente justificado. Algunos no pierden la esperanza de poder regresar a su hogar natal antes de que se deshaga por completo, pero esto es una empresa que parece cada día más difícil.

Con el tiempo, por mediación de los humanos y las 5D, muchos han aprendido a tolerar a los athánatos, aunque el odio hacia los dracónidos sigue latente. Actualmente colaboran junto a la organización humana en un intento de sellar el vórtice que se ha abierto en tierras dracónidas, a la cuales se han visto forzados a viajar porque el fenómeno amenaza con tragarse las cinco dimensiones. Esto, unido a la amenaza imperial, ha propiciado que se hayan sumado integrantes Mor a las 5D y Dharma para planificar un ataque que desbarate Shangri-la, aunque la posibilidad de colaborar con los dracónidos refugiados los hace reticentes u hostiles en algunas ocasiones.

NUMACHI

El Gran Puaj fue una tierra próspera donde habitaron poderosos seres del principio de los tiempos. Sin embargo, cuando la tierra aún estaba formándose y el Gran Puaj aún no poseía su forma definitiva, una enorme brecha se abrió al vacío y por ella entraron las legiones de Némesis comandadas por el sexto Ego de Sino, Goros.

Corrupto y sometido por el Devorador de Mundos, se adentró hambriento a los terrenos de Ma'a. Y la madre guerrera vio por primera vez a su hermano desde su caída, el Ego vencido, derrotado y ansioso por devorar todo a su paso. Desesperada ante tal visión, suplicó a las Ninfas que convocaran a los dragones del Ryu'kadra, pues el portal ya había acabado con las hermosas criaturas que poblaban la dimensión y Goros amenazaba con destruirlo todo a su paso. Presas del pánico, las Ninfas convocaron a los Dragones y comenzó una dura batalla en la que Ma'a luchó contra su hermano, mientras las Ninfas y los Forjadores de Mundos retenían a los hijos de Némesis.

Para que el vórtice fuese cerrado, ninguna Sombra debía quedar en aquella dimensión, y ante la negativa de Ma'a a dejar marchar a su hermano, los Forjadores de Mundos ejercieron su magia sobre él. Danzaron sobre el corrupto para dormir su conciencia convirtiendo su cuerpo en piedra, y sobre él alzaron montañas que quedaron bajo la protección de Ma'a. Sólo entonces pudo cerrarse el portal. Tras llevar a cabo su misión, los cuerpos mortales de los Dragones se consumieron y sus almas volvieron a Oniria para reencarnarse una vez más.

Tras la catástrofe, Ma'a quedó sola en mitad de aquel pantanoso mundo donde ninguna criatura había sobrevivido al ataque de Goros. Pasaron milenios hasta que descubrió un estanque lleno de huevas. Lo único que quedaba del Gran Puaj de antaño eran aquellas petrificadas y viscosas cápsulas llenas de vida que recogió y revivió, y de ellas nacieron todas las criaturas que habitan la dimensión en la actualidad.

De entre todas ellas, algunas poseían raciocinio y destacaban por encima del resto. Los numachi pronto aprendieron a querer a su madre, aunque Ma'a no interfería en la lucha por la supervivencia pues quería que sus hijos crecieran fuertes. Debido a su inteligencia, los numachi se agruparon en tribus enormes, confiando en que su número sería su fuerza. Las hembras, dadoras de vida, eran las más consideradas entre ellos. Las matriarcas de las tribus in-

fundían respeto, temor y seguridad entre los miembros de la colonia, y sus deseos se cumplían al instante: ya quisieran las atenciones de un macho o las huevas de un gran crack. Sin embargo, por mucho que Ma'a los quisiera, no dejaba que ellos o cualquier otra criatura se acercara a su jardín porque allí, entre montañas y pantanos, guardaba celosamente el lugar de descanso de su hermano Goros.

En la actualidad los xerontes han establecido su base al lado de una de las tribus numachi más extensas, la Aleta Zumbante. La matriarca de esta tribu es una de las más ancianas del Gran Puaj, ha alcanzado ya los 40 años de edad. Ambos pueblos se ayudan mutuamente: los xerontes colaboran en la defensa de los numachi y éstos a su vez les proporcionan materiales extraños cuyos componentes son desconocidos y de mucha utilidad en sus investigaciones.

Muchos seres de otras raz -as se adentran en el Gran Puaj con la esperanza de obtener materiales diversos, pues es un mundo tan inexplorado y rico que se convierte en una mina inagotable para el mercado ilegal. Estos explotadores suelen ser bastante crueles, y si tienen que eliminar a una tribu que vive en un territorio de su interés, lo harán sin dudarlo.

Los numachi pueden encontrarse fácilmente en cualquier dimensión hoy en día, pasan desapercibidos pues parecen extraños reptiles o anfibios locales, aprovechando su facilidad para adaptarse al medio.

Su sociedad sigue siendo matriarcal, y se les puede encontrar en colonias de hasta quinientos miembros, de los cuales sólo la matrona tiene permitido reproducirse. Su instinto de supervivencia es fuerte y están acostumbrados a la muerte. Viven en un mundo hostil y de todos los numachi que nacen pocos alcanzan la edad adulta, por lo que la pérdida de un semejante no los afecta de la misma manera que podría afectar a un humano aunque sientan apego por otros.

Aunque en su mayoría desconocen las guerras que se libran en las otras dimensiones, a veces se ven involucrados en ellas por su relación con los xerontes que habitan el Gran Puaj. De este modo, expertos en subterfugio, escurridizos y grandes exploradores, han sido capaces de infiltrarse hasta en el mismísimo corazón de Shangri-la.





JUGAR EN DEVIOUS





06 SISTEMA

JUGAR EN DEVIOUS

Para jugar a Devious, es necesario conocer un conjunto de normas y reglas que permite a Director de Juego (DJ) y jugadores resolver las acciones que pueden llevar a cabo los personajes a lo largo de la partida: hay dos tipos de personajes, aquellos interpretados por los jugadores, PJ, y los manejados por el DJ, PNJ. Para ello se han de detallar dos aspectos:

Sistema: Esta serie de pautas son una guía que permite describir y resolver las acciones que deseen realizar los personajes: trepar un muro, esquivar los disparos de un enemigo, surcar los cielos o persuadir al resto con mentiras, son ejemplos de las distintas destrezas que los personajes pueden poner en práctica durante la partida. En este apartado se proporcionan las herramientas necesarias a jugadores y DJ para construir su historia.

Creación de personaje: Esta sección ha sido creada con el objetivo de que los jugadores puedan generar su propio personaje, abarcando las distintas razas, dimensiones y poderes que pueblan el universo Devious. Al final del libro se incluye una ficha de creación de personaje, la cual el jugador deberá imprimir y rellenar con los datos que se describirán en este apartado.

El principal objetivo de Devious es que jugadores y DJ se diviertan, imaginen y trabajen en equipo para crear su propia aventura dentro de este universo, pues al fin y al cabo un juego de rol no deja de ser un juego. Por ello, en la medida de lo posible, si todos están de acuerdo cabe la posibilidad de prescindir o introducir nuevas reglas, habilidades o poderes para adaptarlo a las necesidades del grupo. Es recomendable que cuando se introduzca algo nuevo se intente integrar dentro del universo, evitando incompatibilidades y desequilibrios de poder dentro del equipo.

Durante el desarrollo de una partida de Devious, los jugadores tendrán que decidir cómo reaccionarán sus PJ a las diferentes situaciones que el DJ les proponga. En este apartado se exponen una serie de reglas que permitirán, tanto a jugadores como a DJ, aclarar las distintas acciones que se lleven a cabo durante la partida.

En general, para resolver estas situaciones, se realizan una serie de tiradas. Éstas se efectuarán lanzando un solo dado de 10 caras (1D10) a cuyo resultado se sumará el nivel de las capacidades (Habilidades “pág. 159”, Atributos “pág. 139”, poderes sobrenaturales “pág. 140”...) que posea el personaje. Esto dará como resultado un número, que ayudará a dirimir las consecuencias de la acción, y su influencia en el desarrollo de la partida.

En este apartado se tratará sobre diferentes situaciones comunes en las partidas y las



tiradas para resolverlas, cómo funcionan los puntos de Ninfa "pág. 111", cómo se regula el combate "pág. 111", otros peligros "pág. 124", las complicaciones "pág. 121" y la Experiencia "pág. 246".

TIRADAS

En general existen tiradas de 2 tipos: simples y enfrentadas. Ambas sirven para determinar el resultado de las acciones de los personajes.

Tiradas simples: Establecen la pericia con la que el personaje resuelve aquellas acciones que se llevan a cabo sin la necesidad de enfrentarse a un oponente. El funcionamiento es sencillo: el DJ determina una Dificultad para la acción; acto seguido el jugador lanza 1 dado de 10 caras (1D10) y suma al resultado obtenido los valores correspondientes al Atributo "pág. 139" y la Habilidad "pág. 159" implicadas en la acción, comparando el total con la Dificultad.

En caso de obtener un resultado igual o superior a la dificultad, se habrá obtenido un éxito. Si no se alcanza la dificultad, la acción no se realizó como se esperaba. En ambos casos las consecuencias las determinará el DJ.

EJEMPLO

Ávida quiere disfrazarse para pasar desapercibida entre una gran multitud, y su DJ fija una Dificultad 15 para la tirada. Ávida lanza 1D10 y obtiene un 5. Como posee el Atributo Carisma a 7 y la Habilidad Disfraz a 13, obtiene un total de 25 (5 de la tirada + 7 por Carisma + 13 por Disfraz).

Tiradas enfrentadas: Se llevan a cabo cuando la acción de un personaje entra en conflicto con la de otro. En estos casos, el DJ establecerá una dificultad y todos los implicados realizarán una Tirada Simple, alzándose con la victoria aquel que obtenga más Niveles de Éxito (ver más adelante).

EJEMPLO

Ávida y Herfion quieren hacer una carrera y averiguar quién es el mejor corredor: aquél que alcance primero la línea de meta ganará. Para ello, el DJ establece una dificultad de 10 y ambos jugadores harán una tirada enfrentada: Atributo Constitución + Habilidad Atletismo. Como Ávida no posee esta Habilidad, realiza una tirada de Constitución + 1D10: obtiene un 5, al que suma el valor de su Constitución (7) que hace un total de 12. En cambio Herfion sí dispone de Atletismo y al lanzar el dado obtiene un 4, logrando un total de 20 (6 Constitución + 10 Habilidad Atletismo + 4 de la tirada). Por tanto, Herfion es más rápido y gana a Ávida en la carrera.

Niveles de Éxito: Al realizar una tirada exitosa el PJ supera el obstáculo al que se

enfrentaba. Sin embargo, cuanto mayor sea su pericia y su suerte mejores resultados obtendrá en su acción. Si el resultado supera en 5 o más la Dificultad requerida, el jugador consigue un nivel de éxito y obtendrá otro más por cada 5 puntos adicionales: más niveles de éxito implica un éxito más rotundo o espectacular. Siguiendo los ejemplos anteriores, Ávida consiguió 2 niveles de éxito al disfrazarse, por lo que sería muy capaz de engañar casi a cualquier persona. Por otro lado, Herfion ganó con claridad la carrera al obtener 2 niveles de éxito, ya que Ávida no obtuvo ninguno.

Niveles de Fallo: En el extremo opuesto se sitúan aquellas acciones en las que no se superó la Dificultad requerida. Si el resultado de una tirada es inferior a la Dificultad, la acción falló, y se obtendrá un nivel de fallo por cada 5 puntos completos por los que no se superó la Dificultad. De este modo, si ante una Dificultad de 25 el jugador obtuviera un resultado de 11 (14 puntos por debajo), deberá sufrir las consecuencias derivadas de los 2 niveles de fallo que obtuvo. Si hubiera obtenido un 22, fallaría la tirada pero sin generar ningún nivel de fallo.

Los efectos de los niveles de éxito y de fallo se dejan en manos del DJ, aunque se debe tener en cuenta lo especificado en Habilidades y poderes. Por ejemplo, en el caso de las Habilidades sociales, si se obtienen niveles de éxito puede conseguirse algún tipo de beneficio para el personaje como: conseguir mayor información, realizar la acción en menor tiempo, etc. Por el contrario, si se obtienen niveles de fallo, puede suponer algún penalizador a tiradas posteriores, pasar por alto información importante, etc. Hay que destacar que los niveles de fallo son pequeños errores, pero no se trata necesariamente de una pifia.

Bonificadores y penalizadores

Otro aspecto a tener en cuenta son las distintas situaciones que se desarrollarán a lo largo de la partida. Estas, según su naturaleza, pueden situar a PJ y/o PNJ en un contexto ventajoso o perjudicial. Por ejemplo, si en el combate sopla un fuerte vendaval, el DJ puede decidir imponer un penalizador de -3 a toda tirada que realicen los jugadores situados con el viento en contra, y un +3 a aquéllos que lo tengan a favor.

En Devious se entiende que un bonificador es una cifra que el DJ asigna a una acción que realiza un personaje, merced a una circunstancia que facilita su realización. Mientras que un penalizador, será una cifra negativa que el DJ aplica a una acción cuando concurre algo que la dificulta. **Esta cifra deberá sumarse o sustraerse del total obtenido por el personaje en la tirada, según sea el caso.**

Aunque algunas circunstancias ya están previstas y citadas en los apartados Generación del personaje y Sistema, en otros casos será el DJ el que deberá determinarlo. Así pues, según lo decisiva que sea la eventualidad en la escena, el DJ podrá tener en cuenta la siguiente relación como referencia:

- **Poco decisivo:** modificador de entre 1 y 3 puntos.
- **Decisivo:** entre 4 y 6 puntos.
- **Muy decisivo:** entre 4 y 6 puntos.
- **Determinante:** 9 o más puntos.

EJEMPLO

Ejemplo: Ávida ha ayudado a un herrero en innumerables ocasiones, pero como ahora va corta de uris, pretende persuadirlo para que le repare su arma gratis. Como ha estado ayudándolo con anterioridad, recibe un bonificador de +4 a la tirada de Persuasión.

Por otro lado, a Herfion le han pillado más de una vez robando materiales al herrero, cuando le pide un descuento para reparar sus armas, recibe un penalizador de -6 a la tirada.

Resultados especiales

Existen tres resultados especiales a tener en cuenta cuando se haga una tirada en Devious.

Tirada extraordinaria: Se aplica cuando al lanzar el dado se obtiene como resultado 10. En ese momento el jugador deberá volver a tirar, en caso de sacar otro 10 tirará de nuevo y así sucesivamente hasta que deje de obtener 10. Después se suman todas las tiradas realizadas y el valor de Atributo y Habilidad para obtener el total.

EJEMPLO

Herfion logra una tirada de 10 y al repetir el dado un 3 (que con su Carisma 5 y su Persuasión 10 supone un total de 28), pero no es suficiente para convencer al suspicaz herrero.

Pifia menor: Cuando se consigue un resultado de 1 en la tirada, se volverá a lanzar el dado, si sale un resultado de 2 a 10, se restará la cifra de esa segunda tirada a la suma del Atributo y Habilidad aplicables a la acción que intentaba llevar a cabo el personaje.

EJEMPLO

Ávida lanza el dado y obtiene un 1, al repetir sale un 3 (8 Carisma + 12 Persuasión -3 dado = 17), una vez más el malhumorado herrero no cede ante las peticiones de los jóvenes.

Si aun con el negativo supera la dificultad, este resultado no supone ningún otro inconveniente.

Pifia mayor: En caso de obtener como resultado un 1 y al volver a tirar nuevamente salga otro 1, significará un fallo estrepitoso. El resultado del mismo queda a la interpretación del DJ, suponiendo un grave error que puede incluso poner al personaje en peligro. Una pifia de este tipo en las tiradas de combate, significa que el personaje contara con 0 como total de la suma de Atributo, Habilidad y dado, además de cualquier otra consecuencia que establezca el DJ.

Dificultades

Una vez descritas las tiradas, el siguiente punto trata sobre cómo funcionan las dificultades. La Tabla de Dificultades indica las dificultades estándar, a partir de las cuales el DJ determinará la complejidad de una tirada. La Dificultad de la tirada será normalmente un múltiplo de cinco, siendo mayor cuanto más difícil sea de llevar a cabo la acción.

Dificultades

Complejidad	Dificultad
Rutinario	5
Fácil	15
Complejo	25
Difícil	35
Heroico	45

Para facilitar al DJ determinar las dificultades, existen una serie de directrices y ejemplos que lo ayudarán a visualizar las distintas situaciones donde aplicarlas.

Rutinario: Son aquellas acciones que se suelen realizar cotidianamente, normalmente no requieren una tirada a no ser que se haya aplicado un penalizador debido a las circunstancias. Cualquier persona no versada en la tarea podría realizarla sin demasiado problema. Dentro de éstas se encuentra andar, escuchar una conversación a menos de 2 metros de distancia, subir un bordillo, leer una novela en un idioma que domina el personaje...

Fácil: Estas acciones requieren que se les preste algo de atención, pero con la formación adecuada o un poco de esmero, suelen superarse sin ningún tipo de problema: saltar una valla, correr 2 kilómetros, realizar cálculos matemáticos, teclear un número de teléfono recién memorizado...

Complejo: Estas acciones requieren una formación y atención adecuada: conducir rápido por una carretera sinuosa, escalar una pared de 20 metros con salientes pero sin el material adecuado, forjar un arma...



Difícil: Son realizadas solamente por personas expertas en la materia: interrogar a un extremista para que desembuche dónde será el próximo golpe, advertir el olor de un veneno mezclado con la comida, realizar una operación cerebral con éxito.

Heroico: Solamente unas pocas personas pueden llevar a cabo tales proezas tras años de dedicación y una formación de gran calidad: escalar una pared irregular de 200 metros sin el material necesario, conducir un peñasco encantado a gran velocidad a través de lugares angostos, acertar con un rifle de francotirador a más de 1,5 kilómetros.

Puntos de Ninfa

Las Ninfas ayudan y dirigen las vidas de las almas más poderosas para preservar el equilibrio de la Rueda, por ello durante la creación del personaje se da al personaje una cantidad de puntos de Ninfa determinados por la antigüedad de su Alma. Su efecto suele ser una ventaja instantánea que puede ayudar al personaje a realizar grandes proezas. No consume acción y es efectivo de inmediato. Además, es posible transferirlos sin límite entre los personaje que participen en la misma escena. Dependiendo de los puntos de Ninfa invertidos en la tirada, el jugador podrá elegir un solo efecto para la ocasión, no pudiendo acumularlos o guardarlos para la siguiente.

1 punto de Ninfa:

- Otorga un bonificador de +5 a una tirada.
- Descartar una tirada que no sea pifia y volver a tirar.
- Negar los penalizadores de Cansancio físico y mental durante la próxima acción.
- Obliga al DJ a repetir una tirada que no sea éxito extraordinario.

2 puntos de Ninfa:

- Obtener un bonificador de +10 a una acción.
- Descartar una tirada en la que se haya obtenido una pifia menor y volver a tirar.
- Negar todos los penalizadores por Cansancio y Heridas durante la próxima acción.
- Obliga al DJ a repetir una tirada, incluso un éxito extraordinario, una vez por sesión, no es posible modificar el resultado posterior.

3 puntos de Ninfa:

- Recibir un bonificador de +15 a una acción.
- Descartar una tirada en la que se haya obtenido una pifia mayor y volver a tirar.
- En caso de un golpe mortal, cancela todo el daño sufrido, pero el personaje se sitúa en el rango de Heridas Caído.

EJEMPLO

Herfion gasta un punto de Ninfa para obtener un +5 a su próxima acción, si no consigue realizar la acción, no podrá gastar otro punto de Ninfa en repetir la tirada.

COMBATE

Durante un combate el transcurrir del tiempo se divide en rondas. Cada ronda es un periodo de tiempo que ocupa apenas unos segundos de la escena, lo suficiente para que cada participante pueda realizar sus acciones, aunque para aquellos efectos que requieran de mayor precisión, se puede considerar que 10 rondas equivalen a un minuto.

Iniciativa y acciones

Al comienzo de un combate cada personaje implicado deberá realizar una tirada de REA + 1D10 para saber cuál es su iniciativa.

Una vez realizadas las tiradas, el personaje con el total más elevado actuará en primer lugar y tras él cada uno de los restantes, según un orden descendente. Si dos o más personajes obtienen los mismos totales en la tirada, se ordenarán según su puntuación en Velocidad de Reacción, actuando de más a menos. Si persiste el empate, se lanzara un dado para desempatar.

Cada personaje podrá actuar cuando le llegue su turno, momento en el cual podrá realizar tantas acciones como desee: siempre que no supere sus acciones totales y teniendo en cuenta los penalizadores aplicables si supera sus acciones habituales (pág. 140). Una vez todos los personajes han tenido la oportunidad de realizar su turno se termina la ronda y se da comienzo a una nueva, si la contienda no se ha resuelto. Para la segunda y sucesivas rondas se emplean los totales de iniciativa obtenidos en la primera ronda.

Acciones por turno: Depende de la Velocidad de Reacción, e indicará cuántas acciones por turno se pueden realizar. Como se detalla en la Tabla Acciones por turno (ver pág. 140) cada personaje tiene un Total de acciones y una cantidad de acciones Habituales:

- **Habituales:** son las realizables sin necesidad de forzar la máquina. Por tanto, es el número de acciones que se pueden realizar sin penalización.
- **Total:** número de acciones máximas que puede realizar un personaje. Cada acción que supere la cantidad de acciones habituales disponibles sufrirá un modificador de -5 acumulativo y, además, supondrá la pérdida un rango de Cansancio físico (pág.122).

Se considera que atacar, defender o realizar cualquier otra labor durante el turno consume una acción (ver Tabla Acciones por turno pág. 140). A continuación se explican algunas de las acciones que se pueden realizar durante el combate.

Atacar

Implica usar capacidades o armas para dañar al contrario, utilizando para ello la Habilidad apropiada según al método elegido. Para atacar se precisa una tirada de Atributo + Habilidad + 1D10, más cualquier modificador aplicable. Para impactar a su objetivo, el agresor deberá superar la Dificultad para ser golpeado del defensor, o su defensa en caso de que invirtiera una acción en protegerse. Normalmente la prueba será de Coordinación + Combate + 1D10.

Infligir daño

Una vez superada la defensa del objetivo, el arma empleada en el ataque determina el tipo y la cantidad de daño que el agresor provoca.

- **Cuerpo a cuerpo:** El daño de este tipo de ataque es la suma de lo indicado para el arma más la Constitución del personaje.
- **Armas arrojadizas:** En este caso, se suma el daño del arma más la mitad del valor de Constitución (redondeando a la baja).
- **Proyectiles:** Las armas de proyectiles causan el daño indicado según el tipo, sin añadirle nada más.

Tipos de daño

Existen 4 tipos de daño en Devious: Contundente, de Filo, Penetrante, de Energía. Todos los ataques pueden asociarse a uno de estos tipos de daño. Los ataques especialmente acertados provocarán una pérdida de puntos de Vida adicional por cada nivel de éxito, según el tipo de daño que posean.

- **Daño Contundente:** Se produce al golpear con objetos romos que no producen una herida exterior, sino traumas internos. Por cada nivel de éxito se recibe un +2 al daño Contundente. Dentro de esta categoría se incluye el combate desarmado (sin garras ni colmillos).
- **Daño de Filo:** Causan cortes, provocan grandes hemorragias. +3 al daño de Filo por nivel de éxito.
- **Daño Penetrante:** Estocadas, apuñalamientos, cuchilladas y cualquier otro impacto que cause una herida punzante. +4 al daño Penetrante por nivel de éxito.
- **Daño de Energía:** Es producido por cualquier tipo de fuente eléctrica, ígnea, mágica o similar. Es necesario especificar el tipo de Energía implicada: fuego, electricidad, mágica, etc. +5 al daño de Energía por nivel de éxito. Este tipo de daño puede producir algunos efectos adicionales sobre el objetivo (ver Otros Peligros, pág. 124).

Protección

El defensor puede contar con armaduras que le protejan del daño. Un atacante que supere las defensas de su objetivo todavía deberá lidiar con las protecciones de este.

Una vez determinado el daño total, se le restará el valor de protección de la armadura del objetivo (en caso de impactar sobre una zona protegida). El resultado obtenido será el daño que el defensor sufrirá.

Independientemente de la protección con la que cuente el defensor, el daño mínimo de un ataque siempre será igual al número de niveles de éxito obtenidos.

EJEMPLO

Ávida ataca a su contrincante con un etoec, superando la Dificultad para impactarle en 10 puntos. De esta forma, el daño final será: el daño de su etoec (7), su valor de Constitución (7) y dos niveles de éxito (6) por ser de Filo, en total inflige 20 puntos de daño. Como su adversario tiene una armadura que le protege 5 puntos contra Filo, el daño final que le realiza Ávida es de 15 puntos. Si su adversario tuviera una armadura de 20 puntos contra Filo, Ávida seguiría causándole 2 puntos de daño, tantos como niveles de éxito logró en la tirada.

Defender

Existen distintas formas de evitar un golpe. En Devious se contemplan la parada y la esquiva. Ambas son consideradas acciones, pero dada su naturaleza se realizan fuera del turno normal del personaje defensor.

Cualquier personaje puede realizar una acción defensiva como respuesta a un ataque contra él, independientemente de la Velocidad de Reacción, a no ser que sea tomado por sorpresa en cuyo caso solo contará con su Dificultad para ser golpeado. Sin embargo, cada defensa consume una de las acciones disponibles para el turno, por lo que es posible quedarse sin acciones antes de que llegue su turno, siendo incapaz de atacar o realizar cualquier otra cosa.

Cuando a un personaje no le quedan más acciones o no desea hacer uso de ellas, su única defensa es su Dificultad para ser golpeado contra el ataque del oponente. La Dificultad para ser golpeado está sujeta a distintas variables: si el defensor está quieto, se aplicará sin modificadores; si está realizando algún tipo de acción (combatiendo, andando etc.) se considerará su Dificultad para ser golpeado x2; y si el defensor está realizando un movimiento rápido (corriendo a toda velocidad a buscar un lugar seguro) su Dificultad para ser golpeado x3. El DJ puede considerar adecuado aumentar el multipli-

cador en caso de que el objetivo se mueva a una velocidad muy elevada. Cualquier modificado a la Dificultad para ser golpeado se aplicará después de la multiplicación.

En ciertas ocasiones el defensor sufrirá penalizadores a la defensa debido a las condiciones del medio, la situación del combate o cualquier otra casuística. Sea cual sea la situación (incluso atado), un personaje que reciba un ataque nunca podrá tener un valor de defensa inferior a 2.

Las armas de proyectiles son más difíciles de evitar para un defensor. Por ello, cualquier acción defensiva contra este tipo de armas recibe los siguientes modificadores:

- **Proyectiles rudimentarios:** Comprende armas sencillas en las que no interviene la tecnología: flechas, saetas, lanzacuchillas... Debido a su inercia, el personaje recibe un penalizador a su defensa de -10.
- **Proyectiles de alta velocidad:** Son aquellas armas capaces de lanzar munición a alta velocidad o de difícil detección, como pueden ser armas de fuego, hechizos, aturdidores, pistolas láser... Debido a su celeridad, otorgan un penalizador de -25 a la defensa.
- **Arrojadizas:** Son aquellas armas que son proyectadas por las manos del propio atacante, como pueden ser: dagas arrojadizas, kunais, hachas arrojadizas... Estas armas se sirven de la fuerza y proyección del atacante, por lo que el defensor recibe un penalizador a su defensa igual a la mitad de la Constitución del atacante (redondeando a la baja).

Parada

Se entiende por parada la acción de anteponer un arma o escudo entre el atacante y uno mismo. Para ello se usa la Coordinación + Combate + 1D10: si el total obtenido en la parada es igual o superior al total de ataque, el defensor detiene el golpe y evita el daño. Además de esto, existen algunas consideraciones a tener en cuenta:

- Al emplear un escudo se aplicará el bonificador que éste otorga a la defensa, en lugar de cualquier Habilidad.
- Si se usan armas de Energía, éstas sólo podrán ser bloqueadas por armas o elementos que puedan afectar a la Energía.
- Si tras realizar una parada se desea atacar al oponente con la misma arma con la que se paró, el ataque tendrá un penalizador de -5 a la tirada.

Esquiva

El defensor tiene la opción de apartarse de la trayectoria del arma agresora en lugar de detenerla. Para esquivar un golpe se deberá realizar una tirada de Coordinación + Esquivar + 1D10, como en el caso de la Parada, si el total obtenido supera o igual el total de ataque del agresor, el defensor evita el ataque y no sufrirá ningún daño.

Defensas especiales

En ciertas ocasiones el DJ puede permitir realizar otro tipo de defensas como respuesta a la acción de otro personaje. Un buen ejemplo de esto puede ser tratar de saltar por una ventana, cerrar una puerta, etc. Otros usos que entrarían en esta categoría, son el empleo de ciertos poderes sobrenaturales: como el uso de la Forma: Éter para entorpecer hechizos enemigos, lanzar Hechizos de escudo o el Aspecto Campo de Fuerza. En cualquier de estos casos, para poder emplear un poder sobrenatural como una Defensa especial es imprescindible que su tiempo de preparación sea de 1 acción. Estas defensas no pueden combinarse con Parar o Esquivar.



Maniobras

En este apartado se recogen diferentes maniobras que pueden realizarse durante el combate según sea la situación.

Ataque localizado: El atacante realiza un golpe dirigido a una parte concreta del objetivo. Un impacto de estas características concentra el daño en un punto específico del enemigo, provocando efectos adicionales sobre el cuerpo del oponente según los rangos de heridas provocados y la ubicación del impacto.

- **Localizaciones:** El atacante puede optar por dirigir su ataque contra una de las siguientes localizaciones aplicando el penalizador indicado.

Torso: Los golpes en el torso pueden provocar serias lesiones. Para impactar se aplicará un -5 en cuerpo a cuerpo y -10 para proyectiles o arrojadizas.

Extremidades: Incluye manos, brazos, piernas o pies del objetivo. Se aplica un penalizador de -7 en cuerpo a cuerpo y -12 para proyectiles o arrojadizas.

Cabeza: Un impacto en la cabeza puede dejar inconsciente o aturdido a un enemigo. El modificador al ataque será de -10 en cuerpo a cuerpo y -15 para proyectiles o arrojadizas.

Punto vital: El atacante busca alcanzar zonas donde pueda causar la muerte rápidamente, un gran dolor que incapacite a su víctima o lo deje inconsciente: cuello, corazón, órganos internos... El atacante sufre un penalizador de -15 en cuerpo a cuerpo y -20 con proyectiles o arrojadizas.

Puntos no vitales: El objetivo, en este caso, es afectar a órganos o partes difíciles de alcanzar pero que no son necesariamente letales: ojos, dedos, oídos... Se aplican los mismo modificadores que en el caso anterior, Puntos Vitales.

- **Daños:** La cantidad de rangos de heridas causados en un ataque localizado determinarán los efectos sobre el defensor. La Tabla Daños localizados indica posibles efectos para cada impacto según los rangos de heridas causados.

Negativos: Se aplican como un penalizador a cualquier acción en la que intervenga el miembro afectado. En el caso de torso y cabeza se aplican a toda acción.

Aturdido: Durante el próximo turno del personaje solo podrá defenderse, aunque no podrá declarar una defensa total.

Mutilado: El personaje pierde el miembro afectado y sufrirá un -12 a todas sus acciones hasta que reciba atención médica. En el caso de los puntos no vitales, queda a criterio del DJ los posibles efectos adicionales.

Inconsciente: El afectado cae inconsciente durante un número de rondas igual a los puntos de Vida perdidos menos su valor de Constitución.

Muerte: Tras un número de rondas igual a la Constitución del personaje este fallecerá. Mientras tanto permanecerá inconsciente.

Daños localizados

Rangos	Extremidad	Torso	Cabeza	Punto vital	No vital
1	-	-3	-6	Aturdido	-6
2	-3	-6	Aturdido	Inconsciente	Aturdido
3	-6	Aturdido	Inconsciente	Muerto	Mutilado
4	Mutilado	Inconsciente	Muerto	Muerto	Mutilado
5	Mutilado	Muerto	Muerto	Muerto	Mutilado

Sin localizar: En caso de no realizar un ataque localizado, el atacante no aplicará ningún penalizador. El DJ puede decidir el lugar en el que impactó el ataque lanzando 1D10 y consultando la Tabla Localizaciones. El impacto causará los mismos efectos que si el golpe hubiera sido un ataque localizado. El resultado obtenido en la tabla no fuera posible debido a las circunstancias, habrá que repetir el dado.

Localizaciones

D10	Ubicación
1	Brazo/Ala
2-3	Brazo
4-6	Torso
7-8	Pierna
9	Pierna/Cola
10	Cabeza

Ataque doble: Requiere que se blandan dos armas o garras con las que el personaje realizará un ataque coordinado contra su oponente. El atacante realiza una única tirada de ataque de la forma habitual, si supera la Dificultad para ser golpeado del defensor causará daño dos veces (Daño del arma + Constitución + Bonificadores – Protección)x2. El defensor puede tratar de defenderse: si gasta una acción puede intentar evitar ambas armas con un -5 o evitar una y usar su Dificultad para ser golpeado contra la otra sin penalizadores; si invierte dos acciones puede realizar dos defensas de la forma habitual.

Ataque total: El atacante reúne todas sus fuerzas para desatarlas en una terrible acometida. El personaje realiza un único ataque cuerpo a cuerpo con un modificador a su tirada de +7, y añade dos veces el valor de su Constitución al daño. Sin embargo, el atacante recibe un penalizador de -5 a la Dificultad para ser golpeado hasta que vuelva a actuar. Este ataque consume todas las acciones habituales del personaje. Además, no podrá realizar ninguna otra acción durante su turno, por tanto no podrá defenderse de los ataques que reciba (aunque dado que está en combate su Dificultad para ser golpeado se duplica como se indicó en el apartado Defender).

Carga: El atacante embiste en cuerpo a cuerpo contra su enemigo, efectuando un ataque más poderoso aprovechando la inercia de la carga. El daño aumenta en +3 y añade un +5 a la Habilidad de ataque para impactar, aunque a la par el personaje recibe un penalizador de -3 a su Dificultad para ser golpeado hasta que vuelva a actuar. Este ataque consume todas las acciones habituales del personaje. Además, no podrá realizar ninguna otra acción durante su turno, por tanto no podrá defenderse de los ataques que reciba (aunque dado que está en combate su Dificultad para ser golpeado se duplica como se indicó en el apartado Defender).

Desarmar: Para arrebatar el arma del enemigo de sus propias manos se aplica un -7 al ataque. Si se tiene éxito, el objetivo no perderá puntos de Vida, pero si el daño causado es mayor que el doble de la Constitución del defensor, perderá el arma.

Defensa total: El personaje concentra todos sus esfuerzos en defenderse de los ataques enemigos. Cuando un personaje utiliza la Defensa total podrá defenderé de cualquier número de ataque dirigidos contra él. Una vez superadas sus acciones habituales aplicará un -5 a cada defensa adicional de la forma habitual, pero ningún otro penalizador. El personaje no podrá realizar ninguna acción que no sea defenderse durante su turno.

Derribar: Consiste en lanzar al suelo al objetivo para dejarlo indefenso. Es necesario superar una tirada de Combate con armas

naturales con un +7 a la Dificultad. Si el atacante tiene éxito, deberá realizar una tirada enfrentada de Constitución, sumando un bonificador +3 por cada rango de éxito conseguido en la tirada anterior.

Disparo múltiple: El personaje lanza más de un arma arrojadiza o flecha, simultáneamente, aplicando un penalizador de -3 a la tirada de combate por cada proyectil adicional. Si el defensor desea defenderse de este ataque deberá invertir dos acciones. Cada proyectil adicional utilizado se trata como un nivel de éxito adicional a la hora de calcular el daño.

Empujar: El atacante empuja con la parte roma del arma o escudo a su contrincante, causándole un daño (Contundente) igual a su valor de Constitución menos la protección del defensor. Además, el enemigo es desplazado cierta distancia según la Constitución del atacante, como indica la siguiente Tabla.

Empujar

Constitución	Distancia
1-5	1 m
6-10	2 m
11-15	3 m
16-20	5 m
+1 m por nivel de éxito hasta tantos metros como Constitución	

Presa: Esta maniobra implica la intención del atacante de inmovilizar a su objetivo, impidiéndole defenderse, atacar o moverse. El atacante tendrá que realizar una tirada de Coordinación + Combate con Armas naturales + 1D10, contra la que el objetivo podrá defenderse con normalidad. Si el atacante tiene éxito la presa será efectiva y el defensor sufrirá un daño Contundente (que ignora protecciones) igual a la Constitución del atacante. En caso de fallo el defensor podrá actuar con normalidad.

Tras una presa exitosa se realizará una tirada enfrentada de Constitución, para la que el atacante contará con un +3 por cada nivel de éxito en su ataque. Si el atacante vuelve a tener éxito, el apresado no podrá realizar ninguna acción durante la ronda actual. Si es el defensor quien se impone, podrá actuar con normalidad durante su turno, pero aplicará un -2 a sus acciones de esta ronda.

El personaje apresado no podrá realizar ninguna acción mientras se mantenga la presa, ni siquiera defenderse, por lo que cualquier ataque contra él se comparará con la Dificultad para ser golpeado del personaje. La víctima puede tratar de zafarse una vez por ronda durante su turno, repitiendo la tirada enfrentada de Constitución. En este caso, el apresador contará con un +3 por cada nivel de éxito que obtuviera en la tirada enfrentada previa. El apresado perderá un rango de Cansancio físico por cada turno que intente liberarse sin conseguirlo y sufrirá tantos puntos de daño (que ignoran protecciones) como la Constitución de su agresor.

Es posible tratar de inmovilizar tan solo un miembro del objetivo, para lo cual el atacante podrá aplicar un +3 a su ataque pero sufriendo un -3 a la prueba enfrentada de Constitución. Mientras se mantenga esta forma de presa el defensor podrá seguir actuando con normalidad, pero sufrirá un -6 a todas las acciones que lleve a cabo, o un -12 si la acción implica usar el miembro apresado.

A criterio del DJ, se pueden emplear algunas armas para realizar presas, siempre y cuando estén construidas de forma adecuada para realizar este tipo de acciones.

Modificadores especiales

Aquí se incluyen una serie de situaciones que pueden ocurrir durante un combate y modificarán las condiciones del mismo.

- **A bocajarro:** Se aplica únicamente al combate con proyectiles, cuando se dispara a menos de 5 metros del objetivo. Además del bonificador, el atacante duplica el daño base del arma al calcular el daño total.
- **A larga distancia:** Solamente aplicable a las armas de proyectiles. Si el objetivo se encuentra más allá de la mitad del alcance máximo del arma, el atacante tendrá que aplicar el penalizador. Es decir, si una pistola tiene un alcance de 50 metros, a partir de los 26 se considerará un impacto a larga distancia y será necesario aplicar el penalizador.
- **Apuntando:** El personaje invierte una acción en fijar mejor el blanco. Cada acción pase apuntando le otorgará un +4 acumulativo, hasta alcanzar un bonificador máximo igual a su Percepción. No es posible mantener el objetivo indefinidamente, por lo que si tras una cantidad de rondas igual a su Constitución el personaje no ha realizado el ataque, perderá lo adquirido y deberá empezar de nuevo. Este modificador solo es aplicable a ataques a distancia.
- **Cubierto:** Si el defensor se protege tras algo que pueda considerarse una barrera, el atacante tendrá que realizar una maniobra de apuntar a la parte de su cuerpo que no esté cubierta y no podrá disparar en caso de que se proteja por completo.
- **De espaldas:** El atacante aprovecha su situación a la espalda del personaje para evitar sus defensas.
- **Desarmado:** El defensor trata de detener a su agresor con las manos desnudas. El defensor sufrirá un daño igual al daño base del arma más la Constitución del atacante. Las protecciones que pueda llevar en manos o brazos se aplican con normalidad. Por cada nivel de éxito en la defensa, el daño se reducirá en 2.
- **Elevado:** El defensor se encuentra en una posición predominante sobre su adversario: sobre una mesa, montado a caballo, etc.
- **En movimiento:** El movimiento del defensor lo convierte en un blanco más difícil para los ataques de sus agresores, como de explicó en el apartado Defender.
- **Flanqueado:** El personaje es atacado desde uno de sus flancos, lo que limita su capacidad de respuesta al ataque y expone sus debilidades.
- **Mano torpe:** El atacante o el defensor blande su arma con su mano torpe, lo que resta eficacia a su acción. Este modificador no se aplica a los escudos.
- **Sorprendido:** El defensor es completamente inconsciente del ataque, por lo que es sorprendido y no tiene capacidad de reacción. Debido a esto, el personaje sorprendido no podrá utilizar sus acciones para defenderse. Si el ataque por sorpresa se produce fuera de una situación de combate, el atacante podrá realizar su acción antes de que se realicen tiradas de iniciativa. Una vez detectado el agresor, el combate se desarrollará de la forma habitual.
- **Superado:** El atacante ha logrado una posición de ventaja sobre el defensor: unos peldaños más arriba en unas escaleras, en una ventana elevada.
- **Tumbado:** Realizar un ataque desde el suelo conlleva ciertas dificultades. En caso de empuñar ciertas armas demasiado grandes o aparatosas el DJ puede aumentar el penalizador o no permitir el ataque. Por otro lado, un defensor que haya sido derribado o se encuentre en el suelo por cualquier otra eventua-

lidad, tendrá mucho más difícil defenderse de sus enemigos.

Visión limitada: En aquellas ocasiones en las que el sentido de la vista no funcione correctamente, ya sea por escasa luminosidad, niebla intensa o cualquier otro efecto que mengüe la capacidad de visión. El personaje tendrá muy complicado evitar cualquier ataque dirigido contra él. Si el atacante está viendo a su objetivo, aunque sea vagamente podrá ejecutar su ataque sin problemas, aunque no le será posible localizar su ataque (a criterio del DJ).

Visión nula: Cuando el sentido de la vista no pueda utilizarse, ya sea por encontrarse sumido en una completa oscuridad, envuelto en una impenetrable niebla o privado de la visión por cualquier medio. En esta situación, salvo que el defensor posea algún indicio de la posición de su atacante, deberá aplicar también los efectos de ser sorprendido. Es necesario que el atacante pueda localizar o alcanzar de alguna forma a su objetivo, de lo contrario el ataque fallará automáticamente.



Modificadores

Defensor está...	Defensa
Cubierto	*
De espaldas	-10
Desarmado	-5
Elevado	+5
En movimiento	Dif x2/x3/x4/…
Flanqueado	-5
Usando su mano torpe	-7
Sorprendido	-20
Superado	-5
Tumbado	-6
Con la visión limitada	-15
Con la visión nula	-7
Atacante está...	**Ataque**
A bocajarro	+10
A larga distancia	-7
Apuntando	+3/acc
Usando su mano torpe	-7
Tumbado	-6

SALUD

A lo largo de una partida, los personajes pueden verse afectados por diversas situaciones que mermen su salud: ya sea porque sufran daño durante un combate o acaben extenuados mental o físicamente. Este apartado se ocupa de estos aspectos.

Rangos de Heridas

La capacidad de soportar el daño de un personaje está dividida en 9 rangos, cada uno de los cuales posee tantos puntos de Vida como el valor de Constitución del personaje. Por tanto, el total de puntos de Vida de un personaje es nueve veces su valor de Constitución.

A medida que un personaje recibe daño pierde puntos de Vida, como consecuencia su cuerpo se resiente de las heridas. Cuando se pierden todos los puntos de Vida y, por tanto, todos los rangos de Heridas, el personaje muere. Hasta entonces, ira pasando por los diferentes rangos y su estado empeorará cuanto más daño sufra.

Un personaje que no haya sufrido ningún daño se encuentra intacto, y no sufre ningún penalizador. Cuando reciba algunos puntos de daño entrará en el primer rango de Heridas, y a medida que sufra más daños entrará en cada uno de los demás rangos. Cada rango de Heridas posee un penalizador asociado (ver Tabla Rangos de Heridas): este penalizador se aplica a todas las acciones acometidas por el personaje mientras no se cure, o pierda más puntos de Vida. Los penalizadores no son acumulables entre sí, pero sí lo son con otros penalizadores de distinta naturaleza.

Rangos de Heridas

Rango	Penalizador
Magullado	0
Dolorido	-1
Lastimado	-3
Tocado	-5
Herido	-7
Malherido	-9
Caído	-15*
Inconsciente	-20*
Moribundo	-30*

Estos negativos no afectan a las pruebas de Constitución destinadas a resistir efectos de complicaciones, venenos u otras toxinas o enfermedades.
*En estos rangos solo podrán realizarse pruebas con el consentimiento del DJ.

Los tres últimos rangos tienen una consideración especial. Llegados a ese punto, el personaje es incapaz de moverse por sí mismo y no podrá realizar ningu-

na acción salvo que el DJ lo considere adecuado. Solo en esos casos será aplicable dicho penalizador.

- Si el personaje ha Caído, aún puede hablar o moverse mínimamente, pero solo con ayuda.
- Si se encuentra Inconsciente, el personaje pierde el sentido, por lo que no puede realizar ningún tipo de acción.
- Si llega al rango Moribundo, el personaje se encuentra a las puertas de la muerte, y tan solo la intervención externa podrá salvarle. En este rango el personaje pierde un punto de Vida cada cierta cantidad de horas: tantas como el valor de su Constitución.
- Si un personaje pierde el último punto de Vida fallece definitivamente, aunque podría optar a reencarnarse con un Alma más experimentada si ha conseguido la Experiencia suficiente. Esto conlleva que debe volver a iniciar una vida desde cero, por lo que el tiempo seguirá pasando para sus compañeros mientras él nace y crece con el paso de los años.

EJEMPLO

Ávida tiene Constitución 9, eso significa que tiene 9 puntos de Vida en cada rango de Heridas. Si sufre un ataque de daño 11, perderá el primer rango de Heridas entero y dos puntos de Vida del siguiente (9+2=11). Esto significa que se encuentra Dolorida, y a partir de ese momento aplicará un -1 a todas sus acciones.

Posteriormente recibe otro golpe, en esta ocasión de 21 puntos de daño. Con los 11 ya perdidos hacen un total de 32, lo que supone la pérdida de 3 rangos y algo más de la mitad del siguiente (9 x 3 + 5 = 32). Ávida se encontrará Tocada, y tendrá un penalizador de -5 a todas sus acciones.

Con la muerte en los talones: Cada vez que un personaje llega al estado de Caído, Inconsciente o Moribundo, debe realizar una tirada de complicaciones leves: par ello lanzará 1D10 y comprobará el resultado en la Tabla a continuación. El resultado de la tirada da idea al DJ del efecto que tendrá sobre el personaje.

Complicaciones leves

Dado	Complicación	Efecto
1	Nada	Nada
2 y 3	Inflamación de la Herida	Produce un -1 a toda acción durante 3 días
4 y 5	Enfermedad oportunista leve	Causa un penalizador de -3 durante 7 días
6 y 7	Reapertura de la herida	El afectado pierde 3 puntos de Vida y no se curará de forma natural en 1 día
8 y 9	Desgarro	El herido pierde 5 puntos de Vida y no se curará de forma natural en 2 días
10	No tiene buena pinta	Repite la tirada y mira el resultado en la Tabla de complicaciones graves





Complicaciones graves

Dado	Complicación	Efecto
1	Herida mortal	Lanza 1D10, el herido muere si el resultado es igual o superior a su Constitución (si el resultado es 10, volver a tirar y sumar). En caso contrario, sufrirá Pérdida de conocimiento.
2	Shock	Prueba de Constitución Dificultad 15. Éxito: inconsciente durante 1D10 rondas. Fallo: muere tras tantas rondas como su Constitución, salvo que sea estabilizado.
3	Coma	Prueba de Constitución Dificultad 20. Éxito: en coma durante 1D10 días. Fallo: en coma durante 1D10 meses. Al final del coma deberá realizar otra prueba, de Constitución Dificultad 20. Éxito: despierta. Fallo: fallece.
4	Amnesia permanente	El personaje cae inconsciente durante 1 día. Olvida todos sus Conocimientos (que recuperará, o no, a criterio del DJ). Además, recibe un penalizador de -3 a todas sus pruebas de Ingenio durante dos meses.
5	Herida permanente	La herida sufrida le impondrá un penalizador de -4 a todas sus acciones durante toda su vida. Si la herida estaba localizada en alguna extremidad, la pierde.
6	Enfermedad oportunista grave	El afectado recibe un penalizador de -5 a todas sus acciones durante un mes. Además, necesita atención médica, por cada día sin recibirla el penalizador aumenta en -1, al llegar a -20 el personaje morirá.
7	Amnesia temporal	El personaje cae inconsciente durante 1D10 horas. Olvida todo lo sucedido durante las 1D10 horas anteriores al impacto. Además, recibe un penalizador de -5 a todas sus pruebas de Ingenio durante 1 semana.
8	Desangramiento	El herido pierde 1 punto de Vida cada ronda hasta ser estabilizado. La recuperación de puntos de Vida tardará una semana en iniciarse.
9	Rotura de huesos o extremidades	El personaje sufre un -9 a todas sus acciones hasta que sea atendido, tras lo cual el penalizador se aplicará solo a las acciones en las que intervenga la extremidad. Tardará 6 semanas en estar restablecido, si no recibe los tratamientos adecuados, sufrirá un penalizador permanente de -5 a toda acción que implique la zona herida.
10	Pérdida de conocimient	El afectado pierde el conocimiento. Despertará cuando vuelva al estado Dolorido.

*Todas las pruebas de Constitución destinadas a resistir efectos de complicaciones, venenos u otras toxinas o enfermedades

Rangos de Cansancio

La capacidad de un personaje para resistir el cansancio se divide en rangos, al igual que las Heridas. En Devious existen dos tipos de Cansancio: físico y mental.

Cansancio físico: Mide lo fatigado que se encuentra el personaje. Conforme vaya agotándose, perderá rangos de Cansancio y se sentirá cada vez más exhausto y cansado.

Cansancio mental: Debido al desfallecimiento, el personaje ve mermadas sus facultades mentales, perdiendo moral y voluntad para seguir actuando con normalidad.

En ciertas ocasiones un personaje puede perder rangos de Cansancio, ya sea físico o mental. Aquí tienes algunos ejemplos de cómo un personaje puede llegar a cansarse:

- Cuando el PJ decide sobrepasar el máximo de acciones que puede llevar a cabo en un turno de combate.
- Cuando el PJ lleve mucho tiempo realizando una actividad continuada. Por cada 2 horas, perderá un rango de Cansancio físico.
- Cuando un PJ participe en un combate y actúe durante una cantidad de rondas consecutivas superior a la mitad de su constitución. De esta forma, en los posteriores turnos perderá un rango de Cansancio físico cada vez que decida actuar.
- Cuando un personaje haga una acción que requiera un gran esfuerzo físico o mental, el DJ podrá decidir que debe perder algún rango de Cansancio del tipo apropiado. Una tirada de Constitución o Voluntad podría servir para determinar cuántos pierde.
- Existen poderes sobrenaturales, como la Gnosis, que requieren el gasto de Cansancio mental para llevar a cabo ciertas acciones.
- Cada 24 horas sin descansar un mínimo de 6 horas, el personaje irá perdiendo un rango de Cansancio tanto físico como mental, que no desaparecerán hasta que descanse.

Cada vez que un personaje pierda un rango de Cansancio deberá marcar en su ficha el rango perdido. A partir de ese momento comenzará a sufrir los efectos del cansancio, y deberá aplicar el penalizador asociado al rango en el que se encuentre. Los rangos de cansancio, así como las penalizaciones asociadas a cada uno, se listan en la siguiente Tabla:

Cansancio

Rango	Penalizador
Fresco	0
Fatigado	-1
Cansado	-3
Agotado	-5
Extenuado	-7
Exhausto	-9
Inconsciente	-

*Estos negativos no afectan a las pruebas de Constitución destinadas a resistir efectos de complicaciones, venenos u otras toxinas o enfermedades.

Los penalizadores de Cansancio físico no son acumulables entre sí, pero si se acumulan con los de Cansancio Mental y los de Heridas. El Cansancio mental se rige por la misma norma.

Descanso y recuperación del Cansancio: Tras llevar su cuerpo a sus límites físicos y mentales los personajes acumularán rangos de Cansancio físico y mental. Llegado el momento, necesitarán hacer un alto en el camino para recuperarse de su agotamiento:

- Por cada 30 minutos de descanso un personaje recupera un rango de Cansancio físico o mental a su elección. No es posible recuperar más de 4 rangos de cansancio de esta forma en un mismo día.
- Por cada hora de sueño se recupera 1 rango de Cansancio físico y otro de Cansancio mental.
- El rango de Inconsciente se recupera una vez transcurridos 10 minutos, momento en el cual el personaje despertará.

Curación

Cualquier ser vivo se recupera lentamente de sus heridas de forma natural.

- Aquellos personajes que se encuentren Magullados, Doloridos o Lastimados, recuperan diariamente una cantidad de puntos de Vida igual al doble de su valor de Constitución.
- Cuando un personaje se encuentra Tocado, Herido o Malherido, el cuerpo ha recibido una gran cantidad de daño, por lo que recupera diariamente tantos puntos de Vida como su valor de Constitución, hasta alcanzar el estado Lastimado.
- En caso de llegar a Caído o Inconsciente, el personaje se encuentra en estado crítico y sólo puede recuperar, diariamente, la mitad de su valor de Constitución en puntos de Vida. Sin embargo, esta recuperación requerirá obligatoriamente cierto grado de asistencia, de lo contrario la recuperación será semanal en lugar de diaria, y solo si el DJ considera que es posible.
- Por último, un personaje que haya llegado al rango Moribundo irá deteriorándose lentamente hasta la muerte si nadie interviene. Esto representa que el organismo se encuentra desbordado y no es capaz de asumir la cantidad de daño que ha recibido. Para curarlo, será necesario que alguien con suficiente conocimiento lo estabilice con los tratamientos adecuados; si no es así, perderá un punto de Vida diario hasta que muera.

Sanar: Se trata de la capacidad de atender a un herido para que se cure más rápidamente, es algo que puede salvar vidas. Sin embargo no es algo fácil, y puede requerir de muchos conocimientos. Para estabilizar a un personaje, el sanador deberá realizar una tirada de Coordinación + Sanar +1D10 a Dificultad 10, añadiendo el penalizador que tenga el paciente por su rango de Heridas. El uso de la habilidad Recordar, asociada a ciertos Conocimientos como Medicina, Biología u otros relacionados, puede proporcionar un bonificador a la tirada de Sanar: un +1 por cada nivel de éxito. Tener los instrumentos necesarios para tratar heridas también puede facilitar la labor, a criterio del DJ.

Esta tirada sólo se podrá efectuar una vez al día sobre la misma herida. Si se obtiene un éxito, el paciente añadirá la mitad de su Constitución a su recuperación natural. Por cada nivel de éxito conseguido en la tirada, aumentará en +2 la recuperación de puntos de Vida, hasta un máximo del doble de su valor de Constitución. En el caso de extremidades inutilizadas o rotas, al superar la tirada de Sanar, el objetivo de ésta reducirá su tiempo de convalecencia en un día por cada nivel de éxito.

Otros peligros

Son muchos los peligros que acechan en el mundo de Devious. A continuación se presentan algunas situaciones que pueden suponer un riesgo para cualquier personaje.

Colisiones y Caídas: La gravedad es una fuerza que puede llevarse muchas vidas. En Devious es aplicable a todos sus universos por igual, dado que dentro de una misma Rueda las leyes de la realidad son equivalentes, y puede tener consecuencias desastrosas. Cuando un personaje cae, sufre daño dependiendo de la distancia de la caída o la velocidad a la que lo hizo. Como regla general, un personaje sufrirá 2 rangos de Heridas por cada 3 metros de caída libre o por cada 20 km/h de velocidad al impactar, aunque puede utilizarse la Tabla Colisiones y Caídas para aplicar algo más de precisión.

Personajes de tamaño muy diferente al humano, más grandes o más pequeños, podrían ver incrementado o reducido este daño, a criterio del DJ. De esta manera una criatura del tamaño de un elefante podría sufrir 4 rangos de heridas al caer desde 3 metros, mientras que otra del tamaño de un roedor sufrir solo 1.

Se puede hacer una tirada de Coordinación + Atletismo, contra una dificultad igual a la cantidad de metros de la caída, para reducir el daño. Por cada nivel de éxito que se obtenga en la tirada, el personaje evita 1 rango de Heridas, existiendo la posibilidad de caer sin sufrir daño alguno.

En la Tabla Colisiones y Caídas que se presenta a continuación se indica, con algo más de precisión, la Dificultad para la prueba de Atletismo y el daño sufrido en función de la velocidad de colisión o la distancia de caída.

Quemaduras: La exposición a cualquier agente que produzca quemaduras, como el fuego, implica sufrir cierta cantidad de daño mientras se mantenga el contacto con la fuente de dicho daño:

- **Contacto parcial:** Cuando tan solo una parte del personaje es afectado por la fuente de daño. En este caso el afectado sufrirá cada ronda tanto daño como la mitad del daño original del ataque.
- **Contacto completo:** Si el afectado queda completamente envuelto por las llamas, el ácido o cualquier otro agente usado, recibirá el daño completo del ataque cada ronda.

Cualquier método que permita eliminar el contacto con la fuente de daño evitará sufrir daño adicional durante las rondas posteriores: rodar hasta apagar el fuego, sumergirse en agua, tamponar el ácido con alguna sustancia, etc. El DJ puede considerar que algunos efectos pierdan intensidad tras cada ronda hasta desaparecer sin necesidad de eliminarlos, como podría ser algún ácido.

Colisiones y caídas

Dif	Daño	Velocidad	Distancia
3	2 rangos	30	3
6	4 rangos	40	6
9	6 rangos	50	9
12	8 rangos	55	12
+3	+2 rangos	+5	+3

Los puntos de Vida perdidos por quemaduras tardan el doble de tiempo en recuperarse. Si se producen más de 3 rangos de Heridas, el DJ puede considerar que el daño es lo bastante grave como para que el sujeto quede marcado de por vida.

Frío: Cuando los personajes se enfrenten a condiciones climáticas de este tipo el DJ podrá exigir pruebas de Constitución, para evaluar los efectos del frío sobre los afectados. El DJ será el encargado de establecer una dificultad: que podría oscilar entre 5, para superar una suave noche de invierno en un clima continental, hasta 45, para resistir una noche al raso en una región polar.

Contar con ropas adecuadas, fuentes de calor o cualquier otro elemento que facilite superar la adversidad debería suponer un bonificador a la prueba. En el otro extremo, tormentas invernales, encontrarse empapado o carecer de refugio podría imponer penalizadores.

El número de tiradas dependerá de la intensidad de las condiciones adversas. Desde una al día, para condiciones fácilmente soportables, hasta una cada hora, o incluso menos, para eventos muy extremos.

Superar la prueba permite seguir adelante sin penalizadores, mientras que por cada nivel de fallo el personaje perderá un rango de Cansancio físico que no podrá recuperar hasta que no entre en calor. Por cada 2 niveles de fallo perderá, además del Cansancio, 1 rango de Heridas debido a la congelación.

Electrocutado: Cualquier daño de Energía de electricidad provocara una respuesta adicional en el sistema nervioso del objetivo. El afectado sufrirá un -3 a todas sus acciones, durante tantos turnos como la mitad del daño recibido. Además, deberá realizar una tirada de Constitución contra una Dificultad igual al daño de Energía recibido: por cada nivel de éxito reducirá en 1 el número de rondas que deberá aplicar el penalizador, hasta un mínimo de 3; por cada nivel de fallo aumentará en -1 el penalizador recibido.

Si el afectado sigue en contacto con la fuente de daño, el penalizador será igual a la mitad del daño que produzca. Además, este tipo de daño podría producir también Quemaduras, a criterio del DJ.



Asfixia: En aquellas situaciones en las que la falta de oxígeno ponga en peligro la vida de los personajes, el tiempo que estos son capaces de aguantar la respiración será determinante.

En condiciones de reposo y con unos instantes de preparación un personaje podrá aguantar la respiración durante tantas rondas como su valor de Constitución x2. Una vez superado este tiempo el personaje comienza a ahogarse, deberá superar una prueba de Constitución + Frialdad de dificultad 15 en cada uno de sus turnos posteriores. En caso de fallarla, el personaje perderá un rango de Cansancio físico, y otro adicional por nivel de fallo. Tras cada prueba exitosa la dificultad aumenta en 1, y tras cada prueba fallada en 5.

Cuando el personaje alcance el rango de Cansancio Inconsciente, o falle la prueba por 4 o más niveles de fallo, empezará a respirar inconscientemente. Si se encuentra bajo el agua o rodeado de cualquier atmósfera nociva, perderá 1 rango de Heridas por rondas (o lo correspondiente a la sustancia). En caso contrario, despertará tras 10 minutos como se indica en el apartado Rangos de Cansancio.

Si el personaje no se encuentra en condiciones de reposo, no tiene tiempo para prepararse o hay cualquier otra situación que pudiera dificultar su capacidad pulmonar, el número de rondas antes de comenzar a ahogarse se puede reducir a la mitad, o más según considere el DJ. También puede ser necesario modificar la dificultad de la prueba en caso de que las condiciones sean favorables o no.

Bloqueo orgánico: Un personaje puede entrar en shock si pierde 4 rangos de Heridas, Cansancio mental y/o Cansancio físico como consecuencia de una sola acción. En este caso, deberá realizar una tirada de Constitución + Frialdad +1D10 contra una Dificultad igual a los rangos de Heridas que ha perdido x5. Si no la supera, caerá inconsciente.

Hambre y sed: Los habitantes de la Rueda, en cualquiera de sus dimensiones, necesitan comer y beber en cantidades muy similares a las de un humano. Si sus necesidades de alimentación no se satisfacen, poco a poco irán perdiendo fuerzas, pudiendo enfermar o incluso morir.

- **Desnutrición:** Si el personaje pasa un día sin comer comenzará a sentirse débil. Deberá realizar una prueba de Constitución + Frialdad + 1D10 con una Dificultad 10. En caso de fallo perderá un rango de Cansancio físico, y otro más adicional por cada nivel de fallo. En caso de éxito podrá seguir actuando con normalidad. Por cada día que transcurra sin comer, la dificultad de la prueba se incrementa en 10. Si llegara a caer inconsciente y no fuera atendido, perderá 2 rangos de Heridas al día hasta morir.
- **Deshidratación:** Todo ser vivo necesita ingerir una cantidad mínima de líquido diaria para mantener el organismo hidratado, independiente de si lo ingiere de frutas, plantas, agua, etc. Si un personaje pasa un día sin consumir ningún tipo de líquido, deberá realizar una prueba de Constitución + Frialdad + 1D10 con una Dificultad 20. Si supera la prueba podrá seguir actuando con normalidad, pero en caso de fallarla perderá 2 rangos de Cansancio, uno físico y otro mental, y otros 2 adicionales por cada nivel de fallo. Por cada día que pase sin consumir líquido después del primero, la Dificultad se incrementará en 10. Una vez caiga inconsciente, si no es atendido, empezará a perder 3 rangos de Herida hasta morir por deshidratación.



07 CREACIÓN DE PERSONAJE

En esta sección exponemos las distintas posibilidades y pasos que debe seguir un jugador para generar su personaje en Devious. Para ello, se recomienda hacer un esbozo de la personalidad del PJ antes de cualquier otra cosa, contestar algunas preguntas generales sobre su naturaleza puede ser un método: ¿Cómo soluciona sus problemas? ¿En que destaca o desentona? ¿Es sociable o solitario? ¿Cómo es su familia? Si tuviese todo el poder en sus manos, ¿llevaría la paz al mundo o lo haría volar en mil pedazos riendo de forma malévola? ¿Qué poderes domina? ¿Tomaría la pastilla azul o la roja? Cuantas más preguntas se plantee el jugador, más completo e interesante será el PJ.

Al final del libro se encuentra la ficha del personaje, en la que se pueden anotar todas las estadísticas del PJ. A lo largo de esta sección se presentarán, algunas veces entre paréntesis, las abreviaturas que hacen referencia a apartados en la ficha, para facilitar la ubicación de cada dato en ella. Es útil realizar fotocopias extra de la ficha para poder crear más personajes para uno mismo u otros jugadores en un futuro.

ALMA

El Alma es la esencia inmaterial e imperecedera que alberga cada criatura que puebla la Rueda. Reencarnación tras reencarnación, el Alma acumula experiencia, por lo que durante la creación de un PJ la antigüedad de su alma determinará su poder inicial. Es obligatorio que DJ y jugador lleguen a un consenso sobre la madurez del espíritu que poseerá el PJ.

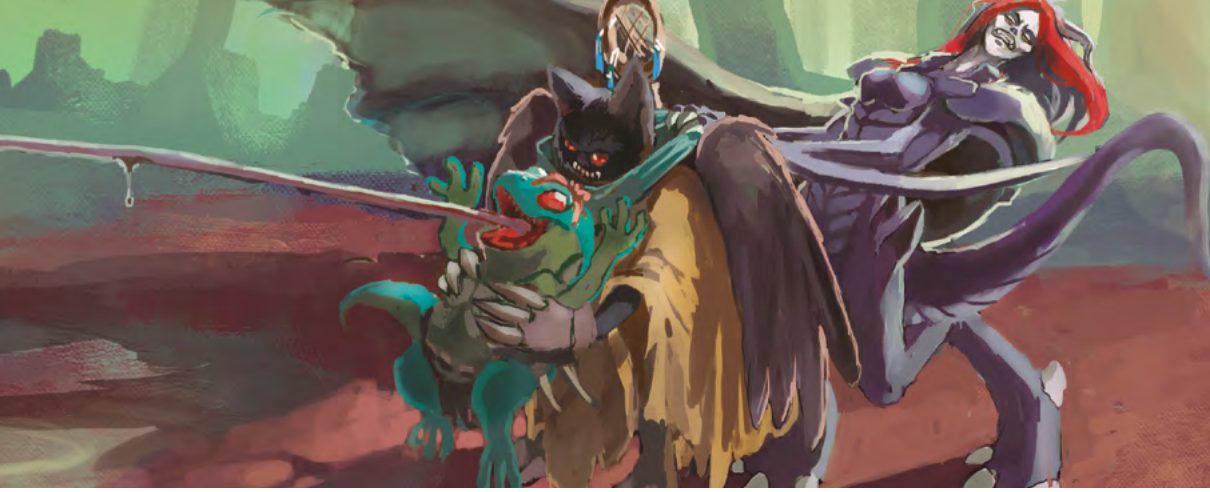
Podemos distinguir distintos niveles de Almas según su antigüedad. Cuando una entidad ha recopilado las suficientes vivencias y conocimientos durante su vida, su alma trasciende al llegar a Oniria, tras la muerte de su cuerpo físico. Las distintas categorías de alma son:

Alma Nueva: Posee poca experiencia y bagaje. Habita en animales o plantas donde sus poderes y capacidades se desarrollan de forma limitada.

Alma Joven: Tras cumplir varios ciclos de vida ha podido adaptarse a cada uno de los cuerpos en los que se ha reencarnado.

Alma Experimentada: Tras reencarnarse un número considerable de veces, acumulando poder en todos los casos, destaca por encima de la media de PNJ y ha llamado la atención de las Ninfas del Ocaso.

Alma Sabia: Pocas han conseguido acumular tanto poder, debido a su antigüedad. Las Ninfas vigilan sus actos guiándo-



las en el camino, pues están destinadas a realizar grandes logros.

Alma Antigua: Se encuentran entre las criaturas más poderosas de la Rueda, son escasas y están destinadas a realizar grandes hazañas que influirán el devenir de la historia.

Alma Primigenia: Apenas queda un puñado de las almas más ancianas en Devious. Posiblemente estemos hablando de las criaturas más antiguas y poderosas, grandes héroes que cambian el destino del Universo. Son capaces de trascender más allá de los límites del cuerpo que las albergue, expandiéndose y dominando uno o más poderes distintos. Destinadas a liderar un cambio en el mundo, las Ninfas del Ocaso las vigilan constantemente. Tras su muerte son capaces de desarraigarse de la propia Rueda de Sino, ascender a Guardián y dejar de regirse por las leyes de Devious, para poseer una Rueda propia que custodiar.

La antigüedad marca una serie de parámetros a los que deberá ceñirse el jugador durante la creación del personaje. Para facilitar el proceso, en la ficha existe un espacio donde escribir el nivel del alma elegida, así como unas casillas que hacen referencia a los dígitos de los apartados de la próxima Tabla. Los 8 parámetros que marca el Alma se detallan a continuación:

Atributos: (Atr). Son los puntos a repartir en Atributos primarios. Entre paréntesis se indica el máximo que se puede alcanzar en Atributos primarios y especiales durante la creación del personaje. Utilizando experiencia, durante el desarrollo de una partida, el máximo será 20.

Facultades raciales: (Fac.). Indica los puntos a repartir en las Facultades raciales del personaje. El número entre paréntesis es la cantidad máxima total de puntos que se pueden invertir entre todas las Facultades que posea el personaje. Es posible conseguir puntos extra adquiriendo Desventajas.

Habilidades: (Hab.). Puntos a repartir entre las distintas Habilidades que va a poseer el personaje. El máximo que puede alcanzar en una Habilidad, durante la creación, se indica entre paréntesis. Un jugador puede aumentar hasta 50 el valor de cualquiera de las Habilidades de su personaje empleando Experiencia.

Ventajas y Desventajas: (Vent.). Este dato indica los puntos que el personaje recibe para adquirir Ventajas. El valor entre paréntesis son los puntos máximos en Ventajas que un PJ puede tener durante la creación. Como en el caso de las Facultades, adquirir Desventajas otorga puntos que también se pueden invertir en más Ventajas.

Puntos de Ninfa: (Ninfa). Son los puntos de ninfa otorgados al inicio de la partida.

Puntos de experiencia máximos: (Máx.). Es una medida de la capacidad del alma para acumular nuevas experiencias durante su tránsito por el plano material. Un personaje no podrá adquirir puntos de Experiencia más allá del valor que indique esta columna para su alma. Las almas Sabias, Antiguas y Primigenias no poseen esta limitación.

Trascender: (Tras.). Marca el punto a partir del cual un alma aglutina los suficientes conocimientos y poder como para trascender tras la muerte de su cuerpo material. Si un personaje supera la cifra marcada en esta columna, podrá reencarnarse tras su muerte con un alma un nivel superior a la que poseía. Para que un alma Primigenia trascienda deben darse unas circunstancias que la hagan merecedora de convertirse en Guardián, lo cual queda a criterio de las Ninfas del Ocaso.

EJEMPLO

Robin decide interpretar un personaje para una partida de Devious. En primer lugar, decide el Alma que portará su personaje. Tras hablar con el DJ, elige un Alma Sabia. Recibe 45 *puntos de Atributos, pudiendo ponerse como máximo* 11 *en cada uno de ellos,* 7 *en Facultades raciales y Ventajas (hasta un máximo de* 15*) y* 105 *puntos para Habilidades, donde cada destreza tendrá un máximo de* 15*, además de* 2 *puntos de Ninfa.*

RAZA Y CLASE

Una vez decidida la antigüedad del Alma que portará el personaje, se puede avanzar al siguiente paso: la raza a la que pertenecerá y su lugar de origen, ya sea nativo del lugar o perteneciente a cualquier otra dimensión.

Este apartado recoge los arquetipos típicos dentro de cada especie, proponiendo un listado de nombres y habilidades comunes, dones adecuados para cada raza y clase, así como algunos aspectos psicológicos de las mismas. Las diferentes razas no presentan sustanciales cambios entre sí, más allá de su aspecto y las Facultades raciales que pueden llegar a desarrollar, las leyes físicas de la Rueda hace que todas las dimensiones se comporten de forma equivalente a todos los niveles. No es obligatorio ceñirse a lo que aquí se indica, es tan sólo una guía.

Razas

Dracónidos: Se trata de la especie más antigua que puebla la Rueda. Son criaturas antropomórficas de apariencia reptiliana que poseen complexión delgada y piel escamosa intercalada con plumas, astas que sobresalen de su cráneo y cola. Influidos por el Ryu'kadra, muchos albergan el don de la Metamorfia, así como afinidad a la Magia gracias al dios de las mil caras, Conae. Debido a batallas del pasado, se dividen en dos facciones enfrentadas: imperiales y refugiados.

Almas

Nivel Alma	Atr.	Fac.	Hab.	Vent.	Ninfa	Máx.	Tras.
Nueva	30 (8)	3 (7)	75 (10)	3 (7)	1	1000	200
Joven	35 (9)	5 (10)	85 (10)	5 (10)	1	2000	400
Experimentada	40 (10)	7 (12)	95 (15)	7 (12)	2	3000	800
Sabia	45 (11)	7 (15)	105 (15)	7 (15)	2	-	1200
Antigua	50 (12)	10 (15)	115 (17)	10 (15)	3	-	1600
Primigenia	55 (12)	10 (17)	125 (18)	10 (17)	3	-	-

Nombres comunes: Korfsh, Akra, Fokr, Shom, Fukr.

La sociedad imperial se basa en el cauri, sustancia que les proporciona la inmortalidad. Debido a su longevidad viven con un gran miedo a la muerte, motivo por el cual consideran el envejecer una enfermedad, las emociones una debilidad y el apareamiento un acto impuro. El resto de razas son vistas como una gran amenaza que desestabiliza su frágil sociedad, por lo que en su lengua athánatos es sinónimo de demonio, humano de demonio menor, xeronte de demonio mayor y numachi de siervo demoníaco, siendo el resto de dimensiones el Averno. Según su punto de vista, los dracónidos refugiados han traicionado los dictados de Shokrax, por lo que están condenados a padecer la "enfermedad del tiempo", crear una familia y sufrir los males de la carne.

Frase popular: *"Que ríos de cauri desemboquen en tu hogar"*. Este dicho tiene doble sentido. En caso de que su destinatario tenga igual o mayor estatus social, significa que se le desea lo mejor; si por lo contrario el receptor es de una casta más baja, se está ridiculizando su hogar y evidenciando su pobreza.

Los dracónidos refugiados formaron parte de Shangri-la, hasta que no pudieron soportar más los dictados del Imperio. Debido a la superpoblación y la falta de cauri, los imperiales rompieron con la gran mayoría de necesidades biológicas renunciando a los placeres sexuales y vínculos sentimentales. Pese al miedo que muchos albergaban a la muerte, un gran contingente imperial se refugió en la periferia, renunciando a su inmortalidad a cambio de otros tesoros que consideraban más preciados. Debido a las guerras que han mantenido los imperiales con el resto de criaturas de otras dimensiones, los refugiados se han visto salpicados por el estigma social que han generado sus hermanos y sufren el rechazo del resto de razas cuando viajan a otras dimensiones.

Frase: *"Que tu lucha cambie el destino"*. Se dice para infundir fuerza a los compañeros.

Xerontes: Son criaturas de apariencia humanoide y tez oscura, caracterizadas por emanar pequeños destellos de luz que provienen de su interior, en su mayoría de origen biomecánico. Su gran curiosidad y maña los ha llevado a desarrollar un inmenso repertorio tecnológico, convirtiendo su cuerpo en un ente biomecánico repleto de conexiones y diversos implantes. Aunque en el pasado se definieron por su carácter meditativo, pacífico y evolucionado, cimentado en base a los valores de la tolerancia, respeto y conocimiento, en la actualidad han abandonado este sendero debido a la Guerra de los 50 años, cuando los dracónidos imperiales arrasaron su planeta, Orbis. Marcados por los traumas ocasionados por la guerra, pese su carácter curioso, amigable y tranquilo, se muestran ávidos de venganza hacia los dracónidos, desgraciadamente sin distinguir a veces entre imperiales y refugiados.

En la actualidad su hogar se deshace en cenizas. Pocas de sus ciudades han sobrevivido a la magia residual tras el conflicto y cientos de portales se abren desde ellas hacia el vacío a cada instante. Amparados por los humanos, vagan por el resto de dimensiones buscando la forma de reconstruir su civilización y dar fin al caudal de vórtices que asolan su mundo. Sin embargo una preocupación más ha llamado la atención de esta raza: ha surgido un vórtice en tierras dracónidas capaz de devorar todas las dimensiones y ni siquiera su tecnología es capaz de cerrarlo, motivo por el cual una parte de ellos ha decidido aventurarse en territorio enemigo para estudiar el preocupante suceso.

Nombres típicos: OD31, K4F5, V1C5, 4F3, C4P1

Frase popular: *"Molestas más que un vórtice"*. Intentando tomarse su desgracia con humor, se ha extendido este dicho para expresar descontento cuando alguien los molesta en sus investigaciones.

Athánatos: Criaturas extrañas a las que Tharú bendijo con una vida más longeva hasta hacerlos parecer inmortales a ojos de otras razas, pues pueden vivir de 300 a 350 años. El señor de Oniria moldeó a cada uno de ellos como pruebas para su hermano Farim, otorgándoles posteriormente un alma y permitiendo que habitaran Shanae. Como si de quimeras se tratase, no mantienen una estructura genética coherente. El maestro convocador de la tribu es quien esculpe pequeñas criaturas a las que insufla vida, expandiendo la especie sin necesidad de mantener relaciones y siendo los retoños criados por todo el poblado. Su tamaño es muy variable, y en el mundo humano son confundidos con animales exóticos o criaturas de leyenda, como los centauros o las hidras, pudiendo llegar a tener similitudes incluso con el resto de razas. Debido a su naturaleza, poseen una gran afinidad con su Guardián, al cual veneran con fanatismo y dan gracias por el don que les otorgó, la Convocatoria.

En el pasado, convencidos de la supremacía de su especie, intentaron dominar todas las dimensiones hasta toparse con Shangri-la. El Imperio arrasó Shanae, dando una gran lección de humildad a las codiciosas criaturas. Actualmente, los athánatos son la raza más extraña y menos presente. Su orgullo fue machacado, por lo que prefieren vivir ajenos, atentos a la llamada de los muertos, los ciclos que componen la vida y la naturaleza.

Nombres: Gurú de Pico Afilado, Mane Que Surca los Cielos, Koman Pétrea Piel, Nilo de Blanca Cornamenta, Sicar el Reptador.

Frase popular: *"Que los Oráculos de Tharú guíen tu alma"*. Oración que se dice a los caídos, deseando que su espíritu no quede atrapado entre las dimensiones vagando sin rumbo.

Humanos: La humanidad contemporánea es un buen reflejo de cómo podría ser un personaje que pertenezca a esta especie. Aunque la gran mayoría de la gente desconoce la existencia del resto de dimensiones, un reducido grupo de la sociedad, cubierto por un manto de misterio y confidencialidad, ha conseguido acceder a esta información. Las 5D es la organización encargada de controlar a aquellas personas que han conseguido vislumbrar la verdadera realidad de su mundo, además de destinarlas a realizar distintas funciones en otros planos. Al considerar que el lector será humano, es obvio que posee el suficiente conocimiento de esta dimensión como para poner nombres comunes o frases típicas, pues cada región tendrá las suyas. Por ello se ha incluido una frase típica de las 5D.

Frase popular: *"Eres más peligroso que un dracónido en un laboratorio xeronte"*. Dentro de la inmensa organización, existen muchos accidentes debido al encuentro de ambas razas que han derivado en grandes pérdidas económicas.

Numachi: Hijos del Gran Puaj, viven en colonias de hasta 1.000 ejemplares con todo el poder en manos de su matrona, única con derecho a tener descendencia. La muerte es común entre estas pequeñas criaturas de humor cínico y escasa tecnología. De apenas 1 metro de altura y 30 kg de peso, son las más escurridizas y

peligrosas de las cinco dimensiones, pues carecen de ética o moral. Si gozan de una buena calidad de vida alcanzan la edad de 60 años. En su medio natural rondan los 20 de media debido a los desastres naturales y animales de la zona, como el gran "crack". Gracias a sus dotes de supervivencia y capacidad de reproducción consiguen mantenerse con vida, mutando constante y eficazmente, y desarrollando extrañas particularidades que les permiten mantenerse vivos en ese mundo hostil.

Nombres comunes: Puaj, Murk, Guach, Fris, Crack.

Frases: *"Gracias Ma'a por estos alimentos que nos has enviado"*. Típica frase de bienvenida que da la tribu a los extranjeros que han decidido pasearse por la zona.

Clases

Aunque existen distintas dimensiones habitadas por las diferentes razas, en este libro toma la raza dracónida como referente. Por ello, dentro de ésta podemos distinguir entre la cúpula (familias imperiales), fuera de ella (dracónidos refugiados, de la Ceniza y los de hielo) y criaturas de otros mundos (xeronte, athánatos, humano, numachi, esclavo imperial, extranjero muy lejano).

Dentro de la cúpula

En la mayoría de los casos los dracónidos imperiales nunca se han aventurado más allá de los límites de Shangri-la, por lo que desconocen la alimentación, la enfermedad o el paso del tiempo. Todos aquellos que nunca hayan viajado más allá de la cúpula de cristal deberán poseer la Desventaja común "Desconocedor de las reglas del Universo", recibiendo 3 puntos por ella.



La Familia Gree: Fieles al Imperio, intentan poner paz en toda situación, desbaratando las posibles conspiraciones que puedan enturbiar la sociedad ideal que es Shangri-la. Son respetados y temidos por el resto de sus vecinos debido a los extraños dones que poseen, y corren los rumores de que son capaces de comunicarse con los muertos. Es bien sabido que existe gran rivalidad entre la familia Gree y Envi, batallando en las sombras por el poder.

La Convocatoria y la Gnosis son más familiares que la Magia para muchos de los integrantes de esta casa. Por este motivo, un personaje que pertenezca a esta familia puede invertir sus puntos de Facultades Raciales en Convocador Dracónido o Gnosis Dracónida (pero no en ambas), además de en Ser de Magia.

Lema de la casa: *"Proteger la verdad, encontrar la mentira, revelar al traidor"*.

Habilidades comunes:
Buscar
Engañar
Investigar
Interrogar
Persuasión



La Familia Entos: Gran familia de guerreros y magos al servicio del Emperador. Se encargan de proteger Shangri-la, dividiendo el poder militar en dos estratos muy diferenciados: los Magos del Emperador, un equipo de élite dirigido por Gosriem; y los soldados rasos, en su mayoría metamorfos que conforman el grueso del ejército. Armados con lo necesario para controlar al populacho, entregan su vida al bienestar de la cúpula, por lo que son respetados y temidos por la población. Es posible que los integrantes de esta familia hayan podido tener alguna misión más allá del Imperio y posean nociones de alguna lengua externa a él.

Lema de la casa: *"El Imperio prevalecerá"*.

Habilidades comunes:
Combate con armas mágicas
Combate con armas naturales
Frialdad
Interrogar
Liderazgo



La Familia Envi: Caracterizada por su carisma y dotes artísticas, la respetadísima familia Envi se encarga del control social de una forma sutil. Su habilidad para manejar las relaciones personales y económicas los ha llevado a ser los que controlan el mercado del cauri, tanto el legal como el ilegal. Poseedores de una amplia red de informadores, conocedores de los sucesos más recientes, maestros del disfraz y la mentira, no dudan en recurrir a falsas sonrisas para conseguir un beneficio; sin embargo también cooperan con las otras familias para buscar la paz social y calmar las rencillas que pudieran surgir mediante la diplomacia y los tratos comerciales. Se dice que sus enemigos más acérrimos son los Gree, y que existe una pugna encubierta entre ambos. Los Envi nunca responden a estas acusaciones y como mucho contestan con una leve sonrisa. Tienen amplios conocimientos del idioma imperial y, por alguna extraña razón, una inmensa mayoría de ellos conoce la variación que usan los refugiados.

Lema de la casa: *"¡Qué continúe el espectáculo!"*.

Habilidades comunes:
Encanto
Engañar
Ocultarse
Interpretar
Etiqueta



La Familia Splen: Investigadores natos encargados de recopilar toda la información sobre su mundo y el resto de dimensiones, que mantienen una relación recíproca con

la asociación Xingzuo para realizar diversos estudios sobre la morfología y el comportamiento del resto de razas. Colaboran con los Entos en el estudio y desarrollo del armamento militar, creando artefactos más poderosas y eficientes con los que controlar a la población y luchar contra el enemigo. Debido a la gran cantidad de conocimientos que albergan, la mayoría de sus miembros conoce al menos dos lenguas más aparte de su lengua nativa imperial.

Lema de la casa: *"Solo los escritos hacen nuestra historia eterna"*.

Habilidades comunes:
Buscar
Interrogar
Investigar
Etiqueta
Oficio (alquimista)

Fuera de la cúpula

Dracónidos de hielo: Gigantescos dracónidos que pueden alcanzar los 3 metros de altura y pesar hasta 250 kg. Pesados, lentos y poderosos, se sienten atados a firmes creencias que les han permitido sobrevivir en las estepas de hielo. El avance de las Sombras los condenó a abandonar su hogar, traicionando la memoria de sus ancestros, y avanzar hacia la periferia para sobrevivir. Debido a sus creencias, consideran al resto de criaturas que pueblan la periferia entes, espíritus e incluso ancestros que buscan allí el descanso eterno. Debido a sus medidas, pueden obtener la Ventaja Gigante por 2 puntos menos y, por esta misma razón, no pueden comprar la Ventaja Pequeño. Conocen la lengua del hielo, la más extraña de todos los mundos.

Proverbio popular: *"Respeta el hielo y honra a tus ancestros"*.

Habilidades comunes:
Combate con armas naturales
Oficio (herrero)
Frialdad
Levantar peso
Rastrear

Dracónidos de la Ceniza: En su mayoría provienen de la familia Gree, y aunque al principio sus motivos fueron nobles, con el tiempo la multiculturalidad de sus gentes y la extrañeza de sus dones hicieron de su territorio un paraíso para los rufianes y ladrones. Las gentes de la Ceniza destacan por ser lúgubres, sombrías y venerar a extraños dioses: Tharú y Farim. Pese al temor que despiertan en sus vecinos, la suya es una ciudad comercial donde cualquiera puede encontrar los objetos más extraños que pueda imaginarse, cosa que no garantizará la autenticidad de los mismos. La mayoría teme a Conae y lo concibe como un dios loco cuyos delirios son justificados por el régimen imperial.

Al igual que los Gree, la Convocatoria y la Gnosis son más familiares que la Magia para muchos de ellos. Por este motivo, un personaje que pertenezca a este grupo puede invertir sus puntos de Facultades Raciales en Convocador Dracónido o Gnosis Dracónida (pero no en ambas), además de en Ser de Magia.

Proverbio popular: *"Todo tiene un precio"*.

Habilidades comunes:
Engañar
Ocultarse
Intimidar
Oficio (alquimista)
Sigilo

Dracónido refugiado común: Muchos refugiados siguen manteniendo el apellido heredado de su pasado imperial y, por lo

tanto, sus costumbres, ritos y actitudes se asemejan a los empleados dentro de la cúpula. De igual modo han sido bendecidos con el don de la Magia o la Metamorfia, los cuales han explotado para adaptarse a las duras condiciones de la periferia, amparándose bajo la protección del grupo y desarrollando labores tales como defensa, recolección de alimentos, caza o espionaje. Se podrían diferenciar en dos tipos:

Dracónidos con habilidades sobrenaturales: Se apoyan en su potencial mágico para realizar sus funciones y pueden acceder a Ser de Magia.



Habilidades comunes:
Combate con armas mágicas
Buscar
Oficio (herrero)
Oficio (alquimista)
Sanar

Dracónidos sin habilidades sobrenaturales: Se basan en su fuerza y capacidades metamórficas para realizar tareas, por lo que tienen vedado la facultad Ser de Magia.

Habilidades comunes:
Combate con armas naturales
Montar
Rastrear
Sigilo
Ocultarse

Otros Mundos

Dentro de la dimensión dracónida es posible encontrar, aunque en un reducido número, criaturas de otros planos conviviendo entre los nativos.

Xeronte común: Basan sus habilidades en sus capacidades tecnológicas y su ingenio para superar los problemas. Los xerontes han desplegado una gran infraestructura dentro del mundo dracónido donde disponen de un complejo tecnológico perfectamente preparado. En él recogen información sobre la composición del extraño vórtice, muestras de la dimensión dracónida y biodiversidad animal. Además, debido a la falta de conocimiento de los refugiados sobre la Guerra de los 50 años, muchos xerontes intentan adoctrinarlos con la esperanza de que tal desgracia no vuelva a acontecer sus gentes.



Habilidades comunes:
Bioingeniería xeronte
Combate con armas naturales
Mecánica xeronte
Investigar
Frialdad

Humano común: Gracias a sus capacidades Gnóticas, su armamento de fuego y sus conocimientos sobre el resto de razas, estas criaturas han visitado todas las dimensiones. Una de las principales asociaciones humanas (las 5D) ha desplegado un campamento estable con el permiso de Okruz en la región de la Ceniza, centrando sus esfuerzos en la neutralización del gran portal que ha surgido en el infinito de las estepas heladas.

Habilidades comunes:
Enseñar
Investigación
Liderazgo
Etiqueta
Combate con armas de proyectiles: armas de fuego

Athánatos común: Fervientes seguidores de su guardián, Tharú, y amantes de la naturaleza, han basado su estado en una sociedad tribal. Pocos son los athánatos que han decidido vincularse a los problemas que padecen el resto de dimensiones. Los pocos que se aventuran fuera de Shanae son los que se han unido a las 5D, lo que los convierte en el objetivo de muchas miradas curiosas.

Habilidades comunes:
Combate con armas naturales
Oficio (alquimista)
Sanar
Rastrear
Trato con animales

Numachi común: Estas pequeñas criaturas han conseguido colonizar la dimensión dracónida gracias a su gran adaptabilidad. Bien sea por casualidad, como polizón o unidos a xerontes y humanos, los numachi se han esparcido por el mundo.

Habilidades comunes:
Ocultarse
Combate con armas naturales
Rastrear
Sigilo
Supervivencia

Prisionero imperial: Cualquier raza puede haber caído presa del Imperio. Éstos no son quisquillosos al elegir a sus esclavos o mascotas, siendo motivo de orgullo y prestigio mantener un "demonio" bajo su control. Los prisioneros no tienen recursos, están obligados a realizar todo tipo de tareas y suelen ser sometidos a infinidad de experimentos por parte de las distintas familias.

Habilidades comunes:
Conducción
Ocultarse
Frialdad
Gesticular
Etiqueta

Visitante de un mundo lejano: Es todo personaje originario de una dimensión distinta a la dracónida que por azares del destino haya llegado de improviso a tierras dracónidas. Posiblemente desconocedor de la existencia de otros planos o criaturas, no sepa nada sobre el nuevo mundo en el que se encuentra, ni cuánto tiempo pasará antes de poder volver a su hogar. Sobreviviendo gracias a su instinto es posible que, con el tiempo, consiga contactar con algún núcleo urbano donde encuentre extrañas criaturas que se comunican mediante un idioma indescifrable.

Habilidades comunes:
Cualquier combinación de 5 habilidades que se ajusten a los orígenes del individuo y que sean aprobados por el DJ.

