Las Guerras Eternas

Agradecimientos: al autor de este libro le gustaría agradecer a todos aquellos que han creído en él a la hora de sacar este libro. Pero la verdad es que han sido tan pocos que ellos saben quienes son. Por ello me gustaría agradecer y dedicar este libro a aquellas personas que sí que creen en nuestra afición, en los sueños y en la magia.

Unas palabras: este juego tiene un único propósito, divertir a quien sea lo bastante inteligente para disfrutar de todas las puertas que nos abre la imaginación. Por ello, si no te crees preparado para disfrutar de los sueños de una forma adulta es mejor que cierres el libro, existen otros muchos juegos que no son tan divertidos pero seguro que te entretienen, las cartas y cosas así.

Nosotros sólo queremos disfrutar jugando y si podemos, aportar nuestro granito de arena a un mundo tan maravilloso y que tanto nos ha dado como es el de la fantasía y la ciencia-ficción. Únete a nosotros si eres lo suficientemente responsable. Gracias.

Sueño de una Guerra Eterna

War Master sintió una oleada de emoción cuando la sombra se proyectó sobre Sigt. La habitación estaba casi a oscuras y los muros que la cruzaban no dejaban comprobar lo grande que era, pero él, desde la sala de vigilancia en lo alto del muro podía contemplarla tan grande como era.

La cosa acechante se elevó sobre sus largas patas, mientras su cuerpo con forma de araña alienígena segregaba unas feromonas paralizantes propias de la raza depredadora que la crió. Poco a poco la criatura se acercó a Sigt, ... lentamente. El joven era valiente y War Master estuvo tentado de avisarle pues nadie se merecía una muerte como esa. La Creian ya empezaba a segregar los jugos gástricos que desharían la carne del guerrero en cuestión de segundos.

Cuando ya casi estaba encima de él, oculta entre las sombras, varias ráfagas de fuego real surgieron tras los muros, la Creian rugió de dolor mientras una tras otra, las trazadoras marcaban los lugares de impacto en su carne negra.

Son buenos, War Master - dijo una voz a su espalda.

Sí, Comandante Sin, han utilizado al cadete Sigt para tenderle una emboscada a ese engendro, pero han arriesgado su vida - contestó.

No seas duro con ellos, todos arriesgamos nuestra vida en cada momento, al menos podemos elegir hacerlo con valor. Ve con ellos, haz tu trabajo.

Sí, comandante - Dijo War Master cuadrándose y abandonando la sala de observación con una sonrisa en los labios.

Una vez abajo, se encontró con su grupo de cadetes celebrando lo que ellos creían una gran victoria.

Chicos - dijo - no creáis que hoy habéis ganado la guerra. Este pequeño bebé que habéis matado sólo era un ejemplo de los miles de horrores que os aguardan ahí fuera. Cuando salgáis de aquí vais a enfrentaros a la realidad. Un pequeño monstruito arácnido no es nada comparado con lo que veréis si sobrevivís al adiestramiento. Los Creian son feos, pero nada comparados con el Mal que contemplarán vuestros ojos. Dejadme que os cuente una historia.

War Master dejó que los recuerdos aflorasen a su mente, recuerdos de una vida lejana, ya pasada, una vida de dolor y aventuras.

" Yo era joven, tendría unos veinte años, acababa de licenciarme en la Academia de Marines Estelares de la IV Flota de Disemination, mi planeta natal. Así, con cientos de compañeros me vi envuelto en una pesadilla de la que pocos escapamos con vida.

Nada sabíamos de lo que nos esperaba, de hecho pocos de nosotros habíamos visto combates reales. Recibimos una transmisión de una de las colonias exteriores, Van-Asik. Se estaban enfrentado a una pequeña fuerza enemiga desconocida. Esa pequeña fuerza estaba compuesta por cerca de diez guerreros con armaduras estelares. Después de infiltrarse y destruir las plataformas militares de defensa hicieron un descenso en caída libre sobre el planeta.

Sobrevivieron, y entonces empezó la matanza. Cuando llegamos la mayor parte del planeta estaba arrasada. Ni los tanques, ni los cazas, ni un bombardeo orbital habían podido detenerles. Millones habían muerto y millones más morirían si no se les detenía. Y eso

hicimos.

Nos costó cien mil marines, cada uno armado con una armadura pesada, lo último en tecnología y un rifle de plasma. Estuvimos a punto de perder y creo que lo único que les detuvo fue el respeto que parecían sentir por el valor.

Tras semanas de luchas y emboscadas conseguimos matar a uno y capturar a otro. El prisionero se identificó como un Randar de los Tajj. Los Tajj..... criaturas de leyenda que utilizamos para asustar a los niños. Ahora esa palabra nos asusta a nosotros. Porque los Tajj existen.

Varias semanas después conseguimos cazar a otro y después a un segundo. Otro murió en un accidente cuando intentaba derribar una torre de vigilancia con sus manos desnudas. La torre estaba sobre un depósito de ácidos industriales y la bestia cayó en su interior. Cuando creíamos haber terminado con ella el tanque explotó bañando a mis compañeros de ácido. Yo sobreviví de milagro.

Docenas de balas encajó el cab..... incluso un mago de guerra le lanzó encima una docena de rayos. Pero al final, sólo el impacto de un proyectil de fusión de un carro de combate le detuvo.

Sin embargo, lo conseguimos, con esas bajas el enemigo se retiró, dejando atrás un planeta devastado por un pelotón de criaturas y una Legión diezmada.

En treinta años sólo nos han vuelto a atacar dos veces, pero cada una de ellas traían más fuerzas y se acercaban más al corazón de nuestra civilización. Las leyendas dicen que los Tajj huyen de un enemigo más peligroso y mortífero. Y aunque esto nos puede parecer difícil, yo me pregunto, ¿qué otras leyendas son ciertas?"

War Master abrió los ojos y vio como todos los alumnos estaban en silencio. Pobres – pensó – ni siquiera ahora habéis vislumbrado los peligros que nos amenazan.

Lo que quería que vieseis, chicos, - dijo en voz alta - es que a pesar de todas nuestras victorias estamos lejos de ganar la guerra por la supervivencia, de hecho, lo que nuestro Imperio necesita son héroes, pero héroes de verdad de los que hacen que sus hazañas sean recordadas para siempre. Porque si no, todos nuestros seres queridos morirán o serán enviados como esclavos a los planetas natales de nuestros enemigos. Son ellos o nosotros. Vosotros decidís, tenéis fuerza, tendréis armas y yo me encargaré de que tengáis los conocimientos de combate que necesitáis, pero sólo vosotros podéis poner el ingrediente que falta, el valor.

Después de esta charla de descanso os toca trabajar de verdad. Vamos a las piscinas de Claws a pescar unos pequeñines para la cena, con un simple cuchillo..... Corred, antes de que os ponga un trabajo duro de verdad.

Mientras, el pelotón se dirigía a la carrera a las Piscinas artificiales donde les esperaban los dentados Claws, War Master sonrió. Este grupo sería el mejor de los que había preparado hasta ahora, es posible que muchos sobreviviesen a los años de lucha. Si era así, sería tanto por sus enseñanzas como por el valor que demostraban.

Fuese como fuese la Guerra iba a durar mucho y en todo momento se necesitaban guerreros en los confines de las galaxias.

Y si necesitaban buenos guerreros, él los iba a entrenar.

¿Qué es *Las Guerras Eternas / Imperio*?

Las Guerras Eternas/ Imperio (GE/I) es un juego de rol. Un juego con el cual se disfruta con la imaginación, viviendo aventuras en paisajes maravillosos y únicos. Prepárate para vivir una experiencia única en la que podrás conocer un mundo de magia, dragones, naves y vampiros.

En él podrás interpretar un papel, realizar cosas que resultan imposibles en la vida real porque esto es un juego y tú eres el jugador.

Quizás nunca has oído hablar de este tipo de juegos, por ello no está de más una sencilla explicación sobre ellos. En la gran mayoría de los juegos de rol existen dos tipos de jugadores. Cada uno de ellos realiza una función diferente en el juego, pero ambos se divierten.

El primer tipo de jugador interpreta un personaje, mediante la descripción de las acciones que desea realizar y adaptándote a las reglas el juego se irá desarrollando permitiendo a los jugadores vivir las más increíbles aventuras. Así, mediante la imaginación, se pueden jugar tantas aventuras y de tantos tipos que nunca se agotarían las posibilidades por mucho que se jugase.

El segundo tipo de jugador es el director del juego. Él se encarga de presentar la escena, idea las aventuras y dirige a aquellos personajes que no son interpretados por los demás jugadores. Él dirá lo que está pasando para que todos los jugadores se imaginen la escena y reaccionen de la forma que prefieran.

Al director del juego le llamaremos Director de Guerra (DG en adelante), y al resto de los jugadores Personajes Guerreros (PG). Estos últimos podrán tomar el papel de uno de los más temidos guerreros de la historia, un Guerrero Eterno. Una buena aventura introductoria al juego sería aquella en la que los jugadores deseen entrar en la Orden Eterna y adquirir el rango de Guerrero Eterno enfrentándose a todos los desafíos que ello conlleva.

Si nunca has jugado al rol quizás debas buscar a alguien con quién aprender. Un consejo muy repetido pero nunca desfasado es que la mejor forma de aprender a jugar es jugando.

Sin embargo, hay algo que caracteriza a este juego y ese algo es la ambientación, por ello deberás leerte al menos el apartado dedicado a la descripción de todo el universo que tan especial hará tus aventuras. Cada juego tiene sus reglas, y cada uno posee su singularidad. En nuestro juego (tuyo y nuestro) es la continua lucha entre dos bandos, cada uno más grande de lo que nadie ha imaginado. Lee el apartado correspondiente y lo comprobarás.

En definitiva, lo que de este juego se puede esperar está claro, DIVERSIÓN. Sólo es un juego, pero tan apasionante que te abre las puertas al mayor reino de fantasía jamás idea-

do.

En este volumen te presentamos algunas ideas para jugar. Estas ideas se plasman en aventuras, monstruos y mundos, que te permitan evolucionar tanto como DG como PG (bien, Guerrero ya veo que te acuerdas). En el futuro te ofreceremos nuevas criaturas y escenarios, y de hecho ya estamos trabajando en el siguiente suplemento, al que cariñosamente llamamos Other Worls (Otros Mundos) qué te presentará docenas de planetas , dimensiones y universos donde jugar.

Pero no se agotan aquí las posibilidades. Los creadores de Las Guerras Eternas estamos trabajando en la creación de su equivalente en juego de guerra y de estrategia. Con ellos podrás hacer retroceder a tus enemigos hasta los confines de los más perdidos planetas para después erradicarlos de su faz con una simple tirada de dados. Estamos pensando también en editar una línea de cómics ambientados en nuestro juego. Soñamos con crear un ranking en el que se premie a los mejores guerreros.

Quizás seamos soñadores, pero por el mero hecho de estar leyendo esto tú también lo eres. Trabajando juntos podremos reivindicar un hueco en la sociedad para nuestros queridos juegos de rol. El mundo es de los soñadores, pues somos nosotros quienes lo cambiamos a nuestro gusto. Si algo debes aprender de Las Guerras Eternas es a perseguir tus deseos hasta hacerlos realidad, nunca renuncies a ellos y pon toda tu voluntad en alcanzarlos.

Este juego empezó como el sueño de una sola persona. Poco a poco otros fueron creyendo en él y al final el sueño se hizo realidad. Este sueño era el mismo que seguimos ahora, el aportar un poco al apasionante mundo de la imaginación y la fantasía.

Así que ya sabes, lucha por tus sueños y mientras tanto diviértete jugando a Las Guerras Eternas / Imperio (GE/I, a partir de ahora).

Debido al particular universo en el que se desarrolla el juego, el cual ayudas a crear con tu imaginación, todos los elementos fantásticos y de la ciencia ficción están presentes. Desde los viajes espaciales a los más terroríficos castillos entre las brumas de un valle, o las cofradías de ladrones, los dioses y demonios encarnados.

De hecho este manual que tienes entre tus manos es en realidad dos juegos.

El primero, las Guerras Eternas te sumergirá en un conflicto de millones de años en el que el bien y el mal luchan para sobrevivir. Tú formas parte de los ejércitos del Bien, aquí no hay grises, las cosas son buenas o malas, ¿pueden tus actos salvar el Universo? ¿Lograrás con tu esfuerzo, aventuras y magia conseguir que tu causa triunfe? Adelante, coge un personaje, sigue su causa y trabaja por ella. No importa que seas un elfo, un dragón, un mago o un capitán de crucero, toda ayuda es poca en la lucha por la supervivencia.

Imperio te sitúa en el mismo universo sin límites, pero en

lugar de luchar porque tu causa sobreviva al avance del mal lo que debes hacer es crear un Imperio. En el juego vives y eres ciudadano del mayor Imperio que jamás haya imaginado nadie. Tu deber es conseguir que siga siéndolo, y es más, debes expandirlo, hacer que crezca su poder. Aquí no hay tiempo para ser débil, sólo mediante las más grandes aventuras llevarás a tu imperio a nuevas fronteras, lo importante no es la fama y la fortuna, que sin duda también te esperan, sino que entre todos construimos el mayor reino que jamás nadie soñó. Cada vez que uno de nosotros termina una aventura consiguiendo un nuevo objeto mágico para defender su aldea, o abre nuevas rutas estelares para el comercio, estamos enriqueciendo el Imperio colectivo que forma nuestro universo de juego.

Elige uno de ellos o los dos, lo importante es que a la vez que te diviertes estás haciendo algo grande, en principio sólo lo sabremos nosotros, pero eso nos hace especiales. Abre el camino para las nuevas generaciones, vive la aventura.

Como todos los juegos de rol GE/I se juega en grupo, tú y tu grupo de amigos entraréis en un universo en el que viviréis mil aventuras, os divertiréis y compartiréis maravillas con otros miles de jugadores.

Uno de vosotros debe actuar como Director de Guerra, será quien explique a los jugadores la escena, quien interprete a los personajes no jugadores y quien realice las tiradas de dados que les correspondan.

El resto de vosotros preparáos en vuestros asientos para un viaje a las incontables maravillas que se os presenten, pero no os pongáis muy cómodos, porque lo que tendréis que tomar parte activa en el juego, deberéis decidir como actuaría vuestro personaje guerrero en la circunstancia en la que os encontréis, tirar los dados y seguir adelante para ver cosas cada vez más mágicas, que surgen de la imaginación.

Para jugar a GE/I sólo es necesario conocer las reglas y unos cuantos dados. Su sistema de reglas te permite desde pelear con orcos a afrontar viajes espaciales a la vez que destaca por su sencillez. Todos podemos jugar, pues lo más básico para ello es la imaginación.

Para cualquier duda que te surja sobre como jugar no dudes en ponerte en contacto con nosotros, estamos aquí para ayudarte a descubrir el valor de la imaginación, del esfuerzo y de trabajar para cumplir tus sueños.

Adéntrate en nuestro mundo, viaja por las estrellas y conoce la magia, bienvenido a Las Guerras Eternas/Imperio.

La Esencia

Independientemente del juego que elijas, Las Guerras Eternas o Imperio , el universo en el que se desarrollan es el que aquí te presentamos. Elige uno u otro, los juegos cambian pero el entorno de ellos, La Esencia, permanece.

El universo donde has nacido es muy grande, prácticamente nadie puede imaginarse su magnitud. En él millones de civilizaciones surgen cada año, se elevan, combaten por su supervivencia, se expanden por las galaxias y se conocen.

En todo el universo coexisten la tecnología más avanzada con la magia. Leyes físicas adaptadas según las necesidades de imperios estelares y poderosas realidades paralelas donde moran los dioses y acechan los demonios.

Viaja durante años a los rincones más recónditos del universo, conoce las ciudades que flotan a un tiro e piedra de los agujeros negros, contempla las plantas de cosecha en las nebulosas y las estaciones siderales Cenit.

Pero prepárate para el mayor de los viajes, pues LGE/I se mueve en un universo mucho mayor que este. Tu universo no está sólo en el **Multiverso**. Más bien está demasiado acompañado. El número de universos es infinito, existen tantos que todo es posible en ellos. Cualquier cosa que puedas imaginar está representada en ese universo. Aquellos que lo conocen bien, que son capaces de viajar entre sus puertas de un universo a otro, llaman a esta conjunción de universos **Kralex**.

Un kralex está formado por un número infinito de uni-

versos. Sólo esta cantidad ingente de civilizaciones, guerras, universos, poderes y posibilidades pone la carne de gallina de cualquiera que se conozca la verdadera grandeza de la Esencia.

Existen infinitos tipos de kralex, aquellos que están completamente cuajados de estrellas, los que están casi desiertos de vida y materia, pero la regla común suele ser una cantidad de universos de diferentes formas y tamaños, que se extienden por un enorme vacío como las galaxias dentro de un universo.

Pero hay más dentro de cada uno de los infinitos universos del kralex existen unos nódulos dimensionales que conectan dicho kralex con... otro kralex. De esta forma en cada kralex existe un número infinito de nódulos de conexión con otros kralex, y a su vez estos se conectan con otra infinidad de kralex, universos y dimensiones. Y así continúa infinitas veces.

Todo este conjunto de universos, kralex y dimensiones recibe un nombre, que sólo los más privilegiados conocen: la Esencia.

El abismo que se abre ante el Guerrero es tan grande que da miedo. Pararse a pensarlo hace que cualquier tarea que emprenda un personaje deba alcanzar proporciones épicas lo antes posible. Aquí, puedes hacer lo que quieras si eres lo suficientemente decidido y valiente.

LOS NÓDULOS

Un nódulo es un tipo de puerta especial, no es una puerta que conecte algunas dimensiones dentro de un universo, tampoco conecta diferentes planos, o dos universos.

Los nódulos son únicos, porque no pueden reproducirse. Un nódulo que conecta un kralex con otro es la única puerta de conexión existente entre ellos. Por ello cientos de civilizaciones se lanzan a su conquista, moran entre las estrellas

adyacentes. El comercio florece en algunos, en otros rugen los cañones de los navíos.

Existen kralex que poseen un número infinito de nódulos, otros han destruido todos los suyos, son los kralex perdidos.

Rumores entre las estrellas dicen que algunas civilizaciones han construido nódulos artificiales, lo que les da acceso a cualquiera de los infinitos kralex existentes.

Existen dos tipos de nódulos. Los Nódulos-K y los Nódulos-T.

Los nódulos-k conectan los kralex con kralex paralelos, donde las civilizaciones llevan creciendo una cantidad similar de años.

Los nódulos-t conectan un kralex con otros similares en su origen pero con diferentes cronologías. Su efecto es como un viaje en el tiempo. Al entrar en uno te puedes presentar

en un kralex que lleva unos años de diferencia hacia atrás o hacia delante. Sin embargo no nos confundamos, no es un viaje en el tiempo. Cada uno de estos kralex se desarrolla de una base común, pero son realidades separadas. Las acciones en uno no afectan a las de otro, de hecho si las diferencias son muchas dichas realidades pueden ser radicalmente distintas.

El número de kralex, como se ha dicho es infinito, y dentro de cada kralex el número de universos es infinito. Dentro de cada universo existen varios nódulos. En concreto lo habitual suele ser un dos nódulos-t u dos nódulos-k (uno hacia kralex pasados y otro hacia kralex futuros). El tamaño de la Esencia es indescriptible. Disculpa por lo tanto, guerrero, si no consigo explicar su tamaño de forma clara, pues a todo esto se añaden dimensiones, planos celestiales, e infernales y realidades paralelas.

Elijas un nódulo-k o un nódulo-t o te muevas por tu universo una cosa es cierta: la Aventura te espera.

Disfruta.

LOS MUNDOS ALTERNOS

Recientemente, los científicos han descubierto algo que hace tambalear las ideas y teorías sobre la Esencia. Lo llaman los mundos alternos.

La Esencia, como espero que todos comprendáis, es increíble en su tamaño y diversidad. Pero parece ser que mediante una serie de variables moleculares de acceso dimensional se pueden dejar de lado las realidades hasta ahora conocidas y adentrarse en otras dimensiones que parecen sombras despobladas de la Esencia.

Se ha teorizado que cada universo, dimensión y kralex poseen un número infinito de sombras dimensionales. Estas sombras son como realidades paralelas totalmente despobladas, sin planetas estrellas, o vida conocida.

Sin embargo, parece que en las últimas exploraciones parece que se han descubierto civilizaciones misteriosas, de increíbles y arcaicas arquitecturas arcanas. Los exploradores fueron rápidamente destruidos, y sólo unas breves imágenes han llegado hasta nosotros. Pero las pocas que han llegado nos muestran el poder que han de tener unos seres de increíble variedad, que viven y prosperan en universos sin soles, materia o fuentes de energía. Se cree que no son habitantes originales, sino colonos que llevan eones desarrollando. De donde vienen y cuales son sus intenciones no lo sabemos ni nos atrevemos a especular.

Algo más que tamaño

Pero no dejes que el tamaño de este universo te asuste, sa-

bemos que eres valeroso y que estás dispuesto a vivir miles de hazañas.

Lo importante de **GE/I** no es el tamaño de la Esencia. Lo importante es lo que encontrarás allí. Debido a su tamaño podrás encontrar cualquier cosa. Verás cómo coexisten civilizaciones de alta tecnología al lado de imperios mágicos. Planetas remotos donde sólo se conocen hechizos celestiales, naves a la deriva durante milenios, que esconden secretos perdidos que pueden hacerte rico o matarte.

Aprende cual es el horror que alberga una barrera, o la gloria oculta tras los Mundos Alternos,

Con nosotros conocerás y convivirás con galaxias vivientes, reinos submarinos y todo tipo de criaturas, seres y monstruos. Elige un juego o los dos, crea tu personaje, disfruta del tamaño de la **Esencia** y de todas las maravillas que la pueblan. Vive la magia y la fantasía.

Escucha, futuro guerrero, el universo está en guerra. O quizás debería decir que todo está en guerra, porque ahí fuera existen una infinidad de universos y en todos y cada uno de ellos un único pensamiento domina, la destrucción de enemigo.

Dos grandes Imperios están en una guerra eterna desde hace tantos billones de años que nadie recuerda su origen. Incontables generaciones han muerto en ella y millones más morirán.

Por eso te llamo, Guerrero Eterno; te concedo el mayor poder de todos, el poder de destruir a tu enemigo. Tal vez juntos, todos juntos, podamos ganar esta guerra.

Nadie conoce el poder del enemigo, pero nadie conoce tampoco nuestro propio poder. Ni siquiera nosotros mismos, debido a que el tamaño del multiverso parece ser infinito. Por esto, cada uno de los dos Imperios se encuentra dividido e incontables reinos, planetas, regiones o luchadores independientes. Cada uno de ellos dedicado en cuerpo y alma a la destrucción de su correspondiente enemigo.

Como Guerrero Eterno tú puedes formar parte de la lucha en todos y cada uno de estos frentes, tú puedes elegir tu campo de batalla. En un solo Imperio se mezclan tanto el bien como el mal, pasado y futuro. En cada uno de ellos conviven la magia más poderosa con la tecnología más avanzada. Luchas high-tech se suceden en el espacio, mientras que en el sector cercano dos ejércitos de caballeros luchan sobre las ruinas de los imperios caídos. Tú eliges, eres libre de unirte a una batalla o a otra, ¡ Pero nuestro Imperio debe ganar!.

No podemos simplificar nuestra posición, porque en ambos Imperios hay individuos buenos y malos. Sin embargo, sí podemos decir que en general nuestro Imperio atrae a los seres de alineamiento bueno. Pero no te confundas, ¡ Oh Guerrero!, seres del caos luchan en nuestras filas contra el enemigo común, y te aseguro una cosa, ese sacerdote de túnica blanca y palabras conciliadoras que es tu rival te clavará su daga envenenada sin importarle su alineamiento. Sólo importa el Imperio.

Pero ten cuidado, valiente, no creas que todo el que no es tu aliado es tu enemigo, una tercera potencia se halla entre ambas, una potencia de reinos neutrales que se va reduciendo día a día a medida que sus miembros se unen a uno u otro bando.