EJEMPLO

René quiere hacerse un PJ para una partida de Devious. En primer lugar decide que el nivel del Alma que portará su personaje será Experimentada, lo cual le va a proporcionar una serie de puntos que tendrá para repartir en los distintos campos. Además ha decidido que interpretará el papel de un dracónido refugiado común con habilidades sobrenaturales, datos que irá apuntando en la ficha.

ATRIBUTOS

Atributos primarios

Los Atributos primarios son aquéllos que determinan las cualidades físicas, psíquicas y sociales del personaje. Además de para calcular los puntos de Vida, la suma de algunos de ellos se utilizan para determinar los Atributos secundarios y, junto a las Habilidades, realizar distintas acciones a lo largo del juego. Así mismo su desarrollo es lento, requiriendo mucho esfuerzo e inversión de puntos de Experiencia para aumentarlos.

Después de decidir qué raza y clase tendrá el personaje (si se eligió alguna clase), lo siguiente que hay que distribuir son los Atributos. Según la antigüedad del Alma elegida se dispondrá de una cantidad de puntos a repartir entre los 6 Atributos primarios: el mínimo para cada uno de los Atributos es 1 y el máximo es el valor entre paréntesis indicado en la columna Atr. de la Tabla Almas.

Constitución: (CON). La Constitución define la resistencia física, la capacidad para soportar golpes y el esfuerzo y tiempo durante el que un personaje puede mantener una acción. Asimismo define los puntos de Vida, indica la potencia física y la fuerza que imprime al utilizar sus herramientas, armas... Sus proezas de fuerza serán más contundentes cuanto más nivel posea y se sumará el valor del Atributo al daño de las armas naturales o blandidas cuando impacten.

Percepción: (PER). Capacidad de sensibilidad hacia lo que rodea al personaje, su grado de conocimiento y de interpretación de la información que recibe a través de sus sentidos. Las cinco razas principales del juego basan principalmente su percepción en el sentido de la vista.

Coordinación: (CRD). Indica la destreza y agilidad del personaje, así como su capacidad para realizar movimientos complejos de manera ordenada e intuitiva.

Ingenio: (ING). Indica la agilidad mental y la capacidad de comprensión de los distintos conceptos así como su capacidad para relacionarlos.

Carisma: (CAR). Relacionada con las Habilidades sociales y capacidad de comunicación.

Voluntad: (VOL). Dureza emocional que permite al personaje mantener el control, persistir con sus ideas o aislarse en situaciones de tensión.

Atributos secundarios

Partiendo de los Atributos primarios, los secundarios se calculan de la siguiente manera:

Velocidad de Reacción: (REA). Es la suma de Coordinación y Percepción. Representa la rapidez con la que el personaje actúa ante a una situación inesperada, sirve para esquivar y determinar la iniciativa.

Resistencia Sobrenatural: (RS). Es la suma de Voluntad e Ingenio. Determina la Dificultad que debe superar el enemigo para afectar al personaje con Magia, Gnosis o Convocatoria.

Acciones por turno: (Acc.) Depende de la Velocidad de Reacción, su valor indicará cuántas acciones por turno se pueden realizar. Como se detalla en la Tabla Acciones por turno cada personaje tiene un Total de acciones y una cantidad de acciones Habituales.

Por ejemplo, un personaje con una REA de 24 se poseen 2 acciones habituales y 4 en total; durante un turno podrá realizar hasta 4 acciones, pero la 3ª tendrá un penalizador de -5 y la 4ª de -10 y perdería 2 rangos de Cansancio Físico.

Acciones por turno

REA	Habituales	Totales
2-9	1	1
10-15	1	2
16-20	2	3
21-25	2	4
+10	+1	+1

Asertividad: (ASER). Es la suma de Carisma e Ingenio, marcando la Dificultad a la que debe enfrentarse el oponente para mentir o manipular al personaje cuando éste no tenga fuentes con las que corroborar o refutar el engaño.

Dificultad para ser golpeado: (Dif). Se calcula dividiendo entre dos la Velocidad de Reacción redondeando siempre a la baja. La cifra resultante es el valor que debe superar el oponente para conseguir impactar al personaje.

EJEMPLO

Con la idea establecida de cómo quiere que sea su personaje, René comienza a distribuir los 40 puntos que le proporciona el Alma que ha elegido entre los distintos Atributos teniendo en cuenta que no puede exceder el máximo de 10 en cada uno de ellos. El reparto finalmente queda de la siguiente forma: CON 8, CRD 8, PER 6, ING 8, VOL 5, CAR 5. Y, por lo tanto, los Atributos secundarios serían: REA 14, ACC TUR 1, RS 13, ASER 13 y Dif 7.

Robin tiene claro que su función es la de proteger al grupo y con esta idea reparte sus puntos. Al pertenecer a la familia Entos podrá tener más acceso a material de guerra, pues forma parte del ejército de Shangri-la. Como no puede exceder los 10 puntos en un mismo Atributo, los distribuye de la siguiente forma: CON 9, CRD 8, PER 7, ING 6, VOL 9, CAR 6. Sus Atributos secundarios serían: REA 15, ACC TUR 1, RS 15, ASER 12, y Dif 7.

Atributos especiales

Se trata de una serie de Atributos derivados de algunas Facultades Raciales y, por tanto, solo aquellos personajes que posean dichas capacidades podrán desarrollarlos. Funcionan de manera especial: durante la creación de personaje sus valores están limitados por el máximo en Atributos determinado por el Alma del personaje, pero se adquieren con los puntos indicados en la propia Facultad (pág. 141), que puede otorgar puntos extra para repartir exclusivamente entre ellos o permitir utilizar puntos de los otorgados para Habilidades en función del Alma del personaje. Su desarrollo posterior, con experiencia, es el mismo que para los atributos.

Metamorfia: es el nombre que recibe la Facultad de los dracónidos para transformar su cuerpo y aumentar su poderío físico. Pág. 208

Poder mágico: es la capacidad que permite controlar el don de Conae. Gracias a ella es posible lanzar hechizos y manipular el éter. Pág. 167

Imbuir: es el aspecto de la magia que permite imbuir hechizos en objetos corrientes para su uso posterior. Pág. 168

Poder gnótico: aquellos que puedan utilizar el regalo del Guarián requieren de esta capacidad para manejar sus poderes adecuadamente. Pág.183

Poder espiritual: la Convocatoria es la capacidad para invocar criaturas y manipular espíritus el Poder Espiritual mide la habilidad con la que el convocador utiliza sus dones. Pág. 197

FACULTADES RACIALES

Lo siguiente a elegir son las Facultades raciales, dependientes del entorno y raza, que hacen única a cada criatura. El Alma proporciona unos puntos a repartir en este apartado, determinados en la Tabla Almas (ver pág. 130). En cada Facultad se indica entre paréntesis, junto al nombre de la misma, la cantidad de puntos que es posible invertir en dicha Facultad. En la descripción se incluye la cantidad de puntos que la Facultad proporciona en función de la inversión realizada en ella, o el máximo de puntos de Habilidad que se pueden destinar para las habilidades específicas que la conforman.

EJEMPLO

Metamorfia (3/5/7/10/12/15 puntos). Estos son los puntos que podrá invertir el jugador de los dados por la Tabla Almas en la columna Fac. Una vez invertidos el personaje recibe 6/10/15/20/25/30 puntos para distribuir entre la Metamorfia y sus Aspectos activos. Esto quiere decir que si invierte 3 puntos de los disponibles para sus Facultades Raciales podrá repartir 6 puntos entre Metamorfia y Aspectos activos, pero si invierte 10 podrá repartir 20 puntos. Para facilitar la correlación entre el gasto y los puntos recibidos cada par de valores posee el mismo color.

Es posible adquirir Desventajas y utilizar los puntos que estas otorgan en Facultades Raciales, pero siempre respetando el máximo impuesto en la tabla de Almas.

NOTA

A lo largo del libro encontrareis diversos apartados donde se os presente la opción de adquirir alguna Facultad Racial, Ventaja o Desventaja con un coste variable. Estos costes variables están asociados a las diferentes opciones y niveles de poder que posea la Facultad, Ventaja o Desventaja. En estos casos siempre aparecerá entre paréntesis e inmediatamente después del nombre los diferentes costes posibles para la capacidad, separados por barras (X/Y/Z). Tras el paréntesis, en la descripción, se detallarán los efectos de la capacidad y las ventajas asociadas a cada nivel de coste, normalmente en forma de puntuaciones variables separadas por barras x/y/z. De esta forma, cada coste queda asociado a un valor que se sitúa en la misma posición: el coste X corresponde al valor x, el coste Y al valor y, el coste Z al valor z.

Si por ejemplo un jugador quiere comprar la Ventaja: Don mágico: (4/8/12 puntos). Se despierta el don de la Magia, permite repartir hasta 20/40/55 puntos de Habilidad en Magia. Y decide invertir 8 puntos de los destinados a Facultades Raciales, eso supondrá que podrá distribuir entre Poder mágico, Imbuir y las diferentes Formas hasta 40 puntos de sus puntos de habilidad.



Dracónidos

La influencia del Ryu'kadra sobre los dracónidos se ve reflejada en su aspecto

y en la posibilidad de albergar el don de la Metamorfia, capacidad que les permite convertirse en dragón. Al mismo tiempo, la presencia de Conae en su dimensión hace que el manejo de la Magia sea algo común para ellos. No obstante, esto no evita la aparición de otro tipo de dones en algunas ramas de los dracónidos.

Metamorfia: (3/5/7/10/12/15 puntos). El personaje recibe 6/10/15/20/25/30 puntos a distribuir entre Metamorfia y sus Aspectos activos.

Ser de Magia: (3/5/7/9/11/13 puntos). Se puede destinar hasta 20/30/40/50/60/75 de los puntos de Habilidad en Poder Mágico, Imbuir y las diferentes Formas.

Gnosis dracónida: (3/5/7 puntos). El personaje puede repartir hasta 20/45/60 puntos de Habilidad en Gnosis, desarrollando hasta 1/2/3 vías.

Convocador dracónido: (3/5/7 puntos). El personaje puede gastar hasta 5/12/18 puntos de Habilidad en Convocatoria.



Athánatos

Como resultados de las millones de pruebas de Tharú, se caracterizan por su diversidad y heterogeneidad de formas, quimeras carentes de sexo capaces de crear y esculpir otros individuos de su especie. Todo athánatos debe poseer un mínimo de 2 puntos en Simbiosis Espiritual, en caso contrario el personaje deberá añadir la Desventaja Despreciado por sus semejantes a su hoja de personaje. En este caso su aspecto se asemejará al de un humano y será considerado débil y deforme por el resto de su especie. Por otro lado, la devoción que sienten hacia Tharú y Oniria ha propiciado que desarrollen una gran afinidad con la Convocatoria.

Simbiosis Espiritual: (2/4/6/8/10/12 puntos). Estos costes dan 7/13/18/24/30/36 puntos para repartir en Simbiosis Espiritual, que otorgará mejoras personales que determinan la morfología del athánatos en concreto.

Convocador Athánatos: (3/5/7/9/11/13 puntos). El personaje se dedica a la creación de nuevos seres y a hablar con los espíritus para que éstos lo ayuden. Puede gastar hasta 6/12/18/24/30/36 puntos de Habilidad en Convocatoria.



Humanos

Entre todas las criaturas que esculpió para él su hermano, Farim eligió a las más débiles. Desprovistos de garras, armaduras naturales o grandes fauces, les hizo el mayor de sus regalos, el don de la Gnosis. Aunque son pocos los que han conseguido despertarlo, los humanos siempre han buscado el cultivo de la mente.

Gnosis: (3/5/7/9/11 puntos). El personaje puede repartir hasta 25/50/75/100/125 puntos de Habilidad en Gnosis, desarrollando hasta 1/2/3/4/5 vías.

Facultad Académica: (2/4/6/8/10/12/14 puntos). El personaje recibe 3/5/7/9/11/13/15 Conocimientos.



Xerontes

Debido al avanzado desarrollo tecnológico que poseen, han mejorado su cuerpo de manera interna y externa sustituyendo extremidades u órganos por prótesis que les confieren distintas ventajas. Para ello, disponen de un núcleo de energía encargado de sustentar los distintos implantes, los cuales dotan al cuerpo xeronte de capacidades extraordinarias.

Núcleo de Energía: (3/5/7/9/11/13/15 puntos). Es el vínculo de unión entre la tecnología y el organismo del xeronte, su núcleo forma un segundo corazón que alimenta al simbionte. Permite invertir un total de 2/3/4/6/8/9/10 puntos en él, aumentando su número de conexiones, resistencia o capacidad energética para alimentar los implantes.

Tecnología xeronte: (2/4/6/8/10/12/14 puntos). Obtienes 25/40/55/70/85/100/115 para adquirir y mejorar implantes o nanobots. El jugador debe tener en cuenta la cantidad de conexiones de que dispone su núcleo, así como la energía que éstos consumen.



Numachi

Las constantes mutaciones y variaciones a las que se ve sometida esta raza desembocan en un baile de colores, formas y sonidos que pueden fascinar a cualquier visitante extranjero. Los distintos clanes donde nacen y crecen aportan 7 Evoluciones (defensivo, ofensivo, reclamo, venenoso, práctico, anfibio y de alimentación) al personaje, que pueden combinarse entre sí.

Descendencia Tribal: (3/5/7/9/11 puntos). Recibes 6/8/10/16/18 puntos a repartir entre 1/1/2/2/3 tipos de Evolución.

Mestizo: (4/6/9 puntos). Tienes 3/6/9 puntos a repartir en cualquier tipo de Evolución.

EJEMPLO

René distribuye 7 puntos gratuitos, otorgados por la antigüedad de su Alma, entre Facultades raciales, pudiendo alcanzar hasta 12 mediante Desventajas. Como quiere ser un gran mago, decide gastar 9 puntos en la Facultad "Ser de Magia". Aunque puede gastar más, prefiere no engrosar sus Desventajas, así sólo tendrá que escoger hasta dos puntos en ellas.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las Ventajas y Desventajas son pequeños matices que marcan la personalidad del personaje, evidenciando sus puntos flacos y potenciando sus virtudes. En la Tabla Almas presentada en creación de personaje aparecen reflejados los puntos el jugador podrá invertir en Ventajas y el máximo que podrá tener de estas si adquiere Desventajas que le otorguen puntos adicionales, siguiendo el mismo proceso que en Facultades raciales.

Como se verá más adelante en Experiencia por cada 10 puntos de Experiencia recibidos a lo largo de las partidas, un jugador puede comprar 1 punto en Ventajas, lo que le permitirá desbloquear nuevos dones que deben ser justificados por lo ocurrido durante la aventura. En caso de que el DJ esté de acuerdo, si el grupo de personajes ha vi-

vido suficientes aventuras en Devious pero ha fallecido en el transcurso de la aventura, puede otorgar algunas Ventajas o Desventajas gratuitas a sus reencarnaciones según lo acontecido en su existencia pasada, así como recuerdos, visiones, etc.

Ventajas

Ventajas sobrenaturales

Este listado de Ventajas ofrece a cualquier jugador la posibilidad de dominar y evolucionar en los caminos de lo sobrenatural, no pudiendo liberar un don desbloqueado ya en Facultad racial.

Magia:

Afinidad (especificar): (5 puntos). El mago ha desarrollado una gran afinidad por una sustancia concreta, que puede controlar con una mayor maestría (por ejemplo, metal dentro de los sólidos o agua dentro de líquidos). Esto le permite añadir una Variable gratuita cuando lance hechizos relacionados con dicho material. Es necesario anotar el material concreto con el que se posee la afinidad al adquirirla. Puede comprarse varias veces para diferentes materiales.

Don mágico: (4/8/12 puntos). Se despierta el don de la Magia, permite repartir hasta 20/40/55 puntos de Habilidad en Magia, de aquellos otorgados por el Alma del personaje durante la creación. Adquirir esta ventaja durante la partida tiene un coste de 4 puntos, y permitirá desarrollar con Experiencia las capacidades de magia.

Gran potencia mágica: (5 puntos). Sacrifica un rango de Cansancio mental para obtener 4 Variables gratuitas al lanzar un hechizo, ya sea aprendido o improvisado.

Hechizo afín (especificar): (2 puntos). Al hacer uso de un hechizo aprendido obtiene un +5 en la tirada de lanzamiento. Es necesario indicar el hechizo con el que se posee la afinidad. Puede comprarse varias veces para diferentes hechizos.

Magia de cuerpo: (7 puntos, 4 para magos nivel maestro) (Sólo dracónidos imperiales). El personaje puede afectar al cuerpo con su magia. (Ver Magia de cuerpo, pág. 182).

Magia rápida: (5 puntos). Reduce en 2 las acciones que el mago tarda en preparar un hechizo.

Potencial Mágico: (2/4/6/8/10). El personaje recibe un bonificador de +1/+2/+3/+4/+5 en todas las pruebas relacionadas con la Magia.

Tocado por Conae: (3 puntos). El jugador puede repetir una tirada por día vivido por su personaje, que esté relacionada con el uso de la magia.

Gnosis:

Desarrollar vía Gnótica: (3 puntos). (1 punto para humanos). Permite acceder a abrir una vía Gnótica adicional.

Don Gnótico: (4/8/12 puntos). Abre la mente al don de la Gnosis, lo que permite invertir al jugador 20/45/60 puntos de Habilidad, de aquellos otorgados por el Alma del personaje durante la creación, en Gnosis y abrir 1/2/4 vías gnóticas. Adquirir esta ventaja durante la partida tiene un coste de 4 puntos, y permitirá desarrollar con Experiencia las capacidades de Gnosis.

Potencial Psíquico: (2/4/6/8/10). El personaje recibe un bonificador de +1/+2/+3/+4/+5 en todas las pruebas relacionadas con la Gnosis.



Tocado por Farim: (3 puntos). El jugador puede repetir una tirada por día vivido por su personaje, que esté relacionada con el uso de la Gnosis.

Convocatoria:

Convocador de masas: (5 puntos) (3 puntos para athánatos). Duplica el número de almas que el convocador puede mantener simultáneamente en el plano material.

Don Espiritual: (4/7/10 puntos). Despeja el don de la Convocación, lo que permite invertir al jugador 5/15/25 puntos de Habilidad, de aquellos otorgados por el Alma del personaje durante la creación, en Convocación. Adquirir esta ventaja durante la partida tiene un coste de 4 puntos, y permitirá desarrollar con Experiencia las capacidades de Convocatoria.

Nigromante: (7 puntos). El convocador recibe un bonificador de +15 para vincular almas a cadáveres.

Potencial convocador: (2/4/6/8/10). El personaje recibe un bonificador de +1/+2/+3/+4/+5 en todas las pruebas relacionadas con la Convocación.

Señor de los espíritus: (2/4 puntos). Añades un bono de +3/+5 a Convocar y someter almas.

Señor de las quimeras: (3/5 puntos). Cuando el personaje usa el sello quimerizar obtiene 4/6 puntos en lugar de 3 por cada 5 puntos de dificultad para distribuir en las capacidades de su creación.

Tocado por Tharú: (3 puntos). El jugador puede repetir una tirada por día vivido por su personaje, que esté relacionada con el uso de la Convocatoria.

Ventajas del Alma

El coste de todas ellas es de 3 puntos de Ventajas, pudiendo escoger como máximo un número igual a los puntos de Ninfa determinados por el Alma del personaje y nunca dos o más veces la misma. A diferencia del resto de Ventajas, éstas no pueden ser adquiridas a lo largo de la partida a no ser que el DJ lo permita.

Alma artista: Adquiere +5 a todas las tiradas relacionadas con prácticas artísticas.

Alma erudita: Recibes 3 Conocimientos a tu elección.

Alma espiritual: **(**Sólo convocadores). Añade 5 puntos adicionales para distribuir en Convocación.

Alma extranjera: (Sólo Almas antiguas o superior). Durante muchas vidas, el Alma del personaje ha morado en un único plano diferente al de su nueva encarnación. Por ello, puede invertir la mitad de sus puntos de Facultad racial (redondeando hacia abajo) en facultades de una raza diferente a la suya.

Alma gnótica: (Sólo gnóticos). El personaje recibe 5 puntos adicionales para distribuir en Gnosis.

Alma guerrera: Otorga 9 puntos adicionales a repartir en Habilidades que dependan de Coordinación.

Alma heroica: Dota de un 1 punto de Ninfa adicional durante la creación de personaje, pudiendo obtener durante las partidas hasta el triple de puntos de Ninfa que permite el Alma.

Alma mágica: (Sólo magos). El personaje recibe 5 puntos adicionales para distribuir en Magia.

Alma social: Añade 9 puntos adicionales a repartir entre Habilidades que dependan de Carisma.

Alma soñadora: Los sueños muestran escenas de la vida pasada del personaje, ya sean escenas traumáticas o verdaderas fantasías, permitiéndole hablar en extrañas lenguas sin entender bien la razón o reconocer a otros personajes con los que coincidió en el pasado. A efectos de juego, el DJ es el que escoge las escenas y las ventajas de esos recuerdos.

Memorias del alma (especificar): El personaje no requiere de maestro o preparación para desarrollar una Facultad Racial a su elección. El tiempo necesario para aprender cualquiera de estas capacidades se reduce entre 6 unidades. Si cuenta con ayuda, se aplicará la reducción normal de forma adicional.

Recién estrenado: (Sólo Almas nuevas). Es la primera vez que el Alma es racional, por lo que posee un fuerte recuerdo de su vida animal que le otorga un bonificador de +7 a la Habilidad Trato con animales debido a la gran afinidad que siente hacia ellos, así como la capacidad de entenderles y comunicarse de forma limitada con ellos.

Ventajas Comunes

Ventajas de 1 punto

Afinidad animal: El personaje recibe un +3 a la Habilidad Trato con animales, +5 si es athánatos.

Cuerpo adaptado a la transformación: (Solo personajes con Metamorfia). El personaje obtiene un bonificador de +2 a todas sus pruebas de Forma.

Erudito (especificar): El personaje se ha especializado en uno de sus Conocimientos (que debe especificar al escoger esta ventaja), por lo que recibe un +5 a Recordar siempre que la tirada éste relacionada con el saber concreto.

Inquietante: El personaje recibe un +3 a Intimidar e Interrogar por su carácter amenazador.

Sentido común: Sirve como ayuda a jugadores que tienen poca experiencia en el rol. El DJ deberá llamar su atención cada vez que, inconscientemente, vaya a cometer un error garrafal.

Ventajas de 2 puntos

Aliado: Un conocido que comparte la misma o inferior experiencia apoyará al personaje en la medida de lo posible.

Ambidiestro: La capacidad de manejar con la misma destreza ambas manos, elimina por completo el penalizador por Mano torpe.

Contactos interdimensionales: El personaje conoce criaturas de otra dimensión, esto le permiten adquirir Conocimientos sobre dicha raza.

Especialización (especificar): Posibilita subir una Habilidad hasta 5 puntos por encima del máximo impuesto durante la creación de personajes. Es necesario especificar con qué habilidad se posee la especialización.

Inmigrante de 2º generación: El personaje se ha habituado a las costumbres y ritos de una sociedad distinta a la que pertenece su especie, siendo conocido para él el idioma

del plano en el que vive. Esta Ventaja otorga el idioma de dicha dimensión y 2 Conocimientos a su elección.

Leer labios: Capacidad de entender los vocablos tan sólo viendo articular los labios, aunque sigue siendo necesario conocer el idioma.

Resistente: Recibe un bono de +3 a las tiradas de Atletismo.

Memoria eidética: Recibe una bonificación de +5 a todas las tiradas de Recordar.

Sueño ligero: Reduce en 2 horas la necesidad de sueño, despertando ante cualquier sonido o amenaza.

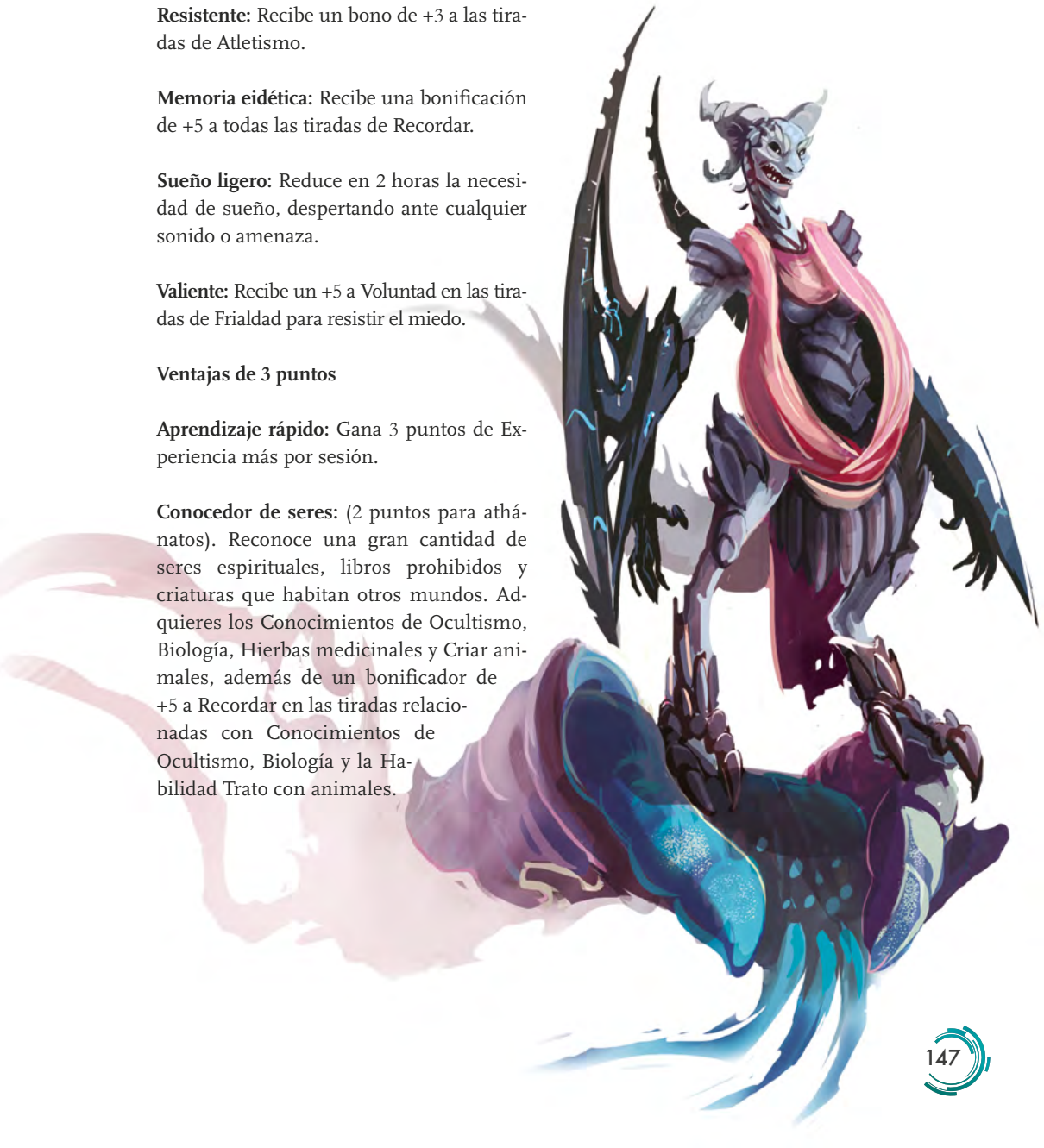
Valiente: Recibe un +5 a Voluntad en las tiradas de Frialdad para resistir el miedo.

Ventajas de 3 puntos

Aprendizaje rápido: Gana 3 puntos de Experiencia más por sesión.

Conocedor de seres: (2 puntos para athánatos). Reconoce una gran cantidad de seres espirituales, libros prohibidos y criaturas que habitan otros mundos. Adquieres los Conocimientos de Ocultismo, Biología, Hierbas medicinales y Criar animales, además de un bonificador de +5 a Recordar en las tiradas relacionadas con Conocimientos de Ocultismo, Biología y la Habilidad Trato con animales.

Dragón interior: (Sólo metamorfos). Cuando está a punto de exhalar su último aliento, mientras se encuentra en el rango Malherido, el personaje entra en un estado de furia durante el cual su dragón activa su instinto de supervivencia a toda costa. Por ello, el personaje ignora sus penalizadores por heridas hasta que llegue a Caído, y suma +5 a Constitución mientras siga Malherido.



Espía dracónido: (Sólo dracónidos imperiales). El personaje trabaja para el Imperio dracónido en una de las otras dimensiones o ciudad refugiada. Con el fin de adaptarse a esa dimensión, ha aprendido su idioma, costumbres e historia.

Implante infalible (especificar): (Sólo Xerontes). Uno de los implantes aumenta en 5 sus puntos de Estructura. Es necesario escoger qué implante se beneficiará al adquirir la ventaja. Se puede adquirir varias veces para varios implantes diferentes.

Orientación perfecta: El personaje obtiene +3 a Rastrear, Advertir y Buscar, aparte de que no necesita realizar una tirada de dados para orientarse.

Reflejos de combate: Durante el combate, si lo desea, intercambia su posición de iniciativa con su inmediato superior.

Resistencia al veneno: Recibe un +5 a todas las tiradas para resistir venenos.

Rico: Recibe el doble de ingresos respecto a lo estipulado en la generación de personaje.

Sentidos agudizados: El personaje es muy consciente de lo que sucede a su alrededor. Recibe un +3 a todas las tiradas relacionadas con la Percepción.

Sentido del peligro: Recibe una bonificación de +5 para detectar ataques sorpresa y emboscadas.

Subordinado de un Sabio: (Sólo dracónidos imperiales). El personaje trabaja para uno de los Grandes Sabios, ya sea como confidente o asegurando la protección de una parte de Shangri-la. Su devoción hacia él es absoluta y, si alguna vez ha tenido alguna duda razonable sobre su grandeza, él le ha enseñado lo magnánimo que es. A efectos de juego debe obedecerlo en los quehaceres que le manda y su honor está ligado al suyo. A cambio, él le proporciona equipo por valor de 15 cauris (a elección del personaje), y será respetado y temido por toda la sociedad dracónida imperial.

Ver lo sobrenatural: Capacidad de ver lo invisible y percibir elementos mágicos, gnóticos o de Convocación.

Ventajas de 4 puntos

Afortunado: El jugador puede repetir una tirada en cada día vivido por el personaje. No se puede combinar con las Ventajas Tocado por Conae, Farim o Tharú. Además, cuando viaja en grupo no puede ser blanco de un ataque aleatorio y lanza adicionalmente 2 dados al elegir clase social.

Cambiante innato: (Sólo metamorfos). Recibe una bonificación de +7 a todas las tiradas de Alterar.

Cazador: (2 puntos para numachis y athánatos). El personaje está acostumbrado a la caza, al sigilo y al acecho. Recibe +2 a Rastrear y +3 a Sigilo.

Conocedor de textos antiguos: El personaje posee material sobre la creación del mundo y el desarrollo del cosmos. Le da un bonificador de +5 a las tiradas relacionadas con Ocultismo y recibe un objeto hechizado poco común. Cada vez que se use dicho objeto, se deberá realizar una tirada de Recordar y si se supera una Dificultad de 20, el hechizo que porta realizará su función. En caso de fallar la tirada ocurrirá algún efecto desmedido; en caso de pifia el efecto es devastador, quedando a discreción del DJ.

Corazón de la batalla: El personaje tiene un sexto sentido innato que le permite anticipar todos los movimientos de sus amigos y enemigos durante un combate. Cada personaje implicado en un combate deberá indicar al jugador qué acción llevará a cabo antes de comenzar la resolución de acciones.

Gigante: (2 puntos para dracónidos de hielo). Debido a sus proporciones se considera al personaje de tamaño grande, pudiendo a llegar a duplicar la talla media de su especie. Por ello, aumenta en +3 las tiradas de daño y tiene un rango de Heridas Magullado adicional. No obstante, le resulta más difícil pasar desapercibido, por lo que recibe un penalizador de -3 a Ocultarse y Sigilo.

Gran legado: El personaje tiene una gran cantidad de recursos, ya sea posesiones, tierras o seres inteligentes que le pertenecen. Debe aclarar con el DJ cuál es este legado antes de comenzar la partida y le permite incluir entre sus posesiones un objeto de calidad épica (ver calidad de objetos, pág. 311).

Perteneciente a una organización (especificar): Forma parte de una de las organizaciones secretas, por lo que recibe el equipo básico que ésta ofrece, además de otros beneficios a criterio del DJ. Puede aprender Conocimientos que sean comunes en otras dimensiones así como conocer criaturas que pertenezcan a éstas. Debe especificarse a qué organización pertenece y explicar cómo entro a formar parte.

Pequeño: La estatura del personaje es más pequeña de lo normal, por ello recibe un +3 a las tiradas de Coordinación y Velocidad de Reacción. Su Constitución es más débil, por lo que pierde el rango de Heridas Caído, pasando directamente a Inconsciente.

Poseedor de alta tecnología: (3 puntos para xerontes). El personaje posee un objeto xeronte de tecnología punta. Los detalles de esta Ventaja quedan a la imaginación del jugador siempre y cuando el Director de Juego lo apruebe. ¡Ojo! Esto no significa que el usuario sepa utilizar el objeto ni tampoco repararlo.

Resistencia física excepcional: Puede aguantar mucho mejor que el resto el cansancio, reduciendo en 2 los penalizadores relacionados con el Cansancio físico. (Ver Cansancio físico, pág. 122).

Resistencia mental excepcional: Puede pasarse largas horas concentrado en el más tedioso de los trabajos. Reduce en 2 los penalizadores relacionados con el Cansancio mental. (Ver Cansancio mental, pág. 122).

Ser milenario: (Sólo dracónidos imperiales). Recibe 15 puntos adicionales para gastar en el apartado Habilidades durante la creación de personaje.

Ventajas de 5 puntos

Ninfa del Ocaso: Empieza con 1 punto extra de Ninfa. Además, recibirá uno adicional cada 20 puntos de Experiencia en vez de cada 25.

Simbiosis dragón: (Sólo metamorfos). Ha pasado mucho tiempo haciendo introspección, analizándose a sí mismo y sus emociones, hasta encontrarse en completa armonía y sincronía con su bestia interior. El personaje obtiene un +5 a sus intentos para abandonar la capacidad forma de la bestia y no perderá cansancio por ello.

Tocado por Ma'a: (3 puntos para numachis). El personaje cura dos rangos de Heridas por día siempre que reciba la atención necesaria. La primera vez que muera sólo quedará Inconsciente.

Voluntad de hierro: Permite al jugador sacrificar rangos de Cansancio físico, mental o de Heridas para conseguir un bonificador +5 a cualquier tirada de Habilidad o capacidades sobrenaturales. Como requisito debe tener algún código de honor u obligación, además de un mínimo de 8 en el Atributo Voluntad.

Ventajas Variables

Atractivo: (1 a 5 puntos). Quien posee esta Ventaja sabe cómo hacer que suspiren por él, recibe un bono a las Habilidades sociales Encanto y Persuasión igual a los puntos que invierta en esta Ventaja.

Curación rápida: El personaje aumenta los puntos de Vida sanados en cada periodo de recuperación en la cantidad de puntos invertidos en esta ventaja.

Difícil de engañar: (2/4/6/8/10 puntos). Añade +1/+2/+3/+4/+5 a Asertividad.

Difícil de matar: (3/6/9/12 puntos). Aumenta la cantidad de puntos de Vida de cada rango de Heridas en 1/2/3/4.

Herencia: (1/2/3 puntos). El personaje recibe una herencia en forma de un objeto a elección del jugador de alta/excelente/épica calidad (ver calidad de objetos, pág. 311).

Influencia: Capacidad de ejercer poder sobre los habitantes de una región, bien sea por contactos, posición social o mediante la fuerza, pudiendo obtener pequeños favores en esa zona. Por cada punto que invierta el jugador, adquiere un Logro de "Influyente en...", o da a uno existente un +1 a las tiradas de Carisma en la región donde sea influyente.

Lingüista: Por cada punto invertido en esta Ventaja se adquiere un idioma de la dimensión. Se puede escoger un idioma de otra dimensión al coste de 2 puntos, aunque este hecho debe estar respaldado por el trasfondo del personaje.

Rápido: (2/4/6/8/10). Suma al valor de Velocidad de Reacción 1/2/3/4/5.

Resistencia sobrenatural excepcional: (2/4/6/8/10). Incrementa la Resistencia Sobrenatural del personaje en 1/2/3/4/5.

Desventajas

Éste es el momento de dar las últimas pinceladas que marcarán el temperamento del personaje. Como es común, todos poseemos virtudes y defectos que nos hacen únicos, por ello se incluye el siguiente listado de posibles Desventajas para los personajes, el cual puede ser modificado siempre que jugadores y Director de Juego estén de acuerdo. Cada Desventaja adquirida para un personaje otorga los puntos indicados en su descripción que podrán emplearse en adquirir más Desventajas o Facultades Raciales.

Desventajas Sobrenaturales

Dificultad para la concentración: (3 puntos) (Sólo magos, convocadores y gnóticos). Al realizar una tirada de Magia, Gnosis o Convocación recibe un penalizador de -3.

Poder formalizado: (3 puntos) (Sólo magos, convocadores y gnóticos). Es necesario realizar un gran número de gestos y/o palabras siempre al activar cualquier poder, por lo que activarlo requiere el doble de tiempo.

Magia

Aversión al éter: (3 puntos). El personaje tiene serias dificultades para progresar en la Forma Éter. Divide entre 2 su valor (redondeando al alza).

Aversión elemental (especificar): (2 puntos). Existe un material común sobre el cual el jugador tiene enormes dificultades para actuar con su magia. Recibe un penalizador de -5 a las tiradas para dominar ese material. Es necesario indicar que materia queda afectada por esta Desventaja al escogerla.

Hechizo infructuoso (especificar): (2 puntos). Al personaje le cuesta realizar alguno de sus hechizos aprendidos, por lo que aplica un -5 a su tirada. Esta Desventaja puede escogerse más de una vez, seleccionando un hechizo diferente en cada ocasión.

Magia especializada: (4 puntos). El hechicero solamente puede hacer uso de dos formas para realizar conjuros. El resto no podrán mejorarse ni durante la creación del personaje ni con experiencia.

Gnosis

Extenuación psíquica: (3 puntos). Pierde un rango de Cansancio mental adicional cuando realiza cualquier poder gnótico.

Límite psíquico (especificar): (4 puntos). Sólo puede utilizar Gnosis en determinados momentos o mediante el uso de objetos concretos. Es necesario indicar la limitación concreta al adquirir esta Desventaja: requiere de un péndulo para focalizar sus poderes, emplear cartas del tarot, etc.

Reverberación psíquica: (4/6/8 puntos). El cuerpo del gnótico no está preparado para contener su poder mental. Con valor 4 la tensión sanguínea aumenta dificultando la concentración, por lo que el personaje necesitará una acción para concentrarse antes de utilizar su poder. Con valor 6 se abren llagas en el cuerpo de la que mana sangre, o algún tipo de afección física severa equivalente: el jugador pierde un rango de Cansancio mental al realizar el poder, no pudiendo reducirlos con aumentos (ver Gnosis, pág. 183). Por 8 puntos, el personaje sufre convulsiones, perdiendo un rango de Heridas por cada rango de Cansancio mental que pierda al usar Gnosis.

Vía única: (4 puntos). Por mucho que el personaje mejore en el campo de la Gnosis, sólo podrá desarrollar una vía.

Convocatoria

Mal dibujante: (4 puntos). Al convocador le cuesta crear portales a Oniria, tarda el doble de lo habitual en grabar sellos

Poco imaginativo: (5 puntos). El convocador solamente puede crear quimeras de criaturas que ya conozca, es incapaz de crear otras formas que se alejen de su lógica. Al quimerizar, recibe 2 puntos por cada 5 puntos de Dificultad en vez de 3.

Presencia sutil: (3 puntos). Las almas errantes son incapaces de ver al personaje, es necesario que las convoque ante sí para poder interactuar con ellas.

Vinculación imperfecta: (2 puntos). Tras vincular un alma a un cuerpo físico se deberá escoger una Desventaja de coste 3 o más, por la que no se recibirán puntos.

Desventajas Comunes

Desventajas de 1 punto

Abstraído: Siempre que ve algo que le fascina le cuesta dejar de mirarlo, el personaje se queda en blanco, sumido en sus pensamientos. Al presenciar aquello que le embelesa, necesita superar una tirada de Voluntad Dif 15 para apartar la vista del objeto de su fascinación. En caso de éxito actuará

con un -5 a todas sus acciones mientras siga teniendo su "musa" a la vista, penalizador que se reduce en 1 por cada nivel de éxito. En caso de fallo deberá permanecer ensimismado tantas rondas como niveles de fallo más 5, tras las cuales podrá repetir la prueba. Durante este tiempo, si alguien trata de apartarlo o llamar su atención contará con un +10 a la prueba, pero se comportará de forma hosca y quejosa.



Atado a su realidad: Desconoce la existencia de otras dimensiones, por este motivo no puede adquirir ningún Conocimiento relacionado con éstas durante la creación de personaje.

Cicatriz: Una herida mal cerrada ha dejado huella en alguna parte bastante visible de su cuerpo, por mucho que lo intente nunca desaparecerá del todo. Recibe un -3 a las tiradas relacionadas con la Habilidad Encanto.

Cotilla: Siente la obligación moral de saber todo lo que ocurre a su alrededor.

Daltonismo leve: Confunde algunos tonos de colores a su elección.

Fanático: Tiene unos ideales por los que lucha fervientemente y llega a odiar a aquéllos que sean contrarios a su forma de pensar.

Insuficiencia respiratoria: Por enfermedad o cualquier motivo, el personaje no respira bien. Aumenta en +2 los penalizadores de Cansancio físico.

Intolerante: Desprecia a una raza, religión o etnia, negándose a colaborar en presencia de alguien de estas características.

Llorica: La respuesta a todo es llorar, ya sea por alegría, emoción, nervios, tristeza, etc. El personaje debe superar una tirada de Voluntad Dif 15 en cualquier momento de tensión para no echarse a llorar.

Mudo: Quien la padece no puede hablar.

Solitario: Carece de amigos, contactos, gente conocida o familiares, no tiene a nadie a quien acudir ni de quien dependa.

Susurrante: Quizá sea por el tono de voz o por las palabras que usa el personaje, pero tiene que esforzarse mucho para que puedan entenderlo o no lo interrumpan mientras habla.

Tribu tatuada: (Sólo numachi). El numachi no tiene, ni tendrá, ninguna evolución por tribu, por lo que los clanes numachi lo rechazarán por incompetente.

Desventajas de 2 puntos

Agresivo: Es muy fácil sacarlo de sus casillas, lo arregla todo por la fuerza.

Anodino: El personaje no llama la atención, no deja un recuerdo ni bueno ni malo. Resulta difícil recordarlo o que reconozcan actos que haya llevado a cabo, por lo que no puede recibir un reconocimiento que compense sus acciones. Reduce en 3 los modificadores por Logros que consiga (mínimo 0).

Cansado: La resistencia física del personaje deja mucho que desear. Prefiere pasarse el día tumbado antes que haciendo cualquier otra cosa. Tarda el doble en recuperar rangos de Cansancio físico.

Dificultad con idiomas: Es incapaz de aprender idiomas más allá de su lengua materna, los Conocimientos de idioma cuestan el doble.

Entrometido: El personaje es un cotilla y lo peor es que la información que consigue la usa para fastidiar al resto.

Impulso nervioso: (Sólo xerontes). Cuando el xeronte se conecta a algún aparato no es capaz de bloquear el estímulo eléctrico y le da un chispazo. Cada vez que se conecte, debe hacer una tirada de Voluntad Dif 15 y si falla, pierde 5 puntos de Vida de daño eléctrico.

Incauto: Generalmente no se fija en los peligros que le rodean, tiene un penalizador de -5 a la Habilidad Advertir.

Inocente: No desconfía de la gente y eso hace que sea más fácil mentirle, tiene un penalizador de -5 en Asertividad.

Insensible: No le preocupan aquéllos ajenos a sí mismo. Si por azares del destino tuviera que ayudar a alguien, tendría que pasar una tirada de Voluntad Dif 15 para poder hacerlo.

Mente compartida: (Sólo metamorfos). El dragón del personaje es un claro ejemplo de sus sentimientos más profundos, por ello de vez en cuando su voz se distorsiona dejando que éste se muestre para dar su más sincera opinión, ya sea o no un buen momento. Deberá superar una tirada de Voluntad a discreción del DJ, con una Dificultad proporcional a la intensidad de las emociones que albergue su corazón.

Mentiroso compulsivo: No puede dejar de mentir, le cuesta muchísimo decir la verdad e incluso siente la necesidad de sacar conversación para tener algo sobre lo que embaucar.

Necesidad de hidratación: (3 puntos para los numachi). El personaje necesita con-

sumir al menos 5 litros de agua diaria. Si no lo hace, sufre una penalización de -2 a toda acción acumulable por cada día que no consiga ingerir esa cantidad de agua.

Protector: Recibe la obligación de proteger y cuidar a alguien.

Sueño profundo: Precisa más horas de sueño que la media y es muy difícil despertarlo.

Voz desagradable: Cuando habla, tiende a hacerlo gritando con un tono molesto y ridículo. Tiene un penalizador -3 a las Habilidades relacionadas con la voz.

Vulnerable a venenos: Cuando el personaje haga una tirada para resistir venenos, la Dificultad aumentará en +5.

Desventajas de 3 puntos

Acromatopsia: Es completamente incapaz de discernir cualquier color.

Apostador empedernido: Siempre ve la oportunidad de apostar debido a la emoción que le provoca.

Bestia interior: (Sólo metamorfos). Dentro del metamorfo existe mucha ira, su dragón interior es muy colérico. Cuando se encuentre en situaciones de tensión, el DJ puede exigir que realice una tirada de Voluntad + Frialdad Dificultad 15, que podrá aumentar si considera que la tensión es alta. Por cada nivel de fallo se materializará uno de sus aspectos de Alterar (salvo La Falsa forma).

Cambios dolorosos: (Sólo metamorfos). El metamorfo pierde un rango de Cansancio físico cada vez que emplea La bestia interior, no puede adquirir la Ventaja Cuerpo adaptado a la transformación.

Cleptómano: No sabe por qué las cosas de los demás siempre tienden a aparecer en su mochila. Siente la necesidad de robar aquello que llama su atención.

Deformidad: El personaje tiene en una parte del cuerpo una desagradable protuberancia o anomalía que llama la atención, recibe un penalizador de -6 a las Habilidades sociales.

Depresivo: Quien la padece, muestra apatía, le cuesta disfrutar o mostrar interés por algo. Sufre insomnio, sensación de debilidad física, sentimientos de inutilidad, culpa o alguna momentánea idea suicida. Cada día, el jugador debe realizar una tirada de Voluntad Dif 20. Si no la supera, por cada nivel de fallo recibirá un -1 a todas sus tiradas que se irá acumulando. Por cada dos niveles de éxito puede reducir en 1 este penalizador.

Desconocedor de las reglas del universo: (Sólo dracónidos imperiales). El dracónido no sabe qué es el hambre ni el paso del tiempo, y por supuesto no entiende de necesidades ajenas a las de la cúpula. Al abandonar Shangri-la, sufre una penalización de -7 a todas las pruebas de Resistencia física o Constitución, y los penalizadores por Cansancio físico y daño aumentan en 2, al menos durante los dos primeros meses de vida fuera del Imperio. Además deberán enseñarle a comer, ir al baño, etc.

Despistado: El DJ puede obligar a realizar una prueba de Recordar a quien la padece una vez por día, porque posiblemente haya olvidado su equipo por algún lado o borrado de su mente las conversaciones que haya tenido.

Despreciado por sus semejantes: No cae muy bien dentro de su plano, los demás lo consideran un ser inferior o despreciable.

Gafe: Tiende a activar todas las trampas y poner en peligro a sus compañeros por cosas sin importancia.

Inculto: El personaje nunca ha tenido ningún interés u oportunidad para estudiar o aprender más allá de lo imprescindible, sólo adquiere los conocimientos básicos. Si el jugador quiere comprar algún Conocimiento, el coste se duplica.

Intolerancia a la sal: (Sólo numachi). La sal es un potente veneno que provoca terribles daños al numachi, e incluso la muerte, si se expone a él. Recibe un rango de Heridas cada turno mientras esté en contacto con sal o se encuentre en agua salada.

Mala reputación (especificar): El personaje se ha creado una fama en alguna ciudad o zona que hace que sea el objetivo de todas las burlas y del desprecio de sus habitantes, lo que otorga al personaje un Logro que penalizará al jugador con un -6 a las tiradas sociales en dicha región. Es necesario indicar la región en la que ostenta la reputación y las condiciones que le llevaron a ganarla.

Memoria de pez: La información tal y como entra sale de la cabeza del personaje. Adquirir un Conocimiento le cuesta el triple de puntos de Experiencia, además de recibir un -5 a las tiradas de Recordar.

Obeso: Quien la padece es voluminoso, pesado y lento, por lo que pierde el doble de Cansancio físico en cualquier situación que suponga pérdidas y resta -3 a la Habilidad Atletismo.

Olor desagradable: El aliento u olor corporal del personaje apesta. Cualquier criatura cercana a él querrá alejarse y cualquiera que esté con él se sentirá a disgusto en zonas cerradas. Tiene un penalizador -6 a las Habilidades que dependan de Carisma dirigidas a sujetos que se encuentren a menos de 5 o 6 metros.

Perezoso: ¿Por qué dejar para mañana lo que se puede posponer indefinidamente? Al personaje le cuesta decidirse a iniciar cualquier actividad. Reduce en 10 los puntos destinados a distribuir en Habilidades durante la creación de personaje, además de sufrir un penalizador de -3 a las tiradas que dependan de Voluntad.

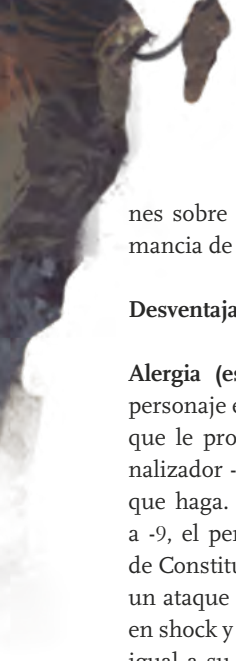
Personalidad autómata: Por trabajo o afición, el carácter del personaje es más bien mecánico, siendo complicado para él comprender los sentimientos. Tiene un penalizador de -7 a la Habilidad Persuasión y un -3 a otras tiradas sociales que necesiten entender las emociones. Muchos xerontes sufren esta Desventaja debido a su obsesión con la tecnología, llegando a parecer más una máquina que un ser viviente.

Poca resistencia al dolor: El dolor le nubla y afecta mucho más de lo común. El penalizador por rangos de Heridas aumenta en 2.

Puramente mundano: Nunca ha tenido ni podrá tener ninguna capacidad mágica, gnótica o de Convocatoria.

Tuerto: Al personaje le falta un ojo, por lo que su ángulo de visión es reducido. Sus atacantes reciben un +3 al atacarlo por ese flanco, mientras que el personaje recibe un -3 al manejo de cualquier arma y las tiradas relacionadas con Percepción.

Última vida: Tharú impuso al personaje la más cruel de sus maldiciones: su alma desaparecerá una vez muera, por lo que no podrá reencarnarse en otro ser. Esta maldición ha sido impuesta en algunas ocasio-



nes sobre aquellos que emplean la nigromancia de forma continuada.

Desventajas de 4 puntos

Alergia (especificar): Cada turno que el personaje esté en contacto con la sustancia que le produce la alergia, obtiene un penalizador -3 acumulable a cualquier tirada que haga. Cuando ese penalizador llegue a -9, el personaje debe hacer un chequeo de Constitución contra una Dif 20 o tendrá un ataque severo. Si falla la tirada, entrará en shock y morirá en un número de turnos igual a su Constitución si no recibe tratamiento médico. Si supera la tirada, deberá repetirla cada tres turnos aumentando la Dif en 5. Es necesario especificar la sustancia a la que el personaje es alérgico.

Cambios traumáticos: (Sólo metamorfos). El metamorfo pierde 2 rangos de cansancio cada vez que usa la Capacidad la Forma de la bestia y debe tener éxito en una tirada de Constitución a Dif 15 para evitar perder también un rango de Heridas. Esta Desventaja impide escoger Ventajas de Metamorfia.

Destino oscuro: El personaje está predestinado a cumplir una oscura profecía, como romper abrir algún portal para la llegada de Nemesis o algo similar. El alcance de esta Desventaja queda en manos del DJ.

Fantasma: Un espíritu persigue al personaje por algo que le hizo en ésta u otra vida, trastocando sus acciones y complicando su existencia.

Maldito: Algún dios o ser sobrenatural ha hecho objeto de su ira al personaje, dejándole una marca o efecto perjudicial que debe ser negociado con el DJ. Las maldiciones son eternas y heredadas incluso en otra vida. Además de los efectos que el DJ considere, el personaje recibe un penalizador de -5 en las tiradas relacionadas con Carisma con las personas que sepan de su maldición y sean partidarias de ese dios.

Medicación necesaria: Quien la padece, depende de una medicación que debe consumir diariamente. Cada día que pase sin tomarla, recibirá un penalizador de -2 acumulativo a todas sus acciones; si llega a -10, caerá gravemente enfermo y estará incapacitado hasta que reciba la atención médica correspondiente.

Narcoléptico: A discreción del DJ, el personaje puede quedarse dormido en cualquier momento o circunstancia.

Niño: Reduce a la mitad, redondeando a la baja, todos los Atributos, puntos de Habilidad y Ventajas máximas. A cambio, los costes para subir cualquier Habilidad, Atributo o Facultad se reducirán a la mitad hasta llegar a nivel de Habilidad 10 u obtener un total de 150 puntos de Experiencia, lo que suceda antes.

Órgano dañado: Quizá por accidente, combate o enfermedad, uno de los órganos vitales del personaje tiene una carencia que le impide trabajar a pleno rendimiento. La Constitución cuenta como si fuera 3 puntos menor a efectos de aguante y resistencia (lo que incluye la cantidad de puntos de Vida), y no posee los dos primeros rangos de Cansancio: fresco y fatigado.

Suicida: El instinto de autoconservación del personaje es nulo, tiende a acometer acciones muy peligrosas y casi suicidas. Hasta el momento ha tenido suerte pero... ¿Cuánto durará?

Trastorno mental: Oye voces, se siente observado, sufre delirios, alteraciones en el habla, doble personalidad...

Tullido: Una de las extremidades del personaje está deformada o amputada. Puede ser de nacimiento o por algún accidente, pero el hecho es que hay empresas que no puede realizar o hace peor que el resto. Recibe un penalizador de -15 en las Habilidades que precisen de esa extremidad.

Desventajas de 5 puntos

Aprendizaje lento: Recibe 6 puntos menos de Experiencia por sesión.

Incapacitado: El personaje sólo usa sus facultades mentales, por lo que se considera que tiene Coordinación 0. Su fuerte está en el uso de su Carisma, Voluntad e Ingenio. No podrá elegir ninguna Desventaja que reduzca su Coordinación, Velocidad de Reacción, cansancio, etc.

La sombra de la bestia: (Sólo metamorfos). Dentro del personaje habita un dragón que dista mucho de actuar igual que él, por lo que actúa como una segunda conciencia que incita la parte más oscura de su ser, obligándolo a realizar acciones atroces que irían incluso en contra de su código de honor. Cada vez que el DJ considere oportuno, cuando el personaje utilice la Metamorfia existirá la posibilidad de que el otro yo tome el control. Esta disociación es tan grande que si el jugador no supera una tirada de Voluntad Dif 15, el personaje no recordará nada de lo que haya realizado en su estado dragón. Dichos actos pueden ser negociados con el DJ y pueden ser interpretados por el propio jugador o por el DJ, que pasaría a controlar al personaje durante el tiempo que el poder esté activo.

Desventajas Variables

Anciano: (2/3/4/5 puntos). Al hacer la ficha, el jugador resta de 4/6/8/10 puntos a los Atributos de Coordinación, Constitución y Percepción, los cuales nunca podrá subir con Experiencia. Además añade 2/3/4/5 a Voluntad, Ingenio y Carisma, pudiendo superar el máximo inicial permitido. La mitad de los puntos para repartir en Habilidades, sin tener en cuenta los adjudicados a Magia, Gnosis o Convocación, deberán gastarse en Conocimientos, Habilidades sociales o relacionadas con Voluntad, Ingenio o Carisma.

Adicción: (1 a 4 puntos). Hay una sustancia que el personaje necesita consumir diariamente. Cada día sin que pase sin ingerirla, causa un penalizador acumulativo igual a los puntos invertidos en esta Desventaja.

Amnesia: (2/4). El personaje no recuerda parte de su pasado; lo ocurrido durante los momentos de amnesia queda a discreción del DJ, aunque el jugador puede sugerir ideas. Además no podrá realizar tiradas de Recordar que abarquen el periodo afectado, y perderá los conocimientos adquiridos durante ese tiempo. Con valor 2 el personaje no recuerda un periodo largo de su vida, que puede abarcar desde meses a un par de años. Deberá perder al menos tres conocimientos por trasfondo. Con valor 4 no recuerda absolutamente nada de su pasado, por lo que no puede adquirir Conocimientos durante la generación de personaje salvo el Conocimiento Idioma de su lugar de origen. Es posible que ni siquiera sepa su propio nombre, si tiene familia o no, etc. Su historia puede dar comienzo en un tanque dentro de un laboratorio, tras haber sufrido un terrible accidente o en mitad de un paraje desconocido con un fuerte dolor de cabeza.

Código de honor: (1 a 5 puntos). El personaje tiene un código moral que rige su vida, por lo que es incapaz de realizar algunas acciones. Debe seguir esas directrices hasta sus últimas consecuencias. Por cada punto invertido

en esta Desventaja, el Código de honor deberá tener al menos 1 directriz. Es necesario negociar con el DJ las condiciones concretas del código que seguirá el personaje.

Curación lenta: Por cada punto que proporcione esta Desventaja, se recuperará 1 punto de Vida menos por periodo de curación. No es posible adquirirla si se posee curación rápida.

Endeble: (1 a 5). Quien la sufre es blando y débil por lo que su resistencia al dolor se ve mermada, de manera que su Constitución se considerará 1 punto menor a la hora de calcular sus puntos de Vida por cada punto de Desventaja.

Enemigo: (2 a 6 puntos). El personaje tiene un rival que le desea lo peor. Su poder y recursos determinan el precio de la Desventaja. (2 puntos) Poder y recursos medios, alguien de la misma experiencia. (4 puntos) Poder y recursos altos, aunque se trata de alguien de la misma experiencia. (6 puntos) Le supera en todo con creces y, además de ser alguien realmente poderoso, tiene los recursos para localizarlo y hundirlo en la miseria en el mejor de los casos.

Fobia: (1 a 5 puntos). Algo causa un miedo irracional a quien la padece. Por cada punto invertido en esta Desventaja, aplica un -2 a toda acción que desee realizar mientras esté en presencia de aquello que provoca su aversión.

Inepto social: (1 a 5 puntos). Por alguna razón al personaje le cuesta relacionarse con el resto. Por cada punto invertido en esta Desventaja, obtendrá un -2 aplicable a cualquier tirada relacionada con Carisma.

Maniático: (1 a 5 puntos). Quien la padece alberga algunas costumbres o tics extraños y particulares. Puede que deba hacer lo mismo repetidas veces para sentirse bien u ordenar su alrededor a su gusto para poder concentrarse. Por cada punto invertido en esta Desventaja, recibe un penalizador de -2 a todas las tiradas hasta que satisfaga su compulsión. Cuando el personaje se encuentre bajo presión, deberá realizar la acción elegida al adquirir la Desventaja.

Percepción defectuosa (especificar): (1 a 5 puntos). Por cada punto invertido, el personaje recibirá un -2 a Percepción en uno de los sentidos, a elección del jugador. Si invierte 5 puntos en esta Desventaja para un mismo sentido, éste se considera inutilizado, incapacitándolo para realizar cualquier tirada relacionada con él. Se puede seleccionar esta Desventaja varias veces, eligiendo en cada ocasión un sentido diferente. Es posible utilizar gafas, audífonos o artilugios similares para compensar el negativo sufrido.

Reacción lenta: (1 a 5 puntos). Por cada punto invertido en esta Desventaja se obtiene un penalizador -2 a la Velocidad de Reacción.

Torpe: (1 a 5 puntos). La coordinación y agilidad del personaje son nulas. Recibe un penalizador -1 a Coordinación por cada punto invertido en esta Desventaja.

Vulnerable a lo sobrenatural: (1 a 5 puntos). Por cada punto invertido en esta Desventaja se reducirá en -2 la Resistencia Sobrenatural.

A continuación, René pasa a las Ventajas. De nuevo tiene hasta 12 puntos para gastar en este apartado, siendo 7 de éstos gratuitos. Tras mucho deliberar, escoge las siguientes: Alma teórica (3 puntos) y Alma guerrera (3 puntos), las 2 Ventajas de Alma que se puede poner como máximo. Además, entre las Ventajas comunes selecciona: Lingüista (2 puntos) y Resistencia Sobrenatural excepcional (4 puntos). Con ello ha gastado sus 12 puntos.

Todos los puntos que excedan de 7, tanto en Facultades raciales como en Ventajas, serán los puntos mínimos que deberá reunir en Desventajas. Así pues, René calcula que debe elegir 7 puntos en Desventajas (2 puntos de Facultades y 5 puntos de Ventajas).

Se dispone a elegir las Desventajas: Abstraído (narraciones de cuentos, leyendas, poesías...) (1 punto); Vulnerable a venenos (2 puntos); Aversión elemental (Madera) (2 puntos); Inepto social (2 puntos).

Una vez elegidas las Facultades, Ventajas y Desventajas, anota y actualiza los Atributos primarios y secundarios, y distribuye los idiomas que tiene por la Ventaja Lingüista. Como su personaje ha tenido relaciones con otras razas, añade el idioma de Shangri-la y el dialecto de los dracónidos del hielo.

A continuación, Robin se prepara para elegir Ventajas para su personaje. Como ha gastado muchos puntos en Facultades raciales, decide no extralimitarse y coger solamente 7 puntos en Ventajas para evitar tener que escoger más Desventajas. Se decanta por: Cuerpo adaptado a la transformación (2 puntos); Reflejos en combate (3 puntos) y Ambidiestro (2 puntos), con lo que suma un total de 7 puntos. Tras esto, accede a la sección de Desventajas, donde debe seleccionar Desventajas por un valor mínimo de 8 puntos. Después de meditarlo, decide escoger la Desventaja Enemigo (4 puntos). El DJ y él acuerdan que su enemigo es un poderoso Envi, al cual vio realizando cosas extrañas en uno de los barrio bajos. Aunque el personaje no sabe qué estaba haciendo, el Envi cree que sí y desde entonces le han estado ocurriendo cosas insólitas: lo han separado de sus compañeros y la gente a veces lo culpa de cosas que no ha hecho.

También decide elegir la Desventaja Inocente (2 puntos), ya que su personaje suele confiar en la gente de primeras, y por último escoge Anodino (2 puntos). La suma de las Desventajas Enemigo, Inocente y Anodino ya llega a los 8 puntos necesarios.

HABILIDADES

Las Habilidades son aquellas capacidades aprendidas por los personajes que les permiten realizar acciones con mayor facilidad. Todas ellas dependen de un Atributo por lo que para conocer el resultado de la acción llevada a cabo por un personaje es necesario realizar una tirada de 1D10 + Atributo + Habilidad. En caso de desear llevar a cabo un acción y no poseer la pericia exigida por el DJ, se deberá realizar una tirada del Atributo + 1D10 para determinar el resultado, salvo que se trate de la Habilidad Recordar, en cuyo caso es imposible hacer una tirada sin poseer al menos un punto.

Cada Habilidad está relacionada con un Atributo concreto de forma genérica. No obstante, en ciertas ocasiones el DJ puede considerar que para la acción que se desea llevar a cabo, es más acertado el uso de un Atributo diferente al especificado, en cuyo caso se usará el indicado por el DJ.

Por ejemplo, para forjar una armadura existen distintos procedimientos. Primero necesitaría Ingenio para diseñar la pieza correctamente; posteriormente, Constitución para trabajar el hierro; por último, Coordinación para elaborar los adornos. Es por ello que, para abreviar y no complicar excesivamente el sistema, queda a discreción del DJ decidir cuándo debe o no exigir una tirada con un Atributo que no es el natural de la Habilidad.

De la misma forma, no es posible enumerar todas las Habilidades que existen. Si el DJ lo permite, y los jugadores están de acuerdo, se puede añadir al listado cualquier otra apropiada. Se recomienda que antes de utilizar una Habilidad nueva se decida su Atributo natural. Hay que tener en cuenta que lo importante es jugar y divertirse, no seguir un código estricto, por ello es razonable esperar que la partida no gire en torno a utilizar o no una determinada pericia, sino que prime la interpretación y pasar un buen rato.

Algunas Facultades Raciales poseen Habilidades asociadas a sus capacidades, como la Habilidad Formas de la magia. Estas Habilidades se tratan en el apartado correspondiente a la Facultar Racial a la que pertenecen.

Según indica la Tabla Alma de la pág. 130, la antigüedad del Alma dará al personaje una reserva de puntos a distribuir entre sus Habilidades. Por cada nivel que desee aumentar en una Habilidad, el jugador deberá gastar un punto de su reserva durante la creación de personaje. Todos los jugadores pueden dividir sus puntos entre estas prácticas mundanas y sólo aquéllos que hayan escogido Ventajas sobrenaturales y Capacidades raciales que lo permitan, podrán distribuirlos también entre sus dones, aumentando así su diversificación. Recordar que el máximo que puede alcanzar cualquier Habilidad durante la creación de personaje, está determinado por el segundo dato en la columna Hab. de la Tabla Alma.

A continuación se incluye un listado de Habilidades acompañadas del Atributo al que son afines entre paréntesis. Pueden ser seleccionadas por cualquier jugador, independientemente de la raza o poderes que posea, para después centrarse en aquéllas que sean más afines a su historia. Como recomendación, en la ficha situada al final del libro se han incluido las más comunes.





Listado de Habilidades

Advertir (Percepción).
Atletismo (Constitución).
Barreras sobrenaturales (Voluntad).
Bioingeniería xeronte (Ingenio).
Buscar (Percepción).
Cerrajería (Coordinación).
Combate (Coordinación).
Conducción (Coordinación).
Disfraz (Carisma).
Encanto (Carisma).
Engañar (Ingenio).
Enseñar (Carisma).
Escapismo (Coordinación).
Esquivar (Coordinación).
Etiqueta (Carisma).
Falsificación (Ingenio).
Frialdad (Voluntad).
Gesticular (Carisma).
Interpretar (Carisma).
Interrogar (Carisma).
Investigar (Percepción).
Intimidar (Carisma).
Juegos (Ingenio).
Levantar peso (Constitución).
Liderazgo (Carisma).
Mecánica xeronte (Coordinación).
Meditación (Voluntad).
Monta (Coordinación).
Ocultarse (Ingenio).
Oficio (Variable).
Persuasión (Carisma).
Rastrear (Percepción).
Recordar (Ingenio).
Robar (Coordinación).
Sanar (Ingenio).
Sigilo (Coordinación).
Supervivencia (Ingenio).
Trato con animales (Carisma).
Volar (Coordinación).

Descripción

Advertir: (Percepción). Facilita al sujeto percatarse de cualquier suceso que llame su atención en el medio que lo envuelve, agudizando sus sentidos para percibir sonidos, sensaciones, etc.

Atletismo: (Constitución). Engloba un variado compendio de destrezas físicas: salto, correr, escalada, natación o acrobacias. Las tiradas de aguante físico en un trabajo prolongado están relacionadas con esta Habilidad.

Barreras sobrenaturales: (Voluntad). El personaje ha entrenado su resistencia a los efectos sobrenaturales más allá de sus capacidades innatas. Cada vez que el personaje sea objetivo de un efecto sobrenatural que se enfrente a su RS, puede utilizar esta habilidad para defenderse: para ello, hace una tirada simple de Voluntad + Barreras sobrenaturales, si supera su RS empleará el resultado de su tirada como dificultad para ser afectado en lugar de su RS básica. El uso de esta habilidad es una acción gratuita que no consume acciones del turno.

Bioingeniería xeronte: (Ingenio). Capacidad que permite manipular el núcleo de energía xeronte (ver pág. 231)

Buscar: (Percepción). Es la acción activa de Advertir, permite centrar todos los sentidos en hallar algo o a alguien.

Cerrajería: (Coordinación). Es la capacidad del personaje para abrir desde pequeños candados a cajas fuertes. En ocasiones, a criterio del DJ, será necesario algún objeto específico para abrir una cerradura, sin el cuál será imposible utilizar esta habilidad.

Combate (especificar): (Coordinación). Es una medida de la destreza en combate del personaje, su capacidad marcial y su pericia al enfrentarse a uno o varios enemigos en cualquier tipo de situaciones. Sin embargo, no abarca todas las posibles técnicas, armas o métodos de combate, por lo que es necesario especificar qué tipo de armas sabe manejar el personaje. Como es lógico, un personaje puede poseer más de una vez la habilidad de Combate, especificando en cada caso un grupo diferente. A continuación se detalla una lista:

- **Armas arrojadizas:** (AA). Determina la destreza del personaje a la hora de manejar proyectiles lanzados con su mano. Aunque normalmente no alcanzan una gran distancia, pueden ser igual o más mortíferas que una flecha o bala.
- **Armas cortas:** (AC). Armas de cuerpo a cuerpo pequeñas. Sus medidas no alcanzan los 50 cm, se caracterizan por ser pequeñas, rápidas y fáciles de ocultar (dagas, cuchillos, navajas...).
- **Armas a una mano:** (AM). Armas de cuerpo a cuerpo medias. Sus medidas oscilan entre los 50 cm y 1,5 metros. Son pesadas y de difícil maniobrabilidad aunque capaces de causar gran daño (martillos, hachas de batalla, espadas bastardas, armas de asta).
- **Armas a dos manos:** (A2M). Armas de cuerpo a cuerpo de gran tamaño. Sus medidas superan los 1,5 metros. Utilizan la fuerza de todo el cuerpo para golpear causando graves daños. Debido a su tamaño y peso son muy difíciles de manejar.
- **Armas cortas de proyectiles:** (APC). Armas capaces de impactar a objetivos que se encuentran a cierta distancia. Alcanzan objetivos a corta distancia, dentro de este campo se pueden encontrar ballestas de mano, lanzacuchillas, hondas...

- **Armas largas de proyectiles:** (APLD). Alcanzan objetivos a larga distancia, dentro de este campo es posible encontrar arcos largos, ballestas, etc.
- **Armas de fuego:** (AF). Es la destreza que posee el personaje para disparar, montar y desmontar distintas armas de fuego.
- **Armas mágicas:** (Coordinación). Es la maña que posee el jugador para manejar armas que realizan daño por magia. Existe una gran diversidad en sus distintos usos y formas.
- **Armas naturales:** (Coordinación). Pericia para utilizar el propio cuerpo como arma, bien haciendo uso de aliento, garras, mordisco, puñetazos, cola, alas, etc.

Conducción (especificar): (Coordinación). Capacidad para dirigir un vehículo. Debido a la existencia de un gran número de vehículos y las enormes diferencias entre unos y otros, el jugador debe especificar el grupo que sabe manejar: motocicletas, terrestres ligeros, terrestres pesados, helicópteros, avionetas, aviones comerciales, cazas, etc.

Disfraz: (Carisma). Facultad de transformar la propia apariencia mediante maquillaje, accesorios y ropa, aparentando ser otro sujeto.

Encanto: (Carisma). Facilidad para agradar en una primera impresión.

Engañar: (Ingenio). Dominio del personaje para ocultar o dar información falsa. La Dificultad de la tirada se enfrenta contra la Asertividad del afectado, que puede recibir bonificadores o penalizadores dependiendo de la situación o interpretación. Por ejemplo, si alguien miente sobre su propio nombre en primera instancia es difícil descubrir la farsa, por lo que el DJ debe establecer penalizadores o bonificadores si lo considera necesario.

Enseñar: (Carisma). Es la capacidad de instruir a otros en alguna de las Habilidades, Facultades y, en ciertas ocasiones, Ventajas, que se posean. En todos los casos es necesario poseer lo que se desee enseñar. Es imposible enseñar una Habilidad o Facultad por encima del nivel que posea el personaje en ese momento. Cuando un personaje ayude a otro en su aprendizaje, deberá realizar una prueba de Carisma + Enseñar + 1D10 contra una Dificultad igual a 30 menos el Ingenio del alumno. En caso de éxito el tiempo necesario para adquirir la nueva capacidad se reduce en el valor de Enseñar del maestro, y por cada 2 niveles de éxito reduce en 1 el gasto de PX necesarios para adquirirla. En caso de fallo, el tiempo se reduce en la mitad del valor de Enseñar, y el gasto de PX aumenta en 1 por cada 2 niveles de fallo.

Escapismo: (Coordinación). Maña que permite a un personaje escabullirse de ataduras o escurrirse por lugares imposibles.

Esquivar: (Coordinación). Habilidad del personaje para apartarse de la trayectoria de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia dirigido contra él.

Etiqueta: (Carisma). Se refiere a las aptitudes del personaje para guardar la compostura.

Falsificación (especificar): (Ingenio). Precisión para realizar copias de originales, debiendo especificar si se trata de documentos, joyas, ropa, armamento, pinturas, etc.

Frialdad: (Voluntad). Control sobre mente y cuerpo ante circunstancias que generan grandes cantidades de estrés.

Gesticular: (Carisma). Maña para transmitir a otros ideas básicas sin necesidad de hablar.

Interpretar: (Carisma). Capacidad de asumir un rol que no es el propio del personaje, abarcando las artes escénicas, adoptar falsas identidades...

Interrogar: (Carisma). Facultad de extraer información, ya sea por medio de tortura, chantaje emocional, persuasión, etc.

Investigar: (Percepción). Reúne la capacidad de encontrar pistas o información y resolver misterios. También es habitual usar el Atributo Ingenio para esta Habilidad.

Intimidar: (Carisma). Destreza para causar miedo, bien sea mediante el uso de la fuerza bruta, la intimidación psicológica o cualquier otro medio.

Juegos: (Ingenio). Otorga conocimientos sobre las reglas de los juegos que existen, permite determinar un vencedor. El jugador debe especificar los juegos que conoce, por cada punto en esta habilidad el personaje tendrá conocimiento de las reglas de un juego.

Levantar peso: (Constitución). Esta Habilidad sirve para realizar una proeza de fuerza, permite soportar grandes cantidades de peso.

Liderazgo: (Carisma). Capacidad que posee el personaje para atraer, dirigir y conservar un grupo, aumentando la moral y el ánimo de las masas.

Mecánica xeronte: (Coordinación). Es la pericia manual del personaje a la hora crear, instalar, desinstalar, reparar y potenciar implantes (ver pág. 231).



Meditación: (Voluntad). Esta habilidad permite reducir los tiempos de descanso de cualquier personaje, además de incrementar la capacidad de recuperación de Poder. El personaje debe realizar una prueba de Voluntad + Meditación + 1D10, contra una Dificultad 10, aplicando todos los penalizadores por Cansancio y Heridas que posea. Por cada nivel de éxito reduce en 1 hora su necesidad de reposo, hasta un mínimo de la mitad normal. En lugar de reducir su necesidad de reposo, puede aumentar la recuperación de su Reserva de Poder, Reserva espiritual, Tiempo o sus rangos de Cansancio: por cada nivel de éxito se considera que ha descansado 1 hora adicional a efectos de calcular su recuperación.

Monta (especificar): (Coordinación). Habilidad para controlar cualquier montura, bien sea terrestre, marítima o aérea. Es necesario especificar qué animales sabe montar el personaje, y el DJ puede requerir que bestias de muy diferente naturaleza requieran una habilidad diferente de Monta.

Ocultarse: (Ingenio). Capacidad de encontrar un lugar idóneo para esconderse en cualquier tipo de entorno.

Oficio (especificar): (Variable). Esta Habilidad reúne aquellas pericias que permiten aun personaje desarrollar con eficiencia los menesteres relacionados con una profesión. Existen multitud de profesiones en el universo de Devious, el jugador y el DJ deberán decidir qué profesiones son adecuadas para su campaña y cuáles no. Algunos ejemplos comunes dentro de la Rueda son: alquimista, arquitecto, forjador, cazador, científico, cocinero, comerciante, curandero, guía, herborista, ingeniero, minero, modelador de éter, sastre, tabernero o tasador. El atributo relacionado podría variar en función de la actividad concreta que el personaje esté desarrollando. Es necesario especificar el oficio en el que el personaje está versado.

Para desarrollar esta Habilidad adecuadamente es necesario disponer de las herramientas propias y Conocimientos apropiados para el Oficio seleccionado. Como regla general, por cada 5 puntos en la Habilidad deberá adquirirse un Conocimiento relacionado, de lo contrario no podrá mejorarse más. Esto implica que un personaje con Oficio (herrero) 14 deberá poseer 2 Conocimientos relacionados con su profesión, como podrían ser material azash, y armaduras. Además, tendría que adquirir otro más, como por ejemplo Conocimiento (armas), antes de poder elevar su Habilidad a 15. Esta Habilidad se emplea además para forja, confección y elaboración de diferentes objetos, como se contempla en el apartado Creación de objetos (ver pág. 311).

Por último, la Habilidad Oficio (alquimista) merece una consideración especial, dado que permite la elaboración de Pociones, como se indica en el apartado Alquimia (ver pág 316).

Persuasión: (Carisma). Lucidez del personaje para convencer a los demás de algo.

Rastrear: (Percepción). Conocimiento que permite descubrir e interpretar las evidencias que indican el paso de un animal o persona por un lugar.

Recordar: (Ingenio). Capacidad para memorizar sucesos, datos, etc. Esta Habilidad es útil a la hora de realizar exámenes, recordar nombres, etc. Si el personaje invierte tiempo en aprender

cierta información, el DJ puede decidir darle un bonificador a la tirada. Además, por regla general es posible utilizar esta Habilidad para obtener bonificadores en otras pruebas: para ello se debe emplear un rato (en torno a 15 minutos) en pensar cómo acometer la acción, para luego realizar una prueba de Ingenio + Recordar + 1D10 Dificultad 5, por cada nivel de éxito se obtendrá un +1 a la acción que se pretenda llevar a cabo. Aunque para eso es imprescindible poseer algún conocimiento relacionado.

Robar: (Coordinación). Maña para sustraer objetos a otros sin ser detectado.

Sanar: (Ingenio). Conocimientos que permiten realizar primeros auxilios, curar y socorrer a los heridos ya sea con material improvisado o específico. Se explica su funcionamiento en el juego en el apartado Vida y regeneración.

Sigilo: (Coordinación). Habilidad para desplazarse silenciosamente.

Supervivencia: (Ingenio). Pericia del personaje a la hora de mantenerse con vida en medios inhóspitos.

Trato con animales: (Carisma). Capacidad para comunicarse con los animales interpretando su movimiento corporal, sonidos o gestos y ser capaz de tranquilizarlos, volverlos más dóciles o incluso que te reconozcan como líder de la manada.

Volar: (Coordinación). Permite al personaje desplazarse con garantías o realizar maniobras en el aire. Todas las tiradas relacionadas con Velocidad de Reacción para esquivar golpes en vuelo, se realizarán con esta Habilidad. Es necesario que el personaje tenga la capacidad de desplazarse por el aire por sus propios medios para poder emplear esta habilidad.

Conocimientos

Los Conocimientos representan aquello que los personajes saben y pueden llegar a aprender a lo largo de su vida. Adquirir un Conocimiento cuesta 3 puntos de Habilidad y es necesario realizar una tirada de Recordar a la Dificultad que el DJ exija para resolver cualquier cuestión que dependa de un Conocimiento. El DJ puede añadir penalizadores o bonificadores siempre que lo considere adecuado.

Los saberes comunes a la raza propia o región natal se reciben gratuitamente durante la creación de personaje e incluyen costumbres, territorio e idioma de la región.

Por otro lado, los idiomas y dialectos que existen en el universo Devious son numerosos, por lo que se ha dispuesto uno como común, la lengua humana, debido a que las 5D se han expandido por todas las dimensiones. Sin embargo, para obtener dicho conocimiento debe justificarse su adquisición, pues las 5D tampoco han llegado a establecerse en todo territorio. Cada región y raza ha desarrollado su propia lengua o dialecto, coexistiendo un sinfín de idiomas dentro de una misma dimensión y haciendo posible que dos criaturas de la misma especie no tengan por qué compartir el mismo idioma. Sin embargo, al estar todo centrado en el universo dracónido en este libro, se desarrollará este supuesto con posterioridad en más detalle. Entre los dracónidos existen las siguientes variantes:

- **Dracónido imperial:** La lengua del Imperio dracónido, del cual derivan los dialectos Refugiado común y Lengua de Ceniza.

- **Lengua del hielo:** Los dracónidos de hielo pertenecen a una rama totalmente distinta, por lo que se trata de un lenguaje muy diferente al resto.
- **La lengua de los muertos:** Idioma común entre convocadores y espíritus, utilizada en todos los planos y que sólo puede ser entonada por estudiosos o aquéllos que posean el don.

Finalmente, cabe mencionar que los conocimientos teóricos son aquéllos que incluyen todo tipo de saberes existentes en el universo Devious, teniendo en cuenta que cada raza ha explicado de distintas formas un único saber. Este apartado es muy amplio, por lo que se deja a discreción del jugador y DJ la elección de estos saberes concretos, pues cuanto más específico sea el Conocimiento adquirido, más baja debería ser la Dificultad que se deberá superar en una prueba que lo requiera. A continuación se incluye un listado de saberes que puede servir de guía, aunque tan sólo es una muestra de su infinidad:

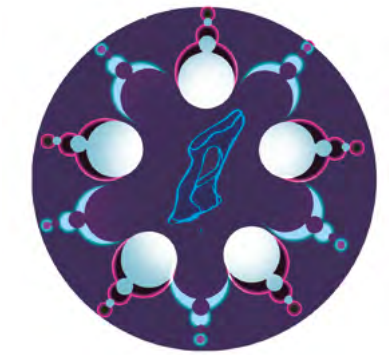
- **Biología:** Conocimiento que abarca la fisiología de seres, sus ecosistemas, etc. Se debe especificar la región o criatura que se estudió (Ejemplo: región australiana, ballenas azules, etc).
- **Ciudad:** Conoces los cargos políticos que están funcionando en una ciudad, color de la bandera, himno, calles y localizaciones importantes.
- **Comercio:** Se puede especializar dependiendo de dónde y qué tipos objetos se desee comprar: suministros, armas y armaduras, objetos mágicos...
- **Cultura:** Referencia a las distintas normas sociales de un colectivo: costumbres, su forma de relacionarse y sus valores. Puede considerarse como algo general (cultura humana) o elegir algo específico (cultura japonesa).
- **Dimensiones:** Conocimiento del resto de dimensiones así como de los seres que allí habitan.
- **Geología:** Engloba el conocimiento de los distintos minerales que se encuentran en una región y sus técnicas de extracción, así como la comprensión de los procesos naturales geológicos.
- **Hierbas medicinales y venenos:** Habla de las propiedades de las plantas y sus efectos en el organismo. También se puede utilizar para saber los ingredientes necesarios para preparar ungüentos y venenos.
- **Medicina:** Engloba todos los conocimientos sobre anatomía y fisiología de cada una de las razas, es necesario especificar cuál.
- **Ocultismo:** Otorga conocimiento acerca de poderes sobrenaturales, capacidades mágicas, seres extraños.
- **Organizaciones:** Este conocimiento puede ser genérico, incluyendo los nombres de algunas de las órdenes más importantes que existen en Devious, teniendo en cuenta que algunas operan en secreto y otras no. Por ejemplo, las 5D se mantienen ocultas en el mundo humano pero no en el resto, de modo que es posible conocer quiénes son sus altos cargos, las personalidades más conocidas, así como donde está operando. El jugador puede especializarse en una o discernir rasgos generales de varias. MOR o Xing Zuo son ejemplos de organizaciones.
- **Política:** El personaje conoce el tráfico de influencias y poder que existe en una región: cargos principales, organización social, formas de acceder al poder...
- **Teología:** Habla de los principales líderes que se convirtieron más tarde en leyenda y de las doctrinas que surgen a su alrededor. Incluye las distintas maneras de entender la génesis de la Rueda y los valores que deben seguirse (culto a

Tharú, la figura del Emperador en la cúpula...). También englobaría a los dioses que existen dentro de la Rueda y la generación del mundo, aunque éstos normalmente no se muestren ante el común de la sociedad.

Teoría de la Magia: Otorga el conocimiento de distintos hechizos y algunas fórmulas mágicas, así como sobre los grandes magos que hay en el mundo.

EJEMPLO

Ávida tiene el Conocimiento Comercio: dracónido. Decide dirigirse al lugar para vender su arma. Como posee el Conocimiento Comercio: dracónido puede realizar una tirada de Ingenio + Recordar + 1D10 para estar al corriente sobre el precio real del objeto que quiere vender y, de ese modo, negociar con el mercader un precio justo.



MAGIA

Conae, el dios de las mil caras y señor de las tierras dracónidas, imbuyó la magia en el corazón de todas las criaturas que componen la Rueda, concediéndoles la capacidad de dominar el siempre cambiante éter. Muchos nombres han recibido estos seres capaces de dominar el don de la magia: hechiceros, magos, brujos, taumaturgos. Todos responden a lo mismo, aquellos marcados por el regalo de Conae.

El mago es capaz de modelar las energías de su entorno para manipular la materia inorgánica. Este estudio conlleva miles de horas de práctica y observación de la materia, repitiendo una y otra vez distintas estrategias para dominarla mediante la realización de distintos hechizos.

Si un personaje desea tener acceso a este poder, debe adquirir la Facultad racial Ser de Magia (ver pág. 142), o la Ventaja Don Mágico (ver pág. 144), durante la creación del personaje. Esto permite invertir cierta cantidad de los puntos de Habilidad, otorgador por el Alma del personaje (ver pág. 130), en adquirir capacidades mágicas: Poder mágico, Imbuir y Formas. Adquirir la Ventaja Don Mágico durante el desarrollo de la partida solo es posible con el consentimiento del DJ.

Las bases de la magia

Poder mágico

Es la capacidad del mago para controlar las energías mágicas de su entorno y transformarlas en efectos reales mediante hechizos. El Poder mágico determina el número de conjuros que se pueden realizar al día y el número de hechizos conocidos iniciales. Este Atributo también es una medida de la capacidad del hechicero para interaccionar con el mundo mágico, pudiendo usarla para otro tipo de acciones como recargar objetos imbuidos (ver más adelante).

El Poder mágico se considera un Atributo a todos los efectos: su valor máximo, su coste para desarrollarlo con experiencia (ver apartado Experiencia) y su uso durante la partida.

Reserva de Poder: Un mago posee una Reserva de Poder mágico igual a su valor en Poder mágico. Cada vez que el hechicero

lanza un hechizo, recarga un objeto imbuido o interactúa de forma similar con las energías mágicas, debe gastar un punto de esta Reserva.

Si su Reserva se agota podrá seguir manipulando la magia, pero deberá consumir 1 rango de Cansancio mental por cada punto de la Reserva que necesite, con las consecuencias que ello conlleva (ver pág. 122). El valor de Poder mágico del hechicero no varía, aunque gaste puntos de su Reserva de Poder seguirá utilizando su valor completo de Poder mágico cuando realice cualquier prueba.

Recuperación de Poder: La magia fluye por toda la Rueda y forma parte de todos los entes que en ella existen, en mayor o menor medida. Gracias a esto, cualquier hechicero recupera 1 punto de su reserva de poder cada hora, aunque el DJ puede determinar que este ritmo sea mayor o menor en lugares en los que el flujo de magia fluctúe notablemente: por ejemplo, dentro se Shangri-la la Reserva de Poder se recupera al doble de velocidad, 1 punto cada 30 minutos.

Imbuir

Es la capacidad de encantar objetos con hechizos aprendidos, pudiendo encantar cualquier tipo de objeto. Ello permite al mago regalar objetos encantados a personajes carentes del don, usarlos con finalidad comercial o tener una reserva de hechizos rápidos a mano. En el Imperio dracónido es tan habitual el uso de estos objetos, que no es común iniciar un fuego con un par de ramas secas, yesca y pedernal, lo normal es activar un objeto imbuido.

Como Poder mágico, Imbuir se considera un Atributo: a efectos de su valor máximo durante la creación del personaje, su coste para desarrollarlo con experiencia (ver apartado Experiencia) y su uso durante la partida.

Formas

En Devious, la magia influye en la realidad manipulando los diferentes estados físicos de la materia inerte. Por este motivo, existen cuatro Habilidades mágicas mediante las cuales se modifica el entorno físico y una quinta que permite afectar a la magia en sí misma. Estas son las cinco Formas:

- **Energía:** permite manipular la materia en estado de plasma así como cualquier tipo de energía: térmica, eléctrica, electromagnética, etc.
- **Gas:** influye en cualquier materia en estado gaseoso.
- **Líquido:** afecta, manipula y transforma cualquier sustancia en estado líquido.
- **Sólido:** permite manipular la materia y su estructura en su estado sólido.
- **Éter:** Es la unión de todas las formas, la misma esencia de la magia. Cuando se realiza un hechizo con éter, éste adquiere formas abstractas, translúcidas y de intenso color. A su vez, puede servir (sin afectar otros poderes sobrenaturales) para potenciar o negar hechizos y manipular la magia



Líquido Energía Gas Sólido Éter

en su estado más puro. También es necesario para reforzar o romper hechizos.

Cada una de estas Formas es una Habilidad que debe desarrollarse independientemente. Aunque hay una excepción a esto: la Forma Éter no puede desarrollarse con puntos, su valor es igual a dividir entre cuatro (redondeando a la baja) la suma de los valores de las otras cuatro Formas.

Es importante remarcar que la magia más extendida tan solo afecta a los elementos inertes, no es posible manipular ningún ente orgánico vivo. No obstante, existe una estigmatizada y perseguida tradición mágica, denomina Magia de Cuerpo. Sus adeptos han aprendido a manipular la materia orgánica a través de las Formas de la magia, y se cuentan entre los más temidos y terribles hechiceros.

Lanzar un hechizo

Los hechiceros manipulan la realidad gracias a la magia, y para ello emplean hechizos. Estos son distintos rituales, gestos y vocablos que evoca el taumaturgo para controlar la magia en su entorno y conseguir así los efectos que desee. Existen tres tipos: aprendidos, improvisados e imbuidos.

Hechizos aprendidos

Un hechizo aprendido es aquel que el mago ha ejecutado en múltiples ocasiones, hasta dominar perfectamente los gestos necesarios para ponerlo en práctica. Estos hechizos tienen unas variables determinadas que solo pueden modificarse dentro de unos límites, de lo contrario el hechizo dejará de considerarse aprendido para pasar a tratarse como improvisado. El límite a este efecto implica introducir variables diferentes a las que ya tiene o añadir por encima del doble de las que ya posee.

Para ejecutar un hechizo aprendido el mago debe concentrarse y sincronizar su alma con la esencia de la magia, dándole forma a esta, hasta lograr traer a su realidad el efecto deseado. Para ello debe concentrarse durante tantas acciones como Variables no gratuitas tenga el hechizo que se desea ejecutar (ver las Variables).

Durante la última acción invertida para lanzarlo, el hechicero deberá gastar un punto de su Reserva de Poder por cada 10 Variables (o fracción) empleadas y realizar una prueba de Poder mágico + Forma (la correspondiente al hechizo) + 1D10 contra la Dificultad del hechizo (la Dificultad de un hechizo es igual a 5 por cada Variable no gratuita que tenga aplicada). Si la prueba tiene éxito, el hechizo funcionará de la forma deseada, de lo contrario, el hechizo no funcionara y el mago perderá un rango de Cansancio mental por cada nivel de fallo (hasta caer inconsciente). Además, por cada 2 niveles de éxito el hechizo gana 1 Variable gratuita que el hechicero puede implementar a los efectos.

Al lanzar hechizos que posean varias Formas, el mago deberá emplear la Forma con la que tenga menor puntuación de entre las requeridas.

EJEMPLO

Ávida realiza un hechizo aprendido, llamado Lumbre y que consiste en prender un pequeño fuego. Deberá realizar una tirada de Poder mágico + Forma: Energía + 1D10. El hechizo posee una Dificultad de 15 y requiere 3 acciones para lanzarlo. Ávida comienza a manipular la magia durante 2 acciones, en la tercera gasta 1 punto de su Reserva de Poder (es un hechizo que posee 3 Variables) y realiza la prueba, lanza el dado y obtiene un 6, lo que le supone un total de 20. El hechizo funciona, y dado que obtiene 1 Variable gratuita decide aumentar la duración del hechizo.

Hechizos improvisados

Espontáneos y sin previo estudio, el hechicero manipula la magia circundante de forma improvisada, tratando de obtener unos resultados adecuados para la situación. Los hechizos improvisados son aquellos que el mago no ha practicado lo suficiente como para dominar los gestos necesarios para su realización.

Ejecutar un hechizo improvisado sigue las mismas pautas que uno aprendido, pero el hechicero recibe un penalizador de -10 a su prueba. Tras cada ejecución exitosa de un mismo hechizo improvisado (siempre que se realice con las mismas variables), este penalizador extra se reduce en 1, cuando llega a 0, el hechizo pasa a considerarse aprendido. Para ello, el jugador deberá anotar en la ficha de personaje el hechizo y el número de veces que lo lanzó.

EJEMPLO

En esta ocasión Ávida desea utilizar su hechizo de Lumbre para crear una columna de fuego. Modifica el hechizo hasta que es capaz de hacer lo que ella desea: la Dificultad del mismo asciende a 30 y requerirá 6 acciones para ejecutarlo. Deberá realizar una tirada de Poder mágico + Forma: Energía + 1D10. Ávida comienza a manipular la magia durante 5 acciones, en la sexta gasta 1 punto de su Reserva (dado que tiene 6 Variables) y realiza la prueba, lanza el dado y obtiene un ¡17!, lo que le supone un total de 31, pero como tiene un -10 a la prueba por tratarse de un hechizo improvisado el hechizo no funciona y Ávida pierde 1 nivel de Cansancio mental, dado que ha obtenido 1 nivel de fallo.

Hechizos imbuidos

Aquellos previamente introducidos en un objeto. Están dispuestos para ser utilizados en cualquier momento, y por cualquier personaje que tenga los conocimientos necesarios para activarlo.

Para crear un objeto imbuido, o encantado, es necesario imbuir el conjuro dentro de un objeto común. Para ello deberán realizarse dos tiradas, en primer lugar el hechicero deberá ejecutar con éxito el conjuro que desea imbuir: que debe ser un hechizo aprendido y resolverse exactamente de la misma forma que estos. Acto seguido, deberá superar una prueba de Imbuir + Forma (la que corresponda al hechizo a imbuir) + 1D10 contra una Dificultad igual a la dificultad del hechizo más 5.

Si supera las dos pruebas el encantador tendrá que determinar las palabras o acciones que permiten activar el hechizo, y este quedará imbuido en el objeto de forma indefinida. Este proceso es largo y laborioso, y se prolongará de forma ininterrumpida durante 1 hora por cada Variable que posea el hechizo. Por cada nivel de éxito logrado en la segunda prueba el tiempo se reduce en 1 hora.

En caso de fracaso de la primera prueba tan solo se pierden la mitad del tiempo necesario y el punto de la Reserva de Poder. Si falla la segunda prueba, además de lo anterior, el objeto que se iba a encantar resulta destruido.

Una vez encantado, el objeto podrá utilizarse un número de veces determinadas por la Pericia del mago (ver más adelante), tras lo cual quedará descargado.

Es posible imbuir varios hechizos en un mismo soporte. En este caso, la Dificultad de la prueba de Imbuir + Forma + 1D10 será la del nuevo hechizo a imbuir más 15 por cada hechizo ya imbuido.



EJEMPLO

Ávida desea Imbuir su hechizo de Lumbre en una piedra para tenerlo accesible en cualquier momento. En primer lugar lanza el hechizo: Poder mágico + Forma: Energía + 1D10 contra una Dificultar 15, gasta un punto de su Reserva y lanza el dado, obtiene un total de 21, el hechizo funciona. Acto seguido Imbuye el conjuro en la piedra, Imbuir + Forma Energía + 1D10, contra una Dificultad de 20, su total es de 24, por lo que logra imbuir el hechizo, que le ha costado 3 horas de duro trabajo.

Dado que Ávida es una Practicante en Imbuir, el hechizo tendrá 5 usos y mantendrá sus Variables, por lo que no deberá reducir sus efectos.

Recargar objetos encantados: Un objeto encantado descargado puede ser recargado por cualquier hechicero, para lo cual debe gastar un punto de su Reserva de Poder y realizar una prueba de Imbuir + Forma (la que corresponda al hechizo imbuido) + 1D10 contra una Dificultad 10. En caso de fallarla perderá el punto de la Reserva de Poder, y en caso de Pifia mayor (ver pág. 109), el objeto encantado quedará destruido. Si supera la prueba el objeto encantado recupera 1 uso, y otro adicional por cada nivel de éxito.

EJEMPLO

Ávida ha usado 5 veces su piedra con Lumbre y el objeto se ha descargado. Como quiere seguir empleándola invierte 1 punto de su Reserva de Poder y realizar una prueba de Imbuir + Forma Energía + 1D10 contra una Dificultad 10, lanza el dado y obtiene un total de 31, ¡4 niveles de éxito! Por lo que el objeto recupera sus 5 usos.

Objetivo de un hechizo

Una vez se logra ejecutar un hechizo, es el momento de establecer el objetivo del mismo. No es posible manipular directamente la materia orgánica viva, por lo que un hechicero no podrá menguar la masa de otro personaje o alterar sus Habilidades directamente. Pero si es posible seleccionar a un ser vivo como objetivo de un hechizo para que reciba los efectos derivados de este: como el daño producido por un proyectil mágico, quedar atrapado en una cárcel de éter o recibir un empujón mágico que lo lance despedido.

Para alcanzar un objetivo estático es suficiente con que el hechicero pueda verlo, lo seleccione como objetivo y se encuentre dentro del alcance del hechizo. En tal caso los efectos se aplican directamente.

No obstante, si el objetivo está en movimiento, trata de apartarse o es especialmente difícil de alcanzar, el DJ puede exigir una prueba para lograr afectarle. En estos casos el hechizo se tratará igual que un Ataque (ver pág. 112): el hechicero deberá realizar una prueba de ataque de Coordinación + Puntería del hechizo + 1D10, contra la Dificultad para ser golpeado del objetivo, su defensa o la Dificultad que establezca el DJ. Si la prueba tiene éxito el objetivo es alcanzado y se le aplicarán los efectos del hechizo (si el hechizo posee un daño se aplicarán los modificadores al daño por nivel de éxito). En caso de fallo el hechizo seguirá funcionando, por lo que impactará en las cercanías del objetivo, los efectos quedarán a criterio del DJ en estos casos.

Para evitar un ataque de área es necesario poder desplazarse fuera del área de acción del hechizo, de lo contrario se sufrirán los efectos de la forma habitual: para ello se debe realizar una Esquiva con un -10 adicional. Si el hechizo se mantiene, se sufrirán los efectos mientras se esté dentro del alcance de los mismos.

EJEMPLO

Ávida declara que tilizará el Proyectil mágico, que es para ella un hechizo aprendido, contra un xeronte enloquecido que trata de atacarla. La Dificultad es 30 y tardará 6 acciones en lanzarlo, pero como es aprendiz de hechicera posee 3 Variables gratuitas, por lo que reducirá la Dificultad a 15 y a 3 las acciones para lanzarlo. Lanza el hechizo y funciona. Ahora determinará si alcanza a su objetivo. Proyectil Mágico tiene una puntería de 10, por lo que Ávida realiza un ataque Coordinación + Puntería del hechizo + 1D10 contra la Dificultad para ser golpeado del xeronte (15), como si fuera un ataque normal. Obtiene un 26, por lo que lograría 2 niveles de éxito, causando daño 16 de energía (6 del proyectil + 10 por los niveles de éxito). El xeronte decide esquivar, realizar una prueba de REA + 1D10, -10 por Esquivar un ataque de estas características y logra un 21, por lo que el daño se queda en 6.

Duración de los efectos de un hechizo

Una vez haya finalizado el tiempo activo del hechizo, los efectos mágicos desaparecerán. De este modo, si alguien reduce mágicamente la protección de una armadura, ésta recuperará su forma. Sin embargo, los efectos derivados no desaparecerán: el daño de una bola de fuego no sanará, ni se apagarán los objetos que se hubieran prendido. Los efectos de las Variable Alterar la material desaparecen lentamente tras el fin del hechizo, de esta forma una espada calentada a 300ºC volverá a la temperatura ambiente gradualmente, de forma natural; una peñasco del vacío puesto en movimiento se detendrá paulatinamente; o una puerta cuyo volumen se haya reducido regresará a su forma lentamente. El tiempo que deba transcurrir queda en manos del DJ, pero como regla muy genérica podría decirse que desaparece una Variable cada 10 minutos.

Concentración

Si durante la ejecución de cualquier efecto mágico el hechicero sufre alguna distracción importante (sufrir daño, ser distraído, zarandeado, etc.) deberá realizar una prueba de Voluntad + Meditación + 1D10 contra una Dificultad igual al doble del daño recibido, o la que considere el DJ más apropiada en otros casos, para evitar perder la concentración. Si falla, aplicará los mismos efectos que si hubiera fallado al lanzar el hechizo. Además, el hechicero deberá aplicar un -5 a todas sus acciones durante el resto de su turno.

Percibir la magia

En caso de querer investigar o detectar un sortilegio, ya sea aprendido, imbuido o improvisado, se debe realizar una tirada de Poder mágico + Advertir + 1D10 para detectar efectos mágicos, o de Ingenio + Recordar +1D10, si se posee el Conocimiento necesario, para identificarlos. La Dificultad base de estas pruebas es igual a la del hechizo que se quiere investigar. En caso de éxito el hechicero detectará la presencia del efecto o averiguará de cuál se trata. Los niveles de éxito aportan información adicional y los de fallo datos falsos, en ambos casos a criterio del DJ.

Cualquier individuo, aunque no tenga ni idea de la existencia de la magia, puede detectar que un efecto u objeto mágico no es natural si supera una prueba de Ingenio + Advertir + 1D10 Dificultad 15, aunque no sabrá de qué se trata estará seguro de que no es nada que conozca.

La Forma Éter

Controlar el Éter permite alterar la propia esencia de la magia. Esto permite modificar la potencia de un hechizo antes de que este sea ejecutado, ya sea por el mismo he-

chicero o por otro, o mientras está activo, o modificar el poder de un objeto imbuido.

Modificar un hechizo propio antes de lanzarlo: Un hechicero que desee mejorar un hechizo, que esté a punto de lanzar, tendrá que invertir una acción y realizar una prueba de Poder mágico + Forma: Eter + 1D10 contra una Dificultad de 10. Por cada nivel de éxito obtenido el lanzador ganará una Variable gratuita.

Si la prueba falla, el número de acciones necesaria para lanzarlo se duplica y el hechizo pierde una Variable por cada nivel de fallo, a elección del DJ.

Modificar el hechizo de otro mago: Un hechicero puede mejorar o entorpecer el hechizo de otro mago, para ello deberá realizar una Defensa especial (ver pág. 114) utilizando su Habilidad de Formas: Éter. Debe ser consciente de que hay otro hechicero realizando un conjuro y tenerlo dentro de su línea de visión. Si cumple estos requisitos, podrá realizar una prueba de Poder mágico + Forma: Eter + 1D10 contra una Dificultad de 10. El alcance básico de este uso de la Forma Éter es de 10 metros, pero si tiene éxito podrá, por cada nivel de éxito obtenido:

- Aumentar en 5 metros el alcance básico del uso de Éter.
- Reducir o aumentar en 2 el tiempo de lanzamiento del otro hechicero.
- Reducir o aumentar en 5 la Dificultad del hechizo.
- Añadir o eliminar una Variable al hechizo objetivo, que no modificará su Dificultad ni tiempo de ejecución.

Si la prueba falla, por cada nivel de fallo, le dará al hechizo objetivo una Variable gratuita, si deseaba entorpecerlo, o se la quitará si quería mejorarlo.

Modificar un hechizo activo: Es posible mejorar hechizos que se encuentren activos. Para hacerlo el mago tendrá que invertir una acción y realizar una prueba de Poder mágico + Forma: Eter + 1D10 contra una Dificultad de 10. Por cada nivel de éxito obtenido el hechicero podrá añadir, o eliminar, una Variable del hechizo.

Si la prueba falla, los efectos serán los contrarios a la intención del personaje, a criterio del DJ.

Objetos imbuidos: Por otro lado, es posible utilizar la Forma: Éter para destruir o potenciar un objeto encantado. Para ello el hechicero invierte una hora y gasta un punto de su Reserva de Poder, luego realiza una tirada de Imbuir + Forma: Éter + 1D10 contra una Dificultad de 10. Por cada nivel de éxito obtenido, el mago podrá escoger una de las siguientes opciones:

- Eliminar una Variable del hechizo o añadir una igual a otra que ya posea.
- Aumentar en 1 el número de usos del encantamiento.
- Reducir en 3 el número de usos. Si los usos llegan a 0, el objeto es destruido junto con el encantamiento.

Invertir Poder: Es posible gastar puntos de la Reserva de Poder para aumentar el efecto del uso de la Forma: Éter. De esta manera, por cada punto de poder invertido antes de realizar la tirada, se obtiene un +10 al resultado de la misma. Sin embargo, esto genera una gran inestabilidad mágica, por lo que las leyes físicas varían ligeramente: esto implica que por cada punto de la Reserva de Poder empleado de esta manera, aumentar en 1 el margen de la Pifia menor y en 2 el de la Pifia mayor. Por tanto, si se invierten dos puntos de la Reserva de Poder, se obtendrá un +20 a la tirada, pero se

obtendrá una Pifia menor con un resultado de 3 o menos en el dado y, en tal caso, una Pifia mayor con un resultado de 6 o menos.

EJEMPLO

Herfion quiere potenciar un hechizo de Escudo que se encuentra activo, para ello deberá realizar una tirada de Poder mágico + Forma: Éter + 1D10 contra una Dificultad 10. Obtiene un 26 en su prueba, por lo que logra 3 niveles de éxito, eso le otorga 3 Variables adicionales, que decide invertir en aumentar el tiempo de duración del conjuro.

En esta ocasión, Herfion se enfrenta a un duro oponente lanzándole un Proyectil mágico. Como teme que no sea lo suficientemente fuerte, decide potenciar con la Forma: Éter el conjuro. Invierte una acción y realiza una prueba de Poder mágico + Forma: Éter + 1D10, contra una Dificultad de 10. Obtiene un total de 21, por lo que logra 2 niveles de éxito que le otorgan 2 Variables gratuitas.

La Pericia del mago

El aprendizaje mágico se divide en dos vías paralelas: la del Poder mágico y la de Imbuir. El valor que el personaje alcance en cada uno de estos atributos determinará su nivel de maestría. De esta forma, un mago puede ser un Maestro en Imbuir pero un Aprendiz en Poder mágico.

Poder mágico

Iniciado: (Poder mágico de 1 a 5). El hechicero está dando los primero pasos en el mundo de la magia, todavía necesita mucho tiempo para realizar un sortilegio y no es capaz de ejecutar conjuros poderosos. Beneficio: 1 Variable gratuita al lanzar cualquier hechizo.

Aprendiz: (Poder mágico de 6 a 10). Al superar la etapa inicial aumenta la capacidad de lanzar conjuros más complejos. La mayoría de la población dracónida se incluye en este grupo. Beneficio: 3 Variables gratuitas.

Experto: (Poder mágico de 11 a 16). Estos magos emplean su magia como forma de vida: ejercen el estudio y práctica de la Magia, y elaboran un surtido de hechizos que utilizan a menudo. Se requiere este nivel de dominio para ingresar en cualquier ejército de magos que se precie. Beneficio: 8 Variables gratuitas.

Maestro: (Poder mágico superior a 16). Pertenecientes a la élite, los maestros han practicado y desarrollado la Magia hasta sus más altas cotas. Para convertirse en Mago del Emperador, un mago debe demostrar poseer esta pericia. Beneficio: 15 Variables gratuitas.

EJEMPLO

Las variables gratuitas: Pueden emplearse para reducir la Dificultad y los tiempos de preparación de los hechizos pregenerados propuestos más adelante: por cada Variable gratuita puede reducirse en 5 la Dificultad o en 2 acciones el tiempo de preparación. La Dificultad mínima será 5 y el tiempo de preparación mínimo 1 acción.

Imbuir

Neófito: (Imbuir de 1 a 5). Las artes del encantamiento todavía no están arraigadas en el hechicero. Hechizos imbuidos: pierden 2 Variables al ser imbuidos. Usos: los objetos encantados tendrán hasta 2 Usos antes de descargarse.

Practicante: (Imbuir de 6 a 10). Poco a poco el mago domina las artes de los objetos mágicos. Hechizos imbuidos: mantienen sus Variables. Usos: hasta 5.

Alquimista: (Imbuir de 11 a 16). Los secretos de los objetos encantados son cada vez más

familiares para el mago. Hechizos imbuidos: gana 3 Variables para incrementar cualquier de las que ya posea. Usos: hasta 15.

Taumaturgo: (Imbuir superior a 16). El mago, al alcanzar este grado de conocimiento, domina a la perfección todas las artes del encantamiento de objetos. Hechizos imbuidos: gana 8 Variables para incrementar cualquier de las que ya posea. Usos: hasta 30.

Hechizos

Todo hechicero recibe durante la creación de personaje, como hechizos aprendidos, el hechizo Rudimento mágico y otro hechizo a su elección por cada dos puntos, o fracción, de Poder.

A continuación se incluye una lista de hechizos organizados en distintos niveles como guía para generar los propios, a los que se puede sumar o restar variables y que deben adaptarse al nivel del personaje. Todo hechizo tiene una serie de datos relevantes que siguen a su nombre y que afectan a la mecánica de juego:

- **Dificultad:** (Dif.). Dificultad que debe superarse para que el hechizo funcione, realizando una prueba de Poder mágico + Forma + 1D10.
- **Preparación:** (Pr.). Número de acciones que deben dedicarse a lanzar el conjuro. La prueba de Poder mágico se realiza durante la última acción de las necesarias, momento en el cual se resuelven también los efectos.
- **Forma:** (Fo.). Indica cuál de las Formas debe utilizarse para lanzar el conjuro. En caso de ser varias, se deberá emplear aquella de las indicadas en la que se posea el menor valor.
- **Duración:** (Du.). Cantidad de rondas que durará el conjuro.
- **Focos:** (Fo.). Número de objetivos que pueden seleccionarse para el hechizo, afectará a todos por igual.
- **Alcance:** (Alc.). Distancia máxima a la que se puede encontrar el objetivo más lejano.
- **Área:** (Ar.). Radio sobre el que actuará el efecto.
- **Puntería:** (Pu.). Este valor indica la facilidad del conjuro para alcanzar su objetivo.

Básico

La forma más básica de emplear la magia es el hechizo conocido comúnmente como Rudimento mágico, que todo mago aprende automáticamente al adquirir su don. Aunque tiene muchos nombres, y algunos maestros ni siquiera se molestan en darle uno, este hechizo es el método más sencillo de manipular la realidad, y sobre el que todo mago comienza a experimentar variando sus efectos para lograr nuevos hechizos.

Rudimento mágico: (Dificultad: 0; Preparación: 1 acción; Forma: cualquiera; duración: 1 ronda; objetivos: 1; alcance: contacto; área: no; puntería: +0). Este es el hechizo más sencillo existente, el primero que descubren aquellos con el potencial para utilizar la magia. Sus efectos pueden ser muy variados, apenas son perceptibles y no modifican la realidad de forma evidente: dar un suave calambre al tocar a otro; modificar sutilmente el color de un objeto; variar de forma imperceptible masa o volumen, haciendo que una puerta roce algo menos o cueste algo más abrirla, por ejemplo; mover un objeto unos centímetros sin aplicar fuerza; variar ligeramente la temperatura de algo, apenas un par de grados; reducir ligeramente el lustre de un objeto, o incrementarlo levemente; o cualquier otro efecto menor que se le ocurra al hechicero y que no afecte

de forma sustancial a la realidad. Este hechizo no consume puntos de la Reserva de Poder del hechicero.

Abrazo de Goshriem: (Dif. 15; Pr. 3 acc. ; Fo. Sólido; Du. 1 min.; Obj. 1; Alc. Contacto; Ar. -; Pu. -). Un objeto sólido comienza a comprimirse rápidamente, hasta quedar reducido a un 50% de su volumen original. Su masa no varía. Duración 1; Alterar (-V/M) 2

Descanso de Shokrax: (Dif. 35; Pr. 7 acc.; Fo. Líquido; Du. 1 min.; Obj. 1; Alc. 5 m.; Ar. -; Pu. -). El hechicero ralentiza la llegada de sangre al cerebro del objetivo, que se quedará dormido tras 1 minuto. Requisitos: Magia de Cuerpo y Conocimiento anatómico de la raza que se desee afectar. Alcance 1; Duración 1; Moldear 3; Orgánica 2

Destruir armadura: (Dif. 25; Pr. 5 acc.; Fo. Energía; Du. 1 min.; Obj. 1; Alc. 5 m; Ar. -; Pu. -). El hechicero merma las capacidades de una armadura objetivo, la protección contra Energía de la armadura se reduce en 6. Alcance 1; Objetivos 1; Duración 1; Protección 2

Escamas de los Magos: (Dif. 60; Pr. 12 acc. ; Fo. Sólido, Eter; Du. 1 min.; Obj. 1; Alc. contacto; Ar. -; Pu. -). El mago esculpe una armadura a partir del propio éter y directamente sobre la piel del objetivo. La armadura posee una protección de 9 en todos los tipos de daño y cubre todo el cuerpo. Duración 1; Protección 7; Materializar 1; Moldear 3

Escudo mágico: (Dif. 20; Pr. 4 acc.; Fo. Líquido, Éter; Du. 1 ronda; Obj. 1; Alc. Contacto; Ar. -; Pu. -). Alrededor del hechicero aparece una columna de éter que fluye caóticamente, otorgándole una protección 6 contra Filo. Protección 2; Materializar 1; Moldear 1

Hálito de Conae: (Dif. 40; Pr. 8 acc.; Fo. Gas; Du. 1 min.; Obj. 1; Alc. Contacto; Ar. 6 m; Pu. -). Una espesa niebla surge del punto tocado por el hechicero, limitando los sentidos de todos los que entren en su área y aplicándoles un modificador de -4 a su Percepción. Área 3; Duración 1; Atributos 4

Hoguera: (Dif. 15; Pr. 3 acc.; Fo. Energía; Du. 1 ronda; Obj. 1; Alc. 5 m; Ar. -; Pu. -). Una llamarada de fuego surge de la nada prendiendo cualquier material inflamable y causando 5 puntos de daño a quien estuviera en contacto. Alcance 1; Daño 2

Impulsar: (Dif. 15; Pr. 3 acc.; Fo. Sólido; Du. 1 ronda; Obj. 1; Alc. Contacto; Ar. -; Pu. -). El objetivo sale despedido a 80 km/h en la dirección que desee el mago. Alterar (v) 3

Maldición de Conae: (Dif. 20; Pr. 4 acc. ; Fo. Éter; Du. 1 min.; Obj. 1; Alc. 5 m.; Ar. -; Pu. -). La RS del objetivo se reduce en 6. Requisitos: Magia de cuerpo. Alcance 1; Duración 1; Resistencia 2

Protección orbital: (Dif. 55; Pr. 11 acc.; Fo. Éter, Energía; Du. 1 min.; Obj. -; Alc. Contacto; Ar. -; Pu. -). Una nube de éter rodea al hechicero, todo aquel que se aproxime a distancia de combate cercano sufrirá un -6 a Combate y 9 puntos de daño de energía. Objetivos 1; Duración 1; Daño 3; Materializar 3; Moldear 1

Proyectil Mágico: (Dif. 30; Pr. 6 acc.; Fo. Energía; Du. -; Obj. 1; Alc. 15 m; Ar. -; Pu. 10). Un proyectil de pura energía sale disparado de la mano del hechicero. Daño 6 Energía. Alcance 2; Daño 2; Puntería 2

Refugio: (Dif. 40; Pr. 8 acc.; Fo. Energía, Líquido, Gas; Du. 5 min.; Obj. 1; Alc. Contacto; Ar. -; Pu. -). El hechicero crea un pequeño refugio de éter de 9 metros cuadrados y casi 2,5m de alto, sin ningu-



na decoración pero que protegerá parcialmente contra el viento, el agua y el frío (+2). Duración 2; Protección 1; Materializar 3; Moldear 2

Imbuir un objeto

Como ejemplo de un hechizo imbuido, se ha seleccionado el conjuro Refugio y se ha desarrollado en los distintos niveles que se pueden alcanzar, con el fin de que tanto el DJ como los jugadores puedan comprobar cómo podría imbuirse un hechizo aprendido.

Neófito: Refugio: (2 usos). (Duración: 1 hora). El hechicero crea un pequeño refugio de éter conforma de semiesfera 1 m^3, sin ninguna decoración pero que protegerá parcialmente contra el viento, el agua y el frío (+2). Duración 2; Protección 1; Materializar 2; Moldear 1

Practicante: Refugio: (5 usos). (Duración: 1 hora). El hechicero crea un pequeño refugio de éter de 9 metros cuadrados y casi 2,5m de alto, sin ninguna decoración pero que protegerá parcialmente contra el viento, el agua y el frío (+2). Duración 2; Protección 1; Materializar 3; Moldear 2

Alquimista: Refugio: (15 usos). (Duración: 1 día). El hechicero crea un pequeño refugio de éter de 9 metros cuadrados y casi 2,5m de alto, sin ninguna decoración pero que protegerá contra el viento, el agua y el frío (+8). Duración 3; Protección 3; Materializar 3; Moldear 2

Taumaturgo: Refugio: (30 usos). (Duración: 1 día). El hechicero crea un pequeño refugio de éter de 9 metros cuadrados y casi 2,5m de alto, sin ninguna decoración pero que protegerá completamente contra el viento, el agua y el frío (+28). Duración 3; Protección 8; Materializar 3; Moldear 2

Las Variables

Cualquier personaje, poseedor del don de la magia, puede manipular las energías mágicas de su entorno para modificar la realidad que le rodea mediante los hechizos. Antes de ejecutar un hechizo, el mago debe determinar qué efectos tendrá. Para ello, se deben definir las variables que intervendrán en él, y cuya combinación define su efecto, Dificultad y tiempo necesario para ejecutarlo. Estas variables siempre se aplican sobre los efectos de un hechizo ya conocido.

Cada Variable aplicada sobre un hechizo aumenta en 5 la Dificultad para ejecutarlo y en 1 el número de acciones necesarias para lanzarlo. Además, por cada 10 Variables, o fracción, debe gastarse 1 punto de la Reserva de Poder.

Al escoger una nueva Variable para el conjuro, el hechicero debe seleccionar la Forma mágica de dicha Variable: algunas están asociadas a ciertas Formas concretas, aunque el resto se pueden utilizar con la Forma, o Formas, que desee el hechicero. Cuando el hechicero escoja la Forma para una variable, deberá tener en cuenta que esa elección también determinará a qué aspectos de la realidad podrá afectar el conjuro. De esta manera, el hechizo resultante quedará vinculado a todas las Formas seleccionadas durante la selección de las Variables.

Según la su Pericia (ver La Pericia del mago), el hechicero obtendrá una serie de Variables gratuitas para lanzar cualquier conjuro. Estas Variables no aumentarán el tiempo de lanzamiento ni su Dificultad.

A continuación se indican las Variables aplicables, junto a cada efecto se indica entre paréntesis la Forma a la que está asociada, o "cualquiera" si el hechicero puede escoger la que desee. Su uso abarca muchas opciones, pero se anima al DJ, y a los jugadores con su permiso, a incluir otras Variables que aumenten el abanico de posibilidades:

Alcance: (Cualquiera). Modifica el alcance del hechizo. Para ejecutar un conjuro el hechicero debe poder ver el objetivo independientemente de la distancia a la que se encuentre.

- 1 Variable (v), 5 m.
- 2 v, 15 m.
- 3 v, 50 m.
- 4 v, 100 m.
- +1 v, +100 m.

Objetivo: (Cualquiera). Varía la cantidad de posibles objetivos que se pueden declarar para el hechizo. Es posible utilizar esta variable para salvaguardar a un objetivo del área de efecto del hechizo o escoger varias veces al mismo objetivo al realizar el efecto.

- 1 Variable (v), +/-1 objetivo.
- 2 v, +/-3 objetivos.
- 3 v, +/-6 objetivos.
- +1 v, +/-4 objetivos adicionales.

Área: (Cualquiera). Aumenta el radio de acción del hechizo, todo aquel dentro del área se verá afectado por el hechizo, independientemente del número de objetivos. Si el hechicero queda dentro del área, y no uso la Variable objetivo para reducir blancos, se verá afectado por el hechizo.

- 1 v, 1 m de radio.
- 2 v, 3 m de radio.
- 3 v, 6 m de radio
- 4 v, 10 m de radio.
- +1 v, +5 m de radio.

Duración: (Cualquiera). Aumenta el tiempo de duración de los efectos del hechizo. La magia es un efecto muy efímero en el tiem-

po debido a su naturaleza inestable dentro de la Rueda. Sin embargo, cuando un hechizo se imbuye dentro de un objeto físico, su duración en el tiempo aumenta sustancialmente. En estos casos, la variable duración pasa a tratarse de manera diferente.

Hechizos lanzados
- 1 v, 1 minuto.
- 2 v, 5 minutos.
- 3 v, 15 minutos.
- 4 v, 30 minutos.
- 5 v, 1 hora.

Objeto imbuido
- 1 v, 10 minutos.
- 2 v, 1 hora.
- 3 v, 1 día.
- 4 v, 1 mes.
- 5 v, 1 año.
- 6 v, 10 años.
- +1 v, +10 años.

Daño: (varia). Añade un valor de daño al efecto del hechizo o modifica del daño de un objeto. Es necesario escoger el tipo de daño que será afectado, y cada tipo está asociado a una forma: Penetrante (Gas); Filo (Líquido); Contundente (Sólido); Energía (Energía). Si este efecto permanece en el tiempo, cada impacto adicional que produzca después del primero verá su valor de daño reducido en 1.

- 1 v, daño +/-2.
- 2 v, daño +/-5.
- 3 v, daño +/-9.
- 4 v, daño +/-14.
- +1 v, +/-5 daño.

Protección: (Cualquiera). Crea una barrera mágica que protege contra un tipo de daño. También es posible mejorar o reducir las protecciones de una armadura ya existente. Es necesario escoger el tipo, o tipos, de daño que protegerá y repartir la protección otorgada entre ellos. Cada tipo está asociado a una forma: Penetrante (Gas); Filo (Líquido); Contundente (Sólido); Energía (Energía). Cada impacto recibido reduce en 1 la efectividad de la protección en cada tipo de daño. Es posible usar esta Variable para generar cierta resistencia a las inclemencias climáticas, por cada punto de protección otorgado a un tipo de Energía, el usuario posee un +4 a cualquier prueba de resistencia contra la inclemencia asociada.

- 1 v, protección +/-3.
- 2 v, protección +/-6.
- 3 v, protección +/-12.
- 4 v, protección +/-18.
- +1 v, +/-6 protección.

Afectar Atributos y Habilidades: (Cualquiera). Permite alterar un Atributo o Habilidad. Estos efectos serán siempre indirectos: una niebla espesa que limite la Percepción, unas enredaderas que dificulten el Atletismo, una cortina de viento que reduzca la Coordinación, etc. El uso debe ser coherente, de lo contrario el DJ tiene potestad para no permitirlo. Para afectar directamente el cuerpo de un objetivo vivo es necesario conocer Magia de Cuerpo.

- +1 v, +/-1 a un Atributo.
- +1 v, +/-2 a una Habilidad.

Alterar la materia: (Cualquiera). Modificar las propiedades físicas o químicas de un cuerpo: temperatura, volumen, masa, velocidad, composición, etc. Como en el caso anterior, para alterar las propiedades de un cuerpo vivo es necesario Magia de Cuerpo.

Temperatura
- 1 v, +/- 10ºC
- 2 v, +/- 20ºC

- 3 v, +80ºC / -40ºC
- 4 v, +150ºC / -60ºC
- +1 v, +150ºC / -20ºC adicionales

Volumen/masa

- 1 v, reduce el volumen, o la masa, del objetivo a un 80% de la inicial, o la aumenta a un 120%.
- 2 v, reduce al 50% o aumenta al 200%
- 3 v, al 30%/300%
- 4 v, al 25%/400%
- 5 v, al 20%/500%
- +1 v, -1%/+100%

Velocidad

- 1 v, +/-20 km/h
- 2 v, +/-40 km/h
- 3 v, +/-80 km/h
- +1 v, +/-60 km/h
- +1 v, es posible controlar el movimiento, de lo contrario seguirá la misma trayectoria que llevara o se alejará del hechicero si se encontraba parado.

Materializar: (Éter). Esta Variable permite materializar éter de forma física. El éter podrá tomar cualquier estado físico que desee el hechicero, aunque en ese caso esta Variable deberá contar también con la Forma asociada a ese estado: si se desea crear una fuente de éter esta variable será de Éter y Líquido, por ejemplo. El éter es una sustancia mágica que no tiene propiedades físicas concretas (aunque se encuentre en un estado determinado), deben invertirse otras Variables para otorgárselas, de lo contrario se comportará como si fuera alguna clase de sustancia ilusoria. Para otorgarle una entidad palpable se debe aplicar la Variable Protección, que le dará una resistencia. Los sentidos interpretan el éter de forma confusa, con sensaciones cambiantes y opuestas simultáneamente.

- 1 v, crea 0,1 m^3 de materia.
- 2 v, 1 m^3
- 3 v, 3 m^3
- +1 v, +3 m^3

Moldear: (Cualquiera). Determina la capacidad del hechicero para manipular la materia a su antojo, obteniendo la forma que desee, ver Tabla Modelar con Precisión mágica. Una vez los efectos del hechizo terminan la materia moldeada recupera una forma natural: un líquido fluirá según la gravedad, el gas se dispersara y los sólidos recuperarán su forma. La cantidad de materia que puede moldearse se debe determinar usando las variables de Materializar.

Modelar con Precisión mágica

Nº variables utilizadas	Modelar
2	Geométricas simples: cuadrados, triángulos...
3	Formas geométricas complejas: hexágonos, rombos, cilindros...
4	Objetos con formas sencillas: espadas, dagas, vasos, cucharas...
5	Mecanismos simples: tirachinas, grúas...
6	Mecanismos complejos: planchas, lámparas...
7	Mecanismos complejos: televisores, automóviles...
8	Mecanismos complejos de tamaño pequeño: teléfonos móviles...
9	Mecanismos complejos de tamaño microscópico: modificaciones en órganos, mini cámaras...
10	Mecanismos complejos de tamaño atómicos: nanobots...

Puntería: (Cualquiera). Sirve para mejorar las posibilidades de alcanzar al objetivo al proyectar el hechizo.

- +1 v, +5 a Puntería.

EJEMPLO

Herfion desea lanzar un hechizo sobre un peñasco del vacío para desplazarse rápidamente de un lugar a otro. Para ello emplea el hechizo Rudimento mágico (ver más adelante) y le aplica 7 variables: 4 para darle una velocidad de 80 km/h y poder controlar su trayectoria, y 3 para que el efecto dure 15 minutos. Como ha empleado 7 Variables, la dificultad del hechizo será 35, necesitará 7 acciones para lanzarlo y consumirá 1 punto de la Reserva de Poder. Pero como es un aprendiz de hechicero decide emplear sus 3 Variables gratuitas en reducir a 20 la Dificultad y a 4 las acciones de lanzamiento.

Magia de cuerpo

Solamente aquéllos que han dedicado muchos años al estudio de la magia pueden llegar a dominar este extraño poder. Dentro del Imperio su uso está castigado con la muerte, y solo los Magos del Emperador, los Lyss y los propios Sabios tienen permiso para practicarla.

En esencia la Magia de cuerpo funciona igual que el resto de la magia, pero aquellos que la controlan han logrado sobrepasar uno de sus límites, afectando a seres vivos con sus hechizos. Esto permite influir directamente en el organismo de una criatura modificándolo a placer: pudiendo romper vasos sanguíneos, deshacer huesos, aumentar la temperatura corporal, etc.

Para ejecutar un hechizo sobre un ser vivo se deben seguir los mismo pasos citados previamente en Lanzar un hechizo. Pero, al determinar el objetivo, se deberá comparar el resultado de la prueba del mago con la RS del objetivo (o una prueba de Voluntad + Barreras sobrenaturales + 1D10): si el resultado es superior a la RS el hechizo funcionará, si es inferior el sujeto resistirá los efectos del hechizo sin que le afecten, aunque recibirá un -3 a todas sus acciones durante 1 turno debido a la tensión sufrida.

Los efectos derivados de aplicar una Variable a un organismo quedan en manos del DJ, pero por regla general cualquier modificación de las condiciones físicas de un organismo provocará graves daños. El DJ determinará las Variables necesaria para lograr ciertos efectos, normalmente de Moldear, aunque se recomienda emplear los hechizos pregenerados como guía. Además, los hechiceros que usan magia de cuerpo pueden utilizar las siguientes variables:

Orgánica: (Cualquiera). El hechicero es capaz de afectar el interior del organismo de su objetivo, aun estando fuera del alcance de su vista. Sin embargo, para poder emplear esta variable es necesario tener Conocimientos de anatomía sobre la especie que se desea afectar.

- 1 v, el mago es capaz de afectar el sistema locomotor.
- 2 v, afecta a los sistemas digestivo, urinario, circulatorio, respiratorio o reproductor.
- 3 v, afecta al sistema nervioso o endocrino.

Resistencia: (Energía). Modifica la RS del objetivo y cualquier prueba de Barreras sobrenaturales que realice. Esta variable solo puede emplearse si se conoce Magia de Cuerpo.

- +1 v, +/- 3 a la RS

EJEMPLO

Un poderoso Mago del Emperador se cruza con un grupo de refugiados beligerantes. No tiene tiempo ni ganas que perder con ellos, por lo que decide ejecutarlos rápidamente. Decide emplear la Magia de cuerpo para lanzar su hechizo preferido: Sangre infernal, un hechizo de Dificultad 70, con un alcance de 15 m y un radio de efecto de 10 m, que eleva la temperatura de la sangre de todos aquellos dentro del área a 150ºC durante 5 minutos. Como es un hechicero maestro posee 15 Variables gratuitas, con ellas eleva el alcance a 50 m y el radio de efecto a 15 m, lo que le supone 2 Variables, emplea otras 6 en reducir el tiempo de lanzamiento a 2 acciones y las 7 restantes en reducir la Dificultad a 35.... Sin duda los pobres refugiados tienen un problema muy serio en ciernes.



GNOSIS

Repleto de amor y esperanzas, Farim siempre confió en el poder de la mente, impregnando a todos los seres de la Rueda con su don. Mediante los sueños y largos años de práctica y aprendizaje, toda criatura puede hacer emerger el regalo dormido del Guardián. Aquellos que han despertado este don son llamados psíquicos o gnóticos.

Si un personaje desea tener acceso a este poder, debe adquirir la Ventaja Don Gnótico (ver pág. 144) o la Facultad Racial Gnosis o Gnosis Dracónida, según la raza, durante la creación del personaje. Esto permite invertir cierta cantidad de los puntos de Habilidad, otorgados por el Alma del personaje (ver pág. 130), en adquirir capacidades gnóticas: Poder Gnótico y Aspectos. Adquirir la Ventaja Don Gnótico durante el desarrollo de la partida solo es posible con el consentimiento del DJ.

Las bases de la Gnosis

Al igual que la magia, la gnosis presenta algunas facetas que deben ser desarrolladas cuidadosamente para alcanzar cierta capacidad como gnótico: Poder gnótico, Vías mentales y Aspectos.

Poder gnótico

El Poder gnótico es la capacidad de controlar las fluctuantes ondas cerebrales propias y ajenas para logar cierta supremacía sobre el entorno.

El Poder gnótico se considera un Atributo a efectos de su valor máximo, su coste para desarrollarlo con experiencia (ver apartado Experiencia) y su uso durante la partida.

Vías mentales

Dentro de la Gnosis existen 5 vías mentales: Ambere, Corpus, Fisis, Mentis y Sentis. Dentro de cada una de ellas hay una serie de Aspectos: poderes o habilidades que el gnótico puede desarrollar. Cuando el don de un gnótico despierta, se abre ante él un número variable de Vías.

Es posible abrir nuevas Vías en la mente de un gnótico, adquiriendo la Ventaja De-

sarrollo de otra Vía Gnótica, siempre que el DJ lo permita.

Aspectos

Cada Vía mental permite acceder a una serie de Aspectos diferentes. Estos Aspectos son diferentes poderes o habilidades mentales que un gnótico puede llegar a controlar y emplear. No es posible desarrollar Aspectos de una Vía que no se conoce. Cada Aspecto desarrolla como una Habilidad, ya sea durante la creación de personaje o durante la mejora con experiencia. Durante el desarrollo del juego, se utilizan como si fueran Habilidades.

EJEMPLO

Gracias a la inversión de 8 puntos en la Ventaja Don Gnótico, el jugador puede repartir para su PJ hasta 45 puntos de Habilidad entre Poder Gnótico y Aspectos pertenecientes a 2 Vías. Por tanto, el resultado final será:

Poder Gnótico: 10

Sentis: Barrido mental 5, *Mesmerismo* 10, *Ocultar a los sentidos* 4

Mentis: Imponer orden 7, *Empatía* 4, *Moldear la mente* 2, *Imbuir emociones* 3

Los efectos de la Gnosis

Activar un Aspecto

Cada vez que un psíquico hace uso de su don activa un Aspecto de entre aquellos que conoce. Para activar un Aspecto basta con declarar cuál se va a utilizar e invertir una acción.

A continuación, el psíquico debe declarar cuántas Variables utiliza del Aspecto elegido (las Variables y sus efectos se pueden consultar más adelante), y realiza una prueba de Poder gnótico + Aspecto empleado + 1D10, contra una Dificultad base de 5, más 5 por cada Variable declarada.

Si la prueba fracasa, el gnótico perderá 1 rango de Cansancio mental por cada Variable declarada y uno adicional por cada nivel de Fallo.

Si tiene éxito, perderá 1 rango de Cansancio mental por cada Variable declarada, aunque por cada nivel de éxito logrado reducirá en 1 esta pérdida. Además, el Aspecto activado aplicará sus efectos.

Si un Aspecto afecta de cualquier manera a un objetivo vivo, diferente al gnótico, entra en juego la RS. Si el resultado de la prueba del gnótico es igual o inferior a la RS del objetivo, el Aspecto no puede afectarle. Además, cualquier objetivo de un Aspecto gnótico puede utilizar la Habilidad Barreras sobrenaturales (ver pág. 161) para defenderse de la forma habitual.

Si el objetivo desea ser afectado por el Aspecto, su RS se reduce a la mitad redondeando a la baja.

Interferencia gnótica

Si dos psíquicos tratan de afectar a un mismo objetivo, o si uno trata de hacerlo mientras se encuentra bajo los efectos del Aspecto de otro, se produce una interferencia entre los poderes de ambos. Ambos gnóticos serán conscientes de que hay alguien más tratando de acceder al objetivo y se producirá un choque de voluntades.

Para determinar quién prevalece y quién es expulsado del objetivo, se deberá realizar una tirada enfrentada de Voluntad + Poder gnótico + 1D10. El vencedor expulsará al otro psíquico y podrá ejecutar su Aspecto con

normalidad. Es posible potenciar la tirada durante una interferencia gastando rangos de Cansancio mental, por cada rango gastado el psíquico obtiene un +10 a tu tirada.

Patrones

Para un psíquico cada mente es como una huella dactilar llena de sutilezas y matices que las diferencian unas de otras. Por este motivo, cada vez que un gnótico entra en contacto con una mente nueva, tras ejecutar con éxito un Aspecto sobre ella, puede realizar una tirada de Ingenio + Recordar + 1D10 para memorizar el patrón de la mente. La dificultad de esta prueba es igual a la RS del sujeto, obteniendo un +1 por cada nivel de éxito obtenido al ejecutar el patrón.

Cada vez que un gnótico desee recordar una patrón memorizado deberá realizar una prueba de Ingenio + Recordar + 1D10 contra una Dificultad igual a la RS del sujeto cuando memorizó su mente +5 por cada semana transcurrida desde la última vez que entró en contacto con él. Por otro lado, el psíquico obtiene un +1 a la tirada por cada ocasión en la que recordara con éxito la misma mente (hasta un máximo de +20).

Es posible mantener patrones presentes sin necesidad de recordarlos. El máximo número de patrones que pueden mantenerse de esta manera es igual a la Habilidad Recordar del personaje entre 5 (redondeando hacia arriba).

Ejecutar cualquier Aspecto sobre una mente conocida reduce en 5 la Dificultad de la prueba de Poder gnótico + Aspecto. Además, es posible ejecutar Aspectos sobre objetivos cuyo patrón mental tenga presente el gnótico aunque no estén visibles o cercanos, siempre que el psíquico sea capaz de localizarlos con exactitud (mediante Localizar u otra capacidad similar).

Las Variables gnóticas

Cada uno de los Aspectos que forman parte de las distintas Vías está sujeto a una serie de tipos de Variables: número, duración, objetivo, alcance, intensidad y complejidad. Cuando un psíquico desea ejecutar uno de sus Aspecto debe declarar, antes de lanzar los dados, cuántas Variables utilizará. No hay límite al número de Variables que se pueden declarar, pero por cada una declarada la Dificultad del Aspecto aumentará en +5 y el psíquico perderá 1 rango de Cansancio Mental.

Cada Aspecto tiene indicado, junto a su nombre, los tipos Variables que intervienen en su ejecución. Junto a cada tipo de Variable se indicará el efecto básico que aplica al Aspecto (sin necesidad de declarar ninguna Variable). Este efecto podrá incrementarse para cada Variable, según se indica a continuación.

El efecto de algunos Aspectos no se ve afectado por ciertos tipos de Variables, en estos casos se indicará "-" junto al tipo de Variable que no interviene. A continuación se listan todas los tipos de Variables presentes y sus efectos en el Aspecto en función de la cantidad de Variables declaradas.

Número: (Nº). Marca el número de facetas afectadas por el Aspecto inicialmente. Por cada Variable utilizada aumenta el número de facetas del objetivo afectadas. El ejemplo más común son los sentidos del objetivo que el gnótico quiera afectar.

- 1 Variable (v), +1 faceta.
- 2 v, +3 facetas.
- 3 v, +6 facetas.

Duración: (Dur.) Indicará la duración básica del Aspecto.

- 1 v, hasta 10 minutos.
- 2 v, hasta 12 horas.
- 3 v, hasta 3 días.
- 4 v, hasta 6 meses.

Alcance: (Alc.). Modifica el alcance del Aspecto. Para ejecutar cualquier Aspecto el gnótico debe poder ver a su objetivo, o en su defecto, tener una idea precisa de dónde se encuentra. Por ello, aunque se usen Variables para alcanzar grandes distancias, el Aspecto no surtirá efecto si no se cumple alguno de los requisitos anteriores.

- 1 v, hasta 10 m.
- 2 v, hasta 100 m.
- 3 v, hasta 1 km.
- 4 v, hasta 100 km.
- 5 v, hasta 1.000 km.

Objetivo: (Obj.). Varía la cantidad de posibles objetivos que se pueden declarar para el Aspecto. El psíquico siempre podrá declararse a sí mismo como objetivo si lo desea, salvo que el Aspecto lo excluya por cualquier motivo (como que no funcione con seres vivos).

- 1 v, +1 objetivo.
- 2 v, +6 objetivos.
- 3 v, +24 objetivos.

Intensidad y Complejidad: Estas dos Variables intervienen de forma diferente para cada Aspecto al que afectan. Por ello, sus efectos están indicados en el Aspecto concreto. Modifican la potencia del Aspecto y lo intrincado de sus efectos.

EJEMPLO

Ávida quiere bloquear los sentidos de los dracónidos imperiales que la están persiguiendo para capturarla, y escapar. Para ello utilizará el Aspecto Apagar sentidos de la vía Sentis. Este Aspecto afecta a 1 objetivo, que esté en contacto con el psíquico, durante 1 ronda, bloqueando 1 de sus sentidos. Ávida sabe que esto no es suficiente, y no piensa dejar de correr para darles una palmadita en la espalda, por lo que antes de utilizar el Aspecto aplicará las siguientes Variables:

Número: En este caso no aplicará Variables, con bloquear su sentido de la vista tiene bastante.

Duración: 1 Variable, con lo que el Aspecto pasará a mantenerse durante 10 minutos, tiempo más que suficiente para darles esquinazo.

Alcance: 1 Variable, los tiene muy cerca, por lo que con 10 m llegará a todos ellos.

Objetivo: 2 Variables, con las que podría afectar hasta 7 objetivos (1 de base +6 gracias a las variables), dado que son 5 no necesitará más.

En total Ávida necesita 4 variables, lo que eleva la dificultad del Aspecto a 25 y requiere 4 rangos de Cansancio, arriesgado, pero no tanto como ser pasto de los lock de esos imperiales.

Vías y aspectos

A continuación se incluye un listado con los distintos Aspectos que actualmente están registrados dentro de las 5D. Todos ellos han sido clasificados en distintas Vías. Esta organización ha realizado durante siglos una labor de investigación y acumulación de datos sobre los poderes gnóticos, esto la convierte en la mayor fuente de información sobre esta capacidad sobrenatural. No obstante, cada cierto tiempo aparecen nuevos Aspectos, por lo que esta información nunca es definitiva.

Como se indicó en Las Variables gnóticas, previamente, cada Aspecto está influenciado por diferentes tipos de Variables, indicadas junto al nombre del mismo y entre pa-

réntesis. Recordar, que dentro de cada Aspecto se encuentra descrito el efecto que causa las Variables intensidad y complejidad, en caso de que sean aplicables.



Ambere

Afectar espacio: (Nº: -; Dur.: -; Alc.: 1 m; Obj.: 500 g de materia inerte). Teletransporta al objetivo. Este aspecto permite atravesar cualquier obstáculo o barrera, siempre que el gnótico tenga línea de visión o una idea exacta del punto de destino.

Intensidad
- 1 v, es posible transportar un objeto de hasta 5 kg
- 2 v, hasta 50 kg
- 3 v, un objeto de hasta 500 kg

Clarividencia: (Nº: 1 sentido; Dur.: 1 ronda; Alc.: -; Obj.: -). El lanzador percibe mediante uno de sus sentidos lo que está ocurriendo en una localización situada a 10 metros, aunque lo separe cualquier barrera (salvo aquellas construidas para bloquear poderes de este tipo). Si el psíquico no tiene línea de visión hacia el lugar que desea observar, o no lo conoce, o no tiene ninguna idea sobre él, el DJ determinará qué es lo que el gnótico percibe según lo considere más adecuado.

Intensidad
- 1 v, permite sentir algo que ocurra a 100 metros
- 2 v, algo que ocurra a 1 kilómetro de distancia
- 3 v, puede abarcar 1.000 kilómetros
- 4 v, cualquier localización que se encuentre dentro de su dimensión
- 5 v, puede sentir cualquier punto ya esté dentro de su dimensión actual o no

Cronoquinesis: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: -; Obj.: -). El gnótico es capaz de ralentizar el transcurrir del tiempo a su alrededor, ganando así una importante ventaja con respecto a sus rivales. De esta forma ganará un +3 a todas sus acciones mientras el poder se mantenga activo.

Complejidad
- 1 v, el gnótico recibe una acción gratuita por ronda

Intangibilidad: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo, o una parte de él). El objetivo trasciende esta dimensión. Aquello que se encuentre bajo los efectos de este Aspecto, sea objeto o animal, solamente puede ser afectado por ataques de Energía u otros sujetos que se encuentren bajo los efectos de este mismo Aspecto. El objetivo puede traspasar la materia, no habiendo muros, criaturas u otros obstáculos que interrumpan su paso.

Si el objetivo ha sido afectado en su totalidad, no podrá interactuar con objetos o criaturas que no se encuentren en su misma dimensión, y tampoco será consciente de lo que sucede en su dimensión original.

Inicialmente, el gnótico puede afectar con este Aspecto tan solo una parte del cuerpo del objetivo, como una extremidad.

Intensidad
- 1 v, el gnótico puede hacer que cambie de dimensión la mitad del cuerpo del objetivo
- 2 v, el objetivo cambia de dimensión completamente

Localizar personas: (Nº: -; Dur.: -; Alc.: -; Obj.: 1 ser vivo). Permite localizar la posición exacta de una persona que el gnótico conozca desde hace tiempo y en profundidad (un familiar querido, un amigo muy cercano...) o de la que recuerde su patrón. Este poder puede localizarla si se encuentre a menos de 1 km de distancia y siempre y cuando esté viva.

Intensidad
- 1 v, la localizará hasta a 100 km
- 2 v, la localizará hasta a 10.000 km
- 3 v, la localizará si se encuentre dentro de su dimensión
- 4 v, la localizará esté donde esté, ya sea dentro de su dimensión actual o no

Complejidad
- 1 v, si posee amplia información sobre el sujeto y lo conoce a nivel personal (un aliado, un compañero de trabajo...)
- 2 v, si lo conoce en persona, pero de manera superficial (un contacto, un familiar lejano...)
- 3 v, si no lo conoce en persona pero posee amplia información sobre él
- 4 v, si desconoce al sujeto y solo cuenta con algo de información o un par de objetos que le pertenezcan
- 5 v, el gnótico es capaz de localizarlo sin necesidad de haber tenido contacto con él ni poseer ningún objeto que le pertenezca.

Maldición áurea: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Provoca que un objetivo cause desagrado a los demás, dándole un penalizador de -3 las tiradas sociales. A efectos de juego representa que al afectado le cambia la voz haciéndose insoportable, le salen verrugas desagradables por el rostro, le huele mal el aliento, etc.

Intensidad.
- 1 v, el penalizador impuesto aumentará en -5.

Portal: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: -; Obj.: 1 ser vivo). El gnótico abre dos portales interconectados de 1 metro de radio. Ambos portales conectan dos puntos separados entre sí 5 metros (esta distancia puede ampliarse gracias a la Variable Intensidad). El primer portal aparece delante de él, al alcance de su mano. El segundo puede aparecer donde desee, siempre que tenga línea de visión o conozca bien el punto en el que desea ubicarlo. De no ser así, la ubicación exacta del portal la determinará aleatoriamente el DJ. Es posible que varios gnóticos ejecuten este Aspecto simultáneamente, en ese caso, el gnótico más poderoso ejecuta la tirada y obtiene un +5 por cada otro gnótico que participe (todos deben poseer este Aspecto).

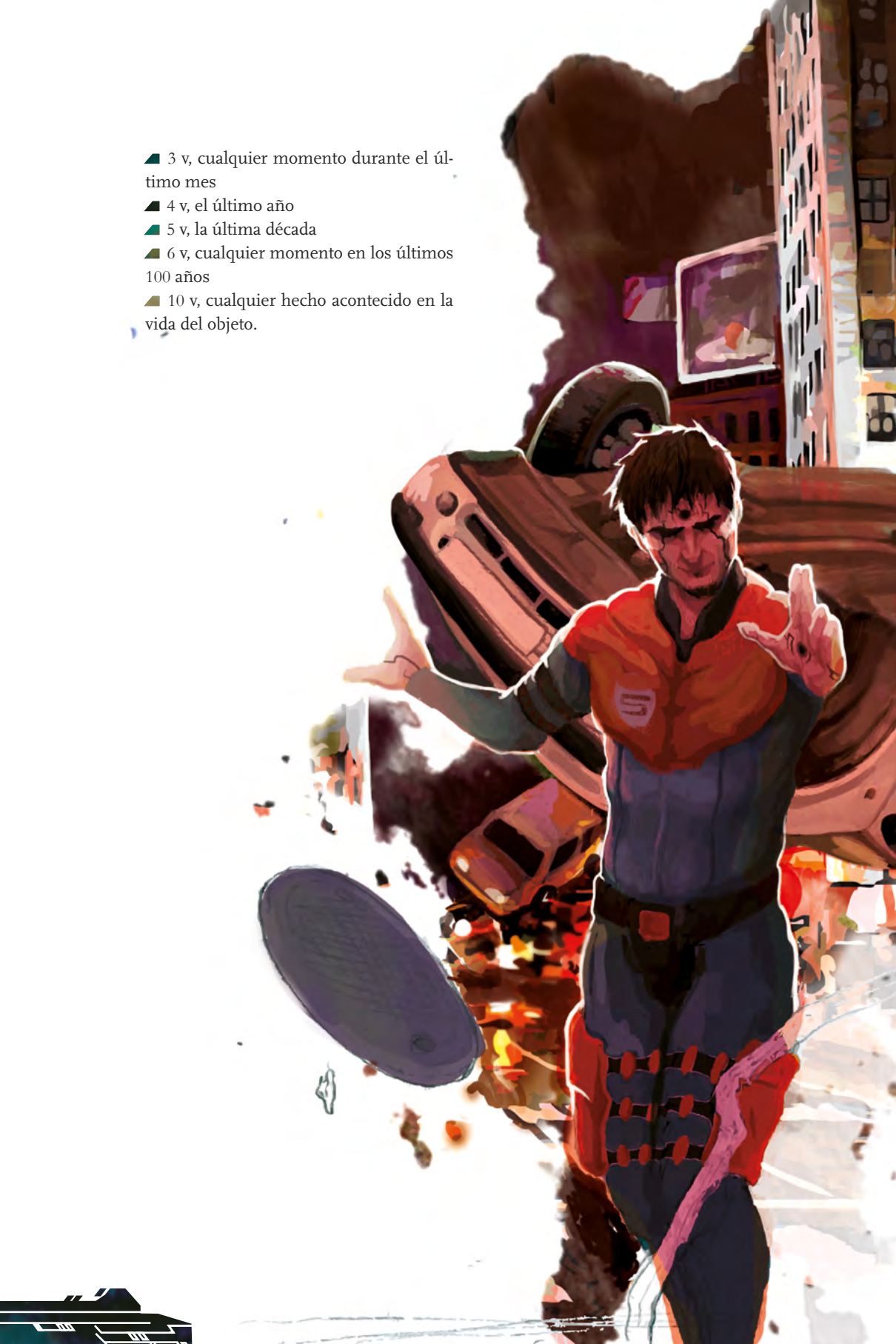
Intensidad
- 1 v, el 2º portal aparece a 50 m
- 2 v, el 2º portal aparece a 5 km
- 3 v, el 2º portal aparece a 500 km
- 4 v, el 2º portal aparece a 5.000 km
- 5 v, el 2º portal aparece en cualquier punto situada en tu misma dimensión
- 6 v, abres un portal a un lugar aleatorio de tu dimensión o de cualquier otra

Complejidad
- 1 v, el radio de los portales se duplica
- 10 v, los portales son permanentes

Si las paredes hablasen: (Nº: 1 sentido; Dur.: 1 min.; Alc.: contacto; Obj.: 1 objeto). El psíquico revive a través de uno de sus sentidos lo acontecido en el pasado a un objeto cualquiera. La duración del Aspecto es el tiempo que puede permanecer escudriñando en el pasado.

Intensidad.
- 1 v, puede volver hasta las últimas 24 horas
- 2 v, una semana atrás

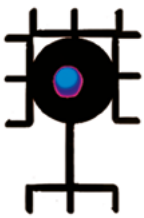
- 3 v, cualquier momento durante el último mes
- 4 v, el último año
- 5 v, la última década
- 6 v, cualquier momento en los últimos 100 años
- 10 v, cualquier hecho acontecido en la vida del objeto.



Telequinesis: (Nº: 1 mano; Dur.: 1 ronda; Alc.: 1 m; Obj.: -). El gnótico es capaz de proyectar su mente para manipular la realidad. Este poder le permite actuar como si tuviera una mano invisible capaz de desplazar o actuar sobre cualquier elemento, siempre que no supere 1 kg de peso y utilizando la mitad de su Coordinación para evaluar su pericia.

Intensidad
- 1 v, podrá mover objetos de hasta 10 kg
- 2 v, el peso del objeto puede llegar hasta 50 kg
- 3 v, hasta 100 kg
- 4 v, hasta 500 kg

Complejidad
- 1 v, podrá hacer uso del total de su Coordinación
- 2 v, podrá utilizar cualquier Habilidad que dependa de Coordinación con el poder de su mente.



Corpus

Afectar Atributos: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Aumenta o disminuye en 1 punto un Atributo. Hay que tener en cuenta que los Atributos secundarios asociados variarán en consecuencia. Si el jugador pierde rangos de Heridas mientras se encuentra bajo los efectos de este Aspecto, al volver a la normalidad no se perderán puntos de Vida adicionales al reajustarse.

Intensidad
- 1 v, +/-1 al Atributo primario

Afectar Atributo secundario: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Aumenta o disminuye en 2 puntos un Atributo secundario.

Intensidad
- 1 v, +/-2 al Atributo secundario objetivo

Afectar Habilidades: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Aumenta o disminuye en 3 puntos una Habilidad.

Intensidad
- 1 v, +/-3 a una Habilidad

Cambiaformas: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: -; Obj.: -). El gnótico es capaz de adoptar la forma de un animal cuyo patrón mental recuerde. Este poder tiene una Dificultad base de 25.

Fragoquinesis: (Nº: -; Dur.: -; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Provoca que un grupo de células del objetivo se autodestruyan sin causar daños visibles. El objetivo pierde un rango de Heridas que ignora la armadura y solo podrá recuperarse mediante recuperación natural o con el Aspecto Regenerar.

Intensidad
- 1 v, el objetivo pierde un rango de Heridas adicional

Imagen voluble: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Permite al gnótico modificar su apariencia o la de otros, llegando incluso suplantar la identidad de aquellos sujetos de los que tenga memorizado su patrón. Descubrir que se trata de un impostor es una tarea complicada, y para ello deberá superarse una prueba de Ingenio + Advertir + 1D10 contra una

Dificultad de 20. Si se trata de suplantar a alguien, y el observador lo conocía bien, el DJ puede darle algún bonificador.

Intensidad
- 1 v, +10 a la Dificultad de la tirada de Advertir.

Putrefacción: (Nº: -; Dur.: -; Alc.: contacto; Obj.: 1 resto orgánico). Acelera la putrefacción de un cadáver o cualquier otra sustancia orgánica sin vida

Intensidad
- 1 v, el cadáver se convierte polvo en 1 día
- 2 v, en 1 hora
- 3 v, en 1 minuto
- 4 v, en 1 ronda

Regeneración: (Nº: -; Dur.: 1 min.; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Aumenta la velocidad de curación del objetivo: cierra heridas, rejuvenece, reconstruye huesos o recupera miembros perdidos. Esta capacidad no funciona en cuerpos que posean elementos mecánicos.

Intensidad
- 1 v, cura al objetivo un rango de Heridas
- 1 v, puede reconstituir un miembro poco dañado, curar una enfermedad leve o rejuvenecer parcialmente (hasta un 10% de la edad total)
- 2 v, curar enfermedades graves, rejuvenecer de manera notable (hasta un 40% de la edad) o regenerar miembros extremadamente dañados (paraplejía, miembros desgarrados que no han llegado a ser amputados...)
- 3 v, es posible regenerar miembros que han sido amputados o cauterizados, órganos completamente disfuncionales, curar enfermedades terminales, o rejuvenecer sustancialmente (hasta un 80% de la edad)

Complejidad
- 4 v, los efectos son permanentes

Termoquinesis: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo u objeto). Permite modificar la temperatura de un cuerpo u objeto en +/-1ºC. Un ser vivo se sentirá debilitado y enfermizo, pudiendo llegar a morir debido a una combustión espontánea o quedar criogenizado.

Intensidad
- 1 v, se modifica la temperatura de un objeto inanimado en +/-10ºC, si el objetivo es un ser vivo pierde un rango de Cansancio físico cada ronda que se mantenga el Aspecto
- 2 v, se modifica la temperatura de un objeto inanimado en +/-30ºC, si el objetivo es un ser vivo pierde dos rangos de Cansancio físico y un rango de Heridas cada ronda que se mantenga el Aspecto, además queda aturdido y comenzará a vomitar
- 3 v, se modifica la temperatura de un objeto inanimado en +/-60ºC, si el objetivo es un ser vivo pierde 4 rangos de Cansancio físico y 3 rangos de Heridas cada ronda, y será incapaz de hablar y moverse por sí mismo
- 4 v, se modifica la temperatura de un objeto inanimado en +/-120ºC, pierde todo los rangos de Cansancio físico y cae inconsciente, además de perder 5 rangos de Heridas cada ronda

Viroquinesis: (Nº: -; Dur.: 1 min.; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Permite manipular los agentes biológicos microscópicos (virus y bacterias), pudiendo hacer que el objetivo sufra los síntomas de una enfermedad. Impone un penalizador de -2 a toda acción del objetivo mientras esté activo el Aspecto.

Intensidad

- 1 v, el objetivo sufrirá un penalizador de -5 a toda acción
- 2 v, sufrirá un penalizador de -9 a toda acción
- 3 v, un penalizador de -14
- 4 v, un penalizador de -20



Fisis

Campo de fuerza: (Nº: 1 escudo; Dur.: 1 ronda.; Alc.: 1 m; Obj.: 1 ser vivo u objeto). Crea una cúpula alrededor del objetivo, que aporta una protección de 2 contra todas los tipos de daño. Si el objetivo recibe un impacto que cause un daño superior a la protección, esta será destruida (aunque defenderá normalmente del impacto).

Intensidad

- 1 v, aumenta 5 puntos el valor de protección

Cargar objeto: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: -). El gnótico deja parte de su energía en un objeto, aumentando su daño base en +2 tanto tiempo como el Aspecto esté activo.

Intensidad

- 1 v, aumenta en +2 el daño que causa dicho objeto.

Constructo de energía: (Nº: 1 objeto; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: -). Crea un objeto físico a partir de la energía mental de gnótico. El objeto tendrá la forma que el psíquico desee, dentro de ser una forma sencilla. Hay que tener en cuenta que son imprescindibles los Conocimientos o Habilidades necesarios para hacer que un objeto móvil funcione. Por ello, el que sea posible generar un implante o un vehículo de la nada no quiere decir que sea funcional. Una vez finalizado el tiempo determinado por la Variable Duración, el artilugio generado desaparecerá.

Complejidad

- 1 v, puede generar objetos complejos
- 2 v, objetos sencillos con distintas piezas o partes móviles
- 3 v, objetos complejos con partes móviles
- 4 v, cualquier tipo de objeto

Crear unión: (Nº: -; Dur.: 1 min.; Alc.: 1 m; Obj.: 1 ser vivo). Crea un delgadísimo hilo que sólo el gnótico puede ver y que le une con un objetivo. Esta unión no es física aunque permite rastrear cualquier entidad unida a él. Los personajes con la Ventaja Ver lo sobrenatural o que posean el don de la Gnosis podrán ver el filamento.

Lugar confortable: (Sen.: -; Dur.: -; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Crea una burbuja alrededor del gnótico transmite una sensación de descanso y confort, gracias a ella el objetivo recupera 1 rango de Cansancio del tipo que desee.

Intensidad

- 1 v, el objetivo recupera un rango de Cansancio adicional

Radioquinesis: (Sen.: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: -; Obj.: -). El gnótico es capaz de generar con su cuerpo una radiación dañina para todo aquel que entre en contacto con él. Cualquier que toque al psíquico recibirá una cantidad de daño de Energía igual al Poder gnótico del lanzador entre 2 (redondeando hacia arriba).

Intensidad

- 1 v, el contacto con el psíquico causa 5 puntos de daño adicionales.

Rayo psíquico: (Sen.: -; Dur.: -; Alc.: 1 m; Obj.: 1 ser vivo). El gnótico utiliza este Aspecto para generar una disrupción dañina en la mente del objetivo. Este ataque causa tanto daño de Energía como la mitad del Poder gnótico del lanzador. El afectado podría empezar a sangrar por sus orificios craneales.

Intensidad
- 1 v, daño adicional igual al valor de Poder gnótico

Sonoquinesis: (Sen.: -; Dur.: -; Alc.: 1 m; Obj.: 1). Manipula las ondas sonoras, provocando una explosión sónica que desequilibra al objetivo y le hace perder 1 de sus acciones durante su turno.

Intensidad
- 1 v, el objetivo sufrirá un penalizador de -5 a Percepción y perderá 2 Acciones de su turno
- 2 v, el objetivo sufrirá un impacto por caída desde 5 metros (daño 5 +1D10) y perderá 2 turnos
- 3 v, sufrirá daño como si hubiera caído desde 20 metros (daño 25 +1D10) y perderá un total de 5 turnos.



Mentis

Empatía: (Nº: 1 emoción; Dur.: -; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). El gnótico descubre al estado de ánimo actual del objetivo.

Complejidad
- 1 v, puede descubrir las emociones más intensas y arraigadas del objetivo (amor, odio, deseos de venganza, desesperación...)
- 2 v, emociones intensas (celos, admiración...)
- 3 v, sentimientos más profundos y delicados, así como sutilezas de su comportamiento (suspicacia, mentiras, sufterfugios...)

Encandilar: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). El lanzador genera en la mente de los objetivos una predisposición natural y fascinación hacia cualquier ser u objeto de las que él desee. Todos los objetivos se sentirán atraídos por el foco de su fascinación y desearan conversar con él, admirarlo o permanecer en su presencia. Si se trata de un individuo ganará un +3 a todas sus interacciones sociales.

Intensidad
- 1 v, +5 adicional a cualquier interacción social, si el foco es un objeto los afectados comenzarán a discutir educadamente por su posesión
- 2 v, +10 adicional a cualquier interacción social, si el foco es un objeto la discusión por su posesión será enérgica
- 3 v, +15 adicional a cualquier interacción social, si el foco es un objeto la discusión llegará incluso a ser violenta

Imbuir emociones: (Nº: 1 emoción; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). El psíquico implanta en la mente del objetivo cualquier emoción que desee y conozca: miedo, lujuria, odio... El psíquico puede escoger cualquier criatura u objeto visible como fuente o foco de la emoción implantada. El objetivo deberá superar una tirada de Voluntad + Frialdad, Etiqueta o cualquier otra Habilidad que el DJ considere adecuada, contra una Dificultad 20 para evitar ser dominado por el sentimiento y verse arrastrado a actuar en consecuencia. Sin embargo, aunque supere la tirada no

eliminara la emoción, solo logrará mantenerla controlada.

Intensidad
- 1 v, +10 a la Dificultad de la prueba para controlar la emoción

Imponer orden: (Nº: 1 orden; Dur.: -; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Obliga al objetivo a llevar a cabo una acción.

Complejidad
- 1 v, el objetivo realizará tareas a las que está acostumbrado
- 2 v, acciones que ha realizado pocas o ninguna vez en su vida, que no vayan en contra de su código moral
- 3 v, se verá obligado a realizar cualquier tipo de tarea aunque vaya en contra de sus principios

Influir a través de sueños: (Nº: 1 concepto; Dur.: -; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Mientras el objetivo duerme, el gnótico puede inducirle una idea, concepto, imagen o frase. Está idea se repetirá en su cabeza tras despertar y hasta volver a dormir, como si fuera propia.

Intensidad
- 1 v, el objetivo lo recuerda sin cesar durante los días venideros
- 2 v, varias semanas
- 3 v, quedará marcado para toda su vida

Complejidad
- 1 v, el gnótico puede introducir en la mente del objetivo conceptos simples
- 2 v, escenas complejas
- 3 v, historias enrevesadas que el durmiente vivirá con gran intensidad

Moldear la mente: (Nº: 1 recuerdo; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Permite acceder a la mente del objetivo y ver, manipular y/o borrar sus recuerdos del último minuto. Hay que tener en cuenta que la víctima recuperará todos sus recuerdos cuando la duración del Aspecto finalice.

Intensidad
- 1 v, influye en un recuerdo reciente, sucedido después de su último despertar (qué ha comido hoy, una conversación, que se encontró con cierta persona...)
- 2 v, influye en un recuerdo asentado, cualquier recuerdo que el objetivo tenga presente normalmente (el rostro de su madre, el aspecto de la casa donde se crió, el día de su graduación...)
- 3 v, cualquier tipo de información consciente o subconsciente que el objetivo posea

Complejidad
- 1 v, permite percibir si los recuerdos del objetivo han sido manipulados
- 2 v, permite recuperar un recuerdo relevante para el objetivo
- 3 v, permite recuperar un recuerdo cotidiano para el objetivo
- 4 v, permite recuperar un recuerdo sin importancia para el objetivo
- 4 v, los cambios en la mente del objetivo son permanentes

Multiplicación: (Nº: 1 clon; Dur.: 1 ronda; Alc.: 2 m; Obj.: -). Crea una proyección psíquica del gnótico que podrá desplazarse y realizar acciones básicas dentro del alcance del Aspecto. El gnótico puede controlar sus proyecciones y ver a través de ellas. Una vez los clones desaparecen, la experiencia vivida por ellos retorna al gnótico.

Complejidad
- 1 v, pueden mantener una conversación y realizar movimientos complejos (combatir, acrobacias...)
- 2 v, pueden realizar cualquier tipo de movimiento, incluso combatir, utilizarán

los mismo Atributos y Habilidades del psíquico, pero si reciben 1 rango de Heridas o más desaparecerán.

Necesidad engañosa: (Nº: 1 necesidad; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Bloquea o genera una necesidad física, como podrían ser: hambre, sueño, ganas de orinar... Este Aspecto no elimina los efectos derivados de no cubrir dicha necesidad, por ello un personaje que no tenga la sensación de hambre puede morir de inanición si no come. Para sobreponerse a una necesidad generada y mantener el tipo, el objetivo deberá realizar una tirada de Voluntad + Frialdad Dif 20.

Intensidad
- 1 v, +10 a la Dificultad de la tirada de Frialdad

Telepatía: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1). Permite transmitir y percibir los pensamientos del objetivo.

Complejidad
- 1 v, permite transferir o recibir imágenes o palabras sueltas
- 2 v, posibilita mantener una conversación fluida, enviar recuerdos completos o escuchar los pensamientos.
- 3 v, permite enviar y leer cualquier tipo de información, listas de datos, patrones,...



Sentis

Apagar sentidos: (Nº: 1 sentido; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Bloquea los receptores sensoriales inutilizando uno o más sentidos.

Comprensión animal: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo no inteligente). El psíquico es capaz de acceder a las emociones y percepciones de un ser no racional. Con ello podrá averiguar las necesidades e intenciones del ser.

Complejidad
- 1 v, permite transmitir una necesidad o sensación a la criatura que la incite a realizar una acción que el psíquico desee
- 2 v, el gnótico puede dar órdenes sencillas a la criatura mientras dure el Aspecto
- 3 v, el psíquico conecta su mente con la de la criatura, percibiendo todas las sensaciones que el ser posea y controlando su comportamiento completamente

Destruir emociones: (Nº: -; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). Hace desaparecer, durante unos instantes, una emoción que esté afectando al objetivo en ese momento. No elimina el conocimiento de lo que le ha provocado esa emoción: el personaje no se sentirá triste ante la pérdida de un familiar, pero sabrá que éste ha muerto. Una vez transcurrida la duración de este Aspecto, la emoción puede volver a reaparecer si lo que lo provocó sigue presente. Algunos recuerdos serán demasiado complejos o extensos como para poder captarlos o manipularlos rápidamente, en estos casos el DJ deberá determinar cuánto tiempo es necesario emplear para acceder al recuerdo deseado.

Intensidad
- 1 v, 1 emoción
- 2 v, 3 emociones
- 3 v, todas las emociones presentes

Complejidad
- 1 v, elimina una emoción fugaz (desagrado, nervios...)

- 2 v, elimina una emoción intensa (alegría, tristeza...)
- 3 v, eliminar cualquier tipo de emoción.

Mesmerismo: (Sen.: 1 sentido; Dur.: 1 min.; Alc.: 1 m; Obj.: 1 ser vivo). Crea una ilusión estática que afecta a los sentidos del objetivo. Si la ilusión agrede al objetivo, o le provoca daño directo de alguna forma, perderá rangos de Cansancio mental en lugar de rangos de Heridas. La ilusión está en la mente del objetivo, por lo que nadie más podrá verla.

Complejidad
- 1 v, la ilusión puede llevar a cabo acciones simples (desplazarse, articular sonidos básicos...)
- 2 v, puede conversar de forma torpe, realizar movimientos complejos como abrir objetos o accionar aparatos...
- 3 v, lleva a cabo cualquier tipo de acción, incluido atacar (lo que hará con las habilidades de combate del gnótico).

Ocultar a los sentidos: (Nº: 1 sentido; Dur.: 1 ronda; Alc.: contacto; Obj.: 1 ser vivo). El objetivo deja de percibir mediante los sentidos implicados un elemento o criatura a elección del psíquico. El tamaño de lo ocultado no podrá superar el de un humano promedio.

Intensidad
- 1 v, se puede ocultar algo del tamaño de un coche
- 2 v, algo del tamaño de un edificio de 3 plantas
- 3 v, un objeto del tamaño de un estadio deportivo de grandes dimensiones.

Ojos ajenos: (Nº: 1 sentido; Dur.: 1 min; Alc.: 1 m; Obj.: 1 ser vivo). Aspecto enfrentado. Permite sentir lo que percibe el objetivo mediante sus sentidos como si lo percibiera el lanzador.

Percepción extrasensorial: (Nº: -; Dur.: 1 min.; Alc.: 1 m; Obj.: -). El gnótico es capaz de detectar cualquier entidad dentro del alcance del Aspecto sin necesidad de usar ninguno de sus sentidos.

Sinestesia realzada: (Nº: 1 sentido; Dur.: 1 min.; Alc.: 1 m; Obj.: 1 ser vivo). Permite identificar un estímulo sensorial con cualquier sentido: oler el tacto, ver el ruido, escuchar un olor, etc.

EJEMPLO

Ávida se encuentra en una misión de incógnito, sin embargo un grupo de 6 guardias la interceptan al cruzar un callejón. Como Ávida posee el Aspecto Moldear la mente, decide borrarles los últimos segundos de sus memorias para que no la recuerden. Como posee Poder gnótico a 10, y el Aspecto Moldear la mente a 20, sabe que si no pifia podrá alcanzar una Dificultad de base 30. Por lo que se pone manos a la obra:

La dificultad base de Moldear la Mente es 5. Con ello podría eliminar los recuerdos del último minuto, a uno de los guardias, pero tendría que tocarlo y el efecto desaparecería en apenas unos segundos (1 ronda).

Por ello declara que usará las siguientes variables:

2 variables de objetivos, para poder afectar a todos los guardias (ampliando hasta 7 objetivos)

1 variable de alcance, ampliando el Aspecto hasta los 10 m, suficiente dada la situación.

2 variables de duración, lo que le da 12 horas antes de que los guardias vuelvan a recordarla.

En total 5 Variables, +25 a la Dificultad y la pérdida de 5 rangos de Cansancio mental.

Ávida realiza la prueba de Poder gnótico + Aspecto: Moldear la mente + 1D10, obtiene un 6 lo que hace un total de 36 (10 + 20 + 6 = 36). Supera la Dificultad por 11 puntos, lo que supone 2 niveles de éxito que le permiten reducir el gasto de Cansancio a 3 rangos.

Aunque cansada, Ávida ha dado esquinazo a los guardias y ha borrado su presencia de sus mentes.... al menos por unas horas, suficientes para ejecutar su misión antes de que den la voz de alarma.



CONVOCATORIA

Desde la pequeña semilla que se abre paso a través de la tierra húmeda buscando el Sol hasta los leviatanes que vagan por el vacío, todos parten de la misma fuerza: la voluntad de existir.

En Devious se pueden distinguir dos planos: el astral, que corresponde a Oniria, y el material, en el que se encuadran las dimensiones que conforman la Rueda. Los convocadores son seres capaces de abrir un espacio entre ambos planos mediante la utilización de distintas grafías conocidas como Sellos.

Si un personaje desea tener acceso a este poder, debe adquirir la Ventaja Don Espiritual (ver pág. 145) o la Facultad Racial Convocador dracónido o Convocador athánatos, según la raza a la que pertenezca, durante la creación del personaje. Esto permite invertir cierta cantidad de puntos en adquirir capacidades de Convocación: Poder espiritual, Convocar y Quimerizar. La cantidad de puntos disponible depende de los puntos gastados en la Facultad Racial o la Ventaja. Adquirir la Ventaja Don del Espiritual durante el desarrollo de la partida solo es posible con el consentimiento del DJ.

Las bases de la Convocación

Como la Gnosis y la Magia, la Convocación exige a sus practicantes destacar en ciertas pericias que determinan su habilidad como convocadores. Estas pericias son: Poder espiritual, Convocar y Quimerizar.

Poder espiritual

El Poder espiritual es una medida de la influencia del convocador sobre otras entidades, su capacidad para establecer canales hacia Oniria y su soltura comunicándose con los muertos.

El Poder espiritual se considera un Atributo a efectos de su valor máximo, su coste para desarrollarlo con experiencia (ver apartado Experiencia) y su uso durante la partida.

Lenguaje de los muertos: Un convocador es una entidad que tiene una fuerte conexión con Oniria, la cual le permite interactuar con las diferentes realidades y sus habitantes. Gracias a ello, todo convocador es capaz de comunicarse con la esencia primigenia de los seres. Esto le permite hablar con cualquier alma, espíritu o entidad de Oniria, mediante un lenguaje que va más allá del

conocimiento de una serie de formas o palabras, un lenguaje que pone en contacto la propia alma de los interlocutores.

Este Lenguaje es fúnebre y gutural, cada uno de sus vocablos parece exhalado por la propia muerte. Ininteligible y aterradora para la mayoría de culturas que pueblan la Rueda, esta lengua es tratada con sumo respeto por los athánatos, los cuales conciben la convocatoria como un acto sagrado. Gracias a ella son capaces de transmitir ideas, sensaciones, emociones y deseos a los espíritus pudiendo comunicarse con la propia alma del interlocutor.

Las almas solo conocen este lenguaje, y tras ser vinculadas a un objeto o cuerpo pueden seguir empleándolo, aunque podrían llegar a aprender otros idiomas.

Almas errantes: Tras la muerte, el alma abandona su cascarón físico y se dispone para su viaje a Oniria. Mientras espera el momento de viajar hasta el plano astral, permanece en el físico como un espíritu invisible e incapaz de interactuar con el plano material. Un convocador, o alguien con la capacidad de ver estas almas, podrían localizarlas y entablar contacto con ellas. En ocasiones, algunas almas se quedan atrapadas en el plano material, incapaces de regresar a Oniria.



Convocar

Esta Habilidad mide la capacidad del convocador para atraer al plano material cualquier alma que se encuentre en Oniria, atarla a un sello o un cuerpo físico y someter su voluntad. Para emplearla el convocador debe realizar complejos rituales en los que graba sobre cualquier superficie una serie de glifos mágicos, con los que construye un puente hasta Oniria. Una vez construido el puente el convocador abre una puerta con su propia sangre, a través de la que atrae a un alma.

Una vez en el plano material, el convocador puede decidir atar el alma a un cuerpo físico o mantenerla en su forma primordial, en cualquier caso solo podrá permanecer fuera de Oniria un tiempo determinado por la Pericia del convocador. Durante ese tiempo, el alma se comportará de forma errática y según la amalgama de recuerdos que en ella persistan de sus vidas anteriores. Cuando más poderosa sea el alma, más posibilidades hay de que mantenga alguna capacidad racional y pueda comunicarse con el convocador a niveles más complejos. Si el convocador desea que el alma realice alguna tarea concreta, deberá someter su voluntad o llegar a un acuerdo con ella.

Convocar también permite anclar un alma al plano material. Para ello es necesario crear un cuerpo para que el alma more o vincularla a un objeto físico. Se deben grabar unos sellos en el recipiente, y realizar un ritual de vinculación. Esto ata el alma al mundo material, lo que permite volver a llamarla en cualquier momento.

Nigromancia: Uno de los aspectos más oscuros y controvertidos de la Convocatoria es aquel que permite reanimar cadáveres con las almas de Oniria. La mayoría de los habitantes de la Rueda consideran este aspecto sacrílego, demoniaco o, como poco, de mal gusto, dado las connotaciones emotivas que posee el revivir a un ser querido en una forma degradada y siniestra.



Quimerizar

La capacidad Quimerizar permite al convocador moldear la materia para crear entes sin vida, o transformar la forma física de un ser. Es necesario contar con algún tipo de materia prima a partir de la cual crear el nuevo ser. También afecta a criaturas que residan en el plano material o almas que hayan sido vinculadas a un objeto, otorgándoles nuevas formas, poderes y habilidades. Para ello es necesario un ritual complejo que requiere de tiempo y concentración, y que pone en peligro la existencia de la criatura.

Durante el ritual el convocador manipula la propia esencia primigenia del alma de la criatura, manifestando en su cuerpo los aspectos que él desee.

Tanto Convocar como Quimerizar se tratan como Habilidades a todos los efectos: máximos, experiencia y capacidades que pudieran afectarles.

La Pericia del convocador

Según la tradición de los athánatos existen cuatro etapas de aprendizaje para el convocador, que dependen de su Poder espiritual. Cada una de ellas proporciona distintos beneficios.

Vástago: (Poder espiritual de 1 a 5). Puede retener 2 almas en el plano material tantos turnos como su Poder espiritual. Tarda en emplear un sello tantas horas como la Dificultad de la prueba entre 5.

Medium: (Poder espiritual de 6 a 10). Puede retener hasta 5 almas en el plano material, tantos minutos como su Poder espiritual. Necesita, para ejecutar un sello, tantos minutos como la Dificultad de emplearlo entre 5.

Chamán: (Poder espiritual de 11 a 16). Podrá mantener hasta 15 almas en el plano material, durante tantas horas como su Poder espiritual. Ejecutar un sello le suponer tantos turnos como la Dificultad de emplearlo entre 5.

Anciano: (Poder espiritual 17 o más). Puede mantener en el plano material hasta 40 almas astrales, durante su Poder espiritual en días. Solo necesita 1 acción para ejecutar un sello. Los ancianos athánatos tienen la capacidad de Insuflar vida, con la cual son capaces de dotar de un alma independiente a una creación, dando así vida a un nuevo athánatos. Sin embargo, esa es una historia para otro momento...

Sello de convocación

Grabar el sello

Este sello es la forma a través de la cual los convocadores atraen un alma de Oniria al plano físico. El convocador debe realizar un complicado grabado sobre una superficie de un tamaño no inferior a un plato, aunque almas muy poderosas podrían requerir sellos de un tamaño mucho mayor.

Dibujar el sello es un trabajo laborioso y complejo, para el cual el convocador debe superar una prueba de Coordinación + Convocar + 1D10 contra una Dificultad que depende del alma que se pretende invocar (ver Tabla Nivel del Espíritu). Esta labor requiere de tantas horas como la Dificultad entre 5. Por cada nivel de éxito el convocador obtendrá un +1 al utilizar el sello para convocar a un alma. Por cada nivel de fallo tendrá un -5.

Es posible dibujar un sello y guardarlo para emplearlo en otro momento, aunque en estos casos el convocador deberá asegurarse

de que el método que escogió para grabar los glifos es lo bastante duradero.

Usar el sello

Un convocador puede utilizar un sello grabado en cualquier momento. Para ello debe realizar un ritual arcano que requiere: una cantidad de tiempo que depende de la Pericia del convocador; bañar con su sangre el sello, lo que le supone perder 3 puntos de Vida; y realizar una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10 contra una Dificultad que depende del alma que se pretende convocar (ver Tabla Nivel del Espíritu). En caso de éxito, el alma se materializará en el turno siguiente. Por cada nivel de éxito el Convocador obtendrá un +1 a cualquier prueba para pactar o someter al ente; en caso de fracaso, obtendrá un -5 para someterlo o pactar con él y perderá un rango de Cansancio mental por cada nivel de fallo. Tras ser empleado, los grabados se consumen y el sello es destruido.

Una vez el alma llega al plano material comenzará a actuar según sus propios impulsos, tras pasar un par de rondas confusa. El DJ puede determinar los rasgos principales del alma, o utilizar la Tabla de Rasgos de almas para generarlos aleatoriamente: en ella se indica una serie de Rasgos de personalidad, una Motivación asociada a cada uno de esos Rasgos y un modificador a la Dificultad de la prueba necesaria para Someter el alma.

Rasgos de almas

Rasgo	1D10	Motivación	Someter
Curiosa	1	Descubrir	0
Agresiva	2	Destruir	+10
Perezosa	3	Descansar	-5
Caótica	4	Cualquier cosa	+10
Sumisa	5	Obedecer	-10
Bondadosa	6	Ayudar	0
Hambrienta	7	Comer	+5
Burlona	8	Divertirse y molestar	0
Miedosa	9	Huir	-5
Taimada	10	Inteligente, deseos complejos	+15

Buscar a los perdidos

Es posible para un convocador buscar en Oniria un alma concreta, siempre que siga allí y no se haya reencarnado todavía. Para ello será imprescindible contar con algún objeto que le perteneciera en alguna de sus vidas pasadas, información precisa sobre su vida o tener presente durante el ritual algún familiar de sangre o alguna persona que despertará grandes sentimientos en su vida material.