Por último, escucha la antigua profecía bajo la que todo se rige:

" Escucha las palabras del Infinito, Guerrero, la lucha en la que te hallas inmerso no es la primera. Miles de veces todo lo que existe se ha lanzado a una guerra fratricida entre dos partes, y el resultado ha sido siempre el mismo, la destrucción total de todo lo existente. Tú debes evitar esto, uno de los dos Imperios debe morir para que todo lo demás viva, de ti depende, elige, vida o muerte. La vida eterna y el poder o el olvido ".

Te saludo Guerrero Eterno, espero que nos encontremos pronto en el campo de batalla luchando hombro con hombro.

Sir Francis Alunder, Gran Magistral del IV Ejército de Shin.

Las Guerras Eternas

EL BALANCE

Durante millones de años el Poder ha dominado la situación, haciendo retroceder al Bien. Durante esa sombría época perdimos mundo tras mundo. Los ejércitos del Poder dominaron los combates mientras que nuestras maltrechas fuerzas no aspiraban más que a sobrevivir. Retrocedíamos en todos los frentes, no podíamos ni proteger a nuestros seres queridos y la muerte se cernía sobre nuestras cabezas.

Es doloroso recordar estos tiempos; batallas tan tristemente célebres como la de "**Los Dos Dioses**", se sucedían. Nuestras pírricas victorias sólo hacían reír al Enemigo. El Poder ya se veía como vencedor.

Recuerdo cómo mi propio mundo fue invadido. Por entonces yo era joven y servía en la Armada de mi sistema. Nos creíamos capaces de todo. ¡ Por el Bien!, contábamos con quinientos cruceros y fuerza suficiente como para pulverizar cien sistemas. Nuestra armada la mandaba el propio dios Ardan, el cuál, desde su nave del tamaño de un planeta inspiraba respeto y valor a los valientes soldados. Entonces sucedió. Enormes y brillantes portales se abrieron en la negrura del vacío, saliendo de ellos las más pavorosas naves jamás vistas.

Nuestros esfuerzos fueron inútiles, no creí que tanto poder pudiese ser reunido en una sola armada. Pero lo peor llegó después. "Ellos" empezaron a salir de sus naves, no llevaban trajes espaciales que les protegiesen del frío sideral.

"¡Santo Artan!". Ni siquiera había escotillas de salida. Atravesaban el casco de las naves y se lanzaban sobre nosotros. Sus formas eran inenarrables, demonios alados impulsados por no sé qué impía fuerza. Vi a uno de ellos destruir uno de nuestros cruceros con las manos desnudas ¡ y había millones de ellos! Lo que sigue después es demasiado horrible. La cabeza del divino Artan balanceándose en el cinturón de uno de los diablos menores, mi sistema arrasado, familias violadas para que engendrasen a más seres impíos. Sólo yo sobreviví. Fui llevado a la presencia de su Comandante. Su poder me sobrecogió. Mirándome con desprecio, puso su mano en mi rostro mientras mis gritos de dolor llenaban los oscuros corredores y los atestados pasillos de la nave. "Esta huella marcada a fuego en tu faz es mi mensaje para el Bien, ¡Moriréis!", dijo.

Desde entonces no he vuelto a mirar mi reflejo por temor a lo que pueda ver. No me hace falta. Me basta con contemplar los rostros horrorizados de los que me observaban. He visto llorar a guerreros curtidos en mil batallas al contemplar mi semblante.

Perdóname por no seguir narrándote tan aterradores sucesos, pero el dolor es demasiado grande y consume mi alma día a día. No espero piedad ni compasión por tu parte, guerrero, sólo quiero que comprendas lo que sucede ahí fuera. No esperes que llore mi destino o pataleé, soy un guerrero de Bien y cuando me alisté sabía lo que me esperaba. Bendigo el día que quedé marcado, porque ese día un sentimiento más fuerte que el temor invadió mi pecho, el odio. Desde ese día el fuego de la rabia ha calmado mi miedo y he luchado en mil batallas. He vengado con creces las afrentas a mi mundo, pero mi sed no se ha saciado. He ascendido en poder y en honor, como tú puedes hacerlo, porque igual que yo, tú perteneces a los Guerreros Eternos. Nuestra Orden fue fundada hace miles de años en los días más oscuros de Imperio. En un pequeño mundo azotado por la guerra surgió la idea de formar un cuerpo de elite capaz de luchar en todos los terrenos y que se enfrentase al Imperio del Poder sin temor. Desde entonces nuestra Orden a crecido. No creo que haya cuerpo en todo lo conocido (la Esencia) más temido y prestigioso.

De ti depende que esto siga así. Nuestra Orden cambió el curso de la guerra. Valientes combatientes arrasaron hordas del Enemigo, destruyeron sus flotas y mataron a sus dioses. Sin embargo, el terreno perdido es mucho y sólo Artan sabe cuan poderoso es el Mal.

Piensa para reconfortarte, que no estás solo, que existen otros muchos que lucharán eternamente contra el Poder, ya pertenezcan a nuestra Orden o no. Pero sobre nosotros recae la tarea más dura. Somos los primeros en el combate, los primeros en luchar y a veces en caer. Seremos los últimos en abandonar la lucha y daremos nuestra vida y nuestra alma para que el Imperio del Poder muera.

La balanza sigue danzando, la victoria de hoy es la derrota de mañana y la sangre mancha universos enteros, mientras nos abrimos paso en las entrañas del enemigo.

LAS BARRERAS

Una **barrera** es lo más grande que se ha visto en la Esencia. Imagínate una línea defensiva que abarca más de lo que el pensamiento puede imaginar. Esta "barrera" es un límite entre dos Imperios, una frontera que se extiende por incontables universos.

En esas fronteras, la lucha es más sanguinaria y cruel, si cabe, que en el resto de la Esencia. Imagínate lo que pasaría si una de esas barreras cediese. Billones de universos desgastados por la guerra estarían indefensos ante el enemigo.

En una barrera se reúnen los recursos ofensivos y defensivos de tantos universos que contarlos sería imposible. Se lucha en cada planeta, en cada rincón del espacio, en cada asteroide. Los cuerpos sin vida de millones de valientes siembran la Esencia entre los cascos desgarrados de humeantes naves de ambos bandos. Planetas enteros han sido devastados tras siglos de guerra, rocas muertas que atestiguan el salvajismo de la naturaleza. Sólo las esporádicas explosiones de los combates iluminan su oscura faz, como si lo único que diese un poco de luz a la vida de la gente fuese el pensamiento de la destrucción. Y quizás así sea, quizás por eso existan cosas tan despiadadas y salvajes como una barrera.

Si te encuentras en una, conocerás la Muerte en todas sus formas, si no lo estás, da gracias por tu suerte.

En una barrera la esperanza de vida es de unas pocas semanas a lo sumo. Asalto tras asalto, las pérdidas de valiosos jóvenes se suceden. Androides, humanos, dioses y todo tipo de seres pilotan naves estelares, defienden puestos de avanzada o realizan incesantes asaltos en medio de la más despiadada orgía de destrucción que haya dado jamás la Esencia.

Las líneas de suministro que mantienen la maquinaria de guerra en movimiento se extienden por miles de kralex. Miles de millones de universos producen maquinaria para los ejércitos, y los clones mágicos y tecnológicos abastecen las legiones con una cantidad obscena de guerreros de todo tipo, edad y raza.

Los astilleros de todas las realidades circundantes traba-

jan en turnos completos para mantener dichas líneas. De sus diques orbitales salen tanto naves de transporte como relucientes cruceros de combate, que en pocos días perderán su lustre, eso si no son antes destruidos.

¿Y cómo se forma semejante abominación? Pues como todo en estas Guerras Eternas. Primero un reino invade al otro, después dos imperios se enemistan y arrastran a cofradías comerciantes a la batalla. Éstas implican a más imperios y compañías, a magos, demonios y semidioses. Universos enteros se ven arrastrados para no perder sus líneas de suministro y ofrecen sus cada vez más débiles generaciones para defender su posición. Hasta los mismos dioses del Bien y el Mal deben involucrarse en la guerra para evitar que todo lo que les rodea se convierta en un erial, y que sus seguidores sean arrasados y esclavizados por el enemigo.

Al final, enormes e imposibles armadas luchan ocultas tras las estrellas sin saber cómo comenzó todo, ofreciendo la vida de sus tripulantes a los sangrientos dioses de la guerra, los cuales ni siquiera esperan una victoria, sino mantener así la situación lo más posible. Nadie espera ganar sólo no perder.

Fortalezas inexpugnables contienen las oleadas de soldados, dragones de guerra comandan ejércitos formados por monstruos y criaturas mágicas, legiones de ciborgs y soldados con armaduras de alta tecnología se ofrecen en los altares de los Imperios luchando en un mundo sin esperanza, donde hasta lo más preciado puede serles arrebatado si son débiles.

Conscientes de que las vidas de millones de los suyos, inocentes o no, dependen de su valor, sacrifican su vida en luchas cuyo único resultado son unas tablas sangrientas, que dejan sobre los campos de batalla millones de muertos cada minuto, en tantos planetas y lugares, que sus nombres son olvidados hasta por quien los pisa.

Nadie recuerda la historia de tantos planetas devastados, y desde luego, ya nadie llora a los caídos, excepto los recién llegados a una barrera, los cuales muy pronto dejarán de creer en el valor de la vida.

Nadie en toda La Esencia conoce un terror tan grande como el que estos muchachos contemplan cada día en las barreras. Demonios gigantescos al mando de ejércitos no muertos que arrancan toda vida que se les presente por delante. Terribles criaturas mágicas dimensionales emergen de los pozos del caos para acechar las naves de los valientes.

Ninguno de los dos bandos está libre de pecado, tanto ellos como nosotros hacemos cosas que en otros tiempos, y otra época, serían imperdonables, tachadas de crímenes contra todo lo justo. Pero no olvidéis que existe una diferencia entre ellos y nosotros.

Nosotros hacemos lo que hacemos por supervivencia, porque es justo y por la libertad, mientras que el Imperio del Poder lo hace para satisfacer los instintos asesinos de sus líderes, a los siniestros poderes detrás de ellos y a la corrupta esencia de su imperio.

En una barrera las dos esencias, la del Bien y la del Poder, que forman La Esencia en su conjunto se miran la una a la otra y enfrentan a sus peones para tomar ventaja de cualquier debilidad que muestren sus enemigos.

La Guerra se extiende por miles de millones de Kralex, por todos los universos y dimensiones que los componen, difundiendo las tristes palabras del Profeta Oscuro: en el final de los tiempos, cuando todo sea una barrera, la destrucción será total y el fin habrá llegado.

Extracto de las Memorias del Comandante de Base Gor-Alustrail leído durante su funeral.

Los Imperios.

Los dos grandes Imperios existentes en GE lanzan millones de universos a la lucha pensando sólo en la aniquilación del otro.

Describir estos imperios sería tan inútil como si una hormiga intentase entender el infinito. Hay tantos universos infinitos que su número no se conoce, tantos campos de batalla que ya nadie se molesta en contarlos. En cada uno se mezclan dioses y demonios, naves y hechiceros, seres sobrenaturales y de todo tipo de guerreros. Por todo ello es difícil describirlos.

Empecemos por sus nombres. Escucha, soldado, si alguno de los dos Imperios tuvo alguna vez nombre ya nadie lo recuerda. Ahora se les conoce como el Imperio del Poder y el Imperio del Bien. Tú perteneces al segundo y tu deber es dedicar tu vida y ofrecer tu alma para que el Imperio del Bien venza.

Nadie en el Imperio conoce su extensión, cada reino o luchador sólo conoce un fragmento de la contienda alrededor del cual se mueve, vive y combate. A veces, se filtran leyendas de lejanos campos de batalla donde combaten los hermanos junto a los dioses, o donde el enemigo llega con fuerzas renovadas.

Ah, pero tú eres nuevo, te lo explicaré. La Esencia es el nombre que recibe todo lo existente, l**os billones de universos, planos y multiversos**.

Mira noble luchador, esto ahora no importa, nada importa salvo la destrucción del rival. La próxima vez que luches no pierdas la concentración, un momento de distracción y todo lo que quieres puede ser destruido. No debes permitirlo.

Cumple las reglas, porque si no lo haces, tu enemigo tampoco las cumplirá, ¿Quieres que te explique las reglas? Muy bien, escucha; la única regla es aquella que lo rige todo, no hay reglas, mata o morirás, sobrevive o entrega tu vida, pero todo lo que hagas lo harás para que tu bando prevalezca.

Te hablaré ahora de tu futuro, lucha, muerte, destrucción y en tus momentos de descanso (que ya te aseguro que no

serán muchos), aprovechar la vida al máximo pensando en la batalla de mañana.

Esto te aguarda, no tienes otra opción, ¡ah, sí! se me olvidaba, puedes retirarte de la vida de guerrero y luchar en una guerra distinta. Trabajando en una de las fábricas de armamento, como mensajero o como científico.

Pero esta vida es aburrida y no deja de ser peligrosa, o crees que alguno de los dos bandos respeta a los civiles. Iluso, olvida el respeto al enemigo, la caballerosidad o la piedad. No hay perdón para el perdedor, que la sangre corra por los campos, que la escoria llene el espacio y ruego porque estés en la próxima batalla, o mejor, lucha por sobrevivir hasta ella.

¡El Imperio vencerá!

Xortalander-I, comandante de la nave transplanetaria "Cazador".

El Astrogrado

Moverte entre universos es más sencillo que entre Kralex. Existen portales, dispositivos transportadores, etc. Así que tranquilo, podrás atacar el enemigo allí donde esté sin volverte loco.

Llegados a este punto me preguntarás qué más existe en un universo. De todo, dioses, planos, demonios, dimensiones alternativas, *pliegues cronales*. Enumerarlo todo es imposible.

Piensa en una cosa, lo más importante es que existen enemigos, y mientras sigan viniendo la Esencia corre peligro.

Para intentar coordinar un poco la defensa y la lucha en un campo de batalla tan inconmensurable ambos imperios han confeccionado mapas, rutas, planos, etc.

Pero el mayor avance en este sentido lo ha dado el Imperio del Bien, nuestro Imperio. Yo concebí el plan en sus fases iniciales, y por ello me siento orgulloso.

Yo lo llamo el **Astrogrado**.

El Astrogrado ocupa un universo alternativo en un kralex donde el Bien lleva un billón de años si conocer la derrota. El poder del bien en este lugar es absoluto y está defendido por dioses, dragones y demás poderosas criaturas que protegen mi máquina. Rodeando a este universo hay un número increíble de universos que lo defienden, cada uno de ellos con todos sus accesos cerrados, totalmente fortificado y que forman un **multiverso** totalmente autosuficiente. Más allá de este universo sólo existe una pura luz brillante que personifica la esencia del Bien y que destruye todo vestigio maligno que la cruce.

Sólo existe un acceso altamente fortificado, por él entran los refuerzos y algo mucho más importante. La información y los pocos elegidos que podrán contemplar el Astrogrado.

¡Ah! Pero que olvidadizo soy, la fama de mi máquina es tal que olvidé que no la conocías. Te explicaré lo que es.

El **Astrogrado es el mapa definitivo.** Recoge información de la Esencia, la procesa y la ofrece a nuestro bando.

Aquí se muestran a nuestros generales y estrategas la infinidad de kralex, de universos, galaxias y planetas, así como sus nódulos de acceso, sus interrelaciones y sus portales.

Pero lo más importante es que muestra información detallada al momento de la evolución de la guerra en todos los rincones en los que su influencia llega.

Cada uno de los bandos se muestra en un color distinto. El plateado para el Bien, el rojo para la neutralidad y el azul para el Mal o el Poder, como prefieras llamarlo.

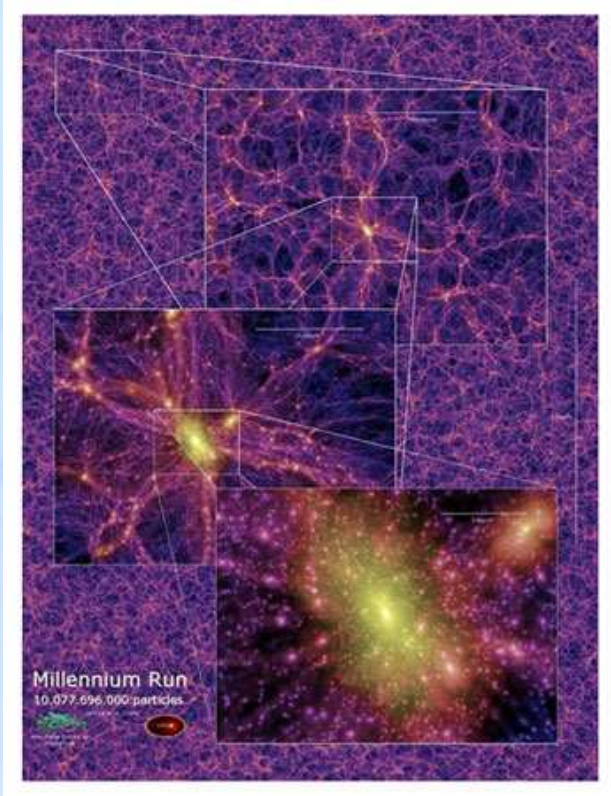
Los distintos tonos muestran la influencia de uno u otro bando en una zona determinada, así como las fuerzas y el poder de uno de los imperios. Cuanto más cerca está un color del azul más poderosos será el Poder, si la tonalidad es plateada con algo de azul significa que el Poder resiste a duras penas allí donde el Bien conquista.

Pero no creas que mi máquina es perfecta, depende de la instalación de pequeños aparatos que recogen la información y la envían. Cuantos más aparatos se consigan esconder en un lugar, la información será más detallada, con suficientes de ellos podría decirte el color de la ropa interior de uno de los arcontes infernales.

Ahí radica su debilidad, no es fácil situar esta gran cantidad de artilugios en terreno neutral, no digamos ya en terreno enemigo. Incluso en nuestro bando los agentes enemigos tienen como objetivo destruirlos pues es requisito imprescindible para una infiltración masiva.

Otra cosa, no me preguntes como va la guerra, es información altamente clasificada.

Nota secreta de clase A: se ha descubierto que el Imperio del Poder posee una civilización paralela el los recientemente descubiertos Mundos Alternos. El tamaño de esta civilización podría ser mayor que todo el imperio del Poder existente en la Esencia. Nuestros generales se preguntan, ¿de qué sirve luchar si cuando les venzamos deberemos enfrentarnos a algo que ni siquiera imaginamos, a una civilización tan avanzada como puedan estarlo nuestros cruceros dimensionales de una barca aborigen de un mundo perdido?



La Orden Eterna

La **Hermandad Eterna** es la más poderosa fuerza guerrera del Imperio del Bien. Sus miembros, **Los Guerreros Eternos**, han luchado en una infinidad de mundos y han derrotado al Imperio del Poder en una multitud de frentes.

Para pertenecer a ella se deben cumplir unos requisitos muy estrictos. Conseguirlo puede ser una gran aventura.

-Primero: se debe demostrar el valor y el coraje necesarios.

-Segundo: se debe infligir una derrota importante al enemigo.

-Tercero: debe demostrarse la absoluta lealtad al Imperio del Bien y la total entrega a su causa.

-Cuarto: debe pronunciarse el juramento sagrado.

-Quinto: se cumplirán las normas de la hermandad bajo la pena de expulsión y muerte para los infractores.

No creas, futuro guerrero, que te será fácil entrar en la Orden más exclusiva y poderosa que existe. El simple hecho de pronunciar el juramento es una prueba que puede acarrear tu muerte.

Además, ya me explicarás como pretendes impresionar a los guerreros más valientes, salvajes y osados que existen en la Esencia. Aquellos que miran a los ojos de un centenar de dragones y les hacen huir y que cuyo nombre hace temblar a los Arcontes Infernales.

No te creas que basta con cazar a un dragón común, a destruir un par de naves. Debes realizar hazañas y proezas inimaginadas. Piensa bien lo que vas a hacer, comunícaselo a tu Director de Guerra y él te preparará la campaña. Aún así, ni siquiera es seguro que la Orden Eterna se fije en ti.

Una vez has cumplido los tres primeros requisitos debes pronunciar las palabras que ya han sido dichas en un billón de mundos en innumerables lenguas. Para ello debes mirar fijamente a los ojos a un Guerrero Eterno ya consagrado y jurar así:

De los cielos lloverá fuego,
De las estrellas se derramará sangre, mil universos morirán,
Y los dioses y diablos temblarán.
Cuando yo y mis hermanos aparezcamos.
Ahora soy un Guerrero Eterno
Y seré temido, odiado o venerado.

El Poder sufrirá las mil muertes,

El Bien se alzará triunfante sobre los cadáveres del Mal.

Y mi vida entera vengará las afrentas milenarias

Del Enemigo.

Kar-avan-atr (Mi alma es la Hermandad).

Con este sencillo juramento una persona apta se transforma en un Guerrero Eterno, siempre es necesaria la presencia de otro hermano mirándole a los ojos pues si alguien indigno pronuncia las palabras sagradas, el Guerrero Eterno deberá ejecutarle inmediatamente. Es más, si el aspirante consigue sobrevivir, todos los Guerreros Eternos sentirán sus actos y le darán caza a través de las estrellas, y seguirán sus pasos como si supiesen donde está su alma en cada momento.

No creas que podrás escapar, el último que lo intentó trajo la desgracia a todo su universo natal cuando una armada de la Hermandad lo arrasó buscándole. En algún momento algún GE tendrá un momento libre entre sus batallas y vendrá a buscarte, y te aseguro que uno de estos tíos enfadado es una visión que nadie olvida, ni siquiera muerto.

Si eres de verdad leal a tu Imperio podrás salvar la vida renunciando a tu juramento, pero si eres un traidor te espera la más horrible de las muertes.

Por último debes saber que si incumples una regla de la Orden deberás enfrentarte a las consecuencias.

Si incumples una regla primaria, morirás, una secundaria acarrea la expulsión.

El incumplimiento de una regla terciaria implica la suspensión cautelar de privilegios de la Orden, que no de sus deberes.

Reglas de la Orden Eterna.

Primarias:

-Deberás destruir todo vestigio del Imperio del Poder de la forma que creas más adecuada.

-Ayudarás al crecimiento del Imperio del Bien, y de su poder.

-No crearás Guerreros Eternos indignos.

-Protegerás a tus hermanos guerreros y les ayudarás en sus misiones, que se convertirán así en las tuyas.

-No atacarás a tu imperio ni lo perjudicarás en ningún momento si no es para un bien mayor.

Secundarias:

-Realizarás una vez al año la Glorium Cesion, consistente en una ceremonia por la cual se cede un punto de la RDT que se desee a la Orden. Ver sección "Jerarquía de la Orden.

-Ayudarás a la Neutralidad siempre que no vaya en contra de la seguridad del Bien.

-Ofrecerás a tu Orden un diezmo de tus ganancias.

Terciarias:

- No te dejarás engañar para crear un Guerrero Eterno Indigno, ni para perjudicar al Bien o ayudar al Mal.

Historia de la Orden.

La Orden Eterna nació en un planeta desde entonces llamado Condenación Eterna. En este planeta se encuentra el Castillo del Vigía. La seda de la Orden Eterna.

La fundación de esta Orden se produjo en el momento más oscuro para el Imperio del Bien. La destrucción del imperio parecía segura y las hordas enemigas, que parecían no tener fin, se derramaban sobre nuestros planetas como una marea impía de destrucción.

Pero esto cambió, cinco guerreros formaron una Hermandad Eterna, su propósito era cambiar el curso de la Guerra. Sacrificándolo todo si era preciso. Y así fue. Su valor y arrojo, así como sus éxitos, atrajeron a miles de luchadores a las filas de lo que se convirtió en una Orden. Desde entonces, miles de universos del Enemigo han maldecido el día y lugar de nacimiento de tan poderoso grupo. **La Orden Eterna ha sido llamada con muchos nombres, La Orden de la Condenación, La Destrucción que Llega, pero el más evocador desde luego es, La Muerte que Vendrá**.

Otro hecho importante es el **Calendario.** Dada la multitud de planetas, Kralex y universos que existen no existía un calendario que rigiese los destinos de la Esencia. Pero cuando los éxitos de la Orden se hicieron legendarios y se difundieron se aceptó comúnmente el año de la Fundación de la Orden como el año cero del calendario Universal.