Esta práctica se ejecuta siguiendo las mismas normas citadas en el sello de invocación, pero modificando la dificultad del ritual de uso del sello según lo indicado en la Tabla Contactar con los muertos. En esta Tabla se tiene en cuenta, en primer lugar, el tiempo transcurrido desde la muerte del alma, dado que cuando más tiempo haya transcurrido más difícil es que el alma siga en Oniria (a partir de 600 años no es posible encontrar un alma concreta en el plano astral). En segundo lugar los factores presentes en el ritual, en los que se distingue entre fundamentales (aquellos que fueron parte inseparable de su vida, como un hijo, un amor verdadero, un objeto que considerara sagrado, etc.) y relevantes (aquellos que estaban muy presentes en su vida, como un buen amigo, algún amante, la herramienta de trabajo favorita, etc.).

Contactar con los muertos

Tiempo	Dificultad
1 a 6 meses	+15
6 meses a 6 años	+25
6 años a 60 años	+35
60 años a 600 años	+45
más de 600 años	Inviable
Factores	
Fundamental	-15
Relevante	-5

Pactar o someter un alma

Para controlar los actos de un alma invocada el convocador debe llegar a un acuerdo con ella. El DJ establecerá qué es lo que el alma quiere a cambio (puede emplear la columna motivación de la Tabla de Rasgos como guía).

Si no llega a un acuerdo con la entidad deberá someter su voluntad para que acepte su autoridad. Para ello tendrá que emplear un turno y realizar una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10 contra la Dificultad indicada en la Tabla Nivel del espíritu, más cualquier modificador a la misma según la personalidad del alma (como guía utilizar la columna someter de la Tabla de Rasgos). En caso de éxito la criatura tendrá al convocador por un ente superior y aceptará sus órdenes, aunque las cumplirá según su personalidad. Además, el convocador obtendrá un +1 por nivel de éxito al vincularla. En caso de fallo la criatura seguirá actuando libremente y la dificultad para volver a someterla se incrementará en 1 por cada nivel de fallo.

Vincular un alma

Una vez se ha cerrado un pacto con un alma, o ha sido sometida, pero en ningún caso antes de esto, el convocador podrá vincular el alma al plano material. Para ello necesitará un recipiente en el que el alma pueda habitar, que puede ser un objeto cualquiera o un cuerpo físico, aunque dicho cuerpo no podrá contener otra alma.

Para vincular un alma y atarla al plano físico el convocador debe grabar en el recipiente una serie de glifos, esto no le llevará más de un minuto. Acto seguido debe ejecutar un sencillo ritual que tarda una ronda en completar, y realizar una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10 contra la Dificultad dependiente del alma (ver Tabla Nivel del Espíritu). En caso de éxito el alma queda atada al plano material, y podrá permanecer en él el doble del tiempo indicado por la Pericia del convocador. Transcurrido este tiempo, o cuando el convocador lo desee, el alma abandonará el plano material y volverá al astral. Si la prueba falla, el convocador deberá realizar una prueba para volver a someter al alma, con un -10 por cada nivel de fallo y con las mismas consecuencias citadas previamente.

Además, el convocador deberá emplear algún objeto que sirva de Puente para el alma, entre Oniria y el plano material. Este objeto le permitirá volver a llamar al alma vinculada, una vez hayan pasado al menos 6 horas desde la última vez que abandonó el plano material. Lo normal es utilizar como Puente el propio sello de invocación, pero si es demasiado grande o poco transportable es posible emplear cualquier otro objeto. Basta con grabar una serie de glifos en el objeto Puente al mismo tiempo que se graban sobre el recipiente y tenerlo presente durante el ritual de vinculación. Llamar un alma de vuelta mediante el Puente requiere una acción, el alma tardará 1 ronda en materializarse por completo, y estará activa en la ronda siguiente a ser llamada.

Las almas atadas al plano material quedan vinculadas también al alma de quien las convocó, cuya Pericia determinará el número de estas que podrá mantener.

Recipiente

Un alma vinculada necesita un lugar en el que morar mientras se encuentra en el plano físico. Tras la vinculación, el DJ creará la ficha definitiva de la nueva criatura en base a los recuerdos y personalidad de esta, empleando la Tabla Nivel del espíritu donde se indican los puntos para Atributos y Habilidades que se pueden repartir.

En este sentido existen tres posibilidades que el convocador puede utilizar como recipientes para un alma.

- **Objeto inanimado:** En este caso, el alma habitará en el mismo objeto que se utilice como puente hacia Oniria. El alma no adoptará entidad física mientras se encuentre en el plano material, pero podrá actuar con normalidad en su forma etérea y cumplir las funciones para las que esté preparada. Mientras se encuentre en esta forma, será afectada por los ataques de energía y en caso de ser destruida se romperá su vínculo con el plano material y regresará a Oniria.
- **Quimera:** El convocador puede crear un cuerpo a medida mediante el sello quimerizar. En este caso el alma poseerá un cuerpo físico mientras permanezca en el plano material y podrá interactuar con sus habitantes como un ser vivo. Cuando el alma sea enviada de vuelta a Oniria su cuerpo se desvanecerá con ella, quedando atado al objeto Puente. En este caso, como en el anterior, si un alma o su cuerpo son destruidos el alma volverá a Oniria y el vínculo con el plano material quedará roto.
- **Cadáver:** La última opción es la peor vista por la inmensa mayoría de los habitantes de la Rueda, dado que entra en conflicto con las supersticiones y creencias de la mayoría de los pueblos. Para los athánatos se trata de una práctica despreciable, dado que interfiere en el flujo de las almas y entorpece el proceso natural de la vida y la muerte. Esta opción consiste en vincular un alma a un cadáver, reanimándolo a la vez que el alma queda encerrada.

  Esta opción posee además algunos problemas añadidos: un alma vinculada a un cadáver no podrá volver a Oniria mientras el cuerpo al que está atada permanezca en el plano material; el cuerpo vinculado seguirá descomponiéndose gradualmente, pero mientras no se convierta completamente en polvo el alma seguirá atada a él.

No existe ninguna limitación si se desea cambiar el recipiente en el que un alma está vinculada, para ello basta con realizar una nueva prueba de vinculación.

Nivel de espíritu

Las almas residentes en Oniria se rigen por las mismas reglas de todas las almas de la rueda. Sin embargo, al no ser todavía su momento de volver al plano físico su influencia en el este plano es menor. La Tabla Nivel del espíritu indica los puntos que se deberán repartir al crear la ficha de la criatura entre sus Atributos y Habilidades. Como en el caso de la Tabla de Almas (ver pág. 130), se divide en varias columnas que indican lo siguiente:

Atributos: (Atr). Son los puntos a repartir en Atributos primarios. Entre paréntesis se indica el máximo que se puede alcanzar en Atributos primarios y especiales durante la creación del personaje.

Habilidades: (Hab). Puntos a repartir entre las distintas Habilidades que va a poseer el personaje, así como poderes que lo requieran. El máximo que puede alcanzar el personaje en una Habilidad, durante la creación, se indica en el primer paréntesis, el segundo indica el número máximo de Habilidades que el alma puede adquirir durante la creación de su hoja de personaje.

Ventajas y Desventajas: (Vent.). Este dato indica los puntos que la criatura recibe para adquirir Ventajas. El valor entre paréntesis son los puntos máximos en Ventajas que un PJ puede tener durante la creación. Es posible adquirir Desventajas que se pueden invertir en más Ventajas.

Nivel de espíritu

Alma	Dif.	Atr.	Hab.	Vent.
Nueva	5	15 (6)	5 (5) (*2)	0 (2)
Joven	10	20 (7)	10 (6) (*3)	1 (3)
Experimentada	15	25 (8)	15 (7) (*4)	2 (5)
Sabia	20	30 (9)	20 (8) (*5)	2 (5)
Antigua	25	35 (10)	25 (9) (*6)	3 (6)
Primigenia	30	40 (10)	30 (10) (*7)	4 (8)

Romper ataduras

Un convocador puede romper cualquier vínculo sobre un alma. Para ello, debe realizar un pequeño ritual que no dura más de 1 minuto. Si el vínculo lo realizó él mismo, al terminar el ritual quedará roto. Si lo ejecutó otro convocador, deberá realizarse una prueba enfrentada de Poder espiritual + Convocar + 1D10 con una Dificultad 10. En caso de éxito el que gane se impondrá sobre las intenciones del otro, en caso de fallo se perderá 1 rango de Cansancio mental por nivel de Fallo.

En cualquier caso, para romper un vínculo es necesario realizar el ritual de forma adecuada, por lo que el afectado deberá colaborar o será necesario inmovilizarlo de alguna forma.

EJEMPLO

Saruz dos bocas es un joven athánatos que ha terminado su aprendizaje con el Anciano de su aldea y desea poner a prueba sus capacidades. Desea invocar un alma y vincularla a un collar de plumas que le regaló su creador. Como desea comenzar por algo fácil buscará en Oniria un alma Nueva.

Comienza grabando el sello con sus garras sobre una gran roca plana que hay junto al lecho del río que alimenta su aldea. Como desea llamar un alma Nueva la Dificultad será 5 y tardará 1 hora (5/5=1) en grabar el sello. Realiza una prueba de Coordinación + Convocar + 1D10, Dif. 5... y obtiene un 3, por lo que su resultado total será 11 (Coordinación 5 + Convocar 3 + 3), con lo que logra 1 nivel de éxito, que le otorga un +1 al uso del sello.

Una vez terminado el sello es el momento de emplearlo. Como es un Medium (dado que tiene Poder espiritual 8) necesitará 1 minuto para ejecutar el ritual. Mientras recita complejas palabras arcanas desgarra sus muñecas con sus garras (perdiendo 1 rango de Heridas) y realiza una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10, Dif. 5: obtiene un 2, por lo que su total es 14 (Poder espiritual 8 + Convocar 3 + 2 + 1 por los niveles de éxito al crear el sello), logrando 1 nivel de éxito. Un alma difusa y confusa comienza a materializarse ante los ojos de Saruz lentamente, tras unos segundos ha traspasado completamente el sello y se encuentra en el plano material mirando a su alrededor inquiera. El DJ lanza 1D10 y consulta la

Tabla Rasgos de almas, obtiene un 1, por lo que se trata de un alma curiosa.

Saruz trata de establecer contacto con ella para llegar a un acuerdo, pero está demasiado distraída observando su entorno y no le hace caso, por lo que se ve obligado a someterla. Se concentra durante 1 turno y realiza una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10, Dif. 5: obtiene un 4, por lo que su total es 16 (Poder espiritual 8 + Convocar 3 + 4 + 1 por los niveles de éxito al convocarla), 2 niveles de éxito. El alma centra su atención sobre Saruz, analizándolo con curiosidad pero atenta a sus deseos.

Ahora Saruz podría mantenerla en este plano durante 8 minutos, pero desea vincularla a su colgante. Ejecuta durante 1 ronda el ritual de vinculación y realiza una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10, Dif. 5: obtiene un 5, por lo que su total es 18 (Poder espiritual 8 + Convocar 3 + 5 + 2 por los niveles de éxito al someterla). La vinculación funciona, Saruz está exultante, pasa un rato jugando con el alma, dado que ahora puede mantenerla en el plano físico 16 minutos, pero finalmente la deja volver a Oniria, donde deberá esperar al menos 6 horas, consciente que podrá llamarla cuando desee.



Sello quimerizar

Grabar el sello

Como para el sello de convocación, es necesario grabar un sello que permita ejecutar los rituales adecuados. En este caso el sello debe inscribirse en una superficie estable y amplia que permita contener por completo el cuerpo de la quimera.

Dibujar el sello es un trabajo laborioso y complejo, para el cual el convocador debe superar una prueba de Coordinación + Convocar + 1D10 contra una Dificultad 5. Por cada nivel de éxito el convocador obtendrá un +1 al realizar el ritual para quimerizar. Por cada nivel de fallo tendrá un -5. El tiempo para grabar el sello estará en torno a 1 hora.

Usar el sello

Una vez ejecutado el sello es necesario introducir dentro de él una cantidad de materia igual a la que tendrá la quimera que se desea crear. Si se desea modificar un cuerpo existente, deberá introducirse la criatura que se desea modificar y una cantidad de materia equivalente a la de las modificaciones que recibirá.

Algunos convocadores diseñan estatuas o moldean materiales para que se parezcan lo más posible a sus quimeras. Otros tratan de emplear los materiales más parecidos a los que poseerá su creación. Lo cierto es que ambas cosas ayudan al ritual. Se puede dar forma a la materia empleada mediante una prueba de Coordinación + Oficio (escultor) o cualquier otra habilidad apropiada

+ 1D10 contra una dificultad 10, por cada nivel de éxito el convocador obtendrá un +2 al ritual. Por otro lado, emplear el mismo material del que tendrá la creación otorga un +10 a la prueba, uno similar un +5, uno que comparta alguna característica un +0 y uno que no tenga nada que ver un -5. Aunque la nigromancia es una práctica mal considerada, lo cierto es que muchos convocadores emplean cadáveres como materia prima para sus quimeras, y aunque no se trata de nigromancia como tal, la gente que desconoce los entresijos de la convocación no distingue entre ambas cosas.

Una vez estén todos los elementos listos, el convocador ejecutará un ritual que durará un tiempo determinado por su Pericia, consumirá un rango de Cansancio físico y otro de mental y realizará una prueba de Poder espiritual + Quimerizar + 1D10 contra una Dificultad 0, que el convocador puede incrementar cuanto desee.

Si la prueba tiene éxito se crea una nueva criatura: esta nueva criatura debe desarrollarse desde 0 como si se tratara de un athánatos, utilizando la Facultad racial Simbiosis espiritual (ver pág. 142), el convocador dispondrá de 3 puntos para repartir en esta Facultad por cada incremento de 5 en la Dificultad, más 1 adicional por cada nivel de éxito en la prueba. Sin embargo, se tratará de un casarón vacío e inanimado. En caso de fallo se echa a perder la materia empleada que se pudrirá rápidamente y el convocador perderá otro nivel de Cansancio físico y mental por cada nivel de fallo.

En caso de tratarse de una criatura viva, la Dificultad se incrementará en la RS del ser, que podrá usar sus barreras sobrenaturales si desea oponerse al cambio. A todos los demás efectos funcionará igual, salvo que al ser un ser ya existente no será necesario adquirir las capacidades de Esencia (ver Simbiosis espiritual) y que en caso de que el ritual falle el ser perderá dos rangos de Heridas por cada nivel de fallo, pudiendo llegar a morir, en cuyo caso su cuerpo se pudrirá rápidamente hasta desaparecer.

Tras finalizar el ritual, los grabados empleados para el sello se consumen y este queda destruido.

Es posible agilizar el proceso utilizando las criaturas listadas en el Bestiario. Para ello basta con emplear la Dificultad indicada en la Tabla Convocar, que depende del tamaño de la criatura.

Convocar

Tamaño del ser	Dificultad
Minúsculo	15
Pequeño	20
Mediano	25
Grande	30
Gigante	35
Enorme	40

Vincular un alma

Cuando un alma es vinculada a un cuerpo quimerizado cobra vida. Este proceso es traumático y el alma tardará algún tiempo en habituarse a su nuevo cuerpo. Tras la vinculación, el DJ creará la ficha definitiva de la nueva criatura en base a los recuerdos y personalidad de esta, empleando la Tabla Nivel del espíritu donde se indican los puntos para Atributos y Habilidades que se pueden repartir.

EJEMPLO

Ahora Saruz desea ir un poco más allá. Ha encontrado un pájaro muerto en el bosque y quiere crear un nuevo cuerpo para su alma vinculada.

En primer lugar graba el sello alrededor del cadáver del pájaro. Tras una hora realizando

la tarea realiza Coordinación + Convocar + 1D10, Dif. 5 y obtiene un ¡18!, por lo que su resultado total será 26 (Coordinación 5 + Convocar 3 + 18), con lo que logra 4 niveles de éxito, que le otorga un +4 al uso del sello.

*Ahora es el momento de ejecutar el ritual, que tardará un 1 minuto en ejecutar. Aunque ha logrado un gran sello y su quimera será casi idéntica al ave muerta, decide no arriesgar y establecer una Dificultad de 25 para asegurarse. Realiza la prueba de Poder espiritual + Quimerizar + 1D10, Dif. 25: ¡y obtiene un 13! Por lo que su total es ¡39! (Poder espiritual 8 + Quimerizar 4 + 10 por material similar + 13 + 4 por los niveles de éxito al grabar el sello). Esto supone 2 niveles de éxito por lo que podrá repartir 22 puntos entre los aspectos de Simbiosis espiritual (25/5 = 5; 5*4 =20 gracias a la dificultad establecida; 20 + 2 = 22 por los niveles de éxito), por lo que le otorga las siguientes capacidades: Bípedo (1 punto), Extremidad posterior es prensil (1 punto), Camuflaje (6 punto), Percepción Mejorada (2 punto), Sigilo (4 punto), Timón (vuelo) (2 punto), Apéndices adicionales (1 punto), Alas (1 punto), Pico (4 punto).*

El recipiente para el alma está listo, ahora es el momento de vincularla a él. Llama al alma joven y ejecuta durante 1 ronda el ritual de vinculación para atarla a su nuevo cuerpo. Realiza una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10, Dif. 5: obtiene un 2, por lo que su total es 13 (Poder espiritual 8 + Convocar 3 + 2). La vinculación funciona de nuevo, el cuerpo del pájaro comienza a palpitar y agitarse lentamente cuando el alma toma posesión de él. El DJ reparte ahora los puntos del alma joven, escuchando las peticiones del jugador: tendrá 1 punto de Constitución, 5 Percepción, 5 Coordinación, 1 Ingenio, 2 Carisma, 1 Voluntad. Volar 3 y Advertir 2.

Otras consideraciones

Traspasar criaturas

Un convocador puede transmitir el vínculo con un alma atada a otro personaje, posea o no el don. Para ello debe ejecutar un sencillo ritual que dura unos 10 minutos, durante los cuales el convocador deshace el glifo que vincula el alma atada con la suya y crea uno nuevo que la ata al nuevo amo. Un personaje sin el don solo podrá tener atada 1 alma.

Simplificar la creación

En el caso de que no se desee perder tiempo en crear la quimera desde cero, se recomienda utilizar las criaturas presentadas en el Bestiario (pág. 350). Para ello se debe seguir el mismo proceso de convocación, empleando para determinar las Dificultades relacionadas con la antigüedad del alma y la quimera las presentadas la Tabla Convocar, que toman como referencia el parámetro tamaño de la criatura del Bestiario que se desea crear. Si las pruebas tienen éxito la quimera creada y el alma vinculada toman las estadísticas de la criatura seleccionada. Para poder emplear este método el convocador debe conocer las características de la criatura que desea emular.

En todo caso se tratará de una recreación de una criatura natural, seguirá siendo una quimera con un alma vinculada que no posee una existencia real.

Experiencia en criaturas atadas

Las almas vinculadas al plano material son capaces de adquirir experiencia de sus actos, por lo que pueden crear nuevos recuerdos que permanecerán en su

alma y mejorar sus capacidades. Un alma recibe 10 PX cada vez que es llamada y actúa de forma relevante en la acción en curso.

Si una Convocación vinculada comparte la andadura del personaje por el plano material, ya sea propia, traspasada o heredada, ésta puede aprender y mejorar sus Habilidades y Dones con Experiencia sin necesidad de quimerizarla.

Al final de cada sesión, aquellas criaturas presentes durante la partida pueden recibir una cantidad de puntos de Experiencia igual a la mitad de los de su portador redondeando hacia arriba. En caso de que hayan realizado una acción decisiva en el transcurso de la sesión, se les concederán 5 puntos extra.

Muerte de un convocador

Tras la muerte de un convocador todos los vínculos que mantenga se desharán, liberando a las almas atadas en Oniria. No obstante, si un alma se encontraba en el plano material a la muerte de su convocador o estaba vinculada a un cadáver, quedará atrapada en este, sin posibilidad de volver a Oniria hasta que no sea destruida y libre de actuar a su antojo.

Para liberar un alma en estas condiciones es necesario realizar una prueba de Poder espiritual + Convocar + 1D10 contra una Dificultad de 15, en caso de éxito el alma es liberada, pero en caso de fallo el alma sufrirá 2 rangos de Heridas por nivel de fallo. Si un alma es destruida mientras está atada a un cadáver no volverá a Oniria, desapareciendo para siempre de la Rueda.

METAMORFIA

Como residuo de la primera Rueda los dracónidos fueron influidos por el Ryu'kadra, la esencia de los forjadores de mundos anidó en las Sombras que, con los siglos, se convirtieron en dracónidos, portadores en su Alma de la Metamorfia. Como únicas criaturas capaces de soportar la metamorfosis en dragón, ostentan el regalo que los dioses les hicieron aquel día como una auténtica muestra de supremacía.

Para poder despertar al dragón interior, un personaje debe adquirir la Facultad racial Metamorfia (ver pág. 142). Esto permite invertir cierta cantidad de puntos en adquirir capacidades de Metamorfia: Metamorfia, Esencia y Alterar. La cantidad de puntos disponible depende de los puntos gastados en la Facultad Racial. Está facultad sólo está disponible para personajes dracónidos.

Por regla general, ningún personaje podrá adquirir esta capacidad durante el juego, salvo que el DJ considere que las circunstancias son bastante excepcionales como para permitirlo, lo que no debería pasar salvo intervención de algún entidad superior. Una posible excepción a esto sería si el jugador decide interpretar un niño dracónido. Dado que esta facultad se materializa durante la pubertad del dracónido el DJ podría permitir que un personaje infantil desarrolle la metamorfia llegado a la edad adecuada.



Metamorfia

Es el núcleo del poder de un metamorfo. Gracias a ella, se incrementa su facilidad para modificar su cuerpo y exprimir al máximo sus posibilidades.

Dicho poder es considerado como un Atributo a efectos de juego: a la hora de determinar su máxima puntuación, al gastar puntos de Experiencia para desarrollarlo (ver apartado Experiencia) y al ser afectado por cualquier efecto durante el juego.

Etapas de desarrollo

Dentro de la sociedad dracónida en general, y entre los círculos de metamorfos en particular, es común comparar a sus semejantes con diferentes etapas de desarrollo de ciertas criaturas draconianas. Para ello se evalúa la madurez, la valía o la soltura que tiene el individuo con sus capacidades.

Según el valor que el personaje posea en su Atributo Metamorfia, se encontrará en un periodo u otro de su desarrollo como metamorfo. Existen cuatro etapas:

- **Sabandija:** Aquellos dracónidos jóvenes, tratados como bebes por sus superiores, que tienen un valor de 6 o menos en Metamorfia.
- **Wyverna:** Nombre dado a dracónidos que se han probado merecedores de su don, poseen un valor de Metamorfia entre 7 y 12.
- **Sierpe:** Calificativo otorgado a aquellos guerreros más valiosos y experimentados, que infunden respeto entre sus semejantes. Entran en esta categoría los dracónidos con un valor de Metamorfia entre 13 y 18.
- **Dragón:** Sólo unos pocos alcanzan estas cotas de poder, aquellos considerados maestros, ejemplos a seguir. Este estatus está reservado a aquellos con Metamorfia superior a 18.

Etapas de desarrollo

		Sabandija	Wyverna	Sierpe	Dragón
Esencia					
	Activas (esencia en)	Rondas	Minutos	Horas	Días
	Recuperación	1 hora	6 min	6 rondas	1 ronda
	Aliento (área)				
	Volumen (m^3)	Esencia x 2	Esencia x 4	Esencia x 8	Esencia x 12
	Alcance (m)	1 m	3 m	5 m	10 m
	Aliento (proyectil)				
	Alcance (m)	Esencia x 2	Esencia x 5	Esencia x 10	Esencia x 15
	Sentidos	5	10	15	25
	Aura	5	10	15	25
Alterar					
	Alas (vel. km/h)	Alas x 10	Alas x 20	Alas x 30	Alas x 40
	Armadura natural	Armadura nat. +2	Armadura nat. +4	Armadura nat. +8	Armadura nat. +16
	Armas naturales	Armas nat.	rmas nat. +2	Armas nat. +4	Armas nat. +8

Esencia

Esta Habilidad es una medida de lo poderosa que es la naturaleza del dragón interior del dracónido. Gracias a ella el metamorfo controlar el número de Capacidades que puede utilizar y cuantas veces, además de poder desarrollar ciertas Capacidades innatas del dragón, que puede utilizar incluso estando en su forma natural.

Esencia se considera una Habilidad a todos los efectos: máximo, desarrollo con experiencia y efectos que afecten a Habilidades. Sin embargo, durante la creación de personaje solo puede mejorarse con los puntos otorgados por la Facultad Racial Metamorfia.

Capacidades activas y puntuales

Entre otras cosas, la Esencia de un metamorfo mide su capacidad para resistir la enorme tensión que supone para su organismo cambiar de forma. Todo metamorfo posee una serie de Capacidades que implican transformaciones totales o parciales de su cuerpo. La Habilidad Esencia determina cuántas veces y por cuánto tiempo será capaz de activar sus Capacidades, además del periodo de recuperación necesario para poder volver a usarlas. Existen dos tipos de Capacidades, activas y puntuales.

Cualquier metamorfo puede utilizar tantas Capacidades como su valor de Esencia entre periodos de descanso. Una vez agotado este límite podrá seguir usando Capacidades, pero le supondrá consumir un rango de Heridas o de Cansancio físico, a su elección. Para recuperar su límite deberá descansar al menos 6 horas, o 12 si superó su límite.

Todas las Capacidades de Alterar y algunas de la propia Esencia pueden mantenerse activas. En estos casos, se debe consultar la fila Esencia (activas) de la Tabla Etapas de desarrollo para saber el tiempo que podrá mantenerse la Capacidad. Antes de que se consuma este tiempo, el personaje puede gastar un rango de Cansancio físico o de Heridas, a su elección, para ampliarlo en la cantidad inicial. Las Capacidades puntuales generan un efecto que no permanece en el tiempo, por lo que no se tienen en cuenta a estos efectos, pero sí en el número de Capacidades empleadas.

Tras usar una Capacidad el metamorfo debe dejar descansar su organismo, antes de volver a activar la misma Capacidad. El tiempo de reposo necesario está indicado la fila Esencia (recuperación) de la Tabla Etapas de desarrollo. Aun así, el dracónido puede forzar su organismo y reactivar la misma Capacidad si consume un rango de Heridas como coste adicional. Si activa una Capacidad que llevaba sin emplear más del periodo de reposo no sufrirá ningún percance.

Aura

Cada criatura desprende un aura distinta, pero sólo los metamorfos pueden proyectarla para afectar a los que se encuentran dentro de su rango de acción. Según su naturaleza, el personaje recibe un bonificador a una Habilidad y una Capacidad.

Sólo se puede tener un tipo de aura, que deberá determinarse durante la creación del personaje. Los dracónidos metamorfos descubren su aura incluso antes de su primer cambio. Cada aura otorga el modificador descrito en la Tabla Etapas de desarrollo, a una Habilidad (indicada entre paréntesis).

Persuasión: (Persuasión). El metamorfo es capaz de encandilar a los que lo rodean, su presencia bestial es tan atrayente que despierta los deseos más primitivos de todo el

que está cerca de él, sin importar a qué raza pertenezca. Los poseedores de esta aura pueden utilizar la Capacidad Atracción primitiva.

- **Atracción primitiva:** (Capacidad puntual). El metamorfo puede hacer que otra criatura quede prendada de él. Para lograrlo debe mantener una conversación con su objetivo, durante al menos un minuto, y realizar una prueba de Metamorfia + Esencia + 1D10 contra la RS del interlocutor. Si la supera, el objetivo quedará completamente fascinado por el dracónido y estará predispuesto a satisfacer al metamorfo en cualquier deseo, aunque sin perder ningún rasgo de su personalidad o raciocinio: el afectado sentirá algo similar a una profunda e irrefrenable atracción hacia el dracónido.

  Este efecto no desaparecerá hasta que el afectado pase un tiempo sin entrar en contacto con el metamorfo: niveles de éxito logrados más 1 en días en el caso de las sabandijas, en semanas para las wyvernas, meses si es una sierpe y en años si se trata de un dragón. En caso de fallo, el objetivo seguirá sintiendo el deseo, pero le resultará sórdido y desagradable, por lo que tratará de evitar al dracónido en la misma medida que lo hubiera buscado si la Capacidad hubiera funcionado, el tiempo que permanece este efecto se mide de la misma manera que el éxito pero en niveles de fallo.

Temple: (Frialdad). El metamorfo es como una balsa de aceite, impasible ante la adversidad, y capaz de trasmitir su temple a todo aquel cerca de él. El metamorfo adquiere la Capacidad Presencia Apaciguadora.

- **Presencia apaciguadora:** (Capacidad activa). El metamorfo obtiene la Capacidad de calmar las emociones de todos aquellos que tenga cerca, tanto amigos como enemigos. El alcance de esta Capacidad es igual al doble del valor Metamorfia más Esencia, en metros.

  Para activarla, debe gastar una acción y realizar una prueba de Metamorfia + Esencia + 1D10 contra una Dificultad 5. Todo aquel que entre en el área de efecto y cuya RS se vea superada por la prueba del metamorfo se verá afectado. Por cada nivel de éxito la RS de los afectados se considera 1 punto inferior, y por cada nivel de fracaso 5 puntos superior (esto no modifica la RS real, solo aplica un modificador para determinar si le afecta o no esta Capacidad). Quien sea afectado por el aura vera sus ánimos atemperados: los enemigos estarán más predispuestos a dialogar y los amigos ganarán resuello.

Terror: (Intimidar). El poder del dragón que anida en el alma del dracónido hace temblar a aliados y enemigos. Su rugido acobarda incluso los corazones más templados, y sus enemigos no pueden borrar su imagen de sus pesadillas. El dracónido puede emplear la Capacidad Rugido de la bestia.

- **Rugido de la bestia:** (Capacidad puntual). El dracónido puede emplear su rugido como una auténtica aura de terror, que alcanzará a todo aquel a una distancia igual al triple de su Esencia en metros. Para ello deberá invertir una acción y realizar una prueba de Metamorfia + Esencia + 1D10, todo aquel que pueda oírlo (dentro del alcance del rugido), y cuya RS sea superada sufrirá un penalizador (-2 si el metamorfo es una sabandija, -3 si es una wyverna, -5 si es una sierpe y -9 si es un dragón) a todas las acciones que realice que no vayan

encaminadas a escapar del dracónido. Este negativo solo desaparecerá cuando se aleje del dracónido lo suficiente para no percibir su presencia y descanse al menos 6 horas.

Además, todo aquel que sea afectado deberá realizar una prueba de Voluntad + Frialdad + 1D10, contra una dificultad igual a la Metamorfia del dracónido, si no supera la prueba huirá durante 1 minuto ininterrumpidamente, más 1 minuto por cada nivel de fallo, y si vuelve a aproximarse al dracónido los negativos se duplicarán. En caso de éxito podrá actuar con normalidad, pero aplicando los negativos antes citados.

Sentidos de Dragón

Todo metamorfo desarrolla desde su niñez unos sentidos muy superiores al del resto de sus hermanos dracónidos. Por ello, recibe un bonificador a todas sus pruebas de Percepción, indicado en la Tabla Etapas de desarrollo. Además, añade el valor de su Esencia a cualquier prueba para detectar, reconocer, o seguir a otros dracónidos.

Aliento de la bestia

La mayoría de los metamorfos pueden utilizar su aliento como un arma demoledora. Esta Capacidad varía en función de la Afinidad del metamorfo (como se indicará más adelante), pero casi todos comparten lo siguiente:

El aliento de la bestia: (Capacidad puntual). Un metamorfo puede utilizar su aliento como un arma demoledora. Para ello puede escoger entre realizar un ataque de área, con el que inunda una zona completa, o bien emplearlo como un proyectil, contra un único objetivo.

Como ataque en área, el aliento afectará a todos los que queden dentro de la zona afectada. El dracónido puede darle la forma que desee al área afectada, pero debe ser continua, y si desea barrer zonas de suelo tendrá que invertir 1 m^3 de su aliento en cubrir cada m^2 de terreno. Este ataque no puede ser parado y para esquivarlo se debe aplicar un penalizador de -10 adicional. En la Tabla Etapas de desarrollo se indica el volumen máximo que puede cubrir con su aliento, el inicio del área afectada no podrá alejarse de la boca del dracónido más de lo indicado en la fila alcance de la misma Tabla. El daño es igual a la mitad del valor de Esencia del metamorfo.

Como proyectil, el metamorfo escoge un único objetivo, contra el que concentra un ataque más poderoso y con mayor alcance que el de área. El proyectil puede pararse y esquivarse con normalidad, pero el defensor aplicará un -10 en ambos casos. En la Tabla Etapas de desarrollo se indica el alcance máximo del proyectil, cuyo daño es igual al valor de Esencia del metamorfo.

En ambos casos el dracónido deberá gastar una acción y realizar un ataque de Coordinación + Combate con armas naturales + 1D10 contra la Dificultad para ser golpeado del objetivo, u objetivos. Los niveles de éxito se resuelven con normalidad y el tipo de daño depende de la afinidad del metamorfo, como se indica a continuación.

Afinidad

Todo metamorfo siente afinidad por cierto elemento o sustancia desde su más tierna infancia. Tras su primera transformación, los metamorfos son capaces de manipular el elemento propio de su afinidad, hasta el punto de utilizarlo como arma de aliento contra sus enemigos.

Existen cinco afinidades que están muy extendidas entre los metamorfos: agua, fuego, tormenta, tierra y veneno. La afinidad al éter fue descubierta con la aparición de los primeros dracónidos nacidos en Lyss. Desde entonces un reducidísimo número de metamorfos han nacido con ella fuera de Lyss. Sin embargo, estas no son las únicas, en ocasiones nacen dracónidos con extrañas afinidades, su número es escaso y en algunos casos responden a singularidades irrepetibles... pero existen. Algunos ejemplos, conocidos a lo largo de la historia dracónida, poseyeron afinidades como: ceniza, nieve, niebla o sangre. Incluso hay datos en los archivos de las 5D que apuntan a la existencia de un metamorfo con afinidad a la gnosis.

Durante la creación del personaje se debe escoger una afinidad para el personaje.

Agua: Aquellos dracónidos afines a este elemento suelen tener un carácter equilibrado pero firme y decidido. Es difícil hacerles cambiar de idea cuando tienen algo metido en la cabeza, pero atienden a argumentos y razones adaptando sus actos a la lógica y al orden. Por norma general son ordenados, metódicos, abnegados, constantes y trabajadores.

Dentro de la familia Splen son mayoritarios los metamorfos con esta afinidad. También se encuentran algunos entre los dracónidos de hielo. Entre los Entos es fácil encontrarlos y son escasos entre los Envi. En la familia Gree y entre los dracónidos de Ceniza son raros, y no se conoce ningún Lyss que posea esta afinidad.

Físicamente suelen ser robustos, aunque no muy altos, y sus movimientos son pausados y fluidos, salvo cuando se enfadan, momento en el que se convierten en un torbellino de aspavientos y energía. Sus escamas suelen ser blancas, verdosas o azuladas, siempre intensas, al igual que sus ojos.

Aquellos con esta afinidad pueden respirar dentro del agua igual que fuera de ella. Son muy resistentes a las bajas temperaturas, tienen un bonificador igual al doble de su Metamorfia a cualquier prueba para resistir el frío, y cualquier daño de frío que reciban se divide entre 5 (redondeando a la baja). Además, son capaces de desplacerse bajo el agua a la misma velocidad que podrían hacerlo por los aires.

- **Aliento de agua:** El aliento de agua en área es una nube gélida que congela a todo aquel que alcanza: todo el que resulte afectado perderá 1 rango de Cansancio físico si lo produjo una sabandija o una wyverna, 2 si fue una sierpe y 3 si se trataba de un dragón. Tipo de daño Energía (frío)

  El aliento dirigido es una masa de agua viscosa y densa, tras impactar envuelve a la víctima dificultando cualquier sus movimientos: el afectado aplicará un -1 a toda acción si le alcanzó una sabandija, -3 si fue una wyverna, -5 si fue una sierpe y -9 si se trataba de un dragón. Tipo de daño Contundente. Pararlo evita el daño, pero no el negativo. Se puede esquivar con normalidad.

Éter: Estos son los metamorfos más extraños, su vida está mezclada con la misma esencia de la magia. Tienen carácter enigmático y místico, y acostumbran a hablar en términos extraños e incluso surrealistas. Su vínculo con el éter les hace distantes y altivos, no se preocupan por las cuestiones mundanas y perciben el mundo como una imperfección que no es digna de su atención. Sus aspiraciones se centran en

la búsqueda de la perfección y la comprensión de la magia y el universo. Suelen ser juiciosos, prudentes, avezados, persistentes y vanidosos.

Los metamorfos con esta afinidad son muy escasos, sin embargo, entre los Lyss solo se conoce esta afinidad, dado que fueron creados a partir de magia pura. Entre el resto de dracónidos son extremadamente raros los nacimientos de metamorfos con esta afinidad. Entre los dracónidos de Hielo no se conoce ninguno.

Físicamente son altos y fibrosos, de proporciones perfectamente armónicas, podría decirse que presentan la forma física más óptima de un dracónido. El color de sus escamas suele ser rojizo, púrpura, verdoso o azulado, aunque es difícil de decir, dado que parecen variar de forma sutil y continua. Sus ojos no tienen nunca un color definido y, como sus escamas, parecen cambiar de color ligera y regularmente.

Los dragones afines a la magia reciben tantas variables gratuitas para lanzar hechizos como la mitad de su Metamorfia (redondeando a la baja). Además su vuelo no precisa de alas, pero el personaje puede materializar unas alas de puro éter a su antojo. Por otro lado, su carácter hace que sean difícil de persuadir, por lo que cualquier intento de influenciarlos, engañarlos o cualquier otro subterfugio social, recibe un penalizador igual a su Metamorfia.

- **Aliento de éter:** El aliento de los dracónidos afines a la magia es una oleada de energía capaz de distorsionar la naturaleza sobrenatural de cualquier criatura. Todo aquel dañado por este aliento sufrirá un negativo a su Poder mágico, Poder gnótico, Poder espiritual y/o Metamorfia igual al doble de los rangos de Heridas causados, que no se recuperará hasta que no se curen dichas Heridas.

  Cuando estos dracónidos concentran su aliento para impactar a un solo objetivo interfieren de forma todavía más intensa en sus capacidades sobrenaturales: el negativo a Poder mágico, Poder gnótico, Poder espiritual y/o Metamorfia es igual a 4 veces el número de rangos de Heridas causados.

Fuego: Los metamorfos afines al fuego tienen personalidades pasionales, intensas y explosivas. Suelen dejarse arrastrar por cualquier nuevo estímulo que encuentren, devorando con ansia lo que pueda aportarles. Esto los convierte en amantes fogosos, guerreros osados y políticos populistas. Les resulta difícil permanecer estáticos o concentrarse en una sola tarea, y es muy fácil provocar su ira, que se desatan de forma rabiosa e imprevisible. Suelen ser pasionales, entusiastas, enérgicos, carismáticos e intrépidos.

Los metamorfos de la familia Envi suelen ser mayoritariamente afines a este elemento. Dentro de los Entos hay un número nutrido de ellos, posiblemente siendo el segundo grupo más numeroso. Es posible contar con los dedos de una mano los metamorfos de fuego Gree o Splen, o de Ceniza. Entre los dracónidos de hielo no se conoce ninguno. Como en otros casos, no se tiene constancia de ningún Lyss que posea esta afinidad.

Su aspecto suele ser grácil y espigado, se mueven con energía y es difícil verlos quietos mucho rato seguido. Su piel presenta colores rojizos, amarillos y anaranjados muy brillantes. Sus ojos suelen ser negros, rojos o naranjas.

Los dragones ígneos son capaces de soportar elevadas temperaturas sin sufrir sus consecuencias, y cualquier daño por fuego se reduce entre 5 (redondeando a la baja). Además, son inmunes a las quemaduras. Su piel está siempre varios grados por encima de lo que sería normal para un dracónido y pueden elevar esta temperatura a voluntad tantos grados como el doble de su Metamorfia.

- **La sangre del infierno:** (Capacidad activa). El dracónido es capaz de aumentar drásticamente la temperatura de cualquier punto de su cuerpo. Para poder emplear esta capacidad el dracónido debe activar previamente su Capacidad Devorador (ver más adelante Alterar, Armas naturales), y consumir 1 rango de Heridas y 1 acción, a partir de ese momento su daño en cuerpo a cuerpo pasará a considerarse de tipo Energía (fuego), incrementándose en una cantidad igual a la mitad de su Metamorfia (redondeando a la baja). La temperatura que alcanzan sus armas naturales es tal, que podrían prender al instante objetos inflamables e incluso fundir algunos metales si se aplica el tiempo suficiente.

- **Aliento de fuego:** El aliento en área de estos metamorfos baña con fuego la zona afectada: cualquier objeto susceptible de arder con facilidad (papel, ropa, madera seca,...) comenzará a hacerlo, las llamas se mantendrán en la zona afecta causando daño a todo el que permanezca en su interior (cada asalto después del primero el daño de las llamas se reduce en 5 puntos hasta que se extinguen al llegar a 0). Tipo de daño Energía (fuego).

Como proyectil, su aliento toma la forma de una bola de fuego que explota al alcanzar su objetivo. Puede ser parado o esquivado con normalidad, aunque en caso de parada solo se evitará la mitad del daño. Además, al impactar explota, alcanzando a todo el que este en las cercanías del punto de impacto: a 1 m en el caso de las sabandijas, 2 m las wyvernas, 3 m las sierpes y 5 m en el caso de los dragones.

Tierra: Los metamorfos afines a la Tierra son seres pacientes y tranquilos, a los que es muy complicado enfurecer. Tienden a ser hogareños y amantes de su familia y amigos. Disfrutan de los pequeños placeres de la vida: comer, beber, dormir, amar... Por otro lado, son muy territoriales y poseen un instinto protector muy desarrollado, por lo que no dudarán ni un instante en utilizar la violencia para defender algo que quieran. Los metamorfos imperiales que poseen esta afinidad, y que nunca han salido se Shangri-la, viven con una sensación de que algo falta en sus vidas. Muchos de ellos ahogan esta inquietud consumiendo más cauri del debido o entreteniéndose con los placeres prohibidos de alguna taberna. Generosos, tozudos, serviciales, leales y despreocupados, son algunos de los rasgos de su carácter.

Dentro del Imperio la mayoría de los metamorfos afines a la tierra pertenecen a la familia Entos, aunque dentro de esta familia no hay una predominancia por ninguna afinidad, dado que muchos de sus miembros son adoptados. El resto de familias no presentan apenas miembros con esta afinidad, y entre los Lyss no hay ninguno. Fuera de la Cúpula, los dracónidos de Hielo son mayoritariamente afines a este elemento, pero entre los de la Ceniza son casi inexistentes.

Estos dracónidos suelen ser auténticos portentos físicos, pueden llegar a medir más del doble que cualquier de sus hermanos

y a pesar hasta cuatro veces más. Robustos y corpulentos, pero de movimientos tranquilos y porte pueril. Su piel adopta colores terrosos: amarillos, marrones, verdosos. Aunque también es común que sus escamas posean un aspecto metálico, con colores cobrizos o plateados. Sus ojos suelen ser verdes, rojos o negros.

Los metamorfos con esta afinidad no poseen alas, no pueden volar, ni tienen la Capacidad de usar su aliento. Sin embargo, físicamente son un auténtico portento difícil de detener: las sabandijas aumentan en 1 punto su Constitución, las wyvernas en 3, las sierpes en 6 y los dragones en 10; por otro lado, su constitución se considera 2 puntos superior para determinar su capacidad de carga. Todas sus protecciones naturales aumentan en una cantidad igual a la mitad de su Metamorfia (redondeando a la baja). Además, tienen una resistencia innata a las inclemencias climáticas que les permite resistir en cualquier entorno hostil con relativa facilidad; y poseen la Capacidad Terremoto.

Terremoto: (Capacidad puntual). Esta capacidad es propia de los metamorfos afines a la tierra, gracias a ella el dracónido es capaz de golpear el suelo creando ondas sísmicas superficiales que barren todo a su alrededor. Estas ondas pueden derribar estructuras y hacer caer a otros personajes que estén en tierra. Para emplear este poder el metamorfo invierte una acción y realiza una prueba de Metamorfia + Esencia + 1D10, contra una dificultad 5. Si falla pierde un rango de Heridas, pero si tiene éxito todo el que se encuentre a una distancia igual o inferior a la indicada para el Proyectil (alcance) en la Tabla Etapas de desarrollo, deberá superar una prueba de Coordinación + Atletismo + 1D10 contra una Dificultad 5, que se incrementa en 5 más por cada nivel de éxito obtenido por el metamorfo. En caso de fallo caerán al suelo perdiendo su próximo turno y un rango de Cansancio físico por cada dos niveles de Fallo. En caso de éxito podrán actuar con normalidad, pero con un negativo igual al número de niveles de éxito obtenidos por el metamorfo, este negativo se reduce en 1 por cada nivel de éxito obtenido por el afectado. El metamorfo puede consumir un rango de Cansancio físico para obtener un +10 a esta prueba.

Todas las estructuras dentro del área de efecto sufrirán daños, el DJ puede emplear la siguiente Tabla Daños colaterales como guía para describir el grado de destrucción. Los daños derivados de posibles derrumbes quedan en manos del DJ.

Daños colaterales

Construcción	Sabandija	Wyverna	Sierpe	Dragón
Muy rica	Sin efectos	Grietas	Rotura de tabiques y ventanas	Rotura de techos y algunas paredes
Rica	Grietas	Rotura de tabiques y ventanas	Rotura de techos y algunas paredes	Derrumbe parcial
Normal	Rotura de tabiques y ventanas	Rotura de techos y algunas paredes	Derrumbe parcial	Derrumbe completo
Pobre	Rotura de techos y algunas paredes	Derrumbe parcial	Derrumbe completo	Arrasado

Tormenta: Los dragones de la tormenta suelen ser altivos y orgullosos. Les encanta descubrir cosas nuevas, ya sean lugares, conocimientos o seres. Es fácil convencerlos para embarcarse en cualquier empresa que les reporte prestigio y nuevas experiencias, pero no son dados a las labores físicas ni a la violencia, como tampoco disfrutan demasiado de la amistad o el amor. No obstante, su furia es aterradora e incontrolable, aunque es difícil llegar a desencadenarla. Es habitual que sean curiosos, atentos, meditativos, astutos y taimados.

No hay ninguna familia que destaque por su alto número de dragones de la tormenta, sin embargo son relativamente comunes en las familias Gree, Envi y Splen, así como entre los dracónidos de la ceniza. Sin embargo, no se conoce ninguno nacido entre los Lyss o los dracónidos de Hielo. Entre los Entos no son muy habituales, pero es fácil dar con ellos.

Tienen rasgos afilados y cuerpos esbeltos, suelen ser muy delgados y altos pero con un porte grácil y elegante. Su piel suele tener colores celestes, azulados, grisáceos o



acerados, sus ojos suelen ser de un color azul eléctrico, gris o morado.

Son capaces de manejar las corrientes de aire y sentir los cambios del tiempo atmosférico instintivamente, aunque la mayoría de los dracónidos imperiales desconocen esta habilidad (o incluso la tienen atrofiada) al no haber salido nunca de Shangri-la. Las alas de estos dracónidos son las más gráciles y de mayor tamaño, y poseen una capacidad innata para desplazarse por los aires: ganan un bono a la Habilidad Volar igual a la mitad de su Metamorfia y duplican la velocidad a la que pueden desplazarse por los aires, pero mientras vuelan su Constitución (para determinar el estorbo que son capaces de transportar) se reduce en 4. Además, mientras combaten el viento se arremolina a su alrededor, lo que dificulta enormemente alcanzarles con cualquier tipo de proyectil, gracias a esto ganan un bono a su Dificultad para ser golpeados, y sus defensas, contra proyectiles igual a su Metamorfia.

Torbellino: (Capacidad puntual). El dracónido tiene la Capacidad de generar poderosas corrientes de aire que sacuden a sus enemigos desplazándolos y derribándolos, para ello bate sus alas con una potencia inimaginable generando pequeños torbellinos. Para emplear esta Capacidad el dracónido debe tener activa su Capacidad Surcar los Aires, consumir un rango de Cansancio físico y emplear todo su turno, para realizar una prueba de Metamorfia + Esencia + 1D10 contra una Dificultad 5. Si fracasa, perderá 1 rango de Cansancio físico por nivel de fallo. Si tiene éxito, cualquier personaje a una distancia en metros inferior a la Esencia del metamorfo deberá realizar una prueba de Coordinación + Atletismo + 1D10 contra una Dificultad 5, incrementada en 5 por cada nivel de éxito obtenido por el dracónido. En caso de fallo el personaje perderá pie y se verá arrastrado por los vientos 5 metros, más otros 5 por cada nivel de fallo, perdiendo el turno. Además, sufrirá un daño igual a una caída desde una altura igual al doble de niveles de fallo. En caso de éxito podrá seguir actuando, pero con un negativo igual a los niveles de éxito obtenidos por el metamorfo (el doble en caso de tratar de aproximarse al dracónido), este negativo se reduce en 1 por cada nivel de éxito obtenido por el afectado. Durante la ronda en la que se ejecuta esta Capacidad ningún proyectil físico podrá alcanzar al metamorfo, y aquellos de energía sufrirán un penalizador de -25. El metamorfo puede consumir un rango de Cansancio físico para obtener un +10 a esta prueba. Este efecto generará daños menores en árboles, objetos y edificios, pero ninguno de la suficiente entidad para comprometer la estabilidad de las estructuras.

Aliento de tormenta: Los metamorfos con esta habilidad no pueden afectar un área con su aliento, en su lugar poseen la Capacidad Torbellino. Sin embargo, su aliento dirigido toma la forma de un devastador rayo que es capaz de saltar sobre varios objetivos. Este rayo no puede ser parado, y esquivarlo aplica un -15 adicional, su alcance es el doble del indicado en la Tabla Etapas de desarrollo y tras impactar saltará al individuo con mayor cantidad de metal de los que estén a menos de 5 m del primero. El rayo seguirá saltando siguiendo el mismo patrón, cada nuevo salto reduce en 2 el daño del proyectil, el resultado de la prueba del metamorfo se aplica a todos los impactados. Todos los saltos se producen simultáneamente y si alguien logra esquivarlo impactará al siguiente más cercano. Cuando el proyectil llegue a daño 0 se detendrá. Tipo de daño Energía (eléctrico).

Veneno: Los metamorfos de ponzoña son los más temidos entre sus hermanos, poseen un carácter ácido y taimado que los hace difíciles de tratar. Suelen ser seres sibilinos y engañosos, tratan de buscar siempre su beneficio a costa del de los demás. Consideran como máxima que el fin justifica los medios, en todos los casos, y son dados al nihilismo y a perderse entres vicios y placeres menores. No obstante, suelen contarse entre los más avispados, astutos y perceptivos dracónidos, y su capacidad para alcanzar una meta a cualquier precio los convierte en unos agentes valiosos cuando la situación es desesperada. Su carácter tiende a ser ladino, frío, cínico, diplomático y artero.

Dentro del Imperio la familia Gree cuenta con un gran número de metamorfos con esta afinidad. Entre los Envi existen unos cuantos, pero en el resto de familias son muy escasos. Entre los Lyss no se encuentra ninguno. Fuera de la Cúpula los dracónidos de la Ceniza también cuentan con muchos de ellos entre sus filas, aunque no ha nacido ninguno entre los de Hielo.

Su apariencia física suele ser nervuda y desgarbada. Con miembros largos y fibrosos, y aspecto serpentino. Sus escamas suelen ser negras, amarillentas, verdosas o cobrizas, mientras que sus ojos suelen ser violetas o verdes.

Estos metamorfos desarrollan inmunidad a cualquier toxina, natural o artificial. Además, gracias a su constitución ligera, son capaces de ocultarse con una facilidad asombrosa, por lo que obtienen un bonificador a todas sus pruebas para pasar desapercibidos igual al valor de su Metamorfia. También son conocidos por sus sentidos, desarrollados incluso más allá que el resto de metamorfos, gracias a lo cual obtienen un +3 a todas las pruebas en las que puedan aplicar sus Sentidos de Dragón.

Los metamorfos de veneno no poseen la Capacidad el Aliento de la Bestia, en su lugar poseen las Capacidades Ponzoña y Mordisco de basilisco.

Ponzoña: Capacidad activa. El metamorfo tiene la capacidad de exudar una sustancia venenosa que emana vapores nocivos para quien los inhala. Estos vapores afectan a cualquier que se encuentre a una distancia inferior a la Esencia del dracónido en metros. Sus efectos se tratan de igual forma que una Poción (ver Alquimia, pág. 316), y deberán especificarse durante la creación del personaje. Para generarlos no deberá realizarse ninguna tirada, el metamorfo contará con tantos Grados como la mitad de su Metamorfia (redondeando hacia abajo) para repartir entre los Efectos que desee y los aspectos de Potencia: Persistencia, Activación e Indetectable. El máximo número de Efectos diferentes que puede poseer es 1 para la Ponzoña de las sabandijas y wyvernas, 2 para las sierpes y 3 para los dragones. Para activar esta Capacidad metamorfo debe invertir 1 turno completo y un rango de Cansancio físico. Un personaje expuesto a Ponzoña puede resistir sus efectos según se indica en el apartado Pociones, aunque la Dificultad será la Esencia del dracónido, y se considera que es Inhalada. Aunque se trata de una Capacidad activa, no puede afectar a un personaje más de una vez en la misma activación.

Mordisco de basilisco: Capacidad activa. Al activar esta capacidad el dracónido genera una poderosa toxina que es capaz de inocular a sus víctimas al atacarlas con

sus mandíbulas. Sus efectos se tratan de igual forma que si fueran una Poción (ver pág. 336), cuyos efectos deberán especificarse durante la creación del personaje. Para generarla no deberá realizarse ninguna tirada, el metamorfo contará con tantos Grados como su Esencia para repartir entre los Efectos que desee y los aspectos de Potencia: Persistencia y Activación. La Dificultad para resistir los efectos de esta toxina será 5 más la Esencia del dracónido, y se considera que es Contacto. El máximo número de Efectos diferentes que puede poseer es 1 para las Ponzoña de las sabandijas y wyvernas, 2 para las sierpes y 3 para los dragones. Para activar sus efectos el metamorfo debe invertir 1 acción y un rango de Heridas.

Alterar

Esta Habilidad es una medida de la pericia del metamorfo para cambiar de forma y explotar al máximo las ventajas de su Metamorfia. Todo metamorfo posee una forma natural: su cuerpo dracónido. Gracias a esta Habilidad, el metamorfo adquiere la capacidad de modificar su forma natural parcial o totalmente: puede hacer que le crezcan garras en sus manos, que le surjan alas en su espalda, puede endurecer sus escamas hasta convertirlas en verdaderas armaduras e, incluso, transformar todo su ser y desencadenar a su dragón.

Alterar se considera una Habilidad a todos los efectos: máximo, desarrollo con experiencia y efectos que afecten a Habilidades. Sin embargo, durante la creación de personaje solo puede mejorarse con los puntos otorgados por la Facultad Racial Meramorfia.

Cada vez que el personaje gane 1 punto de Alterar, debe repartir 2 entre los siguientes Aspectos: Alas, Armadura natural y Armas naturales. Puede repartirlos como desee, teniendo en cuenta que ninguno podrá superar en más de 5 puntos el valor total de Alterar y que aquellos aspectos con un valor 0 no aportarán ningún beneficio.

Alas

Otorga la Capacidad Surcar los aires al personaje, mediante extremidades desarrolladas para ello, o por algún efecto derivado de su Afinidad. No obstante, deberá tener nociones de la Habilidad Volar para surcar los aires con cierta soltura, pues que posea la Capacidad no implica saber volar correctamente. También determina la velocidad máxima que puede alcanzar y el peso que puede transportar por los aires.

Surcar los aires: (Capacidad activa). Al activar esta Capacidad el metamorfo despliega sus alas, lo que le permite utilizar la Habilidad Volar para desplazarse por el aire. La velocidad máxima durante el vuelo está determinada por el valor del Aspecto Alas y la Tabla Etapas de desarrollo. Además, la Constitución del metamorfo se considera 2 puntos inferior para calcular su capacidad de carga (ver pág. 320) mientras vuelan.

Armadura natural

La escamosa piel de los dragones les proporciona una protección natural que abarca todo su cuerpo. Otorga la Capacidad Escamas, que permite endurecer la piel hasta convertirla en una verdadera armadura. Los metamorfos han sido cazados por seres de otras dimensiones debido a la dureza de sus escamas, que se venden a alto precio.

Escamas: (Capacidad activa). Mientras esta Capacidad está activa la piel del metamorfo se endurece hasta convertirse en una auténtica armadura. La protección que recibe el

personaje está determinada por el valor del Aspecto Armadura natural y la Tabla Etapas de desarrollo. El personaje deberá repartir estos puntos de protección entre los tipos de daño durante la creación del personaje, e ir añadiendo los puntos que vaya ganando según los reciba. Ninguna de la protección podrá tener un valor superior a la mitad del valor del Aspecto Armadura natural.

Armas naturales

Todos los dracónidos están dotados de una cornamenta y una cola, aunque no suelen usarlas como armas. Los metamorfos, por su parte, son capaces de desarrollar sus garras y colmillos y utilizar cualquiera de estas partes de su cuerpo como armas. Otorga la Capacidad Devorador.

Devorador: (Capacidad activa). Al activar este Aspecto el metamorfo manifiesta las garras, colmillos, astas o cola de su Bestia interior. Estas armas naturales pueden emplearse con la Habilidad Combate con armas naturales. El personaje debe determinar el tipo de daño que causa cada una de ellas durante la creación, que en ningún caso podrá ser de Energía, y determinar en cada ocasión con cuál ataca. El valor de daño que producen está determinado por el valor del Aspecto Armas naturales y la Tabla Etapas de desarrollo.

La bestia interior

Este es el principal reflejo que los forjadores de mundos dejaron en los dracónidos. Todo metamorfo posee una voz interior que le acompaña desde su infancia, y que con el tiempo acaba formando parte de él. Otros tienen menos suerte, y pasan su existencia pugnando por el control de su propio cuerpo. Cada bestia interior tiene una personalidad propia y unas características ligeramente distintas, cada metamorfo debe aprender a convivir, comprender y mezclarse con su bestia interior, o se verá obligado a someterla, si no quiere ser sometido por ella. Entre los metamorfos se ha dado nombre a los cuatro aspectos más comunes que presenta la bestia interior: cazador, guerrero, asesino y heraldo.

Durante la creación del personaje deberá seleccionarse cuál es el aspecto que posee la bestia interior del dracónido.

La bestia interior: (Capacidad activa). Esta capacidad es la más terrible y perturbadora de las capacidades de los metamorfos. Gracias a ella son capaces de desatar su dragón interior, transformándose en una bestia aterradora.

Para emplear todo su potencial el metamorfo debe invertir 1 turno entero, consumir un rango de Cansancio físico y realizar una prueba de Metamorfia + Alterar + 1D10 contra una Dificultad 20. En caso de fallo, tardará 1 turno adicional en completar la transformación y perderá 1 rango adicional de Cansancio físico. El nivel de éxito determina la cota de poder alcanzada por su bestia interior.

Mientras el metamorfo se encuentra en su estado primordial no sufre los penalizadores asociados al Cansancio físico, y los debidos a Heridas se reducen 3 puntos. Además, todas sus capacidades de Alterar están activas gratuitamente mientras dure la transformación.

En función de la forma seleccionada, el metamorfo obtendrá una serie de ventajas, indicadas a continuación. Junto a cada una de ellas se indica entre paréntesis cómo mejora por cada nivel de éxito. Entre ellas, el tamaño hace referencia a la longitud del

morro a la cola, el resto de dimensiones y el peso aumentarán en proporción según el aspecto que se determinara para la bestia.

Asesino: La forma del Asesino es una bestia de largas y fibrosas extremidades, movimientos precisos y felinos y aspecto amenazante, aunque de un tamaño reducido.

- Sus movimientos rápidos y precisos le permiten ganar la espalda a sus enemigos: 1 vez durante su transformación el dracónido puede aplicar el modificador Retaguardia a uno de sus ataques sin necesidad de ganar la posición previamente. (1 vez adicional).
- Su capacidad para el subterfugio le permite hacerse imperceptible a 1 sentido a su elección durante 1 ronda. (1 ronda adicional).
- **Tamaño:** +0,5 m de longitud. (+0,5 m adicionales).
- **Atributos:** +1 Coordinación. (+1 adicional).
- **Habilidades:** +2 Buscar, Combate con armas naturales, Frialdad, Ocultarse y Sigilo. (+2 adicional).
- Por cada personaje al que el metamorfo de muerte estando en su forma primordial la Dificultad para abandonar esta forma aumenta en 5.

Cazador: La forma del cazador es más robusta que la del asesino, con miembros más cortos y un cuerpo más resistente, pero de un porte igualmente felino.

- Tras causar daño a un enemigo puede seleccionarlo como su "presa". El cazador obtiene un bonificador de +1 a cualquier tirada que tenga que ver con encontrar o atacar a su "presa". (+1 adicional).
- Su capacidad para resistir en la naturaleza es excepcional, gana +2 a cualquier prueba relacionada con resistir en entornos hostiles. (+2 adicional).
- **Tamaño:** +3 m de longitud. (+3 m adicionales).
- **Atributos:** +1 Percepción. (+1 adicional).
- **Habilidades:** +2 Advertir, Frialdad, Rastrear, Sigilo y Supervivencia. (+2 adicional).
- Mientras la "presa" siga viva la Dificultad para abandonar esta forma es el triple.

Guerrero: La forma del guerrero es la más portentosa y aterradora, su tamaño y fortaleza son incomparables y su furia desatada en combate lo convierten en una máquina de matar.

- Mientras esté en un combate puede golpear a 1 objetivo adicional con cada ataque por cada nivel de éxito. (1 objetivo adicional).
- Su tamaño facilita a sus enemigos atacarle, obtiene a un -5 a la Dificultad para ser golpeado y a sus Defensas. (-1 adicional)
- **Tamaño**: +8 m de longitud. (+8 m adicionales).
- **Atributos:** +1 Constitución. (+1 adicional).
- **Habilidades:** +2 Advertir, Combate con armas naturales, Frialdad, Intimidar y Volar. (+2 adicional).
- Mientras exista algún enemigo cercano, o sea consciente de que hay algún combate próximo, la Dificultad para abandonar esta forma se duplica.

Heraldo: El heraldo es la forma más majestuosa e inspiradora, su velocidad y capacidad como guía lo convierten en un faro entre sus semejantes.

- Puede emitir un rugido que será escuchado a 1 km de distancia. (+1 km adicional).
- Aumenta su velocidad de Vuelo en 20 km/h. (+20 km/h adicionales).
- Cualquier dracónido se sentirá predispuesto a atender a un heraldo, el personaje obtiene un modificador de +4 a cualquier prueba social dedicada a cumplir una misión. (+4 adicional).

- **Tamaño:** +3 m de longitud. (+3 m adicionales).
- **Atributos:** +1 Carisma. (+1 adicional).
- **Habilidades:** +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. (+2 adicional).
- Mientras el heraldo tenga una misión que cumplir la Dificultad para abandonar su forma se triplica. Esta misión debe tener relevancia y poner vidas en juego.

Para abandonar su forma de bestia y regresar a su cuerpo natural el metamorfo debe realizar una prueba de Metamorfia + Alterar + 1D10 contra una Dificultad 20. En caso de fallo no podrá abandonar su forma. En caso de éxito podrá regresar a su estado natural. Al terminar su transformación, el metamorfo perderá 1 rango de Cansancio físico, y otro adicional por cada nivel de fallo obtenido en todas y cada una de las pruebas que realizara previamente para volver a su forma. El metamorfo puede repetir esta tirada cuantas veces desee, por cada intento adicional después del primero puede sumar 2 a su tirada. Al volver a su forma normal, si perdió más rangos de Cansancio de los que le quedaban caerá inconsciente y perderá un rango de Heridas por cada dos rangos de Cansancio de exceso.

La bestia exterior: (Capacidad activa). Esta capacidad es una forma limitada de la anterior. El metamorfo puede transformar una parte de su cuerpo en su forma de bestia. Para ello debe invertir 1 acción y realizar una prueba de Metamorfia + Alterar + 1D10 contra una Dificultad 20. En caso de fallo la Capacidad no funcionará y perderá 1 rango de Cansancio físico. En caso de éxito el metamorfo puede escoger una de las mejoras de su Bestia Interior y aplicarla a su forma natural, aumentándola o escogiendo otra adicional por cada nivel de éxito. Estas mejoras pueden combinarse gratuitamente con cualquier otra Capacidad de Alterar.

Esta transformación implica alterar parcialmente el cuerpo del metamorfo, los efectos visuales de la transformación quedan en manos del jugador, con el consentimiento del DJ.

La Sombra de las Edades

Cuando se resucitó la Rueda de Sino, el Guardián dejó parte de su esencia al igual que lo hicieron los dragones del Ryu'kadra, impregnada en la nueva rueda. Pero esta se formó de los retazos de la anterior, recuerdos de una existencia olvidada y extinta. Los dracónidos son la encarnación de las almas que sobrevivieron a la reconstrucción de la Rueda, y todavía guardan en lo más profundo de su alma la imagen de su olvidada forma.

Gracias a eso los metamorfos son capaces de asemejarse en estructura y forma a un humano, lo que les permite incluso camuflarse entre ellos. Esto les otorga la Capacidad de La Falsa forma.

La Falsa forma: (Capacidad activa). Utilizando esta capacidad el metamorfo es capaz de transformar su cuerpo en algo muy parecido a un humano, emulando los retazos que quedan en su alma de su existencia antes de la reconstrucción de la Rueda. El metamorfo puede realizar una prueba de Metamorfia + Alterar + 1D10 contra una Dificultad 5. Por cada nivel de éxito obtiene un +5 a cualquier prueba destinada a hacerse pasar por Humano.

EJEMPLO

Durante la creación de personaje, Goras posee 6 puntos para repartir entre Metamorfia, Esencia y Alterar: reparte 2 puntos a Metamorfia, 2 a Esencia y 2 a Alterar. Los 2 puntos dedicados a Alterar le otorgan 4 para repartir entre Alas, Armadura natural y Armas naturales, que decide sean 1 para Alas, 1 para Armas y 2 para Arma-

dura. Gracias a eso tiene un daño de 1 con su Capacidad Devorador y 3 puntos de protección para repartir, que decide sean 1 a Con, 1 a Pen y 1 a Fil.



SIMBIOSIS ESPIRITUAL

Tharú no pudo deshacerse de la infinidad de pruebas que esculpió para su hermano menor, por lo que decidió proporcionarles un alma y las dejó vagar por Shanae. Bendecidas con el don de la longevidad, estas criaturas son capaces de vivir hasta 300 años, por lo que fueron conocidas por muchos como athánatos.

Esta especie se caracteriza por la gran variedad de formas que adquiere, no existe ningún componente genético que los una, cada ejemplar es único.

Para generar una quimera, una de los muchos nombres que reciben los athánatos, el jugador deberá distribuir los puntos recibidos al adquirir la Facultad racial Simbiosis Espiritual, entre tres apartados: Esencia, Singularidades y Apéndices. Estos tres aspectos determinarán la morfología del personaje. Si DJ y jugador llegan a un acuerdo pueden improvisar capacidades que no estén incluidas en las siguientes listas, incluso pueden elegir entre las Evoluciones numachi, durante la generación de la quimera.

Para aquellos athánatos que no inviertan ningún punto de sus Facultades Raciales en Simbiosis espiritual su composición será: una extremidad anterior, dos extremidades superiores prénsiles y dos extremidades inferiores. No poseerán ninguna ventaja o desventaja adicional y distribuirán sus órganos vitales de forma normal.

La descripción final de la quimera queda en manos del jugador, todas las capacidades citadas a continuación hacen referencia a las partes funcionales del athánatos y, por tanto, es posible añadir cualquier cantidad de partes no funcionales que el jugador desee.

Esencia

Determina la morfología básica del espécimen, de la que se deriva su método de desplazamiento y las extremidades básicas que poseerá. A estos efectos una extremidad puede ser: cabeza, cola, tentáculos, alas, brazos, piernas o patas.

Sólo es posible escoger uno de los aspectos presentes en Estructura, y al hacerlo deberán decidirse en qué lugar se ubicarán los órganos vitales y las extremidades disponibles. Salvo que el athánatos posea alguna singularidad que permita otra distribución, la extremidad anterior cumplirá las funciones de centro neuronal, el núcleo del cuerpo albergará los órganos y el resto de extremidades se distribuirán de forma simétrica por su cuerpo: posición posterior, extremidades inferiores y superiores.

Ápodo: (0 puntos). Posee dos extremidades: una anterior y otra posterior, ninguna de las cuales es prensil. Se desplaza reptando, usando pequeñas patas si más función que el desplazamiento o usando cualquier otro medio que no requiera de apéndices. Recibe un bonificador de +5 a Sigilo y +3 a Escalada. Puede erguirse sobre su cola o extremidad posterior si carece de Apéndices adicionales,

y mientras no posea ninguna extremidad prensil, no puede hacer uso de ninguna Habilidad que requiera de manos, como puede ser combatir con armas de cualquier tipo.

(+1 punto). Su extremidad posterior es prensil.

Bípedo: (1 punto). Posee cuatro extremidades: una anterior, dos inferiores y otra posterior. La criatura apoya su peso sobre sus dos extremidades inferiores y puede desplazarse caminando, saltando o de cualquier otra forma apropiada. Recibe un +2 a la Habilidad Advertir.

(+1 punto). Su extremidad posterior es prensil.
(-1 punto). Sin extremidad posterior.

Tetrápodo: (2 puntos). Posee seis extremidades: una anterior, dos superiores, dos inferiores y otra posterior. Puede desplazarse utilizando hasta cuatro de sus extremidades. Recibe un bonificador de +3 a Atletismo, +2 a Escalada.

(+1 punto). Su extremidad posterior es prensil.
(+2 puntos). Sus dos extremidades superiores son prensiles.
(-1 punto). Sin extremidad posterior.

Artrópodo: (3 puntos). Posee siete extremidades: una anterior, dos superiores y cuatro inferiores. Puede desplazarse al doble de velocidad que otra criatura de su tamaño, adquiere un +5 a todas sus tiradas de Atletismo. Genera cierta repulsión en la mayoría de seres vivos, por lo que gana un +5 a su Habilidad de Intimidar.

(+2 puntos). Dos de sus extremidades son prensiles. Puede adquirirse hasta 3 veces.

Singularidades

Una vez elegida la estructura de la quimera, en este apartado se pueden encontrar las distintas capacidades de las que se puede dotar al athánatos. Puede escogerse cualquier cantidad de ellas.

Acróbata: (2 puntos). Posee un sentido del equilibrio muy desarrollado, que le permite realizar piruetas, malabares y reducir el daño de caídas. Recibe un bonificador de +7 a Atletismo en las tiradas relacionadas con acrobacias.

Camuflaje: (2/4/6 puntos). El personaje se confunde con el entorno para pasar desapercibido. Recibe un bonificador a las tiradas de Ocultarse de +3/+6/+10.

Caparazón: (1/2/3 puntos). Incrementa la protección de la espalda en 2/4/7 puntos a repartir entre los distintos tipos de protecciones como armadura natural.

Columna Espinosa: (2 puntos). Aplica lo descrito en Pinchos, más arriba, pero localizado en el lomo.

Corredor nato: (1 punto). Recibe un bonificador de +7 a las tiradas de Atletismo destinadas a correr o aguantar largas caminatas a marcha forzada.

Distribución atípica: (1 punto). El athánatos posee sus extremidades y órganos distribuidos de forma extraña, existe la posibilidad de situarlos en zonas no comunes. Esto también posibilita situar cualquier Apéndice en cualquier extremidad que se desee.

Empatía animal: (2 puntos). Afinidad y capacidad de comunicación con animales y plantas. El personaje recibe un bonificador de +7 a Carisma al interactuar con ellos.

Escalador: (2 puntos). Las extremidades del personaje son adecuadas para trepar, tal vez porque segregan algún tipo de sustancia adhesiva, terminan en punta, ventosas... Recibe un bonificador de +7 a Atletismo en las tiradas relacionadas con escalada.

Instinto Animal: (2 puntos). Capacidad de intuir problemas. El DJ deberá hacer un adelanto de los acontecimientos aunque de una forma vaga, a base de sensaciones y visiones que el jugador debe interpretar.

Percepción Mejorada: (2 o 3 puntos). Proporciona un bonificador de +3/+5 a las tiradas de Percepción para un único sentido especificado durante la creación del personaje, aunque se puede escoger esta facultad varias veces, en cada ocasión para un sentido diferente. Solamente será efectivo el bono si se utiliza el sentido concreto y la situación lo permite.

Pinchos: (3 puntos). Al golpearlo, el oponente recibe un daño igual a la mitad de la Constitución del athánatos en daño Penetrante (redondeando hacia abajo), que puede ser mitigado por su armadura (si la lleva). Invirtiendo un punto adicional en esta Singularida, los pinchos serán retráctiles.

Protecciones: (de 2/3/4 puntos). El personaje posee una armadura natural que puede proteger contra cualquier tipo de daño. Al adquirir esta Singularidad se reciben 6/12/18 puntos para repartir entre las protecciones del personaje, teniendo en cuenta que a ninguna de ellas se le pueden dedicar más de la mitad de los puntos.

Regenerar extremidad: (2/3/4 puntos). Regenera las extremidades que no posean órganos vitales, en 1 día/hora/minuto según los puntos invertidos. Si se cauteriza el muñón la extremidad no podrá regenerarse.

Repulsión: (1 a 3 punto). El personaje segrega una hormona que causa un penalizador de -2 a todo aquel que se encuentre en un área de 2



metros. Por cada punto invertido por encima del primero, se incrementa el penalizador en -2 y el área afectada en 1 metro.

Respiración: (1 punto). El personaje puede respirar en dos medios distintos, posiblemente posea pulmones y branquias, o cualquier otra combinación. Deben escogerse los medios al seleccionar la Singularidad.

Sigilo: (2/4/6 puntos). No emite sonido al desplazarse, recibe un bonificador de +3/+6/+10 a las tiradas de Sigilo.

Supervivencia: (2 puntos). Recibe un bonificador de +7 para resistir cualquier enfermedad o tóxico. Si se supera, el cuerpo desarrollará inmunidad natural contra el veneno. En caso de tratarse de una enfermedad es posible ser portador aunque no se padezca.

Sustancia adhesiva: (1/2/3 puntos). El personaje destila un componente adherente al cual es inmune. Para liberarse de él, es necesaria una tirada de Constitución Dif 7/15/22.

Timón: (2 puntos). Mejora el vuelo o nado, debe decidirse al elegirla. El jugador recibe un bonificador de +5 a Volar o Atletismo cuando esté relacionado con nadar.

Venenoso: El personaje desprende una toxina que debe ser especificada durante la creación de personaje. Para establecer la forma de segregarlo, ver Evoluciones numachi: Venenos.

Apéndices

Se puede dotar cada grupo de extremidades (superiores, posteriores, inferiores) con una única pericia de las descritas más adelante. En caso de no agregar ningún efecto añadido, los apéndices laterales serán prensiles por defecto.

Apéndices adicionales: (1 a 4 puntos). El athánatos cuenta con un par de extremidades adicionales por cada punto invertido en esta ventaja. Estas extremidades deben distribuirse entre las posiciones superiores, inferiores y posteriores, respetando siempre la simetría del cuerpo (salvo que se posea la Singularidad Distribución atípica). Si se desea que sean prensiles será necesario invertir 1 punto adicional por cada par de extremidades prensiles.

Apéndice anterior: Afecta a la extremidad anterior, contiene el cerebro y la mayor parte de los sentidos, pueden añadir cualquier combinación de las siguientes capacidades:

- **Cabeza dura:** (1/2/3 puntos). Incrementa la protección del cráneo en 2/4/7 puntos a repartir entre los distintos tipos de protecciones como armadura natural.
- **Cornamenta**: (2/3/4 puntos). Unas protuberancias nacen del cráneo. Si se usan con fines agresivos, inflige 3/6/9 puntos de daño Contundente o Penetrante (concretado en la creación de personaje) al impactar.
- **Colmillos/Pico:** (3/4/5 puntos). Inflige 3/6/9 puntos de daño Penetrante.
- **Corona de Pinchos:** (2 puntos). El athánatos posee la Singularidad pinchos en su cabeza, exclusivamente.
- **Trompa:** (1 puntos). Añade una extremidad prensil capaz de manipular objetos, olfatear o contener agua. Si se golpea con ella, causa un daño igual a la mitad del valor de Constitución (redondeando hacia abajo). Recibe un bonificador de +5 a Percepción cuando se usa el sentido del olfato.

Capacidades extra

Pueden realizar acciones diferentes y adoptar la forma de garras, pinzas, tentáculos, ramas, etc. En cada caso se indica

el número y tipo de extremidades que se verán afectados.

- **Alas: (**1 punto). Dos extremidades superiores. Permite utilizar la Habilidad Volar.
  - (+1 punto). Se añade la capacidad prensil.
  - (+1 punto). Otro par de extremidades pasan a ser Alas, se gana un +4 a la Habilidad Volar.

- **Garras:** (3/4/6/8 puntos). Dos extremidades, superiores o inferiores. Inflige 2/4/8/12 puntos de daño Contundente, Filo o Penetrante al impactar con ellas, además proporciona al personaje un bonificador +3 a Atletismo relacionado con escalar. Invertir 6 u 8 puntos implica perder la capacidad prensil.
  - (+2 puntos). Las garras son retráctiles, lo que permitirá que la extremidad sea prensil siempre que las garras estén retraídas.
  - (+3 puntos). Otro par de extremidades adquieren garras, el athánatos puede atacar a dos objetivos con una acción.

- **Pezuña:** (2 puntos). Dos extremidades, superiores o inferiores, dejan de ser prensiles si lo eran. Al impactar con ellas el athánatos inflige 5 puntos de daño Contundente, que se multiplica por dos en caso de ataque total, y consigue un +3 en Atletismo para correr.
  - (+1 punto). Otro par de extremidades ganan pezuñas, +6 adicional a cualquier prueba de Atletismo para correr, +1 daño adicional.
- **Pinzas:** (2 puntos). Dos extremidades, superiores o inferiores, dejan de ser prensiles si lo eran. El personaje recibe un bonificador +7 a Presa, además de aumentar en un +3 el daño por cada turno que se mantiene la maniobra. Durante la creación de personaje, el athánatos elegirá si el daño que realiza es Contundente, Penetrante o Filo.
  - (+1 punto). Otro par de extremidades pasan a ser pinzas, el bonificador para realizar presas pasa a ser +14 y el daño por turno apresado es +6.

- **Tentáculos:** (1 punto). Dos apéndices, superiores o inferiores. El athánatos gana un +12 al realizar presas. Al golpear a un objetivo con esta extremidad, el daño es la mitad de la Constitución del personaje, redondeando hacia abajo.
  - (+1 punto). Otro par de extremidades serán tentáculos, cualquier intento de fugarse de una presa aplicada por esta quimera aplica un penalizador de -10.

- **Cola**: (2 puntos). Una extremidad, posterior. Apéndice que inflige 5 puntos de daño del tipo que se escoja, salvo Energía. Si el jugador decide reducirlo a 2 puntos, el apéndice adquiere capacidad prensil, lo que otorga al personaje un bonificador de +3 Atletismo para trepar.



TECNOLOGÍA XERONTE

Tras miles de años de avances e investigaciones, los xerontes han sido capaces de sustituir partes de su organismo por máquinas simbióticas gracias a una tecnología llamada Núcleo. La ciencia xeronte que estudia esta tecnología recibe el nombre de Bioingeniería, gracias a la cual prótesis artificiales sustituyen extremidades, órganos y demás partes del cuerpo. Sus efectos convierten el organismo del xeronte en un soporte para las biomáquinas que lo complementan.

Las prótesis poseen aspectos variados, aunque generalmente aparecen con una cubierta metálica que adquiere diferentes formas derivadas de la función del implante. De este modo, cuando se añaden varios implantes en un mismo lugar, por ejemplo el brazo, éste seguirá manteniendo su forma natural. Cuando el jugador lo desee, o active las funciones propias del implante, estos adoptarán su forma de funcionamiento, volviendo a su posición de espera cuando el xeronte lo desee.

Esta Facultad racial está limitada, y solo los xerontes pueden acceder a ella. Durante la creación de personaje puede invertir sus puntos de Facultad racial en Núcleo de Energía o Tecnología xeronte. Esto permite invertir cierta cantidad de los puntos en adquirir mejoras para el núcleo o instalar implantes o dispositivos.

Estructura: La estructura determina la capacidad de cualquier tecnología xeronte para resistir los daños. Si un dispositivo (núcleo o implante) xeronte pierde todos sus puntos de estructura queda inservible y deberá desinstalarse y reconstruirse. Aunque antes de llegar a este punto es posible repararlos como se indicará más adelante. Cada vez que un xeronte reciba daño deberá determinarse la localización del mismo, cada dispositivo en esa localización perderá 1 punto de Estructura además del daño normal recibido por el Xeronte. Es posible atacar directamente a un dispositivo, en cuyo caso los puntos de daño causador se restarán directamente de la estructura del implante o núcleo.

Núcleo de energía

Esta tecnología es el alma de toda la bioingeniería xeronte, capaz de sincronizas y coordinar un gran número de implantes que potencian el cuerpo de su portador.

Determina el número de implantes que puede llevar el portador (conexiones), así como la energía que éste dispone para mantenerlos (energía) y la capacidad de soportar el daño del núcleo (estructura). Se recarga durante las horas de sueño y habitualmente se encuentra alojado en el corazón por lo que, durante su recarga, deja al personaje inconsciente e inutilizados todos sus implantes.

Inicialmente el núcleo de energía básico posee:

- **Conexiones:** 2, máximo Ingenio del personaje.
- **Reserva de Energía**: 10, máximo Voluntad del personaje x3.
- **Estructura:** 10, máximo Constitución del personaje x2.

Sin embargo, cada uno de estos aspectos posee un valor máximo, indicado entre paréntesis. Si durante la creación del personaje sus máximos se sitúan por debajo de los valores iniciales del núcleo, los valores deberán ajustarse al máximo: de esta manera, si un personaje comienza con Constitución 4, su núcleo solo tendrá 8 puntos de Estructura al inicio.

Mejoras: El núcleo de energía puede potenciarse durante la creación de personaje mediante la Facultad racial: Núcleo de energía. Durante la partida será necesaria la Habilidad Bioingeniería xeronte para mejorar este núcleo. Cada punto invertido en mejorar el Núcleo de energía aumenta la capacidad de uno de los aspectos de este, según lo indicado a continuación:

- **Puertos:** +2 Conexiones.
- **Generador:** + 2 Energía.
- **Estructura:** +5 puntos de Estructura.

Los máximos seguirán sin poder superarse.

Desarrollo durante la partida

Los xerontes poseen la capacidad de mejorar su propio organismo mediante la instalación de diferentes sistemas. Para ello emplean dos Habilidades: Mecánica xeronte y Bioingeniería Xeronte.

Bioingeniería xeronte

Esta Habilidad permite modificar, instalas o reparar un núcleo de energía. Para emplearla es imprescindible contar con un laboratorio adecuado y los materiales y herramientas precisos. De lo contrario será inviable realizar la operación.

El bioingeniero debe realizar una prueba de Ingenio + Bioingeniería xeronte + 1D10 contra una Dificultad de 10 más 5 por cada mejora que se desee realizar en el núcleo. Esta intervención requiere de 4 horas más 1 por cada mejora que se desee realizar, y consume 5 rangos de Cansancio físico y otros 5 de mental del paciente. En caso de éxito el núcleo obtiene una mejora a elección del bioingeniero, además por cada nivel de éxito el tiempo de la intervención se reduce 30 minutos y el paciente pierde 1 rango de Cansancio, físico o mental, menos. En caso de fallo el núcleo no obtendrá ninguna mejora y el xeronte intervenido perderá un rango de Heridas por cada nivel de fallo. Durante la operación el xeronte intervenido permanecerá inconsciente, y despertará tras finalizarla después de 6 horas (este tiempo se reduce en 30 minutos por cada nivel de éxito del bioingeniero).

Tanto el taller como las herramientas o los materiales empleados están sujetos a las reglas de Calidad de Objetos, por lo que se deberá determinar las mismas antes de la operación.

Mecánica xeronte

Es la pericia manual del personaje a la hora crear, instalar, desinstalar, reparar y potenciar implantes o nanobots. Un xeronte puede utilizar esta Habilidad sobre sí mismo, siempre que el punto de inserción del dispositivo sea accesible para él, aplicando un -10 a su prueba. Como en el caso de la Bioingeniería, es necesario contar con las herramientas, el lugar y los materiales adecuados para utilizar esta Habilidad.

El mecánico deberá realizar una prueba de Coordinación + Mecánica xeronte + 1D10 con una Dificultad que depende del motivo de la operación:

Construcción: Requiere tantas horas como coste en puntos del dispositivo por 3. Dificultad igual al coste. En caso de éxito el dispositivo obtiene 1 punto de Estructura adicionales por nivel de éxito. En caso de fallo pierde 2 puntos de Estructura por nivel de fallo. En ambos casos ese será el valor máximo para los puntos de Estructura.

Instalación: Se precisa una intervención que requiere tantas horas como coste en puntos del dispositivo entre dos. Dificultad igual al coste. En caso de éxito el dispositivo queda instalado y se reduce en 1 hora por nivel de éxito el tiempo de intervención. En caso de fallo el dispositivo consume 1 punto de la Reserva de Energía adicional y el xeronte pierde 1 rango de Heridas por nivel de fallo, pero seguirá funcionando.

Reparación: Se trata de una intervención que dura el doble de la dificultad del dispositivo en minutos. La Dificultad será 10, aunque puede incrementarse en 5 para reparar 2 puntos de Estructura adicionales.

En caso de éxito el dispositivo recupera 2 puntos de estructura y 1 adicional por nivel de éxito. En caso de fallo el dispositivo pierde 1 punto de estructura por nivel de fallo. Si se perdió más de la mitad de su Estrutura, el valor máximo de sus puntos de Estructura se reduce en 1.

Desinstalación: Retirar un dispositivo del cuerpo de un xeronte requiere de una intervención que dura la dificultad del dispositivo en minutos. Para ello la prueba tendrá una Dificultad igual a la mitad del coste del implante o nanobot. En caso de éxito el dispositivo quedará desinstalado correctamente, reduciendo el tiempo de operación en 5 minutos por nivel de éxito. En caso de fallo, el dispositivo perderá 2 puntos de estructura y el xeronte 1 de Cansancio físico por nivel de fallo.

Costes de la tecnología

La tecnología xeronte requiere de una inversión monetaria en concepto de materiales, tiempo de intervención y demás sobrecostes. Cuando un xeronte acuda a un bioingeniero para mejorar sus dispositivos deberá pagar por los dispositivos que desee adquirir y el tiempo de trabajo del bioingeniero.

En el caso de que el personaje cuente con un laboratorio adecuado, podrá trabajar con implantes. El coste en materiales de cada dispositivo será entre una cuarta y una sexta parte del coste total del dispositivo.

Costes de tecnología xeronte

Concepto	Coste (Uris)
Núcleo de Energía	1000
1 mejora o reparación del núcleo de energía	300 uris/hora
Nanobots	
Controlador de metabolismo	1750
Hemoglobina	1750
Linfocitos	1500
Potenciadores	2500
Pulso estable	1000
Regeneración	2000
Implantes comunes	
Algoritmo de búsqueda	625
Arma de combate	1575
Cañón aturdidor	1100
Cañón de Energía	1375
Cavidad subcutánea	375
Conectores a tomas de energía	375
Conexión Wi-fi	500
Diestro	750
Dispositivos explosivos	875
Estomago con reservas	375
Extremidad extensible	375
Extremidad mejorada	500
Grabador de situaciones	750

Concepto	Coste (Uris)
Kit multiusos	375
Memoria física	500
Ojos Multiusos	375
Potenciador de reflejos	750
Potente	750
Pulmón acuático	750
Reparación o instalación de implantes comunes	100 uris/hora
Sentidos potenciados	625
Sistema de transporte aéreo	3300
Sistema de transporte marítimo	2475
Sistema de transporte terrestre	2475
Sistema defensivo SD0	750
Sistema defensivo SD1	1000
Sistema defensivo SD2	1125
Sistema defensivo SD3	2750
Sistema defensivo SDD	1100
Sistema defensivo SDS	2200
Sistema defensivo SG5	1375
Voz múltiple	750
Voz poliglota	750

Mejoras

El cuerpo de los xertones es como un puzzle que se completa con cada nueva pieza para crear un organismo cada vez más complejo y versátil. Los xeronte pueden mejorar su organismo instalando en su cuerpo Nanobots o Implantes.

Implantes: Se trata de potentes dispositivos que se integran en la estructura orgánica del xeronte, quedando conectados a su núcleo de energía. Cada implante instalado reduce en 1 la reserva de Energía del núcleo del xeronte. Es posible desactivar implantes para que no consuman energía, pero para reactivarlos será necesario invertir 1 turno completo y no están operativos hasta pasado 1 minutos, momento en el cual se restará el punto de la reserva de Energía.

Si la energía del núcleo se agota todos los implantes quedarán inactivos y deberán reactivarse uno a uno cuando la reserva esté cargada de nuevo. Para ello el xeronte deberá descansar, como se indicó previamente, o utilizar algún método alternativo de recaba. Algunos implantes poseen consumos adicionales de energía, en caso de no poseerlos el DJ puede indicar que por cada 20 usos de un implante, sin recargar la reserva, el xeronte perderá 1 punto de su reserva de Energía.

Cada implante requiere de 1 conexión al núcleo, por lo que este aspecto del núcleo de energía limita el número de implantes que un xertone puede instalar en su organismo.

Nanobots: Robots microscópicos, permanentes, indestructibles e imperceptibles, que aportan mejoras a nivel molecular. No necesitan de conexión al núcleo y carecen de puntos de Estructura, así como tampoco consumen Energía. Tan sólo forman parte del tejido celular de su portador. En aquellos casos en los que un mismo tipo de nanobots ofrezca varias posibilidades de mejor, ninguna de ellas será acumulable con las demás, y deberán comprarse cada una por separado.

Nanobots

Controlador de metabolismo: (35 puntos). Reducen a una tercera parte las necesidades biológicas.

Hemoglobina: (35 puntos). El Cansancio se recupera al doble de su ritmo habitual.

Linfocitos: (30/40/50/60 puntos). Limpian de toxinas y sustancias nocivas el cuerpo. Proporcionan un bonificador de +3/+5/+7/+9 a las tiradas de resistir venenos, enfermedades, etc.

Potenciadores: (50/60/70 puntos). Aumenta en 1/2/3 puntos uno de los Atributos. No se puede escoger más de una vez para el mismo atributo.

Pulso estable: (20/30/40/50 puntos). Nanobots insertados en el sistema sanguíneo que mejoran la circulación, evitando paradas cardíacas, venenos, complicaciones por heridas, shocks u otras circunstancias que dependan de él, otorgando un +2/+4/+6/+8 a cualquier prueba de Constitución para evitar estos efectos. Aportan un bonificador de +5/+7/+9/+12 a Atletismo, permitiendo a su portador no desfallecer durante largas carreras, andar durante horas, etc.

Regeneración: (40 o 50 puntos). Ayudan a cicatrizar heridas más rápidamente,



multiplica por 2 o 3 la cantidad de Puntos de Vida recuperados por el personaje de forma natural.

Implantes comunes

Algoritmo de búsqueda: (20/30/40/50 puntos). Requiere poseer previamente Memoria física. Facilita la búsqueda y organización de la información en el cerebro, añade un bonificador de +5/+7/+9/+11 a la Habilidad Recordar. Estructura: 10.

Arma de combate: (35/45/55/65 puntos). El portador se ha injertado un arma de energía que hace daño base 7/8/9/10 en combate cuerpo a cuerpo. Tras activarla se consume automáticamente 1 punto de Energía, pudiendo mantenerse en uso 10/20/30/40 minutos. Se utiliza como un arma cuerpo a cuerpo corriente, usando Combate con armas naturales. Estructura: 20.

Cañón aturdidor: (20/30/40/50 puntos). Proyectil que debilita al objetivo sin dañarlo pudiendo llegar a dejarlo inconsciente. Consume un punto adicional de la reserva de energía por disparo y tiene un alcance de 100 m. Si es alcanzado, el objetivo pierde 1/2/3/4 rango de Cansancio mental. Emplearlo requiere una acción, Combate con armas naturales y no necesita recargarse. Estructura: 20.

Cañón de energía: (25/35/45/55 puntos). Permite disparar proyectiles con un alcance de 100 m que causan un daño de Energía base de 5/6/7/8 puntos y consumen un punto de energía del núcleo por disparo. El daño aumenta en 5 puntos por cada vez que se invierta 1 acción y 1 punto de Energía extra antes de disparar. Emplearlo requiere una acción y Combate con armas naturales. Estructura: 20.

Cavidad subcutánea: (15 puntos). Espacio situado dentro del cuerpo que puede dar cabida a distintos artilugios que se adecuen al espacio concreto. Estructura: 20.

Conectores a tomas de energía: (15 puntos). Incrusta un conector maestro que permite al personaje recuperar energía de cualquier red eléctrica, lo que permite recargar 10 puntos de energía del núcleo cada media hora que se mantenga conectado a la fuente de energía. Estructura: 10.

Conexión Wi-fi: (20 puntos). Un sensor permite al xeronte conectarse y controlar cualquier máquina cercana con órdenes mentales. Estructura: 10.

Diestro: (30/40/50 puntos). Potencia la destreza y agilidad de la zona donde se inserta, incrementando en 2/3/4 la Coordinación en cualquier acción llevada a cabo por este implante. Estructura: 20.

Dispositivos explosivos: (35/45/55/65 puntos). El xeronte puede instalar explosivos a modo de minas que provocan distintos efectos y daños, como emitir un fuerte sonido, luz cegadora o humo asfixiante. Inflige 10/13/16/19 puntos de daño o impone al enemigo un penalizador de -10/-12/-14/-16 a una Habilidad. El implante es capaz de construir los detonadores él mismo pero requiere medio día de trabajo tener uno listo de nuevo, almacena hasta 3 explosivos. Estructura: 20.

Estómago con reservas: (15/25/35/45 puntos). Permite ingerir grandes cantidades de alimento que son almacenados para un momento de necesidad, lo que permite estar 2/3/4/5 días sin comer. Estructura: 10.

Extremidad extensible: (15/25/35/45 puntos). Una de las cuatro extremidades, o el

cuello, se puede alargar 1/2/3/4 metros. Estructura: 20.

Extremidad mejorada: (20/30/40/50/60 puntos). El implante mejora las capacidades del personaje con una Habilidad, otorgándole un bono de +3/+5/+7/+9/+12. La habilidad debe ejecutarse empleando la extremidad modificada, algunos ejemplos podrían ser: Atletismo, Baile, Escalada, Sigilo, Combate, Levantar peso, Cerrajería, Robar, etc. Estructura: 20.

Grabador de situaciones: (30/40/50 puntos). Implante cerebral que permite rememorar situaciones con extremo detalle ue duraran hasta 1/3/6 horas. Estructura: 10.

Kit multiusos: (15/25/35 puntos). El personaje posee un kit de herramientas integrado en su estructura que facilita las tareas de una Habilidad al contener los materiales necesarios para ejecutarla, otorgándole un +3/+6/+9 a sus pruebas. Algunos ejemplos serian: Medicina, Supervivencia, Mecánica Xeronte, etc.

Memoria física: (25 puntos). Almacena distintos tipos de datos como textos, imágenes, videos, sonidos... Cualquier Conocimiento cuesta 3 puntos de Experiencia en vez de 5. Estructura: 10.

Ojos multiusos: (15/25/35/45 puntos). Ojo biónico con 1/2/3/4 funciones adicionales. Algunos ejemplos de función pueden ser: zoom, visión nocturna, térmica, cámara, foco, etc. Estructura: 10.

Potenciador de reflejos: (35/45/55 puntos). Incrementa la velocidad de las reacciones del xeronte, otorgando un bonificador a su Reacción de +2/+4/+6, que puede aumentar sus acciones de la forma habitual. Estructura: 10.

Potente: (30/40/50 puntos). Aumenta en 2/3/4 puntos la Constitución para realizar cualquier acción que sea llevada a cabo por este implante. Estructura: 10.

Pulmón acuático: (30 puntos). Capacita para respirar bajo el agua. Estructura: 10.

Sentidos potenciados: (25/35/45 puntos). Añade un +3/+5/+7 a una única Habilidad que dependa del Atributo Percepción. Estructura: 10.

Sistema de transporte aéreo: (60/70/80 puntos). Su huésped podrá surcar los aires a una velocidad de 200/300/400 km/h, lo cual consume 4 puntos de energía por hora. Estructura: 30.

Sistema de transporte marítimo: (45/55/65 puntos). Permite desplazarse en cualquier líquido a una velocidad de 60/120/180 nudos (aproximadamente 100/200/300 km/h), lo cual consume 2 puntos de energía por hora. Estructura: 20.

Sistema de transporte terrestre: (45/55/65 puntos). Permite desplazarse por terreno liso a una velocidad máxima de 100/200/300 km/h, lo cual consume 2 puntos de energía por hora. En terrenos accidentados la velocidad se reducirá a criterio del DJ. Estructura: 20.

Sistema defensivo SD0: (30 puntos). El usuario porta un arma corta retráctil de combate cuerpo a cuerpo, tiene un daño de 6 Penetrante o de Filo, a elección del personaje. Para usarla es necesario desarrollar la Habilidad Combate con armas naturales. Estructura: 20.

Sistema defensivo SD1: (40 puntos). Permite disparar proyectiles a una distancia de 100 m, causando un daño 6 Penetrante. Puede realizar 20 disparos antes de necesitar recarga y utiliza munición convencional. La Habilidad para su uso es Combate con armas naturales. Estructura: 20.

Sistema defensivo SD2: (45 puntos). Permite disparar proyectiles a una distancia de 150 m, causando un daño 7 Penetrante. Puede realizar 20 disparos antes de necesitar recarga y utiliza munición convencional. La Habilidad para su uso es Combate con armas naturales. Estructura: 20.

Sistema defensivo SD3: (50 puntos). Este implante genera una poderosa descarga de energía que causa 8 puntos de daño Energía y alcanza hasta 200 m. Al activarla consume 1 punto de Energía y permite realizar 10 disparos. Emplearlo requiere una acción y Combate con armas naturales. Estructura: 20.

Sistema defensivo SDD: (40/50/60/70 puntos). Este implante consiste en un blindaje externo que protege al xeronte y a todos sus implantes. Aporta una protección de 4/8/12/16 puntos contra todos los tipos de daños. Estructura: 20.

Sistema defensivo SDS: (30/40/50/60 puntos). Este sistema genera una serie de ondas capaces de distorsionar las energías sobrenaturales bloqueándolas. El xeronte recibe un bonificador de +3/+6/+9/+12 a su RS y su Habilidad de Barreras sobrenaturales. Estructura: 10.

Sistema defensivo SG5: (55 puntos). El xeronte cuenta con un sistema de ataque compuesto por un arma pesada. Esta arma se utilizara con la Habilidad Combate con armas naturales, sus estadísticas se listan a continuación. Estructura: 20.

- **Lanzacohetes:** alcance 150 m, daño 10 Energía, área de efecto 4 m de radio. Se deben invertir 6 acciones para recargarlo tras cada disparo.
- **Lanza redes:** alcance 25 m. Permite realizar un ataque de Presa a distancia, con un +15 a la prueba. Se considera que la red posee Constitución 10 a efectos de la maniobra. Solo puede afectar a 1 objetivo. Se deben invertir 10 acciones para recargarlo tras cada disparo.
- **Lanzallamas:** alcance 20 m, daño 12 Energía (fuego), área de efecto de 6 m de radio. Se deben invertir 6 acciones para recargarlo tras cada disparo.

Voz múltiple: (30/40/50/60 puntos). Altera la voz a gusto del personaje, lo que le otorga un bonificador de +3/+5/+7/+9 a una única Habilidad relacionada con el uso de la voz, como puede ser Intimidar. Estructura: 10.

Voz políglota: (30/40/50/60 puntos). Traductor con capacidad para albergar hasta 2/3/4/5 idiomas. Estructura: 10.



EVOLUCIONES NUMACHI

Los numachi se han adaptado al medio en el que habitan, evolucionando en consonancia a una velocidad asombrosa. Durante la creación de un personaje numachi se pueden invertir puntos de Facultad Racial en Descendencia Tribal o Mestizo. En función de la cantidad de puntos de Faculta-

des Raciales invertidos el personaje recibirá una serie de puntos que podrá gastar en las diferentes evoluciones.

En el caso de haber invertido en Descendencia Tribal, tendrá que escoger en primer lugar las ramas evolutivas a las que tendrá acceso, que serán de las únicas de las que podrá adquirir Evoluciones. En el caso de poseer Mestizo, podrá adquirir algunas Evoluciones de cualquier rama, aunque no forme parte de su linaje.

Ramas evolutivas

Existen 6 linajes principales entre las tribus numachi. Cada uno de los cuales se ha especializado en algunas facetas enfocadas a la supervivencia en sus condiciones de vida. Cada linaje se ha especializado a lo largo de muchísimo tiempo en una Rama evolutiva, aunque en muchos casos siguen conservando vestigios de algunas otras. Estas son las Ramas evolutivas existentes:

Centinela: Los numachi que desarrollan esta rama son más difíciles de cazar, se protege mejor en combate y son capaces de custodiar su territorio con una mayor eficiencia.

Cazador: Aptos para supervivencia y el combate, estos numachi han perfeccionado sus técnicas de caza y asalto con el objetivo de derrotar presas muy superiores a ellos.

Oportunista: Estos numachi basan su supervivencia en su capacidad de procrear, reduciendo sus tiempos de gestación y aumentando el número de crías. Además, tienen gran facilidad para encandilar, y son expertos en manipular individuos.

Venenoso: Segrega venenos como defensa, ataque o advertencia hacia sus enemigos.

Práctico: Posee habilidades que proporcionan una ayuda extra en el día a día del personaje.

Alimentación: Tienen una gran facilidad para ingerir cualquier alimento, poseen gran habilidad para encontrarlos.

Evoluciones de centinela

1 punto

Arraigarse: El numachi se adhiere persistentemente a una superficie, por lo que desprenderlo requiere tener éxito en una tirada de Constitución + Levantar peso contra la Constitución del numachi x3. Debido a la concentración que requiere esta técnica, al activarla el personaje no podrá realizar ninguna otra hasta que deje de estar adherido.

Correr: El numachi es capaz de alcanzar grandes velocidades siempre que corra en línea recta. Si un enemigo intenta atacarlo con un arma a distancia mientras, su Dificultad para ser golpeado aumenta su valor x5, pudiendo alcanzar una velocidad de hasta Coordinación x15 km/h.

Inflarse: Al hincharse, el numachi recibe una bonificación de protección contra las caídas de 5 puntos de daño, además de levitar en el aire, apenas 3 segundos, y adquirir un bonificador de +3 a las tiradas de Intimidar. El jugador puede aumentar tres veces su dimensión sin aumentar de peso, inflándose como un globo y reduciendo su Coordinación a 1. Las ropas del numachi deben de ser flexibles para permitirle ese tamaño, de lo contrario no podrá hincharse.

Piel escamosa: Dermis endurecida que protege contra amenazas externas. Esta ar-

madura natural protege contra Contundente 4/ Filo 3/Penetrante 3/Energía 1.

2 puntos

Enjambres simbiontes: Un enjambre de pequeños insectos, que se alimenta de su piel muerta y bacterias cutáneas, vive en simbiosis con el numachi. Cualquier enemigo que atente contra la vida de su portador perderá un rango de Cansancio físico por cada dos turnos que esté en contacto con el numachi.

Hacerse el muerto: Durante unos momentos, el numachi reduce sus constantes vitales hasta parecer completamente muerto. Podrá permanecer en este estado tantos minutos como su Voluntad + Constitución.

Imitar objeto: Puede imitar completamente un objeto de más o menos su tamaño. Pierde la capacidad de moverse y necesita superar una tirada de Voluntad Dif 10 para volver a la normalidad. Si se invierten 2 puntos adicionales al comprar esta Evolución, el personaje puede moverse sin necesidad de realizar ninguna tirada de Voluntad.

No emitir sonido: Durante un período de tiempo, tantos minutos como su Voluntad, no emite ningún sonido aunque esté en movimiento. Pierde un rango de Cansancio físico.

Piel de piedra: Su piel es su armadura, proporciona una protección de Contundente 6/Filo 5/Penetrante 5/Energía 3.

Resistencia Sobrenatural: Aumenta en +3 la Resistencia sobrenatural.

Sexto sentido: Su poseedor está dotado de un sexto sentido que lo advierte de ataques sorpresa. Recibe un bonificador de +2 a la Velocidad de Reacción o reduce el penalizador de Sorpresa del atacante en -5.

3 puntos

Camuflaje: Proporciona un bonificador de +5 a Ocultarse y +3 a Sigilo.

Caparazón: Proporciona una coraza natural que cubre todo el torso, lo que otorga una protección de Contundente 8/Filo 7/ Penetrante 5/Energía 5.

Forma resistente: Si el personaje se encuentra en condiciones extremas, puede recubrir su cuerpo con un material resistente que lo cubre formando una cúpula en forma de huevo, pasando a ocupar la mitad de espacio y que lo deja aislado y aletargado. Esta forma dura como mínimo tantos días como la mitad de su Constitución y como máximo hasta que pase el peligro.

Perder miembros: Su poseedor es capaz de desprenderse de brazos, piernas o cola a voluntad sin sufrir el menor daño. Las extremidades se regeneran en el plazo de una semana tras superar con éxito una tirada de Voluntad a Dif 10.

Pinchos: Pequeñas espinas que resguardan una parte del cuerpo, como podría ser la espalda, cabeza, dorso de las manos, etc. Cualquier ser (menos el PJ) que entre en contacto con esa parte del cuerpo recibirá 6 puntos de daño Penetrante cada turno que esté en contacto con la piel.

Regeneración: Las heridas se restablecen con mayor rapidez, el numachi recupera el doble de puntos de Vida por día. Los miembros perdidos vuelven a ser operativos en 20-25 horas a menos que el muñón haya sido cauterizado.

Evoluciones de cazador

De 1 punto

Extremidad en sierra: Los antebrazos o gemelos están provistos de unas escamas duras en forma de sierra que otorgan un bonificador de +3 al daño de Filo al atacar usando Combate con armas naturales. Inflige 7 puntos de daño de Filo cuando el numachi se intenta librar de una Presa a su apresador.

Golpe de lengua: La lengua del numachi salta violentamente unos 25 centímetros hacia delante, volviéndose a retraer en el momento, para realizar un ataque que hace un daño igual a la mitad de la Constitución del personaje.

Grito aturdidor: Una vez cada 12 horas el numachi puede emitir un alarido que hace retumbar los oídos de los que puedan escucharlo. El objetivo debe superar una tirada a Dif 15 de Voluntad para no marearse. Requiere una acción del turno.

Pico: Dota de una boca muy dura y resistente terminada en pico diseñada para punzar, desgarrar, cortar, etc. Al atacar proporciona un bonificador de +3 al daño a elegir entre Filo, Contundente o Penetrante, seleccionado previamente durante la generación de personaje. Para usar esta Evolución es necesario poseer la Habilidad Combate con armas naturales.

Pinzas: Inflige +3 puntos de daño de Filo, Contundente o Penetrante. Para golpear, debe usarse la Habilidad Combate con armas naturales. Su posesión además proporciona un bonificador +5 a Presa.

Presa localizada: Una parte del cuerpo del numachi se ha desarrollado para engancharse al enemigo, lo que le proporciona un bonificador de +5 a Presa.

Zarpas: Las pezuñas son alargadas y rematadas por afiladas uñas que proporcionan un bonificador de +3 al daño de Filo o Contundente (elegido durante la generación del personaje) al realizar una prueba con éxito de la Habilidad Combate con armas naturales.

2 puntos

Destellos: Emite un destello de luz, cegando a todos aquellos que lo miran. Causa un rango de Cansancio mental por cada turno que el objetivo reciba el destello, pudiendo mantener el ataque tantos turnos como su valor en Constitución. Mientras esté bajo los efectos del destello la víctima sufrirá un -5 a Advertir.

Escupir: Expele un líquido viscoso a modo de proyectil tantos metros de distancia como su Constitución. Irrita la piel produciendo picores que tardan unos 3 o 4 turnos de combate en desaparecer de la zona afectada.

Fauces: La boca se ha desarrollado para dar peligrosos mordiscos a sus presas. Recibe un bonificador +6 al daño Penetrante al morder a sus víctimas.

Presa: Tu cuerpo está diseñado para inmovilizar a un adversario. Recibes un +7 a Presa.

Toxina corrosiva: El sudor, saliva, sangre o una segregación específica del numachi corroe gravemente un material bastante común (madera, metal, carne). Produce un daño de Energía igual a la mitad del valor de Constitución al segregar esta toxina sobre dicho material.

Zarpas considerables: El numachi está dotado de garras que inflige +5 puntos de daño Penetrante, de Filo o Contundente a elegir durante la generación de personaje.

3 puntos

Cola forzuda: El numachi ha desarrollado una cola musculosa preparada para el combate que inflige 10 puntos de daño Contundente, Filo o Penetrante al adversario. El tipo de daño que hace debe elegirse durante la generación del personaje.

Inyectar huevos: La cola, los dientes o alguna otra parte del cuerpo puede introducir larvas o huevos de criaturillas en un huésped. Cuando se introducen, las larvas tardan en eclosionar un mes y comienzan a devorar al objetivo desde dentro e inflige 5 puntos de daño al día sin posibilidad de regenerarse. Esto sólo se podrá realizar una vez por embarazo, lo que equivale a una vez a al mes. El huésped requerirá de intervención médica para extirpar la camada.

Tirar pinchos: Dispara púas que inflige 6 puntos de daño en Penetrante.

Evoluciones oportunistas

1 punto

Cresta: El numachi tiene una vistosa prolongación en la parte alta de su cabeza, nuca o espalda que crece y se alarga proporcionando un bonificador +3 a Encanto.

Emitir idea: Provoca en todos los que lo observan una emoción de origen desconocido: pena, atracción, repulsión...

Emitir luz: Parte del cuerpo del numachi reluce, lo que le permite iluminar tantos metros como Voluntad + Constitución durante tantos minutos como su Voluntad + Constitución x3. Sólo se podrá hacer una vez cada 5-6 horas.

Emitir ultrasonidos: Su poseedor produce un sonido imperceptible para el resto de seres excepto para él mismo y su objetivo, indicándole su situación.

Gemidos alarmantes: El numachi emite lamentos muy agudos y sonoros que llegan a escucharse a tantos kilómetros como la mitad de su puntuación en Voluntad.

Inofensivo: Será el último objetivo de un atacante, no surtirá efecto si es el único blanco o el objetivo principal del ataque.

2 puntos

Aguante: Soporta sobremanera el esfuerzo físico, el penalizador de Cansancio físico se reduce en 2.

Comunicación no verbal: Su poseedor puede emitir mensajes comprensibles para los de su misma especie mediante los colores de su piel, movimiento de los ojos, etc. Le proporciona un bonificador +10 a Gesticular.

Engendrar enjambre: Un enjambre de gusanos, larvas o diminutos insectos viven en la piel del numachi y son capaces de llevar a cabo acciones concretas de poca Dificultad. Si se les obliga a realizar muchas tareas acabarán yéndose.

Escamas brillantes: El cuerpo del numachi está cubierto por escamas que reflejan intensamente la luz, imponiendo al atacante un penalizador -5 a impactar cuando se encuentre bañado por la luz.

Sonido relajante: El numachi emite un tranquilizador zumbido que permite recuperar un rango de Cansancio mental a sus oyentes por cada 10 minutos que lo escuchen.

3 puntos

Emitir feromonas: El numachi exuda un aroma a voluntad que lo hace atrayente, invitando a todo aquel que lo aspire a aproximarse, tocarlo o acariciarlo. Recibe un bonificador +7 a las tiradas de Encanto.

Hipnosis: Los ojos del numachi o alguna parte de su cuerpo atraen intensamente la atención de los que lo miran, hechizándolos. El numachi puede realizar una prueba de Voluntad + Encanto contra la Asertividad del objetivo, si tiene éxito el objetivo quedará fascinado por el numachi tantas rondas como nivel de éxito +1 y no será capaz de atacarle o dañarle. Si falla el objetivo podrá actuar con normalidad. Cada dos turnos que el poder se mantenga activo, hace perder a quien lo usa un rango de Cansancio físico.

Imitar: La piel del numachi cambia de color y forma intentando imitar al personaje que esté en su mente, haciéndole parecido a él físicamente aunque sin cambiar su estatura o peso. Puede mantener activado el efecto tantos minutos como su valor de Constitución + Voluntad e impone una Dificultad 15 a Advertir a su objetivo para que pueda percatarse del engaño.

Marcar territorio: Puede recordar al dedillo tantas zonas como la mitad de su Ingenio, conociendo cada peculiaridad del lugar por minúscula que sea y pudiendo "olvidar" un espacio para recordar otro. Se considerará zona a un espacio de tantos metros cuadrados como su valor de Ingenio x 20.

Olor asfixiante: El numachi es capaz de producir un olor nauseabundo, que en un espacio pequeño y cerrado puede ser muy desagradable para los que lo acompañen. Hace perder un rango de Cansancio mental por turno a cualquiera que esté expuesto al fétido olor en un lugar cerrado.

Prolongación de segmentos: Los brazos, piernas y cuello del personaje se pueden extender hasta 2 veces su longitud normal.

Evoluciones venenosas

A lo largo de este apartado, el jugador podrá adquirir la capacidad de segregar o inyectar toxinas. Existen tres aspectos a tener en cuenta a la hora de determinar la toxina que produce el numachi: Efecto, Virulencia y Generación. Todas las afecciones pueden combinarse entre sí, especificando el método mediante el cual se inocula (mordisco, garras, pinchazo, contacto con la piel...). Cuando se define el veneno que produce el personaje se debe invertir al menos 1 punto en Virulencia y otro en Generación para que sea funcional, siendo posible adquirir varios efectos para la misma toxina. También resulta posible que el numachi pueda generar dos o más toxinas diferentes. En todos los casos el numachi es inmune a la toxina que produce.

Efecto: son los efectos y virulencia del veneno:

- **Reacciones alérgicas:** (1/3/5/7 puntos) Son en su mayoría molestos síntomas que actúan durante unos pocos minutos imponiendo un penalizador de -1/-3/-5/-7 a todas las tiradas de aquél que entre en contacto con el veneno. Sus efectos pueden ser una indigestión, estornudos, somnolencia... que le impedirá actuar con normalidad. El veneno

se mantiene en el organismo 1/3/5/7 días. Si el afectado supera la tirada reduce en 1 el penalizador por cada nivel de éxito, si falla el penalizador se duplica por cada nivel de fallo. Si el efecto alcanza un valor de -15, el objetivo entra en shock (ver complicaciones graves pág. 122).

Parálisis: Provocan la inmovilización parcial de la zona donde se inyecta el veneno. Con 2 puntos la parálisis aumenta para afectar a la mitad del cuerpo y con 3 a todo el organismo. Si el objetivo superar la tirada de Constitución sufrirá los efectos durante 10 rondas menos 1 por nivel de éxito. Si falla su tirada se verá afectado 1 minuto, más uno por cada nivel de fallo. Si el objetivo obtiene 3 niveles de fallo, se verán afectados nervios y órganos internos, pudiendo producir lesiones más severas e incluso la muerte.

Alteraciones perceptivas: Afectan a la consciencia del sujeto, provocándole alucinaciones. Invirtiendo un punto parecerá algún derivado de los efectos de cualquier droga; con 2 puntos, el sujeto empezará a tener alucinaciones,



aunque a pesar de ello tendrá un ligero margen de maniobra adoptando conductas afines a su personalidad; con 3 puntos, niega la consciencia y el sujeto experimenta emociones extremas y pérdida de control. Si el afectado supera la tirada sufrirá los efectos durante 5 minutos, menos uno por nivel de éxito. Si la falla, el tiempo que los padecerá será 10 minutos, y otros días por nivel de fallo. Si falla la tirada por dos niveles de fallo, el personaje tendrá una parada cardiaca y puede morir si no recibe la atención médica necesaria.

Virulencia: Para resistir el tóxico, el objetivo deberá realizar una tirada de Constitución cuya dificultad depende de los puntos invertidos.

- 1 **punto:** Dificultad 10.
- 2 **puntos**: Dificultad 15.
- 3 **puntos:** Dificultad 25.

Generación: Determina la capacidad del numachi para producir su toxina.

- 1 **punto:** tarda 1 hora en producir 1 dosis que afecte a una criatura de tamaño humano.
- 2 **puntos:** tarda 10 minutos.
- 3 **puntos:** tarda 1 minuto.

Evoluciones prácticas

1 punto

Cola prensil: Posee una cola prensil. Queda a discreción del DJ qué acciones puede o no realizar con dicha extremidad.

Equilibrio: Está dotado de una habilidad singular para mantener el equilibrio, suma un bonificador +5 a Atletismo relacionado cualquier tirada para evitar caerse.

Mudar piel: La piel del numachi se desprende a la vez que se genera una nueva debajo, esto le facilita cualquier labor de escapismo o librarse de presas, tiene un bonificador de +5 a estas tareas. Normalmente mudará 1 día al mes, pero podrá forzarlo a, como máximo 1 vez a la semana. Tras la muda recibe un -5 a su Constitución hasta que descanse.

Ojo central: El numachi posee una membrana en algún punto de su cabeza que le sirve para ser consciente del tiempo transcurrido en todo momento. Este efecto se pierde en la dimensión dracónida.

Pelo: Puede ser una larga melena rubia, una tupida barba blanca o la última moda del Gran Puaj. Añade un bonificador +3 a las tiradas de Constitución para resistir climas fríos, así como a las tiradas de Carisma con otros numachi.

Prever el tiempo: Anticipa cualquier cambio climático tantas horas antes como la mitad de su valor de Percepción.

2 puntos

Bolsillo de piel: Entre los pliegues de su dermis puede almacenar u ocultar pequeños objetos no más grandes que su mano.

Capucha extensible: El numachi posee una robusta membrana que se eleva desde su cuello al borde de sus ojos, oídos y fosas nasales que los protege de cualquier elemento exterior sin afectar a sus sentidos.

Escurridizo: La piel del personaje segrega una mucosidad que lo hace resbaladizo, lo que le permite deslizarse por espacios que sean la mitad de anchos que él. Recibe un bonificador +7 a Constitución para tiradas que impliquen liberarse de una presa.

Gran salto: El numachi puede saltar tantos metros como su valor en Constitución, cayendo en el punto exacto que desee dentro de esa distancia. Necesita partir de una superficie estable y terrestre.

Ojos individuales: Cada uno de sus ojos se puede fijar en un objetivo diferente, lo que le otorga un ángulo de visión de 360º.

Párpados transparentes: En todo momento es consciente de lo que pasa dentro de su campo de visión, aunque tenga los ojos cerrados.

Planear: El personaje posee unas membranas que le permiten planear, evitando caídas mortales. Se puede dirigir el descenso con la Habilidad Vuelo.

Ventosas: Las palma de las manos, abdomen u otro lugar del cuerpo tiene ventosas que le permiten trepar y escalar en vertical u horizontal sin caerse. Mientras mantenga el agarre no puede correr al máximo de su velocidad y le causa un penalizador de -3 a Coordinación.

3 puntos

Eliminación de toxinas: El cuerpo metaboliza rápidamente cualquier tipo de veneno, requiriendo el triple de la dosis común de la sustancia para causar efecto.

Muda perfecta: El numachi cambia toda su piel de una sola vez, consiguiendo un doble exacto y vacío de él mismo. El cambio durará al menos una hora, tiempo que deberá pasar sin poder llevar a cabo otra acción hasta finalizar el proceso.

Ver a cámara lenta: Durante breves instantes el personaje percibe todo lo que lo rodea a cámara lenta, lo que le permite hacer una acción adicional por turno sin penalizadores durante ese instante. Someterse a esta presión produce un gran desgaste mental que le hace perder 2 rangos de Cansancio mental.

Evoluciones de alimentación

1 punto

Almacenar líquidos: El numachi está dotado de un órgano que almacena el exceso de líquido para recuperarlo cuando lo necesite. Permite estar 5 días sin beber.

Asimilación mejorada: El numachi saca el mayor partido posible a cualquier alimento, sólo necesita comer una vez al día.

Autoservicio: El personaje puede consumir su propia piel o excrementos y sacar de ellos sustento.

Boca distensible: La boca puede agrandarse hasta 50 centímetros de diámetro.

Engullir objeto: Permite tragar un objeto de un tamaño no mayor que la cabeza de quien realiza la acción.

Lengua larga: La lengua del personaje mide 1,5 metros.

Sentido nutricional: Cuando ve algún tipo de alimento, el numachi sabe perfectamente qué nutrientes puede aportarle o si es perjudicial.

2 puntos

Energía natural: Permite al jugador vivir tan sólo del sol. Mientras pueda exponerse a éste durante 12 horas al día y tenga agua disponible, podrá mantenerse sin comer.

Fosa facial: El numachi detecta focos de calor a tantos metros como su Ingenio + Percepción.

Lengua retráctil: La lengua del personaje, de unos 30 centímetros, termina en una protuberancia muy pegajosa. Tiene la habilidad de proyectarla en un punto exacto hasta ese alcance, mediante el uso de la habilidad Combate con armas naturales.

Menguante: Cuando haya falta de alimento, el cuerpo del numachi se encoge para ahorrar energía hasta un máximo de 30 centímetros, más podría causar la muerte. Tras alimentarse volverá a su tamaño normal. Nunca sentirá la sensación de hambre, simplemente crecerá y decrecerá.

Olor pro insectos: Emite un aroma que atrae a todo tipo de bichos cercanos. Éstos querrán estar cerca o encima de él, en ningún caso le atacarán, pero tampoco harán nada por él, aunque es posible alimentarse de ellos.

3 puntos

Almacenar alimentos: El numachi está dotado de un órgano que almacena el exceso de alimentos, lo que le permite recuperarlos cuando los necesite y permanecer hasta 2 semanas sin comer.

Bola de mocos: El jugador escupe una bola de mocos del tamaño de un huevo mediano. Es muy pegajosa y atrae a los bichos, haciendo que éstos queden atrapados para luego recuperarla y comerla. Se fija instantáneamente a cualquier superficie que toque, requiriendo una tirada de Constitución + Levantar peso Dif 20 para despegarla.

Cola absorbente: El apéndice posterior del numachi termina en una aguja fina que se clava y absorbe sustancias alimenticias. Al clavarse no hace daño alguno, pero por cada turno que pase, la presa pierde un rango de Cansancio físico.

Metabolizar: El personaje puede alimentarse de cualquier cosa, su cuerpo lo transformará en nutrientes.

Piel pegajosa: La piel del numachi se recubre de una pegajosa mucosidad que se adhiere instantáneamente. Cualquier rival necesita realizar una tirada de Constitución + Levantar peso Dificultad 25 para despegarse.

EXPERIENCIA

Durante el transcurso de la partida, los personajes recibirán puntos de Experiencia (PX) conforme avancen en su aventura. Estos puntos pueden ser invertidos en potenciar capacidades adquiridas durante la generación del personaje o en desarrollar nuevas Habilidades, Ventajas, dones sobrenaturales o Conocimientos. Es el DJ el encargado de repartir EXP tras cada sesión. Los jugadores apuntarán individualmente la cifra en la ficha, en la casilla de EXP, e irán restándolos conforme los vayan invirtiendo en desarrollar sus aptitudes. El DJ puede dar PX por:

Interpretación: (de 3 a 10 PX). El DJ concederá más o menos puntos en función de las intervenciones dramáticas de los jugadores, además de lo fieles que hayan sido a la interpretación de su personaje. Por ello, si entre los jugadores hubiera un personaje que es cobarde, lo normal será que salga corriendo a la mínima posibilidad de peligro, o si es despistado será frecuente que pierda sus objetos.

Buenas ideas: (de 1 a 5 PX). Durante la partida los jugadores pueden sorprender al DJ trazando espectaculares estrategias que hagan que los acontecimientos den un giro a su favor. Si estos momentos de extrema lucidez por parte de los jugadores se llevan a cabo con éxito y sirven para conseguir los objetivos planteados por el

DJ, recibirán puntos de Experiencia por cada uno de ellos. Debe tenerse en cuenta la magnitud de la idea y su repercusión en la partida y se pueden conseguir hasta 5 PX por este concepto.

Tiradas extraordinarias: (1 PX). Siempre que un jugador necesite sacar un 9 o más para realizar una acción, lo consiga y tenga cierta relevancia en la partida.

Objetivos cumplidos: (variable, ver Tabla a continuación). Existen dos tipos de objetivos:

- **Objetivos principales:** Componen la trama principal de la historia.
- **Objetivos secundarios:** Son aquellos objetivos que no están relacionados con la trama principal, pero pueden facilitarla, o aquéllos que se presentan como tramas secundarias a lo largo de la historia principal.

En este caso la cantidad de PX dependerá del grado de éxito obtenido al finalizar la misión: fracaso, suficiente, notable o brillante.

Objetivos principales

Dificultad	Fracaso	Suficiente	Notable	Brillante
Fácil	1 o 2	3 a 5	5 a 7	7 a 10
Media	2 o 3	7 a 10	10 a 13	13 a 16
Difícil	3 o 4	10 a 13	13 a 16	16 a 19
Extrema	5 o 6	13 a 16	16 a 19	20+

Objetivos secundarios

Dificultad	Fracaso	Suficiente	Notable	Brillante
Fácil	0	1 a 3	3 a 5	5 a 7
Media	1	3 a 5	5 a 7	7 a 9
Difícil	1 o 2	5 a 7	7 a 9	9 a 11
Extrema	2 o 3	7 a 9	9 a 11	11 a 13

Resumen de la historia: Todos reciben 1 punto de Experiencia si son capaces de recons-



truir la sesión de juego anterior, refrescando así la memoria de ellos mismos y el DJ.

Horas de juego: Por cada hora de juego real, los personajes recibirán un punto de Experiencia.

Detallar el personaje: Hacer un diario de sus aventuras, relatar su trasfondo, ilustrar su aspecto. Variable, de 2 en adelante.

Gasto de Experiencia

Cuando un personaje acumula los suficientes PX, puede darles un buen uso mejorando sus Atributos, Habilidades, capacidades sobrenaturales o Facultades raciales. Sin embargo, además del gasto en PX, mejorar una capacidad requiere una considerable inversión de tiempo y esfuerzo, además de contar con maestros o documentos que permitan ampliar los límites del personaje. Como regla general un personaje necesitará tantos días para mejorar una capacidad como el número de PX que se necesita gastar para la mejora. Si se cuentan con documentos o libros como ayuda, el tiempo necesario se modificará según la calidad de los textos (ver Calidad de Objetos, pág. 311). Si otro personaje le ayuda, mediante la Habilidad Enseñar, este tiempo podrá reducirse todavía más. Para terminar, si el personaje ha utilizado de forma muy regular la Habilidad, o ha procurado practicarla o mejorarla durante el desarrollo de la partida el DJ puede reducir el tiempo de aprendizaje tanto como considere oportuno.

Atributos primarios y especiales: Para subir un Atributo es necesario gastar tantos puntos como valor del nuevo nivel x3. Es decir, si el personaje tiene Coordinación a 4 y quiere llegar a 5, necesitará invertir 15 PX. Se debe incrementar cada nivel pagando su coste completo, por lo que para subir un Atributo de 4 a 6 se deberán invertirse 33 PX (15 para subir de 4 a 5, y 18 para subir de 5 a 6). Recordar que los Atributos primarios modifican los Atributos secundarios, por lo que se recomienda repasarlos tras una subida con puntos de Experiencia.

Habilidades: Incrementar una Habilidad, de cualquier tipo, supone un gasto en PX igual a la mitad del nivel que se vaya a obtener (redondeando hacia arriba). Es decir, para subir una Habilidad de 10 a 11, hay que gastar 6 puntos de Experiencia. Como en el caso de los Atributos, este gasto debe realizarse para cada nivel independientemente, por lo que subirla de 10 a 12 costará 12 PX.

Conocimientos: Los personajes pueden comprar un Conocimiento nuevo a un coste de 12 puntos. Es recomendable que se justifique la adquisición de Conocimientos nuevos, y el tiempo necesario para aprender un conocimiento queda a criterio del DJ.

Ventajas y Desventajas: Es posible adquirir cualquier Ventaja durante el juego siempre que quede justificado durante el desarrollo de la partida y cuente con la aprobación del DJ. En estos casos el coste en puntos de Experiencia será igual al coste de la Ventaja multiplicado por 10. En el caso de las Desventajas, también es posible adquirirlas durante la partida, pero no aportarán puntos adicionales y serán impuestas por el DJ como consecuencia de alguna circunstancia excepcional durante el juego. Como en el caso de los conocimientos, el tiempo necesario para adquirir una Ventaja o Desventaja queda en manos del DJ.

Puntos de Ninfa: Por cada 25 puntos de Experiencia que obtenga el persona-

je, obtendrá un punto de Ninfa. Como máximo, un jugador puede acumular hasta el triple de puntos de Ninfa que recibe durante la creación de personaje debido a su tipo de Alma. De esta forma, un personaje que tenga un Alma experimentada podrá albergar hasta 6 puntos de Ninfa. El DJ puede otorgar Puntos de Ninfa adicionales durante la partida por acciones relevantes para el devenir de la Rueda, pero el máximo antes citado seguirá aplicándose.

GENERACIÓN DE FICHA

Con el fin de facilitar a jugadores y DJ la elaboración de una ficha de personaje, a continuación se presenta un ejemplo guiado de cómo se elaboraría un personaje paso a paso.

Goros, dracónido fiel al imperio

Primer paso

La jugadora, Lucía, habla con Vicen, el DJ, para que este le facilite la información global de la partida:

- Nivel de Alma que podrá poseer el personaje
- Características de la campaña que llevará a cabo el grupo: razas disponibles, dimensión, época, limitaciones...

En este caso, Vicen le indica que el nivel Alma será experimentada, y la campaña que van a jugar será en territorio imperial en la actualidad.

Segundo paso

Lucía medita sobre qué personaje quiere llevar, su personalidad, sus rasgos y su pasado. Para ello se formula algunas preguntas que le sirvan para bosquejar esta información. Algunos ejemplos de estas preguntas pueden ser:

- ¿De qué raza será (ver pág. 130)?
- ¿Qué tres palabras definirían mejor la personalidad del personaje?
- ¿Tiene familia? ¿Dónde está y a qué se dedica?
- ¿Cuál es la motivación del personaje?
- ¿Cuáles son su mayor debilidad y fortaleza?
- ¿Cómo resuelve sus problemas?

Tras pensar sobre estas cuestiones y otras similares Lucía esboza el siguiente trasfondo para su personaje:

- Goros Entos es un dracónido imperial que pertenece a la familia Entos, encargado de las guardias en la zona de la biblioteca. Altivo y ferviente seguidor del imperio. Apenado por la muerte de su maestro a manos de un athánatos, considera que el resto de razas son demonios que traen la desgracia a Shangri-la. Por ello, para proteger su hogar, ha decidido unirse a la causa de Xingzuo.

En base a estos datos, Lucía ya puede rellenar el nombre, alma y raza (1)

Tercer paso

Con una idea clara del personaje en la mente, es el momento de comenzar con la parte numérica de la ficha.

- Según su Alma (ver pág. 130), el personaje dispone de los siguiente puntos para repartir:
  - **Puntos de Atributos:** 40 (máximo 10 en cada atributo)

- **Puntos en Facultades raciales:** 7 (máximo 12 puntos en total)*
- **Puntos en Ventajas:** 7 (máximo 12 puntos en total)*
- **Puntos en Habilidades:** 95 (máximo 15 en cada atributo)
- **Puntos de Ninfa:** 2

NOTA

Adquirir Desventajas otorga puntos adicionales que pueden invertirse en Ventajas o Facultades raciales.

- **Atributos (2) (ver pág. 139):** Lucía reparte los 40 puntos destinando: 8 a CON; 9 a COR; 8 a PER; 8 a VOL; 3 a CAR y 4 a ING. Acto seguido calcular los Atributos Secundarios (3) en base a estos valores: REA 17, DIF 8, ACC 2(3), ASER 7, RS 12.
- **Facultades raciales (4) (pág. 141):** En esta ocasión Lucía desea que Goros sea un híbrido entre mago y metamorfo, dispone de 7 puntos, por lo que escoge:

  - **Ser de magia:** invierte 7 puntos, lo que le permitirá destinar hasta 40 puntos, de los 95 que posee para Habilidades, en habilidades de Magia
  - **Metamorfia:** gasta 3 puntos, que le otorga 6 puntos a repartir en Metamorfia

Ha gastado 10 puntos en Facultades, por lo que se verá obligada a escoger, al menos, 3 puntos en Desventajas.

- **Ventajas (5)** (ver pág. 144)**:** Es el momento de invertir los 7 puntos destinados a ventajas:

  - **Tocado por Conae:** 3 puntos
  - **Reflejos en combate:** 3 puntos
  - **Perteneciente a Xingzuo:** 4 puntos

Como en el caso anterior, ha invertido 10 puntos, por lo que deberá adquirir 3 puntos extra en Desventajas.

- **Desventajas (5) (**ver pág. 150**):** Tras escoger las Facultades raciales y Ventajas, Lucía debe añadir 6 puntos en Desventajas para Goros.

  - **Mente compartida:** 2 puntos
  - **Fanático:** 1 punto
  - **Desconocedor de las reglas del universo:** 3 puntos

- En este momento Lucía debe determina la clase social de Goros, para ello lanza 1D10 y consulta la Tabla de Clase social (ver pág. 304): obtiene un 7, por lo que pertenece a la Clase media acomodada, en base a lo cual se determinará su equipo inicial más adelante.
- **Habilidades** (6) (ver pág. 159): El siguiente paso es la elección de las Habilidades (ver pág.159) (8) que poseerá el personaje. Dispone de 95 puntos para distribuir entre ellas, de los cuales podrá destinar hasta 40 de ellos a Magia (ver pág. 167) (9) merced a la Facultad racial escogida anteriormente. Lucía decide adquirir las siguientes habilidades para Goros, gastando 48 de sus puntos disponibles:

  - **Advertir**, nivel 5
  - **Atletismo**, nivel 6
  - **Barreras sobrenaturales**, nivel 3
  - **Combate: armas mágicas**, nivel 4
  - **Combate: armas naturales**, nivel 4
  - **Combate: armas a una mano**, nivel 3
  - **Esquiva**, nivel 4
  - **Etiqueta**, nivel 1
  - **Frialdad**, nivel 3
  - **Oficio Alquimista**, nivel 1
  - **OficioForjador**, nivel 3
  - **Recordar**, nivel 3

- **Sanar**, nivel 4
- **Supervivencia**, nivel 4

Además, Lucía invierte 9 puntos de Habilidad para que Goros posea los siguientes conocimientos (7), además de los tres conocimientos gratuitos que recibe todo personaje al crearlo (ver pág. 165):

- **Idioma dracónido**, gratuito
- **Costumbres del imperio**, gratuito
- **Conocimiento de Shangri-la**, gratuito
- **Armero:** Materiales dracónidos, 3 puntos
- **Hierbas medicinales**, 3 puntos
- **Medicina:** Dracónidos, 3 puntos

A continuación, Lucía invierte los 38 puntos restantes en las siguientes capacidades de Magia (8):

- **Imbuir**, nivel 10
- **Poder**, nivel 8
- **Energía**, nivel 10
- **Gas**, nivel 6
- **Sólido**, nivel 4

Al tener Poder 8, Goros conocerá 4 hechizos aprendidos de inicio (ver pág. 176), por lo que escoge (9):

- **Proyectil Mágico**
- **Hoguera**
- **Escudo Mágico**
- **Impulsar**

Por último, Lucía distribuye los 6 puntos obtenidos al adquirir la Facultad racial Metamorfia (10):

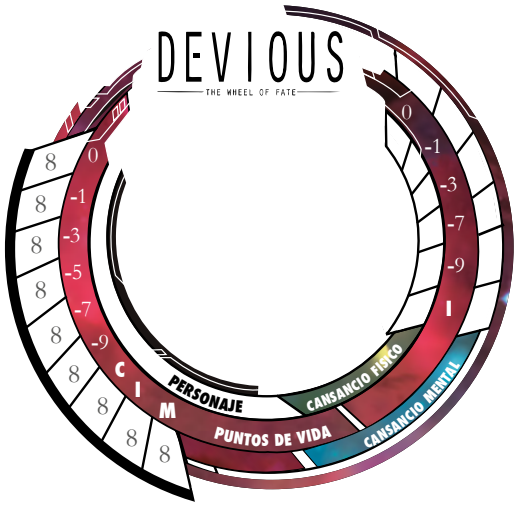
- **Metamorfia**, nivel 3
- **Esencia:** 2
  Aura: terror
  Afinidad: veneno
- **Alterar :** 1
  Alas: 1
  Armas Naturales: 1.
  Dentro de "la bestia interior": Elige "Heraldo" para inspirar a sus semejantes.

Toques finales

El equipo inicial (11) de Goros, como miembro de Xingzuo y perteneciente a la clase media acomodada de Shangri-la será:

- **Ropas de mediana calidad**
- **Un hogar propio**
- **Un medio de transporte:** que tras negociarlo con Vicen, será un peñasco encantado a cambio de los 20 cauris de equipo iniciales, ya que el coste es de 48 cauris
- **Potenciador mágico:** +4 al poder mágico durante 1 minuto.
- **Pócima** que incrementa en 5 la Magia durante 10 minutos
- **Espada látigo**
- **Piel de Xingzuo:** Protege contra 5 puntos de daño Contundente, 2 de Filo, 5 Penetrante, 7 de Energía. Tiene un penalizador de -2 a la Velocidad de Reacción si es parcial, y un -3 si es completa
- **Frasco de cauri:** Tarro que alberga hasta 50 dosis de cauri
- **Utensilios encantados de Tortura y sanador.**

Goros tendrá además el Logro Perteneciente a la organización de Xingzuo +1.



(1)

NOMBRE Goros Entos

ALMA Experimentada

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Perteneciente a la organización Xingzuo +1

ATRIBUTOS (2) (3)

ACCIONES 2(3)

CON	8	
CRD	9	17 REA
PER	8	8 DIF
VOL	8	12 RS
ING	4	7 ASER
CAR	3	

FACULTADES RACIALES (4)

Seres de magia

Metamorfia

VENTAJAS Y DESVENTAJAS (5)

Tocado por Conae	Mente compartida
Reflejos en combate	Fanático
Perteneciente a Xingzuo	Desconocedor de las reglas del universo

HABILIDADES (6)

HABILIDAD	NIVEL	ATR	BONUS	TOTAL
Advertir	5	8		13
Atletismo	6	8		14
Barrera S.	3	8		11
Esquivar	4	9		13
Recordar	3	4		7
Supervivencia	3	4		7
Persuasión				
C. armas mágicas	4	9		13
C. armas naturales	5	9		14
Combate (AM)	4	9		13
Etiqueta	1	3		4
Frialdad	3	8		11
Oficio Alquimista	1	4		4
Oficio Forjador	4	8		12
Sanar	3	4		7

CONOCIMIENTOS (7)

Idioma dracónido, Costumbres del imperio, Conocimiento de Shangri-la, Armero, Hierbas medicinales, Medicina

INVENTARIO (11)

Ropas de calidad media / Hogar propio

Peñasco flotante

Potenciador mágico: +4 al Poder mágico durante 1 minuto.

Pócima: +5 a la Magia durante 10 minutos

Espada látigo

Frasco de Cauri: 50 dosis

Utensilios encantados de Tortura y sanador

ARMADURAS (11)

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON	FIL	PEN	ENE
Xingzuo	Media	Com.	5	2	5	7

CAPACIDAD RACIAL (10)

NIVEL 3 (Sabandija)

ASPECTO	EFECTO
Esencia: (2)	**Aura**: terror (+5 a Intimidar), **Sentidos de dragón:** +5 Per, **Afinidad:** veneno (Ponzoña y Mordiscode basilisco: causa un rango de Cansancio físico, y su dificultad es 10 para ser resistido) (+3 a Sentidos dragón)
Alterar: (1)	**Alas:** 1 (hasta 10 km/h), **Armas naturales:** 1, **Bestia interior:** Guerrero

MAGIA (8)

PODER 10 **IMBUIR** 8

0 10 6 4 5

HECHIZOS (9)

DIF.	EFECTO
20	**Proyectil Energía:** Pr. 4 acc.; Obj. 1; Alc. 5 m; Pu. 10; Daño 6 Energía.
15	**Hoguera:** Pr. 3 acc.; Du. 1 ronda; Obj. 1; Alc. 5 m; 5 Daño.
15	**Impulsar:** Pr. 3 acc.; Du. 1 ronda; Obj. 1; Alc. Contacto; alcance velocidad 80 km/h
20	**Escudo mágico:** Pr. 4 acc.; Éter; Du. 1 ronda; Obj. 1; Alc. Contacto; protege 6 contra Filo.

GNOSIS

PODER

ASPECTOS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE:

NOTAS:

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE:

NOTAS:



APÉNDICES





08 GEOGRAFÍA

TOPOGRAFÍA DEL MUNDO DRACÓNIDO

Un mundo suspendido en el crepúsculo eterno, donde la única fuente de luz es Shangri-la, su corazón. Las masas rocosas que lo conforman se dividen en círculos concéntricos, como se aprecia en el mapa situado al principio del libro, en cuyo centro se encuentra la cúpula de cristal, Shangri-la, el imperio dracónido. El resto es un gran continente que orbita alrededor de su propio núcleo imperial. Esta suma de acontecimientos hace que las estaciones, como las conciben los humanos, sean inexistentes, pues el continente gira siempre alrededor de Shangri-la a una misma distancia, haciendo esto posible.

Por otro lado, existe un pequeño satélite llamado Lyss, creado por Conae, el cual gira alrededor del continente. El territorio orbita en sentido horizontal mientras que el satélite Lyss lo hace en sentido vertical.

El núcleo

El corazón de la dimensión dracónida se mantiene siempre estático. No rota ni siquiera sobre sí mismo, pues es la gran densidad mágica que existe a su alrededor la que hace que todo, incluyendo islas, periferia, bosques y estepas, giren en torno a él, creando vientos y tormentas espaciales. Esta gran esfera de éter desprende luz propia como si de una pequeña estrella se tratase. Su calor y luminosidad constante son fuente de vida para muchas criaturas.

El calor que emite la cúpula no es un calor usual, dicho de otra forma, no está sujeto a las mismas normas que existen en el mundo humano. Es constante y se expande cientos de kilómetros. Mientras que en el imperio se mantiene una agradable temperatura de unos 25ºC, ésta va descendiendo conforme se va llegando a la periferia, donde se mantiene alrededor de 15ºC.

Sin embargo, aunque su alcance sea inmenso, éste va cambiando dependiendo de la zona. Existe un gran cambio térmico en los bosques, donde las temperaturas suelen estar en torno a 0ºC, mientras que en las estepas es aún más extrema. Allí, su zona más cálida se aproxima a los -30ºC, alcanzando incluso los -60ºC.

El vacío

Es el espacio que existe entre Shangri-la y la concentración de islas flotantes. Cuando se generó la cúpula, nacida en la gran explosión mágica, la materia que rodeaba



lo que sería Shangri-la salió despedida dejando un vacío, una gran nada absoluta, un mar de oscuridad, llevándose muchas vidas cuando intentaban buscar un camino hacia la libertad desde la cúpula hacia la periferia. Algunos pequeños islotes han conseguido arremolinarse en el vacío y han servido de lugar de descanso para muchos dracónidos que han intentado encontrar un hogar fuera del imperio. Estas pequeñas acumulaciones rocosas se transforman incluso en barcas propulsadas con éter para conseguir llegar a la periferia, aprovechando los vientos o todo aquello de lo que se disponga. Sin embargo, en el vacío también existen seres que dificultan el tránsito: los leviatanes. Estos seres se alimentan del éter residual de la cúpula que se arremolina en el vacío.

Los leviatanes son una de las muchas criaturas que pueblan el vacío y dificultan el camino hacia la periferia.

Islas flotantes

Tras unos días de dura travesía sobre pequeños peñascos, recorriendo el camino de la cúpula a la periferia, es cuando un viajero comienza a aproximarse a un arremolinamiento de islas. Son superficies rocosas mucho más grandes incluso que la propia Shangri-la, y allí, durante siglos, los refugiados han construido un complejo sistema de puentes que las unen entre sí facilitando el camino hasta el siguiente nivel: la periferia.

Sin embargo, este complejo sistema a veces se transforma en un intrincado laberinto de filas ascendentes y descendentes. Si el viajero no posee un buen sentido de la orientación, lo más normal es que se pierda. No obstante, lo que algunos consideran un laberinto para otros es su hogar. Por ejemplo, La ciudad de la Ceniza o Alesha'ra se encuentran en esta zona y son dos de las mayores ciudades de refugiados que proporcionan mejor hogar, alimento y seguridad.

Los escasos alimentos de esta zona proceden principalmente del vacío. Existen pocas plantas que puedan medrar aquí, normalmente el suelo es de roca desnuda con algún arbusto que malvive como puede. Sin embargo, existen muchos seres que vagan por el vacío alimentándose del éter residual y polvo estelar de igual modo que lo hacen las ballenas con el plancton. Otros, como algunos leviatanes del vacío, se alimentan de carne, tanto de dracónidos como del resto de seres que conviven en esas tierras. Los dracónidos

son en gran medida carnívoros, por lo que en épocas de escasez se alimentan de los devoradores de éter, pues su carne es más bien dura y poco sabrosa. Su mayor fuente de alimento procede de mercaderes provenientes de los bosques, los cuales realizan grandes viajes entre Narth y Alesha'ra, transportando información, frutas repletas de agua, materiales e incluso algún capricho para los más adinerados, entre otras cosas.

La periferia

La periferia es un gran continente cercano a la mayor fuente de riqueza alimenticia: los bosques. Pese a ser en su mayoría un gran desierto rocoso, hay mucho terreno potencialmente habitable. Aquí los dracónidos han aprendido a mantener pequeñas granjas de cerdiquens, uno de los pocos animales que pueden sobrevivir fuera de los bosques. Por otro lado, al igual que en las islas, existen pocas plantas que consigan sobrevivir y mucho menos cultivarse.

Debido a esta situación se han establecido fructíferas redes comerciales que comunican todos los poblados entre sí, siendo La Ceniza, Narth y Alesha'ra, las ciudades donde más comercio se mueve. Se ha trazado un gran número de caminos por donde viajan los comerciantes transportando toneladas y toneladas de frutas de agua que provienen de los bosques. Alrededor de estos caminos se han levantado cientos de posadas, algunas de las cuales se han convertido en germen de poblados aún mayores.

Para cruzar el extenso territorio de roca desnuda, muchos dracónidos disponen de diversos tipos de monturas además de algún artilugio mágico que han inventado. Existen pequeños peñascos propulsados mágicamente, capaces de recorrer grandes distancias con un par de hechizos imbuidos en la roca.

Los bosques

Éstos se han formado en la parte más baja del continente, un gran cañón de grandes dimensiones que separa la periferia y las estepas de hielo. Allí las temperaturas bajan drásticamente, pues la luz que llega de Shangri-la es escasa. Debido a las bajas temperaturas y la peligrosidad de la fauna que habita en la zona, los dracónidos no han osado habitar los bosques sino que se limitan a residir en su periferia, donde les alumbra el calor imperial.

En el interior del bosque existen lagunas de agua tóxica. Es debido a este agua no potable que la vegetación prolifera, siendo estas extrañas plantas capaces de absorber el ácido del agua y convertirla en jugosas frutas repletas de líquido completamente limpio y apto para el consumo y la supervivencia. La zona está poblada por una gran biodiversidad que cumple un sinfín de funciones dentro de la sociedad dracónida. Sin embargo, hay objetos y seres difíciles de conseguir, por lo que su valor se multiplica cuanto más lejanos estén de la linde del bosque o se acerquen al Oráculo de Conae.

Las estepas

Las lindes del continente están delimitadas por esta región completamente helada. Son lejanas tierras a las que no llega prácticamente el calor de Shangri-la, por lo que las temperaturas son bajas y la vida muy difícil. El agua tóxica que supura de la tierra está congelada y da pie a la formación de distintas capas de hielo y nieve.

Las estepas son tierras montañosas donde las tormentas estelares son frecuentes. Trocitos de hielo son arrancados debido a estos incidentes meteorológicos, creando a veces la sensación de nieve aunque se trate de hielo triturado y arrancado de los picos montañosos.

Debido a las temperaturas extremas de la región, los seres que viven allí han aumentado en gran medida su tamaño, poseen grandes capas de grasa y su metabolismo es reducido. Por ello, suelen ser más fuertes, grandes y lentos, cosa que sucede con los dracónidos de hielo.





09 LOCALIZACIONES IMPORTANTES



SHANGRI-LA

Historia

Esta ciudad es el núcleo del mundo dracónido. En su interior, perdura el día eterno debido a la densidad mágica que existe en sus calles. Shangri-la irradia luz y calor constantemente, sin quemar los ojos dracónidos, y crea un pequeño efecto invernadero que proporciona las condiciones idóneas para sobrevivir.

Allí un dracónido no se preocupa por morir congelado, tan solo de cumplir las leyes imperiales. En su interior se sustituyen las necesidades primarias por el consumo de cauri, una sustancia hecha de éter condensado que detiene el proceso de envejecimiento cuando se alcanza la edad adulta. Este material los hace inmortales a ojos del tiempo, aunque un enemigo puede darles muerte destruyendo sus puntos vitales o causarles dolor en cualquier forma.

La magia es común en la ciudad. La cúpula está formada en su mayoría por éter puro que forma su arquitectura, mobiliario, decoraciones, calles... Sin embargo, un modelador de éter vale su precio en cauri, por lo que no todos pueden permitirse lucir una lujosa casa imperial ante sus vecinos, obligados por su condición social a costearse viviendas mucho más humildes. Es en esas circunstancias cuando combinan la roca de alrededor de la cúpula con éter, uniendo los fragmentos y formando estructuras que sirven como refugio y muestra de un bajo nivel económico. En la ciudad, la magia da origen a un sinfín de profesiones, siendo fuente de vida, entretenimiento, oficio y nivel social.

Sistema político y estructura social

En el imperio los oficios están ligados al estatus social del dracónido. Por ello, según el oficio que desempeñe, puede estar más o menos arriba en la escala social. Existen distintos escalones de reconocimiento, respeto, poder y mayor consumo de cauri. A



veces ocurren “desgracias” o grandes “golpes de suerte” que hace que los escalones sociales se muevan, propiciando la subida o bajada de algunos dracónidos.

Por ejemplo, encontrar un anillo robado en el bolsillo de un noble, que corresponde precisamente a su vecino de su misma categoría social, puede hacer que el primero vaya de cabeza a los calabozos, pasando a formar parte del pueblo llano. La mismísima estructura de la ciudad parece estar dispuesta para enfatizar la diferenciación social, debido una gran montaña de éter que se alza en el centro y que hace permanecer siempre por encima a los más nobles.

Los estamentos sociales, desde el más bajo al más alto, son:

Los despreciados

Está situado en la parte baja de la cúpula. Cuanto más alejado se encuentra uno del emperador, menor es su prestigio social; por ello todo lo que posee está compuesto únicamente por cuero y ropajes. Esta zona posee una luz menos intensa, empobrecida por las rocas y pieles que la conforman, y sus habitantes no poseen el cauri suficiente para pagar a los modeladores de éter. Allí no se celebran mercados ni existen eventos de prestigio. Es la región más pobre, un lugar donde los dracónidos luchan y delinquen por media dosis de cauri para poder cubrir sus necesidades básicas, recibiendo por sus trabajos entre media y una dosis diaria.

El pueblo llano se dedica a las siguientes profesiones:

Criadores: Son dracónidos destinados a la reproducción. Las crías son recolectadas y criadas para formar parte de la guardia o suplir distintas necesidades de la ciudad, entrenados normalmente para ser la primera línea de combate. Estos dracónidos son despreciados por sus semejantes imperiales, recibiendo apenas media dosis de cauri para malvivir. Normalmente no acuden a eventos sociales, donde son motivo de burla por sus ropas y aspecto desmejorado.

Carceleros: Trabajan en recintos preparados para albergar nobles que han sido humillados, ladrones de poca monta o gente sin poder y fácil de controlar. Estos esta-

blecimientos están protegidos por algunos guardias y barreras de eterium que mantienen a los presos bajo control.

Donantes: Recipientes de éter vivientes, son dracónidos tratados como ganado que reciben una mínima dosis de cauri, la suficiente para aguantar todo el día conectados a unas máquinas que les drenan el éter. Este éter es condensado y destilado en forma de cauri. Los donantes quedan exhaustos, convirtiéndose en gente enfermiza y cansada. Por ello, muchos intentan salir de su estatus de ascendiendo a guardia o mercader.

Servidumbre: Dracónidos, en su mayoría de clase baja, que dedican su existencia a hacer la vida de los nobles más cómoda. Viven en los aposentos de sus dueños a la espera de recibir ordenes. Sus funciones van desde limpiar el caro mobiliario de Éter, hasta hacer recados menores para que sus propietarios no tengan que mezclarse con dracónidos indignos de su posición social. Normalmente son entrevistados por los guardias o sirvientes de confianza de la casa, para verificar si son merecedores o no de formar parte de la servidumbre de dicho señor.

Plebe

Viven en la zona próxima a la falda de la montaña de éter. Esta zona se compone de edificios de éter mezclados con roca. Allí se celebran actos comunes como mercados, pequeños espectáculos, etc. y se mueven grandes cantidades de cauri debido a lo idónea de su situación para realizar un inmenso número de intercambios de favores y favorecer el mercado ilegal del cauri, entre otro tipo de negocios menos honestos. Es por ello que los nobles ven esta zona con malos ojos y muchos rumores apuntan a que allí se mueven fraudes y engaños al imperio.

Sin embargo, las profesiones que son típicas de esta zona también existen en las más altas casas. A todo dracónido le gusta codearse y lucirse ante sus vecinos, mostrar sus elegantes ropas de éter y disfrutar de una larga y distendida conversación sobre las desagradables formas de los "demonios", o lo más común, disfrutar de una partidita de kuzu en honor a Conae. Es por ello que también existen tabernas, mercaderes y transportistas en las zonas altas. Dependiendo del trabajo y de la posición del personaje, éste puede recibir como salario entre una y cuatro dosis de cauri.

Destiladores de cauri: Trabajadores que dedican su vida a distribuir el cauri. Controlan su proceso desde su extracción a los donantes, hasta su reparto por las diferentes estratos sociales de la cúpula. En su mayoría pertenecen a la familia Splen, y no todos gozan del mismo favor de cara a la sociedad. Ello significa que mientras unos pasan el día destilando el cauri de los donantes, otros se dedican a recoger la mercancía para llevarla a las partes más altas de la sociedad. Donde aprovechan para relacionarse y tener contacto con entidades de gran importancia con la esperanza de ascender de clase social.

Taberneros: A lo largo de todo el imperio existen numerosas tabernas donde los dracónidos se reúnen para jugar a kuzu, pasar un buen rato de charla e intercambiar o consumir cauri. Hay tabernas de formas muy distintas y con mejor o peor reputación. A la guardia le encanta ir en busca de gresca, insinuando que podría tratarse de una taberna "podrida" y esparciendo rumores sobre la existencia de desertores del imperio en ella. A veces algunas tabernas también son al mismo tiempo posadas, pues la ciudad es grande y muchos desean recorrerla, cambiar de barrio, etc.

En algunos alojamientos se lleva a cabo tráfico ilegal de sustancias o poseen habitaciones íntimas y secretas donde los habitantes pueden dar rienda suelta a sus emociones. En resumen, un lugar idóneo para olvidarse de que uno se encuentra dentro de la cúpula de cristal. Todo ello siempre y cuando el imperio no las descubra, pues podrían destruir el edificio por completo si se llega a confirmar algunos de estos actos, sumir en la humillación social a quienes la frecuenten y en el peor de los casos, condenarlos al exilio o al sacrificio.

Mercaderes: En los mercados hay intercambio tanto de objetos como de información. Se venden objetos importados por exploradores imperiales, mascotas o esclavos de otras dimensiones. Los objetos adquiridos en los mercados decoran las casas dracónidas dando prestigio al poseedor y levantando envidias que florecen en forma de respeto hacia su titular, uno de ellos es la posesión de humanos mascota. Los tenderetes se aderezan con pequeñas obras teatrales y no son pocos los que contratan a algún artista para que llame la atención de los viandantes a cambio de un pequeño porcentaje del cauri ganado por el mercader.

Transportistas: La extensión del territorio que abarca la cúpula es grande. Por ello existen distintos tipos de transporte, casi todos propulsados por éter o algún tipo de bestia. Los que se dedican al transporte lucen vehículos de variada índole y, según el eslabón social al que pertenezcan, serán más o menos costosos, lujosos y rápidos. Hay transportistas por toda la cúpula, y aunque su origen sea la clase media, pueden ascender hasta convertirse en transportistas privados de un Sabio.

Nobleza

Estatus social que muchos envidian y al que aspiran, pues los nobles reciben grandes dosis de cauri que hacen más cómodas sus vidas. Pueden permitirse lujosas casas, disponer de ropas de éter, embellecer sus cuerpos y disfrutar de cuantas comodidades deseen. Un noble de baja casta es ya respetado por el pueblo llano y recibe un salario de entre 4 y 10 dosis de cauri por sus funciones.

Artistas: Muchos nobles artistas realizan distintos espectáculos, siendo los mercados y las tabernas donde más abundan. Han recibido una gran educación por parte de sus familias, y exhiben sus dones a modo de entretenimiento. Son maestros del disfraz, les encanta embellecer las calles y provocar admiración y aplausos allá donde van. En algunos casos también ejercen de maestros, pues dominan el don de la oratoria, y relatan a las gentes historias sobre la belleza de Shira, la crueldad del mundo exterior o cómo nacieron las grandes familias, elogiando o burlándose de sus fundadores.

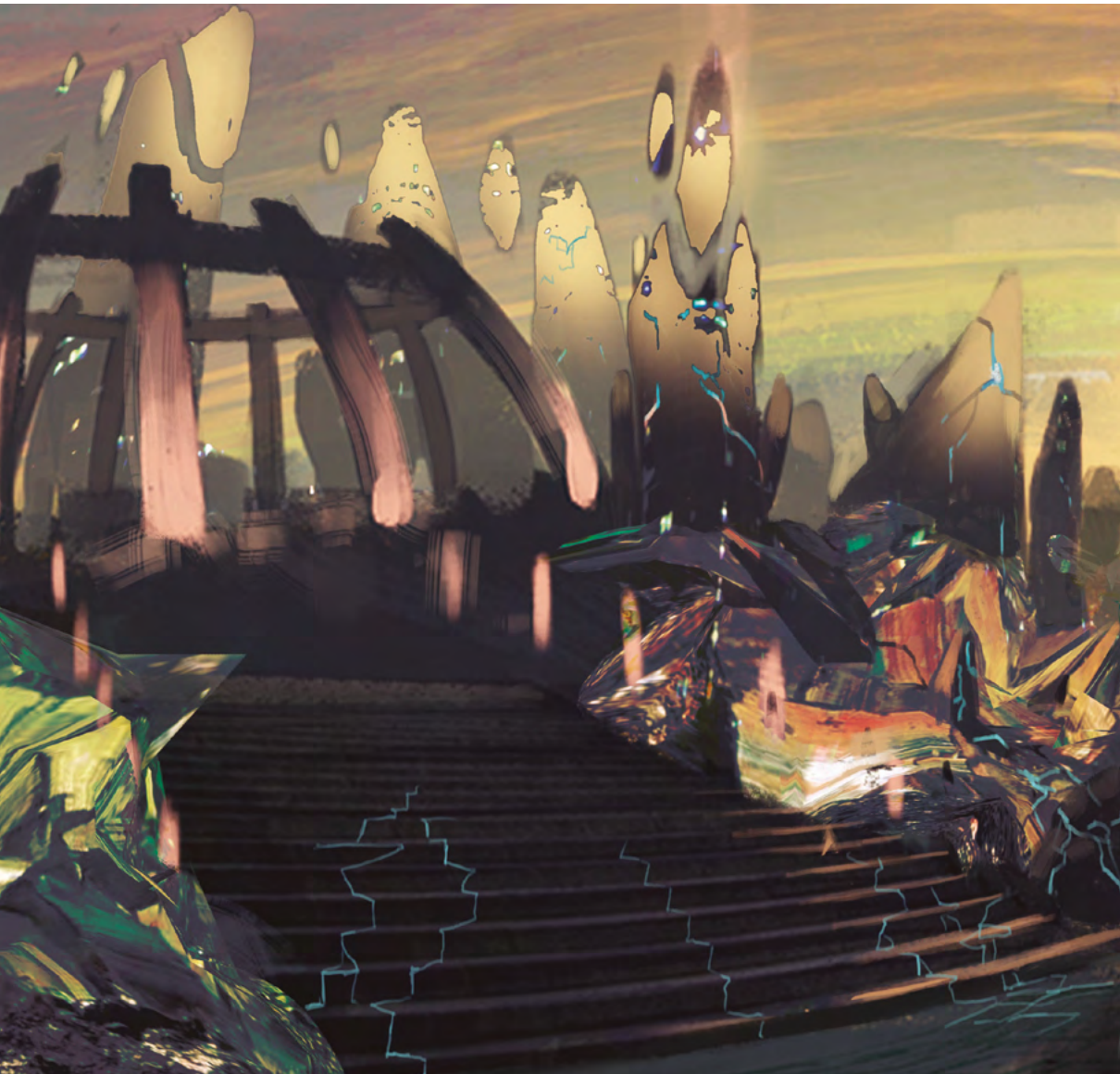
Guardia: La fuerza militar que posee la ciudad es inmensa, superando los límites de la cúpula y extendiéndose a otros territorios y dimensiones. Muchas veces se ve obligada a salir de la cúpula para cumplir los designios del imperio, momento en que envejecen y mueren porque el cauri carece de efecto más allá de los límites de la cúpula. La Guardia protege tanto dentro como fuera de la ciudad y está encargada de realizar una infinidad de tareas, algunas de mayor o menor reconocimiento social. Para realizar estas funciones, se divide en diversos equipos militares, empezando desde abajo:

- **Limpiadores:** Encargados de purificar las calles de mendigos, dracónidos que no han llegado a la dosis de cauri sufi-

ciente para poder sobrevivir y han muerto de vejez, etc. Trabajan obligatoriamente en la zona pobre.

Exploradores: Este grupo sale de la cúpula para investigar las distintas dimensiones, incluida la propia. Normalmente mueren de vejez mientras realizan este gran servicio al imperio. A su vez son los que entran en contacto con los mercaderes para la importación de productos al imperio y en ocasiones regresan con objetos de lo más curioso. A veces se ven forzados a realizar empresas más costosas como espiar a los refugiados o seres de otros mundos, infiltrándose en su sociedad. Esta situación puede convertirse en un arma de doble filo, pues los refugiados también están interesados en investigar los planes del imperio y un explorador descubierto es una suculenta fuente de información para los refugiados.

Carceleros: Mantienen limpias y bien protegidas las cárceles, estén donde estén dispuestas. Si un preso se escapa, será su responsabilidad, y su superior le hará pagar por ello.



Guardia: Se encarga de mantener la paz dentro de la ciudad, actuando por la fuerza si es necesario para controlar cualquier revuelo. Se mueve normalmente por la zona media y noble donde tiene distintas funciones, desde proteger alguna taberna a desmantelar alguna trama refugiada.

Centinelas: Protege las zonas más nobles por lo que puede estar en ocasiones en la zona más alta de la ciudad. Normalmente toda casa imperial de clase alta dispone de sus propios guardias para que se encarguen de proteger la mansión. También custodia la biblioteca y los jardines de éter.

Las garras del Imperio: Sacrifica su vida para proteger la ciudad. Cuando un poblado o ciudad refugiada empieza a armar revuelo o se sospecha que las otras dimensiones preparan algún un ataque contra la cúpula, es el encargado de proteger al imperio. Este grupo se creó cuando el primer portal se abrió hacia al mundo athánatos, momento en que fueron conscientes del mal al que se enfrentaban.





Modeladores de éter: Artesanos que dedican su vida a estudiar la magia para moldear objetos con ella. Los moldeadores son los encargados de proveer de mobiliario, viviendas y ropas a toda la cúpula. Sus obras son costosas, lo que implica destinar grandes cantidades de cauri para su elaboración.

La alta nobleza de los jardines de éter

Situados en la zona más privilegiada de Shangri-la, los jardines de éter cobijan a las clases más privilegiadas de toda la cúpula. Abarcan toda la superficie superior de la montaña y se encuentran al mismo nivel que los aposentos del Emperador. Se compone de una gran extensión de jardines que abarca desde la biblioteca dracónida hasta el coliseo, donde los dracónidos imperiales realizan sus mayores obras de arte. Todos gozan de grandes cantidades de cauri, por lo que su inmortalidad no peligra. Sus casas son verdaderas obras de arte compuestas de éter y sus vestiduras incluyen siempre elegantes ropas de éter. Sus mansiones albergan los mayores tesoros y rarezas de toda la cúpula, incluyendo seres de otros mundos como trofeo, ya que son, en definitiva, la cúspide de la sociedad. Los dracónidos de esta localización reciben como pago dosis de cauri increíblemente grandes, pudiendo llegar fácilmente a recibir entre 15 y 20 dosis de cauri por sus servicios.

Bibliotecarios: Se encargan de proteger, conservar y transmitir la información, por lo que realizan muy variadas funciones.

- **Protectores:** Protegen y descifran los textos de la laberíntica biblioteca. Pasan días enteros sin dormir, ignorando los chisporroteos de los relojes del tiempo. Descifran toda información y recuperan fragmentos de la historia antigua devorando escrito tras escrito. Uno de sus más recientes descubrimientos fue la existencia del Ryu'kadra.
- **Maestros**: Tras haber estudiado durante muchos ciclos de Lyss en la biblioteca, algunos dracónidos comparten sus conocimientos con el resto del imperio de forma muy parecida a como lo hacen los artistas. Adoctrinan a la alta sociedad, a la que enseñan los secretos y horrores del mundo exterior, relatando cómo Conae los salvó de aquella agonía hace ya miles de años.
- **Contadores de cauri:** Son responsables de controlar el cauri en la ciudad y registran las dosis entregadas a cada individuo por el trabajo realizado. Si sospechan de algún trato ilegal, reportarán inmediatamente a la guardia el incidente. Algunas veces, ciertas personalidades escapan a estas reprimendas, pues su influencia en determinados segmentos de la sociedad puede ser nefasta para el contador.
- **Investigadores:** Se encargan de poner en claro todo objeto o ser de interés dracónido. Disponen de laboratorios esparcidos por todo el jardín donde investigan a los seres de otras dimensiones, diseccionando sus cuerpos para observar su anatomía y analizando las armas enemigas, su alimentación y sus costumbres. En muchas ocasiones colaboran con Xingzuo. El contacto con los Centinelas y lolas Garras es continuo, lo que favorece el desarrollo militar de armas y estrategias para combatir a los demonios. También se encargan del cuidado de los dracónidos al ejercer como médicos si es necesario.

Gladiadores: Son los encargados de realizar actos en el coliseo, un lugar donde sólo los nobles de clase alta pueden disfrutar de estos espectáculos. En el coliseo pueden tomar parte en actuaciones y obras de teatro junto a los artistas, y ponen en escena ba-

tallas donde masacran humanos y seres de otras dimensiones para complacer a su exigente público. Uno de los espectáculos más conocidos en el coliseo es el de las partidas de kuzu en vivo.

Los gladiadores también hacen la función de verdugo. Cuando un dracónido realiza algún acto cruel contra el imperio es juzgado en el peor de los casos en el coliseo. Allí es donde se imponen las peores sentencias: el exilio o el sacrificio. Muchos nobles acuden ante estos juicios, que pueden llamar la atención incluso de algún Sabio. De esta manera convierten la sentencia en espectáculo para los ansiosos nobles.

Jardineros: Mantienen los preciosos jardines de éter. Allí pasean y matan el tiempo los nobles, por lo que deben estar siempre impolutos y presentables. Se crean plantas y animalillos de éter que pueblan el jardín, lo que los convierte un paraíso dentro de Shangri-la. Es un lugar de reunión donde los ilustres se codean y cotillean sobre los últimos acontecimientos dentro y fuera de la cúpula mientras lucen sus mejores galas, alardean de sus posesiones y de su reputación social. Todo dracónido sueña con pasear algún día por este bello lugar pese a que la lengua de la alta sociedad sea viperina.

Mago del Emperador: Grupo militar muy selecto formado tan sólo por unos 100 integrantes en toda la cúpula que se encargan de custodiar los aposentos del emperador, proteger a los Lyss y a los Sabios, que son los únicos de los que reciben órdenes. Sigfried, por ejemplo, fue un artista que, debido a sus grandes hazañas, ascendió hasta la posición de Mago del Emperador al proteger las espaldas del Lyss de la casa Envi, lo que hizo que haya podido llegar a relacionarse incluso con los Sabios. Por el trabajo oficial, los Magos del Emperador reciben una media de 20 dosis de cauri, aunque gracias al gran tiempo libre del que disponen pueden trabajar para particulares de los que pueden llegar a cobrar incluso hasta 30 dosis de cauri por sus servicios de protección.

Lyss: Son el tesoro de la sociedad dracónida, seres creados por el divino Conae. Están hechos de pura magia y son considerados como semidioses a ojos dracónidos. Poseen una montura creada por el propio dios loco, una gran sierpe capaz de transportar a varios dracónidos a su lomo. Los Lyss no necesitan tomar cauri, aunque normalmente pueden gestionar grandes cantidades, pues disponen de todas las reservas de cauri de la casa a la que representan.

Sabios: Los Sabios son la voz del Emperador, los portavoces de su voluntad. Por ello, en la cúpula son obedecidos, respetados y temidos. Toda orden que den se lleva a cabo sin rechistar, pues representan al máximo poder. Nunca, hasta hace 14 años, se había unido nadie al consejo de Sabios, desde la partida de Somon. Y es ahora cuando un joven llamado Akru es por derecho de nacimiento uno de ellos. Los Sabios disfrutan de las dosis del cauri más concentrado y pueden ir donde les plazca y cuando les plazca sin que nadie ponga en duda sus decisiones. También disponen del cauri libremente y en cualquier cantidad, por lo tanto no tienen ningún límite a la hora de exigirlo.

Emperador: Aunque se sitúa en la cima de la sociedad dracónida, no dudaría por cambiar su situación por alguien del pueblo llano. Pese a que hubo una época en la que sus palabras eran ley, ahora los Sabios han tomado el control de la ciudad, relegándolo por la fuerza. Desgraciadamente Shokrax perdió hace ya tiempo el brillo de la juventud, que un día fue incluso capaz de ena-

morar a Shira. Ahora no es más que un instrumento, una máquina extorsionada que ha perdido toda esperanza en el imperio y ansía la muerte.

Relaciones con otras ciudades

La relación de Shangri-la con las otras ciudades es prácticamente inexistente a no ser que se trate de espionaje. La cúpula vive con el temor de ser atacada, recibiendo información constante sobre los preparativos que se están realizando entre los refugiados para iniciar la guerra. Por ello, el imperio ha establecido algunas bases en la periferia desde que arrasaron el poblado donde nació Akru, vigilan a los refugiados y les recortan el terreno poco a poco. Así es como Shangri-la se protege del exterior, siendo consciente del peligro que presentan sus hermanos refugiados, aliados con los demonios.

Sin embargo, el imperio es poderoso y sabe jugar bien sus cartas. Hay infiltrados entre las entidades más importantes de los refugiados que son capaces de engañar y manipular a cualquiera, pues poseen miles de años de experiencia. Además han ganado grandes aliados, existiendo fructíferos contactos entre los dracónidos de la Ceniza con Okruz y Alesha'ra con Tmirth.

Motor de la ciudad

El cauri es el bien más preciado de los imperiales, la promesa de la vida eterna. Media dosis de este material alimenta el cuerpo por un día sin dejar residuo, la otra mitad lo limpia, higieniza e impide que se deteriore. Las funciones sociales que uno desempeña influyen en la dosis de cauri que recibe, lo cual es decisivo para la conservación de su inmortalidad. Todos los dracónidos luchan por ascender en la escala social y obtener más dosis del preciado líquido para asegurarse el futuro. Si se ingiere en grandes cantidades, se dice que puede llegar a producir los mayores placeres a su consumidor y llevarlo al éxtasis, aunque al coste de una fuerte adicción. Si se sobrepasan las seis dosis al día, el dracónido puede entrar en un círculo vicioso del cual le será difícil evadirse al necesitar cada vez más y más cauri para entrar en estado de éxtasis.



NARTH

Historia

La fundación de esta ciudad se remonta al éxodo que provocó Somon al ser exiliado de Shangri-la. Durante los primeros años, la ciudad sobrevivió gracias a la pericia de este gran Sabio, que se encargó de trasladar a la población a una zona habitable y segura en la periferia.

Organizó a las criaturas que poblarían Narth en distintos grupos dependiendo de las necesidades de la ciudad. Primero, dividió la ciudad en 2 grupos principales: unos se encargarían de ir al bosque a por alimentos, lo cual fue el gérmen de los mercaderes y comerciantes, mientras

otros construirían la ciudad. El nombre de Narth fue elegido para la ciudad por ser el nombre del primer hijo nacido en esa tierra, un hecho que marcó un hito en la historia dracónida.

Conforme la ciudad fue creciendo, escogieron a una serie de dracónidos que ayudaran al Sabio en sus tareas. Somon no se rodeo de los más brillantes, sino de aquéllos que deseaban con todo su corazón que los refugiados salieran adelante. Sin embargo, aunque poseyeran carne, cuero y distintos utensilios de los que se servían las criaturas que poblaban esas tierras, la periferia seguía siendo yerma. No existía agua potable, sólo la que provenía de las frutas del bosque. Además, las plantas no eran capaces de vivir más allá de la foresta, por lo que se hacía imposible cultivarlas. Como consecuencia, las redes comerciales de Narth se reforzaron y por ellas transitó un gran grupo de mercaderes que dedicaría sus días a viajar para establecer nuevas rutas comerciales, donde se levantaron posadas que posteriormente se convirtieron en pequeñas poblaciones, capaces de facilitar la dura travesía a los viajeros.

Sin embargo, la gran cantidad de mercancía moviéndose por Narth no sólo trajo riquezas y prosperidad, también ladrones que deseaban apoderarse de la riqueza de otros. Para solucionar este problema, Narth creó su propia fuerza militar, que se endureció tras varios ataques imperiales y algún que otro altercado, pues, al crecer la ciudad, también creció el crimen. Es por ello que hoy por hoy Narth es una de las ciudades más ricas y con mayor fuerza militar, sobretodo desde que las 5D decidieron aliarse con Dharma.



Sistema político

Somon dejó indicado que, tras su muerte, quedase al mando un estudioso diestro, capaz de sobreponerse a situaciones de grandes cambios, tomar decisiones bajo presión y que favoreciera a los dracónidos refugiados. Los habitantes de Narth heredaron los dejes del imperio y su gran estima por los magos, por lo que se creó el puesto de Archimago. El Archimago tomaría las decisiones más importantes, aunque estaría supervisado siempre por un acompañante y consejero. Este último propaga el favor del Archimago, protege la ciudad y adiestra y dirige a las tropas. Cuenta con la ayuda de un segundo mando a sus órdenes que está encargado de organizar las tropas militares y confeccionar las distintas estrategias para la defensa y expansión de la ciudad, y recibe el título de 'portavoz'.

Actualmente el Archimago que dirige la ciudad es la maga Sushuz, una poderosa y orgullosa dama. Desde la aparición de los humanos y seres de otras dimensiones se ha visto forzada a tomar decisiones sobre la marcha. Su consejero y jefe de armas es Komai, un anciano dracónido que instruye a los jóvenes en cómo empuñar un lock. El portavoz de la milicia en estos momentos es Shamash, la guerrera más respetada en Narth. Su nombramiento ha sido bastante reciente, propiciado por la repentina desaparición de Sigfried. Sus grandes dotes con la Metamorfia la han llevado a ser respetada y admirada por todas sus tropas, se encarga de organizar la milicia.

Estos tres personajes suelen reunirse eventualmente en la torre del Archimago, donde intercambian opinión sobre los nuevos acontecimientos en la ciudad y pasan largas horas intentando encontrar soluciones a su desesperada situación actual a la vez que preparan una guerra contra el imperio y se defienden de las Sombras.

Relaciones con otras ciudades

Narth, siempre ha tenido buena relación con el resto de ciudades y poblados que se extienden por la periferia. Debido a su potencial comercial, muchos dracónidos encuentran en ella una gran fuente de riqueza. Aunque siempre ha habido alguna que otra urbe, como la Ceniza, con la que la tensión es palpable.

La Ceniza: Nació de la propia Narth, sin embargo los valores que cultiva esta población son totalmente distintos. Hablar con los muertos, maldecir a sus enemigos, entrar en la mente de sus amigos... despierta la desconfianza y el miedo de los habitantes de Narth. No obstante, en la actualidad las relaciones entre ambas urbes se han fortalecido debido a la inesperada ayuda de Okruz en las investigaciones sobre el vórtice, por lo que Narth ha podido entrar en territorio de la Ceniza gracias a las 5D y los últimos acontecimientos.

Alesha'ra: La relación con Alesha'ra siempre ha sido fructífera y se han establecido fuertes redes comerciales entre ambas. Sus gentes siempre han sido aliadas, prestándose ayuda mutuamente y organizando viajes entre ambas. Pero desde que Narth decidió dar cobijo y colaborar con los humanos y otras razas, Maara, la Archimaga de Alesha'ra, se ha mostrado poco receptiva con sus vecinos. La relación se ha enfriado y desde entonces las visitas no son frecuentes. Los mercaderes cuentan que en Alesha'ra se ha prohibido la entrada a los seres de otras dimensiones. Entre los seguidores de Sushuz y Maara hay ciertas rencillas políticas y el comercio entre ambas ciudades ha iniciado su declive.

Umbral: Éste es el nombre que recibe la ciudad de los dracónidos de hielo que se encuentra al otro extremo del puente de hielo. Se han iniciado relaciones entre Narth y la ciudad de hielo hace apenas unos 14 años. Debido al gran respeto que sienten los dracónidos de hielo hacia los refugiados, mantienen las distancias con ellos y los adoran como espíritus; la relación no es fluida aunque tampoco distante. Recientemente se ha establecido una ruta comercial aunque pocos mercaderes desean ir a Umbral, pues el frío es mortal para un refugiado normal. Por ello, los intercambios se suceden en un pequeño asentamiento de los dracónidos de hielo que se encuentra al lado de la ciudad de Narth llamado El Paso.

Shangri-la: La relación con Shangri-la es tirante, se prevé que una guerra inminente. A lo largo de la historia, el imperio ha realizado varios ataques a distintos poblados refugiados, entre ellos Narth. De hecho, el motivo por el que Narth da refugio a seres de otras dimensiones es por el miedo y la necesidad de ayuda ante el inevitable desastre. Si un infiltrado imperial es descubierto entre los habitantes de Narth, no le espera otro destino que la muerte. Muchos exiliados del imperio son recibidos por la ciudad desde hace miles de años y allí reciben ayuda para adaptarse a la vida fuera de la cúpula. Sin embargo, estos exiliados nunca llegan a ser aceptados del todo, pues un pasado imperial marca a un dracónido hasta el fin de sus días.

Motor de la ciudad

El motor económico de la ciudad es el comercio. Está situada a medio camino entre Alesha'ra y la Ceniza, lo que provoca que sea una ciudad abierta donde poder encontrar gente de todas partes. Últimamente la población se ha multiplicado. Debido a la llegada de tanta diversidad de criaturas a sus tierras, seres que han traído con ellos nueva tecnología, el ejército de Narth se ha reforzado.



ALESHA'RA

Historia

Alesha'ra es el nombre que reciben un conjunto de poblaciones asentadas sobre diversas islas flotantes del vacío que se comunican entre sí mediante un complejo sistema de puentes móviles que las unen y forman una megalópolis.

Su fundadora fue una joven de Narth llamada Alesh que, poseedora de amplios conocimientos de ingeniería y estrategia, sentía la necesidad de crear un hogar propio que dispusiera de mejor posición estratégica para defenderse de los enemigos. Para ello elaboró un intrincado mecanismo que permitía anclar y liberar islotes flotantes entre sí y controlar con ello la trayectoria de las masas rocosas flotantes que la rodeaban para obligar al enemigo a atacar desde los cielos mien-

tras ella sometía los peñascos, anclándose y zarpando cuando le conviniese para mantener la situación a su favor.

Con el tiempo, muchos jóvenes simpatizaron con la ingeniera y abandonaron Narth para formar un nuevo hogar al que llamarían Alesha'ra (La obra de Alesh), también conocida como la ciudad entre puentes. La masa de gente que la siguió en su causa se repartió en diversas poblaciones que usaban el sistema de Alesh. Sin embargo, no olvidaron su ciudad de origen y como hijos de Narth mantuvieron una fructuosa relación con sus vecinos. Conscientes de que Narth se encontraba más cerca de la fuente de alimento que suponían los bosques, abrieron rutas comerciales para fortalecer el intercambio entre ambas ciudades. Ello hizo que mientras Narth abastecía Alesha'ra, ésta invertía sus recursos en la educación y el saber, proveyendo de conocimientos a sus habitantes y formando grandes escuelas



de magia, centros de ingeniería, encantamiento, forja... Con la materia prima proveniente de Narth, en Alesha'ra se elaboran los mejores objetos, lo que hace que ambas ciudades mantengan una relación armónica y de mutuo provecho.