Hoy en día nos encontramos en el año 9-23. Esto significa que hace nueve millones veintitrés años que nació la Orden Eterna. El primer dígito indica los millones de años, el segundo las unidades.

Una negra profecía dice que en el año 9-50 la hermandad será destruida. El funesto profeta fue Akaión, el Oscuro. Akaión fue el primer discípulo de la Orden. Enseñado por los cinco creadores traicionó a sus hermanos e intentó fundar su contrapartida en el Imperio Oscuro. Fue cazado por los

Cinco pero se cree que su legado sigue vivo, y solo espera un paso en falso para destruirnos. En el último momento de su vida **Akaión** pronunció este amenazador juramento:

> "Cuando los cielos hayan visto nueve millones de siglos mas 10 por cada uno de vosotros., vuestro legado sera aniquilado y el imperio del Bien morira, pues se habra hecho dependiente de vosotros.

En la actualidad nadie cree en ella. El número de Guerreros Eternos es desconocido y su poder cada vez mayor. Son temidos y odiados y nadie, ni siquiera el **Enemigo** cree en su destrucción, pero en los corazones de los **Cinco Creadores**, aún vivos tras siglos de lucha, se alberga el temor a lo que vendrá, si es que sus valientes corazones pueden albergar temor.

El **Castillo del Vigía**, mientras tanto, contempla a sus hijos satisfecho, pidiendo que más sangre del Poder limpie el daño hecho en el pasado.

En el corazón de este planeta, que ha sido excavado completamente, los Cinco Creadores siguen su labor de lucha y vigilancia rigiendo los destinos de la Orden.

Millones de salas de entrenamientos, cuarteles y campos de simulación surcan sus entrañas. Enormes torres y castillos arcanos protegen su superficie, aunque nadie hay tan loco como para atacar a los guerreros eternos en su guarida.

La imagen de la superficie de Condenación eterna es de un planeta oscuro, tormentoso, feroz, como las almas de los creadores. El castillo del vigía se erige como una silueta negra sobre un horizonte negro. Ningún castillo o construcción se hallan cerca, como símbolo de la soledad del Guerrero.

El Corazón Eterno es su más importante creación. Es una esfera negra de un kilómetro de radio, situada en el centro del planeta. Esta esfera refulge con una luz oscura. Esta luz es la voluntad y fuerza de todos los Guerreros Eternos muertos. Cuando un miembro de la Orden muere sus poderes, alma y consciencia se transmiten al Corazón. De esta forma nunca será olvidado y ayudará a su Orden por siempre.

Además cuando un GE sacrifica rezando en la ceremonia de la **Glorium Cesion** una parte de su poder la Orden misma se ve fortalecida. En términos de puntuaciones cada vez que un GE cede un punto de cualquier RDT al corazón él lo pierde, pero la Orden lo gana.

El Corazón es la voluntad colectiva de la Orden. Si un guerrero se encuentra en problemas y reza una plegaria a la Orden, el Corazón, siempre que le queden puntos disponibles, le proporcionará fuerzas para vencer en la batalla.

Cuando la batalla termina, los dados son devueltos al Corazón, ya esté el guerrero vivo o muerto.

En las tiradas de dados esto significa que cada vez que un jugador Guerrero Eterno esté con cero puntos en alguna

RDT, puede intentar obtener dados adicionales. Por cada diez dados de veinte que tenga en su RDT Inicial en ese poder o Habilidad el Guerrero Eterno podrá tirar un dado de veinte. Si obtiene un resultado de 20 el Corazón le otorga durante esa batalla o prueba una RDT igual a su Reserva de Dados Táctica Inicial.

Una vez un GE termina su batalla, supera la prueba que tenía que superar (es decir, concluye el momento de juego en el que necesitaba los dados) pierde los dados que le quedasen, y debe recuperar la RDT de la forma Habitual. Ten en cuenta que si está utilizando una RDT de Fuerza prestada para combatir a sus enemigos y los vence, y al rato tiene que utilizar la fuerza para superar otro obstáculo deberá descansar o rezar otra vez, tirando los dados de nuevo.

La desventaja de esto es que cada vez que obtiene una RDT prestada el GE pierde un Punto (1d20, 1D12, 1D10 y 1D4) de su RDT Inicial. Por ello, este recurso se utiliza sólo en casos extremos .

La historia de la Orden se ha escrito sobre un mar de sangre y un campo de huesos. El temor y el dolor acompañan el camino de un GE y éste no conocerá paz hasta que el Imperio del Poder caiga.

Jerarquía de la Orden.

Condenación Eterna es el planeta sede de la Orden, desde el cual se rigen los destinos de los guerreros más mortíferos que la Esencia ha contemplado jamás.

En el Centro de este Planeta Fortaleza los Cinco Creadores, que ostentan el título de Primarcas, dirigen las acciones de sus hermanos. Sus nombres son leyenda y temidos como pocas cosas en la Esencia.

Pocas veces salen, pero cuando uno de ellos abandona el castillo y se embarca en una cruzada las estrellas tiemblan y sus compañeros sonríen en anticipada victoria. No hay fuerza más imparable que uno de los Cinco Creadores al mando de un ejército de la Orden.

Ellos son:

-Selenia:Primarca de las Campañas planetarias y Primarca Primus.

-Ti-Kay: Primarca de las finanzas.

-Ash-Kalim: Primarca de las campañas estelares.

-Kornalion: se encarga de la burocracia y la justicia interna .

-Anit: Primarca de la Moral y adoctrinamiento.

La Orden Eterna se encuentra dividida en muchas ordenes inferiores, con nombres como la Orden de la Sangre, los Vengadores de la Afrenta, etc. Cada guerrero puede formar su propia orden o compañía una vez ha demostrado su valía.

Cada Primarca puede dar órdenes a los Mariscales de Campañas Kralex llamados Sordanis. Éstos coordinan y dirigen las campañas que abarcan millones de universos. Un sordani Secundus dirigirá campañas en tres Kralex, un Sordani Trium en tres y así sucesivamente.

Cada Sordani posee fuerzas inconmensurables a su disposición. Bajo su mando están los Fenyari que coordinan varios universos, bajo estos los Universales que rigen la campaña en un universo.

En su lucha eterna por la victoria un Fenyari dirige a los Planetares, Galaxers, etc. Que lucharán y morirán por él, cada uno en el terreno que se les ha asignado.

Por último están los Venari. Un Venari es una de las escalas más bajas, pero también de las más importantes, pues están al pie del cañón. Son aventureros semi independientes, que no forman parte de las tropas regulares pero siguen siendo Guerreros Eternos que dedican sus vidas a vencer al enemigo.

Beneficios de la Orden.

Según los PG asciendan en la Jerarquía de la Orden a través de victorias y hazañas va obteniendo beneficios y poderes.

Los Venaris obtiene el hechizo de Conocer Imperio sin ningún tipo de gasto.

Planetares: Poder Telepatía con 5 puntos adicionales más de los que tenía.

Galaxers: Lanzarrayos.

Fenyarys: Teleportación e Imponer la Voluntad.

Sordani: Inteligencia Aumentada.

Además la Orden puede financiar aquellas campañas que sean especialmente útiles a su estrategia.

El último beneficio de la Orden son las leyendas que circularán sobre ti, una vez realizas una hazaña osada. Las hazañas son muy importantes para los Guerreros Eternos. Todos te recordarán y conocerán por tu hazaña de entrada en la Orden y tu leyenda irá creciendo junto con el número de batallas que ganes.

Unas Palabras para el Director de Guerra

Tú, Director de Guerra, mandas en la aventura, tú decides cuando un guerrero del Bien es merecedor de ingresar en la Orden Eterna y cuando es digno. En tus manos está que el cuerpo no se llene de vagos, temerosos o inútiles. Tú decides.

La Orden no debe contaminarse, piensa que en la Esencia el número de guerreros es incontable y que sólo los mejores acceden a la Orden.

No impidas a tus guerreros el acceso a la Orden por ser de alguna religión o raza, todos tienen en común su repulsión hacia el mal.

Además, en tus manos estará la última palabra sobre si el Corazón Eterno está disponible para proporcionar puntos a tus jugadores.

Mediante la información que te proporcionaremos en la página web, futuras aventuras o suplementos decidirás qué fuerzas existen en ese sector, que destacamentos hay y como va la guerra. Por ello tú eres el principal responsable de crear un universo de juego divertido y épico a la vez. Nosotros sentamos las bases de la Esencia, tú le darás forma y arbitrarás las partidas.

En resumen, la Orden Eterna te ofrece la posibilidad de crear y dirigir campañas épicas que tus jugadores siempre recordarán. Su entrada en la Orden será memorable y debes asegurarte que sea inolvidable.

Clases y Categorías de Personajes

En Las Guerras Eternas deben existir todos los tipos de personajes posibles, debido a la inmensidad del espacio de juego. Es posible encontrar clérigos, magos, guerreros y todo tipo de profesiones.

Sin embargo, lo más importante de este juego es la pertenencia a una u otra organización, todas ellas dedicadas a la destrucción del enemigo, cada una a su manera y a sobrevivir en este mundo.

La lista de organizaciones podría ser inmensa, pero se resumen aquí las más importantes:

•La Orden Eterna: cuna de los guerreros eternos (ver capítulo correspondiente), una de las fuerzas más temidas de todo lo conocido su único objetivo es destruir al Imperio del Poder. Son temidos en todos los lugares donde su leyenda ha llegado y una de las mayores fuerzas de combate existentes.

•Los Paladines del Dragón: son una orden nacida en un mundo donde los dragones eran considerados dioses del Bien y luchaban contra las fuerzas del Mal, encarnadas por una raza de magos vampiros. Por ello, esta orden que se ha extendido por todos los confines siderales, siente un odio especial contra los muertos vivientes. La Orden se caracteriza por portar armaduras y armas con forma de dragón, y el color de la armadura indica a que clase se pertenece dentro de la Orden.

Los Palatines de Draco, como se llaman ellos mismos, que llevan una armadura dorada pertenecen al aparato político de la organización y dirigen la Orden. También se encargan de erradicar a los enemigos políticos del Bien. Pero no hay que confundirse, más de una vez un palatín dorado ha saltado de la mesa de negociaciones, y tras acabar con los escoltas, ha acabado con la vida de un rival de una forma imparable.

Los palatines Plateados son los religiosos de la Orden, predican la palabra del Bien y de los Dragones formando enormes ejércitos de fieles que luchan hasta el fin, el suyo o el de sus enemigos.

Los palatines portadores de una armadura de color cobrizo son los guerreros definitivos, altivos, valientes y entrenados en las artes draconianas de la muerte son enemigos formidables, aunque siempre luchen de forma leal.

•Los Caballeros de Avalón: este gran número de guerreros, economistas y población en general se

han unido a la Orden de la Paz para lograr un objetivo común aunque ambos tengan un fin diferente.

Los Caballeros desean construir un refugio a salvo de las predaciones del Imperio del Poder. Para ello han estado reuniendo los recursos de incontables universos y rapiñando en otros mundos lo que han necesitado. Sus fuerzas se especializan en arrebatar recursos y alta tecnología al Mal, y muchos son poderosos empresarios que obtienen enormes riquezas para los fines de su grupo. Es de destacar que este grupo no puede tener riquezas personales y entregan gustosos la mitad del botín conseguido a la Orden con la esperanza de que algún día **Avalón** esté acabado. Los Caballeros de Avalón desea construir una fortaleza ("AVALÓN") en otra dimensión tan grande como un kralex, es decir, infinita. Y tan bien defendida que puedan lanzar ataques masivos al Poder sin apenas riesgos de contraataque.

•La Orden de la Paz: aliados de los anteriores difieren en el fin que le quieren dar a Avalón. Ellos desean un Avalón inconquistable y tan grande que dé refugio a todos los refugiados de la guerra, ocultándose después y viviendo en paz por toda la eternidad. Obtienen fondos de sus seguidores, que desean un puesto en Avalón antes de la "Gran Retirada". Por ello, y dado lo avanzado que está Avalón se están preparando para efectuar la "Gran Migración". Poseen una de las fuerzas mejor armadas, gracias a sus recursos, destinadas a proteger a sus fieles y a defender Avalón. Todo el mundo se pregunta qué pasará cuando esté terminado y cual de las dos Grupos impondrá su visión sobre el destino de Avalón, la mayor fortaleza del Bien conocida.

•Los Vengadores del Sueño Perdido: un mismo hecho une a este grupo limitado, la pérdida de todo lo que poseían a manos de las fuerzas malignas. Solo existen diez mil de ellos a la vez, cuando uno muere su hermano de sangre busca a otro que cumpla los requisitos necesarios y le inicia.

Los Vengadores renuncian a la felicidad durante toda la eternidad, a cambio de la oportunidad de devolver las afrentas a sus enemigos. Llevan una vida al límite entre orgías de destrucción, saqueos y victorias y saben que nunca conocerán la paz, puesto que sacrifican sus almas en la muerte al Avatar Vengador, un cúmulo de las almas de los Vengadores muertos que siguen así viviendo sin descanso por una vida de lucha y muerte. Son seres desgarrados, trágicos y heroicos, porque renuncian a todo por vengarse y proteger a los demás.

Imperio

Imperio es el segundo juego situado en el universo de la Esencia (ver capítulo dedicado a ella). Como su hermano gemelo GE se enmarca en el más grande entorno jamás creado, donde todo es posible y tú puedes lograrlo todo. La Esencia.

En **Imperio** tú formas parte de un imperio estelar, uno de los mayores existentes en la Esencia. En su interior conviven millones de planetas con la más alta tecnología con planetas atrasados tecnológicamente pero poderosos en la magia. Debido a su tamaño el Imperio no puede extender su tecnología por su interior de manera uniforme. Es por ello, que los dragones conviven a un tiro de piedra de estaciones espaciales, que reinos de hechiceros comercian con cofradías estelares.

Las **Fuerzas Armadas Imperiales** protegen y vigilan las rutas comerciales, así como los sectores estratégicos, fuentes de energía, fábricas de armamento y equipo y cuarteles militares. Las FAI, como se denominan así mismas son un cuerpo formado por miles de millones de guerreros agrupados en diferentes cuerpos regulares.

Cada cuerpo, o ejército s especializa en una o más áreas, así como en un tipo de tecnología. El sistema imperial analiza las necesidades militares en cada zona de conflicto y destina a las fuerzas idóneas a combatir las amenazas. Así, nunca destinará un crucero de combate para sofocar una revuelta campesina en un planeta retirado de las fronteras, pero si una flota rival amenaza este sistema la Flota responderá de forma proporcionada. Los recursos son escasos y están asig-

nados al límite. Por eso son tan necesarios nuevos recursos, mágicos o tecnológicos, y fuentes de ingresos.

Además de las FAI existen compañías independientes y tropas irregulares que sólo responden ante los comandantes más poderosos, o incluso ante el mismo Emperador.

Sin embargo, todos tienen un objetivo en común, todos sirven al Emperador y basan todos sus esfuerzos en extender las fronteras y el poder del Imperio.

En Imperio tu tienes un objetivo, formas parte del Imperio y por ello, todo avance de éste poderoso reino es una buena noticia para ti. Pero es más, debes entregar tus energías a una sola labor. Construir el mayor imperio jamás soñado. Eres un guerrero imperial, y como tal, tu deber es el bienestar de tu familia, amigos y semejantes. El bien de todos ellos es tu máxima preocupación, y para asegurarte que no les pasa nada debes fortalecer el Imperio. Debe ser totalmente seguro e imbatible.

No creas que a pesar de su tamaño el Imperio es indestructible. Existen tantos imperios ahí fuera, del tamaño de varios kralex que llevan tanto tiempo expandiéndose que devorarían tu hogar sólo con proponérselo. Cada minuto la hoja del verdugo pende sobre el cuello del Imperio. En cualquier momento una flota de cruceros puede aparecer en los radares y con una tecnología superior llegar hasta el corazón galáctico que alberga al Emperador. Todo depende de los valientes guerreros.

Todos los ciudadanos del Imperio tienen claro que su mayor deber es para con él, por encima de consideraciones personales y ambiciones egoístas todos juntos estáis trabajando por lograr algo que nadie ha hecho, crear el mayor imperio jamás soñado. Conseguir, mediante el esfuerzo conjunto crear las más increíbles maravillas.

Porque en Imperio no estás solo. Tú y tus jugadores no estáis luchando solos por expandir y defender sus fronteras. Cada vez que alguien está jugando a este juego está formando parte de un grupo que comparte ideales semejantes, sois muchos los que lucháis, no estás solo. Y por ello desde nuestro pequeño esfuerzo queremos crear una red de jugadores. Una liga de torneos en la que cada una de vuestras hazañas sea reflejada en los anales de los jugadores. Si somos suficientes jugando podremos dedicar cada grupo a la defensa de un sector, en la que sus acciones hagan evolucionar el juego y todos los logros que hagáis tú y tus compañeros se verán reflejados en el juego. Todos jugamos interactuando, os lo repetimos. Somos muchos y no jugamos solos.

Así que ya sabes, crea reinos de magia, construye flotas, roba tecnología de última generación, obtiene riquezas, entrena comandos, hagas lo que hagas debes fortalecer el Imperio, pues esta es la mayor diferencia que GE/I tiene con otros juegos de rol. Aquí jugamos todos para alcanzar un objetivo común. Esta es la mayor partida de rol que os proponemos.

Historia del Imperio.

Sólo el emperador sabe como comenzó a forjarse nuestro hogar. Según todas las indicaciones el Imperio tiene más de un millón de millones de años. El emperador estableció hace 9-23 años (9 billones 23 años) como año cero, debido a un acontecimiento vital para el Imperio, la conquista del sistema Sivant.

Pero empecemos por el principio. Todo comenzó con una aventura, un grupo de parientes comenzaron a explorar los alrededores de su aldea, acabando con los ogros y los orcos de la región. Consiguieron así algunos tesoros convirtieron su poblado en un punto de paso seguro. Mientras el resto de la familia invertía el dinero ganado en posadas, tabernas y comercios, el Emperador partió de viaje en busca de más aventuras.

Dragones, magos y orcos probaron el filo de su espada y numerosos reinos veneraron su nombre como héroe salvador. Consiguió así numerosos tesoros y regresó a casa. Lo que encontró allí no era lo que esperaba.

En su ausencia su familia había obtenido mucho dinero, invirtiendo en caravanas, comercio con lejanas tierras, con elfos y enanos. Su hermano menor había estudiado magia y ahora, por las noticias que tenía, era un reputado mago. Pero cuando llegó a su hogar no encontró a nadie de su familia.

En cada una de las casas y sedes de la compañía de comercio había señales de violencia, y todo aquel a quien preguntaba rehuía responder. Siguiendo las pistas dejadas por los secuestradores llegó al castillo de Lord Barna II.

Al llegar a la puerta, sólo su legendaria habilidad le salvó de la lluvia de flechas con la que le recibieron. Consiguió entrar gracias a uno de los objetos mágicos que portaba y llegó a las habitaciones del señor. Allí fue recibido por éste y su mago real.

Detrás de ellos una proyección mágica mostraba a su familia rodeada de ballesteros. Obligado a escuchar Lord Barna le contó cómo sus aventuras, la influencia de su familia y el poder creciente de su hermano en la magia le habían abierto los ojos al peligro que suponía el tener a toda su familia a las puertas de su feudo.

Por ello había hablado con los señores locales, con las compañías rivales y con diversos magos para secuestrarlos. Su llegada sólo había interrumpido lo inevitable. Ahora, El Emperador debería elegir entre el exilio o la muerte de su familia. Evidentemente eligió lo segundo.

Malvendió las posesiones de su familia a usureros y compañías de rapiña y partió al castillo, donde toda su familia le esperaba en un círculo de transporte que les llevaría a cualquier otro mundo muy lejos de este. Perdido y desorientado, y sin ninguna orientación de dónde se encontraba su hogar El Emperador juró que regresaría como conquistador

aunque tardase mil años en encontrarlo. Su mundo se llamaba Sivant.

En el nuevo mundo donde había sido enviada su familia utilizó el dinero reunido para comprar una pequeña fortaleza de la que defenderse de los vampiros que reinaban en el lugar, y que sólo les veían como nuevas reservas de sangre. Habían sido lanzado a un mundo despiadado, donde cada día veían morir a alguien del pueblo y debían luchar constantemente por su vida.

Establecieron así una compañía de protección, numerosas aventuras tuvieron lugar hasta que lograron librar el reino del último Rey Vampiro. La gente, agradecida, nombró a El Emperador como su rey. Éste, fortaleció el comercio, la agricultura y la magia. Abrió una pequeña universidad de ciencias y artes y concedió cédulas de residencia a todo mago que quisiese hacer experimentos en su tierra, con la supervisión constante de su hermano, que ahora era un archimago de nivel 36.

Conquistó otros reinos, firmó pactos con los elfos, enanos y nix. Su familia aprendió los secretos del salto estelar con el objetivo de encontrar Sivant. Así pasaron los años, numerosas amenazas se alzaron, como Los Muertos de la Tierra Maldita, la Lluvia de los Dragones del Este y más.

A todas sobrevivió El Emperador, así llamado por la cantidad de territorios que se anexionó y por su larga vida prolongada mágicamente. Cuando logró dominar su mundo ya había plantado las semillas para extender su poder por una docena más. Así, poco a poco, fue reuniendo más joyas para su corona. Eran mundos fuertes en magia, pero aunque había visto las maravillas de la tecnología a través de hechizos, no se atrevía a conquistar ninguno de ellos. Hasta que la tecnología le encontró a él.

Una tarde de un día festivo un grupo de naves llegó a su castillo. Los seres que bajaron de ella querían ser adorados por él como dioses, pretendiendo impresionar a los inferiores del planeta. El Emperador los mató a todos y escondió sus naves.

Sin embargo, sus hermanos no estaban lejos y una flota de naves de guerra descargó un ejército de androides de combate por todo el planeta. Las luchas se sucedieron sin cuartel, magia contra ciencia, espada contra láseres y astucia contra estrategia.

No vamos a contar todas las batallas que tuvieron lugar, pero baste como ejemplo una en la que El Emperador contrató a cambio de una montaña de oro un ejército de dragones para luchar contra cientos de cazas enemigos. El fuego y magia de éstos, acompañado por la legión de criaturas que durante años el Emperador había criado, vencieron destruyendo más de mil cazas orbitales.

Al final, se impuso la inteligencia y el poder mágico, la victoria no estuvo exenta de costes (de los quinientos drago-

nes de la batalla anterior sólo veinticinco sobrevivieron) al resto El Emperador les resucitó como dragones-espectro.

Así, El Emperador consiguió, mediante la infiltración y la conquista una flota de naves de guerra y un número suficiente de prisioneros como para enseñar a sus súbditos a utilizarlas.

En principio, sólo utilizó su flota con fines comerciales y una vez más su reino creció. Se enfrentó a piratas a los que a veces alistó en sus filas, compró compañías comerciales y creó una compañía de mercenarios a cuya cabeza visitó cientos de mundos, aprendiendo, consiguiendo dinero y tecnología.

Al final de sus quinientos primeros años El Emperador ya poseía un centenar de mundos de diferente grado de desarrollo tecnológico y mágico. Llegados a este punto convendría explicar que El Emperador no tiene sed de conquistas, todo lo que hacía lo hacía por dos cosas, venganza de los habitantes de Sivant y amor a sus mundos.

Durante siglos de lucha había conocido la dureza del universo, sólo ahora podía comenzar a vislumbrar el tamaño de la Esencia y sabía que si se relajaba y no aumentaba su Imperio serían devorados todos sus seres queridos acabarían muertos o en un pozo de esclavos. Por ese motivo, y debido a su falta ambición constituyó un poderoso cuerpo de ejércitos, que velarían por todos los reinos y planetas de su Imperio, mientras que éstos obtenían una gran autonomía y sólo debían dos cosas al Emperador, obediencia y aumentar el poder del Imperio.

No le pareció lógico imponer una tecnología uniforme, pues de esta forma acabaría con las maravillas de cada uno de sus mundos, les dejó crecer como ellos quisiesen, y estos debido a su autonomía aceptaron gustosos.

Lo demás es historia, el Imperio se extendió por millones de mundos, galaxias y universos. Conoció magia capaz de arrasar planetas, se enfrentó a los Tajj, sus ahora eternos enemigos, pactó con miles de imperios y cofradías estelares y creció su influencia hasta que un día tuvo noticia de un mundo apartado y atrasado que sus habitantes llamaron Sivant.

El mensajero no entendió la sonrisa que cruzó su rostro, pero vosotros sí que podéis haceros una idea.

En su planeta natal los descendientes de los ladrones que les robaron su hogar habían creado compañías comerciales, ahora dirigían el mundo protegidos tras fuerzas de policía corruptas y carros de combate.

Cuando llegaron las naves de El Emperador el pánico cundió, pero éste se limitó a atacar las sedes de los gobiernos corporativos, exterminó uno a uno a todos aquellos que tuviesen genes de sus traidores ancestros. Y liberó al pueblo.

Esa fecha es el año cero de la nueva etapa del Imperio. Varios kralex ocupa ya el Imperio, pero sigue siendo vulnerable. De nosotros depende que nuestras familias y amigos estén a salvo.

Diario del Navegante

Estimados miembro del Consejo Dirigente Esliaciano, como sabrán mi nombre es Arthur Landor, tercer consejero económico del Emperador. Mi especialidad es la producción militar y las finanzas de la Armada. No voy a negar que me encanta mi trabajo, pero mi líder me ha solicitado que comparezca ante ustedes no como economista, o militar, sino como un simple ciudadano del Imperio, y les cuente cómo son nuestras costumbres.

Déjenme que les hable de mi hogar, el Imperio.

Como habrán descubierto sus espías, y por los mapas que les hemos enviado al contactar con ustedes, sabrán que mi hogar es inmenso. No sólo uno de los más poderosos y vastos imperios existentes, sino también uno de los más prometedores y accesibles, pues nuestro interés no es conquistar, como el Tajj, o los Trants, sino que nuestro objetivo es unir. Agregar socios potenciales dentro de nuestras protectoras fronteras, no queremos absorber su cultura, sino agregarla al increíble mosaico del Imperio.

Para ello les hemos propuesto el plan que llevan semanas debatiendo, se lo resumiré en pocas palabras. Si aceptan integrarse dentro de los territorios protegidos por nosotros, se incorporarán de forma inmediata y efectiva al Imperio.

Tendrán los mismos derecho que cualquier ciudadano, reino, planeta o universo. Seguirán siendo dueños de sus destinos, tomarán casi todas las decisiones de gestión, poseerán sus propios ejércitos y policía, así como cuerpos de inteligencia. Lo único que les exige el Emperador es un tributo leve, que reconozcan oficialmente al emperador como su líder supremo y que se integren en la estructura política y militar del Imperio.

Este último punto implica una serie de acciones por su parte, primero deberán enviar al planeta imperial un representante que les represente ante las cortes imperiales, éste representante será el enlace con ustedes, junto con el delegado imperial designado por las mismas cortes para que se instale en el imperio Esliacian.

El segundo requisito es que se integren militarmente en la estructura militar del Imperio, para ello lo único que han de hacer es pagar los Tributos de Guerra, que pronto verán que no son tan gravosos como los impuestos que hasta ahora conocen. También deberán permitir que sus jóvenes se alisten en la Armada Imperial. A su imperio se les asignarán unas cuotas de armamento y reclutas, si las cumplen con los voluntarios perfecto, si no se espera de ustedes que formen levas para colaborar en la defensa del bien común.

Pronto verán como la vida aventurera, y la fuerza de nuestros ejércitos atrae a miles y millones de jóvenes a nuestras filas sin necesidad de gran propaganda por su parte.

¿Qué les ofrecemos a cambio? Se lo dirá con una sola palabra, poder.

Si entran a formar parte del Imperio no sólo pertenecerán al mayor grupo de poder que nadie jamás imaginó, sino que ustedes mismos obtendrán cuotas de poder inimaginadas.

Tendrán ustedes no sólo el control de sus propios ejércitos, sino que serán respaldados por la mayor Armada jamas construida y por el poder del Emperador.

Veamos un ejemplo de lo que los almirantes proponen. Esto que ven es una proyección holográfica del cúmulo Eslian, su hogar. En el centro, en rojo reconocerán los mil trescientos millones de mundos que forman su imperio estelar.

Al norte, en negro los Reinos Negros, sus rivales en el control del cúmulo.

Si aceptan nuestra unión la Armada Imperial atacará en un plazo no superior a 12 horas a sus enemigos, establecerán un reino vasallo que les pagará tributo a ustedes, y por lo tanto al Imperio, y creará una zona de seguridad cuyas fronteras serán vigiladas por nuestros ejércitos.

Dentro de estas fronteras ustedes serán libres para explorar millones de planetas, establecer colonias totalmente seguras y crear emporios industriales.

Así mismo podrán viajar más allá de las estrellas que conocen, establecer bases y colonias en las fronteras más alejadas del Imperio y enriquecerse con el comercio, las conquistas y las aventuras.

Económicamente miles de reinos, millones de planetas y universos les abrirán sus puertas, tanto dentro como fuera del Imperio y tendrán acceso a la tecnología que soliciten.

Pero cuidado, esta tecnología está muy racionada, así como la magia, por lo que es necesario que ustedes mismos establezcan bases científicas y abran caminos a la exploración. No deben depender de nosotros, pues la tecnología del Imperio es necesitada en millones de frentes en miles de guerras y conquistas.

Otros antes que ustedes ya han descubierto las maravillas y los beneficios del Imperio. Los Kalidor pasaron de ser una raza esclava, oprimida a poseer una de las mayores compañías de exportación de rifles de plasma, los Alesian vieron como sus amenazadas cataratas de plata y mercurio, sus torres doradas y sus palacios enjoyados eran salvados in extremis por nuestros voluntarios frente a un ataque del exterior.

Los mundos turísticos florecen en el interior de nuestras fronteras, los bosques lembdas, mares de oro líquido, joyas del tamaño de personas, minas espaciales en asteroides donde se extrae Atrium, el metal más buscado de la Esencia, todo ello estará a su alcance si aceptan el plan de unión.

El Imperio se verá fortalecido con su llegada, no queremos engañarlos.

Primero obtendremos la presencia de una poderosa avanzada en éste universo, en el cual apenas tenemos contactos.

Segundo, sus tributos y sus capacidades, añadidas a las nuestras, nos beneficiarán a ambos. Así como el intercambio cultural y comercial.

Y Tercero, sus ejércitos, y en especial sus armaduras bipods supondrán un añadido impresionante al arsenal de Ejército.

El Emperador, bajo mi consejo personal, ha establecido un plan especial para producir dichos bipods.

En resumen se trata de crear una compañía mixta, gestionada por ambos reinos, que las produzcan en masa.

Su aportación a dicha corporación será su tecnología, y los técnicos y expertos necesarios para iniciar la producción.

Nosotros aportaremos el capital, la maquinaria, los materiales y materias primas y la energía, sólo dígannos lo que necesitan y se lo proporcionaremos.

La producción será repartida de la siguiente forma, un sesenta por ciento de los bipods serán entregados a ustedes, el cuarenta por ciento restante irá a parar a la Armada Imperial, la cual dispondrá de ellos como le plazca.

Con su producción ustedes podrán hacer lo que quieran, desde incorporarlos a sus ejércitos, como abonar las cuotas de tributos del Imperio, o exportarlas a cualquier reino no enemigo.

Las producciones estimadas a los tres años son de diez mil bipods diarios. Echen cuentas. Como ven todos nos beneficiamos.

Lo que el Emperador no quiere es que se lleven una falsa impresión, el acuerdo que les ofrece es muy generoso, desde luego. Pero quiere que comprendan una cosa.

A pesar de su independencia en la toma de decisiones, queremos que comprendan que su reino formará parte del Imperio. Esto significa que una vez se una a nosotros, el imperio Esliaciano, pertenecerá al Emperador para siempre. Ustedes, como todas las razas del Imperio serán autónomos y libres, pero siempre que se mantengan dentro del mismo. No se tolerarán aventuras independentistas, ni la traición ni el no prestar ayuda a un planeta, galaxia o kralex miembros del Imperio.

En este barco remamos todos o nos hundiremos a la vez. Para ello estamos trabajando tantos millones de kralex, universos y dimensiones. Para formar el mayor Imperio jamás imaginado, soñado o creado, y su presencia nos ayudará a conseguir nuestro objetivo, seguridad y poder.

A cambio, ustedes reciben no sólo lo que ya le hemos comentado, sino el beneficio de saberse colaboradores y parte de esta búsqueda incesante de la perfección, del poder y del Imperio.

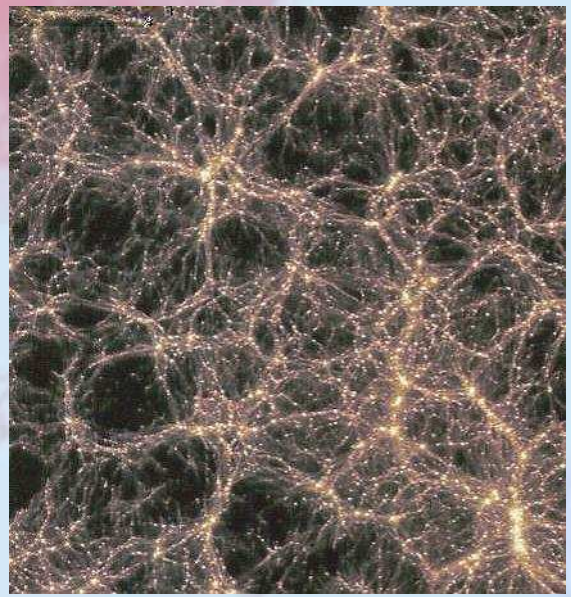
Ustedes deciden, están con nosotros o no, pero tomen la decisión que tomen, sepan, que antes o después, de una ma-

nera u otra, el Imperio llegará hasta ustedes y les integrará en su seno. Bien con la fuerza de las palabras, o con la punta de la espada. Y ni nuestros más poderosos enemigos podrán detenernos mucho tiempo.

Voten los que sea el mayor bien para su pueblo, y dejen que nosotros nos preocupemos de que dicho pueblo, no tenga que volver a ver nunca más una flota invasora, épocas de hambre y miseria, o a sus hijos destrozados por las manos de sus enemigos.

"Discurso del embajador Arthur Landor ante el Consejo Regente del Imperio Escilian".

Nota de la Gerencia de Reclutamiento: Resultado positivo, utilizar al embajador A. Landor más a menudo.



Fragmentos del Imperio.

El Imperio es muy grande, tan inmenso, que dentro de sus fronteras todo es posible. Pero su tamaño es pequeño en comparación con otros imperios estelares. Los Tajj, los Shin-Doin, El Enclavismo y otros cientos, y nadie sabe que hay más allá de las fronteras de los kralex.

El Imperio abarca cientos, miles de Kralex, tantos que no los podemos enumerar aquí. Por ello cualquier jugador podrá encontrar más acción de la que desee. Muchos de los universos donde se expande están disputados, otras veces sus fronteras son atacadas por ejércitos errantes, y otras espías e infiltrados intentan socavar su poder. Te presentamos aquí alguno de los sectores más peligrosos o más interesantes. En el capítulo **Other Worlds** te presentamos de forma detallada diversos mundos y escenarios de juego.

Lo que aquí ves es un cúmulo de sistemas donde podrás desarrollar tu historia y donde el futuro del Imperio se juega cada día.

Sistema Indivil. En este sistema estelar se encuentra una de las fuentes de energía más poderosas que se conocen. Una estrella de Plasma-Natal. De su interior se recogen los cristales azules de plasma que pueden dar energía a una galaxia. La energía es poder y tres imperios comparten sus recursos en una frágil paz. La recolección es peligrosa. Por los piratas y por los ataques rivales. Si el Imperio pudiese hacerse con la

totalidad del control de la estrella numerosas guerras se verían relanzadas, paradas hoy por falta de recursos asignables. Sería una gran victoria.

Sector Viking. Bajo ataque constante desde hace siglos el Sector Viking ha supuesto un continuo desgaste de fuerzas para el Imperio. Cientos de ejércitos han sido destinados allí para combatir al enemigo. Éste, compuesto por cientos de tribus de clanes nómadas, atacan en sus cruceros estelares los planetas fortificados de las fronteras. Nadie sabe lo que pretenden, pero los altos generales del Imperio darían lo que fuese por saberlo. Adelante, investígalo cúbrete de gloria, si tienes el valor de enfrentarte a tipos de 3 metros de alto, fuertes como elefantes y listos como leopardos.

Sima De Orión. Es una profunda grieta en el espacio norma. Cualquiera que se adentre en su interior verá ciudadelas maravillosas en la que comercian cientos de cofradías. Tu misión en este sector es lograr contactos con las diferentes razas que la habitan para acceder a sus tecnologías especiales y a fábricas de armamento escondidas en las peligrosas profundidades de la grieta. O mejor, conquista esas fábricas para el Imperio. Sé audaz.

Planeta Kalifax. El Planeta Kalifax es un mundo pantanoso donde la magia y la espada reinan. Toda la superficie es una enorme extensión de barro sobre la que crecen bosques de plantas gigantescas en cuyas copas prolifera la vida y las ciudades. Los patines del barro surcan la superficie buscando las ruinas de civilizaciones perdidas sumergidas en los mares de barro o perdidas en los bosques. Encuentra objetos milenarios que te ayuden a levantar el poder del Imperio, pero ten cuidado, los peligros acechan por doquier.

Planetoides del Cinturón Anubis. El cinturón Anubis es un grupo de planetoides alrededor de una estrella moribunda, docenas de reino bárbaros pelean por extraer las riquezas de sus planetoides en la lóbrega oscuridad exterior, defendiendo sus asentamientos de piratas, monstruos viajeros y conquistadores. El Imperio ha llegado recientemente a este sector, pero su riqueza lo convierte en un objetivo prioritario. Debes conquistarlo o reunir a las tribus para que se unan al Imperio.

La Barrera ARES. La barrera ARES es uno de los mayores puntos de conflicto en los que el Imperio se haya sumergido. Abarca cientos de miles de Universos y crece cada día, según su salvajismo se va extendiendo a los sectores cercanos. El **Reino Cibérico**, el enemigo, está compuesto por máquinas guerreras cuyo objetivo es destruir la vida. Famosa por sus batallas estelares esta zona de guerra requiere que cada jugador dé lo mejor de uno mismo. Es famoso porque aquí surgió la **Orden de los Caballeros Cerberos**, que guardan la puerta al **Necro-Kralex**. Juega con uno de ellos.

Tir-Nor. En este planeta casi olvidado el Imperio se enfrenta a un enemigo salvaje y casi invencible. Las Reinas Oscuras. Un grupo de diosas vampíricas que comandan un creciente ejército de no muertos bajo una capa de nubes que nunca deja ver el sol. Cualquiera puede ser un vampiro, ten

cuidado. Aquí encontrarás dragones vampiro, masas de oleaje no-muertas y todo tipo de criaturas del mal. El Imperio está representado por Clanes Enanos agrupados en ciudades subterráneas que se enfrentan a los peligros del oscuro exterior, y a las criaturas de las profundidades de la tierra, los Trog, poderosos hombres-gusano que dominan la magia de la tierra. Recientemente ha aparecido una tercera amenaza, un viajero enano llegó a un conjunto de ciudades bajo los polos del planeta. Allí vio a los hasta entonces desconocidos vampiros de hielo. Desde entonces las escaramuzas con ellos han crecido, debes descubrir que quieren, a la vez que conquistas las profundidades y la superficie del planeta.

Lobregariel. En un mundo de alta tecnología sólo los personajes con poderes pueden aspirar a sobrevivir. Viaja a las Lunas Lóbregas para competir en la Liga Oscura de poderes, gana riquezas construye un emporio que fortalezca nuestra causa. Su rasgo más significativo son los torneos de Demians, como aquí se llama a los seres con poderes especiales. Ganar en uno de ellos te permite acceder al paraíso de **Atania,** una ciudad para privilegiados, donde la ciencia se desarrolla y la riqueza fluye dejando sólo migajas para los normales. Puedes pertenecer a uno de los grupos de normales que desean derribar a estos semidioses, o intentar conquistarla con tus poderes.

Planeta Imperial. Es el Centro del Imperio, con mayúsculas. Desde sus ciudades y las lunas adyacentes se dirige la política de un imperio descentralizado. Evidentemente, debido a su tamaño, muchas de las decisiones rutinarias son tomadas por los poderosos ordenadores diseminados por el interior del planeta.

Los Tecno-Virons son creaciones medio mecánicas medio vivientes que sirven al Emperador, ellos y los delegados del sector son los que toman las decisiones de importancia, que pueden decidir la vida de universos enteros. La política y la intriga forman parte del cada día y tu deber es asegurarte que las amenazas exteriores no lleguen aquí y que las disputas interiores no destruyan el equilibrio del Imperio.

Su mayor tesoro son los **Satélites de Contención**. En cada una de estas cien plataformas estelares se guarda el mayor secreto del Imperio: Las esferas de contención. Un poderoso artefacto capaz de crear materia, magia y energía y moldearlo en su interior para formar planetas, galaxias y universos contenidos en el tamaño de una esfera de un centímetro de diámetro. Dentro de ellas se desarrollan los experimentos más avanzados, se alteran las leyes de la física y la magia y se construyen ciudades de retiro para los héroes. Son el verdadero corazón del Imperio, pues abarcan más superficie que el resto del Imperio, en sólo unos pocos kilómetros cúbicos. Todo el Imperio tiene una misión, protegerlos.

Órdenes Militares

Al igual que en LGE su juego hermano, en Imperio existen una serie de grupos y órdenes militares que defiende el Imperio de sus enemigos. Puedes adaptar cualquiera de ellos par jugar en uno u otro juego. La orden de los Guerreros Eternos se adapta mejor en Las Guerras Eternas pero puede adaptarse a Imperio fácilmente. Aquí te presentamos algunos de los grupos que mejor se adaptan a este trasfondo. Siéntete libre de crear cuantos quieras es tu partida.

Las Panteras Estelares: este grupo de mujeres imitan los modelos de las antiguas amazonas. Son fuertes e independientes y dicen no necesitar a los hombres ni para reforzar sus filas de guerreras, pues utilizan rituales mágicos y la más alta tecnología para traer futuras panteras a la **Esencia**. Su estricto código prohíbe cualquier contacto carnal con el sexo opuesto. Sin embargo son bastante liberales a la hora de aceptar miembros de razas alienígenas, siempre y cuando encajen dentro del arquetipo de mujer guerrera.

Con la dificultad que esto acarrea, pues las razas de la Esencia son infinitas y decidir cuándo un ser es femenino o masculino no es tan fácil como parecería a primera vista.

Sin embargo, de vez en cuando aceptan a mujeres que no hayan sido criadas en sus filas, siempre que demuestren valentía y no hayan tenido contactos con hombres.

Servidores de Kainn: el origen de este grupo está en un minúsculo planetoide que se estrelló contra uno de los planetas perdidos en las fronteras del imperio, Kainn. Allí utilizando su magia pudieron mantenerse ocultos de la población del planeta. Vieron crecer civilizaciones y derrumbarse imperios, vieron reyes crecer y morir. Ahora, en los últimos años, el planeta que consideran suyo ha sido amenazado por la llegada de una plaga dimensional que amenaza a sus "hijos" como ellos llaman a la población del planeta.

Para conocer más de estos monstruos de cuatro patas pero de terribles **poderes mentales llamados Kesiah** los Servidores de Kainn utilizando su propia magia viajan mundo tras mundo buscando el origen de su enemigo. Si eligen un personaje Servidor podrás viajar por los planetas más lejanos buscando la cuna de la civilización Kesiah o defender los castillos de tu planeta y sus ciudades medievales de la presión de un enemigo poderoso en cuerpo y mente.

Seguidores de la Estrella Errante: en La Esencia existe un fenómeno único llamado las Hermanas de Lain. Son cinco meteoritos gemelos que viajan en cinco sentidos opuestos. Cada una de ellas confiere poderes especiales a quien pase suficiente tiempo cerca de ellas. Por ello dentro de los salones del Imperio se fundó una Orden militar dividida en cinco secciones cada una de las cuales seguiría a un fragmento de la estrella recibiendo sus poderes y llevando las conquistas del Imperio allí donde las estrellas errantes les llevasen. Siempre que permanezcan cerca de ellas conservarán los ori-

ginales poderes que les confieren, pero si se alejan de ellas durante más de un mes a una distancia superior a 10 años luz, los pierden hasta que pasan un mes dentro de las cercanías de la estrella.

Si eliges un Seguidor como personaje guerrero viajarás de mundo en mundo, conocerás cientos de civilizaciones pasadas y futuras, y enfrentarás tus poderes a la magia y la tecnología de cientos de rivales diferentes.

- La estrella Roja (Hermana Mayor): confiere el poder de la mente, elegir entre Telekinesis, Telepatía u otro poder mental que se otorgará de forma gratuita al PG mientras esté en las cercanías de la estrella. (6D)
- La estrella Azul: (Hermana del Mar) Proporciona poderes Físicos (Fuerza y Destreza permanentes). (6D)
- La Estrella Amarilla: La Hermana de la Pasión. Proporciona poder sobre el Fuego. (6D).
- La Estrella Verde: (La Hermana Menor) poderes sobre los animales y las plantas. (6D).
- La Estrella Negra (La Hermana Oscura): 6D de Magia.

Los Starkhards: Son un grupo de mercenarios que vende sus servicios a cambio de créditos o tierras, incluso por planetas si el trabajo es importante. Visten trajes de combate electrónicos de energía solar. Los trajes son diseñados y mejorados por la elite científica de su organización, los cuales asimismo eligen los encargos y los dirigen en combate a través de receptores telepresenciales instalados en las armaduras.

Al estar dispuestos a aceptar cualquier encargo, por sangriento que sea, suelen trabajar al lado varios patrones, si bien en ocasiones puntuales el Imperio ha hecho uso de sus increíbles capacidades, cuando su situación era desesperada y no había peligro para los inocentes.

Sus armaduras les proporcionan una increíble fuerza, el poder del vuelo y letales rayos de partículas. Además les permiten sobrevivir en el vacío del espacio, debido a que están selladas y dotadas de su propia atmósfera autónoma.

Legionarios Estelares: Son un cuerpo intergaláctico de soldados que velan por la paz en todos los Universos. Agrupan a seres de todas las especies, rechazados, exforajidos, refugiados de mundos devastados y antiguos justicieros locales. Su única misión es establecer la paz y proteger a los inocentes de todas las batallas y guerras entre las fuerzas del Bien y del Poder. Aunque suelen ponerse del lado del Bien,

si una acción de éste amenaza las vidas de civiles, los Legionarios se enfrentarán a ellos sin dudarlo.

Cuentan con pocos medios, y la mayoría de sus armas y naves están anticuadas o han sido despojadas de sus enemigos caídos en el campo de batalla.

Son una temible fuerza al servicio del Bien, ya que sus carencias de material las suplen con extremo valor y arrojo, puesto que al ser en su mayoría seres que no tienen nada que perder, luchan como posesos.

Reglas de Juego

Las reglas en GE/I han sido simplificadas para facilitar el acceso de todo el mundo al juego. No queremos que os paséis dos días hasta poder comenzar a jugar, esperamos que a los pocos minutos de abrir el juego ya estéis creando los personajes (ver hoja de personajes).

Lo que queremos es que disfrutéis del rol, que interpretéis el personaje que siempre habéis querido llevar y que os sumerjáis en una causa justa, que la defendáis y viváis mil aventuras.

Reserva de dados táctica. (RDT)

Cada jugador o vehículo posee una reserva de dados llamada Reserva de Dados Táctica. Esta reserva representa las fuerzas y habilidades que el jugador posee: evidentemente durante el transcurso de una aventura el Personaje Guerrero (PG) irá agotándolos por cansancio, agotamiento o heridas.

Como en la vida real a medida que usas tus fuerzas te vas cansando, o cuando utilizas la mente para pensar o descubrir enigmas te agotas mentalmente. Evidentemente cuanto más listo o fuerte seas más podrás aguantar sin descansar, pero al final tendrás que recuperar las fuerzas que hayas gastado.

Cada vez que un PG lo necesite podrá lanzar tantos dados como su reserva de fuerzas le permita.