En la actualidad la dirigente de la ciudad entre puentes es Maara, su Archimaga. Debido a la postura que ella mantiene con Narth respecto a la acogida de lo que ellos llaman 'demonios', la ciudad ha roto relaciones con sus inseparables vecinos y en un intento de autoabastecerse sin necesidad de depender de ellos, ha empezado a abrir sus propias rutas comerciales ajenas a Narth.

Motor de la ciudad

Aquello que impulsa a Alesha'ra es el conocimiento. Como uno de los grandes centros de cultura, la ciudad entre puentes dispone de miles de escuelas de todo ámbito y prestigio. Ello provoca que muchos estudiosos con deseos de potenciar sus dotes acudan allí en busca de maestros que pulan sus habilidades.

Sistema político y profesiones

La población de Alesha'ra elige a sus mandatarios de manera democrática, cada pueblo que conforma la metrópoli elige un representante que tendrá voz y voto dentro de un consejo mayor. El conjunto de representantes elegidos por cada polis es el que elige a la Archimaga, al jefe de armas y al portavoz de la ciudad. Además, las polis están sujetas a una serie de normas y obligaciones comunes, como la aportación equitativa en un fondo común a invertir en causas que afecten a todos para ayudarse entre sí.

En Alesha'ra existen diversas funciones que desempeñar, en su mayoría dedicadas al estudio y desarrollo:

Aprendices: Dedican parte de su vida al estudio, ayudando y aprendiendo de su mentor. Le deben respeto y obediencia a su maestro, pues heredarán su sabiduría.

Maestros: Son los profesionales y especialistas que dedican su vida al estudio y desempeño de una función específica dentro de la sociedad dracónida como puede ser: forja, pociones, artes, comercio... Todo maestro que se precie tiene un grupo de aprendices a su cargo que estudian con la esperanza de llegar un día a ser tan buenos como su mentor. Existen diversos rangos dentro de la maestría, los más reconocidos son aquéllos que poseen mayor fama y cargos distintivos dentro de Alesha'ra.

Mercaderes y comerciantes: Debido a la incapacidad de Alesha'ra para autoabastecerse, un gremio de comerciantes y mercaderes se dedica a comerciar con Narth para proveer de recursos su ciudad. Sin embargo, desde hace poco los mercaderes están empezando a llevar a cabo sus propias expediciones hacia los bosques para abastecerse sin necesidad de tratar con sus vecinos.

Custodios: Soldadesca que forma el grueso del ejército, tanto metamorfos como magos. Protegen cada isla que compone la ciudad. Aunque la gran mayoría de ellos se centren en la isla madre, donde se encuentra la mayoría de la población, no olvidan las zonas más apartadas y vulnerables. En caso de ataque cada punto es clave para la defensa.

Ingenieros de Alesh: La guardia de la ciuSe trata de un grupo especializado que ha pasado largos años dedicados al estudio y mejora de la estrategia de Alesh para defender la ciudad. Sus componentes trabajan bajo secreto y segura vigilancia en las zonas más protegidas de la megalópolis, donde guardan con cuidado cada plano y legado de la ingeniera.

Relaciones con otras ciudades

Narth: Aunque antaño mantuvieron fructíferas relaciones, desde que Narth abrió sus puertas a aquellos que llaman 'demonios', Alesha'ra se ha distanciado de sus vecinos. Esto ha provocado que el comercio entre ambas sea más difícil, debido a la divergencia de opiniones sobre la acogida que se les debe dar a los seres de otras dimensiones.

La Ceniza: Muchos de los productos manufacturados en Alesha'ra, son vendidos a la Ceniza. Durante algún tiempo se creyó que Maara, Archimaga de Alesha'ra, y Okruz, señor de La Ceniza, iban a fortalecer aún más la relación entre ambas ciudades debido a su noviazgo. Sin embargo, desde hace poco tiempo la relación que mantenían se ha enfriado hasta el nivel actual en el que muestran tan sólo una actitud cordial el uno con el otro.

Shangri-la: Pese a la enemistad entre ambas ciudades, Alesha'ra y Shangri-la coinciden en el odio hacia las criaturas de otras dimensiones, aunque Shangri-la es mucho más radical. Más allá de esta coincidencia, Alesha'ra, como el resto de refugiados, se encuentra en los albores de la guerra contra el imperio.

Umbral: Debido a la repentina aparición de los dracónidos de hielo en tierras refugiadas y a la gran distancia que separa ambas ciudades, Alesha'ra apenas ha tenido contacto con estos seres.



CIUDAD DE LA CENIZA

Historia

Cuando los dracónidos de la Ceniza se separaron del resto de refugiados, fueron guiados por Oráculos de Farim y Tharú a lo que es ahora su hogar. Emprendieron una larga travesía a lo largo de una enorme isla flotante repleta de montañas. Una vez pasado el terreno montañoso, encontraron llanura azotada por los vientos y en medio de esta llanura se detuvieron los Oráculos. Allí fue donde los viajeros establecieron su hogar y levantaron dos grandes almenaras que miraban hacia Oniria allí donde los Oráculos se detuvieron: una en homenaje a Tharú, el escultor, y otra a Farim, el soñador. Así, los dracónidos les rindieron culto e hicieron uso de los dones que éstos habían ofrecido a la Rueda. La ciudad se convirtió en un lugar de peregrinación para venerar a Tharú y Farim, y aprender u obtener beneficio de los extraños dones que allí se fomentan. La religiosidad del lugar se ha llevado a tal extremo que nadie puede pasar sin llevar una vela votiva a los guardianes, además de un presente a Okruz, el señor que rige la ciudad.

La urbe está dividida en dos partes por un amplio camino conocido como la senda del millón de luces. Las viviendas están hechas en su mayoría de cuero y se rodean de pequeños cirios y símbolos que hacen honor a los guardianes. Su devoción es tan grande que en la entrada principal se mantienen cirios encendidos constantemente y se castiga a todos aquellos que osen apagar alguno. Incluso se ha grabado un texto al respecto al inicio de la vía:

"Quien apague una sola de las mil luces que iluminan nuestro camino hacia el escultor y el soñador, será duramente castigado por los que les honran."

Al final de este camino hay un gigantesco edificio donde vive el señor de la ciudad, aquél que es capaz de comunicarse con los dioses. Muchos viajan para pedirle consejo, rogar que los admita como sus aprendices y otros milagros imposibles. En el palacio de Okruz se yerguen dos torres: una es el sanctasanctórum de Farim y en la otra se rinde culto a Tharú.

Sistema político y profesiones

Seres siniestros y amantes del misterio con cierto toque místico, el grueso de la población suelen ser dracónidos que se mueven entre las sombras haciendo uso de sus ex-



traños poderes. Su dirigente es un rey del misterio, Okruz, capaz de engañar a los más avispados. Sólo alguien como él sería capaz de tener tratos con imperiales y conseguir beneficios. Posee miles de seguidores que no dudarían en dar su vida por él, aunque el motivo no tendría nada que ver con la lealtad u honor, sino auténtico terror. Okruz no ha tenido piedad a la hora de torturar a sus enemigos o extorsionar a sus amigos si sobre ellos planeaba la sospecha de traición. La información se vende cara, por lo que un infiltrado entre su séquito de las sombras de Ceniza arruinaría muchos tratos. No posee amigos, sólo le importan las ganancias, y si para ello debe mentir, extorsionar o quién sabe qué atrocidades más, no dudará en hacerlo. Las sombras de Ceniza son una camarilla de agentes personales que funcionan a modo de ojos y oídos en toda la dimensión dracónida. Asimilan toda información y la aprovechan a su favor. Dentro de la ciudad uno de sus habitantes puede desempeñar distintas funciones:

Mercenario: Hay un sinfín de mercenarios vagando entre tabernas y suburbios que venden sus habilidades a alto precio, aunque la información y el asesinato son sus principales servicios.

Tabernero: Los taberneros y empleados de la Ceniza deben ser verdaderamente avispados, pues los dracónidos que pasan por allí parecen haber nacido para el robo. Muchos aprovechan estos lugares de concentración de gente para hurtar bolsas y pasar desapercibidos.

Mercader: Son los mejores negociadores de toda la periferia, venden todo tipo de productos de índole extraño. En muchos de sus puestos muestran objetos de veneración a los guardianes de la región o que aseguran dotar de buena suerte al portador. Pero hay que tener siempre los ojos abiertos, pues mientras venden un amuleto de Tharú a un potencial comprador, alguien puede estar ya haciendo uso de su dinero dos paradas más adelante.

Maestros: Debido a la escasez de gnóticos y convocadores en esta dimensión, los maestros en este campo son muy apreciados. Sin embargo, fuera de la ciudad de la Ceniza son temidos debido a estos extraños dones. Por ello, cuando hay un dracónido de la Ceniza en el grupo se puede palpar la tensión.

Augures: Muchos acuden a ellos en busca de consejo o intentar solucionar sus problemas mediante técnicas ocultistas. Los gurús atienden a todo tipo de criaturas, desde gente que ha perdido a un ser querido y desea despedirse de él, hasta quienes desean que les adivine el futuro. Evidentemente no lo pueden hacer todo, pero una buena suma de dinero paga algunas horas de interpretación. Muchos son más teatro que verdad, aunque no todos. Entre los más conocidos está Shor, una anciana de escamas moteadas que normalmente se puede encontrar en mercados. Lee las mentes y es capaz de hablar con los muertos, por lo que le pagan grandes sumas de dinero para que use sus dones. También hay miles de estafadores como Mun, pues pese a ser un conocido estafador, muchos desesperados siguen yendo en busca de un guía espiritual.

Guardia: Los guardias de la ciudad intentan poner un poco de orden dentro de tan inmenso caos. La ciudad está llena de estafadores y pequeños ladrones que intentan abrirse paso. Existen dos tipos de guardia en la Ceniza:

- **Carroñeros:** Surcan los cielos sobre ramalax de gran tamaño o transformados en dragones. Son los encargados de prote-

ger la ciudad de los forasteros que desean visitarla. Cuando ven a alguien perdido entre las montañas de la enorme isla flotante, aparecen exigiendo un regalo para su señor y sus dioses. Si el obsequio es aceptado se le dirige a la ciudad y el regalo se entrega a Okruz. Desgraciadamente algunas de las ofrendas se extravían por el camino, algo que sirve de aviso a todo novato de las leyes que rigen la ciudad.

- **Milicia:** Ponen orden haciendo justicia en la ciudad. Desgraciadamente a veces no son muy eficaces y muchos ladronzuelos se salen con la suya. Coincidencias de la vida, copias idénticas de objetos robados son lucidos por los propios componentes de la milicia.

Sombras de Ceniza: Agentes sombríos, maestros en el arte del sigilo y la elaboración de venenos que trabajan como asesinos y espías de Okruz.

El señor de la Ceniza: Es la entidad más importante de estas tierras, aunque no es elegido por la ciudad. Ansiosos de riquezas y conocimientos, aquéllos que luchan por el liderazgo siempre se han acuchillado por la espalda para conseguirlo. Los mercenarios más capacitados eligen un líder entre ellos y el resto se convierten en sombras de Ceniza. La persona elegida es la que posee mejores dotes para la supervivencia y a la vez el personaje más retorcido. Okruz es conocido como un ser ambicioso y astuto que dirige la ley del caos.

Relaciones con otras ciudades

Se dice que uno puede comprar a los dracónidos de la Ceniza si posee suficiente riqueza.

Narth: Ésta es la ciudad más cerca a los territorios de Ceniza. Okruz actualmente mantiene buenas relaciones con Narth debido a la prosperidad de esta última. Alesha'ra y la propia Shangri-la están interesadas en las nuevas de Narth y ofrecen grandes regalos a Okruz por la valiosa información. Es por ello que no sólo gana un aliado al mantener la amistad de Narth.

Alesha'ra: Okruz siempre ha mantenido buena relación con esta ciudad. De hecho, su noviazgo con la Archimaga empezó a ser bien conocido. Desgraciadamente este amor le fue arrebatado, por lo que una relación que un día fue personal ahora es de cortesía. Las ciudades se han distanciado debido a las rencillas entre los amantes, aunque Maara sigue frecuentando la ciudad.

Umbral: Los dracónidos de la Ceniza no conocen las tierras de hielo. Cuando éstas salieron a la luz, se acercaron al El Paso para saber más sobre estas criaturas. Descubrieron que allí sólo habitaban seres torturados, lentos y poco avispados, por lo que consiguieron sacar más bien poco.

Shangri-la: Para ellos el imperio es un valioso aliado y un poderoso enemigo. Al parecer, los imperiales realizaron grandes regalos a Okruz a cambio de cierta información. Las visitas del imperio son poco frecuentes y bien secretas, pues si Narth o Alesha'ra supiesen de estos tratos, se podría desatar una gran guerra de la cual Okruz no saldría bien parado.

Motor de la ciudad

La Gnosis y la Convocación son dones que sólo se cultivan en su plenitud en la sombría urbe. Además, la información que se consigue gracias a estas dotes es más valiosa que un saco lleno de cauris. El conocimiento lo mueve todo, pues todos desean saber donde guarda el enemigo los cuchillos o si su amor es correspondido.



UMBRAL, LA CIUDAD DEL HIELO

Historia

Es morada de seres colosales, gigantes de hielo de fuertes creencias arraigadas a sus tierras. Vivieron miles de años desconocedores de lo acontecido en la cúpula y sus frecuentes riñas con los refugiados. Proceden de aquellas Sombras que en los tiempos primigenios cuando la Rueda se estaba forjando no consiguieron entrar en las zonas cálidas que rodeaban a Shangri-la, por lo que su proceso de adaptación a las frías estepas de hielo fue lento. No hubo dios que los socorriese y no hubo cauri para ellos, solo kilómetros y kilómetros de desierto helado. Vivieron de la caza y de los grandes seres que poblaban aquel mar de escarcha, asentándose en pequeñas aldeas para poder sobrevivir. Su único culto fue hacia los muertos, de los cuales heredaron sus nombres, y a los que levantan altares. Incineran sus cuerpos para que tengan una agradable travesía hacia el más allá, facilitando que abandonen su parte material. Con esto permiten que el espíritu sobrevuele la gran extensión de tierra helada hasta el Puente del Destino, el único vínculo que une las estepas con la periferia, y que ellos creen que es el más allá, donde moran los espíritus.

El bosque, siempre infranqueable, está lleno de peligros. Por ello, los dracónidos de hielo no osaban cruzarlo, raramente volvían sanos y aquéllos que regresaban decían haber visto a los pequeños espíritus de los ancestros, a los que podían reconocer porque desprendían luces de colores y vivían en cuerpos más pequeños y finos en la periferia (el más allá).

Nunca osaron molestarlos hasta el día de hoy, que se han visto obligados a migrar por el destructivo portal abierto en sus tierras. Una vez perdidas sus casas decidieron pedir, por primera vez, ayuda a sus ancestros, por lo que iniciaron una larga travesía en busca del Puente del Destino para cruzarlo y llegar al reino de los muertos. Muchos no se unieron a la travesía. Pensaban que era una locura entrar a irrumpir el descanso de sus antepasados aunque aquel gigante de vacío hubiera devorado sus casas. Sin embargo, Ogrom sabía que si los ancestros supiesen lo que ocurría en sus antiguos hogares los socorrerían porque querrían que sus nietos continuasen su ciclo vital y poblasen las montañas heladas de nuevos dracónidos que honraran sus nombres.

Escucharon hablar de la localización del puente en las leyendas, pero tras una ardua búsqueda descubrieron que en realidad existía y un día llegaron a su destino, a las cercanías del puente, donde pidieron perdón a los espíritus y lo cruzaron hasta llegar a la periferia. Allí encontraron algo que no esperaban, una realidad que muchos no aceptaron.

Establecieron un pequeño poblado al lado de Narth llamado El Paso y lo pusieron bajo el gobierno de Ogrom. Éste sería el vínculo que guardarían los dracónidos con las estepas de hielo: en un lado del puente establecieron su ciudad principal, Umbral, y al otro extremo cerca de Narth,

en la tierra de los espíritus, El Paso. Actualmente Umbral sirve de enlace y lugar de descanso para llegar a El Paso, donde se rinde culto a los espíritus, que son los dracónidos refugiados. Aunque muchos empiezan a cuestionar sus propias creencias, otros se reafirman en ellas y siguen viendo a los refugiados como verdaderos muertos vivientes a los que han de presentar sus respetos.

Sus ciudades son compactas. Marcan sus límites con pieles atadas a huesos gigantes provenientes de las criaturas que pueblan las estepas, que poseen dimensiones titánicas. Así es como levantan la muralla que les protege del viento helado y resguarda sus hogares del frío extremo. El centro de la ciudad suele ser una plaza donde siempre hay una gran hoguera que se mantiene encendida día y noche para guiar a los perdidos entre las montañas.

Sistema político

Social y políticamente las ciudades poseen una organización sencilla. El pueblo suele rondar el centenar de habitantes llegando ocasionalmente a mil. El dominio se reparte entre el jefe de la aldea y un anciano que consulta a los espíritus y guía al pueblo en sus decisiones.



El lugar donde habita el jefe se distingue del resto porque encima de la cabaña cubierta de pieles descansa el enorme esqueleto su ancestro, como símbolo de que protege desde el más allá a sus descendientes. La gente graba en sus escudos y banderas la cornamenta de su antecesor para honrarlo y grita su nombre para que les infunda fuerza en la batalla y suerte en la caza.

El derecho a ser jefe es heredado, aunque si otro dracónido quisiese conseguir tal título y honor es posible retar al actual. Si el pueblo está de acuerdo, el combate se lleva a cabo y el vencedor se convierte en la nueva cabeza visible del poblado mientras que el perdedor es desterrado. Esto hace que ningún jefe se acomode en el poder, que se mantenga recio y fuerte, e intente siempre hacer gala de su fuerza y poder para que nadie ose disputarle el puesto.

Relaciones con otras ciudades

Narth: Para los dracónidos del hielo, es su conexión con el mundo de los espíritus. La mayoría de ellos no tiene contacto con la periferia, sin embargo esta es la urbe más cercana al puente de hielo y por lo tanto a El Paso. Esta ciudad no sólo les abrió las puertas, sino que investigó el gran vórtice que había devorado sus hogares. Por este motivo, tanto Ogrom como el resto de criaturas de Umbral sienten gran respeto por los "espíritus" que viven en Narth, y les hacen algunas ofrendas.

Alesha'ra: Pocas criaturas del hielo se han aventurado más allá de Narth o El Paso, por lo que todavía no consta que ningún dracónido de hielo haya llegado hasta sus puertas.

La Ceniza: Cuando algunos dracónidos de hielo ayudaron a las 5D y Narth en la búsqueda del portal guiándolos por los fríos páramos, la Ceniza les prestó ayuda dejándolos descansar en su territorio para que las investigaciones sobre el vórtice pudieran avanzar más aprisa. No existe una simpatía real, pues la Ceniza tampoco parece querer implicarse mucho y trata con cierta frialdad a los pocos dracónidos de hielo que han decidido luchar contra las Sombras en el campamento de las 5D. Así pues, la relación es más bien cordial.

Shangri-la: El que los dracónidos imperiales hayan capturado a uno de los dioses que veneran los "espíritus" ha sido el detonante para que el gran vórtice se abra. Como consecuencia, ahora se escuchan los rugidos de Némesis a lo largo de las estepas, llegando a sentirse incluso en la propia Narth. Esto ha generado un gran odio hacia los imperiales, pues ellos son la causa de que perdieran sus hogares.

Motor de la ciudad

Existen distintas funciones que mueven la ciudad, todas relacionadas con la supervivencia. Tanto mujeres como hombres cazan y cuidan de las crías. Solamente hay algo que crea una reputación entre la gente, y ese algo es la fuerza. Cuanto más fuerte eres, más facilidades tienes para sobrevivir, pues los dracónidos de hielo se enfrentan a grandes bestias para defender sus hogares o alimentar al pueblo. Todo recurso es compartido.

Los dracónidos de hielo son rudos, lentos y con poca paciencia. Manejan grandes armas por lo que son diestros en la herrería. Muchos desconocen el don de la Magia y la Metamorfia es común, llegando algunos a alcanzar gran tamaño cuando se transforman.

Viven en aldeas de apenas unos cientos de habitantes y son muy territoriales pues la comida escasea. Cuando disminuyen las

provisiones empiezan las discusiones y el malestar, que lleva incluso a exiliar a habitantes del poblado para reducir el número de individuos y asegurar la supervivencia de la mayoría.



PUESTO AVANZADO DE LAS 5D

Las 5D establecieron estratégicamente su campamento cerca del vórtice con el objetivo de frenar las oleadas de Sombras provenientes del vacío. Transportaron con tal fin toneladas de material y recursos provenientes de su dimensión y albergan entre sus filas a más de 500.000 entregados seguidores. Con ellos también llevaron su tecnología a tierras dracónidas, entre otras cosas unas enormes lanzas de metal llamadas antenas que permiten comunicar las poblaciones desde la ciudad de la Ceniza hasta Alesha'ra con ayuda de una "magia" a la que los humanos llaman electromagnetismo.

El campamento se inundó de centros de investigación y armeros, además de centrales capaces de almacenar energía a partir de los vientos estelares para alimentar vehículos que permiten recorrer extensos espacios a gran velocidad y a los propios centros de investigación. Un grupo de gnóticos mantiene abierto un portal constantemente, permitiendo trasladar infinidad de armamento y conectando virtualmente ambas dimensiones, algo necesario para abastecer a tan gran cúmulo de población. Los combates contra las Sombras son frecuentes debido a las constantes intrusiones que normalmente incluyen al menos a un hijo de Némesis capaz de causar grandes daños en la región. Los mercaderes de Narth y las Cenizas también abastecen al gentío, pero son las 5D y Dharma las encargadas de proporcionar el cauri que necesitan para recibir el equipo básico de combate.

En estos momentos las 5D mantienen asentamientos en dos puntos clave, el campamento propio de las 5D y Narth, con rutas comerciales abiertas entre ambos que generan una gran red de contactos e información. Junto a Dharma idean todo tipo de estrategias para detener al imperio mientras desmantelan redes de espionaje, protegen a los exiliados y se infiltran en la cúpula. Adam es el mayor mando que posee la organización en la dimensión dracónida, el cual dispone de agentes que le facilitan organizar las tropas.

Los acontecimientos ocurridos desde la llegada de las 5D a la periferia dracónida han propiciado que sea en Narth donde más aceptada sea la entidad y las distintas criaturas que la integran por la política aperturista de la urbe, y eso mismo es lo que las ha enemistado con Alesha'ra, que les prohíbe la entrada.



MOR, ENCLAVE XERONTE

Historia

Pese al odio que siente el pueblo xeronte hacia los dracónidos, muchos agentes de Mor se han visto obligados a migrar a la periferia del mundo dracónido ante la amenaza del titán Némesis. Bajo el mandato de Hana, encontraron en Narth a la raza que asoló su planeta natal, y muchos se encon-

traron con la desagradable sorpresa de que aquella gente que tanto los repugnaba ni siquiera conocían lo sucedido en Orbis: la guerra de los 50 años. Los exiliados habían vivido ajenos a las batallas imperiales, y con pesar los xerontes decidieron adoctrinar a los nativos del desierto rocoso.

"Demonios mayores" les había llamado el imperio. Frustrados, muchos habían llegado a esas tierras pensando descargar su furia aplastando cráneos dracónidos para vengar la destrucción de su hogar. Sin embargo, encontraron otra realidad que no esperaban y fueron incapaces de descargar la ira acumulada sobre aquellas ignorantes criaturas. A muchos xerontes les costó aceptar la verdad, por lo que alentaron trifulcas en algunas tabernas y maldijeron a la raza que poblaba la dimensión.

Con el tiempo, Mor estableció su propio campamento conectando a las 5D y Narth, organizado en una zona de investigación, otra de descanso y una tecera de abastecimiento. Muchos objetos residuales que desprendía el vórtice eran llevados a la entidad, donde se analizaban y ayudaban a desarrollar distintos artilugios con los que



combatir a las Sombras. Al igual que los humanos, llenaron todo su alrededor de esferas que amplificaban las redes de comunicación y facilitaban el escaneo de la zona con el fin de ayudar a planear las distintas maniobras.

Mor y Dharma se hacen cargo de los gastos del campamento, aunque de vez en cuando algún comerciante les lleva alimentos y bienes como regalo para agradecerles la ayuda que prestan al mundo dracónido y como contraprestación a lo que sus hermanos imperiales hicieron a su hogar. Actualmente se encuentra bajo el mandato de Hana, el más alto cargo de Mor presente en la dimensión dracónida. Ella es la encargada de infundir fuerza a sus tropas, consciente de la dura situación que sus compañeros están pasando.

La relación que mantiene Mor con el resto de ciudades es similar a la de las 5D, albergando un gran odio hacia Shangri-la debido a la herida supurante que dejaron tras la guerra.



EL ORÁCULO DE CONAE

El Oráculo es la zona más tóxica de toda la dimensión, está compuesto por un lago de cristalinas aguas rodeado por exuberante vegetación. Sin embargo, este mundo de ensueño es altamente corrosivo debido a sus venenosas aguas, que contaminan su alrededor.

Pocos se han adentrado en las malsanas tierras que supuran veneno. Muchos pueblos han intentado colonizar este lugar debido a su belleza para caer en desgracia al poco de colonizarlo. Sólo los desesperados, los locos y los engreídos con grandes preguntas y deseos de conseguir sus anhelos han entrado en esta zona mortal porque saben que para satisfacer sus angustias no deberán enfrentarse a la foresta ni a las envenenadas aguas, sino a aquél que en ellas mora, el Oráculo de Conae, el guardián de las puertas del olvido.

Dicen que el dios loco ha dispuesto allí a uno de sus Oráculos, que guarda la entrada a uno de los infiernos del mundo dracónido. Esa entrada es la puerta a los túneles subterráneos que oradan todo el continente y allí es donde permanecen las criaturas que un día confiaron en el guardián. Ahora viven malditos en una pesadilla eterna hasta que un día un enviado de Tharú en forma de muerte les arrebate las enfermas y cansadas almas de sus cuerpos, arrancando a las penosas criaturas de las manos de Conae.

El Oráculo es quien lleva al mundo el favor de Conae y contentarlo no es fácil. Pese a que un peregrino consiga llegar al corrosivo lago, el Oráculo debe estar de humor para la visita. Si es así, alzará un pequeño camino de piedra para que el visitante pueda alcanzar su centro. Una vez en él, el Ego aparece en toda su majestuosidad para escuchar los relatos del viajero y sus deseos con atención, saboreando cada palabra. Una vez el peticionario da fin a su relato, el Oráculo decide si hacer realidad o no su ruego. Si la respuesta es favorable, le concederá un favor que un día será reclamado, y como la retorcida mente de Conae desea divertirse, la com-

pensación puede ser absurda o excesivamente elevada.

De entre todos los favores hay uno que se ha convertido en una leyenda entre los refugiados y que utilizan normalmente para asustar a los niños.

CUENTO

"Hubo una vez un gran guerrero llamado Gumm. Un leviatán del vacío decidió hacer su nido cerca del pueblo donde él vivía junto a su familia. En uno de sus ataques, los puentes que mantenían unida la isla a la periferia se rompieron, dejándola vagar por el vacío. Convertido en una víctima fácil para el leviatán y sus futuras crías, Gumm se encontró desbordado, temeroso de un próximo ataque por parte de la bestia y con todo su corazón deseó tener la suficiente fuerza para darle caza a esa perversa criatura. El Oráculo, dormido en el fondo de sus venenosas aguas, escuchó sus deseos y le hizo aparecer ante el lago tóxico. Allí se encontró con él, ofreciéndole la fuerza suficiente como para poder derrotar al monstruo, una oferta que el dracónido no pudo rechazar.

Y con una reverencia, el Oráculo le mostró sus respetos, reconociendo al único dracónido que conseguiría la fuerza para derrotar a un leviatán. El Oráculo le prometió que sus gestas serían cantadas en numerosas canciones y sería recordado por haber acometido una de las más grandes proezas del mundo dracónido. Tras su revelación, con una cínica sonrisa en el rostro, volvió a desaparecer entre las aguas cristalinas. Ese día Gumm consiguió la fuerza para matar a un leviatán y su deseo fue cumplido. Al observar su reflejo en el lago, vio su cuerpo preso de un gran dolor y entonces empezó a deformarse. Qué desgracia cuando vio el regalo envenenado del dios al que adoraba: él se había convertido en un leviatán.

Apenado, aceptó su destino y se dirigió hacia la bestia que estaba atacando el pequeño islote donde se asentaba su poblado, lanzándose contra ella sin demora. La alimaña se resistió, pero acabó pereciendo bajo el acoso del actual cuerpo de Gumm, que finalmente pudo admirar cómo la gran mole de carne inerte se precipitaba al vacío. Después dirigió su mirada hacia el poblado que había sido una vez su hogar y se acercó a él. La gente corría al verlo, estaba atemorizada y poco después de su aparición algunos guerreros salieron a defender su hogar, desconocedores de que aquella bestia que se acercaba era su salvador. Gumm permitió que lo mataran aquel día. Pereció bajo las garras de uno de sus compañeros y, como predijo el Oráculo, a partir de entonces se cantaron hazañas sobre cómo el valiente soldado Shan consiguió dar caza al mayor leviatán jamás visto. La tristeza invadió a la esposa de Gumm cuando el Oráculo trajo el cuerpo inerte de su marido a su hogar de nuevo con su aspecto dracónido.

Entonces, el Ego de Conae reveló que allí se encontraba el verdadero héroe de la ciudad, pues deseó la fuerza de un leviatán para salvarlos y así había sido por gracia de Conae. La deuda estaba saldada, ya no existía leviatán que fuera a atacar de nuevo el pueblo y se ha recibido el pago por ello. El Oráculo desapareció de la misma forma en que había llegado, dejando a la esposa paralizada ante aquella revelación.

Desde entonces hay dos versiones del cuento conocidas como "La caída del leviatán", o como "La leyenda de Gumm."

No todos aceptan el precio que Conae les impone, de ahí que existan los dracónidos olvidados, que no son sino dracónidos malditos por el dios, a los que arrancó los ojos como pago por un favor que

en realidad no pidieron. El lago tóxico y el Oráculo que habita en él guardan la morada de esas criaturas. Los olvidados viven en los túneles de agua tóxica, alimentándose de las raíces de los árboles y envenenando con ello poco a poco sus maltrechos cuerpos. Buscan desesperadamente una salida de aquel laberinto repleto de muerte, rascando con sus manos desnudas la roca que les alberga con la esperanza de poder escapar aunque con ello sólo consiguen que sus manos acaben convertidas en muñones llenos de heridas purulentas. El Oráculo que vive en el lago les contamina la mente susurrándoles frases como: "Si tu cordura quieres obtener, ojos de la superficie debes comer". Muy pocos dracónidos han conseguido escapar de esa pesadilla. A veces consiguen dar con un túnel que da a un lugar aleatorio en la superficie y escapan de su prisión, aunque quedan marcados por el resto de su existencia.





10 ORGANIZACIONES



DHARMA

Misión

Fundada por Somon junto a algunos de sus eruditos, Dharma nació con el objetivo de liberar al Emperador y derrocar al Imperio. Sabedores de que la inmortalidad de sus hermanos algún día conllevaría grandes catástrofes en la dimensión dracónida, y conscientes de que su Emperador Shokrax se encontraba bajo la tiranía de los Sabios, empezaron a reunir adeptos a su causa. Con el tiempo, los pilares de Dharma se fueron fortaleciendo hasta la actualidad mientras observaban al enemigo desde las sombras, infiltrándose en su hogar y esperando el momento para actuar aunque tuvieran que pasar miles de años para ello. Con todo lo acontecido sus filas siguen aumentando debido a lo que ya predijera Somon: un gran vórtice se ha abierto en la dimensión debido al pecado inmortal de sus hermanos imperiales.

Su presencia como organización es desconocida para la inmensa mayoría de la población, sus agentes siguen llevando una vida cotidiana normal que enmascara su causa para evitar que la existencia de infiltrados imperiales entre los refugiados puedan arruinar sus planes de ataque y defensa, y por temor a que el Imperio pueda desmantelar el legado de Somon. Por ello los agentes que pertenecen a la organización pueden ser unos humildes mercaderes y agentes de Dharma al unísono. Todos los que forman parte de esta entidad llevan consigo una insignia con un sello para revelar su verdadera condición a aquéllos que deban saberlo.

Muchos de sus componentes han conseguido formar parte de la Guardia y viven en los cuarteles donde la milicia tiene su base, permitiéndoles controlar los movimientos de la fuerza militar. Su sede en estos momentos se encuentra en Narth bajo el mandato de Shamash, dirigente de Dharma y portavoz de la ciudad, cuyas órdenes son acatadas sin rechistar.

Política

Dharma se organiza meritocráticamente, por lo que sus integrantes se ganan el derecho tanto de admisión como de ascenso a esferas de mayor peso y responsabilidad. Los demás agentes depositan su confianza en estos miembros, arriesgando su vida y creyendo en sus palabras.



Existen cuatro marcas que les sirven como identificaciones y que revelan su rango dentro de la entidad. Todas llevan grabadas el sello de Dharma y sus dueños las mantienen siempre ocultas a los ojos de aquéllos que no pertenecen a la asociación.

La marca azul: Se entrega a los nuevos integrantes, aquéllos que aún están adaptándose a una nueva forma de ver la realidad y han abandonado sus antiguas vidas para ayudar a Dharma en las misiones que se les confían, como pueden ser: misiones de reconocimiento, repeler ataques y mantener en secreto la asociación. Son vigilados por sus superiores, pues a veces el Imperio se las ingenia para colar a sus propios agentes en la entidad y deben aniquilarlos en caso de descubrirlos sin dejar rastro, aunque a veces resulte imposible.

La marca dorada: Tras probar su fidelidad a Dharma, mejorar sus habilidades y librar distintas batallas con éxito, a estos agentes se les otorga esta marca. Su función comprende abortar ataques imperiales, proteger las ciudades refugiadas, viajar a otras dimensiones para limpiar la mala fama que los imperiales imponen como dogma a su raza... En ocasiones más concretas algunos pueden ser destinados a infiltrarse en la cúpula, donde podrán llevar a cabo funciones de gran importancia, prepararse para cualquier ataque imperial y mantener una confrontación directa con Xingzuo.

La marca blanca: Sólo los altos miembros de la organización poseen esta insignia. Dharma es un ente vivo cuyo liderazgo es asignado a sujetos capaces y conscientes de la gravedad de la situación actual. Estos agentes son los más cualificados, poseedores de dotes inusuales que les otorgan capacidad para realizar grandes hazañas. Normalmente ocupan sectores de importancia en la sociedad, como es el caso de Shamash, portavoz de Narth y dirigente de Dharma, o Hana y Adam, que pertenecen a distintas organizaciones a la vez y han creado una doble identidad que las comunica y fortalece entre sí.

La marca de aurora: Es la marca personal del líder de Dharma, en la actualidad Sigfried.

Aspirante a Dharma

Dharma escoge como sus integrantes a aquéllos que posean una serie de cualidades que sean útiles a la asociación. Prepara a sus agentes para asumir responsabilidades, riesgos y mantener la boca cerrada. Las primeras palabras que aprende un novato son:

"Lo que vea, oiga y sienta en este secreto lugar, a la muerte me lo he de llevar."

El nombre 'Dharma' conlleva un significado: unión y liberación. Unión con todos los mundos y liberación para Shokrax. Por este motivo la sociedad investiga a cualquier criatura antes de aceptarla en la asociación y valoran sus habilidades y capacidades. Si es aceptado el perfil, un agente especializado entra en contacto con el posible nuevo integrante, propiciando una amistad casual para observarlo y analizarlo en su día a día. Si pasa este escrutinio, se introduce al individuo sin que éste sea consciente y de forma gradual en el organigrama de Dharma.

Finalmente, en caso de que sea aceptado, se revelará al sujeto la verdad sobre los últimos acontecimientos ocurridos en su vida: cómo Dharma le ha seleccionado y cuáles son sus objetivos. Si acepta formar parte de la organización, se le da una pequeña insignia con una marca azul, símbolo de su aceptación. Si desestima la propuesta, un gnótico se encarga de borrar sus recuerdos y que pueda recuperar su vida normal como si nada hubiese sucedido.

Ámbito de acción

Shangri-la:

Bajo Shangri-la existe una compleja red de túneles subterráneos por donde se mueven los asuntos más turbios, como el tráfico ilegal de cauri, alimentos y emociones. Allí Dharma ha encontrado un complejo laberinto donde instalar algunas de sus bases para espiar al Imperio mientras se mueve por el subsuelo, a la vez que dispone de entradas y salidas por toda la cúpula. Estas entradas son secretas y se sitúan en la parte rocosa y baja de la isla, donde el sólido entra contacto con el éter. Sin embargo no es tarea fácil adentrarse en Shangri-la. Los Gree no le quitan ojo a los sospechosos de espionaje y en ocasiones se infiltran en los oscuros pasadizos para cazar a su presa. Es por ello que Dharma se ve forzada a derruir algunos túneles y excavar otros, modificando así los distintos conductos.

Para acceder desde la superficie de Shangri-la a los túneles subterráneos existen las tabernas de Sunae, pequeños locales que pasan desapercibidos a ojos del Imperio. Allí se llevan a cabo algunas reuniones donde se realizan espectáculos y el gentío se reúne para consumir cauri. Son un lugar idóneo donde quizá encontrar agentes de Dharma haciendo lo posible para mantener este pequeño paraíso bajo el más estricto secreto. Si un imperial o alguien de poca confianza entrase de repente en uno de estos tugurios, las dotes interpretativas de Dharma se ponen en práctica y hacen el paripé hasta que los sospechosos se hayan marchado. Si el Imperio llega a descubrirlos, una buena dosis de Gnosis borra sus recuerdos, aunque si no hay otra forma acaban con ellos y después ocultan las pruebas. En todo caso, estas tabernas se trasladan constantemente, cambiando de ubicación y nombre para no ser descubiertas. Entre los imperiales su existencia se ha convertido en un rumor y los Gree están deseando descubrirlas, pero Dharma se esconde bien.

Es habitual que algún simpatizante exiliado o algún dracónido imperial que quiera abandonar la ciudad posea una pequeña insignia gris como símbolo de amistad con Dharma. Este sello identifica a su portador como amigo, permitiéndole la entrada a las tabernas donde se reúnen sin necesidad de que pertenezcan a la organización.

Funciones

En el Imperio los infiltrados de Dharma realizan diferentes misiones con el fin de manipular a la población y crear disputas y guerrillas.



Casuales: Infiltrados que se hacen pasar por habitantes de la zona media, mientras observan desde dentro el Imperio. Muchos de ellos llevan pequeños espectáculos, intentan refugiar a presos de otras dimensiones en las tabernas de Sunae o pasar desapercibidos recolectando información en las calles sin despertar la curiosidad los Gree.

Taberneros: Este grupo se encarga de mantener las tabernas de Sunae, acumulando información sobre lo sucedido en las entrañas de Shangri-la. Mueven gran parte del tráfico de cauri dentro del Imperio y también trafican con intercambios de favores. A veces algunas de las ganancias se extravían y son destinadas al mercado ilegal del cauri. Por ejemplo, si alguien necesita que un moldeador de éter le arregle la casa, pagando 3 dosis de cauri por ello, posiblemente el tabernero pague solamente 2 cauris al modelador y derive 1 al mercado ilegal. Además en sus establecimientos es posible encontrar alimentos de todas las dimensiones, pues allí alimentarse no es una necesidad, sino un placer material y está considerado prohibido. Debajo de las tabernas de Sunae siempre hay ciertas habitaciones destinadas a la experimentación emocional. Finalmente cabe mencionar que los taberneros tienen siempre contacto con un vínculo, un agente encargado de ayudar a cruzar el vacío a aquéllos que se dirigen a la periferia.

Vínculos: Son el nexo de unión entre la periferia y Shangri-la. Suelen habitar en las tabernas y pasan la gran mayoría de tiempo en los túneles subterráneos. Allí recogen por orden del tabernero a los pobres desdichados que desean huir del Imperio, encargándose de llevarlos a través del vacío y las islas flotantes hacia la periferia, donde pasan a formar parte de los refugiados. Los vínculos son apreciados por todos y se encargan de buscar zonas estratégicas nuevas para abandonar la cúpula.

Bufones: Agentes de élite entrenados para causar conflictos entre las familias, haciendo uso del disfraz y sus dotes interpretativas mientras mienten y extienden rumores por doquier. Si algo les divierte es poner en el bolsillo equivocado un objeto de gran valor que pueda pertenecer a un Mago del



Emperador. Son grandes intérpretes que han pasado muchos años formándose para estas misiones e infectar al Imperio desde dentro. La gran mayoría de bufones pertenece a la familia Envi y su líder es Sigfried, el rey de las mentiras, que ha escalado al puesto de Mago del Emperador y está considerado el más grandioso intérprete, capaz de engañar hasta a los propios Sabios.

Asesinos de Dharma: Son maestros del espionaje y el sigilo. Siempre que un Gree empieza a husmear demasiado en terreno de Dharma, su función es vigilarlo y darle caza sin dejar nada que pueda inculpar a la asociación. Su colaboración con los bufones les permite estar al día sobre las intrincadas políticas imperiales.

Refugiados

Dharma posee bases en varias zonas dentro de la periferia que forman una gran red que les permite dominar en gran medida la guardia de Narth. Las reuniones más importantes se realizan en su sede, el cuartel que dejó en herencia Sigfried a Shamash, señora de Dharma y portavoz de Narth. Por ello muchas reuniones se celebran en las secciones más secretas de este recinto, donde viven los guardias de más alto rango.

Aparte de los cuarteles, las tabernas de Sunae también existen en tierras refugiadas como lugares de reunión donde Dharma goza de más libertad para elaborar sus estrategias. En la periferia, Dharma desarrolla distintas funciones:

Funciones

Exploradores: Entre otras funciones se encargan de investigar las bases imperiales que Shangri-la ha dispuesto en terreno refugiado y luchan por el territorio mediante espionaje o incursiones armadas. Otros exploradores analizan las anomalías del entorno, estudiando los distintos vórtices que se abren en toda la dimensión y vigilando junto a las 5D el gran portal situado en las estepas de hielo. Además, este grupo viaja a otras dimensiones para intentar frenar el avance de Xingzuo y paliar el mal que hicieron sus hermanos.

Espías: Agentes infiltrados en la guardia con la misión de desenmascarar a otros integrantes corruptos que puedan poner en peligro la organización.

Investigadores: Los investigadores se encargan de reunir información sobre las distintas estrategias militares que existen en el Imperio y otros mundos para desarrollar un armamento más efectivo.

La mano de Somon: Es un grupo de dracónidos entrenados para luchar contra el Imperio directamente bajo las órdenes de Shamash. En caso de ataque, son los encargados de defender a los exiliados si las defensas de la ciudad fallan.

Equipamiento

Cualquier personaje que posea la Ventaja Perteneciente a una organización (Dharma) tiene acceso al siguiente equipo básico de forma gratuita, y podrá comprar a mitad de precio cualquier elemento de la lista de equipo adquirible, o adquirir más unidades de la de equipo básico.

Equipo básico

- **Moneda azul:** Identifica a su portador como miembro de la asociación refugiada. No significa que conozca plenamente sus objetivos y estrategias internas, aunque sí recibirá amparo y ayuda por parte de la misma.

- **Lock de brazo**
- **Escamas de Dharma:** Armadura de 3 piezas de Oreshuc, otorga un +4 a Ocultarse y posee un +1 a todos los tipos de protección.
- **Utensilios encantados de sanador, supervivencia y actor**
- **Capazo**

Equipo adquirible

- **Pergamino aerodeslizador**
- **Peñasco encantado**
- **Imbuir sombra**
- **Bengala de luz**
- **Inhibidores mágicos**



XINGZUO

Misión

Xingzuo es una organización compuesta por imperiales y esclavos cuyo objetivo es reunir información para estudiar y generar armamento capaz de eliminar las otras dimensiones. Tras el fracaso por parte de Shangri-la a la hora purgar las otras dimensiones de demonios, una parte de los Splen se diversificó formando Xingzuo.

Debido al pacto que se ha generado entre refugiados y criaturas de otras dimensiones, Shangri-la prevé un ataque por parte del enemigo. Debido a esto, las familias Splen y Entos han dispuesto infinidad de laboratorios en los jardines de éter, donde desarrollar armamento y experimentar con especímenes de aquéllos que atentan contra el Imperio. La gran mayoría de los laboratorios de Xingzuo están formados por estudiosos Splen que desean ayudar a la cúpula en su cometido. Consideran un honor formar parte de sus integrantes.

Xingzuo se ha desplazado a otras dimensiones para investigar a su enemigo, estableciendo bases en todos los planos e infiltrándose entre sus gentes, ya sea haciéndose pasar por refugiados o incluso sustituyendo a altos cargos de sus diversas sociedades. De este modo estudian las costumbres, ritos y creencias del enemigo.

Sin embargo pocos son los integrantes predispuestos a salir de la cúpula y perder su inmortalidad, por lo que los dracónidos juzgados o exiliados que piden redención son los encargados de llevar a cabo estas tareas.

Política

Los integrantes de Xingzuo están bajo el mandato de los Sabios, que son la máxima autoridad dentro de la organización. Posee una rígida estructura social difícil de alterar, donde sólo los que obedecen y acatan más exitosamente las órdenes del Imperio son capaces de ascender. La entidad está organizada de manera sofocrática.

Aspirante a Xingzuo

La entidad acepta a todo dracónido que desee formar parte de la asociación siempre que sea devoto al Imperio, aunque también alberga esclavos o sujetos de experimentación de otras dimensiones. Los agentes de Xingzuo expanden su dominio por las dimensiones, las exploran y esclavizan a sus habitantes.

Es común encontrar en sus filas a dracónidos sentenciados por el Imperio o refugiados que desean escapar de la enfermedad del tiempo y que anhelan el perdón de Shangri-la. Exis-

ten agentes de distintos rangos, enviados como carnaza en el caso de los peones, u oficiales especializados que alcanzan gran reconocimiento por sus hazañas en Shangri-la.

Ámbito de acción

Shangri-la:

Dependiendo del estrato social y habilidades que posea el nuevo integrante, será clasificado y destinado a una función. Estas funciones pueden cambiar dependiendo de las destrezas que posea.

Recadero: Pertenecen a la clase media o baja y son los encargados de realizar pequeños recados para la organización. Llevar material entre los distintos laboratorios, pasar información a los Entos o mantener los armeros pueden ser algunas de sus labores a desempeñar. Deben devoción al maestro al que sirven debido a la lucha interna que mantienen éstos entre sí, pues los experimentos capaces de sorprender a los Sabios gozan de gran reconocimiento.

Títeres: De noble casta, son los encargados de desarrollar experimentos en los laboratorios situados en los jardines de éter. Sus estudios suelen ser secretos, e incluyen desde la disección y experimentación con criaturas de otras dimensiones hasta el estudio de la Magia de cuerpo. Mantienen contacto constante con los Entos, con los que desarrollan una fuerza militar capaz de reprimir los dones comunes en otras dimensiones.

Titiritero: Es el encargado de supervisar los diferentes experimentos y llevar a cabo los trabajos más complicados. Recae en él todo reconocimiento social por el trabajo realizado por su equipo por ser el encargado de dirigir al resto de técnicos que llevan a cabo el proyecto.



Maestro: Su cometido es supervisar a un conjunto de como máximo 5 laboratorios, intentando que dejen sus rencillas por el poder a un lado para obtener el mayor número de información posible que ayude a los Entos en el desarrollo de material militar.

Ejecutores de Gamos: Son los encargados de llevar a cabo la voluntad de Gamos en los distintos laboratorios, mantienen informado al Sabio de las novedades y reservan algunos recintos para sus retorcidas investigaciones personales. Estos espacios son totalmente íntimos, conocidos sólo por el Sabio y algunos elegidos que aúnan esfuerzos en secreto para crear un pequeño ejército especializado que esté imbuido con hechizos de Magia de cuerpo.

Refugiados y otras dimensiones:

Xingzuo busca un lugar idóneo para establecer su sede en cada dimensión, que esté deshabitado y apartado de las criaturas racionales que habitan en ella. Allí crean una cúpula de energía que los proteja de las condiciones adversas del clima, un lugar donde investigar a la vez que entran en contacto con el Imperio mediante portales dimensionales que dan a los jardines de éter. Gracias a ellos trasladan información, esclavos y todo tipo de artilugios de una dimensión a otra.

La organización se expande por la dimensión estableciendo campamentos imperiales más humildes en diferentes puntos estratégicos, donde habitan agentes especializados en la investigación y colonización de territorios. De este modo pueden infiltrarse en las distintas sociedades y ganar terreno mientras crean rencillas internas entre el resto de razas, perturbando incluso zonas urbanizadas. Algunas funciones que los agentes de Xingzuo pueden llevar a cabo en terreno refugiado o el resto de dimensiones son:

Peones: Encargados de realizar funciones menores. Está compuesto por condenados que anhelan redimirse ante el Imperio o esclavos capturados que, en muchos casos, son sobornados o amenazados por los miembros de la asociación. Cumplen órdenes sin rechistar, pues los dracónidos imperiales no dudan en darles muerte ante cualquier indicio de rebelión. Son tratados como perros de caza y obligados a utilizar sus poderes para el beneficio de la corporación, bien sea voluntariamente o mediante torturas y extorsiones.

Alfiles: Son los encargados de mantener controlados a esclavos y peones. Este grupo está compuesto por exiliados, refugiados y ex presidiarios sentenciados por el Imperio que ahora buscan el perdón de Shangri-la para poder obtener nuevamente la vida eterna. Son agentes destinados a los múltiples cuarteles que se sitúan a lo largo de las 5 dimensiones para que amplíen la influencia de la organización, recopilen información y se infiltren entre los habitantes de esas dimensiones creando problemas entre sus habitantes.

Torres: Grandes devotos del Imperio autorizados para dirigir las tropas. Cada cuartel dispone de uno de estos agentes. Son grandes estrategas que intentan ganar terreno destruyendo poblados en otras dimensiones. Llegan a suplantar a líderes de la sociedad gracias a sus disfraces elaborados con la Magia de cuerpo para hacer que ésta se desmorone, provocan guerras entre los habitantes del mundo en el que se encuentren. Sthaal ha sido el primero en ocupar este cargo como recompensa por sus servicios en tierras humanas.

Xins: Los Xins son agentes especializados que se encuentran en las distintas sedes situadas en otras dimensiones, donde investigan a las demás razas y realizan experimentos con los esclavos, sobre los que informan

periódicamente a la cúpula. Cuando se planea un ataque a gran escala siempre existe un grupo de 5 Xins que guía a las tropas.

Rey de Shira: Es el encargado de hablar directamente con la Sabia y mantenerla al día sobre lo ocurrido en otras dimensiones. Pasa la mayor parte de su vida dentro de la cúpula, aunque frecuentemente da saltos dimensionales para controlar cómo va el proceso de purga en otros mundos. Raramente se involucra en batalla, pues es el único con suficiente reconocimiento social como para dirigirse a un Sabio. Cuando se encuentra en la sede o llega a desplazarse por motivos especiales, los peones no osan mirarlo a los ojos. Si la mano de Shira cae presa por la enfermedad del tiempo, se jubila con honores y regresa a la cúpula manteniendo un alto estatus para siempre.

Equipamiento

Cualquier personaje que posea la Ventaja Perteneciente a una organización (Xingzuo) tiene acceso al siguiente equipo básico de forma gratuita, y podrá comprar cualquier elemento de la lista de equipo adquirible o adquirir más unidades de la de equipo básico.

Equipo básico

- **Potenciador mágico o gnótico:** (Ela.: 25, 5 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5). Aumenta en +4 el Poder mágico o gnótico de quien la consume durante 1 minuto. Grados: Atributo 4; persistente 1. (Debe seleccionarse el tipo de poción, mágica o gnótica)
- **Arma de Shadreuc** (a elección del personaje)
- **Piel Xingzuo:** Armadura de lashem de 4 piezas, posee un +4 a la protección de Energía y +4 a Intimidar.
- **Frasco de cauri** (50 dosis)
- **Utensilios encantados de tortura y sanador**

Equipo adquirible

- **Medusa de éter**
- **Cúpula de negación**
- **Inhibidor de poder**



5D

Misión

5D es una organización de origen humano que nació con el objetivo de integrar a los seres de otras dimensiones en la propia dimensión humana, por lo que mantiene en la actualidad fuertes lazos con el resto de dimensiones. Con el tiempo se ha convertido en una de las entidades más importantes, si no la más activa en todos los planos. Bajo su mando existen una gran diversidad de seres, aunque principalmente es una asociación de humanos y su sede se encuentra en su planeta natal.

Fue fundada hace miles de años por Ayumu e Ino, que son sus dirigentes en la actualidad, los que recibieron las enseñanzas de Farim y saben de los dones con los que bendijeron los Guardianes la Rueda de Sino. Son conscientes de que dichas capacidades son potencialmente peligrosas para un humano corriente, porque en su mayoría desconocen esta paralela realidad. Por este motivo, las 5D integran y vigilan al resto de criaturas que pueblan su sociedad. Al igual que protegen a los humanos, han abierto reservas y centros que protegen a las criaturas que buscan refugio en el mundo humano, como lo son los xerontes, que han perdido Orbis, o los dracónidos refugiados que son buscados por el Imperio. En caso de filtrar-

se información de su existencia entre los civiles, un pequeño escuadrón de gnóticos tiene como misión borrar la memoria de cualquier ser humano sorprendido.

Las 5D trabajan en colaboración con todos los seres interdimensionales y extradimensionales, intentando comprender y preservar todas las formas de vida que existen en las 5 dimensiones para así proteger el equilibrio entre todos los planos. Debido a los últimos acontecimientos acontecidos en tierras dracónidas, en la actualidad la principal preocupación de las 5D es la lucha contra el vórtice y el Imperio de Shangri-la, ya que sus actos están abriendo las puertas al propio Némesis.

Política

5D son una organización gubernamental totalmente secreta. Se organizan mediante distintas células en un intento por toda la superficie terrestre y también operan puntualmente en núcleos urbanos reducidos. De este modo las 5D se encuentran conectadas entre sí, por lo que pueden dar la voz de alarma en caso de necesidad y ofrecer ayuda allá donde se requiera. Existen distintos tipos de células, de mayor a menor importancia. Las más humildes se ocupan de las pequeñas urbes, mientras que las más grandes y especializadas se sitúan en grandes poblaciones. La mayor y más poderosa de todas es el hogar de Ino y Ayumu, actualmente situado en China. Cada grupo se compone de al menos 5 miembros, aunque pueden llegar a alcanzar los 500.000 en las más grandes, por lo que es donde surgen más problemas de convivencia entre los humanos y seres de otras dimensiones.

Los agentes integrantes de la asociación llevan consigo unas tarjetas identificativas que los identifican como miembros de la organización y que a ojos de un humano normal pasan por el sello identificativo de un agente policial o detective privado. Sin embargo, todos aquellos que conocen la existencia de las 5D pueden encontrar en la ficha del agente sus datos, la célula a la que pertenece, etc. Por ello si un integrante tiene un mal comportamiento, el afectado puede reclamar su número y reportarlo a la organización, que es la encargada de impartir justicia.

Todos aquellos seres que no pertenecen a la asociación pero tienen algún tipo de contacto con ella llevan consigo una tarjeta identificativa donde aparecen los datos personales del propietario como la raza, lugar de origen o poderes. Estos seres se pasean entre las urbes humanas enmascarando su verdadero origen gracias al uso de unos hologramas que ha desarrollado la organización con ayuda de la tecnología xeronte.

Aspirante a las 5D

Existen diversos modos de ingresar en la asociación. En el resto de las dimensiones no humanas, el aspirante puede que conozca a la entidad debido a que ésta se muestra abiertamente. Simplemente tiene que acudir a alguna de sus células y ofrecer sus servicios. Su perfil será analizado concienzudamente, y en caso de ser aceptado se le realizarán una serie de pruebas antes de otorgarle una función.

Sin embargo, cuando este encuentro ocurre en la dimensión humana y se trata de un individuo corriente que desconoce la existencia de las 5D u otras criaturas extradimensionales, un agente contacta con el nuevo integrante. Los novicios suelen ser individuos con un determinado perfil, que destaca en alguna habilidad que le interese a la organización; otras veces es el despertar de la Gnosis o algún otro don el que hace que la asociación actué forzosamente, lo cual puede generar un gran shock al afectado. Aquéllos que des-

piertan el don no están obligados a formar parte de la asociación y pueden vivir bajo el seguimiento y vigilancia de las 5D.

Ámbito de acción

Los agentes de las 5D pueden ser destinados a todas las dimensiones y realizar distintas funciones para la organización. Por ello ésta goza de una gran diversidad, siendo la entidad más prolifera en la actualidad. Un agente puede desempeñar distintos trabajos mientras forma parte de un comando.

Comando Social: Su función es instruirse en las distintas costumbres dimensionales y poner fin a las disputas que puedan surgir entre las distintas razas, educando en la tolerancia a aquéllos que viven de distinto modo al que uno suele llamar "el habitual". Actualmente muchos de ellos están centrados en la dimensión dracónida, estrechando lazos con los dracónidos refugiados y calmando a la amalgama de razas que se han visto forzadas a convivir en esas tierras.

Comando de Seguridad: Agentes especializados en el control de individuos peligrosos. En estos momentos estudian cómo neutralizar a los dracónidos imperiales mientras combaten a las Sombras que rezuman por el vórtice situado en las estepas de hielo.

Comando 1+D: Despliegan distintas líneas de investigación. Últimamente indagan en el desarrollo militar debido a la amenaza imperial dracónida. El resto de sus proyectos están dirigidos a la comprensión del funcionamiento de la Rueda de Sino, aprendiendo de la avanzada y polvorienta sociedad xeronte.



Comando de itinerantes: Encargados de buscar nuevos miembros para la asociación. Son los primeros en entrar en contacto con seres desconocidos que atraviesan los portales hacia el mundo humano. Utilizan distintas dinámicas sociales para mantener la asociación lo más unida posible.

Comando multidisciplinar: Encargados de realizar una gran variedad de funciones, que abarcan una gran diversidad de campos: desde buscar objetos que puedan beneficiar a la entidad hasta cerrar algún portal que se ha abierto donde no debía. Dentro de la asociación hay cierta broma entre los agentes, que los llaman "los chicos de los recados".

Equipamiento básico

Cualquier personaje que posea la Ventaja Perteneciente a una organización (5D) tiene acceso al siguiente equipo básico de forma gratuita, y podrá comprar cualquier elemento de la lista de equipo adquirible o adquirir más unidades de la de equipo básico

Equipo básico

- **Celular**
- **Pistola y 3 cargadores**
- **Traductor dimensional (con 2 idiomas)**
- **Protección personal 5D**
- **Utensilios sanador, supervivencia e investigación**
- **Mochila de campaña**

Equipo adquirible

- **Munición**
- **Aerodeslizador 5D**
- **Motocicleta 5D**
- **Corbeta ligera 5D**
- **Corbeta de transporte 5D**
- **Pistola**
- **Revólver**
- **Fusil de asalto**
- **Rifle**
- **Aturdidor**
- **Potenciador gnótico:** (Ela.: 30, 6 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5). Aumenta en +4 el Poder gnótico de quien la consume durante 1 hora. Grados: Atributo 4; persistente 2.
- **Inhibidor gnótico**
- **Bloqueador Mental**



MOR, EL CAMPAMENTO XERONTE

Misión

Mor es una corporación fundada con el objetivo utópico de crear la sociedad ideal. Obi, su creador, dejó como herencia una serie de documentos que narraban las claves para crear la sociedad perfecta y de aquellos escritos surgieron un grupo de xerontes entusiastas que asumieron la empresa de llevar a cabo el sueño de Obi, siendo Mor la cabeza visible del grupo. Con los años, avanzaron a pasos agigantados viviendo sin odio ni guerras, y forjaron lo que parecía ser una utopía. Tras recibir el regalo de Xaraj, la forma de abrir puertas dimensionales, viajaron a otras dimensiones enfrentándose a la gran diversidad de seres que moraban en esos otros planos, cada uno con culturas y formas de sobrevivir dispares. Intentaron adoctrinarlos en sus saberes para propiciar así la convivencia junto a esta amalgama de criaturas. Fue entonces cuando los pilares sobre los que se fundó Mor se tambalearon hasta destruirse cuando se produjo la llegada del Imperio dra-

cónido a Orbis. Desde entonces Mor sufre una gran crisis interna que ha dejado sus ideales como una utopía lejana, sustituida por la de la supervivencia de su raza.

En la actualidad Orbis es una gran nube de polvo repleta de portales que se abren al vacío, y es Mor la encargada de detectar y cerrar dichos vórtices antes de que éstos se ensanchen, para impedir el paso a Sombras de mayor poder. Por otro lado, la sociedad xeronte está atravesando un momento de cambio y alberga un gran odio hacia los dracónidos sin hacer distinciones entre refugiados e imperiales, por lo que esta raza es casi inexistente en las filas de Mor. Esto ha propiciado una división y disputas internas en las que algunos, como Hana, desean acabar con el Imperio para liberar a los refugiados, a los que consideran víctimas de sus hermanos imperiales. En la actualidad, debido a la amenaza que supone el vórtice abierto en la dimensión dracónida, Mor, bajo el mando de Hana, ha movido parte de sus tropas al desierto rocoso de la periferia y se ha situado entre las 5D y Narth como un nexo de conexión, descanso, abastecimiento e investigación.

Política

Mor es una entidad basada en la designación de las distintas funciones que puede desempeñar un individuo. Se realiza un perfil sobre cada sujeto, donde se indican sus virtudes y defectos, y que sirve para destinarlo a una ocupación según sus características. Las virtudes que posee son potenciadas, mientras que los defectos son superados mediante distintas estrategias. Los integrantes con mayor capacidad de liderazgo son los que ostentan los más altos cargos dentro de la entidad. Todo xeronte lleva implantado en su cuerpo un



chip que almacena todos los datos acontecidos a lo largo de su existencia, y en el que se puede encontrar información sobre su portador.

Los agentes de Mor proceden de todas las dimensiones, exceptuando los dracónidos porque pueden crear conflictos internos dentro de la propia asociación debido a la tensión tras la guerra de los 50 años.

Aspirante a Mor

Todo aspirante a Mor debe amar la funcionalidad, pues estará archivado y clasificado en todo oficio que desempeñe a lo largo de su existencia. Cuando se crea una plaza en la entidad o se requiere a un individuo específico para realizar una labor concreta, Mor analiza su base de datos buscando al sujeto idóneo. En su base de datos posee información de un gran número de subordinados, algunos de los cuales han cedido su expediente personalmente, mientras que otros han sido conseguidos por diversos medios.

Ámbito de acción

Mor actúa principalmente en Orbis, donde su prioridad es equilibrar el planeta mediante la neutralización de la gran cantidad de vórtices que se abren cada día. Comparten sus investigaciones con las 5D, apoyándose mutuamente y concertando tratados por los que los agentes de las 5D prestan ayuda a la necesitada dimensión xeronte y les envían recursos alimenticios y amparo, mientras Mor les suministra tecnología y saber. En estos momentos el apoyo humano es crucial para eliminar los vórtices de forma efectiva. En la actualidad, Mor se ha movido a la periferia dracónida, pues temen la entrada de Némesis en esta dimensión, que desgarre la realidad y condene la Rueda entera a la destrucción haciendo inútiles sus esfuerzos por restablecer su planeta natal. Existen dos grandes grupos dentro de la organización xeronte:

Nexos: Su mayor prioridad es averiguar los distintos modos de eliminar un vórtice. A partir de ahí existen varios grupos centrados en el desarrollo militar, análisis de las Sombras e hijos de Némesis.

Nodos: Realizan todo tipo de trabajo de campo, centrándose en el cierre de portales, combatir contra las Sombras o evitar que ningún hijo de Némesis cruce el portal. Además pueden desempeñar distintas funciones como buscar seres que hayan cruzado a través de un portal a Orbis, neutralizar escaramuzas dentro de las urbes...

Equipamiento

Cualquier personaje que posea la Ventaja Perteneciente a una organización (Mor) tiene acceso al siguiente equipo básico de forma gratuita, y podrá comprar cualquier elemento de la lista de equipo adquirible o adquirir más unidades de la de equipo básico.

Equipo básico

- **Sistema SI4G**
- **Mejora tecnológica:** Otorga 30 puntos para adquirir cualquier mejora de Tecnología
- **Exoesqueleto Mor**
- **Utensilios:** sanador, caja de herramientas
- **Sistema SA07**

Equipo adquirible

- **Conector SC104**
- **Corbeta SC569**
- **Espada de Energía**
- **Aturdidor**
- **Escudo energía**
- **Pistola láser**
- **Inhibidor mecánico**



11 GENERALIDADES

MEDIDA DEL TIEMPO

Dentro del Imperio el día es eterno, y en la dimensión dracónida no existe diferencia entre día noche. Además, lo que los humanos conocen como estaciones allí son inexistentes. Por ello, los dracónidos desarrollaron en los albores del Imperio distintas maneras de medir el tiempo.

El fulgor del éter ilumina Shangri-la constantemente y son los Splen los encargados de medir los períodos de tiempo. Debido a su disposición, el Imperio puede divisar el gran continente que lo rodea y que orbita a su alrededor. A lo largo de los milenios, los Splen han hecho un laborioso estudio del mapa astronómico y la geografía periférica, esto les ha permitido establecer diferentes medidas del tiempo. Dado que todas las dimensiones dentro de una rueda se rigen por los mismos principios físicos, no resultas sorprendente comprobar que las medidas de tiempo en todas las dimensiones son muy similares, o casi idénticas.

El continente tarda 24 horas en realizar una rotación completa, dentro del Imperio esto se considera un día, que comienza cuando el palacio del Emperador, la entrada principal de la cúpula y Narth se alinean. A lo largo de toda ciudad, en las zonas de clase media y superiores, los Splen han dispuesto fuentes de éter que funcionan como un reloj de arena que emite coloridos chisporroteos, audibles por toda la cúpula, que anuncian la hora de descansar o despertar. No obstante, es sencillo averiguar la hora, para ello es suficiente con alcanzar un lugar elevado y localizar la posición de Narth.

Para medir ciclos más largos del paso del tiempo, los Splen se basan en el movimiento de las constelaciones, gracias a ellas se ha establecido que un año posee 360 días, aunque cada cierto tiempo es necesario reajustar los días de un año para acompasarlo con los tiempos estelares. Cada año está dividido en 4 meses de 90 días, cada uno de los cuales lleva el nombre de una de las 4 familias: Gree, Entos, Envi y Splen.

Por encima del año, se considera el ciclo del satélite Lyss como el más importante en la vida dracónida. Tarda 200 años en dar una vuelta completa a la dimensión, de los cuales 100 se los pasa oculto. Al alcanzar el cenit sobre Shangri-la se da inicio al nuevo ciclo. Cuando esto sucede, los relojes de tiempo se iluminan y de ellos se elevan luminosas columnas de infinidad de colores que embellecen toda la ciudad durante este momento tan especial. Ese día, los nobles imperiales, los únicos que poseen ese pri-



vilegio, se preparan para el momento de cría, montan sus leviatanes de éter, legado de Conae, y se dirigen a la perla rosácea que surca el cielo donde engendrarán una nueva criatura a la que recogerán al cabo de 200 años, cuando Lyss vuelva a cumplir un ciclo.

Los dracónidos refugiados se llevaron en su exilio los conocimientos astronómicos del Imperio, que eran de dominio público. Sin embargo, su nueva ubicación les obliga a establecer formas diferentes de medir el tiempo, siempre en función de su posición con respecto al Imperio. En cada poblado existen distintos mecanismos para medir el tiempo, aunque menos vistosas que las del Imperio. Utiliza cuatro esferas: azul para los días, amarillas para los meses, roja para los años y púrpura para medir los ciclos de Lyss. Cada 200 años se cumple un ciclo de Lyss y sólo entonces la esfera púrpura se ilumina, avisando a todos los refugiados de que el Imperio empieza su extraña travesía y que deben estar alerta ante cualquier posible ataque.

INSTINTO Y DUELOS

Los dracónidos no entienden la belleza o el atractivo como un humano. Muchas veces, es el tamaño de su cornamenta lo que hace a un dracónido más atractivo, ya sea hembra o macho. Por ello, tanto en el Imperio como entre los refugiados, muchos ador-

nan sus cornamentas con cristales preciosos, pequeños objetos mágicos o incluso con alguna fruta de los bosques. Muchas veces complementan el jugo de las frutas con sus vestimentas, aplicándose ciertos ungüentos para desprender un mejor olor que atraiga a sus pretendientes. Normalmente los que desprendan mejores olores o vayan mejor ornamentados suelen tener mayor estatus social, pues muchos de estos materiales que embellecen las escamas, la propia armadura o vestimenta, son caros y difíciles de producir.

Altamente competitivos, aman los duelos, el deporte y el espectáculo, donde los metamorfos lucen sus cornamentas y los magos realizan demostraciones que a veces causan grandes destrozos. Para los amantes de la estrategia el Kuzu es el deporte nacional, pues exige gran concentración de los jugadores.

Los amantes del riesgo tienen el Sonor, una competición mágica donde los dracónidos conducen peñascos flotantes a través de un circuito de islas flotantes mientras intentan derribar a sus enemigos con magia. El Sonor es un deporte de riesgo que consiste en esquivar las rocas flotantes mientras se controla el peñasco encantado sobre el que el participante va montado a la vez que intenta derribar con su magia a sus contrincantes. En el peor de los casos, algunos jugadores han llegado a perderse por el vacío.

También existe el Kroar, un arte marcial practicado por los metamorfos en el que los dragones lucen sus dotes en una bella danza que no entiende de cielo o tierra, proyectando sus alientos y dotes magnas. Estas prácticas son frecuentes en todas las edades, pues los jóvenes se valen de su lozanía y los ancianos de su experiencia.

Muchos deportistas llevan sus dones al límite utilizando normalmente un pequeño descampado, o grandiosos coliseos para batallar por obtener la admiración de sus semejantes a la vez que ponen a prueba sus habilidades e ingenio.

TRADICIONES

Los dracónidos se han congregado en pequeños poblados, algunos de los cuales han ido aumentado en tamaño a lo largo de la historia hasta convertirse en verdaderas ciudades como Narth, la Ciudad de la Ceniza o Alesha'ra. Cada pueblo tiene alguna costumbre o tradición que destacar aunque algunas son comunes.

El día a día imperial

El Imperio festeja 3 grandes días durante los que la ciudad se ilumina por completo, llenándose de colores y chisporroteos mágicos producidos por los bellos espectáculos de los Envi, los cuales se lucen en esta época. Uno de estos días, el que conmemora a su héroe Shokrax, los habitantes llenan de flores las calles, visten sus mejores galas y se reúnen para alabar al Emperador, elevando rezos a Conae, quien les dio la merecida vida que ahora todos poseen. Es un día de culto al dios y a su elegido, Shokrax, durante los que se realizan infinidad de pequeñas obras de teatro que recrean el momento en el que se convirtió en su salvador y cuando Conae se enfrentó a su hermano Tharú para otorgarles la vida eterna y salvarles de la enfermedad del tiempo.

Otro de los días de fiesta conmemora a los fundadores de cada familia. Se representan escenas de corte donde veneran a cada fundador, relatando una y otra vez sus hazañas para que éstas jamás sean olvidadas.

Por último, el día de cría para los dracónidos es místico. La ciudad resplandece con fuerza y se llena de color y luz para honrar a los descendientes de Lyss besando el suelo que pisan y realizando pronunciadas reverencias a su paso como reconocimiento a la superioridad y pureza de las criaturas nacidas del éter.

El día a día refugiado

En cuanto a los refugiados, festejan la fundación de sus ciudades principales, como el día en que Somon abandonó Shangri-la para fundar Narth consagrándolos como forajidos del Imperio, exiliados orgullosos de serlo. Así mismo, cada ciudad y poblado que se ha ido ramificando y separando de Narth también celebra el día de fundación de su poblado con grandes manjares y representando la historia de su fundador, manteniendo el día de la fundación de Narth como el nacimiento oficial del pueblo refugiado.

En territorio refugiado existen un sinfín de costumbres que se extienden a todas las ciudades. Una forma de pasarlo bien es beber oruga roja, una de las bebidas más fuertes del mundo dracónido, la cual puede encontrarse en cualquier taberna que se precie. A veces esta picante bebida se vende de contrabando al Imperio, donde se une al gran flujo de objetos ilegales que adquiere el Imperio y que aprovechan los infiltrados de Dharma en Shangri-la para recordar su hogar.

Existen tres tipos de bebida popular: la oruga roja, la oruga verde para los más débiles, y para los más sanos la azul, que equivale a un zumo picantón para un humano. Dicen que una vez Cutru, un joven y borrachuzo dracónido, consiguió beberse 10 orugas rojas en una sola noche. Después acabó en el nido de un leviatán acompañado por un cerdiquen y todavía no se sabe cómo consiguió sobrevivir. A partir de entonces se ha acuñado la expresión “nos vamos de Cutru”, entre aquéllos que piensan pasar una noche bajo los efectos de la oruga roja.

A lo largo de todo camino hay una infinidad de posadas que se extienden por la extensa periferia y se convierten en lugares de descanso para los viajeros, en su gran mayoría comerciantes. Allí se reúne toda clase de gente, desde agentes de las 5D a infiltrados imperiales. Estos antros a veces son presa fácil para los asaltantes de caminos, pues una posada vacía en medio de la nada es un blanco apetecible. Por ello, como medida de socorro, disponen de bengalas de luz que se ven a distancia e indican cuando una de ellas se encuentra en peligro. Aunque para protegerse normalmente contratan un par de mercenarios que cuidan del lugar a cambio de una cama caliente, comida y un par de orugas rojas.

El juego que más se practica en estos lugares es el Kuzu, que se lleva a cabo en cualquier humilde posada. Su vertiente activa se celebra en lugares más acondicionados, donde varios jugadores se disputan el derecho a ganar de forma física, urdiendo miles de estrategias para vencer a su rival. En el mundo refugiado estos juegos no acaban en desgracia; sin embargo, dentro de la cúpula se celebran verdaderas matanzas de exiliados, esclavos y gladiadores. Éste es uno de los actos más multitudinarios del Imperio que se concentra en el coliseo.

Comunicaciones

Los medios de comunicación en el mundo dracónido son más bien escasos, pues allí, a diferencia del mundo humano, no existe la tecnología.

Mensajería terrestre: Es la más común y económica. Normalmente este tipo de mensajeros viajan en caravana, de forma humilde. Buscan a los destinatarios de los correos para entregárselos en mano, ya sea una carta u objeto. Estos mensajeros reciben una parte del pago por adelantado y otra cuando el correo es entregado.

Mensajería aérea: Es más cara y rápida. Los mensajeros aéreos suelen ser dracónidos metamorfos que sobrevuelan las ciudades u otros que se valen de monturas aéreas o peñascos propulsados.

Ecos de Ceniza: Mensajería especializada, escasa y costosa. Los gnóticos poseen extraños poderes que les permiten teletransportarse largas distancias. Por ello, sólo los altos cargos de las ciudades principales pueden obtener el privilegio de tratar con los Ecos de Ceniza.

Llamada de socorro

Consiste en distintas estrategias para pedir auxilio en caso de necesidad.

Esfumato: Es un sistema de alarma, pues a veces, debido a imperiales u otros asuntos, hay posadas, pequeños pueblos o ciudades que son atacados por sorpresa. Éstos necesitan auxilio urgente y no disponen del tiempo suficiente para usar la mensajería convencional, por lo que usan una serie de hechizos imbuidos en pergaminos que les permite realizar una llamada de auxilio. Estos pergaminos, al ser usados, producen una inmensa columna de luz que puede verse a largas distancias y alerta a los pueblos vecinos en caso de necesidad. Si la situación es verdaderamente grave, la columna es roja, pero se convierte en púrpura en caso de que el ataque sea tan intenso que ni siquiera los vecinos pudieran ayudar. Los vecinos que ven la columna púrpura elevan a su vez columnas naranja, tejiendo una red de alarmas que avisan a multitud de pueblos y ciudades, indicando la dirección del foco principal para que sea posible actuar antes de que sea tarde.

Hace 14 años se levantó una gran columna de luz púrpura en uno de los pueblos situados al noreste de Alesha'ra. Éste fue arrasado completamente por los imperiales hasta dejarlo totalmente arrasado sin que los pueblos vecinos pudiesen hacer nada. Por ello, ahora es una ciudad fantasma y toda la zona a su alrededor son asentamientos imperiales a los cuales no osan acercarse los refugiados.

Castigados por la ley

Debido a la mala comunicación que existe entre las ciudades, uno no puede conocer con facilidad los atentados que realizan algunos dracónidos a la sociedad. El agradable vecino de al lado podría ser un afamado ladrón o asesino, y antes de que pasase la primera noche de convivencia en el barrio, la comunidad podría encontrar un cadáver tendido en su propio portal sin un solo uri. Para evitar estas tragedias, dignas de ser interpretadas por los Envi, hay distintas formas de poder identificar un malhechor.

Cuando alguien realiza un crimen es castigado por la sociedad, normalmente encarcelado y marcado por sus actos. Esta marca es una quemadura en la piel que cicatriza dejando una señal inequívoca en el criminal de por vida. Por ello, sólo se marcan los crímenes de gravedad o a los reincidentes.

CLASES SOCIALES

En Devious la sociedad está estructurada en diversos escalafones que otorgan una serie de recursos y equipo disponi-

ble al personaje, así como un estatus e influencia dentro ésta. Para ello es necesario tener en cuenta la facción a la que se pertenece: imperiales o refugiados. En el Imperio, los dracónidos nacen y viven dentro de una clase social señalada y ascender es difícil; mientras que los refugiados son más laxos, influenciados por los intereses y necesidades de cada momento. Los bienes del personaje vendrán definidos por su procedencia, ya sea 'nativo dracónido' o de 'otra dimensión', expuestas más adelante.

Tras adquirir las Ventajas y Desventajas de un personaje, se deberá determinar su clase social. Para ello el jugador lanzará 1D10 y consultará la siguiente Tabla. En caso de poseer la ventaja afortunado podrá lanzar 2D10 y quedarse con el resultado que desee, o con el más bajo si posee la ventaja desafortunado.

Objetivos principales

Resultado	Nativo Dracónido	Otra dimensión
1	Clase baja	Merodeador
2-5	Clase media baja	Peón
6-8	Clase media acomodada	Asalariado
9	Rico	Integrado
10	Alta	Influyente
*	Élite	Mandatario

*: Este nivel solo pueden ser alcanzado con el consentimiento del DJ y tras justificarlo con un trasfondo adecuado.

El DJ puede permitir escoger a un jugador la clase social de su personaje si este presenta un trasfondo adecuado.

A continuación se describen los recursos de los que dispone un nativo dracónido, así como algunos ejemplos de su situación según su procedencia.

Nativo dracónido

Clase baja

Descripción: Tu día a día es luchar por satisfacer tus necesidades más básicas.
Shangri-la: Esclavos, criadores, donantes de éter...
Periferia: Marginados sociales, pordioseros...
Equipo inicial: Ropas raídas y botas desgastadas (de Calidad Miserable).

Clase media baja

Descripción: Las necesidades básicas están cubiertas, aunque sin lujos, por lo que es necesario trabajar duramente para mantener la estabilidad.
Shangri-la: Guardias de la zona baja, taberneros del barrio bajo, soldados metamorfos...
Periferia: Mercenarios, mercaderes que viven en las aldeas y transportan la comida a las ciudades...
Equipo inicial: Ropa de 'mala' calidad y un equipo valorado en 5 cauris en Shangri-la o 200 uris refugiados. Incluye un pequeño hogar.

Clase media acomodada

Descripción: La economía permite cierta estabilidad, un trabajo seguro y algún dinero ahorrado.
Shangri-la: Agentes fuera de la cúpula, guardias de la clase media, taberneros de del mercado, moldeadores de éter sin renombre...
Periferia: Mercader de la ciudad con poca fama, soldado raso, creadores de objetos mágicos con poca fama...
Equipo inicial: Ropas de calidad 'media', y un equipo valorado en 20 cauris en Shangri-la o 1.000 uris refugiados. Incluye un hogar y alguna forma de transporte.

Clase media rica

Descripción: Es posible vivir plácidamente, incluye gran cantidad de recursos e incluso algunas frivolidades y gran formación.
Shangri-la: Moldeadores del éter con cierto nivel, agentes de Xing-Zuo, mandos intermedios del ejército imperial...
Periferia: Mercader reputado, guardias de rango medio, jefes artesanos mágicos, médicos...
Equipo inicial: Ropa de 'buena' calidad y un equipo valorado en 20 cauris en Shangri-la o 1.000 uris refugiados. Incluye un pequeño terreno, varios hogares, o una tienda, además de un par de medios de transporte.

Clase alta

Descripción: Permite vivir cómodamente y gozar de gran renombre.
Shangri-la: Magos del Emperador, jefes de los escuadrones del ejército, agentes especiales de Xing-Zuo, moldeadores de éter con gran renombre...
Periferia: Jefes de guardia, cabecillas de los pueblos alrededor de las ciudades...
Equipo inicial: Ropa de 'excelente' calidad, un equipo valorado en 50 cauris en Shangri-la o 2.500 uris refugiados. Incluye un gran terreno, distintas tiendas y monturas.

Élite social

Descripción: Su poder y dinero no puede cuantificarse, le permite hacer casi cualquier cosa.
Shangri-la: Sabios, los mejores 3 guerreros de los Mago del Emperador, dirigentes de Dharma...
Periferia: Mandatarios de las ciudades, artesanos mágicos famosos, magos de cuerpo, altos cargos del ejército.
Equipo inicial: Forma parte de la élite social. Posees ropas de calidad 'épica' y un objeto de 'leyenda', grandes extensiones de tierra, diversos negocios, medios de transporte e infinidad de recursos.

Otra dimensión

Hay que tener en cuenta que, dentro del Imperio, las criaturas de otras dimensiones son tratadas como esclavos o mascotas, aun-



que fuera sean influyentes. Por este motivo, en esta sección se determinará el escalafón social que ocuparán las criaturas de otras dimensiones dentro de la sociedad refugiada.

Merodeador

Descripción: Su presencia en tierras dracónidas es reciente, ya sea inesperada o premeditada.

Equipo inicial: Depende del trasfondo del jugador en un principio solo portará lo puesto.

Peón

Descripción: Apena permite cubrir necesidades básicas, le es difícil mantener una estabilidad.
Equipo inicial: No dispone de un lugar estable, vaga con un grupo de nómadas dracónidos, o trabaja dentro de alguna organización realizando trabajos precarios. Posee un equipo valorado en 200 uris.




Auri


Uri

Asalariado

Descripción: Mantiene una vida estable, con vivienda propia y pocos lujos.
Equipo inicial: Trabaja duro para mantenerse, pertenece a la clase media y, aunque a veces es excluido, se ha adaptado a la sociedad dracónida. Posee un equipo valorado en 1000 uris.

Integrado

Descripción: Todos los que tienen la Ventaja Perteneciente a una organización empiezan aquí.
Equipo inicial: Posee todo el equipo básico de su organización, así como un apartamento acondicionado a su gusto y distintas funciones. Si no pertenece a ninguna institución, posee un trabajo estable que le aporta unos beneficios mensuales de 5 auris.

Influyente

Descripción: Goza de una vida tranquila y estable, puede permitirse algunos lujos y disfrutar de una alta posición social.
Equipo inicial: Posee vehículo propio, ropas de 'excelente' calidad, una vivienda acomodada y obtiene unos beneficios de 10 auris mensuales por sus servicios. Posee algunas propiedades.

Mandatario

Descripción: Disfruta de todo tipo de privilegios debido a su alta posición social, puede ser un mandatario de las 5D o Mor que visita tierras dracónidas.
Equipo inicial: Viste ropas de calidad 'épica' y posee un objeto de 'leyenda'. Tiene una vivienda acomodada, distintos terrenos, y varios medios de transporte.

ECONOMÍA

Durante milenios el Imperio fue completamente autosuficiente, no eran necesario buscar comida ni materias primas. Todo lo que empleaban podía extraerse del mismo éter, y eso les permitió establecer una existencia utópica, en la que no era necesaria ninguna forma de sistema económico.

Pero los acontecimientos variaron, la presión demográfica, los refugiados, la guerra, de repente el Imperio comenzó a sentir necesidades, aunque sus habitantes no supieran qué significaba eso.

Más allá de la cúpula, las diferentes sociedades dracónidas que se han establecido en el continente se vieron obligadas a crear un sistema de intercambio de bienes. En un primer momento el trueque imperó, pero su crecimiento y necesidad les llevó a establecer un sistema monetario que facilitara el comercio.

De esta forma, primero en Narth, y luego Alesha'ra y la Ceniza, comenzaron a acuñar moneda a partir de la solidificación de agua, la sustancia más valiosa fuera de la cúpula. La acuñación es un proceso mágico relativamente sencillo. El modelador toma cierta cantidad de agua líquida, en función de la valía que se dará a la moneda, y le da forma mediante un conjuro imbuido que queda activado al terminar el proceso. Además, añade en la moneda final su sello personal. Cada moneda posee un periodo de caducidad, la duración del conjuro imbuido, de 10 años. Antes de llegar a su caducidad es posible visitar una de las casas de la moneda de cualquier ciudad refugiada, en donde los artesanos pueden cambiar la moneda próxima a caducar por nueva.

Las casas de acuñación fueron uno de los primeros acuerdos a los que llegaron las grandes ciudades refugiadas, y por el momento se mantiene el valor y la relación entre las monedas de cada ciudad. Sin embargo, las recientes tensiones entre la Ceniza, Narth y Alesha'ra hacen temer que quizá estos acuerdos se rompan en breve.

Existen dos monedas: el auri y el uri, 1 auri equivale a 25 uris. Además, dada su naturaleza, un mago podría deshacer el hechizo imbuido para recuperar el agua que se usó para crear la moneda, de esta forma podría obtener agua potable: 5 auri, o 125 uris, aportan agua suficiente para que un dracónido pueda hidratarse durante 1 día.

En la actualidad, el Imperio sigue sin emplear ningún tipo de moneda de forma oficial, las dosis de cauri destiladas por los donantes es lo único que se emplea como valor de cambio. No obstante, muchos dracónidos imperiales, incluso siguiendo órdenes de los Sabios, establecen tratos con algunos núcleos refugiados, para lo cual han ido acumulando monedas refugiadas durante años. Estas monedas están prohibidas dentro de la Cúpula y su uso supone severos castigos, pero a espaldas de la versión oficial, son relativamente comunes.

LOGROS

Independientemente del eslabón social donde se sitúe un personaje, éste puede gozar de diversos títulos que le aporten beneficios o perjuicios. Estos títulos se denominan Logros. Los Logros son hechos que la sociedad atribuye a un individuo o grupo y se adquieren por las hazañas realizadas a lo largo de la partida. Por ello, durante las horas de juego pueden darse situaciones que otorguen fama, apodo o título a los personajes. Estas proezas pueden influir en las decisiones de los demás, causando la simpatía o enemistad de aquéllos a su alrededor.

No todos estos títulos tienen por qué ser elegidos por los jugadores. El DJ puede asignarles los que considere adecuados teniendo en cuenta las hazañas que les atribuye la población, independientemente de si son o no sus artífices, se haya exagerado el acto o simplemente sea un malentendido. También puede darse el caso de que algunos Logros sean conocidos sólo por algunos y sus modificadores sólo afecten a esos personajes concretos. Es el caso de Shamash, que posee el Logro Dirigente de Dharma, algo que sólo será conocido por aquéllos que pertenezcan a dicha organización.

Estos Logros otorgan modificadores a las tiradas sociales, ya sean penalizadores o bonificadores, y será el DJ quien indique su relevancia. Estos modificadores oscilan entre 1 y 5, aunque las grandes hazañas pueden alcanzar un máximo de 10 (Emperador de Shangri-la). Varían según la consecuencia social de la proeza y la importancia que revista para el PNJ con quien se dialoga.

Estos puntos pueden variar a lo largo de la partida. Si un jugador libera la taberna Último Trago del ataque de unos forajidos, es factible que adquiera el logro 'Bien recibido en la taberna Último Trago'. Sin embargo, si continuamente abusa de la hospitalidad del tabernero y provoca alguna pelea de bar, dicho logro se modificará por 'Odiado en la taberna Último Trago'.

Como ayuda para cuantificar las variables que se pueden otorgar a un Logro, en la Tabla siguiente el apartado Modificadores equivaldría al bonificador o penalizador que se atribuye a la hazaña, y Descripción indicaría la repercusión social de ésta:

Logros

Modificadores	Descripción
1 a 2	Actos conocidos por una pequeña población. (Campeón de Kuzu de una región)
3 a 5	Acciones registradas por una población más o menos grande. (Guardián de El Paso)
6	Proezas reconocidas por Narth, Alesha'ra o similares. (Forjador de Leyenda)
7	Logros reflejados en toda una dimensión, que han causado gran impacto en una de las facciones dracónidas. (Mago del Emperador)
8	Títulos dados a aquellas entidades que repercuten enormemente en una de las dimensiones. (Señor de Dharma)
9	Hazañas de gran impacto en todas las dimensiones. (Sabio de Shangri-la).
10	Epopeyas famosas y de gran impacto en todas las dimensiones. (Emperador de Shangri-la)

Es necesario tener en cuenta que estos modificadores pueden verse alterados, pues se aplican si el interlocutor reconoce esos Logros al personaje. Por ejemplo, a Shamash se le aplicará su Logro 'Portavoz de Narth' cuando trate con la población común, mientras que en el caso de aquéllos que conozcan su verdadera identidad, se le sumará también el de 'Dirigente de Dharma'. De igual modo, si un personaje posee el título 'Jefe de la aldea Krur', cuando éste trate con los habitantes de su propia aldea recibirá un bonificador +5, pero si interactúa con aquéllos que desconocen su existencia y hace referencia a tal título, recibirá solamente un bonificador +1.

Los Logros normalmente tienen relevancia en acciones de carácter social o la obtención de favores: conseguir comida gratis, reducción de precios en tiendas concretas, que un guardia pase por alto algún delito nimio... A continuación se exponen algunos ejemplos de Logros, haciendo referencia a cómo conseguirlos y posibles efectos.

Héroe local: Rescatar a una familia de una casa en llamas, colaborar en la defensa de un poblado dracónido, ganar la maratón regional. Los jugadores pueden obtener un bonificador +2 a las tiradas de Persuasión y Encanto a la hora de hablar con la gente del pueblo, y serán respetados por ellos.

Villano local: Matar al dirigente de un pequeño poblado y saquear los fondos comunes, otorga un bonificador +4 a Intimidar cuando se trate con los habitantes de la región afectada, y un bonificador +2 a otros que conozcan esos crímenes.

Deportista de élite: Campeón de los gladiadores en Shangri-la, jugador de Kuzu de reputación universal... Recibe un bonificador +4 a las tiradas de Encanto o Intimidar.

Borracho de la ciudad: Si el personaje es conocido por estar constantemente bajo los efectos de la oruga roja, e incluso provocar algún incidente de repercusión en algunas tabernas conocidas, es posible que sea conocido por ello. En tal caso, recibe un penalizador -2 y puede llegar a ganarse la enemistad de los más correctos, la simpatía de los fiesteros, que lo invitarán puntualmente a orugas rojas, o ser expulsado de ciertos recintos debido a su reputación.

Asesino profesional: Ha matado a varias personas y puede haber pasado tiempo en

prisión o crear habladurías. Recibe un bonificador +5 a las tiradas de Intimidar, la población intenta mantenerse apartada de él o puede que le sea más fácil encontrar gente que quiera contratar sus servicios.

INVENTARIO

Creación de objetos

Algunos artesanos dedican su labor a la elaboración de objetos de diversa índole: trajes, armas, joyas... La Dificultad para manufacturarlos dependerá de la complejidad de su creación, y es necesario emplear materiales y disponer de tiempo para ello: por regla general 2 horas por cada punto de Dificultad, aunque es posible incrementar este tiempo con el objetivo de mejorar el resultado final, esto permite obtener un +1 a la prueba por cada jornada de 10 horas adicional dedicada a su elaboración (hasta un máximo de +10).

Para crear un objeto hay que superar una prueba del Oficio adecuado: Atributo + Oficio + 1D10 contra la Dificultad que depende del tipo de objeto, su complejidad y la calidad final que tendrá.

Tipo y complejidad

En la Tabla Productos se indican tipos de objetos y complejidad: para establecer la Dificultad base primero se debe establecer el tipo de objeto y luego aplicarle el modificador según su complejidad. De esta forma un objeto sencillo podría ser: un machete, un pico de combate, flechas u otra munición similar, unos pantalones de trabajo, un gorro, un martillo, un peto de shanal, una muñequera de shadreuc, etc.; un objeto normal consistiría en un estoque, un brazalete de lashem, un vestido de fiesta, unas botas de viaje, un taladro manual, un anillo engarzado, etc.; mientras que uno complejo abarcaría lanzacuchillas, espadas látigo, ropajes para lucir en la corte, un detallado collar, un molino, etc.

Productos

Objeto	Dif.
Arma	10
Armadura	15
Ropas	10
Accesorios	10
Joyas	15
Herramientas	5
Complejidad	**Modificador**
Sencillas	+0
Normales	+10
Complejas	+20

Objetos de calidad

El artífice también deberá considerar la calidad que desea imprimir al objeto que está realizando. Para ello deberá tenerse en cuenta la Tabla Calidad de objetos.

Calidades de objetos

Calidad	Dif.	Mod.	Uso	Logro	Precio
Miserable	-10	-5	4	-	1/3
Mala	-5	-2	1	-	1/2
Media	+0	0	0	-	1
Buena	+10	+2	1	-	2
Excelente	+20	+4	2	-	3
Épica	+30	+6	3	+2	4
Legendaria	-	+10	4	+5	Incalculable

Calidad: Existen 7 grados de calidad: miserable, mala, media, buena, excelente, épica y legendaria.

Dificultad: (Dif.). Indica el modificador a la prueba para crear el objeto de la calidad indicada.

Modificadores: (Mod.). En dicha columna se asocia a la calidad del objeto un modificador.

Este modificador se aplica a una Habilidad, u otra variable, en la que intervenga el objeto. La variable en cuestión queda a criterio del DJ: Combate o daño para un arma, Sigilo o protección a un tipo de daño para una armadura, Escalar para una cuerda, Cerrajería para unas ganzúas, Oficio (alquimista) para un alambique, o cualquier otra que se considere apropiada. Además, en el caso de textos, u otros objetos, que puedan servir para aprender nuevas capacidades el tiempo necesario para mejorar dichas (ver Experiencia) se modifica en un número de unidades igual al triple del modificador.

Estos modificadores se deben a la calidad del propio objeto y no a ninguna clase de efecto mágico, por lo que no podrán afectar a ningún aspecto en el que portar el objeto no colabore: por tanto anillos que mejoren el Combate, sombreros que mejoren Recordar o cualquier ejemplo similar no tendrían cabida.

Cuando un personaje porte varios objetos que apliquen un modificador a la misma Habilidad, recibirá exclusivamente el modificador menor, ignorando los demás. En los casos en los que el personaje cuente con un equipo completo bien conjuntado (como una armadura completa o un buen traje con sus accesorios), el DJ podría otorgar un +1 al modificador aplicable por cada objeto de igual o mejor calidad y que sume a la misma Habilidad, hasta un máximo de +3.

Usos: (Usos). La cifra reflejada en esta columna indica el número de Habilidades o variables que el objeto modificará. De esta forma, una espada de calidad excelente podría ganar un +2 a su daño y un +2 a la Habilidad Intimidar. En ningún caso podrá escogerse la misma Habilidad o variable más de una vez (en este sentido, la protección para cada tipo de daño cuentan de forma independiente, por lo que una armadura podría ganar un +2 a su protección contra Filo y Penetrante, por ejemplo).

Además, cualquier objeto encantado modificará el número de Usos del hechizo imbuido en el en el valor dado en esta columna. En el caso de textos o elementos usados para aprendizaje (ver Experiencia), un mismo personaje no podrá utilizarlos más veces de las indicadas en esta columna (después de cierto número de mejoras el personaje no tendrá nada más que aprender del objeto).

Logros: Es posible que se hayan formado leyendas alrededor de algunos objetos debido a que han protagonizado algún acto de relevancia a lo largo de la historia, bien sea por ellos mismos o por aquél que los manejaba. Los logros aquí reflejados hacen referencia a la propia creación del objeto, dada su calidad difícil de igualar.

Precio: Indica la cantidad por la que debería multiplicarse el precio normal del objeto para calcular su valor final.

EJEMPLO

Un noble de Shangri-la luce unas ropas de excelente calidad que le otorgan un +4 a la Habilidad Persuasión y otro +4 a la de Etiqueta. En la taberna donde entra le acecha un asesino que empuña una daga de calidad heroica que le otorga un +6 al Combate cuerpo a cuerpo: armas cortas, un +6 al daño Perforante del arma y un +6 a Intimidar.

Mientras tanto, un Mago del Emperador entra en la biblioteca de un noble Splen. El erudito estaba estudiando algunos métodos de elaboración de pociones de un viejo tomo de calidad Excelente, este tomo le otorga un +4 a las pruebas de Recordar que tengan que ver con la elaboración de cualquier veneno y un +4 a Oficio (alquimista). Ade-

más, como está tratando de progresar en sus conocimientos sobre el tema, reducirá en 12 los días necesarios para subir su Habilidad 1 punto, cosa que podrá hacer dos veces.

No obstante, cuando el Splen levanta la vista observa al impresionante Mago, que gracias a su armadura completa obtiene un +9 a Intimidar: cada pieza de la armadura es de calidad heroica, por lo que otorgan un +6 a Intimidar, +6 a protección contra Filo y +6 a protección contra Penetrante. Sin embargo, como emplea la armadura al completo, el DJ decide otorgarle un +3 a la Habilidad de Intimidar. El Splen palidece solo con verlo.

La prueba

Una vez determinada la dificultad, el artesano realizar una prueba de Atributo + Oficio + 1D10 contra la Dificultad establecida. En caso de éxito se logra ejecutar el objeto con eficacia, reduciendo en 1 hora el tiempo de elaboración por nivel de éxito. En caso de fallo, el objeto se consigue elaborar, pero será de una calidad 1 nivel peor a la esperada por cada nivel de fallo.

EJEMPLO

Azog es un reputado forjador al que le han encargado realizar un estoque de ocitash. Como se trata de un arma sencilla tendrá una Dificultad base de 20. Sin embargo, le han encargado que realice un trabajo superior a la media, por lo que decide que se tratará de un arma de buena calidad, lo que eleva la Dificultad a 30. Necesitará 60 horas de trabajo, por lo que empleará unas 6 jornadas, aunque como le han dado 10 días los empleará todos para ganar un +4 a su prueba.

Tras obtener los materiales regresa a su taller y se pone manos a la obra. El DJ establece que la prueba será de Constitución, por lo que Azog realiza una tirada de Constitución + Oficio (forjador) + 1D10, lanza el dado y obtiene un 27. Ha fallado la prueba, pero como no ha obtenido ningún nivel de fallo el objeto obtenido es perfectamente funcional, aunque quizá un poco menos lustroso de lo que esperaba.

Materiales

Los recursos naturales disponibles en la dimensión dracónida son poco accesibles, por lo que los refugiados se han tenido que adaptar a utilizar aquellos materiales que encontraban a su disposición. Dentro de la cúpula el éter es el material más utilizado, aunque es común emplear materias primas menos sofisticadas entre las clases bajas.

Azash: Material común de difícil manipulación y que puede tener distintas formas y tamaños. Son las protuberancias o extremidades de algunos animales que por su densidad, consistencia y dureza se utilizan para crear armas contundentes o herramientas.

Cauri: Líquido de color plateado poco común creado por Conae. Sólo puede producirse y ser efectivo en su totalidad dentro de Shangri-la, comportándose en el resto de territorios como un tóxico. Se trata de éter altamente concentrado, extraído de los 'donantes' de Shangri-la y espesado mediante un extraño proceso controlado por los Sabios. Normalmente se reparte en forma de dosis, que pueden ser utilizadas para nutrir sin crear residuo durante un día o extenderse por la piel para evitar que ésta inicie el proceso de degeneración.

Eterium: Material poco común originario de exóticos animales, como el Shorrox. De aspecto cristalino y con burbujas inmóviles en su interior, puede ser tallado con facili-

dad, por lo que es usado como canalizador mágico o decoración.

Gjuir: Extraña y peligrosa sustancia que se extrae de algunos metales específicos y que funciona como contenedor de energía mágica. Según se haya tratado puede funcionar como un excelente contenedor mágico donde imbuir potentes hechizos o repelente mágico de gran potencia. Algunas cárceles están hechas con este material, perfecto para contener magos debido a su capacidad de anular todos los hechizos que éstos lancen a las paredes recubiertas de este mineral, aunque puede estallar si se sobrecarga.

Lashem: Placas protectoras que se obtienen a partir de caparazones de animales como el Shutresh. Rígido, consistente y pesado, puede ser moldeado, tallado o trabajado a altas temperaturas. Se encuentra con facilidad en tierras dracónidas.

Nosish: Se consigue al tratar las pieles de algunos animales y se usa para fabricar abrigos, mantas o telas de gran calidad que protegen bien del frío. Se encuentra con facilidad en la naturaleza.

Ocitsash: Material común que proviene de los huesos del Shumara y otros animales similares. Son largos como bastones y pueden alcanzar los 2 metros de alto y 5 centímetros de diámetro. Extremadamente resistentes y ligeros, pueden ser afiliados y tallados con el objetivo de crear armas punzantes, estructuras de casas, etc.

Oreshuc: Abundante material de férrea complexión, grueso y flexible. Se obtiene de las protecciones de los distintos animales y se usa para crear armaduras, mamparas y techos.

Otnemagesh: Sustancia viscosa que se utiliza para unir objetos, haciendo la función de un potente adhesivo que se encuentra en abundante cantidad en los lindes del bosque.

Shacimar: Material bastante común, resistente, rígido y ligero, extremadamente difícil de moldear. Se extrae de caparazones de algunos animales; su forma es idónea para utilizarlo como vasijas, cuencos, cascos, hombreras o rodilleras.

Shadesh: Fibras perfectas para la elaboración de distintos ropajes y telas. Puede ser de diferentes colores y se encuentra con facilidad.

Shadreuc: Material común que procede de las largas colas de algunos animales u otras partes de su piel. Es resistente, manejable como una cuerda y fácil de anudar, por lo que suele ser el preferido para crear fibras con las que fabricar correajes como los cinturones.



Azash Cauri Eterium Gjuir Lashem Nosish

Shajurb: Material poco común que normalmente se encuentra en estado líquido, procedente de la acumulación de poder mágico en las extremidades de ciertos animales. Denso y negro se solidifica a temperaturas menores de 10ºC, adquiriendo un color diferente dependiendo de la edad del animal del que se extrajo. Tiene distintas propiedades que normalmente se relacionan con la magia.

Shanal: Se trata de un material común formado a partir de pieles de animales, que se utiliza para confeccionar abrigos e incluso armaduras con él. El proceso es muy similar al tratamiento del cuero en el mundo humano.

Sherboc: Compuesto por planchas aplanadas y alargadas procedentes de los huesos de animales como el Shaliro. Rígido y duro, se astilla con facilidad y con él se elaboran hojas de distintos tamaños y formas.

Con el uso de éstos y otros materiales pueden fabricarse diversos objetos, como armas, armaduras... A continuación se lista una serie de dichos artilugios de calidad media adquiribles con cierta facilidad. Se incluye su precio en uris y cauris como ayuda para DJ y jugadores.

Desgaste

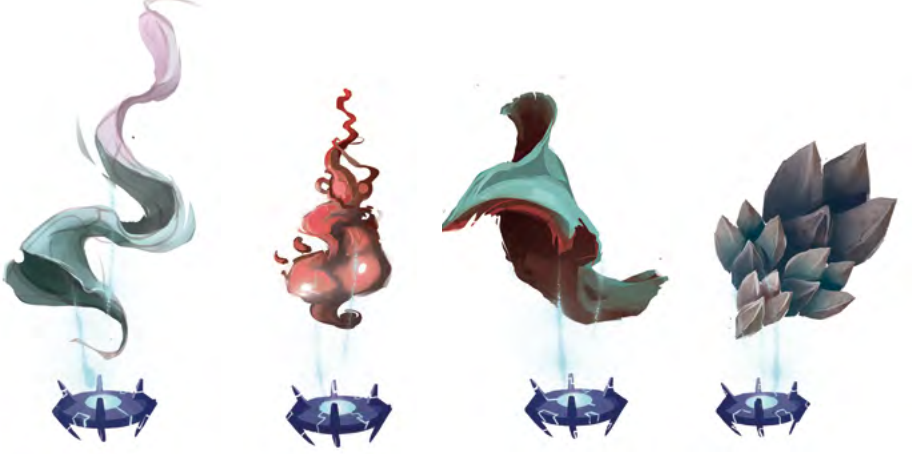
Los objetos se deterioran con el uso, ya sean herramientas, vehículos o armas. Por norma general, armas y armaduras será el equipo que más sufra el desgaste, perdiendo su filo, sufriendo abolladuras o reduciendo su tenacidad. Tras un combate especialmente duro, o tras cierto tiempo de uso, el DJ puede indicar que un arma o armadura ha perdido 1 punto en su daño o sus protecciones. En caso de pifias mayores el objeto podría romperse. La munición reutilizable queda inservible si realiza más de la mitad de su daño base. Otros objetos de uso cotidiano, podrían quedar desgastados tras cierto tiempo de uso. En todos estos casos, queda en manos del DJ determinar si un objeto está perdiendo sus cualidades debido al desgaste.

Por otro lado, no se conocen objetos de calidad legendaria, y prácticamente ninguno épico, estropeados por su desgaste. Mientras que los objetos miserables tienen la costumbre de romperse durante su primer uso.

Es posible reparar un objeto mediante la Habilidad de Oficio apropiada, la dificultad de esta prueba queda en manos del DJ y en función del estado, pero como máximo será la misma que se necesitaría para crearlo de nuevo.



Ocitsash Oreshuc Otnemagesh Shacimar Shadesh



Shadreuc Shajurb Shanal Sherboc



ALQUIMIA

Existe en el Imperio una antigua tradición que data de los primeros años de la existencia de la Cúpula. Por aquellos tiempos, hubo un grupo de inquietos dracónidos que comenzaron a experimentar con diferentes plantas, minerales y otras sustancias dispersas por la dimensión dracónida. De sus experimentos surgieron los primeros tratados sobre la elaboración de una enorme variedad de pociones que se han trasmitido hasta la actualidad.

Las pociones son resultado de la mezcla de diversos componentes que se encuentran en la naturaleza, combinando los tipos y cantidades precisas es posible crear elixires capaces de alterar las capacidades de quien los tome, venenos letales o antídotos.

Elaboración

Para elaborar una poción deben determinarse previamente los Efectos y Potencia que tendrá, cada uno de estos aspectos está dividido en Grados, y por cada Grado empleado en la elaboración la dificultad se incrementará en 5. De esta forma, si el personaje desea crear una poción con 6 Grados, deberá superar una dificultad de 30 en una prueba de Ingenio + Oficio (Alquimia) + 1D10, en cuyo caso obtendrá 1 dosis. El tiempo de elaboración es igual a una hora por cada Grado declarado, aunque por cada nivel de éxito reducirá el tiempo 30 minutos, hasta un mínimo de la mitad del tiempo original.

Según sus efectos las pociones pueden dividirse en tónicos y venenos.

Los tónicos son aquellas pociones que potencian las Habilidades de un personaje o lo curan: pueden tomar la forma de brebajes que mejoran la perspicacia, elixires de amor que hacen más atractivo a quien las ingiere, bálsamos curativos que restablecen el cansancio o cualquier otro efecto similar.

Los venenos, por el contrario, intoxican el organismo de quien los consume mermando sus capacidades o su salud: pócimas que causan mareos y vómitos reduciendo la coordinación de quien las toma, toxinas que coagulan la sangre y causan graves heridas o emplastos que causan fiebres debilitando seriamente.

La descripción de los efectos visibles que las pociones causan sobre quien las consume queda en manos del creador y el DJ.

Es posible elaborar antídotos para un veneno, para ello basta con generar una poción que contrarreste los efectos de la toxina aplicando los mismos Efectos que esta, pero positivos: para cancelar un veneno que causa fuertes dolores de estómago y mareos y que supone un -4 a Constitución, debe desarrollarse una poción que otorgue un +4 a Constitución. Para ello será necesario detectar previamente el veneno suministrado, lo cual se puede realizar con una tirada de Ingenio + Sanar + 1D10 contra una dificultad igual a la de creación del Veneno, es necesario disponer de Conocimientos adecuados para realizar esta prueba (hierbas medicinales, venenos, medicina...).

Si el personaje posee algún Conocimiento (química, biología, fisiología del cuerpo...) o un libro que lo ayude en la elaboración del elixir, recibirá un bonificador a la tirada de Ingenio + Oficio (Alquimia): para ellos puede realizar una prueba de Ingenio + Recordar + 1D10 Dificultad 5, ganando un +1 a la prueba de elaboración por cada nivel de éxito; o aplicar los modificadores según calidad de objetos (ver pág. 311).

Adquirir los ingredientes

Cuando un personaje trate de elaborar una poción debe tener en cuenta varios aspectos. En primer lugar debe contar con los elementos necesarios para su destilación. Además, el personaje debe contar los con los Conocimientos necesarios para saber qué sustancias necesita, cuáles son sus propiedades y cómo tratarlas. Por regla general, para conocer los ingredientes de una poción debe realizarse una tirada de Ingenio + Recordar + 1D10 contra una Dificultad igual al doble de los Grados que posee la poción. Por otro lado, cada poción requerirá de 1 ingrediente por cada 3 Grados (o fracción) empleados para definir sus efectos.

Como a la hora de elaborarlas, si el jugador posee un libro que trate dichos saberes, recibirá un bonificador a la tirada de Recordar (en función de la calidad del libro). De este modo podrá reconocerlos, comprarlos, robarlos o recolectarlos él mismo, aunque a mayor poder de la poción, más complicados será obtener sus ingredientes.

En caso de querer adquirir o vender un elixir, el precio de cada dosis será igual a su Dificultad de creación por 10 en uris, en terreno refugiado. De este modo, una pócima que tenga Dificultad 25 para ser creada, costará 250 uris refugiados o 10 cauris imperiales. De igual modo sucede con los ingredientes: el precio de cada uno será la Dificultad necesaria para reconocerlos, en uris.

Aplicación

Tras aplicar una poción o un veneno el afectado deberá realizar una prueba de Constitución + 1D10 contra una dificultad 5. Si desea ser afectado puede restar 5 a su tirada. Si supera la prueba, la poción perderá un Grado de sus efectos, y otro adicional por cada nivel de éxito. Si fracasa, la Poción funcionará con normalidad, aumentando un Grado de sus Efectos por cada nivel de Fallo, el DJ determinará qué efectos son incrementados, aleatoriamente si lo desea.

Efectos

A continuación se ha elaborado un listado de los Efectos que puede causar una pócima. La influencia en juego del efecto se mide en su Grado, por cada Grado el efecto se aplica una vez, de esta manera, si se desea crear una poción que mejora una Habilidad en +4, será necesario aplicar 2 Grados de Afecta a Habilidad.

Afecta a Habilidades: (1 a 10 Grados). Modifica una Habilidad en un +/- 2 por Grado.

Afecta a Atributos: (1 a 10 Grados). Modifica un Atributo Primario en un +/-1, o uno Secundario en un +/- 2, por Grado. Si se modifica un Atributo Primario, los Secundarios se verán afectados en consecuencia.

Afecta al Cansancio: (1 a 3 Grados). Causa o recupera un rango de Cansancio mental o físico por Grado. Este aspecto en ningún caso puede ser mortal, ya que no afectará más allá de la inconsciencia.

Afecta a las Heridas: (2 o 4 Grados). Causa o recupera 1 o 2 rangos de Heridas.

Trance: (2/4/8 Grados). Causa sueño/inconsciencia/muerte, o saca al afectado de ese mismo estado. En caso de perder un Grado debido a la prueba para resistir, pasará aplicarse el efecto inmediatamente inferior: es decir, una poción con un efecto de inconsciencia (4 Grados) que pierde 1 Grado gracias a los éxitos del afectado en su prueba de Constitución, creará un efecto de sueño.

Potencia

Este aspecto de las pociones marca diferentes factores muy relevantes: el tiempo que tarda en funcionar, la dificultad para resistirlo, la persistencia de sus Efectos y otros aspectos relacionados. En este caso, estos factores tienen unos valores básicos: la Dificultad para resistirlo es igual a 5, la Persistencia de los efectos 1 ronda, el Tiempo de activación será 1 ronda, cualquier persona detectará con facilidad el brebaje y será necesario ingerirlo o ponerlo en contacto con la sangre del objetivo para que cumpla su función. Es posible ampliar estos valores básicos aumentando el Grado de cada uno de ellos, de forma similar a los Efectos y según se indica a continuación:

Dificultad para ser resistido: (1 a 6 Grados). La dificultad para resistir la poción se incrementa en +10 por cada Grado.

Persistencia: (1/2/3/4 Grados). La poción mantiene su efecto durante 1 minuto/1 hora/1 día/1 semana. Si se trata de pociones que contengan 'afecta al cansancio' o 'afecta a las heridas' volverán a aplicar sus efectos cada turno/5 minutos/2 horas/12 horas.

Activación: (1/2/3 Grados). La poción activa sus efectos después de 1 minuto/ 1 hora/ 24 horas de haber sido ingerida.

Indetectable: (1/2/3 Grados). La poción es indetectable para 1/3/todos los sentidos.

Soluble: (2 Grados). La poción puede mezclarse con agua, vino o comida sin perder sus efectos.

Emplasto: (3/4/5 Grados). La poción puede impregnarse en un objeto, como un arma, donde se mantendrá efectiva durante 1 minuto/ 10 minutos / 1 hora.

Contacto: (3 Grados). Basta con entrar en contacto con la poción para que haga sus efectos.

Inhalada: (5 Grados). Es suficiente con oler la poción para recibir sus efectos.

Dosis: (1/2/3/4/5 Grados). Se obtienen 2/4/6/8/10 dosis adicional.

EJEMPLO

Un alquimista Splen desea crear una poción que la ayude a descansar. Para ello, determina que tendrá los siguientes Grados:

Trance 2: causará sueño.
Persistencia 2: el efecto persistirá 1 hora.
Activación 1: tardará 1 minuto en hacer efecto.
Dificultad 2: aumentará en 20 la Dificultad para resistirla.
Dosis 3: creará 6 dosis adicionales.

En total, la poción cuenta con 10 Grados, por lo que tendrá una Dificultad para elaborarla de 50 y serán necesarias 10 horas para destilarla. Además, requerirá 4 ingredientes (10/3=3,33˜4). El Splen realizar una prueba para comprobar si conoce los ingredientes necesario: Ingenio + Recordar + 1D10 contra una Dificultad 20 (2 x 10 Grados = 20), como posee un libro de calidad Excelente que reúne conocimientos sobre estos aspectos obtiene un +4 a su prueba de Recordar. Lanza los dados y obtiene un 28, recuerda los ingredientes necesarios, y es consciente de que su coste rondará los 20 uris por ingrediente.

Tras obtener los ingredientes se dispone a destilas el veneno. Para ello prepara su laboratorio y se dispone a la tarea:



En primer lugar realiza una prueba de Ingenio + Recordar + 1D10 Dificultad 5, empleando su Conocimiento (venenos). Obtiene un 31, por lo que logra 5 niveles de éxito que le otorgarán un +5 a su prueba. Luego prepara su excelente alambique, que le dará un +4 a su Habilidad de Oficio (alquimista), y los ingredientes. Y comienza con el proceso de destilación: realiza la prueba de Ingenio + Oficio (Alquimia) + 5 (por Recordar) + 4 (su alambique) + 1D10, obtiene un 56 en su prueba, por lo que tras 9 horas y media de trabajo obtiene 7 dosis de su pócima de sueño.

Si deseara vender su poción, un precio justo por ella serían 500 uris (o 20 cauris). Sin embargo, la guardará para poder superar su insomnio. Dicho lo cual, decide probar la eficacia de su pócima. Tras avisar a sus criados de que se retira a descansar, se toma una dosis de la poción: realiza una prueba de Constitución + 1D10 contra una dificultad de 25, pero como desea que le afecta reduce en 5 su tirada, lo que le da un total 14, lo cual supone 2 grados de Fallo. La poción surte efecto, y el DJ determina que aumentará en 1 Grado la persistencia (elevando la duración a 1 día) y en otro el trance (generando un sueño muy profundo, cercano a la inconsciencia). Al despertar, casi 30 horas después, el Splen se da cuenta de que la poción ha funcionado demasiado bien...

Capacidad de carga

Un personaje está limitado por su Constitución a la hora de determinar cuánto material es capaz de levantar y transportar. Cada objeto posee un valor de estorbo, en función de su tamaño y peso. Los puntos máximos de estorbo que un personaje es capaz de transportar son iguales al valor de su Constitución. En la Tabla Capacidad de Carga se dan unos valores de Estorbo para diferentes grupos de objetos, que pueden servir de guía al DJ para establecer el estorbo que lleva un personaje. Aunque algunos de los valores indicados son 0, esto supone que se transporta 1 o, a lo sumo 2, objetos de ese tipo, si se lleva un gran número queda en manos del DJ determinar el estorbo que supone.

Si un personaje transporta más puntos de estorbo que su valor de Constitución, perderá un rango de Cansancio físico por hora y sufrirá un penalizador de -1 a todas sus acciones físicas por cada punto que el estorbo supere su Constitución. En ningún caso se podrá transportar más estorbo que el triple de la Constitución del personaje.

Capacidad de carga

Objeto	Estorbo
Armas pequeñas (pistola, machete), armadura (1 pieza)	0
Armas medianas (estoque, lock corto, maza), escudos, armadura (2 piezas)	1
Armas grandes (locks, lanzas, lanzavirotes), armadura (3 piezas)	3
Armas muy grandes (lanzavirotes largo, alabarda doble), armadura (4 piezas)	6
Armadura completa (5 o más piezas)	12
Contenedor pequeño (una bolsa de mano, una mochila pequeña o bolso, un joyero)	1
Contenedor mediano (una bolsa de viaje, una mochila de trabajo, una cofre pequeño)	3
Contenedor grande (un saco, una mochila de campaña, un cofre)	5
Contenedor enorme (un arcón)	10
Utensilios	1
Objetos pequeños (celulares, dispositivos, adornos)	0

GASTOS COTIDIANOS

En este apartado se orienta al DJ sobre los precios y usos de elementos diarios que pueden ser utilizados por los jugadores en las distintas regiones. También puede servir de guía al jugador que elija alguna profesión relacionada con estos servicios. Hay que recordar que dentro de Alesha'ra no está permitida la entrada a criaturas de otras dimensiones.

Alimentación

Comida normal: A lo largo del día todas toda criatura debe alimentarse al menos tres veces con una ración de "comida normal" para mantenerse bien nutrido. Quedará a criterio del DJ variar la cantidad que debe consumir un personaje al tener en cuenta su tamaño y Constitución. El precio establecido es para una sola ración.

Ración de viaje: (7 días). En la dimensión dracónida es común realizar viajes de largo recorrido que pueden durar incluso meses. Los caminos de la Periferia son extensos y angostos, por lo que todo viajero llena bien su capazo de recursos antes de emprender una larga travesía. Por regla general cada ración de viaje se prepara en unos paquetes bien ordenados, cada uno de ellos suele poseer un estorbo de 2, aunque según la zona puede ser más o menos, a criterio del DJ.

Agua: Este líquido es escaso en la dimensión dracónida y conseguirlo se hace imposible. La poco agua potable se extrae de los arboles hinchados del bosque dracónido, los únicos capaces de transformar el agua ácida en líquido apto para el consumo. Por ello se encuentra a la venta en los mercados en forma de jugo extraído de estas frutas acuosas. El precio establecido en la tabla se refiere a una cantidad de líquido suficiente para mantener a un personaje hidratado un día.

Fruta: Existe una gran variedad de árboles frutales en el bosque dracónido, de múltiples sabores, texturas, y aromas embriagadores. Los mercaderes realizan largos viajes a través de toda la Periferia para recolectar una gran cantidad de este alimento común, cuyo precio establecido es por una sola pieza.

Oruga roja: Se trata de un líquido un tanto gelatinoso que segregan las orugas dracónidas. En este caso debido a su alimentación la criatura acumula la sustancia en su abdomen, del cual beben directamente sus consumidores. Esta puede embriagar a cualquier curtido bebedor. Para resistirse a sus efectos el jugador deberá realizar una tirada de la Voluntad + Frialdad dificultad 30. Por cada oruga roja extra que consuma esta dificultad aumentará en 5 hasta que los efectos se disipen, como una borrachera.

Oruga verde: Estas pulposas criaturas acumulan en su bulbo una sustancia líquida con cierto toque ácido que puede llegar a embriagar a aquel que la consume. Se deberá realizar una tirada de la Voluntad + Frialdad dificultad 10 para no caer bajo sus efectos. La dificultad de la tirada aumentará en 5 por cada oruga verde extra que consuma hasta que los efectos se disipen.

Oruga azul: Sustancia acuosa de sabor dulce y aroma amielado, perfecta para los más débiles.

Frasco de cauri: Tarro de aproximadamente medio litro de volumen que alberga hasta 50 dosis de cauri. Cuando se compra, está lleno.



Precios de alimentos (uris)

	Shangri-la	Narth	Ceniza	5D	MOR	Hielo	Alesha'ra
Comida normal	25	10	15	30	30	14	17
Ración de viaje	175	40	50	52	52	46	47
Agua	300	62	75	85	85	50	62
Fruta	200	2	3	6	6	2	4
Oruga azul	100	8	9	11	11	9	10
Oruga verde	50	5	8	6	5	2	10
Oruga roja	150	12	10	12	15	15	16
Frasco de cauri	1500	-	-	-	-	-	-

Estancia

Habitación: Debido a las largas travesías que se ven obligados a recorrer existan multitud de posadas situadas en las diversas poblaciones, o a lo largo de las diferentes rutas comerciales que comunican cada pueblo y ciudad. En ellas todo viajero puede encontrar un lugar de descanso y abastecimiento. El precio establecido es por noche.

Establo: Zona de descanso para animales de carga, o monturas individuales, cuyo precio está establecido para la ocupación de un solo día.

Precios de estancias (uris)

	Shangri-la	Narth	Ceniza	5D	MOR	Hielo	Alesha'ra
Habitación	75	13	20	15	17	10	17
Establo	50	7	9	10	12	5	9

Equipo cotidiano

Imperio

Utensilios: Dentro de la cúpula, los dracónidos desarrollan sus menesteres mediante el empleo de herramientas mágicas, creadas a partir del éter puro gracias a una serie de hechizos imbuidos. Estos utensilios adoptan formas y colores que resultarían maravillosos y casi irreales para un humano. En todos los casos, los objetos podrán emplearse durante 1 día y tendrán 2 usos. El objeto físico en el que esté imbuido el hechizo puede escogerse, siempre con el consentimiento del DJ. A continuación de listan una serie de utensilios típicos:

- **Actor:** Maquillaje, postizos y otros elementos similares.
- **Cocinero:** Cuchillos, cucharas, cazos, sartenes y demás menaje.
- **Forjador:** Martillos, tenazas, cuchillas y otros elementos necesarios para el desarrollo de este oficio.
- **Laboratorio:** Diferentes herramientas y utensilios de laboratorio elaborados con éter que permiten desarrollar eficazmente las labores propias en un laboratorio. Los elementos concretos pueden adaptarse al tipo de investigación a realizar.
- **Sanador:** Vendas, hilo, aguja, pinzas, bisturí, etc.
- **Sastre:** Tijeras, hilo, agujas, varas de medir...
- **Supervivencia:** Ropas de abrigo, cuerda, manta y otros objetos similares.
- **Torturador:** Pinzas, cuchilla, martillo, y cualquier otro objeto que quepa en la imaginación del "artesano".

Refugiados

Capazo: Saca de poca capacidad, capaz de soportar hasta 4 puntos de estorbo y de fácil manejo. Tejida a partir de shadreuc, es el método para transportar objetos cotidianos más empleado en la dimensión dracónida. Existen versiones de muy diversos tamaños.

Utensilios: La menor disponibilidad de hechiceros y las condiciones mucho más duras fuera de la cúpula han llevado a los refugiados a desarrollar herramientas de uso cotidiano, equivalentes a su versión imperial, pero de materiales comunes en el continente. A continuación de listan una serie de utensilios típicos:

- **Forjador:** Martillos, tenazas, cuchillas y otros elementos necesarios para el desarrollo de este oficio.
- **Supervivencia:** Ropas de abrigo, cuerda, manta y otros objetos similares.
- **Sanador:** Vendas, hilo, aguja, pinzas, bisturí.
- **Cocinero:** Cuchillos, cucharas, cazos, sartenes y demás menaje.

Importado de otras dimensiones

Mochila de campaña: Contenedor transportable de gran capacidad que puede albergar una tienda de campaña y utensilios varios, soportando hasta unos 5 puntos de estorbo. Desarrollado por las fuerzas armadas de la dimensión.

Sistema SA07: Contenedor de gran capacidad de factura xeronte. Al desplegarse puede transformarse en una pequeña vivienda de baja calidad, donde minúsculos robots construyen rápidamente cómodas estructuras. Dichas estructuras pueden ser desde confortables camas a un baño con agua caliente. La mochila puede contener hasta 8 puntos de estorbo.

Sistema SI4G: Pequeño dispositivo que permite grabar vídeos, hacer fotos, llamadas holográficas, conexión a internet, etc. Estos dispositivos poseen una amplia memoria capaz de almacenar y reproducir una gran cantidad de datos de todo tipo.

Celular: Permite grabar vídeos, realizar fotos, llamadas, conexión a internet, etc. Estos dispositivos poseen una amplia memoria capaz de almacenar una gran cantidad de datos de todo tipo.

Traductor instantáneo: Se trata de un pequeño dispositivo similar a un auricular, permite comunicarse oralmente con un individuo que emplee una lengua diferente. Puede almacenar 2 idiomas.

Utensilios: La tecnología xeronte y humana ha dado lugar a multitud de dispositivos y aparatos de diversa índole y capacidades.

- **Laboratorio:** Probetas, espectroscopios, pulidoras, portamuestras, etc.
- **Investigación:** Bolsas, bloc de notas, bolígrafo, lupa...
- **Supervivencia:** Cuerda de escalada, ropa polar, bengalas, mechero, herramienta multiusos.
- **Botiquín:** Vendas, bisturí, hilo y aguja, desinfectante, medicamentos para el dolor de cabeza, mareos, etc.
- **Reparador de implantes:** Aceite, vendas, nanobots regeneradores.
- **Maletín de maquillaje:** Disfraces varios y maquillaje.
- **Caja de herramientas:** Tuercas, piezas de recambio, destornillador.

EJEMPLO

Los objetos importados de otras dimensiones son exhibidos en Shangri-la como exóticos trofeos de elevado coste. Las casas más adineradas ambicionan poseerlos para incitar la envidia de sus vecinos.

Precios de Objetos / Equipo (uris)

Objetos	Shangri-la	Narth	Ceniza	5D	MOR	Hielo	Alesha'ra
Capazo		40	27	108	108	45	150
Mochila de campaña		312	375	250	312	500	1500
Sistema SA07		1750	2100	1750	1400	2800	8400
Sistema SI4G		100	120	100	80	160	480
Celular		75	105	60	60	120	360
Traductor instantáneo		44	52	35	35	70	210
Utensilios encantados							
Laboratorio	5625	6250	7500	15000	15000	1000	5000
Forjador	2500	3750	4500	9000	9000	6000	3000
Supervivencia	375	625	750	1500	1500	1000	500
Actor	500	1875	2250	4500	4500	3000	1500
Sanador	2000	2190	2625	5250	5250	3500	1750
Torturador	7500	2500	3000	6000	6000	4000	2000
Sastre	625	625	750	1500	1500	100	500
Cocinero	750	780	940	1875	1875	1250	625
Utensilios comunes							
Forjador	7500	625	750	650	650	850	500
Supervivencia	1500	375	450	400	400	495	300
Sanador	6000	220	260	230	230	290	175
Cocinero	2250	80	100	85	85	105	65

Vehículos y bestias de carga

Imperio

Dentro del Imperio no se emplean vehículos ni animales de carga, en su lugar los magos de Shangri-la han desarrollado a lo largo de los años multitud de objetos imbuidos que permiten transportar objetos y personas sin dificultad.

Refugiados

En territorio refugiado los dracónidos utilizan a los Xetnorec como animales de carga debido a su fuerza y tamaño. Son capaces de transportar a dracónidos y diferentes tipos de materiales a lo largo de los caminos que recorren la Periferia, por ello es común encontrar mercaderes y transportistas que viajan junto a estas criaturas. Sin embargo debido a las largas distancias que separan las ciudades entre sí los dracónidos suelen viajar sobre peñascos encantados, mucho más rápidos y capaces de evitar obstáculos geográficos que los Xetnorec no podrían.

Importado de otras dimensiones

Los vehículos construidos por humanos y xerontes están compuestos de materiales inusuales en la dimensión xeronte. Al igual que los dispositivos de la Tecnología Xeronte, poseen un valor de estructura, que indica el daño que pueden soportar antes de quedar inoperativos. El DJ puede establecer negativos a su conducción o pérdidas de capacidades a medida que el daño se incrementa si así lo desea.

Conector SC104: Estructura: 120. Vehículo aerodeslizador biplaza de fabricación xeronte, propulsado con energía. Velocidad máxima: 600 km/h. Autonomía: hasta 8

horas. Carga: 250 kg (incluida tripulación). Tiene una batería recargable y un escudo que protege al conductor del impacto de insectos y pequeños objetos, debido a la gran velocidad que alcanza. Posee un sistema de geolocalización, conexión a internet y pantalla holográfica. Habilidad: Conducción (aerodeslizador). Puede implementar las siguientes mejoras:

- **Dispositivo de invisibilidad:** Al activarlo, tanto transporte como conductor se vuelven invisibles y son difíciles de detectar, lo que no significa que no levanten polvo o dejen huella. Suma 10 a la Dificultad de las tiradas Advertir de aquellos que intenten avistarlo cuando el dispositivo se encuentre activo. Reduce la autonomía en el doble del tiempo que se mantenga activo (si se usa 30 minutos se pierde 1 hora de autonomía).
- **Abastecimiento:** Compartimento con cápsulas nutritivas y agua para mantener con vida a una criatura durante 1 semana

Corbeta SC569: Estructura: 400. Vehículo aéreo propulsado con energía, capaz de transportar hasta a 15 individuos. Velocidad máxima: 1.500 km/h. Autonomía: 15 horas. Carga: 3 toneladas (incluida tripulación). Posee una batería recargable y lleva incorporada una cabina de alta tecnología y un almacén. Habilidad: Conducción (corbeta). Puede implementar las siguientes mejoras:

- **Dispositivo de ocultación:** Manto de invisibilidad que abarca toda la superficie de la nave. Reduce la autonomía en el doble del tiempo que se mantenga activo (si se usa 30 minutos se pierde 1 hora de autonomía). Aumenta la Dificultad de Advertir para detectarlo en 20.
- **Escudo de inercia:** Genera un escudo que protege contra el daño de Energía. El escudo absorbe 50 puntos de daño de Energía antes de quedar inutilizado. Consume 1 hora de autonomía, y es necesaria 1 ronda para activarlo.
- **Agujero de gusano:** Pliega el espacio, permite teletransportarse hasta 5.000 kilómetros, el generador tarda unos 5 segundos en activarse. Consume 6 horas de autonomía.

Aerodeslizador: Estructura: 20. Tabla aerodeslizada monoplaza, propulsada con energía. Velocidad máxima: 80km/h. Autonomía: 6 horas. Posee una batería recargable. Habilidad: Conducción (aerodeslizador).

Motocicleta: Estructura: 100. Vehículo terrestre biplaza propulsado con energía. Velocidad máxima: 200 km/h en carretera. Autonomía: 15 horas. Posee una batería recargable. Habilidad: Conducción (motocicleta). Puede implementar las siguientes mejoras:

- **Sistema geolocalizador:** Permite determinar la posición exacta del vehículo.
- **Pequeño ordenador:** Equipo de comunicaciones avanzado con conexión a la sede, alcance de 2.000 km en la dimensión dracónida.
- **Aerodeslizador:** (600 uris), con este complemento puedes hacer que tu moto 5D se convierta en un aerodeslizador, lo cual no significa que aumente la velocidad.

Corbeta ligera 5D: Estructura: 240. Vehículo aéreo propulsado con energía capaz de albergar hasta a 6 individuos. Velocidad máxima: 600km/h. Autonomía: 15 horas. Carga: 1 tonelada (incluida tripulación). Posee una batería recargable, ordenador con sistemas de comunicación y trasmisión de datos de largo alcance y conexión continua a la sede. Habilidad: Conducción (corbeta). Puede implementar las siguientes mejoras:

- **Cabina de alta tecnología:** Posee un escáner geográfico, piloto automático, localizador de objetos, climatizador, víveres, etc.

Corbeta de transporte 5D: Estructura: 320. Vehículo aéreo propulsado con energía capaz de albergar hasta a 15 individuos. Velocidad máxima: 500km/h. Autonomía: 10 horas. Carga: 4 toneladas (incluida tripulación). Posee una batería recargable, ordenador con sistemas de comunicación y trasmisión de datos de largo alcance y conexión continua a la sede. Habilidad: Conducción (corbeta). Puede implementar las siguientes mejoras:

- **Cabina de alta tecnología:** Posee un escáner geográfico, piloto automático, localizador de objetos, climatizador, víveres, etc.

Vehículos (uris)

Vehículo	Narth	Ceniza	5D	MOR	Hielo	Alesha'ra
Conector SC104	2800	2400	2000	1600	6400	9600
Dispositivo de invisibilidad	440	375	310	250	1000	1500
Abastecimiento	140	120	100	80	320	480
Corbeta SC569	350000	30000	25000	20000	80000	120000
Dispositivo de ocultación	1400	1200	1000	800	3200	4800
Escudo de inercia	1750	1500	1250	1000	4000	6000
Agujero de gusano	4375	3750	3125	2500	10000	15000
Aerodeslizador	1400	1200	800	1000	3200	4800
Motocicleta	2800	2400	1600	2000	6400	9600
Sistema geolocalizador	175	150	120	100	400	600
Pequeño ordenador	400	290	230	200	920	1380
Aerodeslizador	1050	750	600	500	2400	3600
Corbeta ligera 5D	28000	20000	16000	15000	64000	96000
Cabina de alta tecnología	400	290	230	200	920	1380
Corbeta de transporte 5D	30000	22000	17500	16000	70000	105000
Cabina de alta tecnología	430	310	250	200	1000	1500

Transportes y comunicaciones

Las comunicaciones en la dimensión dracónida son complicadas debido a las grandes distancias, los peligros y el bajo nivel tecnológico. A medidas que los diferentes núcleos fuera del Imperio fueron creciendo, se comenzaron a hacer populares unos intrépidos personajes que llevan a los viajeros de un lugar a otro, mediante el uso de peñascos encantados u otro tipo de mecanismos mágicos. También transportaban mensajes y en ocasiones mercancías. Estos individuos son conocidos como guías.

A continuación se ofrece una Tabla con los precios medios (en uris) que un guía suele cobrar por transportar una persona, o su peso en mercancías. La tasa por llevar mensajes suele ser una décima parte de lo listado. La columna de la izquierda indica el punto de origen, mientras que la fila superior el de destino. Entre paréntesis se marca el tiempo de viaje. Se contempla que el punto de origen coincida con el de desti-

no, estos casos indican viajes a poblaciones menores próximas al núcleo principal.

Algunos guías de prestigio cuentan con peñascos de dimensiones suficientes para albergar pequeños refugios que hagan más cómodo el viaje a los usuarios. Los precios de estos transportes pueden llegar hasta ser 10 veces más caros, aunque la tarifa por mensajes se mantiene, dado que hay una especie de código de honor extraoficial entre los guías, que les obliga a llevar siempre un mensaje por un precio razonable. En la siguiente Tabla se considera que el personaje realizará su travesía sobre un peñasco flotante que viajará a una velocidad de 80km/h. Se deberá tener en cuenta que un Xetnorec viaja a 25km/h, y está a merced de las incidencias geológicas y climáticas que pueda encontrar durante la travesía, lo cual supone que el tiempo del viaje aumentará considerablemente.

Es común el uso de Xetnorec como animal de carga, transporta grandes cantidades de mercancía, o para realizar viajes cortos entre poblaciones cercanas. El precio de estas travesías es más asequible para aquellos que posean sus bolsillos vacíos, por lo que si un individuo decide realizar su viaje en Xetnorec entre ciudades podrá dividir el precio marcado en la Tabla a la mitad.

Armas

Las armas están divididas según el material que normalmente se emplea en su fabricación, especificando en cada caso la Habilidad requerida para su manejo. Para facilitar la lectura se usa su nombre humano con la variante dracónida entre paréntesis si hubiera equivalente.

Armas de ocitsash: Abarcan desde pequeños puñales de unos centímetros hasta largas lanzas. Su tipo de daño es Penetrante.

- **Estoque:** (Cotur). Combate: armas a una mano. Alargada y acabada en punta, aprovecha su velocidad para realizar daño y puede medir entre 50 centímetros y 1 metro.
- **Lanza:** (Latur). Combate: armas a 2 manos. Gran arma a dos manos, donde uno o los dos extremos se sirven de una punta para provocar daño. El arma mide entre 1,5 y 2 metros y se utiliza para hacer frente a las cargas aéreas de los dracónidos. -2 a la REA del portador.
- **Machete:** (Tur). Combate: armas cortas. Pequeña arma acabada en punta.

Armas de Lashem: Armas de tamaños y formas varias que producen daño de Filo.

- **Lock de brazo:** Combate: armas a una mano. Arma engarzada a un guantelete a la altura del antebrazo. La hoja nace del antebrazo y describe un arco hacia

Gastos de transporte (uris)

	5D	Alesha'ra	Ceniza	MOR	Narth	Umbral
5D	8 (1h)	630 (34h)	105 (6h)	180 (12h)	330 (21h)	540 (29h)
Alesha'ra	1050 (34h)	12 (1h)	612 (34h)	630 (20h)	252 (14h)	414 (22h)
Ceniza	105 (6h)	510 (34h)	7 (1h)	180 (12h)	300 (19h)	504 (15h)
MOR	180 (12h)	336 (20h)	192 (12h)	8 (1h)	112 (6h)	256 (15h)
Narth	264 (21h)	168 (14h)	240 (19h)	84 (6h)	5 (1h)	135 (8h)
Umbral	600 (29h)	460 (22h)	560 (27h)	320 (15h)	180 (8h)	18 (1h)

atrás que puede abarcar hasta los hombros del portador. Es el arma más común en tierras dracónidas y a partir de ésta se han desarrollado distintas artes marciales que tienen en común el uso de este objeto. Los expertos en este arte son grandes guerreros que imprimen belleza a la lucha.

- **Lock de choque:** Combate: armas a una mano. Al contrario del Lock de brazo, la hoja de esta arma va hacia delante y lo utilizan en su mayoría los dracónidos hábiles en Metamorfia para realizar picados durante el vuelo, aprovechando su robustez y peso. -4 a la REA del portador.
- **Lock de combate:** Combate: armas a 2 manos. La hoja del arma nace de un guantelete a la altura del antebrazo y dirige su filo tanto al frente como atrás en forma de arco. El arma protege al portador de los ataques frontales y realizados por la retaguardia.
- **Lock corto:** Combate: armas cortas. Arma compuesta por una afilada y pequeña hoja curva engarzada a unos brazaletes.

Armas de Sherboc: Realizan diversos tipos de daño y se apoyan principalmente en su peso para asestar un mejor golpe.

- **Alabarda:** (Ragor). Combate: armas a 2 manos. Es un arma pesada que tiene en su extremo superior una punta de lanza y una cuchilla transversal con forma de hacha por un lado y una punta afilada por el otro. Se blande con ambas manos. -2 a la REA del portador.
- **Alabarda doble:** (Ragorka). Combate: armas a 2 manos. Su estructura básica es la misma que la de una Alabarda, pero sustituye la base del mástil de uno su extremo por otra cabeza de hacha. -2 a la REA del portador.
- **Hacha arrojadiza:** (Raxznal). Combate: armas a una mano/ Combate: armas arrojadizas. Esta arma está preparada para ser lanzadas, mide aproximadamente 30 cm de largo y posee un cuerpo de madera donde una chuchilla atraviesa la parte superior.
- **Hacha de batalla:** (Rax). Combate: armas a una mano. Las hay de diferentes tamaños y sus filos se superponen uno encima de otro en cada hoja, dando origen a una forma similar a la de un hacha.
- **Hacha de batalla a dos manos:** (Rax de dos manos). Combate: armas a 2 manos. Esta arma posee la misma morfología que el hacha, sin embargo su peso y tamaño es mucho mayor con el fin de infligir más daño, por lo que requiere de mayor destreza para manejarla. -2 a la REA del portador.
- **Pico de combate:** (Etoec). Combate: armas a una mano. Arma de mano con forma de "T" cuya cabeza está rematada con un peso en uno de los lados y una afilada punta en otro.
- **Pico de dos manos:** (Etoecto). Combate: armas a 2 manos. De la misma forma que el pico de combate permite golpear en Contundente o en Penetrante, dependiendo del lado con el que se golpee. -2 a la REA del portador.
- **Pico pequeño:** (Etoecny). Combate: armas a una mano. Más manejable y ligera que el Pico de combate, está concebida para el trabajo más que para su uso en el combate.

Armas de Azash: Armas romas que causan daño Contundente.

- **Maza:** (Ter). Combate: armas a una mano. Arma robusta que supera los 2 metros.
- **Maza a dos manos:** (Oter). Combate: armas a 2 manos. Arma compuesta por 4 láminas pesadas que al golpear realizan una gran cantidad de daño e incluso cortes, al objetivo. -2 a la REA del atacante.

Porra: (Tero). Combate: armas a una mano. Arma robusta cuyo tamaño puede alcanzar 1,5 metros.

Armas de Shadreuc: Artilugios unidos por cuerdas que realizan daño de Filo e ignoran los penalizadores por realizar una maniobra de Presa.

Espada Látigo: (Logor). Combate: armas a una mano. El alma de esta arma es similar a la de una espada, sin embargo en su caso el filo ha sido dividido en pequeñas placas afiladas y flexibles que encajan perfectamente entre sí, estas pueden dividirse para alargar la hoja hasta una distancia de 50 cm. En muchos casos son encantadas para aumentar su capacidad de prolongación. Especialmente diseñadas para atrapar y dañar al oponente. Si el atacante consigue realizar la presa con éxito, cada vez que el oponente intenta liberarse recibe el daño del arma.

Látigo: (Gor de mando). Combate: armas a una mano. Mango del cual salen distintos hilos acabados en una fina punta.

Látigo especial: (Gor de mano). Combate: armas a una mano. Añade al arma anterior unas cuchillas más grandes.

Látigo múltiple: (Argos). Combate: armas a una mano. Posee una gran cantidad de colas, lo que permite atacar a varios objetivos.

Mayal: (Lagor). Combate: armas a una mano. Mango unido a varias cadenas acabado en varias esferas de metal del tamaño de una pelota de tenis.

Armas de proyectiles: Artilugios con la capacidad de lanzar proyectiles. El tipo de daño vendrá determinado por la munición utilizada

Lanzacuchillas: (Caznal). Combate: arma corta de proyectiles. Lanza pequeños chakram, como la palma de una mano. Puede realizar 5 disparos antes de ser recargado.

Lanzacuchillas Largo: (Orcaznal). Combate: arma larga de proyectiles. De mayor potencia que la anterior pero similar construcción. Puede realizar hasta 5 disparos antes de tener que recargarlo.

Lanzadardos: Combate: arma corta de proyectiles. Pequeño dispositivo preparado para lanzar pequeños proyectiles del tamaño de una aguja. Debe recargarse tras cada disparo, lo cual consume una acción del turno.

Lanzavirotes: (Ivaznal). Combate: arma corta de proyectiles. Pequeño arco metálico dispuesto sobre una plancha de madera con un pequeño dispositivo para tensarse. Normalmente se sitúa oculta en el antebrazo, a la espera de ser usada.

Lanzavirotes Largo: (Orivaznal). Arma de gran envergadura diseñada para disparar virotes de mayor tamaño y peso, capaz de alcanzar a objetivos situados a larga distancia. Combate: arma larga de proyectiles. De mayor potencia.



Lock de brazo



Lock de choque



Lock de combate



Lock de corto

Otras dimensiones

Pistola: (220 uris). Arma de fuego, diseñada para ser disparada con una sola mano. Su cargador habitual es de 12 balas. Requiere la habilidad Combate con armas de proyectiles: Armas de fuego. Causa 7 puntos de daño y tiene un alcance de hasta 100 metros.

Revolver: (250 uris). Arma de fuego, de mayor potencia que una pistola. Este tipo de arma de fuego es capaz de realizar 6 disparos antes de recargar. Para recargar es necesario gastar una acción por bala. Requiere la Habilidad Combate con armas de proyectiles: Armas de fuego. Causa 8 puntos de daño y tiene un alcance de hasta 60 metros.

Fusil de asalto: (400 uris). Arma de fuego de uso militar, se utiliza a 2 manos. Posee un cargador de hasta 30 balas, y requiere la Habilidad Combate con Armas de proyectiles: Arma de fuego. Inflige 12 puntos de daño en Penetrante y tiene un alcance de hasta 300 metros.

Rifle: (350 uris). Arma de fuego de uso militar o caza, se utiliza a 2 manos. Su cargador es de 9 balas. Requiere la Habilidad de Combate con armas de proyectiles: Armas de fuego. Causa 12 puntos de Penetrante y tiene un alcance de hasta 800 metros.

Aturdidor: (280 uris). Revólver que dispara balas sónicas de energía que aturden e inmovilizan al objetivo. Requiere la Habilidad Combate con armas de proyectiles: armas de fuego. Por cada nivel de éxito disminuye dos rangos de Cansancio físico sin realizar daño alguno. Tiene un alcance de 50 metros y posee una capacidad de 50 disparos.

De combate: (220 uris). Comprende armas cortas de largo alcance, como podría ser una pistola, etc. Inflige 7 puntos de daño Penetrante, y tienen un alcance de 100 metros. Su versión de energía tiene un coste de 400 uris y tienen una batería recargable con 20 disparos que realiza el mismo daño pero en Energía.

De combate Pesado: (400 uris). Fusiles de asalto. El fusil de asalto por excelencia es el M16. Debido a su fácil conversión es utilizado como arma de energía de la cual han derivado distintos modelos. Tiene un alcance de 250 metros y causa un daño base de 12 en Penetrante. Su versión de energía tiene un coste de 600 uris y posee una batería recargable con 20 disparos que realiza el mismo daño pero en Energía.

Espada de Energía: (350 uris). Arma de combate cuerpo a cuerpo, que inflige 7 puntos de daño de Energía. Posee una fuente recargable con 20 puntos de energía. Consume 1 punto de energía cada vez que se activa y otro adicional por cada hora que se mantiene activo.

Aturdidor: (320 uris). Arma de proyectil capaz de dejar inconsciente al contrincante. Reduce 4 rangos de Cansancio mental por éxito al objetivo y tiene un alcance de 100 metros. Posee una batería recargable con capacidad para 30 disparos.

Escudo energía: (270 uris). Recibe un bonificador +7 para bloquear cualquier ataque. Tiene un penalizador de -1 en iniciativa y una batería recargable con 20 puntos de energía. El escudo se mantiene activo durante 2 horas por uso.

Pistola láser: (400 uris). Arma de proyectiles capaz de disparar fuertes ráfagas de energía, que causa un daño base 10 de Energía, y posee una batería con capacidad para 50 disparos.

Escudos

Los escudos permiten una mayor protección a su portador. Proporcionan un bonificador a la parada cuando se emplee escudo. También se pueden usar para atacar e infligen daño Contundente.

- **Escudo corto:** Combate: armas cortas. Pequeño escudo de 40 centímetros de diámetro. Proporciona un bono a la parada de +5.
- **Escudo medio:** Combate: armas a una mano. Escudo de 1 metro de diámetro. Recibe un bono a la parada de +8 y un penalizador a la defensa de -2.
- **Escudo largo:** Combate: armas a una mano. Escudo de gran tamaño. Proporciona un bono a la parada de +12 y un penalizador a la defensa de -5.

Armas y escudos

Arma	Uris	Cauris	Habilidad	Daño	Tipo	Alcance
Estoque: (Cotur)	80	3	A una mano	9	Pen.	Contacto
Lanza: (Latur)	125	5	A 2 manos	11	Pen.	Contacto
Machete: (Tur)	35	1.5	Cortas	5	Pen.	Contacto
Lock de brazo	65	2.5	A una mano	7	Fil.	Contacto
Lock de choque	125	5	A una mano	15	Fil.	Contacto
Lock de combate	150	6	A 2 manos	8	Fil.	Contacto
Lock corto	50	2	Cortas	3	Fil.	Contacto
Alabarda: (Ragor)	150	6	A 2 manos	13	Fil.	Contacto
Alabarda doble: (Ragorka)	200	10	A 2 manos	13	Fil.	Contacto
Hacha arrojadiza: (Raxznal)	50	2	Arrojadiza	5	Fil.	Contacto
Hacha de batalla: (Rax)	75	3	A una mano	7	Fil.	Contacto
Hacha de batalla a dos manos: (Rax de dos manos)	125	5	A 2 manos	12	Fil.	Contacto
Pico de combate: (Etoec)	30	2.5	A una mano	6	Pen.	Contacto
Pico de dos manos: (Etoecto)	130	5	A 2 manos	11	Pen.	Contacto
Pico pequeño: (Etoecny)	35	1.5	A una mano	4	Pen.	Contacto
Maza: (Ter)	55	2	A una mano	8	Con.	Contacto
Maza a dos manos: (Oter)	80	3	A 2 manos	12	Con.	Contacto
Porra: (Tero)	30	1.5	A una mano	6	Con.	Contacto
Espada Látigo: (Logor)	160	6.5	A una mano	7	Fil.	Contacto
Látigo: (Gor de mando)	25	1	A una mano	3	Fil.	Contacto
Látigo especial: (Gor de mano)	50	2	A una mano	5	Fil.	Contacto
Látigo múltiple: (Argos)	135	5.5	A una mano	7	Fil.	Contacto
Mayal: (Lagor)	80	3	A una mano	10	Fil.	Contacto
Lanzacuchillas (Caznal)	100	4	Corta de proy.	4	Fil.	50
Lanzacuchillas Largo	140	5.5	Largas de proy.	7	Fil.	400
Lanzadardos	50	2	Corta de proy.	2	Pen.	40
Lanzavirotes (Ivaznal)	90	3.5	Corta de proy.	4	Pen.	100
Lanzavirotes Largo (Orivraznal)	200	8	Largas de proy.	7	Pen.	300
Escudo corto	50	2	Cortas	2	Con.	Contacto
Escudo medio	150	6	A una mano	5	Con.	Contacto
Escudo largo	100	4	A una mano	8	Con.	Contacto

Armaduras

Las armaduras que los habitantes de Devious suelen portar se caracterizan por combinarse de forma modular. De esta manera, no existen armaduras completas, si no piezas de diferente materiales que pueden mezclar para conformar la protección. Las 7 partes del cuerpo para las que se diseñan piezas de armadura son: cabeza, torso, brazos, piernas o cola.

Cada pieza equipada supone un penalizador de -1 a la REA del personaje. No es posible combinar dos o más piezas para una misma ubicación, para acumular una mayor protección en una parte del cuerpo, aunque hay una excepción: es posible llevar una pieza de shanal bajo una pieza de otro tipo, la protección total en la zona es igual a la suma de ambas protecciones. A continuación se encuentra la Tabla de Armaduras con los datos de cada tipo según el material con el que esté construida la pieza.

Armaduras

Material	Protección (C/F/P/E)	Shangri-la	Narth	Ceniza	5D	MOR	Hielo	Alesha'ra
Shanal	0/5/3/0	8 cauris	50	40	80	80	60	70
Oreshuc	3/7/5/3	36 cauris	75	60	90	90	85	80
Lashem	2/7/7/3	52 cauris	100	80	140	140	125	130
Shacimar	4/10/10/5	150 cauris	150	125	200	200	175	180
Shajurb	3/3/3/10	200 cauris	125	100	175	175	150	160

Protecciones de otras dimensiones

Protección personal 5D: Protege contra 5 puntos de daño Contundente, 7 de Filo, 5 Penetrante y 2 de Energía. Se trata de una armadura completa que da un penalizador de -1 a la Velocidad de Reacción.

Exoesqueleto Mor: Protege contra 7 puntos de daño Contundente, 4 de Filo, 6 de daño Penetrante y 5 de Energía. Las armaduras son completas y añaden un penalizador de -2 a la Velocidad de Reacción

Objetos encantados

En la vida cotidiana dracónida se utilizan diversos objetos hechizados que facilitan las labores diarias de la gente. Tienen un número de usos determinado, pudiendo recargarse (ver pág. 172). Estos objetos se activan o desactivan a voluntad del usuario con tan sólo gastar una acción. A continuación se incluye un listado de los objetos más comunes de calidad media.

Se trata de equipo hechizado, en su mayoría artefactos comunes con alguna capacidad especial debido al encantamiento imbuido. En el caso de las armas, éstas serán blandidas en combate con la Habilidad habitual, salvo cuando se quiera utilizar el encantamiento, que se realizará con la Habilidad Combate con armas mágicas. Muchas de ellas son conocidas como Shajurb: pequeños artilugios mágicos que al activarlos adoptan la forma de un arma. Los más económicos son iguales en precio y daño al arma que simulan, mientras que los más costosos son



Shajurb



Bastón de shajurb con proyectil mágico



Escudo antiproyectiles

aquéllos que realizan daño de Energía. El número de usos indica las veces que el artilugio puede cambiar de forma.

A continuación se incluyen algunos ejemplos de cómo se comportan algunas de estas capacidades añadidas a las armas comunes:

Armas

Arma defensiva: (12 usos). Se le aplica a un arma el hechizo Escudo. Cuando se clava en el suelo, emerge un escudo de hasta 10 metros de alto y de 5 m^3 de grosor que protege de 16 puntos de daño de cualquier tipo. Este hechizo incrementa el coste del arma en 200 uris o 8 cauris imperiales.

Proyectil explosivo: (12 usos). Se aplica sobre un proyectil, haciéndolo explotar cuando impacta. Inflige 10 puntos de daño extra en Energía al impactar. El proyectil se destruye después de su uso. El coste del paquete de proyectiles se incrementa en 100 uris o 4 cauris imperiales.

Proyectil mágico: (15 usos). Se aplica sobre un arma de proyectiles, haciendo que su munición pase a ser considerada mágica. Este hechizo puede alcanzar a 2 objetivos situados a menos de 10 metros el uno del otro, a los que inflige 16 puntos de daño de Energía. El coste del arma se incrementa en 250 uris o 10 cauris imperiales.

Escudos

Escudo antiproyectiles: (10 usos). A este escudo medio se le ha aplicado el hechizo Desviar ataque. Si consigue parar con éxito un proyectil, lo desvía hacia un objetivo a 5 metros, aplicando la Tabla de Localizaciones (ver pág. 116). El conjuro puede mantenerse activo durante 10 horas por uso. El coste del objeto se incrementa en 600 uris refugiados o 24 cauris imperiales.

Escudo de impulso: (10 usos). Escudo pequeño al que se le ha imbuido el hechizo Impulsar. Cuando se activa, lanza al enemigo a 65 km/h y debe realizar una tirada en la Tabla de Colisiones y caídas para ser enviado a tantos metros de distancia como señale dicha Tabla (ver pág.125). Este objeto tiene un incremento de coste de 900 uris refugiados o 16 cauris imperiales.

Escudo reductor: (8 usos). Escudo largo que al ser golpeado reduce a una pequeña esfera de 3,5 metros a un objetivo hasta 8 horas. El coste del objeto se incrementa en 700 uris refugiados o 28 cauris imperiales.

Armaduras

Armadura de ataque: (12 usos). Una de las piezas lleva imbuido el hechizo Proyectil mágico y permite lanzar una bola de energía contra 2 objetivos a 10 metros, a los que inflige 16 puntos de daño de Energía con una Dif 20 para ser esquivada. Incrementa el coste del objeto en 900 uris refugiados o 36 cauris imperiales.

Armadura para metamorfo: (10 usos). Permite que la armadura cambie de tamaño en consonancia con el cuerpo del metamorfo. Puede agrandarse hasta 10 metros y tiene una duración de 10 horas por uso. Incrementa el coste del objeto en 400 uris refugiados o 16 cauris imperiales.

Armadura sombría: (10 usos). Genera una esfera de oscuridad alrededor del portador que le permite moverse sin ser detectado. Cada uso otorga un bonificador de +5 a las tiradas de Sigilo y Ocultarse hasta un máximo de 10 horas. Incrementa el coste del objeto en 700 uris o 28 cauris imperiales



Objetos cotidianos

Casa: (15 usos). Crea un hogar de 50m² compuesta por 2 habitaciones y sin amueblar durante 15 meses. Su coste entre los refugiados es de 4500 uris y entre imperiales de 180 cauris.

Comprimir objeto: (13 usos). Permite reducir un objeto de hasta 10m³ a una esfera del tamaño de la palma de la mano durante 13 meses. Su coste entre los refugiados es de 500 uris y entre imperiales de 20 cauris.

Cuerda extensible: (10 usos). Cuerda de 5 metros que puede alargarse hasta alcanzar una altura de 20 durante 10 horas. Su coste entre los refugiados es de 100 uris y entre imperiales de 4 cauris.

Destello: (10 usos). Cuando se activa genera una esfera de luz que impone un penalizador de -5 a todas las personas que la miren. Su coste entre los refugiados es de 125 uris y entre imperiales de 5 cauris.

Esfera de sueño: (10 usos). Pequeña esfera que al activarse desprende un gas que obliga a todos los que se encuentren en un área de acción de 10 metros a realizar una tirada de Constitución a Dif 12 para no caer sopor. Su coste entre los refugiados es de 200 uris y entre imperiales de 8 cauris.

Hogar Familiar: (15 usos). Crea una casa de 100 m² compuesta por 5 habitaciones y sin amueblar durante 15 meses. Su coste entre los refugiados es de 18000 uris y entre imperiales de 720 cauris.

Hoguera: (8 usos). Canicas que al activarse generan un pequeño fuego que arde durante 8 horas. Su coste entre los refugiados es de 25 uris y entre imperiales de 1 cauri.

Luz: (11 usos). Mantiene iluminada una estancia de 25 m² con una luz tenue durante 8 horas. Su coste entre los refugiados es de 10 uris y entre imperiales de 0'5 dosis.

Mansión: (34 usos). Crea una casa de 150 m² compuesta por 8 habitaciones y con los muebles principales durante 17 años. Su coste entre los refugiados es de 34000 uris y entre imperiales de 1360 cauris.

Peñasco encantado: (14 usos) Roca flotante de unos 5 m² que se desplaza a 65 km/h, pudiendo surcar durante 13 meses el vacío por cada uso. Su coste entre los refugiados es de 1200 uris y entre imperiales de 48 cauris.

Peñasco de carreras: (15 usos). Roca flotante de 5 m² preparada para alcanzar velocidades de hasta 200 km/h. Posee una estructura que protege a quien la controla del viento u otros objetos flotantes y está dotado de un equipo de dirección que permite al conductor pilotarla. Puede mantenerse activa durante 15 meses por uso. Su coste entre los refugiados es de 6000 uris y entre imperiales de 240 cauris.

Peñasco de transporte: (16 usos). Peñasco que llega a medir 20 m² y se utiliza como medio de transporte de mercancías u otras criaturas. Puede mantenerse activo durante 18 años. Su coste entre los refugiados es de 18000 uris y entre imperiales de 720 cauris.

Refugio: (11 usos). Permite crear un espacio de 5 m² que protege de la intemperie durante 10 horas. Su coste entre los refugiados es de 300 uris y entre imperiales de 12 cauris.

Medios de transporte

Medusa de éter: (15 usos). Criatura de éter que alcanza una velocidad de 80km/h. Tiene un coste de 1250 uris refugiados o 50

cauris imperiales y para controlarla requiere la Habilidad necesaria de Conducción.

Cúpula de negación: (10 usos). Crea una cúpula de negación alrededor de la montura durante 10 horas que impone un penalizador de -7 a los enemigos que deseen afectar al conductor con hechizos mágicos. Tiene un coste de 125 uris refugiados o 5 cauris imperiales.

Pergamino aerodeslizador: (15 usos). Permite viajar a su dueño a una velocidad de 65km/h durante 15 horas cada uso. Tiene un coste de 600 uris refugiados o 24 cauris imperiales.

Peñasco encantado: (17 usos). Gran roca propulsada con éter capaz de albergar hasta a cinco individuos. Alcanza los 200 km/h durante 17 horas por uso. El precio que alcanza es de hasta 1200 uris refugiados o 48 cauris imperiales.

Imbuir sombra: (11 usos). La estructura es rodeada por una bola de oscuridad, lo que proporciona un bonificador +5 a las tiradas para Ocultarse. Su coste es de 12 uris refugiados o 0'5 cauris imperiales.

Bengala de luz: (13 usos). Eleva una columna de luz como señal de socorro que puede ser divisada a 25 kilómetros. Tiene un coste adicional de 120 uris refugiados o 5 cauris imperiales.

Pociones

A continuación se listan los efectos de las pociones más empleadas en la dimensión dracónida. Entre paréntesis se indica su Dificultad y tiempo para elaborarlas (Ela.), tiempo en hacer efecto (Efe.) y Dificultad para resistirlas (Res.)

Beso de vida: (Ela.: 15/25/35, 3/5/7 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5/5/25). Regenera 1/2/2 rangos de Heridas por ronda durante 1 minuto. Precio: 150/250/350 uris refugiados; 6/10/14 cauris imperiales. Grados: Heridas 2/4/4; persistencia 1/1/1; dificultad 0/0/2.

Celeridad: (Ela.: 15/25/35, 3/5/7 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5). El afectado gana un modificador a REA de +4/+8/+12 durante 1 minuto. Precio: 150/250/350 uris refugiados. 6/10/14 cauris imperiales. Grados: Atributo 2/4/6; persistencia 1/1/1.

Elixir de vacío: (Ela.: 80, 16 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 35). Esta toxina afecta directamente al sistema nervioso de la víctima, bloqueándolo por completo y destruyendo sus terminaciones nerviosas. El pobre infeliz muere en cuestión de segundos. Es indetectable y soluble. Precio: 800 uris refugiados. 32 cauris imperiales. Grados: Trance 8; indetectable 3; soluble 2; dificultad 3.

Enajenador: (Ela.: 60, 12 horas; Efe.: 1 hora; Res.: 15). Provoca fiebre y alucinaciones. Impone un penalizador de -2 a la Voluntad durante 1 día. Sus efectos comienzan a hacerse notar a la hora. Puede disolverse en cualquier líquido y es insípido, incoloro e inodoro. Grados: Atributo 2; dificultad 1; persistente 3; activación 2; indetectable 2; soluble; 2.

Pies de pato: (Ela.: 45, 9 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 25). Causa una sensación de mareo y pesadez que dificulta los movimientos. Penalizador de -4 Coordinación durante 1 hora. Es insípido. Grados: Atributo 4; persistente 2; dificultad 2; Indetectable 1.

Poción de astucia: (Ela.: 25, 5 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5). Aumenta en +4 el Ingenio de quien la consume durante 1 minuto. Grados: Atributo 4; persistente 1.

Poción de atracción: (Ela.: 25/30/40, 5/6/8 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5). Quien la con-

sume obtiene un bonificador a la Habilidad Encanto de +8/+10/+14 durante 1 minuto. Precio: 250/300/400 uris refugiados; 10/12/16 cauris imperiales. Grados: Habilidad 4/5/7; persistencia 1/1/1.

Poción de curación: (Ela.: 20, 4 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5). Regenera 2 rangos de Heridas. Grados: Heridas 4.

Poción del vigor: (Ela.: 10/15/20, 2/3/4 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 5). El consumidor se sentirá refrescado y descansado al consumirla. Recupera 1/2/3 rangos de Cansancio físico por ronda durante 1 minuto. Precio: 100/150/200 uris refugiados. 4/6/8 cauris imperiales. Grados: Cansancio 1/2/3; persistencia 1/1/1.

Poción somnífera: (Ela.: 20/30/40, 4/6/8 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 15/25/35). El afectado sentirá una intensa sensación de somnolencia, cayendo profundamente dormido durante 1 minuto, transcurrido el cual se despertará con normalidad. Precio: 200/300/400 uris refugiados; 8/12/16 cauris imperiales. Grados: Trance 2/2/2; persistencia 1/1/1; dificultad 1/2/3.

Sangre de Gree: (Ela.: 35, 7 horas; Efe.: 1 turno; Res.: 15). Causa fuertes dolores de estómago y hemorragias internas. Se pierden 2 rangos de Heridas cada 5 minutos durante 1 hora. Grados: Heridas 4; persistente 2; dificultad 1.

Sueño eterno: (Ela.: 30/35/50, 6/7/10 horas; Efe.: 1 minuto; Res.: 25/35/45). La víctima siente unos intensos dolores musculares, poco a poco comenzará a perder el control de sus músculos hasta morir por un paro cardiaco. El afectado pierde 1/1/2 rangos de Heridas cada ronda durante 1 minuto. Precio: 300/350/500 uris refugiados. 12/14/20 cauris imperiales. Grados: Heridas 2/2/4; persistencia 1/1/1; dificultad 2/3/4; activación 1.

Suero de la verdad: (Ela.: 25/35/45, 5/7/9 horas; Efe.: 1 ronda; Res.: 15/25/35). El afectado encuentra dificultades para resistirse a la presión se otros personajes. La Asertividad del personaje sufre un penalizador de -4/-6/-8 durante 1 hora. Precio: 250/350/450 uris refugiados. 10/14/18 cauris imperiales. Grados: Atributos 2/3/4; persistencia 2/2/2; dificultad 1/2/3.

Precio pociones

Poción	Uris	Cauris
Beso de vida (15/25/35)	150/250/350	6/10/14
Celeridad (15/25/35)	150/250/350	6/10/14
Elixir de vacío	800	32
Enajenador	600	24
Pies de pato	450	18
Poción de astucia	250	10
Poción de atracción (25/30/40)	250/300/400	10/12/16
Poción de curación	200	8
Poción del vigor (10/15/20)	100/150/200	4/6/8
Poción somnífera (20/30/40)	200/300/400	8/12/16
Sangre de Gree	350	14
Sueño eterno (30/35/50)	300/350/500	12/14/20
Suero de la verdad (25/35/45)	250/350/450	10/14/18

PERSONAJES CÉLEBRES

A continuación se detallan el trasfon do y las capacidades de los personajes más relevantes en Devious. Cada uno de ellos se presenta siguiendo los siguientes puntos:

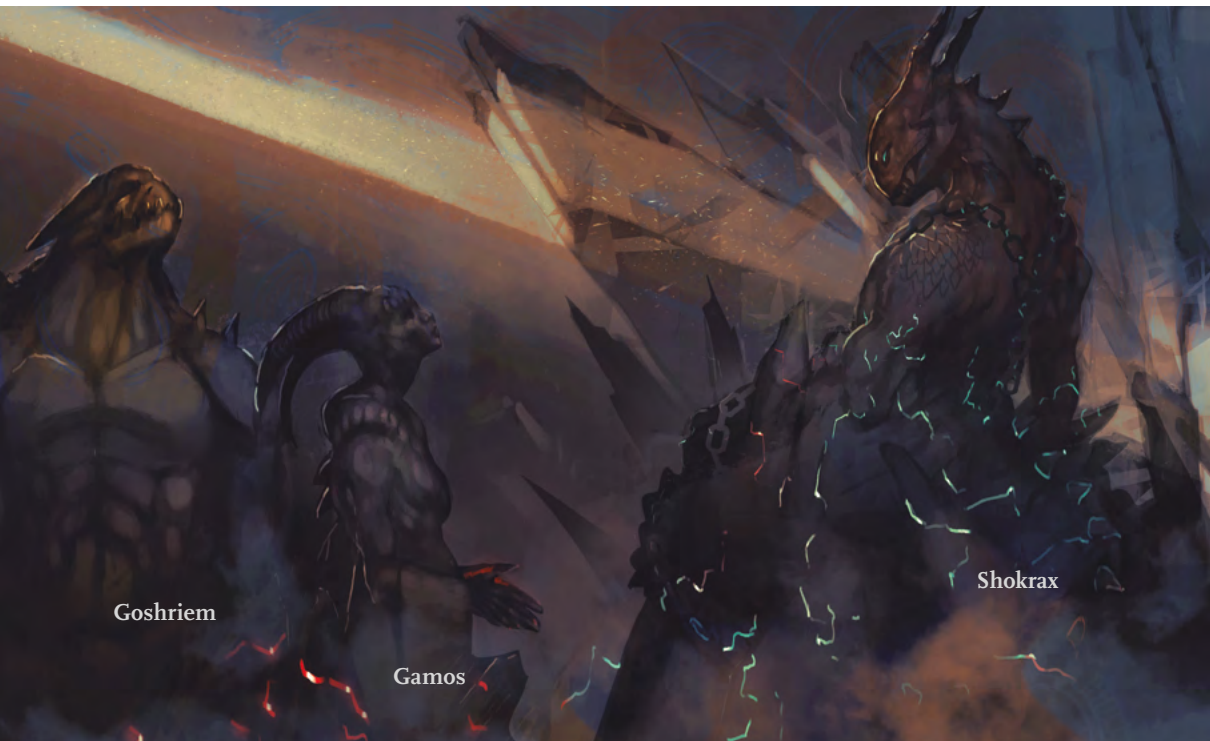
- **Nombre**
- **Trasfondo:** Una breve narración del pasado y presente del personaje.
- **Alma:** Antigüedad del alma del personaje.
- **Logros:** Méritos obtenidos.
- **Facultades raciales:** Dones que el personaje ha despertado.

Imperiales

Shokrax

Tal vez sea el más antiguo de todos los seres que pueblan las 5 dimensiones. Él fue la primera Sombra capaz de adaptarse a la materialidad. A lo largo de su existencia se convirtió en héroe, fue nombrado Emperador y amado por su pueblo hasta que finalmente fue subyugado por aquéllos en quienes confiaba y recluido en su propio trono. Dialogar con la soledad bajo la tiranía de sus hermanos le ha llevado a un estado prácticamente catatónico. En estos momentos apenas puede articular palabra, emitir algún gruñido de vez en cuando o entrever de modo desfigurado aquello que lo rodea. Ya nadie irrumpe en su residencia, sólo Gosriem interfiere en su letargo para blasfemar en voz alta sobre un tal Sigfried. Sin embargo a Shokrax poco le importa lo que le preocupa al anciano Gosriem, pues ha perdido toda esperanza, curiosidad o ansia de vivir. Solamente anhela un destino, la plácida y calmada muerte, aunque ello signifique su runa grabada en la Rueda de Sino desaparezca.

- **Alma:** Primigenia
- **Logros:** Maldito por Tharú +5; Emperador de Shangri-la +10; Heraldo de Conae +6
- **Facultades raciales:** Ser de Magia, Metamorfia.



Goshriem

Uno de los componentes del cuarteto de Sabios dentro de la cúpula. Es jefe de armas, gran estratega y cabeza visible de todas las fuerzas armadas de Shangri-la. Tuerto y con el peso del tiempo a sus espaldas, es el más fuerte de los cuatro. Rudo, testarudo y gran metamorfo, impone respeto a sus tropas cuando se pone a la cabeza de los Magos del Emperador. Pasa sus días entrenando y dirigiendo la milicia en los jardines de éter, donde uno puede ver cómo practican los guerreros en todo su esplendor. Nunca nadie ha desobedecido ninguna orden del Sabio a excepción de un escurridizo mago, Sigfried, junto a su mascota humana Domo. El mago fue nombrado maestro de Akrú en el arte de la magia, por lo que pasa largas horas con Shira. Pese a sus esfuerzos, Goshriem no ha podido retirarlo de su cargo, y el ver cómo embelesa a la dama ante él lo enfurece. Siempre que intenta degradar al engreído dracónido, de repente sucede algún imprevisto y el mago recupera todo su honor con creces. El Sabio guerrero nunca muestra sus estallidos de furia ante Shira, encerrándose a blasfemar donde ella nunca acudiría, los aposentos del Emperador.

- **Alma:** Sabia
- **Logros**: Sabio de Shangri-la: +9; General de los Ejércitos de Shangri-la +8
- **Facultades raciales:** Metamorfia.

Gamos

De voz tenue y susurrante, este Sabio nunca llama la atención más de lo que quiere. Desde el principio de los tiempos protegió la biblioteca dracónida, pues ésta posee la historia primigenia. El tiempo ha borrado de su memoria lo acontecido durante los primeros años, por lo que investiga los secretos que guarda para recuperarlos. Ha dedicado su vida entera al estudio, sin desarrollar su físico o inmiscuirse en asuntos sociales. Su vida está en los libros y el poder que contienen, nunca ha mostrado una real simpatía con nadie incluso antes de que ataran a Shokrax. Actualmente posee varios laboratorios secretos en el seno de la biblioteca dracónida, donde colabora con los Splen y Xingzuo. Allí realiza los más sádicos experimentos sin mostrar compasión por sus víctimas y tortura los cuerpos de todo sujeto experimental, llegando incluso a inmolarlos con Magia de cuerpo si es bueno para la investigación. Y día tras día de su vida inmortal dedica su existencia a la biblioteca, donde acumula información sobre la Magia de cuerpo.

- **Alma:** Antigua
- **Logros:** Sabio de Shangri-la +9; Señor de la Biblioteca +9
- **Facultades raciales:** Ser de magia.

Shira

Como segunda dracónida capaz de sobrevivir a aquella sustancia que Conae llamó cauri, Shira es una de las fundadoras del Shangri-la. La vida la llenó de innumerables emociones, convirtiéndose en la dracónida más apasionada que conoció el Imperio. Sin embargo, los años la llevaron a tomar duras decisiones y tornaron ese poderoso y cándido fuego interior en una llama vencida, lo que la convirtió en un contenedor repleto de ira y frustración. Un día, Shira no pudo aguantar la presión de aquella amalgama de emociones que padecía y aquella soñadora se vio convertida en la mayor de las tiranas. La rectitud y represión con la que llevaba su vida la convirtió en una gran opresora que castigaba cualquier acto en contra del Imperio. Su desgracia fue sufrida por todos sus súbditos hasta que un día su ira fue temida en todas las dimensiones. En la actualidad



Akru Sigfried Shira Domo Sunae

la dama es la encargada de criar a Akru bajo el dictado imperial, un bebé refugiado con el alma de un dios. El afecto que ha desarrollado por su ahijado, junto a la repentina aparición de un joven Mago del Emperador llamado Sigfried, están cambiando su actitud. Aquella ira acumulada parece estar calmándose y su voz, imponente y fría, se torna cándida cuando se dirige al joven Akru o a su nuevo maestro, Sigfried. Nadie ha osado decirle nada a la Sabia, pues todos siguen temiendo su ira.

- **Alma:** Antigua
- **Logros:** Sabia de Shangri-la +10; Cruel +8
- **Facultades raciales:** Ser de magia.

Sigfried

Vivió gran parte de su vida junto a los refugiados como dirigente de Dharma. Obligado por la urgencia de la situación, debido a la aparición de Némesis, convocó una reunión con los grandes mandatarios del resto de asociaciones. En la actualidad se ha trasladado como infiltrado imperial, con la misión acercarse a Akru y a los Sabios para crear una tapadera hasta que llegase el momento de liberar a Akru del yugo imperial y rescatar al Emperador. Pertenece a la casa Envi, donde ascendió de posición social por salvar la vida de un Lyss hasta formar parte de los Mago del Emperador. Cautivó a Shira y se convirtió en el maestro de Akru. Ningún Gree ha conseguido desenmascararlo y por mucho que Gosriem se obceca en degradarlo siempre sale indemne gracias a sus dotes interpretativas, oratorias, buena figura y un secreto séquito de refugiados a sus órdenes. En los propios aposentos del mago existe una entrada a los túneles, donde se reúne con algunos componentes refugiados que han construido pequeñas poblaciones en el subsuelo de Shangri-la.

- **Alma:** Antigua
- **Logros:** Señor de Dharma +7 (Oculto); Mago del Emperador +7; Protector de Shira +6; Salvador de Lyss Orth +5
- **Facultades raciales:** Ser de Magia, Metamorfia.

Akru

Como un adolescente de gran ego, pasea sus 14 años por las calles de Shangri-la. Nadie osa mirarle a los ojos pues todos saben que es la mismísima reencarnación de un dios, aunque, pese a las altas expectativas que tiene la sociedad de él, todavía no ha desarrollado sus capacidades divinas, por lo que mantiene expectante a la población. Ha desarrollado su vida bajo la tutela de Shira, a la que considera su madre. Pese a seguir la tradición imperial, el adolescente no puede evitar sentir aprecio por ella como educadora. Actualmente un extraño mago que alberga grandes dones ha sido nombrado su maestro por propio deseo del joven. Pese a su orgullo, Akru es un niño curioso y cándido. Las normas sociales y el peso que recae sobre sus hombros le obligan a mostrar su parte más fría y distante, pues debe comportarse como un dios. Sin embargo, últimamente guarda un gran secreto que no se ha atrevido a contar: un demonio intenta comunicarse con él a través de sus sueños.

- **Alma:** Primigenia
- **Logros:** Dios reencarnado +10
- **Facultades raciales:** Ser de Magia, Metamorfia.

Domo

Entrenado para la causa, Domo es un humano que forma parte de Dharma y las 5D. Ha recibido un duro entrenamiento para llegar a moldear su tapadera de mascota, aunque en otros momentos se encargó de propiciar el ascenso de Sigfried desde una posición secundaria. Ayuda a urdir una entramada mentira frente el Imperio con la esperanza de pasar por una criatura que para muchos dracónidos ni siquiera razona. La curiosidad que sienten los imperiales por él es inmensa, incluso Shira le ha manoseado más de una vez intentando descubrir más sobre su ser. Sin embargo, él guarda la compostura y lleva a cabo perfectamente el plan acordado, aunque algunas preocupaciones rompen sus esquemas. Últimamente empieza a inquietarse debido a la gran interpretación que lleva Sigfried, al fingir encandilar a la dama y al joven dios, y ahora teme que el mago albergue ciertos sentimientos hacia Shira.

- **Alma:** Antigua
- **Logros:** Agente de enlace de las 5D y Dharma +3; Mascota de Sigfried +2
- **Facultades raciales:** Gnosis.

Sunae

Agente especial infiltrada en la cúpula, dirigente del campamento más importante de los refugiados situado en el subsuelo de Shangri-la. Allí conviven cientos de refugiados e imperiales que han decidido unirse a la causa. Sunae es la encargada de recibir a los nuevos integrantes que provienen del Imperio, examinándolos y preparándolos para ser transferidos a la periferia o ser adiestrados para servir a los refugiados dentro de la cúpula. Sunae es una guerrera fuerte, poseedora del don de la Gnosis y la Metamorfia. Gracias a ella, la ciudad siempre mantiene contacto con Shamash y Sigfried, que se encuentran vinculados a la mente de la guerrera, uniendo así periferia e Imperio.

- **Alma:** Primigenia
- **Logros:** Señora de la ciudad oculta +5
- **Facultades raciales:** Gnosis dracónida, Metamorfia.

Los Lyss

Existen 4 Lyss que además son los cabezas visibles de cada casa. Cuando les traen a la cúpula desde su lugar de nacimiento en el satélite Lyss, ya adultos, son adoptados por sus familias y criados como semidioses. De todos los Lyss que han llegado a Shangri-la sólo cuatro son elegidos como dirigentes de cada familia. El resto de virtuosos viven en los jardines de éter por derecho de nacimiento como Lyss, y son venerados por el Imperio como un tesoro. Son criaturas mágicas de éter puro, seres perfectos, un regalo del dios Conae. Todos se comportan de similar forma que el resto de habitantes del Imperio y van acompañados siempre por un consejero Mago del Emperador, que se ocupan de su protección y de dirigir la casa a la que pertenecen para dejar al Lyss como criatura de adoración. Apreciados por las distintas familias, cuantos más Lyss tenga una casa, mayor será su prestigio. Cada dos ciclos del satélite Lyss llegan a Shangri-la cuatro de estas criaturas, y son los Sabios los encargados de entregarlos a la familia que mejor ha servido al Imperio. En estos momentos los Envi poseen 17 de estas criaturas, por lo que se sitúan en cabeza. Los Gree les siguen con un total de 16 ejemplares, y quedan igualados los Entos y Splen con un total de 10 de estos seres por casa.

En estos momentos los Lyss que encabezan cada familia son:

Orth Lyss Envi
Dra Lyss Gree
Fus Lyss Splen
Cro Lyss Entos

- **Alma:** -
- **Logros:** Señor de la casa +8; Creación pura +5
- **Facultades raciales:** Ser de Magia.