Una vez agotada la reserva de fuerzas (pues una vez usado un dado no puedes utilizarlo hasta que descanses) no podrás enfrentarte a más desafíos de los que te surgirán en tus

múltiples aventuras, deberás reposar mente o cuerpo. Como en la vida, debes medir bien tus fuerzas y reservarte para futuros desafíos. Pero tampoco puedes permitirte perder el conflicto que tengas ahora entre manos.

Veamos un ejemplo: Lor es un guerrero del Bien que necesita recuperar u objeto de la guarida de un dragón. Se enfrenta a un asaltante orco que le amenaza con matarle. Después de todo el día de viaje se encuentra bastante bajo en su RDT, sólo le queda 20 dados de 10 en fuerza. Evidentemente, perder la batalla concluiría con su aventura por no decir con su carrera de aventurero, pero si gasta demasiados se verá obligado a descansar para enfrentarse al dragón con toda su fortaleza, con el riesgo de que al amanecer el dragón haya volado.

Existen varios tipos de **Reservas de Dados**:

Reserva de Fuerza: se utiliza para las proezas que requieran esfuerzos físicos.

Reserva de Destreza: se utiliza para superar pruebas de habilidad, así como para el combate.

Reserva de Mente: te permite resolver acertijos, adivinar lo que van a hacer tus oponentes o simplemente superar pruebas de inteligencia.

Reserva de Magia: la increíble maravilla de la magia sólo es igualada por su peligrosidad.

Reserva de Poderes: la variedad de poderes a tu disposición te hace altamente efectivo en combate.

Un jugador siempre debe escoger tres características básicas para su PG. Por ejemplo, los guerreros deben ser siempre fuertes, hábiles e inteligentes, un mago elegirá en detrimento de la fuerza la Reserva de Magia, etc.

Además cada una de ellas se divide en cuatro tipos, según el dado que puedes tirar: D20, D12, D10 y D4.

Cada una se recupera de una forma:

- La fuerza y la destreza se recuperan con descanso a razón de un dado por hora y nivel. Es decir, si el personaje es de nivel 2 recuperará dos puntos por cada hora de sueño que tenga.
- La Mente y la Magia con reposo, tranquilidad y meditación, a razón de un dado por hora y nivel. Es decir, si el personaje es de nivel 3 recuperará tres puntos por cada hora de meditación que tenga.
- Los Poderes con descanso, a razón de un dado por hora y nivel. Es decir, si el personaje es de nivel 2 recuperará dos puntos por cada hora de sueño que tenga.

A la hora de determinar si un personaje puede realizar una acción que entrañe dificultad se utilizan una serie de dados de 4, 10, 12 y 20 caras. (estos dados sólo se tiran para cosas que entrañen dificultad, no se tiran dados para abrir una puerta o recoger un objeto caído, por ejemplo),

Hay dos tipos de tiradas:

1. Pasivas (o de oposición pasiva)
2. Activas (o de oposición activa).

1 Contra un objeto. El objetivo es superar una puntuación determinada por la dificultad del reto.

Por ejemplo superar 100 para trepar un risco hasta el nido del roc. Para lo que un PG decide utilizar 6D20 y 3D10 de su reserva correspondiente a destreza.

2 Activas: el rival decide utilizar un nº de dados (que se apunta el Director de Guerra en secreto) y el PG lo mismo. Aquél que saque más ha vencido al rival.

En ambos casos si se supera la puntuación (asignada o que haya obtenido el contrario) se logra el objetivo (abrir la puerta, golpear al enemigo, etc.).

Combate.

En combate se utilizan tiradas activas para ver quien golpea al rival. Se utiliza la reserva de RDT de Destreza.

Ambos oponentes tiran los dados que se hayan elegido y el vencedor golpea, restando los puntos de vida correspondientes a su enemigo.

Puntuación de vida: es el nº de puntos de vida que se tienen personas y objetos.

Los puntos de daño se calculan, si es combate cuerpo a cuerpo, por la diferencia entre una tirada y otra (el rival obtuvo 36 y Lor 40 por lo que Lor hace un daño de 4 a la puntuación de vida de su rival).

Si se ha utilizado un arma a distancia el daño es igual al del arma (ver tabla de armas).

Si se emplean armas cuerpo a cuerpo el daño es igual al del arma más los puntos que se haya superado al rival.

Regla especial para esquivar: uno de los oponentes puede optar por esquivar. Al concentrarse en una tarea solamente obtiene una bonificación de dados de destreza igual a la cantidad de dados que quiera utilizar. Es decir si empeña 3D10 tira esos tres más otros tres dados e 10, pues sólo se tiene que concentrar en huir de su objetivo, no en alcanzarle.

Combate con armamento pesado.

En un combate entre naves se ponen en juego dos factores a la hora de pilotar cualquier artilugio. Por un lado, la destreza del piloto y por otro la maniobrabilidad y velocidad de la nave.

Por ello a los dados que empeña el PG se añade un nº de dados fijo (que no desciende al utilizarse) dependiente de

cada artefacto, tanto en tiradas de combate como en carreras o persecuciones. En todos los casos se utilizan tiradas activas, lo único que varía es el resultado (si fuese un combate se tiraría daño, si fuese una persecución se alcanzaría al objetivo, etc.),

Por ejemplo: la nave de Dave que acaba de adquirir y con la que todavía no se ha familiarizado tiene 5D4 de destreza (incluye velocidad y maniobrabilidad).

Dave quiere superar con su nave a una nave Klondian. Empeña para ello 5D10 y 2D4 que se suman a los 5D4 de destreza de su nave. La nave Klondian es más maniobrable y veloz, pues tiene una RDT de Destreza de 10D4, pero su piloto es más inexperto, por lo que sólo puede empeñar 3D12 y 1D4. Dave alcanza la victoria por los pelos.

Cada nave posee unas características de destreza RDT de Destreza y una Reserva Especial de Dados de Armamento (unas se agotan y otras no).

- Armamento consumible: misiles, torpedos.
- Armamento no consumible: fásers, lásers. (Podrá utilizarse tantas veces como se indique, hasta que se agote).

Una vez dos naves se traban en combate tiran sus dados fijos de destreza más los apostados. La ganadora impacta, con lo que el daño es igual al del armamento utilizado.

Lo mismo para tanques, barcos, aviones, cruceros o estaciones de batalla.

Las naves también tienen una puntuación de vida. Cuando se baja de una cierta cantidad (umbral de ruptura), que varía según el tipo de nave, dejan de funcionar. Además existe un umbral de exposición por debajo del cual todos sus ocupantes morirán (brechas en el casco, radioactividad) llamado umbral de exposición.

El tercer umbral de la nave es el de daño: por debajo de ese umbral de vida la nave pierde la mitad de su RDT de Destreza, sus motores están dañados, etc.

Estos umbrales dependen de cada nave, unas tendrán uno más alto que otro por ejemplo, una nave que tenga mayor Umbral de Exposición da importancia a la nave pues aunque toda su tripulación haya muerto (alcanzar su umbral de exposición) puede que no se haya alcanzado su umbral de ruptura.

Al contrario si se alcanza su umbral de ruptura pero no el de exposición (por que este último es más bajo) significa que se ha compartimentado la nave y potenciado los sistemas auxiliares de supervicencia. Todo ello depende del tipo de nave, pero esperamos que nunca alcancéis ninguno de ellos.

Regla especial de escudos: muchas naves poseen escudos de energía. Estos escudos restan del daño que se le haya efectuado a una nave la cantidad de puntos igual a su potencia de escudos. El resto del daño atraviesa el escudo e impacta a la nave.

Creación de personajes.

Para crear un personaje debes comenzar eligiendo su nivel. Los niveles se miden por treintenas de dados, es decir, cuando un personaje supera los treinta dados en su RDT (en las tres habilidades básicas que su personaje tenga).

Es decir, al comienzo del juego, el PG será de 1-er nivel, pues no superará los treinta dados en sus tres Reservas básicas. A medida que vaya obteniendo poder (y con él dados) llegará a superar esa cifra, por lo que será de segundo nivel, y al superar los sesenta dados de tercero. No existe límite para lo que un PG puede lograr, el único límite es el tiempo que logre mantenerse vivo, y eso, en el Universo, es muy difícil.

Comienza eligiendo las tres características básicas. Recomendamos que se piense detenidamente antes de crear el personaje, tal vez dejar de lado la inteligencia si eres un sacerdote en una ciudad de intrigas políticas no sea muy buena idea.

Luego deberás tirar tres dados de 10 para cada una de las tres características básicas. El resultado será que en las tres tendremos una puntuación entre 1 y 10 (0). Distribuye las puntuaciones como prefieras, asignando la mayor puntuación a la característica que creas que más va a necesitar tu personaje.

Después deberás tirar tres dados de cuatro, y los puntos que obtengas serán los dados adicionales que podrás asignar a fortalecer tus características básicas (por lo que técnicamente es imposible comenzar a jugar con un personaje de nivel 2) o bien comprar dados de otra característica. Tal vez te parezca absurdo, pero hasta un mago puede necesitar abrir una puerta atrancada de vez en cuando, (y para eso necesitará RDT de Fuerza).

Como sabrás además de esta división de RDTs cada una de ellas se subdivide en 4 distintas D4, D10, D12 y D20. La puntuación que obtengas con las tiradas de dados iniciales será el número de dados que tengas en todas ellas al comienzo de la aventura. Es decir, si en tu tirada de 1D10 obtuviste un 7 tendrás siete dados en esa reserva de dados, 7D4, 7D10, 7D12 y 7D20.

Una vez elegido el tipo de personaje que vas a ser, su raza y determinadas sus puntuaciones deberás determinar su puntuación de vida. Para ello deberás tirar un dado de 12 y al resultado sumarle la puntuación de fuerza (lo sentimos si dejas de lado esta característica, sabías lo que venía después).

Ejemplo de creación de personaje:

Jorge va a comenzar a jugar a GE/I. Para crearse un personaje se decide por un guerrero elfo. Su nombre es Rort y tiene una edad de 128 años.

Como características básicas escoge: Fuerza, Mente y Destreza.

Al tirar los dados obtiene un 9, un 7 y un 4.

Asigna a destreza, (cree que le pega mejor a un elfo) el 9 a su RDT de Destreza, el 7 a Fuerza y el 4 a Mente.

Posteriormente, tira tres dados de 4 (4, 2,2) un total de 8. Con esta puntuación decide fortalecer su inteligencia, por lo que le asigna 3 puntos. Asigna 2 más a Destreza.

Con los tres restantes decide obtener un poco de magia, 3 dados en RDT de Magia por lo que ahora tiene que elegir conjuros, (ver más adelante).

Es un personaje más complicado de lo que parecía que iba a ser en un principio, pero Jorge decide seguir adelante. Tiene que idear un pasado del personaje para explicar estos rasgos, tal vez de pequeño tuvo un tutor que le enseño algo de magia, o lo aprendió de una humana maga que estaba de paso y que se convirtió en su amante.

Por último ya sólo queda la puntuación de vida. Tira un dado de 12 y obtiene 8 más su fuerza de 7 tiene una Vida de 15 puntos.

En resumen, el personaje guerrero de Jorge queda así.

Nombre: Rort. Raza: elfo Profesión: guerrero de 128 años de edad.

RDT básicas.

Destreza: 11D4, 11D10, 11D12 y 11D20.
Fuerza: 7D4, 7D10, 7D12 y 7D20.
Mente: 7D4, 7D10, 7D12 y 7D20.

RDT adicionales:

Magia: 3D4, 3D10, 3D12, 3D20.

Puntos de vida; 15.

Ya puedes empezar a jugar. Es muy fácil y sencillo.

Reglas de Magia y Poderes.

La potencia de la Magia y los poderes como habilidades hace que merezcan un apartado especial para describir su uso y efectos.

Cada jugador que quiera utilizarlos debe tener algo de puntuación en su RDT de Magia o en su RDT de Poderes, bien como característica básica o secundaria.

Evidentemente cuanto más dados tenga mayor será su potencia y el acceso a las fuerzas de la Esencia.

En el capítulo de magia y poderes se describen los poderes y hechizos a los que tendrán acceso los PG.

Las diferencias entre magia y poderes son obvias por lo que no las relataremos, simplemente diremos que la magia invoca las fuerzas de la esencia para conseguir hechizos y los poderes son habilidades adicionales que los personajes obtienen por causas diversas.

Lo que sí es totalmente cierto es que la magia es mucho más versátil que un poder único, pero que obtenerla es difícil, dado lo complicado que es obtener buenos maestros.

Los nuevos poderes se obtienen de la manera habitual, invirtiendo puntos de Supervivencia. Debido a la cantidad de energías, luchas y magia que hay liberadas en la Esencia es muy fácil obtener un poder. Sin embargo recomendamos a los DG que antes de conceder un poder a un Personaje Guerrero por lo menos el PG le haya visto y entendido como funciona. Es decir, el PG no coge la lista de poderes y dice, este me lo quedo. La cosa no funciona así.

Si un PG ha visto a un villano utilizar este poder repetidas veces, o tiene un mentor que le haya enseñado, o bien ha sido expuesto a ese poder su organismo, cargado de energía (puntos de supervivencia) puede adaptarse a él, duplicarlo y utilizarlo.

En el caso concreto de la magia los hechiceros deben conocer el conjuro, es decir, otro mago debe habérselo enseñado o bien haberlo conseguido de un libro de conjuros o base de datos de hechizos. Habrá hechizo que los personajes principiantes no puedan lanzar debido a su dificultad, por lo que sólo lograrán controlarlos a medida que obtengan puntos de supervivencia y con ellos aumenten su Reserva de Dados Táctica.

A la hora de realizar un hechizo o utilizar un poder estos tendrán una dificultad fija. A esa dificultad se le resta el número de dados de 20 que tiene en ese momento el mago o héroe.

El mago deberá empeñar tantos dados de magia como desee y con su tirada superar el número de dificultad del hechizo.

Cuanto más se supere ese número mayor será el efecto.

Veamos un ejemplo: Leyenda de la Magia Viva. Este hechizo permite ver las pautas de la magia allí donde está. Te muestra un flujo de esencia mágico indicando su presencia. Dificultad 20.

Si la tirada supera en 5 puntos la dificultad se ven las pautas básicas.

Si supera los 10 puntos de diferencia verá el tapiz de la magia descubrirse.

Si es mayor de 15 la magia te habla, le cuenta lo que quiere saber y se abre al mago.

Rort cree que en su cabaña ha pasado algo extraño, después de volver de una aventura se encuentra algo exhausto pero decide realizar el hechizo de Leyenda de la Magia Viva. En otras circunstancias podría hacerlo fácilmente pero ahora está cansado. Sólo le quedan 5D20 y 3D12. Al restar de 20 (de dificultad del hechizo) los 5D20 que le quedan (20-5) obtenemos un umbral de 15. Ese es el número que debe superar, para ello decide utilizar 2D20 guardando el resto por si los necesita.

Tira los dados y obtiene un 14 y un 12. Supera en 11 la dificultad de 15 que tenía. Por ello el Director de Guerra pasa a narrarle lo que descubre. "Ves sin problemas un hechizo de espionaje sobre tu cabaña, alguien ha estado aquí y te está espiando" Si hubiese obtenido más de 15 puntos de diferencia la Magia le hubiese dicho qué mago había estado ahí, qué tipo de magia utilizaba, y más detalles.

Con los poderes ocurre exactamente lo mismo. La única diferencia es que el personaje debe elegir un poder inicial y sólo podrá utilizar ese durante el juego como característica

básica. Si desea conseguir otro poder debe gastar puntos en conseguir otra Reserva de Dados de Poder, pero ya será una RDT secundaria. Ver reglas de supervivencia.

Supervivencia.

Al comienzo de cada juego un personaje se encontrará perdido, apenas tendrá conocimiento de cómo es la Esencia y desde luego casi no sabrá manejar sus poderes, magia o fuerzas.

Pero a medida que el PG consiga sobrevivir, crecer interiormente, enfrentarse a peligros y utilizar sus habilidades su conocimiento irá creciendo. De esta forma irá ganado fuerza, poderes y magia.

Para representar esto en el juego se utilizan los Puntos de Supervivencia: cuando un personaje termina una aventura recibe una recompensa adicional a parte de los tesoros que haya podido conseguir, o los enemigos que elimine.

Cada vez que un personaje haga una tirada de dados en cualquiera de sus Reserva de Dados Tácticas y supere el objetivo en cinco o más puntos obtendrá un punto que invertirá al final de la aventura (o guardará). El Director de Guerra deberá apuntar cada tirada en que esto sucedió y qué reserva de dados utilizó (Ver hoja de supervivencia).

Al final de la aventura cada personaje recibirá de manos de su Director el total de Puntos de Supervivencia correspondiente. Estos puntos se invertirán sólo y exclusivamente en la RDT de la que provengan.

Por **ejemplo**: Rort recibe por capturar al brujo Vilgrim 4 puntos de magia, 2 de fuerza y 5 de destreza.

Es decir, en sus tiradas de Magia superó 4 veces los cinco puntos de diferencia, en las de fuerza 2 veces y cinco veces en las de destreza.

Sólo podrá invertir los puntos de magia en aumentar su RDT de Magia, sus puntos provenientes de Fuerza en incrementar su RDT de Fuerza, y así sucesivamente. Evidentemente puede guardarse los Puntos de Supervivencia para más tarde.

La única excepción son los poderes. Si un personaje tiene RDT de algún poder y gana Puntos de Supervivencia por ese poder podrá invertir dichos puntos en otro poder, pues su mente comienza a comprender los poderes que posee y le conecta con su fuente de energía interna.

La forma de invertir los puntos de Supervivencia es fácil. Para ganar un dado (D20+D12+D10+D4) en una RDT el PG deberá gastar tantos Puntos de Supervivencia de esa habilidad como nivel tenga.

Por ejemplo, Rort es ahora un guerrero elfo de 26D20 (+26D12, 26D10, 26D4)de Fuerza. Como es de nivel 3 debe invertir 3 Puntos de Supervivencia de Fuerza para incrementar a 27D. Al haber ganado sólo 2 debe guardarlos para cuando obtenga el tercer dada que le falta.

En cambio, en su RDT de Magia sólo tiene 12D, por lo que con dos Puntos de Supervivencia puede incrementar un dado su RDT. Al haber ganado 5 utiliza cuatro dados y guarda otro. Ahora tiene 14D en Magia.

Tipos de Personaje

Existen varios tipos de personajes.

A la hora de crear tu Personaje Guerrero debes elegir primero la raza que quieras utilizar. Cada una de estas razas tiene una serie de ventajas sobre las otras en determinadas áreas y habilidades. Por lo tanto, si estas características son tomadas como RDT básicas por el personaje, se le suman una serie de dados adicionales. Por supuesto cualquiera puede elegir como característica básica otra que no sea la de la raza, pero perderá esta bonificación.

Desde aquí se te ofrecen varias razas, pero por supuesto puedes crear la que quieras, la Esencia es tan grande que todo es posible.

Humanos: una de las razas más conocidas son adaptables e inteligentes. Suelen basarse en la RDT de Fuerza y Mente. Si juegas con un humano suma un punto a la tirada correspondiente para determinar la RDT de Fuerza y de Mente siempre que el jugador las elija como habilidades principales. En caso de que elija Fuerza o mente como habilidades secundarias este dado añadido no se le sumará.

Elfos: humanoides delgados y estilizados que utilizan sobre todo la Magia y la RDT de Destreza. Si juegas con un elfo suma un punto a la tirada correspondiente para determinar la RDT de Destreza y de Magia siempre que el jugador las elija como habilidades principales. En caso de que elija

Destreza o Magia como habilidades secundarias este dado añadido no se le sumará.

Enanos: sus principales características son la fuerza y la destreza. Añade por lo tanto a su ficha un punto a la RDT de Fuerza y Destreza. Al igual que en los anteriores casos no se le sumará si las posee como Reserva de Dados Táctica secundarias.

Sharpies: son una raza estelar cuyo principal don es que nacen con poderes. Tienen forma humana, pero llegan a medir 3 metros. Poseen dos características básicas: fuerza, destreza y poderes. Sin embargo son débiles en Mente. Cuando creas un personaje Sharpie añade un punto a la RDT de Fuerza, de Destreza y de Poderes y quita uno de Mente (si son sus características principales).

Minotauro: los minotauros son seres nacidos mitad toros mitad humanos. Su característica principal es la Fuerza por lo que suman dos a su RDT inicial si la toman como RDT básica.

Craigters: Son seres mitad humanos mitad serpiente. Allí por donde pasan son mirados con desconfianza pues su nombre es sinónimo de magia. Añaden dos a la RDT Mágica inicial si la poseen como característica principal. Allí por donde pasan son repudiados y en muchas posadas y tabernas no les dejan ni pasar.

Nix: el Pueblo Nix es un conjunto de tribus nómadas. Viajan por allí donde les dictan sus sabios, comerciando y recogiendo información. Del tamaño de un humano de 12 años son sin embargo inteligentes y hábiles. Confían en la Destreza y en la Mente como habilidades básicas y a estas Reservas de Dados se les añade un punto si el jugador las elige como Reservas básicas. Existe un tipo especial de Nix que nacen con poderes mágicos y cuya características especiales es que siempre tienen como características básicas Mente y Magia (más otra a su elección) y suman dos puntos iniciales a cada una de ellas.

Profesión.

Los personajes también deben elegir una profesión para su personaje guerrero. Cada profesión vendrá determinada por las habilidades del personaje, pero éstas no son determinantes. Es decir, un personaje de fuerza descomunal es muy posible que sea guerrero, pero no tiene por qué. Además, en este universo los guerreros dominan la magia y poseen poderes especiales, lo que les equipara a magos y otro tipo de héroes.

Por último, cabe destacar que en LGE/I la profesión de un personaje es eso, una profesión. Es un recurso de interpretación para hacer más creíble tu personaje, pero lo verdaderamente importante es (como en la vida real) las habilidades. Éstas habilidades vienen representadas por las Reservas de Dados Tácticas (básicas y secundarias).

Las profesiones que te proponemos son un mero sendero a seguir, te animamos a salirte de él y a interpretar otro tipo de historia. ¿Qué te parece una saga donde todos los jugadores sean magos que han perdido su magia y la han visto sustituida por poderes? Disfruta, esto es un juego donde tu imaginación lo hace todo posible.

Las diferentes profesiones que te ofrecemos son: (entre paréntesis se indica en qué característica destacan sobre los otros)

- Mago (Magia y Mente).
- Guerrero (Destreza y Fuerza).
- Ladrón (Destreza).
- Superhéroe (Poderes y Mente)
- Religioso (Mente y Magia, sacerdotal claro).
- Artista (Destreza y Mente).

Los guerreros suele trabajar como guardaespaldas, soldados, luchadores, choferes, etc.

Los magos suelen ser ilusionistas, sabios, consejeros, soldados, etc.

Los Ladrones se dedican, principalmente, (además de al antiguo arte de aligerar a los incautos) a espionaje, asesinato, intrigas, etc.

Los superhéroes son eso, superseres que dedican su vida a sus fines personales, que pueden ser desde salvar vidas a conquistar un mundo.

Los artistas suelen ser bardos, cantantes, escritores, periodistas de guerra, etc.

Los religiosos pueden ser también soldados de su causa, sabios, o simplemente sacerdotes que ayuden a sus fieles.

Elijas la profesión que elijas debes tener claro una cosa, en la Esencia, **lo que tú quieras hacer en la vida te costará sudor y esfuerzos**, pues todos tenemos un papel asignado y ningún camino es fácil en un universo donde esperan monstruos, naves, vampiros y dragones.

Capítulo de Magia.

La magia es una de las fuerzas primordiales de la Esencia. Algunos dicen que es la misma esencia encarnada. Así, los investigadores y sabios que lo han estudiado están de acuerdo en que existen varios tipos de magia, según su lanzador pertenezca a una región u otra.

Nota: en el caso de GE las auras de dos lanzadores de conjuros serán diferentes si pertenecen a Imperios opuestos. Así, cada uno de ellos consume un poco de la esencia de su Imperio cada vez que lanza un hechizo.

Sea como sea, independientemente del aura de cada lanzador o el tipo de Esencia que utilicen los conjuros tienen el mismo efecto y éste suele ser devastador.

No es fácil convertirse en mago o hechicero. Para ello debes obtener conjuros y hechizos y para un principiante no es nada fácil. Sin embargo, si en tu ánimo está el afán de superación sigue adelante, observa el poder que tendrás en tus manos y disfruta con la versatilidad de la magia.

Hechizos.

Lectura de la Magia Viva. Lee la presencia de magia, nos dice qué tipo de magia es y proporciona información. Dificultad 20.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: Consigues adivinar que existe magia en ese lugar.

De seis a diez puntos por encima del umbral: ves qué hechizo o hechizos se han utilizado y qué tipos de criatura mágica vive en ese lugar.

De once a quince puntos: La magia te habla, te dice quien lanzó el hechizo, y a grandes rasgos sus motivos y objetivos.

Más de quince: Eres uno con la magia, sabes no sólo quien lanzó el hechizo, sabes a qué escuela pertenece, su edad y poderes, si tenía objetos mágicos y hasta su nombre verdadero. Cuando estás cerca utilizar magia es algo muy peligroso.

Simiente del Fuego: Permite implantar una semilla de fuego que explotará cuando el hechicero lo desee. Puede implantar tantas semillas como puntos supere la dificultad. Dificultad 80.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: Hasta cinco semillas más una.

De seis a diez puntos por encima del umbral: hasta diez más una semillas.

De once a quince puntos: hasta quince más una.

Más de quince: siembras de diecisiete semillas en adelante, una más por cada punto de éxito.

Huracán Maldito: este viento sobrenatural roba la fuerza de las víctimas y les maldice el alma.

Dificultad: 100

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: maldices a una víctima, robándole 1 punto de vida cada día hasta que el hechizo es extirpado.

De seis a diez puntos por encima del umbral: Maldices a tres personas robándoles dos puntos de vida por día.

De once a quince puntos: Puedes maldecir una aldea entera. Todos los animales, plantas y humanos pierden tres puntos de vida diarios mientas dure el conjuro.

Más de quince: Puedes maldecir una nación entera. Cien kilómetros cuadrados por cada punto de éxito. Roba tres puntos de vida cada día y le quita a la gente las ganas de vivir.

El Corredor Durmiente: permite al hechicero viajar mientras duerme a una gran velocidad. Dificultad:25

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: viajas dormido y sientes los objetos que te rodean esquivándolos. Pero eres vulnerable a monstruos y trampas. Velocidad de cinco kilómetros por hora.

De seis a diez puntos por encima del umbral: no sólo esquivas los objetos sino que sientes a los monstruos y emboscadas a distancia por lo que las esquivas. Esto no incluye la magia. Velocidad de diez kilómetros por hora.

De once a quince puntos: sientes la magia y cualquier peligro que te aceche, velocidad de 25 kilómetros por hora.

Más de quince: eres invulnerable a cualquier problema que te aceche durante el sueño pues lo esquivas antes de que te aceche. Velocidad de cien Km./h. Sólo la magia muy poderosa puede alcanzarte.

Cúpula de Rayos Divinos: El mago carga la atmósfera con energía estática lo que hace que cualquier ser que lleve metal, madera o agua en su cuerpo recibe un impacto de rayos. Invoca tantos rayos como puntos supere en su tirada la dificultad. Dificultad 90.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: cada rayo causa 5 puntos de daño a la vida.

De seis a diez puntos por encima del umbral: cada uno causa 10 puntos de daño.

De once a quince puntos: Causan 15 puntos de daño.

Más de quince: Causan 20 puntos de daño.

Legión del Pasado: reúne un grupo de espíritus. Dificultad 60.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: llamas a un espíritu débil, algún animal o conocido que sienta cariño hacia ti.

De seis a diez puntos por encima del umbral: Invocas a varios espíritus de personas o animales que te ayudan en tu misión, permanecen hasta que son destruidos. (Un espíritu por cada punto por encima del umbral de éxito.)

De once a quince puntos: invocas a espíritus de sabios para que te aconsejen, a guerreros poderosos para que te protejan y a reyes para que negocien contigo.

Más de quince: Puedes invocar cualquier ser que haya estado vivo y que no sienta antipatía hacia ti. Desde un dragón muerto hace tiempo, hasta un semidiós destruido, pasando por legiones de ejércitos exterminados.

Serpientes del Agua/Tierra/Fuego/Aire: crea un grupo de grandes serpientes elementales que protegen al hechicero. Cada una de ellas tiene las características de los elementos que las componen, se habla de serpientes de oscuridad y luz, pero esto sólo son leyendas, creo. Dificultad 46.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: invoca a una serpiente de 25 puntos de vida.

De seis a diez puntos por encima del umbral: invoca a una serpiente de 35 puntos de vida.

De once a quince puntos: invoca a una serpiente de 40 puntos de vida.

Más de quince: invocas a una serpiente de 45 puntos de vida. Además por cada punto por encima de quince se le añade a cuarenta y cinco un punto de vida, de esta forma puedes invocar serpientes de hasta cien puntos, siempre que gastes suficiente magia.

Terreno Accesible: Permite andar al mago o a quien él decida por cualquier terreno. Dificultad 30.

Hasta 5 puntos: barro, hielo, nieve.

De 6 a 10 Puntos: trepar Paredes, árboles, cuerdas, etc.

De 10 a 15: andar sobre el agua, por los tejados (boca abajo).

Más de 15: Permite volar al mago.

Piel de Salamandra: hace que el hechicero o quien él quiera no sufra daño del fuego. Dificultad 30.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: eres inmune al fuego de una llama.

De seis a diez puntos por encima del umbral: las tres personas que quieras son inmunes hasta el fuego de un dragón.

De once a quince puntos: puedes proteger a veinte personas del fuego de una estrella o un meteoro.

Más de quince: proteges a todo un pueblo o edificio de todo tipo de fuego, incluido el fuego mágico. Ten en cuenta que no arderán ni hogueras ni velas en esa área.

Manto del Oso Polar: no sólo permite al mago protegerse del frío extremo, sino que le permite adoptar una apariencia (y a sus ropas) blancas como la nieve (incluidos los ojos). Dificultad 29.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: te proteges del clima frío.

De seis a diez puntos por encima del umbral: proteges a tres personas del frío generado por cualquier criatura.

De once a quince puntos: proteges de las inclemencias de cualquier fría menos el mágico a diez personas.

Más de quince: puedes proteger a cien personas o un poblado del frío, incluido el mágico.

Ira de las Estrellas Durmientes: a cada rival enemigo le asaltan terribles pesadillas desde las estrellas, restándole fuerza y vigor. Dificultad 58.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: afectas a una persona restándole un dado (1D20 1D12, 1D10 y 1D4) de la RDT de Fuerza.

De seis a diez puntos por encima del umbral: Le restas 3 Dados.

De once a quince puntos: le arrebatas 5 dados de la RDT de Fuerza.

Más de quince: Puedes quitarle hasta 10 Dados dejándole convertido en una sobra de lo que era. El afectado muere si baja a cero puntos de fuerza. En los niveles anteriores quedaba en coma un día por cada punto por debajo de cero que alcanzase.

En este poder puedes canjear puntos de éxito para afectar a más personas. Así puedes afectar a una persona más por cada punto de éxito al que renuncies antes de lanzar el hechizo. Después de lanzarlo debes atenerte a los resultados.

Canción de las Sombras: esta llamada hace que cada uno de los personajes que la escuchen oiga una canción que le provoque recuerdos del pasado, que le incite a dormirse y a rendirse al cansancio.

Dificultad: 40.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: afecta a 1 persona durante un día de sueño.

De seis a diez puntos por encima del umbral: afecta a 3 personas que se duermen durante dos días.

De once a quince puntos: puedes dormir a diez personas y nada podrá despertarlas excepto la magia.

Más de quince: duermes a pueblos enteros, y sólo la magia más poderosa puede despertarlos.

Besos de la Medusa: petrifica total o parcialmente a quien bese el hechicero. Dificultad 80.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: paralizas los miembros de una persona que pierde toda su RDT de Destreza. Puede salvarse si Gasta hasta la mitad de los dados de destreza y supera la tirada que has obtenido.

De seis a diez puntos por encima del umbral: Igual que la anterior, pero si no obtiene una puntuación mayor queda petrificada durante una semana.

De once a quince puntos: si no te ganan en la tirada contra tu magia con su destreza puedes petrificar hasta a tres personas a las que toques.

Más de quince: Petrificas hasta a diez personas, pero debes tocarlas antes de un minuto o el efecto del hechizo pasa y sólo afecta a quien hayas tocado en ese momento.

Cuerpo de Cristal Líquido: transforma el cuerpo de alguien en forma de cristal líquido, permitiéndole pasar por donde quiera. Dificultad 40.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: puedes permanecer así 10 minutos.

De seis a diez puntos por encima del umbral: puedes permanecer así una hora.

De once a quince puntos: así hasta un día.

Más de quince: durante un mes puedes entrar y salir de ese estado cuando quieras.

Cadena de Podredumbre: crea una cadena mágica, todo aquella materia orgánica que se encuentre dentro de su círculo comienza a pudrirse. Dificultad 90.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: diez metros de diámetro, pudre materia vegetal.

De seis a diez puntos por encima del umbral: 25 metros de diámetro, pudre materia vegetal y animal.

De once a quince puntos: 50 metros de diámetro. Afecta a cualquier cosa material viva o inerte.

Más de quince: Descompone incluso la magia en un radio de 50 metros (100 de diámetro).

Magia de la Mente Abierta: lee la mente del objetivo. Dificultad 82.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: lees los pensamientos que este momento posee el objetivo.

De seis a diez puntos por encima del umbral: Afecta a dos personas y puedes leer los pensamientos que han tenido a lo largo del día de hoy.

De once a quince puntos: Afecta a 3 personas y lees hasta los pensamientos que no saben que tienen, motivaciones, deseos y miedos ocultos.

Más de quince: Puedes saber lo que van a pensar en el futuro esas personas de un tema en particular.

Golpe del Ariete: crea una fuerza mágica capaz de derribar puertas o a un enemigo. Dificultad 50.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: 10 puntos de vida o daño.

De seis a diez puntos por encima del umbral: 25 puntos de vida o daño.

De once a quince puntos: 35 puntos de vida o daño.

Más de quince: 50 puntos de vida o daño a un objeto o criatura.

Sima Insondable: abre la tierra para tragarse al objetivo. Dificultad 100.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: 5 metros de profundidad, 2 de ancho y diez de largo.

De seis a diez puntos por encima del umbral: 10 metros de profundidad, 5 de ancho y 25 de largo.

De once a quince puntos: 50 metros de profundidad, 20 de ancho y 100 de largo.

Más de quince: una profundidad insondable, 75 metros de ancho y un kilómetro de largo.

Verbo Hiriente: con una sola palabra el objetivo abre heridas en la persona que las oye. Dificultad 65.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: 3 puntos de daño.

De seis a diez puntos por encima: 10 puntos de daño.

De once a quince puntos: 20 puntos de daño.

Más de quince: 35 puntos de daño.

Castillos de Papel: convierte cualquier material en una versión frágil del mismo. Dificultad 90.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: 1 metro cúbico de materia.

De seis a diez puntos por encima del umbral: 25 metros cúbicos de material.

De once a quince puntos: 300 metros cúbicos de materia.

Más de quince: 2000 metros cúbicos del material.

Hojas del árbol de la Salud: crea una infusión de hojas que restaura la salud de quien lo beba. Dificultad 25.

Cura un punto de vida por cada punto de éxito.

Jinetes de Sangre: convoca un (o varios) guerrero compuesto por la sangre de los caídos en batalla que obedece al mago. Las RDT de Mente, Destreza y Fuerza serán iguales a las que en ese momento tenga el hechicero. No se traspasan las RDT de Magia o Poderes. Dificultad 102.

Invocas un jinete por cada tres puntos de éxito.

Canción de la Sirena: roba la voluntad de quien lo oiga haciendo que obedezca al lanzador. Dificultad 93.

Afecta a una persona por cada punto de éxito que obtengas. Los objetivos pueden librarse si utilizan técnicas de protección mental.

Laberinto de Pesadilla: Crea un laberinto imaginario del que sólo salen los más fuertes mentalmente. La víctima enloquece hasta que su mente se libera. Dificultad 69.

Para liberarse el objetivo debe hacer una tirada de RDT de Mente. Si la falla pierde permanentemente los dados que haya empeñado.

Los Gusanos de Hortoh: crea una maldición que afecta a quien el hechicero hiera derramando su sangre. Su piel se llena de gusanos con diferentes poderes, (los poderes se acumulan): dificultad 105.

Hasta 5 puntos: restan 1 punto de vida cada día.

De 6 a 10 puntos: roba 1 dado de 20 de la RDT de Destreza.

Más de 10 puntos: roba 1 dado de 20 de la RDT de Magia.

Galerna de Cenizas: crea una tormenta de cenizas que impide la visibilidad incluso a quienes utilicen visión calórica. Para afectar a la visión mágica debe superan en 10 puntos la dificultad. Dificultad 45.

Sangre llama a Sangre: permite saber si existe algún miembro de tu raza en las cercanías. Dificultad 20.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: localizas a alguien de tu raza en un kilómetro de distancia.

De seis a diez puntos por encima del umbral: diez kilómetros de radio.

De once a quince puntos: 50 kilómetros de radio.

Más de quince: Hasta 100 kilómetros de radio sabes si hay alguien con sangre de tu raza en esa área.

Detección de Imperio: detecta el aura que rodea a cada persona, permite así saber si pertenecen al Bien, al Poder o a la Neutralidad. Dificultad 15.

Si el rival dispone del poder o hechizo Máscara de los Imperios (Ver más abajo) debes enfrentar tu tirada a la suya por lo que es posible que aunque superes el umbral de dificultad no lo logres.

Máscara de los Imperios: este hechizo permite ocultar o disfrazar tu aura frente al hechizo Detección de Imperio o frente a adversarios capaces de leer el aura. No protege de quienes pueden leer tus pensamientos. Dificultad 60.

Enfrenta tus puntos de éxito a los de tu rival en su tirada de poder o magia. Quien más obtenga es el que ha conseguido su objetivo.

Barrera de Invisibilidad: te hace invisible. Dificultad 93.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: te hace invisible a la vista, pero se ve tu respiración en una noche de niebla, o tus pisadas.

De seis a diez puntos por encima del umbral: Ocultas todo rastro de ti.

De once a quince puntos: puedes ocultar hasta a tantas personas como puntos de éxito obtengas.

Más de quince: Además de todos los efectos anteriores eres invisible a la magia.

Barrera de Mente Recta: permite ocultar tus pensamientos a telépatas o a quien utilice Magia de la Mente Abierta. Dificultad 95.

Enfrenta tus puntos de éxito a los de tu rival en su tirada de poder o magia. Quien más obtenga es el que ha conseguido su objetivo.

Terraformación: convierte una superficie de terreno en un área a gusto del hechicero. Por ejemplo, un pantano en un desierto, o un glaciar en un bosque. Por cada punto que se supere la tirada el área se multiplica por 100. Si se iguala la dificultad afecta a 100 metros cuadrados. Si se supera en un punto el área terraformada será de 10.000 metros cuadrados. En dos puntos de 1 millón de metros cuadrados (1 kilómetro cuadrado), y así sucesivamente. Dificultad 110.

Sal de vida (La Maldición de Loth): Dificultad 109. Crea una serie de efectos si se supera el umbral de éxito. El primero es que transforma tantos kilogramos de sal en alimentos o bebidas comestibles como puntos de éxito tenga el lanzador del conjuro.

El segundo, y más peligroso efecto es lo que se llama el toque de sal. Cualquiera que sea tocado por un lanzador que haya superado las tiradas de éxitos será convertido en estatua de sal durante tantos minutos como puntos de éxito obtenga el hechicero.

Clan Hermano: Dificultad 150. Este hechizo crea un vínculo entre varios personajes, tantos como veces lance el hechicero el conjuro en su vida. Con él estas personas quedan unidas por lazos irromplibles, que sólo desaparecen a la muerte de lanzador.

Todas saben si alguien del Clan está en peligro, o si se encuentra en un apuro, pueden acudir en su ayuda teleportándose (cada teleportación resta un dado de 20 de la RDT del lanzador original hasta que este descanse y lo recupere). De esta forma la teleportación esta restringida a tantas personas como dados de 20 tenga el hechicero.

Crear Ilusión de vida: Dificultad 68. Dota a un objeto de la ilusión de vida, así las sillas parecerán moverse, las puertas hablarán y los carros no obedecerán a sus dueños. Este efecto es meramente ilusorio, por lo que nadie resultará dañado mas que por su propia estupidez.

Suelo mortal: convierte una superficie de suelo en algo resbaladizo. Aquel que n supere una tirada de su RDT igual a la dificultad del hechizo (es decir 50, no el umbral de éxito) sufre tantos puntos de daño como puntos se queden del umbral de éxito. Dificultad 50.

Veamos un ejemplo. Bebop, el chaman Nix lanza el hechizo para cubrir su retirada de una banda de orcos. Sus dados de 20 en su RDT de magia es de 3, por lo que el umbral de éxito se sitúa en 47. Utiliza todos sus dados (le quedaban 3 de 20, 1 de 12 y 2 de 4). Obtiene un 49. Por ello supera el umbral. Los tres orcos tiran su RDT de destreza (tantos dados como quieran) obteniendo 52 (no se cae), 49 (se cae) y 38 (resbala tam-

bién). El primero de ellos sigue la persecución, el segundo al obtener menos de 50 cae, pero al haber obtenido más de 47 puntos (el umbral de éxito que debía superar Bebop) no se hace daño. El tercero sufre la diferencia entre 47 y 38 puntos, es decir 9 puntos. Casi se parte el cuello.

Sangre Hablada: permite que el lanzador del conjuro lea en la sangre derramada en el suelo las características que hicieron que llegase allí, vería así el transcurso de una batalla, el asesinato de la víctima o la herida que sufrió un dragón, dependiendo del resultado. Dificultad 73.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: sabes a quién pertenece la sangre.

De seis a diez puntos por encima del umbral: comprendes quién le mató.

De once a quince puntos: ves la acción como si estuviese ocurriendo en ese mismo momento.

Más de quince: sabes lo que piensan tanto las víctimas como los asesinos.

Abrasión Cercana: crea una crepitante atmósfera abrasiva. El aire alrededor del hechicero arde dañando a todo el que se encuentre a menos de dos metros de él. Dificultad 39.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: 3 puntos de vida.

De seis a diez puntos por encima del umbral: 6 puntos de vida.

De once a quince puntos: 20 puntos de vida.

Más de quince: 30 puntos de vida.

Abrasión del Aliento de Dragón: igual que Abrasión Cercana pero el daño se inflige en un radio de 20 metros. El personaje toma los poderes de un dragón, abrasando la esencia que le rodea. Dificultad 59.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: 3 puntos de vida de daño.

De seis a diez puntos por encima del umbral: 7 puntos de vida.

De once a quince puntos: 23 puntos de vida.

Más de quince: 50 puntos de vida.

Capítulo de Poderes.

En los poderes, como en la magia, existe un Umbral de Éxito que se calcula restando a la dificultad del poder (hechizo) el número de dados de 20 que le queden en esa RDT concreta al personaje. Si en una tirada de dados, en la que el PG puede tirar tantos dados como desee (perdiéndolos hasta que los recupere), se iguala el umbral de éxito el personaje puede utilizar el poder o hechizo. Cuantos más puntos se obtengan por encima del umbral mayor será el éxito logrado, el personaje logra un mayor acceso a sus reservas de poder o mágicas. En cada hechizo o poder se describen las ventajas de superar dicho Umbral.

Los puntos de la RDT de Poder se recuperan con descanso y sueño. A razón de 1 cada hora.

Poderes.

Fuerza: te permite aumentar tu fuerza en 1D20 por cada punto que superes la dificultad. La duración será hasta la próxima vez que utilices la RDT de Fuerza. Después de utilizarla, vuelve a su puntuación normal antes de utilizar el poder. Dificultad 15.

Destreza: te permite aumentar en 1D20 la destreza por cada punto que superes la dificultad. La duración será hasta la próxima vez que utilices la RDT de Destreza. Después de utilizarla, vuelve a su puntuación normal antes de utilizar el poder. Dificultad 15.

Mente: te permite aumentar tu mente en 1D20 por cada punto que superes la dificultad. . La duración será hasta la próxima vez que utilices la RDT de Mente. Después de utilizarla, vuelve a su puntuación normal antes de utilizar el poder. Dificultad 15.

Atravesar paredes. Permite atravesar todo tipo de superficies sólidas. Si se supera en 5 puntos sólo madera. Si es de 6 a 10 puntos se puede atravesar piedras o acero. Con más de 10 puntos hasta 15 se atravesará cualquier material natural. Con más de 15 se atraviesan campos mágicos o de fuerza. Dificultad 30.

Invisibilidad. Si se supera la dificultad el PG se hace invisible para el ojo humano. Con más de 10 su espectro infrarrojo también se vuelve invisible, por lo que no se detecta su calor. Con más de 15 eres invisible a la magia. Dificultad 50.

Volar. La velocidad depende del número de puntos en los que se supere el umbral de éxito. Por cada punto adicional se añaden 5 k/m por hora. Si se iguala el umbral de éxito serán 5 k/h, con 3 puntos más será 20 k/h. Dificultad 45.

Crecimiento. Por cada punto que se supere el umbral de éxito el personaje puede crecer 1 metro con el consiguiente aumento en 1D20 de fuerza por metro. La duración será de 5 minutos por cada punto que supere el umbral. Dificultad 50.

Disminución de tamaño. Dificultad 50. Si se logra el éxito con 5 puntos o menos se reduce a la mitad el tamaño, por lo que el PG podrá pasar por sitios donde antes no cabía.

Entre 6 y 10 puntos se reduce al tamaño de 10 centímetros. Hasta 15 al de 10 milímetros. Con más de 15 podrá adoptar el tamaño microscópico de un virus, pero debe tener cuidado, es un mundo peligroso. Evidentemente si PG alcanza 16 puntos de éxito podrá elegir cualquier tamaño de la escala anterior.

Alteración de Forma (Metamorfósis). Permite alterar la forma del PG. Dificultad 45.

Hasta 5 éxitos: cambiará los rasgos de su cara, el pelo, su musculatura (sólo la forma, no la fuerza).

De 6 a 10: podrá adoptar la forma que quiera siempre que se mantenga en su tamaño.

De 11 a 15: alterará su tamaño, que no su fuerza, con límites lógicos. Puede adoptar la forma de un árbol, no la de una ballena o un dragón.

De 16 en adelante: cualquier forma que desee, incluso un bosque de árboles.

Fuerza Permanente. Dificultad 40. El PG sacrifica tantos puntos de poder como desee. Por cada punto sacrificado obtiene dos puntos Permanentes de fuerza (2D20, 2D12, 2D10 y 2D4) hasta el final de la aventura.

Destreza Permanente. Dificultad 40. El PG sacrifica tantos puntos de poder como desee. Por cada punto sacrificado obtiene dos puntos Permanentes de Destreza (2D20, 2D12, 2D10 y 2D4) hasta el final de la aventura.

Inteligencia Permanente. Dificultad 40. El PG sacrifica tantos puntos de poder como desee. Por cada punto sacrificado obtiene dos puntos Permanentes de Mente (2D20, 2D12, 2D10 y 2D4) hasta el final de la aventura.

Telekinesis. Dificultad 55. Permite mover y levantar objetos con la mente. Por cada punto por encima del umbral de éxito puede levantar 5 kilogramos.

Telepatía. Dificultad 60. Conecta la mente del telépata con la de otras personas. Por cada punto por encima del umbral de éxito se puede acceder a una persona adicional. También se puede intentar profundizar más en la mente del objetivo. Así, por cada cinco puntos por encima del umbral se avanza en una capa más de la mente. Con menos de cinco puntos sólo se lee lo que está pensando en ese momento. Con menos de 10 se sabe lo que piensa de determinados temas el sujeto. Con más de 10 se le pueden arrebatar los secretos más profundos y con más de quince cosas que ni el objetivo sabe.

Pirokinesis. Dificultad 65. Permite controlar el fuego. Este poder da forma a las llamas con un mero pensamiento del personaje. Así por cada punto de éxito el personaje puede añadir 1 dado al daño que cause el fuego. También puede darle la forma que quiera, un golem gigante, un dragón o un ser alado de forma humana.