Refugiados

Sushuz

Se trata de la Archimaga de Narth. Siguió abiertamente las enseñanzas de Somon, ofreciéndole siempre su gratitud por haber sido fundador de tan magnífica ciudad. Tuvo como maestro a un dracónido de la Ceniza, por lo que con el tiempo consiguió despertar el don de la Convocación. Debido a ello es bien conocida por la extraña habilidad que posee para hablar con los muertos. Convocadora y dirigente de las tierras de Narth, intenta tutelar correctamente la metrópoli. Pese a los últimos acontecimientos sucedidos en la ciudad, la Archimaga siempre ha guardado la calma manteniendo su mente fría. Actualmente se ha visto en una gran encrucijada, pues abrir las puertas a seres de otras dimensiones ha hecho que se convierta en la señora de la ciudad con mayor fuerza militar y económica del momento, aunque ello ha tenido un precio: su vecina Maara dirigente de Alesha'ra y gran aliada, ha enfriado sus relaciones con Narth por motivos que Sushuz aún no comprende.

- **Alma:** Experimentada
- **Logros:** Archimaga de Narth +9; Persona calmada +7
- **Facultades raciales:** Convocador dracónido.

Komai

Fue un día el portavoz de Narth. Libró grandes batallas contra los imperiales para defender a Narth, convirtiéndose en

un afamado guerrero admirado por todos. Con el tiempo envejeció, retirándose para enseñar a los más jóvenes, y fue ordenado jefe de armas de la ciudad. Entonces fue cuando conoció a Sigfried, un lozano imperial que había empezado a vivir como refugiado, que se convirtió en un hijo para él. Cuando el joven fue nombrado cabecilla de Dharma, Komai guardó el secreto. Sabía que si alguien era capaz de librar a los refugiados del Imperio era él. Cada generación tenía su héroe y ahora era el momento de Sigfried. El anciano se convirtió en el encargado de recibir a los nuevos soldados, e instruirlos en las artes del combate. Tras la partida de su ahijado, Sigfried dejó la asociación en manos de la joven guerrera Shamash, quizá demasiado joven al parecer de Komai. Por ello él tutela a la joven en la medida que sus cansados huesos lo permiten, mientras da consejo a Sushuz.

- **Alma:** Joven
- **Logros:** Héroe de Narth +9; Instructor de Narth: +3
- **Facultades raciales:** Ser de Magia, Metamorfia.

Shamash

Gran guerrera, portavoz de Narth y señora de Dharma. Le fue confiada la responsabilidad de dirigir el grueso militar de Narth y realiza un sinfín de estrategias militares para la defensa de la ciudad. Fue la mano derecha de Sigfried durante muchos años, y con apenas 25 años éste la nombró diri-



gente de Dharma. En estos momentos se enfrenta a un gran número de dificultades, no sólo por ser portavoz de Narth y las obligaciones que ello conlleva, sino como cabeza de Dharma. La llegada de los dracónidos de hielo, la lucha contra el vórtice y la amenaza imperial, son algunas de las preocupaciones con las que lidia día a día. Por suerte cuenta con el apoyo de grandes aliados, como lo son Hana y Adam, sus más leales compañeros en el campo de batalla. Sin embargo está a punto de emprender una odisea en la que nadie podrá ayudarla, pues un dios dentro de ella empieza a rugir anunciando el próximo Ryu'kadra.

- **Alma:** Primigenia
- **Logros:** Dirigente de Dharma +8; Portavoz de Narth +9
- **Facultades raciales:** Metamorfia.

Adam

Agente de las 5D vinculado a Dharma. Nativo en la dimensión humana y de origen humilde, a sus 12 años despertó su don, la Gnosis. Fue entonces cuando las 5D entraron en contacto con él, y lo destinaron a su sede a tan temprana edad. Tras varios años de duro entrenamiento, demostró poseer unas facultades extraordinarias que pocos humanos consiguen desarrollar, y de este modo llamó la atención de los líderes de Dharma. Pasó varios años trabajando bajo el mandato de Sigfried, con el que forjó una gran amistad, convirtiéndose en un vínculo de unión entre ambas asociaciones: Dharma y las 5D. En una de tantas reuniones con Sigfried encontró a Shamash cuando ésta tenía aun 17 años y sintió algo especial en aquella muchacha. Desde entonces empezó a pasar más tiempo en el mundo dracónido junto a Shamash y Sigfried. Actualmente, a sus 27 años vive en la dimensión dracónida y es responsable del campamento las 5D en la periferia. Reside en Narth, junto a Shamash y Hana, donde ayuda a elaborar complejas estrategias para atacar al Imperio, aunque debe abandonar la ciudad de vez en cuando para batallar junto a sus tropas contra las Sombras que emergen del vórtice.

- **Alma:** Primigenia
- **Logros:** Mandatario de las 5D +7; Enlace con Dharma +5
- **Facultades raciales:** Gnosis.

Hana

Agente de Mor, la más importante organización xeronte. Hana vivía en Orbis cuando los dracónidos atacaron y realizaron la gran masacre conocida como la guerra de los 50 años, que hizo vivir a sus habitantes una verdadera pesadilla. En esos momentos era demasiado pequeña como para entender lo sucedido. Al parecer algunos componentes de las tropas enemigas estaban dando la espalda a sus propios hermanos, y fue un dracónido desertor del Imperio el que la salvó y llevó consigo a las 5D, donde la cuidó como si fuera su hija. Shok, el dracónido refugiado, se convirtió en su única familia y él mismo se encargó de llevarla a diversos centros xerontes donde le implantaron distintas prótesis. Ella siempre observó cómo Shock nunca entraba en la zona xeronte, dejándola siempre con una acompañante al entrar al distrito. Hoy en día tras, llevar varios años trabajando para Dharma y Mor, sabe que los dracónidos no son bienvenidos en tierras xerontes, y a sus ya más de 70 años se ha convertido en una máquina más que en un ser orgánico. Actualmente es la máxima autoridad xeronte en tierras refugiadas, donde intenta poner paz entre las trifulcas de ambas razas. Considera su familia a Shamash, Adam, Arg y Kakum, los encargados de romper barreras por primera vez entre las razas gracias a un objetivo común.

- **Alma**: Experimentada
- **Logros:** Dirigente de MOR +8; Pacificadora +6
- **Facultades raciales:** Tecnología xeronte.

Kakum

Nació en una de las reservas athánatos en la dimensión humana, fue criado por una familia athánatos muy tradicional, y es allí donde realizó sus primeros experimentos como Convocador. La curiosidad que poseía lo impulsó a aventurarse más allá de aquel trozo de paraíso que habían preparado las 5D para ellos. Por ello le asignaron a un integrador social primerizo, para que lo educara a vivir en la sociedad humana. Ése fue el momento en el que conoció a Adam por primera vez, un joven humano que parecía realizar su primera labor como trabajador social. Actualmente Kakum sigue al lado de Adam en el mundo dracónido, donde auxilia a su compañero en todo lo que puede. Su mayor pasión es descubrir nuevas emociones, por lo que el mundo dracónido es un mar de nuevos estímulos para el joven Kakum.

Arg

Esta entrañable numachi no debe lealtad a ninguna asociación, sólo a Hana. Cuando era apenas un renacuajo vivía en una charca de 500 habitantes, pero por desgracia fue arrasada por un Gran crack. Quedó desorientada y buscó auxilio en la ciudad principal del Gran Puaj, la Aleta Zumbante. Allí entró por primera vez en contacto con los xerontes, y al buscar comida en uno de sus transportes quedó atrapada. Quien abrió la caja donde se había que-



dado presa fue Hana, que con un montón de lucecillas azules alrededor de su cuerpo y una amplia sonrisa la cautivó. Ese día se forjó una gran amistad entre ambas, y desde ese momento se convirtieron en inseparables hermanas que entrenaron juntas durante muchos años. Aunque Arg no comprende bien los problemas dracónidos, ha decidido acompañar a Hana a ese desierto rocoso.

- **Alma:** Joven
- **Logros:** Superviviente a la masacre de un Gran crack +3
- **Facultades raciales:** Descendencia Tribal.

Feriz

Nativo de Narth, se convirtió pronto en consejero y jefe de armas de Alesha'ra. Siempre apoyó a Maara en sus decisiones debido a las grandes dotes de liderazgo que ésta poseía, aunque actualmente la señora de la ciudad parece haber perdido el norte. Como consejero, ha cuestionado sus últimas decisiones, preocupado por las malas noticias que traían las criaturas de otras dimensiones. Intentó no expresar nunca su disconformidad con las últimas decisiones adoptadas por Maara. Además el portavoz de la ciudad, Tmirth, siempre ha mostrado su apoyo incondicional hacia la dama y con ello contrarresta toda argumentación por parte del jefe de guardia. Actualmente se encuentra desconcertado, sin saber si todo se debe a la locura, el estrés de la situación o que está en medio en de una encrucijada de mentiras e intereses.

- **Alma:** Experimentada
- **Logros:** Jefe de armas de Alesha´ra +8; Gran combatiente +5
- **Facultades raciales:** Ser de Magia, Metamorfia.

Tmirth

De origen imperial, fue concebido en la zona de criaderos. Instruido por los mejores cargos con el cometido de llegar a ser un gran explorador, fue nombrado a sus doscientos años agente de Xingzuo. Llegado el día le fue encomendada una dura y gran misión, donde habría de poner a prueba su adiestramiento: su cometido sería infiltrarse entre los refugiados. Debía descubrir más sobre las pretensiones de éstos, pues se rumoreaba que preparaban una guerra contra el Imperio. Fue entonces cuando Tmirth viajó hacia la periferia bajo la fachada de un refugiado, instalándose en Alesha'ra. Allí fue ascendió ganándose la confianza de la gente gracias a su duro entrenamiento en las artes militares y la interpretación, hasta que consiguió convertirse en el portavoz de la ciudad. Gracias a Okruz, y los tratos que éste mantiene con el Imperio, Tmirth es capaz de pasar información a Shangri-la. Actualmente se ha aprovechado del extraño comportamiento de Maara, reforzándola en sus decisiones al degradar la autonomía de su consejero. Siguiendo este criterio, el infiltrado ha conseguido convertirse en un punto clave para frenar el avance de las 5D en tierras refugiadas y evitar así que se conviertan en una amenaza mayor para el Imperio de lo que ya son. Tmirth posee diversos colgantes que ha regalado como muestra de amistad. Todos llevan imbuidos un conjuro que anula la voluntad de su portador si los activa.

- **Alma:** Joven
- **Logros**: Mandatario de Alesha'ra +7; Agente de Xing-Zuo +2
- **Facultades raciales:** Ser de Magia.

Okruz

Conocido como el rey del misterio entre sus simpatizantes, el señor de la Ceniza es ado-



Feriz Tmirth Munukai Okruz

rado como si de un Oráculo se tratase debido al rumor de que goza de la capacidad de comunicarse con Farim y Tharú. Nació y vivió como un mercenario, apuñalando la espalda de su superior para poder sobrevivir mientras guardaba la suya de sus compañeros. Desde que era un infante supo esconderse bien, aprendiendo las artes del sigilo, la tortura y a mantener la frialdad. Conocido también como el dracónido de las mil caras, Okruz ha conseguido infundir respeto y temor en sus semejantes. No tiene escrúpulos a la hora de usar sus dones para alcanzar victorioso sus objetivos. Nada se resiste a él, incluso el Imperio le hace grandes regalos por recibir una pizca de información, aunque le han arrebatado uno de sus trofeos, Maara. La más bella dama de toda la periferia le ha dejado por un mugriento ermitaño sin que el rey de las mentiras pudiera hacer nada. Sin embargo, él posee información sobre el desagradable sujeto, conocimientos con los que chantajear a Maara, jugar con las 5D y Narth, y manipular a los imperiales. Su amante no es más que una Sombra, un ser que no pertenece a este mundo y por lo tanto debe desaparecer de él.

- **Alma:** Sabia
- **Logros:** Señor de las Cenizas +6; rey de las mentiras +5; dracónido olvidado (oculto) +9
- **Facultades raciales:** Gnosis dracónida.

Munukai

El más famoso ladrón y asesino de las 5 dimensiones es este numachi nacido en una pequeña charca del Gran Puaj. Pronto Ma'a lo reclamó para cuidar sus jardines debido a las extraordinarias dotes que poseía el anfibio. Allí probó todas las frutas prohibidas y recibió dones asombrosos. Una vez hubo albergado suficiente poder, escapó de la madre de todos los numachis, acumulando riquezas a lo largo de todas las dimensiones

debido a las grandes sumas de dinero que pedía a aquéllos que ansiaban sus servicios. Actualmente se encuentra en una pequeña taberna en la ciudad de la Ceniza, un lugar idóneo para un gran ladrón como él pues allí se encuentran muchos individuos ansiosos de poder, potenciales clientes a los que ofrecer sus servicios.

- **Alma:** Primigenia
- **Logros:** Forajido de Ma'a (oculto) +9; Degollador +6; Sombra de Ceniza +7
- **Facultades raciales:** Descendencia Tribal.

Ogrom

Dracónido de hielo jefe de Umbral, nacido en una pequeño poblado al oeste de las estepas de hielo. Cuando todavía vivía su padre, antiguo jefe de la tribu, se abrió un gran portal al lado de sus hogares, por lo que hubieron de emigrar en busca de socorro a la periferia, donde todas sus creencias fueron puestas en duda. Durante la larga travesía falleció su progenitor, y Ogrom asumió el cargo de guía debido a su fuerza y dureza. Sus dotes como metamorfo son inmensas, llegando a alcanzar un tamaño impresionante cuando hace uso de su don. De pasos pesados y movimientos lentos, pese a no poseer una gran rapidez sí tiene una fuerza que imprime a cada uno de sus golpes. Su mujer, Akram, pronto se quedó prendada de él al advertir tanta viveza y fuerza interior en él, aunque actualmente su relación es tensa debido a las dudas de Ogrom sobre las creencias de sus antepasados.

- **Alma**: Experimentada
- **Logros:** Señor de El Paso +6; El que viajó al mundo de los espíritus +6
- **Facultades raciales:** Metamorfia.

Akram

Tras meses de dura travesía por las estepas heladas, Akram siempre estuvo prendada del guerrero Ogrom, del que pensaba que su devoción por los ancestros lo llevaría a salvar su gente. Cuando construyeron El



Ogrom Akram

Paso nadie podía comunicarse con los espíritus, salvo ella por el don de hablar con los muertos que posee, cosa que la reafirmó en la creencia de que aquellos pequeños seres eran sus amados ancestros. Pero al ver la forma física de los dracónidos refugiados, cómo necesitaban comer, satisfacer distintas necesidades y que tenían sus propias creencias, se sembró la duda en su ser. Puesta en duda su estructura religiosa, descarga su ira y frustración sobre Ogrom, porque no puede creer que su vida se haya cimentado sobre mentiras.

- **Alma:** Experimentada
- **Logros:** Señora de El Paso +6; Bendecida por los ancestros +6
- **Facultades raciales:** Convocador dracónido.

Maara

Fue nombrada por aclamación del pueblo Archimaga de Alesha'ra. Siempre destacó por su gran belleza, que junto al don de la persuasión y el comercio hace que la ciudad crezca día a día. Debido a su encanto fue capaz de encandilar a Okruz, señor de la Ceniza, con el cual empezó a mantener relaciones más allá de la simple amistad, unión que proporcionó más fuerza y economía ambas ciudades. Cuando el comercio fue próspero, inesperadamente la dama decidio separarse de Okruz, lo cual esparció rumores sobre un posible nuevo pretendiente, un extraño ermitaño que vivía en una cabaña cerca de las tierras de Ceniza. Desde entonces la Archimaga empezó a perder el norte. Tras la llegada de las 5D se mostró rehacía hacia Narth respecto a su política respecto a las criaturas de otras dimensiones. Endureció Alesha'ra, cerró sus puertas a toda criatura que no fuese dracónida y disminuyó el trato comercial con sus vecinos. Ello ha hecho que en Alesha'ra sean temidos los seres de otras dimensiones, pues la propio Archimaga ha negado su admisión.

- **Alma**: Joven
- **Logros:** Mandatario de Alesha'ra +9; Intolerante al resto de razas +5; Ocultista +3
- **Facultades raciales:** Ser de magia.

Mushishi

Ya había logrado más de una vez eludir a su señor, aunque era consciente que éste le seguiría reclamando por miles de años. Recorrió innumerables kilómetros tras haber abierto un pequeño vórtice, intentando relacionarse con los seres que vivían en aquellas tierras y reprimiendo su insaciable hambre. Sin embargo, nadie lo aceptó. Todo a su alrededor se marchitaba y pudría sin que nadie entendiera el por qué y por ello se convirtió en ermitaño,



Mushishi Maara

dominando su apetito y adaptándose a esta nueva vida. Aprendió a satisfacer sus necesidades por sí mismo y amar a la única mujer que no le temía, Maara. Sin embargo, sentía miedo debido al pequeño vórtice que había dejado atrás, pues cada día los rugidos de su señor, Némesis, le reclamaban con urgencia recordándole quién era en realidad: la Sombra Mushishi. El precio que la Sombra está pagando por vivir en la Rueda es alto y ve cómo sus habitantes perecen en el intento de cerrar, en vano, el vórtice que él mismo abrió. Cómo le gustaría poder decirles cuánto lo siente, sin embargo lo único que puede hacer es rescatar de vez en cuando a un escuadrón o escudriñar las actividades de las 5D cuando hacen sus quehaceres. Ama a estas criaturas, envidia sus runas grabadas en la rueda de Sino y siente realmente la consecuencia de sus actos. Pero por muchas veces que escuche retumbar los rugidos de su señor, no piensa abandonar estas tierras a las que no pudo adaptarse durante el génesis y que deberían haber sido su hogar. Entonces lo decidió. Él, Mushishi, sería la primera Sombra capaz de adaptarse a la materialidad.

- **Alma:** -
- **Logros:** Ermitaño aterrador +5; Hijo de Némesis (oculto) +10; Rescatador misterioso de las 5D (+4); Pretendiente de Maara +4
- **Facultades raciales:** -

BESTIARIO

En este apartado se incluye un listado con algunos componentes de la fauna dracónida. En él se tratarán distintos aspectos y comportamientos de las criaturas, entre ellos como procrean, se alimentan, si son comestibles o no, etc. Todos los detalles seguirán el mismo patrón en todas las criaturas, especificándose algunas de sus características en los diferentes apartados que se describen a continuación:

Reproducción: Modo de reproducción del espécimen.
Sustento: Se especifica su tipo de alimentación o la sustancia de la que se alimenten en caso de ser solo una.
Comestible: Marca si la carne de la criatura es comestible para un personaje.
Domesticable: Indica si la criatura puede ser criada en cautividad bien sea para ganado, monta, etc.
Tamaño: Se especifica el tamaño del espécimen, las distintas criaturas están distribuidas en 6 tamaños:

- **Minúsculo**, del tamaño de un gato o menor.
- **Pequeño**, del tamaño de un perro o un cerdo.
- **Mediano**, del tamaño de un humano, dracónido o similar.
- **Grande**, similar a un caballo o un toro.
- **Gigante**, de un tamaño mayor al de un elefante o similar al de un gran blanco.
- **Enorme**, su tamaño es colosal, similar al de una ballena azul.

Armadura: En caso de que la criatura cuente con protección natural se indicará aquí. Puede tratarse de escamas, una piel gruesa y dura o cualquier otro aspecto. Se marcarán la protección que recibe en cada tipo de daño.
Atributos: Cada criatura posee una serie de capacidades básicas que le definen: cuan robusto es, inteligente, etc. Estas vienen definidas por sus Atributos, tanto primarios como secundarios, los cuales se enumeran en esta sección.
Habilidades: Se trata de un listado de las diferentes capacidades que posee la criatura.
Descripción: En esta sección se narrarán algunas curiosidades del ejemplar: morfología, carácter, modus operandi...



Allidash

Procrea: Mamífero **Sustento:** Herbívoro
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Pequeño
Armadura: Sin armadura

Atributos: CON 4 CRD 10 PER 3
ING 4 VOL 1 CAR 6
REA 13 Acc. 1(2) RS 5 ASER 10 DIF 6

Habilidades: Advertir 10, Atletismo 13 Com. (arm. naturales) 10, Ocultarse 10, Rastrear 6, Sigilo 8

Descripción: Roedor de 40 centímetros de largo, piel escamosa y larga cola. Posee extremidades preparas para saltar, su cola puede alcanzar 2 metros (machos), y llegar hasta los 4 metros (hembras). Al secarlas y curtirlas se vuelven duras y resistentes, pudiendo servir como cuerdas. Este material se llama shadreuc.

Bipolish

Procrea: Mamífero **Sustento:** Herbívoro
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Mediano
Armadura: Sin armadura

Atributos: CON 6 CRD 4 PER 7
ING 4 VOL 3 CAR 2
REA 11 Acc. 1(2) RS7 ASER6 DIF 5

Habilidades: Advertir 17, Atletismo 18 Com. (arm. naturales) 14, Intimidar 12, Ocultarse 7, Sigilo 7

Descripción: ágil cuadrúpedo bicéfalo capaz de alcanzar altas velocidades y efectuar grandes saltos. De carácter huidizo, una de sus cabezas es un señuelo carente de inteligencia. Un cuerpo carnoso que confunde e inquieta a los enemigos, pero que a la vez es una de las carnes más sabrosas y codiciadas de la dimensión dracónida.



Caragax

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Omnívoro
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Pequeño
Armadura: Con 5, Fil 10, Pen 12, Ene 2
Atributos: CON 5 CRD 3 PER 4
ING 5 VOL 3 CAR 1
REA 7 Acc. 1(2) RS 8 ASER 6 DIF 3
Habilidades: Advertir 3, Atletismo 3, Com. (arm. naturales) 4, Intimidar 12, Ocultarse 6, Sigilo 4
Descripción: Lenta criatura carente de extremidades que luce una concha curva sobre su lomo. Es un cíclope cefalópodo que segrega una sustancia que hace que sus presas se queden pegadas por donde pasa. Su concha sirve para hacer cuencos o recipientes. El material se llama shacimar. El jugo que segrega es un potente pegamento llamado otnemagesh.



Cerdican

Procrea: Mamífero **Sustento:** Omnívoro
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Pequeño
Armadura: Con 0, Fil 7, Pen 0, Ene 0
Atributos: CON 6 CRD 4 PER 3
ING 2 VOL 2 CAR 1
REA 7 Acc. 1(2) RS 4 ASER 3 DIF 3
Habilidades: Advertir 6, Atletismo 5, Com. (arm. naturales) 6, Rastrear 4 , Volar 7
Descripción: Cuadrúpedo alado de escasa inteligencia, doméstico, de carne dura y sabrosa. Sus pieles son usadas para confeccionar abrigos, mantas, alfombras, etc. Este material se llama shanal.



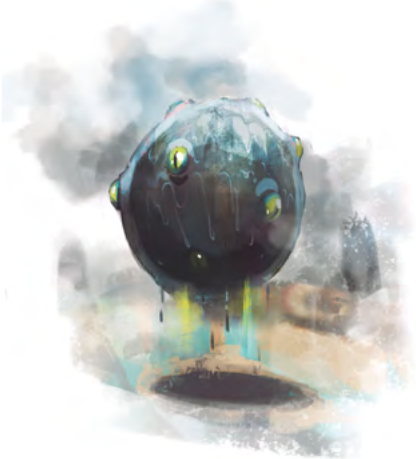
Cishub

Procrea: Vivíparo **Sustento:** Carnívoro
Comestible: No **Cría:** No
Tamaño: Pequeño
Armadura: Con 3, Fil 4, Pen 5, Ene 12
Atributos: CON 3 CRD 7 PER 8
ING 6 VOL 12 CAR 10
REA 15 Acc. 1(2) RS 18 ASER 16 DIF 7
Habilidades: Advertir 10, Atletismo 12, Com. (arm. naturales) 10, Ocultarse 6, Sigilo 6
Descripción: Pequeño reptil bípedo que cuando hay gran cantidad de éter en el ambiente, extiende sus piernas hasta los dos metros, pues posee unos huesos en sus piernas que acumulan energía. Estos huesos se usan como material para fabricar armas mágicas. Este material se llama shajurb.



Dracónido olvidado

Procrea: Mamífero **Sustento:** Carnívoro
Comestible: No **Cría:** No
Tamaño: Mediano
Armadura: Sin armadura
Atributos: CON 8 CRD 7 PER 5
ING 3 VOL 2 CAR 1
REA 12 Acc. 1(2) RS 5 ASER 4 DIF 6
Habilidades: Advertir 8, Atletismo 15, Com. (arm. naturales) 14, Intimidar 8, Ocultarse 12, Rastrear 18, Sigilo 10
Descripción: Dracónidos maldecidos por Conae que han enloquecido debido al engaño del Oráculo, que les extirpó el sentido de la visión. Ansían recuperar su cordura y para ello devoran los ojos de los habitantes de la superficie. Sobreviven en el subsuelo de la periferia, formando grupos de al menos 10 ejemplares que sólo salen de sus moradas subterráneas para atacar.





Dragopato

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Omnívoro
Comestible: No **Cría:** No
Tamaño: Grande
Armadura: Con 20, Fil 15, Pen 15, Ene 15
Atributos: CON 12 CRD 9 PER 7
ING 17 VOL 2 CAR 1
REA 16 Acc. 2(3) RS 19 ASER 18 DIF 6
Habilidades: Advertir 5, Atletismo 8, Com. (arm. naturales) 15, Ocultarse 5, Rastrear 3, Sigilo 4, Supervivencia 10, Volar 8
Descripción: Criatura mística poco común. La única constancia de su existencia viene dada por un grupo de niños que sobrevivió al encuentro con la criatura, cuyo dibujo es la única imagen fiable que se posee de ella.

Oshool

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Éter residual
Comestible: No **Cría:** No
Tamaño: Pequeño
Armadura: Con 0, Fil 0, Pen 0, Ene 8
Atributos: CON 8 CRD 3 PER 4
ING 4 VOL 3 CAR 2
REA 7 Acc. 1(2) RS 7 ASER 6 DIF 3
Habilidades: Advertir 5, Escapismo 1, Volar 13
Descripción: Pequeño ser esférico recubierto de una sustancia que le hace escurridizo, capaz de levitar gracias a dos pequeños eyectores. Posee varios ojos alrededor de su cuerpo y vive en zonas frías. La sustancia que segrega puede ser manipulada para crear distintas pócimas.



Oshpuet

Procrea: Vivíparo **Sustento:** Carnívoro
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Pequeño
Armadura: Con 3, Fil 2, Pen 2, Ene 0
Atributos: CON 10 CRD 12 PER 6
ING 3 VOL 4 CAR 2
REA 18 Acc. 2(3) RS 7 ASER 5 DIF 9
Habilidades: Advertir 7, Atletismo 8, Com. (arm. naturales) 5, Rastrear 6, Supervivencia 8
Descripción: Orondo cuadrúpedo que vive en rebaños. Posee, a lo largo de su cuerpo, extensiones en forma de mazo. No ataca si no se siente amenazado. Sus múltiples extremidades en forma de mazos le hacen un gran combatiente, además estos apéndices permite fabricar con ellos armas contundentes. A este material se le llama azash y es muy apreciado por su dureza y resistencia.



Ostragar

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Carnívoro
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Grande
Armadura: Con 3, Fil 4, Pen 5, Ene 12
Atributos: CON 10 CRD 8 PER 3
ING 2 VOL 2 CAR 5
REA 11 Acc. 1(2) RS 4 ASER 7 DIF 5
Habilidades: Advertir 4, Atletismo 9, Com. (arm. naturales) 13, Rastrear 3
Descripción: Lagarto de fuerte constitución y 6 extremidades que le permiten moverse a gran velocidad. De carácter amigable y doméstico, sirve como montura y puede transportar a la par a uno o dos individuos. Este material se llama shajurb.

Oxetosh

Procrea: Mamífero **Sustento:** Polvo estelar
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Pequeño
Armadura: Con 3, Fil 4, Pen 5, Ene 12
Atributos: CON 3 CRD 7 PER 8
ING 6 VOL 12 CAR 10
REA 15 Acc. 1(2) RS 18 ASER 16 DIF 7
Habilidades: Advertir 10, Atletismo 12, Com. (arm. naturales) 10, Ocultarse 6, Sigilo 6
Descripción: Pequeño reptil bípedo que cuando hay gran cantidad de éter en el ambiente, extiende sus piernas hasta los dos metros, pues posee unos huesos en sus piernas que acumulan energía. Estos huesos se usan como material para fabricar armas mágicas.



Peñalote

Procrea: Mamífero **Sustento:** Carnívoro
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Mediano
Armadura: Con 5, Fil 10, Pen 12, Ene 0
Atributos: CON 10 CRD 6 PER 6
ING 5 VOL 5 CAR 1
REA 12 Acc. 1(2) RS 10 ASER 6 DIF 6
Habilidades: Advertir 10, Atletismo 7, Com. (arm. naturales) 8, Ocultarse 8, Rastrear 6, Sigilo 6
Descripción: Mamífero con seis patas y grandes fauces del tamaño de un perro mediano, de piel pétrea y gruesa. Son agresivos y habitan en el desierto rocoso de la periferia. Su carne es tierna, mientras que con su piel pueden hacerse armaduras de oreshuc.

Rodex

Procrea: Mamífero **Sustento:** Carnívoro
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Mediano
Armadura: Con 5, Fil 10, Pen 12, Ene 0
Atributos: CON 3 CRD 15 PER 4
ING 3 VOL 7 CAR 5
REA 19 Acc. 1(2) RS 10 ASER 8 DIF 9
Habilidades: Advertir 7, Atletismo 12, Com. (arm. naturales) 12, Ocultarse 10, Rastrear 6,
Descripción: Pequeño y peludo roedor. Su pelaje es de distintos colores. Algunas partes son útiles para la elaboración de drogas, venenos o anabolizantes, dependiendo del color.

Ramalax

Procrea: Ovípa **Sustento:** Plancton de Vacío
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Minúsculo, Grande
Armadura: Con 2, Fil 0, Pen 0, Ene 2
Atributos: CON 3 CRD 15 PER 7
ING 6 VOL 3 CAR 1
REA 22 Acc. 2(4) RS 9 ASER 7 DIF 11
Habilidades: Advertir 8, Atletismo 12, Com. (arm. naturales) 10, Ocultarse 7, Rastrear 4, Volar 12
Descripción: Cefalópodo huidizo del vacío capaz de volar grandes distancias. Mide 20 centímetros de largo y posee grandes colmillos provistos de veneno, veneno que genera destilándolo de su propia sangre. Las hembras de la especie son de mayor tamaño y no venenosas, pueden ser amaestradas como monturas aéreas que pueden transportar a uno o dos individuos.





Roghot

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Carnívoro
Comestible: No **Cría:** No
Tamaño: Enorme
Armadura: Con 10, Fil 5, Pen 7, Ene 0
Atributos: CON 11 CRD 13 PER 10
ING 10 VOL 7 CAR 1
REA 23 Acc. 2(4) RS 17 ASER 8 DIF 11
Habilidades: Advertir 8, Atletismo 12, Com. (arm. naturales) 9, Ocultarse 15, Rastrear 6, Sigilo 10
Descripción: Sierpe de escamas rocosas con cráneo aplastado. Son muy agresivos y territoriales, con gran capacidad para el camuflaje. Suelen atacar por sorpresa a sus víctimas con su poderosa dentadura. Sus colmillos son duros y afilados y su cráneo se utiliza para la creación de objetos que necesiten aguantar mucho peso.



Sadreux

Procrea: Clonación **Sustento:** Polvo estelar
Comestible: No **Cría:** No
Tamaño: Grande
Armadura: Con 2, Fil 3, Pen 2, Ene 1
Atributos: CON 8 CRD 7 PER 8
ING 12 VOL 11 CAR 1
REA 23 Acc. 2(4) RS 24 ASER 13 DIF 7
Habilidades: Advertir 10, Com. (arm. naturales) 12, Ocultarse 8, Sigilo 9
Descripción: Su cuerpo es un hilo muy largo y fino, casi imperceptible a primera vista. Viven en los árboles. Mudan constantemente la piel, que posee distintos colores y puede trenzarse en finas y largas cuerdas, cinturones, correas o decoración.



Setonish

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Herbívoro
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Grande
Armadura: Con 7 , Fil 5, Pen 3, Ene 0
Atributos: CON 11 CRD 7 PER 5
ING 5 VOL 7 CAR 2
REA 12 Acc. 1(2) RS 12 ASER 7 DIF 6
Habilidades: Advertir 7, Atletismo 6, Com. (arm. naturales) 2, Intimidar 8, Supervivencia 4
Descripción: Cuadrúpedo lanudo. Cuando se altera puede segregar una saliva extraña que actúa como fuego griego y, a todos los efectos, parece que escupan fuego por los ollares. Son muy peligrosos, aunque su carne muy apreciada, y su pelo se utiliza como material, conocido como nosish, para fabricar abrigos excelentes. Aunque su doma es difícil, puede llegar a ser una excelente y poderosa montura.



Shaguroc

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Herbívoro
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Grande
Armadura: Con 20, Fil 15 , Pen 15 , Ene 0
Atributos: CON 12 CRD 1 PER 15
ING 2 VOL 13 CAR 1
REA 16 Acc. 2(4) RS 2(3) ASER 3 DIF 8
Habilidades: Advertir 3, Com. (arm. naturales) 3, Ocultarse 3, Sigilo 5
Descripción: Oruga de 7 pares de patas con una larga cresta que recorre su dorsal. Completamente pasivo, con apenas actividad durante dos horas al día, pasa el resto del tiempo en una especie de capullo que fabrica él mismo a modo de nido. Con este tejido es posible confeccionar ropas de calidad media. Este material se llama adesh.



Shaliro

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Carnívoro
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Grande
Armadura: Con 5, Fil 7, Pen 5, Ene 0
Atributos: CON 10 CRD 10 PER 7
ING 9 VOL 7 CAR 2
REA 17 Acc. 2(4) RS 16 ASER 11 DIF 10
Habilidades: Advertir 8, Atletismo 10, Com. (arm. naturales) 13 , Ocultarse 8, Rastrear 7, Sigilo 7
Descripción: Especie de lagarto de aspecto simiesco con 6 extremidades que se desplaza como los gorilas. Viven en manadas de hasta 12 miembros. Posee grandes colmillos, enormes fauces y huesos duros y resistentes. Tiene un carácter fiero y territorial. Sus huesos se emplean para fabricar hojas de armas y puntas de flechas de gran calidad. El material que se obtiene de él se llama sherboc.





Shorrox

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Éter
Comestible: No **Cría:** Sí
Tamaño: Pequeño
Armadura: Sin armadura
Atributos: CON 6 CRD 13 PER 10
ING 8 VOL 7 CAR 3
REA 23 Acc. 2(4) RS 15 ASER 11 DIF 11
Habilidades: Advertir 8, Com. (arm. naturales) 8, Ocultarse 8, Rastrear 7, Sigilo 9
Descripción: Pequeño mamífero del tamaño de un zorro que posee una larga y cristalina cornamenta. De naturaleza tímida, rápido y huidizo, se alimenta del éter ambiental, acumulando sus residuos en forma de éter petrificado en lo alto de la cabeza que puede almacenar grandes cantidades de magia: el eterium.

Shumara

Procrea: Vivíporo **Sustento:** Carnívoro
Comestible: Sí **Cría:** No
Tamaño: Mediano
Armadura: Con 7, Fil 5, Pen 5, Ene 0
Atributos: CON 13 CRD 12 PER 10
ING 7 VOL 6 CAR 1
REA 22 Acc. 2(4) RS 13 ASER 8 DIF 11
Habilidades: Advertir 5, Atletismo 10, Com. (arm. naturales) 12, Ocultarse 13, Rastrear 8, Sigilo 7
Descripción: De cuerpo escamoso y grandes fauces, camina sobre sus 7 largas extremidades acabadas en zarpa. Tiene carácter fiero, vive en el linde del bosque sobreviviendo como depredador. Sus patas son resistentes y finas, pudiéndose elaborar con ellas lanzas, flechas y punzones de ocitsash.



Shutresh

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Omnívoro
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Mediano
Armadura: Con 12, Fil 10, Pen 10, Ene 0
Atributos: CON 5 CRD 7 PER 3
ING 3 VOL 2 CAR 5
REA 10 Acc. 1(2) RS 5 ASER 8 DIF 5
Habilidades: Advertir 9, Atletismo 8, Com. (arm. naturales) 6, Rastrear 4, Supervivencia 8
Descripción: Pequeño bípedo cuyo cuerpo está cubierto de espeso pelaje y caparazón. Necesita un entorno cálido y seguro para procrear. Es de débil constitución y su caparazón se puede moldear si se somete a altas temperaturas. El material que se extrae de él se llama "Lashem" y sirve para crear herramientas, armas, escudos, armaduras...

Xantash

Procrea: Vivíporo **Sustento:** Roca
Comestible: No **Cría:** Sí
Tamaño: Mediano
Armadura: Con 3, Fil 5, Pen 7, Ene 0
Atributos: CON 6 CRD 2 PER 2
ING 2 VOL 6 CAR 1
REA 4 Acc. 1(2) RS 8 ASER 3 DIF 2
Habilidades: Advertir 4, Atletismo 7, Com. (arm. naturales) 8, Supervivencia 6
Descripción: Cuadrúpedo de brazos prensiles que carece de boca, que se alimenta al entrar en contacto con las rocas, por lo que pasa gran parte de su vida tumbado. Sus nervios son una sustancia muy inflamable que se utiliza a modo de combustible llamada anilosh.



Xetnorec

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Roca y xonash
Comestible: Sí **Cría:** Sí
Tamaño: Gigante
Armadura: Con 9, Fil 7, Pen 9, Ene 0
Atributos: CON 14 CRD 3 PER 7
ING 2 VOL 10 CAR 1
REA 10 Acc. 1(2) RS 12 ASER 3 DIF 5
Habilidades: Advertir 4, Atletismo 9, Com. (arm. naturales) 13, Rastrear 3
Descripción: De cuerpo robusto y recio, posee 6 extremidades cortas y anchas. Su carácter es manso, torpe y lento, por lo que se ha convertido en la montura común entre los comerciantes, ya que puede transportar grandes cantidades de material y criaturas o hasta 20 dracónidos. Proporciona además leche caliente y nutritiva.

Xotag

Procrea: Mamífero **Sustento:** Éter residual
Comestible: No **Cría:** No
Tamaño: Mediano
Armadura: Con 4, Fil 2, Pen 2, Ene 4
Atributos: CON 4 CRD 3 PER 7
ING 5 VOL 3 CAR 5
REA 10 Acc. 1(2) RS 8 ASER 10 DIF 5
Habilidades: Advertir 5, Atletismo 6, Com. (arm. naturales) 4, Ocultarse 7, Rastrear 4, Sigilo 5, Volar 4
Descripción: Mamífero poco ágil de piel traslúcida. Posee 6 patas con membranas que las unen entre sí, permitiéndole volar lentamente. Su sangre es luminiscente, pudiendo variar de color e intensidad. Se puede refinar esta sangre para extraer el líquido, que emite luz propia, y crear con ella obtener barritas fosforescentes.



Xonash

Procrea: Partenogénesis **Sustento:** Plancton de vacío
Comestible: Sí
Tamaño: Mediano **Cría:** Sí
Armadura: Con 0, Fil 0, Pen 3, Ene 0
Atributos: CON 3 CRD 2 PER 1
ING 1 VOL 1 CAR 1
REA 3 Acc. 1(2) RS 2 ASER 2 DIF 1
Habilidades: Advertir 3, Atletismo 3, Com. (arm. naturales) 6, Rastrear 2
Descripción: Gusano de 1,5 metros recubierto de un matojo de hilos flexibles, los cuales pueden adoptar la forma de garras, manos, pezuñas, etc. Posee sus propias reservas de agua, lo que lo hace débil y lento. Sus vejigas proporcionan grandes cantidades de líquido, y sus hebras ropa de baja calidad. Abunda en la periferia y el vacío. Al extender sus hilos, pueden alzarse en un vuelo muy lento.





Leviatán del Vacío

Procrea: Ovíparo **Sustento:** Carnívoro
Comestible: No Plancton del vacío
Tamaño: Enorme **Cría:** Muy difícil
Armadura: Con 15, Fil 10, Pen 7, Ene 15
Atributos: CON 16 CRD 12 PER 10
ING 6 VOL 7 CAR 1
REA 22 Acc. 3(4) RS 12 ASER 7 DIF 11
Habilidades: Advertir 12, Atletismo 15, Com. (arm. naturales) 8, Intimidar 8, Ocultarse 15, Rastrear 10, Sigilo 13, Supervivencia 8, Volar 14

Descripción: Es el más poderoso ser que surca los cielos del mundo dracónido, una gran sierpe que posee una ristra de dientes capaz de triturar cualquier tipo de material. Sus escamas dan origen a las armaduras más poderosas que existen. Pueden alcanzar 200 años de vida. Solamente pueden criarse en cautividad si se roba uno de sus huevos, ya que las crías consideran a la primera criatura que ven su madre. No existen en gran número y normalmente se alimentan del plancton del vacío, pero otros prefieren la carne, por lo que atacan a sus víctimas desde las profundidades.

Vegetación

La gran parte de la vegetación del mundo dracónido se encuentra en la zona del bosque, donde las temperaturas son de 0º. Muchos mercaderes viajan a ellos en busca de distintas frutas y plantas, las cuales se pueden dividir en diferentes tipos:

Acuíferas: Son un tipo de flora que consta de formas hinchadas repletas de jugo hidratante que generan a partir del corrosivo líquido de los canales subterráneos, que convierten en agua potable. Se encuentran por todo el bosque e incluso es posible recolectarlas en el linde. Con sólo 2 frutos de estas plantas, un dracónido adulto puede mantenerse hidratado a lo largo de todo el día. Su precio oscila entre 1 y 15 uris refugiados, dependiendo del poder de hidratación de la fruta.

Cosméticas: Sección de variada índole cuyos jugos desprenden agradables perfumes y cuyas hojas de distintos colores pueden generarse los cristales preciosos que adornan muchas de las cornamentas y ropas dracónidas. Otras pueden, mediante distintos procesos de secado, generar pigmentos que se utilizan como pinturas corporales. Su precio oscila entre 20 y 100 uris refugiados.

Comestibles: Existe una gran amalgama de sabores dentro del bosque, algunos de los cuales son exquisitos y difíciles de conseguir. Aunque la dieta de los dracónidos es principalmente carnívora, les gusta potenciar y condimentar el sabor de la carne añadiendo frutos. Su precio oscila entre 1 y 10 uris refugiados.

Desinfectantes: Poseen frutos con propiedades esterilizadoras y purificadoras que pueden usarse para tratar heridas y para limpieza corporal. Su precio oscila entre los 15 y 70 uris refugiados, dependiendo de la calidad.

Venenosas: Algunas plantas del bosque producen irritación y molestias. Se pueden destilar pociones o venenos de calidad media. Conforme uno se adentra en la foresta, el suelo empieza a supurar agua tóxica creando lagunas en las zonas más angostas, y es allí donde suelen encontrarse los ingredientes más potentes. Según lo difícil que sea conseguirlo, su precio se puede elevar considerablemente, las más baratas cuestan 10 uris refugiados.

Sombras

Las Sombras son seres extraños provenientes del vacío que, corrompidas por Némesis, carecen de uso de razón. Aparecen en oleadas, devorándose entre sí y también el material que las rodea, por lo que causan desequilibrios en la Rueda. Se han clasificado por orden de aparición y sólo pueden ser vencidas al darles muerte o al cerrar el portal por el que hacen su entrada. Para cerrar un portal es necesaria la intervención de magos, que deben gastar puntos de Poder según su generación, como se explicará más adelante, como si estuvieran realizando un hechizo para conseguir restaurar con ellos la zona de vacío mágico generada por el portal. Si una Sombra muere volverá al vacío, donde mora Némesis, para descansar y aguardar su próxima oportunidad de colarse en la Rueda y actuar.

Todo tipo de Sombra, ya sea de 1ª generación o de 4ª, se caracteriza por haber desarrollado dos extraños poderes: Pudrir y Contagio. Estas capacidades son exclusivas de este tipo criaturas y, según lo desarrolladas que las tengan, sus efectos serán más o menos devastadores. El DJ deberá tener en cuenta la siguiente información sobre estos dones para establecer sus efectos:



Pudrir: La Sombra consume un rango de Heridas y realiza una prueba de Voluntad + Pudrir dificultad 5. Si fracasa no sucederá nada, pero si tiene éxito toda materia inerte a menos de 1 metro de la Sombra desaparecerá lentamente hasta ser consumida por el vacío. Por cada nivel de éxito que obtenga en la tirada el alcance de este poder aumenta 1 metro.

Contagio: La Sombra realiza una prueba de Voluntad + Contagio contra la Resistencia Sobrenatural de su objetivo. Si tiene éxito la víctima perderá 1 nivel de Cansancio físico y otro mental, perdiendo 1 nivel adicional de cada uno por cada nivel de éxito obtenido. Si agota el Cansancio del enemigo, éste comenzará a perder rangos de Heridas. Un personaje afectado por este poder sufrirá una sensación de agotamiento extrema, combinada con arranques de ira y aspecto enfermizo. El objetivo irá degradándose conforme las Sombras hagan uso de su Habilidad Contagio hasta sumirse en una locura que le obliga a autolesionarse e incluso suicidarse si pierde todos sus rangos de Heridas. Mientras la Sombra no se marche de su entorno, no podrá recuperar rangos de Cansancio ni regenerar puntos de Vida. La Sombra podrá utilizar tantas veces este poder al día como puntos tenga en Contagio.

Existe una gran variedad de Sombras, lo que permite todo tipo de combinaciones y formas. Por ello el DJ puede inspirarse en la guía proporcionada en este libro o crear las suyas propias. Según se han estudiado y clasificado hasta la fecha, existen varios tipos de Sombras y vórtices, íntimamente interrelacionados. Para denominar, tanto las Sombras como el vórtice por el que entraron, se hace referencia a su generación:

1º Generación: Entes invisibles, pequeños y molestos que pudren algunas zonas de su alrededor volviendo locos y enfermizos a los animales que allí moran. Cuando una de estas criaturas ha conseguido devorar a 10 de sus hermanas y una docena de casas, evoluciona hasta 2ª generación, lo que aumenta el tamaño del vórtice por el que accedió a la rueda. Sellar un vórtice de 1ª generación requiere utilizar 10 puntos de Poder mágico.

- **Atributos:** CON 4, CRD 4, PER 4, ING 4, VOL 4, CAR 4
- **Atr Secundarios:** REA 8, Acc. 1(2), RS 8, ASER 8, DIF 4
- **Habilidades:** Advertir 3, Com. (arm. naturales) 3, Contagio 6, Ocultarse 3, Pudrir 6, Sigilo 3, Volar 3



2º Generación: Visibles y de variadas formas amorfas. Todo lo que engullen desaparece, no dejan nada a su paso, ya sean animales de gran tamaño, extensiones de terreno, etc. Cuando han devorado a 40 de sus hermanas o un poblado entero, crean un capullo a su alrededor donde permanecen durante 3 largos días para completar la metamorfosis. De la crisálida emergerá ascendida a la 3ª generación. Para sellar el portal por donde entran es necesario invertir 20 puntos de Poder mágico.

Atributos: CON 8, CRD 8, PER 8, ING 6, VOL 7, CAR 6



- **Atr Secundarios:** REA 16, Acc. 2(3), RS 13, ASER 13, DIF 8
- **Habilidades:** Advertir 3, Com. (arm. naturales) 5, Contagio 5, Intimidar 5, Sigilo 2 , Pudrir 5, Volar 5

3º Generación: Conocidas como hijos de Némesis, su forma es voluble, aunque suelen adoptar la apariencia de un fluctuante dracónido de ónice. Poseen una capacidad de destrucción inmensa y pueden devorar ciudades enteras, de modo que se han desarrollado equipos de choque especializados para frenar su avance. Poseen la capacidad de hablar, aunque no se ha conseguido descifrar su idioma. Necesitan devorar a 200 de sus hermanas o absorber dos ciudades enteras para alcanzar la 4ª generación. Para cerrar un vórtice de 3ª generación deben invertirse 40 puntos de Poder mágico.

- **Atributos:** CON 9, CRD 11, PER 10, ING 8, VOL 10, CAR 8
- **Atr Secundarios:** REA 21, Acc. 3(4), RS 18, ASER 16, DIF 10
- **Habilidades**: Com. (arm. naturales) 5, Intimidar 15, Sigilo 5, Advertir 5, Contagio 15, Pudrir 15, Volar 5

4º Generación: Poderosas criaturas que pueden adoptar la forma de un dracónido oscuro. Hasta ahora sólo se conoce la existencia de dos de ellas, por lo que su aparición hace sonar todas las alarmas. Poseen un extraño poder mágico que no se corresponde con ninguno de los dones conocidos en la Rueda de Sino. Cuando andan, todo a un radio de 5 metros a su alrededor perece y todas las criaturas enloquecen. Es la última generación de Sombras de la que se tiene constancia. Son capaces de articular palabras en un extraño idioma y parecen sufrir graves cambios de personalidad, lo que las hace totalmente impredecibles. Para cerrar un vórtice de 4ª generación, deben invertirse 80 puntos de Poder mágico.

- **Atributos:** CON 11, CRD 12, PER 12, ING 10, VOL 15, CAR 10
- **Atr Secundarios:** REA 24, Acc. 3(4), RS 25, ASER 20, DIF 12
- **Habilidades**: Com. (arm. naturales) 10, Intimidar 25, Sigilo 5, Advertir 5, Contagio 20, Pudrir 20, Volar 5

5º Generación: No hay datos o conocimiento de su existencia hasta la fecha.





12 AVENTURA. LA HUIDA

A continuación se incluye una pequeña aventura aconsejada para un grupo de 3 a 6 jugadores que puede servir para introducirlos por primera vez al mundo de Devious.

PERSONAJES

"Y yo pensaba que era alguien chocante, original, particular quizá. Algo rondaba mi especial cabecita, dentro de la normalidad de mi cotidiana vida; algo me causaba cierto nerviosismo en mi interior, como si un sexto sentido quisiera avisarme de algo. Lejos estaba de siquiera intuir lo que iba a suceder, cualquier cosa era más probable que aquello. Tal vez si hubiesen llovido ranas o resucitado los muertos me hubiera parecido más normal, pues ese día cambió mi vida: ese día me adentré en Devious."

GANCHO

"Quizá fuera el día más cotidiano de toda su vida, pero allí estaban ellos. Seres extraños con cuernos, alas y cola, extirpados de la peor de las pesadillas. Los capturaron, alejándolos de todo lo que conocían, y sólo recuerdan un fuerte golpe en la nuca antes de caer inconscientes. Ahora están solos, a punto de enfrentarse a lo desconocido."

OBJETIVOS

Objetivo principal

- Salir de la cúpula. (Fácil).

Objetivos secundarios

- Realizar una gran actuación en el coliseo (Matar a todos los gladiadores con gran espectacularidad, etc). (Media).
- Evitar que los Gree descubran la taberna de Sunae (Difícil).
- Rescatar al vínculo. (Fácil).

Lo que saben los personajes

Cada personaje se encontraba haciendo sus quehaceres diarios cuando una figura extraña se presentó ante él y acto seguido un fuerte golpe lo dejó inconsciente.

Lo que no saben los personajes

Los jugadores han sido atrapados por la autoridad dracónida y llevados como trofeos a la mismísima Shangri-la, la ciudad de éter, el corazón imperial. Liberados como animales en medio de los juegos celebrados en el coliseo, son obligados a combatir contra extrañas criaturas. Un noble Gree los comprará con la excusa de querer reafirmar el poder de su casa, aunque en realidad alberga el objetivo oculto de intentar descubrir una taberna de Sunae, para lo que usará sobre los personajes el poder psíquico Ojos ajenos y después aguardará pacientemente que los refugiados infiltrados en el imperio actúen.

PERSONAJES NO JUGADORES (PNJ)

Agentes Xingzuo: Guerreros que trabajan bajo el mandato de Gokr, su oficial. Su co-



metido es destapar una de las tabernas de Sunae para descubrir al enemigo infiltrado. Interpretan el papel de sirvientes dentro de la propia casa Gree, con el consentimiento del noble, y su objetivo es vigilar a los personajes y aguardar el momento adecuado para atacar.

- **Nombre:** Agentes de Xingzuo
- **Puntos de Vida:** 63
- **Alma:** Joven
- **Logros:** Agentes de Xingzuo +1
- **Atributos:** CON 7, CRD 8, PER 9, VOL 7, CAR 6, ING 6
- **Atributos Secundarios:** REA 17, Acc. 2, RS 13, DIF 8, ASER 12
- **Habilidades:** Advertir 6, Barreras sobrenaturales 5, Combate con armas naturales 8, Combate con armas cuerpo a cuerpo: armas a una mano 7, Esquivar 6 Etiqueta 4, Frialdad 6
- **Magia:** Poder 9, Imbuir 6, Sólido 12, Éter 6, Energía 13
- **Hechizos aprendidos:**
  Destruir armadura. Pág. 177
  Escudo mágico. Pág. 177
  Proyectil Mágico. Pág. 177
- **Inventario:**

5 Esferas de sueño.
Contenedor de éter: 30 usos
Espada Látigo
Ropajes de Calidad Alta: Proporciona un bonificador +1 a Intimidar
Inhibidor de poder
10 Potenciadores mágicos: Proporcionan un bonificador +3 al Poder mágico durante 3 minutos
Piel de Xing-Zuo: Protege de 5 Contundente, 2 Filo, 5 Penetrante, 7 Energía.
Frasco de Cauri: 50 dosis
Utilidad de Tortura
Utensilios de Sanador

Nork Gree: Ansioso y rígido, siempre ha seguido los dictados del imperio, dispuesto a realizar cualquier maniobra para ascender en la escala social. Despertó la Gnosis hace ya muchos milenios y aunque su aspecto sea joven enmascara más de 2 mil años de vida. Sus sirvientes le deben devoción, y si Nork sospecha que alguno de ellos puede poner en entredicho su buen nombre, lo traslada a la zona baja de la cúpula, un gran deshonor para un imperial. El noble memorizará la mente de uno de los jugadores, demonios a sus ojos, gracias al Aspecto de la Gnosis Localizar persona. De este modo se asegurará que los traidores no escapen.

- **Nombre:** Nork Gree
- **Puntos de Vida:** 54
- **Alma:** Nueva
- **Logros:** Noble de Shangri-la +2, Criador de Demonios+3, Rico +1
- **Atributos:** CON 6, CRD 8, PER 11, VOL 10, CAR 8, ING 6



- **Atributos Secundarios:** REA 19, Acc. 2, RS 16, DIF 9, ASER 14
- **Habilidades:** Advertir 15, Barreras sobrenaturales 10, Combate con armas cuerpo a cuerpo: armas a una mano 6, Esquiva 6, Engañar 9, Etiqueta 9, Frialdad 12, Investigar 12, Persuasión 10
- **Gnosis:** Poder 14, Aspectos: Moldear mente 12, Imbuir emociones 13, Imponer orden 14, Localizar personas 15, Ojos ajenos 16, Si las paredes hablasen 8
- **Inventario**

3 **Frascos de cauri**: 50 dosis
Ropa de calidad épica: Otorga un bonificador +6 a Intimidar
Armadura sombría: Protege de 6 Contundente, 6 Filo, 6 Penetrante, 8 Energía

Criados Gree: Nork dispone de una pequeña cantidad de guardias y criados que cuidan y protegen su hogar a la vez que mantienen su casa resplandeciente en todo momento. Los criados no conocen el plan de su amo, aunque no son sordos. Pueden conocer distintas pinceladas sobre los propósitos de su señor. Muchos de ellos obedecen al Gree por las cantidades de cauri que éste les proporciona. Si un jugador es capaz de mejorar su paga o persuadirlos, logrará información sobre sus pretensiones o algún cotilleo relacionado con el propio noble.

- **Nombre:** Criados Gree
- **Puntos de Vida:** 63
- **Alma:** Joven
- **Atributos:** CON 7, CRD 6, PER 5, VOL 5, CAR 6, ING 6
- **Atributos Secundarios:** REA 13, Acc. 1, RS 11, DIF 5, ASER 12
- **Habilidades:** Combate con armas naturales 9, Etiqueta 10, Oficio (jardinero, cocinero...) 12
- **Metamorfia:** Nivel 7 (Wyverna), Esencia: 4, Afinidad: fuego, Aura: intimidar, Alterar: 4, Alas 2, Armadura natural 3, Armas naturales 3, La bestia interior: guerrera
- **Inventario**

Peto de Shanal: Protege de 0 Contundente, 5 Filo, 3 Penetrante, 0 Energía
Lock: Inflige 7 puntos de daño
Frasco de cauri: 2 dosis de cauri
Ropas de calidad media

Aruz: Dracónida que ha pasado larga parte de su vida navegando por el vacío bajo el mandato de Dharma y posee una moneda azul. En su profesión es conocida como 'vínculo' pues ha aprendido las rutas más seguras que comunican la cúpula con la periferia. Su misión siempre ha sido ayudar a los refugiados y criaturas de otras dimensiones a huir del imperio, aunque en su última travesía aquella vida que conocía desapareció. Un infiltrado imperial que se hacía pasar por refugiado en su grupo les costó la vida a todos sus compañeros excepto a ella, y a partir de entonces pasó a ser un trofeo para los imperiales. En estos momentos se encuentra presa y semiinconsciente dentro de la casa Gree, con la esperanza de que algún compañero consiga rescatarla de la tortura en la que se ha convertido su vida.

- **Nombre:** Aruz
- **Puntos de vida:** 63
- **Alma:** Experimentada
- **Logros:** Agente de Dharma +2, Héroe local de Narth +3, Vínculo +5
- **Atributos:** CON 7, CRD 12, PER 9, VOL 9, CAR 8, ING 7
- **Atributos Secundarios:** REA 20, Acc. 2, RS 16, DIF 10, ASER 15
- **Habilidades:** Advertir 6, Barreras sobrenaturales 10, Combate con armas cuerpo a cuerpo: armas a una mano 12, Combate con armas naturales 13, Engañar 12, Esquivar 7, Falsificación 12,

Ocultarse 11, Persuasión 8, Recordar 13, Sigilo 9, Volar 6

- **Gnosis:** Poder 12, Aspectos: Moldear la mente 12, Apagar Sentidos 10, Desinhibir 7, Ocultar a los sentidos 16, Ojos ajenos 11, Si las paredes hablasen 5, Telepatía 8
- **Metamorfia:** Nivel 8 (Wyverna), Esencia 6, Afinidad: aire, Aura: temple, Alterar 6, Alas: 6, Armadura natural: 4 Armas naturales: 2, La bestia interior: asesino.
- **Inventario:** Harapos

Koraz: Agente de Dharma infiltrada en el imperio. Posee una moneda azul. Su misión en estos momentos es rescatar a Aruz, así como a las nuevas criaturas compradas por el noble (los jugadores). Desde que capturaron a Aruz, su antigua compañera y amante, no cesó de buscarla. Koraz se infiltrará como criada dentro de la mansión y aguardará el momento adecuado para liberar a los presos. En el momento de la huida se dirigirá inmediatamente a la taberna de Sunae más cercana, la cual está preparada para cualquier imprevisto.

- **Nombre:** Koraz
- **Puntos de Vida:** 63
- **Alma:** Experimentada
- **Logros:** Agente de Dharma (oculto) +5, Gran criadora de demonios +5 (en el imperio)
- **Atributos:** CON 7, CRD 8, PER 10, VOL 8, CAR 11, ING 9
- **Atributos Secundarios:** REA 18, Acc. 2, RS 17, DIF 9, ASER 20
- **Habilidades:** Advertir 6, Barreras sobrenaturales 7, Combate con armas mágicas 8, Disfraz 12, Encanto 12, Engañar 25, Etiqueta 11, Frialdad 15, Interpretar 10, Investigar 9, Persuasión 10, Liderazgo 6, Sanar 8, Supervivencia 7
- **Magia:** Poder 12, Imbuir 12, Energía 11, Gas 9, Líquido 8, Sólido 9, Éter 9
- **Hechizos aprendidos:**

La protección de los Magos: (Dif. 25; Pr. 12 acc. ; Fo. Sólido, Éter; Du. 1 min.; Obj. 1; Alc. contacto; Ar. -; Pu. -). El mago esculpe una armadura a partir del propio éter y directamente sobre la piel del objetivo. La armadura posee una protección de 3 en todos los tipos de daño y cubre todo el cuerpo. Duración 1; Protección 4; Materializar 1; Moldear 3
Escudo mágico. Pág. 177
Proyectil Mágico. Pág. 177

- **Inventario:**

La escama dorada de Dharma: (15 usos) (Duración 1 día). Protege de 5 Contundente, 7 Filo, 4 Penetrante, 7 Energía. Cada vez que se activa otorga un bonificador +7 a las tiradas de Ocultarse
Lock corto de energía: (15 usos).(Duración 1 hora) Mango de un lock que al activarse hace surgir el resto del filo en forma de haz de energía, que inflige 5 puntos de daño de Energía
Maletín de maquillaje
Moneda azul
Frasco de cauri: Con 5 dosis de cauri
Ropajes de calidad alta
Bolsa de viaje

Sok: Es el regordete tabernero de una de las tabernas de Sunae, conocida como Oda a Shira por los habitantes de Shangri-la. El recinto es un humilde local donde Sok recrea su papel de inocente tabernero imperial. Posee un par de salidas bien escondidas que llevan al subsuelo, donde se conectan con los túneles subterráneos. En estos momentos todo el personal de la Oda a Shira se encuentra atento y preparado para el combate.

- **Nombre:** Sok
- **Puntos de Vida:** 63
- **Alma:** Joven
- **Logros:** Regente de una taberna de Sunae +2 (oculto a los imperiales), Tabernero de la Oda a Shira +4 (en el imperio)

- **Atributos:** CON 7, CRD 6, PER 10, VOL 7, CAR 11, ING 6
- **Atributos Secundarios:** REA 16, Acc. 2, RS 13, DIF 8, ASER 17
- **Habilidades:** Barreras sobrenaturales 6, Combate con armas naturales 8, Encanto 8, Engañar 10, Esquivar: 7, Etiqueta 7, Frialdad 7, Interrogar 5, Juegos (Kuzu) 11, Levantar Peso 6, Persuasión 13, Oficio: Alquimista 9, Sanar 8, Supervivencia 11
- **Metamorfia:** Nivel 9 (Wyverna)/ Esencia 6, Afinidad: tierra, Aura: temple / Alterar: 4, Alas : 1, Armadura natural: 2, Armas naturales 4, La bestia interior: cazador.
- **Inventario:**

Trapos sucios
3 Varas Encantadas: (15 uso)(Duración 1 dia.) Este objeto emite un fulgor mágico que ilumina una habitación de 20m. Este fulgor no provoca daño
Ropas de calidad media
4 **Pergamino de Abrazo de Goshriem** (15 usos)(Duración 1 mes). Comprime un objeto hasta un 25% de su masa

Clientes de la taberna: Debido a la urgencia de la situación, los clientes que frecuentan la Oda a Shira son en su mayoría refugiados dispuestos a luchar. Conscientes del gran riesgo que corre Koraz, están preparados para trasladar la taberna en caso de que su compañera sea descubierta y no puedan frenar el ataque o huir por los túneles subterráneos en última instancia.

- **Nombre:** Clientes de la Taberna
- **Puntos de Vida:** 63
- **Alma:** Joven
- **Atributos:** CON 7, CRD 6, PER 5, VOL 5, CAR 6, ING 6
- **Atributos Secundarios:** REA 11, Acc. 1, RS 11, DIF 5, ASER 12
- **Habilidades:** Advertir 7, Combate con armas mágicas 7, Combate con armas naturales 9, Esquiva 5, Juegos 5
- **Metamorfia:** Nivel 8 (Wyverna) / Esencia: 5, Afinidad: tierra o fuego, Aura: intimidar o temple / Alterar: 4, Alas: 1, Armadura natural: 2, Armas naturales 4, La bestia interior: cazador o guerrero
- **Inventario:**

Armadura Shanal: Protege de 0 Contundente, 5 Filo, 3 Penetrante, 0 Energía
Lock: Inflige 7 puntos de daño de Filo
15 uris
Ropas de calidad baja
Lanzacuchillas largo: Inflige 5 puntos de daño de Filo

Gladiadores: Fieros guerreros dracónidos especializados en la Metamorfia y el combate, dispuestos a crear espectáculo en la arena del coliseo y enfrentarse continuamente a la muerte. El imperio los condenó al exilio, ahora suplican perdón en el coliseo y sólo si sobreviven en la arena contra los demonios (los jugadores) quizá Shangri-la se apiade de ellos y vuelva a abrirles sus puertas.

- **Nombre:** Gladiadores
- **Puntos de Vida:** 72
- **Alma**: Joven
- **Logros:** Exiliados de Shangri-la +3, Luchadores del Coliseo +4
- **Atributos:** CON 8, CRD 8, PER 8, VOL 8, CAR 4 , ING 5
- **Atributos Secundarios:** REA 16 , Acc. 2. RS 13, DIF 8, ASER 9
- **Habilidades:** Advertir 6, Atletismo 9, Combate con armas cuerpo a cuerpo: armas a una mano 10, Combate con armas naturales 15, Esquivar 7, Levantar peso 8
- **Metamorfia:** Nivel 13(Sierpe) / Esencia: 6, Afinidad: tierra o fuego, Aura: intimidar /Alterar 4: Armadura natural: 4, Armas naturales 4, La bestia interior: guerrero
- **Inventario:**

Armadura Oreshuc Completa: Protege de 3 Contundente, 7 Fil, 5 Penetrante, 3 Energía
Lock: Inflige 7 puntos de daño de Filo

TRANSCURSO DE LA PARTIDA

Escena 1. No estamos solos

DJ

"Un fuerte golpe contra el suelo os despierta. Al abrir los ojos, comprobáis que vuestro entorno está en penumbra y solamente notáis al tacto un extraño suelo, duro y acolchado a la vez, así como un olor desconocido que inunda el recinto. Poco a poco os vais acostumbrando a la falta de luz y a la presión que ejercen unas pesadas y frías cadenas que os inmovilizan, rodeando muñecas, pies y nuca".

Una tirada de Percepción + Advertir Dif 10 les permitirá descubrir que se encuentran todos en una misma "esfera". Cualquier intento de utilizar algún poder sobrenatural resultará inútil. Con una tirada de Ingenio + Recordar (Magia) dificultad 15 descubrirán que son los propios cerrojos los que les imposibilitan utilizar sus dones.

Si los personajes buscan rastros mágicos, tras superar una tirada de Percepción + Poder mágico, descubre lo siguiente:

DJ

"La densidad mágica que observas a tu alrededor es realmente asombrosa. A no ser que hayas vivido alguna temporada en el imperio, jamás habías visto tal cantidad de energía sin que se produjera una reacción negativa, desencadenando explosiones, apertura de portales, etc. Si alguna vez has estado en el imperio o sabes sobre él, sin duda alguna eres consciente de tu paradero."

Después de esto, el DJ puede dar tiempo a los personajes para interactuar entre ellos antes de continuar.

Paulatinamente la esfera parece deshacerse, poco a poco la luz entra con más fuerza, mientras unos cánticos, ecos y miles de pisadas hacen vibrar los tímpanos de los personajes. Finalmente la espesa capa que rodeaba a los jugadores queda reducida a un finísimo manto transparente que deja a la vista el lugar en que se encuentran: las arenas de un inmenso y extraño coliseo. Si dirigen su mirada al suelo, descubrirán que presenta un aspecto perturbador, formado por un cristal opaco de tonalidades violáceas y negruzcas.

Apenas disponen de unos instantes para observar el espectáculo que los rodea. Acto seguido, sus grilletes caen al suelo mientras a apenas unos metros emerge todo su equipo al completo.

Enfrente de tan confusa bienvenida, a unos 500 metros, se alzan 3 puertas enormes decoradas con grabados extraños. De la puerta principal surgen 5 gladiadores dracónidos (el número puede variar a discreción del DJ). Los guerreros visten armaduras de formas angulosas que pretenden asemejarse a las escamas de los dragones. Todos ellos van armados con un lock, espada invertida típica del mundo dracónido, además de un látigo de energía adornado con símbolos finamente elaborados.

A cada paso que dan jugadores y gladiadores, pequeñas ondas de éter chisporroteante se marcan sobre la extraña superficie. Una pared de 15 metros de altura repleta de runas rodea la zona de combate, cubierta por una grandísima red de energía que genera un techo translúcido y separa espectáculo de espectadores. Dracónidos de toda clase se apoyan sobre la malla, lanzando todo tipo de cosas a los personajes, incluyendo escupitajos.

Las formas del monumento no guardan parecido con las construcciones humanas. Todo el estadio parece estar vivo,

moviéndose a voluntad, como si entre los muros corriese un gran torrente de espesas aguas. A cada movimiento el material reacciona al contacto y los colores cambian, creando ondas que recorren toda la superficie, volviendo la construcción más o menos opaca.

Un par de peñascos levitan en el aire sobre los personajes, moviéndose a voluntad sin necesidad de rieles o cuerdas que los mantengan en posición y permitiendo a los ocupantes observar el juego desde cualquier ángulo.

El griterío de los espectadores crece hasta el punto de impedir la comunicación, pero de pronto una voz retumba por todo el estado anunciando (tan solo aquellos personajes que sepan hablar dracónido, o tengan algún medio para comprenderlo, entenderán lo que a continuación se dirá):

-Ciertamente el imperio no esperaba tal jolgorio, aunque claro está el motivo de esta perturbación. Hoy se reúnen aquí miles de dracónidos que se han acercado hasta el coliseo para ver a estos extraños y despiadados demonios. Queremos agradecer al grupo de Feanor los ejemplares que hoy nos han traído. Han arriesgado sus vidas por y para el imperio, batallando incluso fuera de nuestro hogar, que es Shangri-la, y finalmente han vuelto de su exilio con esta muestra de su valía. Ya casi se ha olvidado la ofensa que Feanor hizo al corazón del imperio, sólo queda un paso para poder regresar a su nido. Cinco héroes, bajo la mano del valiente guerrero que ansia el perdón, se disponen a dar muerte a estas bestias demoníacas. Recuerden que al final del combate pueden pujar para llevarse a los supervivientes. Vamos, anímense, el espectáculo va a comenzar.

Los dracónidos comienzan a agitarse mientras los gladiadores se acercan hacia el grupo haciendo chasquear de sus látigos y blandiendo sus locks con frenesí.

El recinto se encuentra minuciosamente protegido. Una barrera mágica prácticamente impenetrable rodea a los jugadores (es necesario infligir 40 puntos de daño para abrir un surco), mientras que una gran red de éter se extiende por arriba impidiendo cualquier escape aéreo o que se puedan lanzar conjuros al público.

El combate no se alargará más allá de cinco turnos, pues será interrumpido por una redundante voz que impregnará todo el coliseo. Una dracónida de elaboradas ropas y porte imperioso hará un gesto para que se guarde silencio. Situada en uno de los peñascos flotantes, se levantará realizando un bello y amable gesto al público.

-Silencio. Hace miles de años nuestro grandísimo emperador Shokrax nos liberó de la enfermedad llamada tiempo. He de decir que no existe, ni existirá, ningún combatiente de tal grandeza, un héroe capaz de enfrentarse y acallar al guardián Tharú liberándonos de su maldición. No sin esfuerzo hemos conseguido avanzar. Los dracónidos que hoy han luchado contra estos seres han demostrado fiereza y grandeza, reafirmando una vez más lo peligrosas que pueden llegar a ser las criaturas del averno. Abrimos la ronda de pujas por estos demonios. El precio de salida es de 20 cauris.

Poco a poco las pujas ascienden hasta que finalmente sólo quedan aspirantes entre las mejores zonas de las gradas, llenas de dracónidos emperifollados de porte estirado.

En un intento de ascender todavía más las desorbitadas cantidades de cauri que se

estaban moviendo, unos magos empiezan a realizar una danza repleta de cánticos. De sus escamosas manos brotan chispas que hacen emerger imágenes de luz, réplicas mágicas de los personajes que están siendo pujados, para recordar al público lo golosa que es esta adquisición. La cifra asciende hasta los 10.000 cauris cuando uno de ellos se alza con la victoria. (Dependiendo de su actuación el precio de sus cabezas puede oscilar).

Por cada uno de los pujantes aparecerá un hechizo que mostrará la faz del postor. Con una tirada de Ingenio + Recordar Dif 15 los jugadores podrán recordar el rostro de aquéllos que han pujado por ellos. Finalmente el ganador es Nork Gree, un individuo de aspecto firme e intimidatorio.

Una vez acabada la puja, un gran número de guardias armados hasta los dientes los obligan a deshacerse de sus pertenencias, incluyendo ropas. El grupo entero es introducido dentro de una especie de carreta cuyo conductor es una dracónida que los saluda en distintos idiomas. Se presenta como Koraz Gree, y les facilita unos pequeños dispositivos mágicos: con gestos les indica que los introduzcan en uno de sus oídos, tras lo cual los personajes comenzarán a comprender a sus compañeros y a los dracónidos, si es que no lo hacían ya.

-Mi señor Nork os ha adquirido y me pide que por favor os acompañe hasta la mansión en este carromato. No os preocupéis por vuestras pertenencias, las recuperaréis pronto. Sólo necesito que vengáis conmigo, pues nuestro señor quiere veros.

Si se resisten: Los guardias que los acompañan y vigilan de cerca los noquearán y cuando hayan llegado a su destino despertarán brusca y toscamente a los jugadores. Enfrente de ellos, Nork se mostrará altivo y risueño. Los someterá con una sola orden que retumbará dentro sus mentes: "arrodillaos". Después el Gree utilizará el poder de la Gnosis Imponer orden sobre ellos. Si no superan la tirada enfrentada acabarán por verse obligados a arrodillarse ante él y jurarle lealtad.

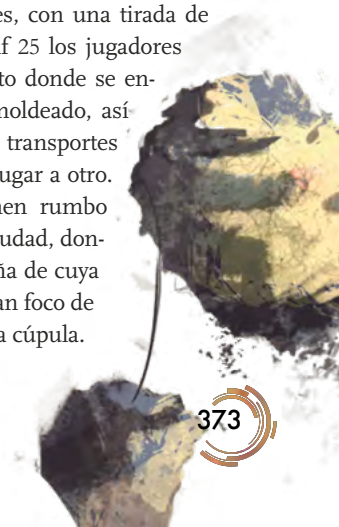
Si no se resisten: Pronto llegan a las afueras de la mansión, un gran edificio repleto de formas abstractas que recuerdan a las del coliseo, aunque más empobrecidas. Ante ellos, Nork se presenta:

-Bienvenidos a vuestro nuevo hogar, mi nombre es Nork Gree y de ahora en adelante me llamareis señor, amo o como yo os ordene. Sois de mi propiedad, como lo son estos muros, jardines o mobiliario que os rodea. Aprovecharé vuestras habilidades para mi beneficio. En mi centro os educaremos y adiestraremos para que mostréis un comportamiento correcto. No olvidéis nunca vuestra posición, demonios. Seguís vivos gracias a mí.

Todos los jugadores deberán realizar una tirada de Resistencia Sobrenatural enfrentada al poder gnótico Empatía del noble; si no la superan, el Gree será capaz de localizar sus mentes cuando él lo desee.

Escena 2. La familia Gree

Todavía en los jardines, con una tirada de Ingenio + Advertir Dif 25 los jugadores observan que el recinto donde se encuentran es de éter moldeado, así como unos abstractos transportes que se dirigen de un lugar a otro. Muchos de ellos ponen rumbo hacia el centro de la ciudad, donde se alza una montaña de cuya cúspide emerge un gran foco de luz que ilumina toda la cúpula.



Una vez entran en la mansión pueden observar, donde los muros son transparentes, los jardines exteriores. La casa se encuentra adornada con todo tipo de objetos extraños de una gran cantidad de formas volubles y variados colores, coexistiendo en una singular armonía. Los jugadores son llevados a una gran sala dentro de la mansión, acompañados en todo momento por los guardias.

Y allí, en aquel salón enorme, escuchan un sonido espeluznante, un chasquido que les recuerda a los látigos que portaban los gladiadores. Ante ellos una dracónida de semblante anémico cuelga del techo atada por sus pulgares, sus ropas destrozadas dejan al descubierto su carne desnuda. Mientras el noble se aleja de la escena, un guardia ataviado con una especie de látigo golpea con insistencia la espalda de la desdichada. De su piel no brota sangre, pues cicatriza al instante debido a la naturaleza del arma. Otra dracónida que se encuentra a unos metros de la escena admira con diversión cómo su compañero golpea la espalda de la presa. Aún con una sonrisa se gira hacia los jugadores y dice con voz alta y aguda:

-Oh mira, Jess, las nuevas adquisiciones, nuevos demonios para educar y civilizar. Sin duda son unos ejemplares magníficos, veamos lo inteligentes que son. A ver, pequeños, estaos quietos; vamos, sentaos -mientras hace gestos ridículos con la mano, continúa-. Dadme la patita. Girad sobre vosotros mismos.

Si siguen sus órdenes: la criada les traerá carne putrefacta y cruda, mientras la señora alabará insistentemente su inteligencia, exclamando lo bien que ha hecho su señor en comprarlos.

Si no siguen sus órdenes: La criada subirá el tono, riñéndoles ridículamente, añadiendo un: "...en fin supongo que será pronto, al fin y al cabo son demonios...siempre espero demasiado de ellos..."

Si se muestran agresivos, mandará al guardia que los castigue y serán sometidos al mismo trato que la presa dracónida. A efectos de combate, si el látigo del guardia golpea a los personajes, éstos deben realizar una tirada de RS Dif 20; si no superan la tirada, quedarán paralizados tantos turnos como niveles de fallo x5. El guardia arremeterá contra ellos con extrema brutalidad, consciente del poder de las criaturas contra las que se enfrenta.

Utilizará pergaminos mágicos para mantenerlos a raya si es necesario, golpeando a los que se muestren agresivos. En ningún momento acabará con la vida de los personajes, es consciente de la gran suma de cauris que le han costado a su amo.

La dracónida huirá al mínimo indicio de agresividad, dejando el salón cerrado. Los jugadores oirán cómo la mujer dice fuera:

-Koraz, encárgate tú. Necesitaremos de tu experiencia, estos demonios están asalvajados.

La presa se encontrará inconsciente en todo momento, aunque si le hablan o tocan reaccionará. Los jugadores recibirán un punto de Ninfa si le tratan las heridas. En su estado, necesitarán vendas o material de curación para restañar sus heridas, lo que supondrá un penalizador de -5 a Sanar si no disponen de los materiales adecuados. Pese a su aspecto, la mayoría son heridas superficiales. Con una voz débil y entrecortada, interrumpida por muecas de dolor, les dará las gracias.

-Gra...cias amigos...muchas gracias. Pronto vendrán a por nosotros.

En caso de que los jugadores intenten huir del recinto, recibirán un proyectil mágico que les infligirá 7 puntos de daño de Energía al cruzar sus límites.

Al menos 5 guardias estarán custodiando el salón. Una tirada de Percepción + Advertir Dif 20 les revelará que están siendo vigilados por otros 15 guardias situados por los alrededores.

Al cabo de unos momentos, una dracónida les realizará una visita, la podrán reconocer como la criada Koraz. Al entrar en el salón mantendrá una jovial conversación con los 5 guardias. Con una tirada de Ingenio + Advertir Dif 20 descubrirán que al parecer ha trabajado en otras ocasiones con demonios, por lo que está capacitada para ayudar a amaestrar a los recién llegados. Si alguno de los personajes supera una tirada de Asertividad Dif 30 descubrirán que las intenciones de la asistenta van más allá de hacerse cargo de sus cuidados.

Tras la conversación, los guardias se retirarán unos instantes dejando trabajar a la mujer. Tras una breve presentación los aleccionará sobre las leyes que rigen la corte dracónida. Su semblante se mostrará imperioso y serio, aunque con una tirada exitosa de Ingenio + Advertir Dif 30 descubrirán que Koraz está interpretando una breve actuación para tranquilizar a los guardias. Una vez los guardias abandonan la habitación, baja la voz drásticamente.

-La próxima vez que el cielo cambie de color, volveré. Apenas dispondremos de unos segundos, traed a la prisionera con vosotros y volveréis a ser libres.

Con una tirada de Advertir+Poder mágico Dificultad 25, los magos del grupo percibirán un cambio muy sutil en el recinto. Al cabo de poco los guardias volverán para ver los progresos, a lo que Koraz recuperará su pulcra compostura.

-¡Qué interesante! Hacía tiempo que no veía seres tan extraordinarios. Pero tenías razón, están asalvajados, hoy no podré tratarlos. Iré a por materiales y vendré poco después de que se divise Narth por la entrada de Shangri-la.

Escena 3. La huida

Los personajes tendrán unas horas antes de que llegue el momento para poder prevenir con antelación el cambio de hora. Dado que allí siempre es de día, deberán realizar una tirada de Ingenio + Recordar a Dif 15, o Ingenio + Advertir a Dif 30.

Los guardias se retirarán a descansar y sellarán las puertas para evitar la huida de los personajes. Si liberan a Aruz esta esperará junto a ellos la señal. Se producirán varios relevos de vigilantes, momentos en los que el DJ puede introducir alguna escena para incrementar la tensión.

Como si de un amanecer se tratara, escuchan unos chisporroteos a las afueras de la mansión. Acto seguido, miles de columnas de luz se levantan hacia el cielo, cambiando su color durante unos instantes.

Nuevamente la especialista aparece por la esquina actuando con total normalidad. Tras saludar a los guardas, les vuelve a intentar engatusar con sus artes. Con una tirada de Advertir Dif 30 los jugadores verán que todo forma parte de la estratagema de Koraz.

-Me llevaré a los demonios a dar una vuelta para que vayan aprendiendo a socializar.

Si los personajes han esperado a que aparezca Koraz para desatar a Aruz, los guardias sospecharán, por lo que atacarán por sorpresa cuando el grupo se disponga a salir de la mansión.

Si Aruz ya se encuentra libre, abandonarán la habitación rápidamente sin que los vigilantes se percaten. Durante todo el camino, Koraz interpretará su papel de educadora ante cualquier imperial que se atreva a preguntar. Tras unos instantes de callejeo, y posibles preguntas incómodas por parte de los viandantes sobre el sospechoso grupo, se encontrarán ante una taberna llamada Oda a Shira. Al entrar, el posadero les brindará una cálida bienvenida.

Con una tirada de Advertir a Dif 15 podrán ver la tranquilidad reflejada en el rostro del tabernero, ardiente de felicidad al ver de vuelta a Koraz. No tardará en reponerse y servir algo de comida caliente a los jugadores, el mayor manjar que hayan podido catar desde hace ya dos días. En la taberna los dracónidos coexisten con seres de otras dimensiones, interactuando entre sí como iguales. Si se acercan al gentío intentando entablar conversación, muchos se mostrarán desconfiados y querrán conocer un poco de la historia de los jugadores antes de relatar sobre sus propias vidas.

-Esta dimensión es muy grande, y esta zona es la pesadilla de cualquiera de nosotros: Shangri-la, el imperio dracónido. Vosotros habéis tenido la "suerte" de venir a parar aquí, menos mal que habéis coincidido con Aruz. Es por ella que estáis aquí, esperando a que nosotros os saquemos de este maldito lugar.

El posadero los guiará al sótano para dejarles descansar en el subsuelo de la taberna, donde algunos dracónidos se reúnen para disponer de intimidad. El lugar es pequeño y pobre, excavado mágicamente en la roca, con tan sólo un tablón a guisa de puerta.

En caso de que Nork consiguiera memorizar la mente de los jugadores, ocurre la siguiente escena: Mientras se preparan para descansar, un ruido ensordecedor sacudirá la parte superior de la taberna. Con una tirada de Advertir Dif 25 escucharán golpes arriba, como si una batalla acabase de dar comienzo. En caso de que fallen la tirada o no suban a detener el ataque, la puerta que comunica sótano y taberna estallará dejando algunos dracónidos muertos esparcidos a su alrededor. Con actitud triunfante, Nork Gree, rodeado de su séquito de guardias, se alzará ante ellos.

-Por el poder que me ha concedido Shokrax, amo y señor de Shangri-la, clausuro este lugar y reclamo a todos sus ocupantes para imponerles la justicia que dicta aquél que venció a los dioses.

Así es como comienza la batalla. Muchos clientes atemorizados corren hacia la parte trasera del sótano, otros cargan contra los guardias mientras los imperiales armados con shajurbs verdes comienzan a disparar. Si los jugadores no consiguen frenar el ataque muchos dracónidos serán víctimas del imperio, aunque la mayoría de asiduos de la taberna huyen por la zona trasera, una entrada directa a los túneles laberínticos que recorren todo el subsuelo de Shangri-la.

Tanto si consiguen frenar el ataque como si no, Aruz conduce a los jugadores por los túneles. El persistente Gree les pisará los talones y es necesario superar dos tiradas de Atletismo, la primera a Dif 15 y la segunda a Dif 20, para soportar el cansancio. Por cada nivel de fallo, los jugadores perderán un rango de Cansancio acumulable hasta que descansen al menos 10 minutos.

Llegados a cierto punto de la huida por el enrevesado laberinto, Aruz les indicará en una bifurcación que vayan hacia la izquierda. Al girar, el túnel acaba. Un inmenso vacío lleno de oscuridad sustituye la roca y solamente en la lejanía, donde apenas alcanza la vista, se divisa una línea de lo que podría ser tierra. Al parecer han llegado a los límites de Shangri-la, donde algunos peñascos forman pequeños islotes flotantes. Uno de ellos está amarrado al acantilado mediante una cuerda gruesa. Con una tirada de Advertir Dif 15 los magos podrán ver claramente que está encantado. Antes de despedirse, Aruz les dará unas indicaciones:

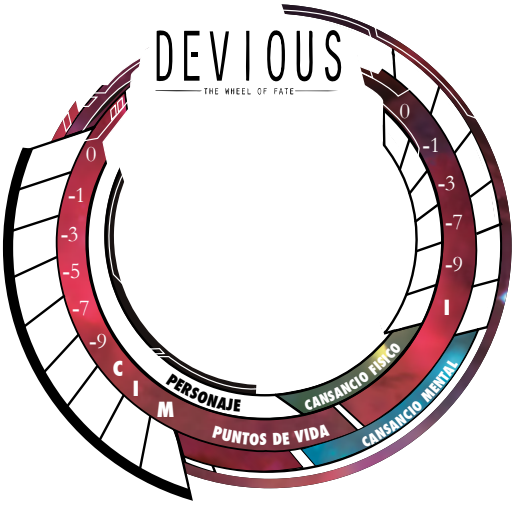
-Está preparado para llevaros lejos de aquí, hacia la periferia. Desde allí podréis regresar a vuestro mundo. Corred, ésta no es vuestra guerra si no queréis. Id, vamos.

Aruz volverá a sumergirse en los túneles, dejándolos solos ante el sordo silencio del vacío, apenas interrumpido por los golpes que se propinan los peñascos al colisionar entre sí. Los jugadores deberán superar una tirada de Atletismo Dif 10 para alcanzar el peñasco de un salto. Una vez sobre él, unas runas chisporroteantes y azuladas se encenderán sobre la superficie de la piedra y acto seguido el peñasco cobrará vida, desplazándose a través del negro mar lleno de estrellas. Conforme se van alejando, dejan atrás una gran cúpula que brilla tanto como una pequeña estrella. Cada vez más bella y lejana, Shangri-la desprende pequeños destellos en forma de estallidos que se ramifican a su alrededor, ofreciendo quizá el más bello espectáculo que los jugadores hayan visto. El peñasco comienza a aumentar la velocidad, esquivando inmensas rocas y criaturas que entorpecen su travesía, con rumbo fijo a una pequeña luz que se divisa en el horizonte, posiblemente el objetivo todavía lejano al que se dirigen.

Unos instantes después, un escalofrío recorre cada átomo de sus cuerpos cuando, acto seguido, la luz en la lejanía desaparece dejando el manto de estrellas ensombrecido mientras un hedor desconocido vicia el ambiente. Sin que apenas sean conscientes de lo que está ocurriendo, unas grandes fauces se ciernen a su alrededor. Un coloso del vacío, un leviatán capaz de acallar la luz de Narth y el cielo estrellado, engulle a todo el grupo de jugadores.







NOMBRE _____

ALMA _____

RAZA _____

EXP ____ /____ P. NINFA_____

CAMPAÑA _____

LOGROS _____

ATRIBUTOS

ACCIONES
CON
CRD
REA
PER
DIF
VOL
RS
ING
ASER
CAR

HABILIDADES

HABILIDAD	NIVEL	ATR	BONUS	TOTAL
Advertir				
Atletismo				
Barrera S.				
Esquivar				
Recordar				
Supervivencia				
Persuasión				

FACULTADES RACIALES

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

CONOCIMIENTOS

INVENTARIO

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON	FIL	PEN	ENE

©2016 Holocubierta ediciones, S.L. Reservados todos los derechos. Esta página puede fotocopiarse para uso exclusivamente personal. Visita **www.holocubierta.com** y descárgala.

CAPACIDAD RACIAL

NIVEL

ASPECTO	EFECTO

MAGIA

PODER IMBUIR

HECHIZOS

DIF.	EFECTO

GNOSIS

PODER

ASPECTOS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE:

NOTAS:

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE:

NOTAS:

©2016 Holocubierta ediciones, S.L. Reservados todos los derechos. Esta página puede fotocopiarse para uso exclusivamente personal. Visita **www.holocubierta.com** y descárgala.


ESTEPAS DE HIELO
BOSQUES
PERIFERIA
LYSS
ALESHA'RA
VACÍO
ORÁCULO
SHANGRI-LA
NARTH
UMBRAL
MOR
CENIZA
5D
PORTAL
POBLACIONES
IMPERIAL
NARTH
ALESHA'RA
CENIZA
HIELO
FANTASMA
06
00
12
18
500 km.
0
500
1000 km.

NOTAS



Los dragones no rugen, cantan
Los dragones no luchan, danzan
Ryu'kadra

"Según los más antiguos tratados, lo que está muerto no puede renacer. Dracónidos, Xerontes, Athánatos, Humanos y Numachis nunca debieron existir. Es la hora de hacer justicia y exigir aquello que fue arrebatado, la Rueda de Sino."

Devious es un juego de rol multidimensional que pretende introducir a los jugadores en una ambientación nueva donde interpretar extrañas razas de distinto desarrollo tecnológico y dones sobrenaturales. Cada una de estas dimensiones, entre las que se encuentra nuestro mundo humano, se entremezcla con el resto permitiendo saltar de una a otra. El universo dracónido es el centro del juego, un mundo que ha permanecido estático en el tiempo gracias a un extraño pacto de su Emperador con los dioses. Por ello la dura sociedad dracónida permanece inmortal e inalterable aunque a un duro precio.

EDICIONES holocubierta