Control de la Gravedad. Dificultad 70. El PG altera la gravedad tanto natural como artificial. Por cada punto por encima del umbral de éxito incrementa en 1 punto la dificultad de cualquier acción que requiera el uso de la RDT de Destreza o Fuerza.

También puede alterar el peso de los objetos a razón de 5 kilogramos por punto adicional sobre el umbral de éxito. Usa tu imaginación.

Control del Magnetismo. Dificultad 70. Todas las cosas de metal serán controladas por el personaje. Si consigue la tirada de control puede mover un kilo de metal. Por cada punto de éxito doblará la cantidad, así si supera la tirada en un punto podrá utilizar dos kilos, con otro punto más tendrá cuatro, con 10 moverá más de una tonelada de metal.

Control del Sonido. Dificultad 50. Permite controlar el sonido que le rodea. Así podrá incrementar el ruido en una

zona hasta niveles dañinos, o apagar el sonido que hace un ejército al avanzar. Con cinco puntos puede amplificar un sonido u ocultar otros, será imposible sorprenderle pues oirá a cualquiera que se acerque y a su vez podrá sorprender a cualquiera. Con más de cinco puntos podrá emular el poder Grito Sónico (ver abajo) y con más de 15 podrá crear figuras de sonido sólido que controlará totalmente. La duración de estas figuras será de un minuto por cada punto de éxito.

Grito Sónico. Dificultad 40. La voz del personaje puede hacer un daño mortífero si este se lo propone, así por cada punto de éxito el personaje objetivo sufre un punto de daño.

Rayos eléctricos. Dificultad 43. El personaje lanza rayos eléctricos a través de una parte de su cuerpo, así el daño será mayor cuanto más puntos de éxito tenga. A razón de 3 puntos por punto de éxito.

Rayos Láser. Dificultad 64. Generalmente a través de los ojos el personaje proyecta rayos de luz coherente capaces de dañar el acero, el titanium y a un ser vivo. Por cada punto de éxito que el personaje saque en su tirada se debe tirar un 1D4 para ver el daño que causa.

Control del Clima. Dificultad 78. Permite controlar los elementos climáticos, cuanto mayor es la puntuación mayor será el cambio, puedes hacer que llueva un poco más en una pequeña zona de unas hectáreas o incluso, según cuentan los maestros del clima inundar un desierto.

Puedes controlar cualquier clima en un radio de 10 metros por cada punto de éxito. Atraerás tormentas, nevadas o sequías a tu antojo. Por encima de 10 puntos puedes atraer rayos como si utilizases el poder Rayos eléctricos, pero restando 10 a los puntos de éxito obtenidos.

Cuerpo de Energía. Dificultad 45. Tu cuerpo está compuesto de energía, cuando usas este poder toda tu materia se transforma en energía, con lo que los ataques físicos no te hacen daño, eres energía, con todas las habilidades y defectos.

De Cero a Cinco puntos por encima del umbral de éxito: puedes permanecer así 10 minutos.

De seis a diez puntos por encima del umbral: puedes permanecer así una hora.

De once a quince puntos: así hasta un día.

Más de quince: durante un mes puedes entrar y salir de ese estado cuando quieras

Forma de Fuego. Dificultad 45. Te permite asumir la materia del fuego como esencia de tu ser. De esta forma, tus ataques cuerpo a cuerpo hacen daño por fuego además del daño físico. Causas un punto de daño por cada punto de éxito. Si superas los diez puntos de éxito puede proyectar llamas a una distancia igual a un metro por cada punto de éxito por encima de los diez.

Control del Frío. Dificultad 65. Te permite controlar el nivel del frío que hace en la zona, así puedes convertir una ligera escarcha en una letal tormenta de nieve. El frío que atraes hace un punto de daño por cada punto de éxito que obtengas.

Control de Mente. Dificultad 60. Este poder te da acceso al dominio de la gente que te rodea. Te permite dominar los actos de las personas que te rodean como si sus cuerpos fuesen tuyos. Así por cada cinco puntos controlas a una persona.

Golpe de energía. Dificultad 35. Crea un rayo de energía bioeléctrica o plasma que causa un punto de daño por cada punto por encima del umbral de éxito. Puede atacar a tanta distancia como llegue la visión del personaje.

Visión infrarroja. Dificultad 25. Observa todo el espectro infrarrojo, nada se escapa a tu mirada, ni enemigos invisibles, ni máquinas ocultas. Detectas además los cambios de temperatura derivados de una ventana abierta, o del movimiento de masas calóricas, por lo que es muy difícil sorprenderte cuando estás usando este poder.

Hasta 5 éxitos: dura 10 minutos.

De 6 a 10: dura 20 minutos.

De 11 a 15: duración de una hora.

De 16 en adelante: puedes conectarla o desconectarla durante toda la aventura.

Visión a distancia. Dificultad 25. Permite ver en la distancia. Por cada tres puntos se multiplica por diez la distancia. Así, hasta tres puntos permite al personaje ver hasta 1000 metros. Con más de tres verá a 10.000 metros. Y así sucesivamente. Dura tantos minutos como puntos de ese poder originales tenga el personaje, independientemente de los que haya gastado.

Visión microscópica. Dificultad 28. Permite observar la vida a niveles microscópicos, así como ver fallos en la estructura de las cosas, con lo que el daño que hacen los ataques se dobla.

Hasta 5 éxitos: ves cosas del tamaño de ácaros.

De 6 a 10: observas claramente la vida microscópica.

De 11 en adelante: puedes doblar el daño de tus ataques físicos al ver micro grietas en las superficies.

Curación acelerada. Dificultad 30. Recupera un punto de vida por cada punto de éxito por encima del umbral de éxito.

Control de animales. Dificultad 40. Permite controlar un animal por cada punto de éxito logrado.

Serás capaz de controlar un animal por cada punto de éxito que obtengas.

Campo de Fuerza. Dificultad 59. Crea un campo de fuerza que impide el paso de todo tipo de materiales, así, si obtiene de cero a cinco puntos por encima del umbral de éxito el campo detiene la materia. De 56 a 10 detiene la energía,

más de 10 detiene la antimateria y con más de 15 la magia y los poderes mentales.

Trepar por las paredes. Dificultad 25. Permite trepar por las paredes cargando con un peso mayor cuanto mayor sean los puntos de éxito.

Hasta 5 éxitos: cualquier pared física, llevando 10 kilos de peso.

De 6 a 10: puedes trepar por superficies resbaladizas llevando 25 kilogramos de peso.

De 11 a 15: puedes hacer que otras dos personas suban contigo tocándolas siempre con la mano.

De 16 en adelante: Puedes trepar hasta por barreras mágicas o de energía.

Sentido del Peligro. Dificultad 25. Advierte al propietario del poder en caso de que algún peligro le aceche.

Hasta 5 éxitos: sientes cualquier peligro físico.

De 6 a 10: sientes peligros que te acechan desde las sendas de la magia u otros poderes.

De 11 a 15: puedes sentir si alguien representa un peligro para ti en las próximas horas.

De 16 en adelante: prácticamente ves los peligros que te acechan en el futuro. El DG debe decirte cual es el próximo peligro que te aguarda.

Cadenas de Hierro Propias. Dificultad 30. El PG posee unas cadenas con vida propia que atacan siguiendo la voluntad del jugador. Para atacar el PG utiliza en la cantidad que quiera su RDT de Destreza más la RDT de ese Poder (Cadenas) contra la RDT de destreza de su rival (como en un combate), si gana se calcula el daño restando un punto de vida por cada punto en que se supere la tirada del rival. En resumen, el PG puede utilizar los dados que quiera de su RDT de Destreza más los dados que quiera de su RDT de Poder: Cadenas. El rival sólo puede emplear RDT de Destreza a menos que tenga su propio poder, claro.

Conexión Informática. Dificultad 40. Permite acceder a todo tipo de sistemas informáticos sin interface o conexiones.

Hasta 5 éxitos: conectas con los ordenadores simples sólo tocándolos accediendo a programas abiertos.

De 6 a 10: cualquier ordenador mientras puedas tocarlo, accedes a programas bajo clave o cifrados.

De 11 a 15: naves enteras pueden ser infectadas con tu presencia, para ello debes verlas con claridad.

De 16 en adelante: puedes conectar a IA con sólo verlas, sin embargo debes realizar una tirada de tus puntos de éxito contra los dados de mente que ella empeñe, si obtiene más que tú no puedes controlarla, aunque sabes lo que piensa y sus secretos.

Armadura Psiónica. Dificultad 50. Crea una armadura con la energía de tu mente.

Hasta 5 éxitos: Te protege de ataques mentales.

De 6 a 10: te protege del ambiente externo.

De 11 a 15: te defiende de ataques físicos.

De 16 en adelante: te protege de la magia y otros poderes.

Dormir. Dificultad 35. Por cada punto que supere el umbral de éxito puede dormir a un ser vivo.

Armadura de Sueños. Sin Dificultad. Crea una armadura mental con la energía de los sueños. Mientras mantengas 1D en este poder y duermas al menos 3 horas al día nadie podrán interferir en tu descanso, ni leer tu mente o tus sueños.

Si duermes menos de esas tres horas deberás descansar 8 horas al menos para recuperar el punto del poder que necesitas.

Se dice entre los maestros de sueños que si alguien llega a los 25 Dados en la RDT en este poder obtendrá la increíble capacidad de dar forma a los sueños de la gente, hacerlos realidad o esclavizarlos.

Leer. Dificultad 45. Por cada punto que supere el umbral de éxito puede reducir una décima parte la lectura de un libro. Así, los magos pueden aprender hechizos en un suspiro, los sabios leen bibliotecas completas en horas y cualquiera puede tener acceso a los secretos de una carta con un simple vistazo.

Para poder leer textos mágicos es necesario obtener al menos 25 puntos de éxito.

Envejecer/rejuvenecer. Dificultad 85. Permite reducir o aumentar la edad de una criatura dependiendo de los puntos de éxito.

Así si una criatura tiene en ese momento 15 puntos de vida para rejuvenecer un año (o envejecerla) son necesarios 15 puntos de éxito. Es decir, para cada año que se quiera cambiar la edad de una criatura son necesarios tantos puntos por encima del umbral de éxito como puntos de vida tenga en ese momento.

Colonizar: Dificultad 175. Los seres que poseen este poder son maestros de la biología y la vida. Sus células se adaptan al ambiente, teniendo casi vida propia. Los efectos de este poder son dos.

El primero es que el personaje no necesita dormir, comer, ni respirar, de hecho es casi un semidiós mientras disponga de al menos 2 dados completos en este poder sin utilizar (2D20, 2D12, 2D10 y 2D4).

El segundo y más peligroso poder es que sus células pueden extenderse por una población mediante feromonas de transmisión aérea. Las células toman posesión de las funciones vitales de todo aquel ser que tenga menos vida que el emisor de las células. Este poder afecta a un metro de radio por cada punto de éxito.

Por ejemplo. Rotgar, barbagrís quiere castigar a un poblado de bandido que han saqueado en poblado de sus padres. El enano llega al campamento bandido y decide utilizar

su poder de Colonizar. Le quedan 8 puntos completos (8D20, 8D12, 8D10, 8D4) de RDT. Tira todos los dados que le quedan y obtiene una puntuación de 201.

El umbral de éxito es de 175 menos los 8 dados de 20 que Rotgar tenía. Por lo tanto es de 167. Rotgar obtiene 35 puntos de éxito. En un círculo de 70 metros de diámetro todo aquel que esté dentro sufre la colonización de las esporas de Rotgar. Éstas toman el control de las sustancias transmisoras del cerebro, les hacen ver alucinaciones, se producen luchas entre hermanos, paros cardiacos, derrames cerebrales, desmayos, muertes por desajustes del metabolismo, todo en cuestión de segundo. Todo el campamento queda despoblado.

Descifrar códigos/enigmas. Dificultad 20. Podrá leer si supera la dificultad cualquier idioma, jeroglífico, enigma o código.

Hasta 5 éxitos: códigos y enigmas simples aparecen ante ti como un libro. Lees cualquier idioma que se parezca al tuyo.

De 6 a 10: códigos más complejos e idiomas perdidos.

De 11 a 15: programas informáticos o escrituras mágicas.

De 16 en adelante: todo tipo de códigos, escrituras e idiomas naturales, tecnológicos o mágicos.

Compendio De Criaturas

Todas las estadísticas aquí presentadas son para monstruos y seres iniciales. El Director de Guerra puede modificar los resultados si los encuentros de los PG son con individuos cansados o con veteranos aumentando las estadísticas y la RDT a su antojo.

Las características básicas de cada criatura se representan con una B al lado.

Cada Dado representa un dado inicial de 20, otro de 12, otro de 10 y uno de 4.

Angelical. Enviado de los dioses del bien. Adopta cualquier forma que quiera y posee cualquier poder mágico benigno que quiera.

RDT Fuerza:	50D
RDT Destreza: B	50D
RDT Mente: B	50D
RDT Magia: B	35D
RDT Poder: Leer Imperio	10D
RDT Poder: Detectar Magia	8D
Puntos de Vida:	100

Archivero: criatura que vive en una biblioteca y que a cambio de un regalo que debe ser un libro contestará una

pregunta del visitante. Adopta la forma de quien lo visita pues tiene poderes especiales.

RDT Fuerza:	3D
RDT Destreza:	5D
RDT Mente: B	15D
RDT Magia: B	2D
RDT Poder: B Leer Mente	1D
Puntos de Vida:	8

Arpía: ser mitológico de apariencia levemente femenina cuya figura asemeja un águila. Sus correosas alas emplumadas le permiten volar y al poseer garras en lugar de pies puede causar bastante daño con ellas, como si fuesen espadas.

RDT Fuerza:	10D
RDT Destreza: B	15D
RDT Mente: B	12D
RDT Poder: B Dominio Mental	8D
Puntos de Vida:	12

Aurora Boreal: fenómeno mágico que habita en los polos de los planetas. Anuncia la presencia de roturas en el hielo, para quien no lo sepa, encontrarse con una es una señal de peligro. Parece que viven observando a los viajeros, hasta ahora nadie ha podido comunicarse con ellas.

Las auroras boreales conectan a los magos a una fuente de magia desconocida. Por lo tanto los magos que estén bajo su manto podrán doblar su número de dados durante el período que la Aurora se sienta interesada por ellas.

Nadie sabe de donde surge esta fuente, pero se cree que es de una dimensión mágica alterna, que en su interés, la aurora la roba, por lo que es posible que los habitantes de este plano vengan algún día a investigar lo que pasa, y no van a estar muy contento con los ladrones.

No tiene características Medibles.

Bruja. Criatura mágica nacida de un humano y un demonio. Habitan en habitan desolados y ocultos, antiguos bosques, desiertos, páramos, glaciares. Allí, esclavizan poblados y a criaturas de la Naturaleza para que las sirvan. De vez en cuando viajan a lugares más distantes para secuestrar niños para sus conjuros o hechizos, pues allí donde una bruja se instala no vuelve a nacer un niño hasta que se marcha o se la expulsa.

RDT Fuerza:	5D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	15D
RDT Magia: B	15D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	25

Centauro. Raza con la parte inferior de un caballo y el torso de un humano. Son muy fuertes y pacíficos, hasta que alguien los enfada.

RDT Fuerza: B	10D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	12D
RDT Magia:	
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	18

Dedo Carnívoro: criatura parásita que durante el sueño de una criatura devora su dedo y toma la forma de este quedándose enganchada en la extremidad del personaje alimentándose de su sangre. Resta un punto de vida permanente al personaje sin que éste se dé cuenta. El Director de Guerra no debe decirle nada hasta que no termine un combate, o hasta que un hechizo de detectar magia sea lanzado en las proximidades de la víctima.

RDT Fuerza: B	1D
RDT Destreza: B	1D
RDT Mente: B	1D
RDT Magia:	
RDT Poder: Robar Vida	1D
Puntos de Vida:5	

Demonio menor: Demonio inferior con pequeños poderes mágicos. Habita en los planos infernales y sirve a los Arcontes como guerrero, mensajero o espía.

RDT Fuerza: B	25D
RDT Destreza: B	20D
RDT Mente: B	10D
RDT Magia:	3D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	30

Demonio intermedio: Servidor de los dioses malignos con grandes reservas de magia. Sirven a los Arcontes Infernales como generales de sus tropas y estrategas. A veces hasta amantes.

RDT Fuerza: B	35D
RDT Destreza: B	25D
RDT Mente:	15D
RDT Magia: B	10D
RDT Poder: Controlar animales	3D
Puntos de Vida:	50

Demonio Mayor: Terrible y mortal ser de los planos inferiores que posee indescriptibles poderes mágicos malignos.

RDT Fuerza: B	45D
RDT Destreza:	30D
RDT Mente: B	25D
RDT Magia: B	19D
RDT Poder: Dominar Mente	5D
RDT Poder: Volar	5D
Puntos de Vida:	70

Dragones: si no sabes qué forma tiene un dragón mal vamos. Quédate en casa leyendo hasta que lo aprendas, porque la Esencia es peligrosa para quien no está informado. Existen varios tipos.

- **Dragones de Fuego**: adivínalo, arrojan fuego por su boca.

- **Dragones de Hielo**: su arma favorita es el frío y la escarcha.

- **Dragones de Viento:** exhalan un torrente de viento.

- Psico Dragones: Dragones con poderes telepáticos.

- **Dragones Zombie:** dragones resucitados de su lecho de muerte para servir en su eterna misión protegiendo un tesoro o un enclave.

- Dragones de Guerra: son clanes dragón que habitan en diferentes lugares y que viven en comunidades de guerra, que esclavizan a otros seres para imponer su dominio. Encontrar uno de estos enclaves es un camino seguro a la esclavitud o a ser el aperitivo de uno de estos gigantes reptilescos.

- **Dragones espectro:** poderosos dragones fantasmales que por su naturaleza poseen el poder Invisibilidad y atravesar muros. Son muy peligrosos pues además de las características que poseían en vida adquieren grandes conocimientos sobre la muerte y el dolor.

RDT Fuerza: B	40D
RDT Destreza: B	30D
RDT Mente: B	35D
RDT Magia: B (si es para los dragones de Guerra)	10D
RDT Poder: Alientos de diversos materiales	5D
Puntos de Vida:	55

Dragón-Gusano: pariente lejano de los dragones, sin patas útiles para caminar vive permanentemente en el aire, alimentándose de presas que captura en pasadas a ras de suelo o de gigantescas aves. Utiliza el aire putrefacto de sus pulmones para lanzar una ráfaga de aire mortal como un poder particular. (Para utilizarlo debe tirar su RDT de Destreza, no la dificultad del poder)

RDT Fuerza: B	20D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	5D
RDT Magia:	
RDT Poder: Humo Mortal	3D
Puntos de Vida:	40

Dragón-caballo: pariente lejano de los dragones. Al no poseer alas se mueve por tierra con sus poderosas y rápidas patas. Posee un aliento especial llamado Sepulcro de Tierra (Para utilizarlo debe tirar destreza, no la dificultad del poder) que es un torrente de cieno que se endurece rápidamente aprisionando a quien impacte.

RDT Fuerza: B	25D
RDT Destreza: B	12D
RDT Mente: B	10D
RDT Magia:	1D
RDT Poder: Sepulcro de Tierra	5D
RDT Poder: Aliento de Fuego	3D
Puntos de Vida:	45

Elementales: son criaturas semi inteligentes compuestas por todos los elementos existentes. Dada la diferencia de las fuerzas físicas dentro de cada mundo puede encontrarse cientos de tipos diferentes siendo los más comunes.

El poder Dominio elemental les permite a cada uno de ellos controlar sus respectivos elementos. Si utilizan ese elemento para atacar causan un punto de daño por cada tres punto de éxito. La dificultad de este Poder es 50, pero para un elemental se reduce a 20, por lo que son muy peligrosos.

Un elemental puede generar su elemento particular durante una hora, fuera de ese tiempo para utilizar el poder Dominio Elemental debe encontrar un área o fuente que le proporcione ese elemento, por ejemplo, un elemental de sombra en los sótanos de un castillo sin antorchas.

Elemental de Fuego.
Elemental de Agua.
Elemental de Aire.
Elemental de Tierra.
Elemental de Oscuridad.
Elemental de Plasma.
Elemental de Electricidad.
Elemental Magnético.

RDT Fuerza: B	10D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente:	3D
RDT Magia: sólo para ejemplares poderosos en magia relacionada a su elemento.	5 D
RDT Poder: B Dominio elemental	15D
Puntos de Vida:	36

Elfo: criatura semihumana que habita en los bosques en maravillosas ciudades. Practicantes asiduos de la magia viven durante mil años, lo que les da una perspectiva especial de la vida y la muerte.

RDT Fuerza:	8D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	10D
RDT Magia: B	12D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	16

Enano: criatura de tamaño inferior a un humano que vive en ciudades excavadas en el interior de las montañas en enormes clanes. Su esperanza de vida es de quinientos años. Con permiso de los orcos.

Una vez en la vida, los enanos realizan un viaje para conocer el mundo antes de casarse y formar una familia. A veces, congenian bien con un grupo de guerreros y abandonan sus ciudades para embarcarse en la causa de esos grupos.

RDT Fuerza: B	12D
RDT Destreza: B	10D

RDT Mente: B	7D
RDT Magia: B sólo para los Chamanes	5D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	20

Esfinge: ser mitad león, mitad águila y rostro humano. Muy peligroso por los poderes mentales que posee.

RDT Fuerza: B	20D
RDT Destreza:	10D
RDT Mente: B	20D
RDT Magia:	10D
RDT Poder: B Mente Permanente	15D
RDT Poder: Telepatía	10D
Puntos de Vida:	38

Esqueletos: esqueleto animado de una criatura. Son una visión aterradora, de muerte y podredumbre.

RDT Fuerza: B	6D
RDT Destreza: B	4D
RDT Mente: B	1D
RDT Magia:	
RDT Poder:	
Puntos de Vida :	10

Fénix: ave milenaria que utiliza poderosos hechizos de ataque. Su principal virtud es que es inmune al fuego y cuando muere si su cuerpo es incinerado su espíritu resucita como un nuevo fénix.

RDT Fuerza: B	20D
RDT Destreza: B	13D
RDT Mente:	10D
RDT Magia:	1D
RDT Poder: B Cuerpo de Fuego 6D	
RDT Poder: Volar	14D
Puntos de Vida:	50

Gigantes: seres mitológicos de más de tres metros de altura. Existen cuatro tipos de gigantes.

- Gigantes del Viento: viajan vagabundeando por la superficie de los planetas asaltando los poblados que encuentran.

- Gigantes de Hierro: Viven en terribles fortalezas desde las que invaden los planetas cercanos. Sus poderosas corazas y armas les convierte en enemigos terribles.

- Gigantes Vodoo: Son gigantes de piel oscura que realizan rituales mágicos y que sirven de consejeros a otras razas de gigantes.

- Gigantes Gargoyl. Son gigantes que sólo salen de noche. Su aspecto es el de poderosos seres de piedra, y su carne, aunque son de piel y huesos, es tan dura como la roca que imitan.

RDT Fuerza: B	20D
RDT Destreza: B	5D
RDT Mente: B	4D
RDT Magia: B para los chamanes	5D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	35

Gobling: primo lejano de los orcos, de tamaño mediano, más o menos un metro de alto y piernas y brazos cortas. Malvados y estúpidos viven de la caridad de las tribus orcas o del asalto en los caminos. Poseen piel verduzca o amarillenta, y arrugas que afean su aspecto. Pueden utilizar armas rudimentarias y de tamaño pequeño o mediano.

RDT Fuerza: B	4D
RDT Destreza: B	4D
RDT Mente: B	2D
RDT Magia: B para los chamanes	2D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	9

Golems: los golems son creaciones mágicas de tamaño variable y diferente composición. Sólo la magia puede crearlos y son extremadamente difíciles de destruir. Tienen una baja inteligencia pero se dice que algunos hechiceros abandonan sus cuerpos decrépitos para vivir eternamente en un cuerpo de semejante poder. Si conservan o no sus poderes en este habitáculo es algo por descubrir.

Tipos de Golem:

Tamaño

De Hierro. Añade 4 puntos a la RDT de Fuerza.
Humano.

De Piedra. Añade 3 puntos a la RDT de Fuerza.
Grande (3 metros)

De Madera. Añade 1 punto a la RDT de Fuerza. Gigante (6 metros)

De Lava. Añade 2 puntos a la RDT de Fuerza.

Forma: diferentes animales y humanoides: humanos, toros, dragones, etc.

	Humano	Grande	Gigante
RDT Fuerza: B	15D	22D	35D
RDT Destreza: B	15D	12D	10D
RDT Mente: B	2D	2D	2D
RDT Magia:			
RDT Poder: Para los de Lava			
Cuerpo de Fuego	3D	3D	4D
Puntos de Vida:	25	35	45

Grifo: criatura voladora mitad león mitad halcón. Sus poderosas patas traseras con forma de león, su cabeza de águila terminada en un afilado pico, así como unas patas delanteras de ave rapaz confieren a esta criatura de más de tres metros de largo un aspecto aterrador. Terriblemente voraz se alimenta de todo tipo de presas de tamaño humano o mayor.

RDT Fuerza: B	20D
RDT Destreza: B	15D
RDT Mente: B	3D
RDT Magia:	
RDT Poder:	
Puntos de Vida: 32	

Hidra: Gigantesco reptil de varias cabezas. Su tamaño, al igual que el número de cabezas varía según la especie. Las leyendas dicen que si se corta una cabeza otras dos surgen en su lugar.

RDT Fuerza: B	20D + 2D por cabeza
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	3D por cabeza
RDT Poder:	
Regeneración de Cabezas. 10D	
Puntos de Vida:	45

Hombre: Los hombres son una de las razas más antiguas de la Esencia. Llevan milenios intentando sobrevivir a las guerras que les asolan. Dominan la magia y la tecnología, pero están separados como la mayoría de las razas de la Esencia. Viven en tribus, naciones, reinos, imperios y ciudades.

RDT Fuerza: B 6D
RDT Destreza: B 5D
RDT Mente: B 5D
RDT Magia: Para magos y chamanes.6D
RDT Poder:

Puntos de Vida:12

Hombre-lobo: criatura maldita que en las noches puede convertirse en lobo o mitad lobo - mitad hombre manteniendo durante el día su forma humana.

RDT Fuerza: B 13D
RDT Destreza: B 8D
RDT Mente: B 6D
RDT Magia:
RDT Poder: Dominar animales (Lobo) 5D

Puntos de Vida:23

Hombre-tiburón: raza de seres mitad hombre mitad tiburón que asolan los mares en busca de presas y esclavos. Sólo viven en mares salados donde forman colonias nómadas que asolan tanto a los viajeros y barcos de la superficie, como las colonias submarinas y pueblos costeros. Su magia se especializa en hechizos de agua y en la capacidad de esclavizar a otros seres.

RDT Fuerza: B 10D
RDT Destreza: (B) en el mar hay que sumarle 5D 12D
RDT Mente: B 5D
RDT Magia: sólo para chamanes. 5D
RDT Poder:

Puntos de Vida: 24

Kraken: Legendaria criatura marina. Las leyendas dicen que es el dios de los calamares gigantes. Su cuerpo mide más de 40 metros de largo, y sus tentáculos le hacen alcanzar los 115 metros de envergadura. Capaz de hundir barcos con la fuerza de sus cartilaginosos miembros es temido por marinos y seres acuáticos como los tritones y sirenas.

RDT Fuerza:	52D
RDT Destreza:	25D
RDT Mente:	5D
Puntos de Vida:	150

Lamia: ser mitológico de leyenda que habita en cabañas en los bosques emparentado con demonios y brujas. De vez en cuando, cuando siente la necesidad viaja a grandes ciudades, enamora, mediante su magia y poderes a un rico comerciante o a un noble menor y tras esta tapadera comienza a secuestrar niños de los alrededores de los que se alimenta.

Incapaz de tener hijos de un humano, cuando los maridos se dan cuenta de su perversa naturaleza se enfrentan a la ira de la lamia, lo que en la mayoría de los casos supone la muerte del desdichado, y la huida del monstruo a los bosques hasta que vuelva a sentir necesidad de alimentarse de los niños humanos.

Nadie sabe cómo se reproducen las lamias, se cree que con su magia adoptan por unos días la apariencia de un joven hombre, seducen a adolescentes a las que embarazan y luego abandonan. Las niñas lamias, siempre son niñas, saben desde el nacimiento de su naturaleza y causan la muerte durante el parto de su madre.

Haciendo la vida imposible a sus tutores, las lamias abandonan su casa siempre a los 13 años, mayoría de edad de esta especie.

RDT Fuerza:	12D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	13D
RDT Magia:	8D
RDT Poder: B Dominio Mental	8D
Puntos de Vida:	15

Mamut: Antepasado de los elefantes de tremenda fortaleza y tamaño, se encuentra cubierto por una mata de pelo largo que le protege de los gélidos ambientes en los que habita. Es utilizado como transporte y montura de guerra, sobre todo en climas fríos.

RDT Fuerza: B	25D
RDT Destreza: B	4D
RDT Mente: B	2D
RDT Magia:	
Puntos de Vida:	35

Mantícora: Terrorífica criatura mitad león, mitad águila y con cola de escorpión. Mide más de tres metros de largo y tiene el poder de volar.

Además de atacar normalmente con sus garras puede atacar dos otra vez más con su cola. Si impacta logrará inyectar un veneno mortal en su víctima que causa 1 punto de vida por hora.

RDT Fuerza: B 20D
RDT Destreza: 18D
RDT Mente: 6D

Puntos de Vida:32

Masas de Oleaje: son criaturas de carne que viven entre las olas. Dejando arrastrar su cuerpo sin forma hasta que capturan un animal grande y lo devoran. Se habla de Masas de Oleaje cuyo tamaño supera el de una ciudad que viven en simas abisales.

RDT Fuerza: B 10D (recupera 1 por minuto cuando se encuentra en el agua)
RDT Destreza: B 5D
RDT Mente: B 1D
RDT Magia: Inmunes a los hechizos de mente.

Puntos de Vida: 26

Meiga. Criatura mágica nacida de un humano y una bruja. Habitan en bosques salvajes, donde sirven de sanadoras y adivinas a quienes las paguen. El precio que suelen cobrar depende de la zona y la tarea o servicio, desde unas monedas a animales de granja, o algo más.

RDT Fuerza: 5D
RDT Destreza: B 8D
RDT Mente: B 14D
RDT Magia: B 8D
RDT Poder:
Puntos de Vida: 18

Minotauro: Mitad humano mitad toro, este pueblo de guerreros porta grandes armaduras y armas, y son temidos por su ferocidad y fuerza. Poseen poderosos músculos capaces de derribar a cualquier adversario.

RDT Fuerza: B 16D
RDT Destreza: B 15D
RDT Mente: B 10D

Puntos de Vida:	25

Momia: Muerto viviente resucitado en una pirámide cuyo cuerpo ha sido conservado por milenios mediante rituales y pócimas. Poseen poderosas características mágicas.

RDT Fuerza:	12D
RDT Destreza:	8D
RDT Mente: B	15D
RDT Magia: B	10D
RDT Poder: B Putrificar	3D
Puntos de Vida:	35

Ninfa: entidad femenina benigna de la Naturaleza. Suele permanecer en bosques verdes y salvajes. Se reúnen en claros, donde organizan fiestas primordiales con sátiros, nix y duendes.

Cuando una ninfa se enamora de un mortal, cosa que suele ocurrir bastante a menudo, pues son de naturaleza caprichosa y voluble, utilizan bien su magia, bien su poder de Control de Mente, para atarle tantos días como su tirada supere su umbral de éxito. La víctima puede resistirse realizando una tirada de Mente de la misma dificultad que el umbral de éxito de la ninfa.

RDT Fuerza:	5D
RDT Destreza: B	12D
RDT Mente:	7D
RDT Magia: B	11D
RDT Poder: B Control de Mente	12D
Puntos de Vida:	9

Nix: pequeños semihumanos muy inteligentes y hábiles. Su sociedad se basa en clanes viajeros que viven del comercio y del tráfico de noticias. Una vez cada cierto tiempo nace un Nix con vastos poderes mágicos al que su pueblo sigue como shamán y dirigente de la tribu.

RDT Fuerza:	2D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	10D
RDT Magia: B	9D
Puntos de Vida:10	

Ogro: Criatura gigantesca de forma casi humana pero mucho más musculosos y fuerte. Suelen devorar criaturas crudas como alimento.

RDT Fuerza: B	15D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente:	3D
RDT Magia: B para los chamanes	3D
Puntos de Vida:	30

Orco: criaturas humanoides de rasgos arrugados y fuertes músculos. Su piel adquiere tonos terrosos. Viven en enormes tribus que sobreviven de la guerra y la rapiña. La rivalidad entre sus clanes es eterna y pasan tanto tiempo peleando entre ellos como contra los demás seres.

De vez en cuando, un chamán con experiencia suficiente les une en un ejército que una vez que se pone en marcha asola todo a su paso. Suelen ir acompañados por tribus de Goblings, trasgos y algún que otro ogro.

RDT Fuerza: B	7D
RDT Destreza: B	4D
RDT Mente: B	2D
RDT Magia: B sólo para los chamanes	3D
Puntos de Vida:	14

Pegaso: caballo mitológico alado. En las batallas suele ser usado tanto como montura de guerra como para enviar mensajes.

RDT Fuerza:	10D
RDT Destreza:	15D
RDT Mente:	10D
RDT Poder: Volar	15D
Puntos de Vida:	25

Roc: gigantesco ave del tamaño de una casa. Se alimenta de grandes mamíferos como vacas, osos e incluso se dice que mamuts y elefantes.

RDT Fuerza: B	20D
RDT Destreza: B	8D
RDT Mente: B	5D
RDT Magia:	
RDT Poder: Volar	6D
Puntos de Vida:	30

Sátiros: Duendes del bosque con cuerpo mitad humanos mitad cabrío. Suelen dejarse llevar por sus pasiones. Su poder especial, que a veces enseñan a los aventureros que les caen simpáticos es de dificultad 20 y les permite hacer que la gente oiga y vea cosas en el bosque que no existen, dándole apariencia de un bosque encantado, o más encantado si ya lo estaba.

RDT Fuerza: B	4D
RDT Destreza: B	5D
RDT Mente:	3D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Hechizar	3D
Puntos de Vida:	10

Serpiente alada: variedad muy venenosa de serpiente que ataca entre las ramas de los árboles desde donde se mueve con facilidad.

RDT Fuerza: B	10D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente:	2D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Volar	15D
Puntos de Vida:	19

Serpiente-Lobo: serpientes con cabeza de lobo que siempre atacan en grupo, no son venenosas, pero sus mandíbulas son poderosas y no sueltan su presa con facilidad.

RDT Fuerza: B	5D
RDT Destreza: B	5D
RDT Mente: B	2D
RDT Magia:	
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	9

Sirenas: criaturas del mar cuyo mágico canto atrae a todos los que lo escuchan a su perdición. Poseen un poder único llamado Canto de Perdición. Quien caiga en su influjo se verá hipnotizado por ellas y será su esclavo tantos meses como diferencia haya entre las dos tiradas. Para ver si la sirena consigue hipnotizar al objetivo, ésta tira tantos dados como quiera y pueda en su Poder Canto de Perdición. El objetivo gasta tantos dados de mente como quiera, si supera la tirada de la sirena se libra, si la sirena le supera a él le hipnotiza. Daos cuenta, que una sirena podrá utilizarlo contra tantas personas como la escuchen, y que sólo tendrá que gastar da-

dos una vez mientras que cada objetivo gastará sus propios dados.

RDT Fuerza:	8D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	10D
RDT Poder: B Canto de Perdición.	15D
Puntos de Vida:	15

Subcubus/Incubus: criaturas elementales de deseo, cuyo mágico poder les permite subyugar como esclavos a otras razas. Poseen un poder único llamado Encanto de Perdición (Dificulta 30). Quien caiga en su influjo se verá irresistiblemente atraído por ellas. Será su esclavo hasta que el poder del subcubus/incubus llegue a cero, es decir, para librarse de ella el personaje o sus compañeros deberán intentar que ella gaste todos los puntos de su poder intentando esclavizar a otra víctima.

Antes de caer en el influjo, un personaje puede intentar tirar su Mente contra la criatura, si supera la tirada del poder Encanto de Perdición de ésta, no será afectado.

Los subcubus son seres femeninos y los incubus masculinos. Si uno de ellos consigue engendrar con otra especie el resultado será un incubu o subcubu.

RDT Fuerza:	7D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	10D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Encanto de Perdición.	15D
Puntos de Vida:	18

Tajj: gigantescos humanoides de piel azul que asolan las estrellas habiendo creado uno de los imperios más grandes existentes.

RDT Fuerza: B	15D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	10D
RDT Poder: Cada Tajj puede tener hasta dos poderes	7D
Puntos de Vida:	27

Tenebra: es un monstruo de oscuridad absoluta que arrebata toda vida que toca.

RDT Fuerza: B	9D

RDT Destreza: B	10D
RDT Mente:	3D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Dominio de Sombras	15D
Puntos de Vida:	30

Trasgo: criaturas semihumanas pequeñas y de rostros malevolentes. Viven en grutas y cuevas, desde donde rapiñan a los humanoides más grandes, comida, ropas y dinero.

RDT Fuerza: B	3D
RDT Destreza: B	4D
RDT Mente: B	2D
Puntos de Vida:	8

Tritones: Semihumanos marinos descendientes de del hombre que por evolución mágica pasaron a vivir bajo las aguas de mares y ríos. Existen dos variedades, los Tritones Marinos y los Tritones de la Rivera, que viven en ríos caudalosos, lagos y lagunas. Se diferencian uno de otros en que los segundos poseen el poder de Dominar Mente con 3D de Puntuación de Poder.

Los tritones marinos viven en hermosas ciudades submarinas, creadas de coral vivo y perlas por los shamanes y constructores de su sociedad.

Por el contrario, los tritones de la rivera viven solos, abandonando sus parajes sólo para buscar pareja con la que reproducirse. Los niños tritones son invitados a abandonar muy jóvenes el refugio de su madre para que busquen sus propios hogares. Algunos han llegado, en sus búsquedas, a unirse a compañía de aventureros sin que estos conociesen su auténtica naturaleza mágica.

Cuentan los viejos de los poblados que cuando un tritón de la rivera alcanza los cien años sufre una metamorfosis mágica que lo convierte en una figura impresionante, de más de dos metros de alto y compuesto completamente de agua, pasando a formar parte del río en el que ha vivido, permaneciendo allí como protector para siempre.

Además adquiere características mágicas independientemente de su categoría en la sociedad tritón.

Características comunes a ambos tipos:

RDT Fuerza: B	10D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente: B	10D
RDT Magia: sólo para shamanes	5D
Puntos de Vida:	20

Características de un Tritón de la Rivera en fase Post-Metamórfica:

RDT Fuerza: B	25D
RDT Destreza: B	20D
RDT Mente: B	15D
RDT Magia: para todos los ejemplares.	10D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	45

Troll: gigantescos humanoides cuyas heridas se recuperan a razón de un punto de vida cada minuto. Sólo el fuego puede destruirles.

RDT Fuerza: B	15D
RDT Destreza: B	10D
RDT Mente:	2D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Regeneración	5D
Puntos de Vida:	25

Tyranosaurio: Dinosaurio carnívoro de quince metros de alto. Es una de las fieras más temidas pese a su pequeña inteligencia. Su nombre le define muy bien, es un monstruoso ser capaz de devorar a un dragón menor si se cruza en su camino.

RDT Fuerza: B	30D
RDT Destreza: B	12D
RDT Mente: B	2D
RDT Magia:	
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	38

Unicornio: criatura mágica con forma de caballo y un poderoso cuerno mágico en su frente. Viven en bosques y los protegen de la devastación.

RDT Fuerza:	10D
RDT Destreza: B	15D
RDT Mente: B	15D
RDT Magia: B	10D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	30

Uraut: criatura mitad gárgola mitad dragón.

RDT Fuerza: B	25D
RDT Destreza: B	15D
RDT Mente:	5D
RDT Poder: Volar	5D
Puntos de Vida:	40

Vampiro: presencia inmortal nacida de la muerte. Poseen poderes mentales, dominan algo de magia y se alimentan de la sangre de sus víctimas. Cuando un ser vivo muere al desangrarle un vampiro se transforma en otro de estos seres no-muertos la noche siguiente. Son vulnerables al fuego y a los símbolos sagrados. Existen muchos tipos: Vampiros humanos, elfos, dragones, gigantes.

RDT Fuerza: B	23D
RDT Destreza: B	20D
RDT Mente: B	5D
RDT Magia: B	10D
RDT Poder: Dominar Mente, Metamorfósis	10D
Puntos de Vida:	45

Zeliendar: los zeliendar son criaturas marinas, semejantes a hombres pero de cuerpos escamosos. De una inteligencia primitiva viven en aguas saladas, donde en grandes grupos acechan barcos y embarcaciones con el fin de apresar marineros y devorarlos.

RDT Fuerza: B	15D
RDT Destreza: B	14D
RDT Mente: B	5D
Puntos de Vida:	29

Zombie: muerto resucitado cuyas características dependen de la criatura que fuese en vida. Una media de sus características podrían ser las de la tabla.

Los zombies se alzan por diferentes causas, energías negativas, hechicería, o vodoo un tipo especial de magia que sólo utiliza hechizos propios.

RDT Fuerza: B	5D
RDT Destreza: B	3D
RDT Mente: B	1D
Puntos de Vida:	10

Other Worlds

Este capítulo quiere presentaros diversos mundos y sistemas donde desarrollar vuestras partidas. En ellos podréis luchar contra seres maravillosos, conocer mundos nunca soñados y vivir miles de aventuras.

Tanto si estás jugando a GE o eliges jugar a I, o desarrollas tus partidas jugando alternativamente a uno y otro puedes utilizar estos mundos en cualquiera de tus campañas. Evidentemente algunos encajan mejor en una ambientación y otros en otra. Sus aventuras se prestan mejor a campañas específicas de una u otra ambientación. Sin embargo, con un poquito de imaginación se puede jugar independientemente.

Los Reinos Oscuros

El mundo de Soberdeil, tercer planeta de su sol, llamado Far, posee dos lunas. La primera mucho más grande que su acompañante, es de roca blanca, y brilla en colores dorados y blancos por las noches. La segunda, más pequeña, refulge azul iluminando el camino de los que siguen a la diosa de su mismo nombre, Secundia.

El continente más famoso de todo Soberdeil es Nueva Sangre, y es el hogar milenario de docenas de razas, que abandonaron los siete continentes de las islas que rodean su inmensa mole. Alrededor de Nueva Sangre, miles de islas y reinos submarinos luchan por su supervivencia, mientras el

mítico continente interior, colosal como ningún otro, se divide en numerosos reinos, principados y territorios sin ley.

La espada y la magia reinan, y la tecnología no tiene cabida ahí, pues los poderosos dioses de las lunas, Secundia, diosa de los paladines y Primarian, diosa de los magos, impiden el uso de todo dispositivo tecnológico.

Existen otros muchos dioses en Soberdeil, diversos panteones sirven y son servidos por las razas que habitan en los continentes, y los semidioses caminan por la tierra buscando seguidores, batallas y doncellas que seducir.

Geografía.

Todo en Soberdeil gira en torno al gran continente central. Su tamaño equivalente es como Europa, Asia. África y Oceanía juntas, pues Soberdeil es ligeramente mayor que la Tierra.

Miles de reinos y ciudades estado han surgido durante los tres mil años de colonización del continente, cuando los antepasados de las razas actuales dejaron su hogar entre las islas que lo rodean. Este continente, Nueva Sangre posee un corazón. Un corazón negro. En el punto central existe una zona de miles de kilómetros cuadrados conocida como Sangre Negra. Es una tierra inhóspita, extraña, donde numerosas aldeas viven a la sobra de castillos regentados por Vampiros. La muerte camina por las noches, y eternas nubes cubren el cielo, nubes que ni los vientos del resto del continente consiguen disipar. En las afueras del territorio de Sangre Negra existen docenas d ecastillos encantados, muchos derruidos, o simplemente abandonados. Los aldeanos pagan tributo a sus señores, unas veces no muertos, otras esclavos de los mismos. El secreto y el terror dominan esta región de Nueva Sangre, y los hombres lobo, zombies y criaturas espectrales comparten con sus amos vampíricos el dominio sobre los vivos, que muchas veces ignoran la naturaleza de sus amos. O que cierran los ojos para no saber.

Si nos adentramos más en el corazón de esta negra tierra, vemos que los no muertos han creado una estructura social, un culto a la antigüedad entre los suyos. Allí, el poder de los antiguos vampiros, y sus aliados, han formado reinos nación, como parodia de los humanos y elfos. Reyes vampiro montan dragones espectro, guerreando con sus congéneres, o con los hombres, y esclavizando la vida como fuente de alimento y mano de obra.

En el centro de todo se encuentra Necro Mor, el portal de la muerte. Contrariamente a lo que cree la mayoría de la gente, Necro Mor no es la fuente de los no muertos y sus ejércitos, sino que es la única fuerza que impide a éstos abalanzarse sobre el resto del continente. Necro Mor es un portal al inframundo, a una dimensión demoníaca que no distingue entre vida y muerte. Docenas de legiones vampíricas y zombies han sido destinadas para atajar las criaturas que salen de ahí, seres gigantescos, leviatanes de maldad, cargados de magia ne-

gra, que arrasan los reinos vampiro del interior de Sangre Negra. Este continuo desgaste, debilita a los Líderes Vampiro, e impiden que se unan para conquistar todo el planeta.

Bosques llenos de niebla, valles encantados, obeliscos y monumentos abandonados guardados por fantasmas, montañas de locura donde las cavernas aguardan con las fauces abiertas a que algún viajero sea presa de los engendros que viven en ellas.

Al norte de Sangre Negra, el territorio de la muerte, está el enorme desierto de Nua. Allí, en las dunas, docenas de pueblos conviven con los peligros de las arenas y las incursiones ocasionales de sus vecinos del sur.

Caravanas de especias y seda de araña cruzan de uno a otro lado el desierto, y reptiles con forma humanoide esperan entre las dunas y las rocas para completar las caravanas de esclavos.

De vez en cuando, un oasis acoge a un viajero solitario, o los pueblos del desierto entregan por una noche a sus más bellas hijas a los forasteros, con el objeto de tener descendencia sana, evitando la endogamia. ¿Qué secretos guarda la arena? ¿Qué civilizaciones y seres esperan dormidos, ocultos de los rayos del sol entre las dunas, desde hace milenios?

Se dice que la principal de las civilizaciones del desierto de Nua es la ciudad de Nur, que fue destruida por la llegada de los isleños, hace miles de años, y que desde entonces, aguarda oculta a que los descendientes de la antigua raza la hallen para desvelar sus secretos, y volver a regir el continente de Nueva Sangre.

Más al norte comienza lo que sus pobladores llaman la Tierra de los Sauces (Willows Land), una consecución de pequeñas comarcas muy independientes. Cientos de ellas viven protegidas del desierto por el Gran Bosque del Sauce, grande como muchas naciones. Éste bosque, que florece al pie de Nua con una fortaleza mágica, lucha con el desierto por ocupar territorio, y la pugna entre ambos está muy equilibrada. No se sabe si dicho bosque fue creado por arte de magia, o si la magia de sus habitantes es lo que le hace inexpugnable al desierto.

Los ríos corren desde las cordilleras del norte, atravesando El Bosque del Sauce y yendo a morir al desierto, bajo las arenas, regando se dice, las civilizaciones perdidas. Tribus de duendes, nix y sharpies viven en los bosques, ocultos a ojos humanos, y los poblados elfos hacen tratos con las ninfas, con las ondinas y con el gran reino élfico de Numarilion. Es una tierra de magia, de pequeños valles, de ríos saltarines y criaturas. Mantícoras, urauts, templos en perdidos en la selva, monasterios, todo ello puede encontrar el viajero.

En el centro de todo el bosque, el Reino elfo de Numarilion recibe tributo de las aldeas humanas, de los poblados elfos y de las tribus centauros. Los dragones viajan por sus caminos, acompañados de algún gran mago visitante, y hombres árbol ven pasar las estaciones placenteramente, hasta que

llega alguna expedición de conquista que altera la paz del Bosque.

Siguiendo nuestro camino hacia el norte el terreno se va volviendo cada vez más montañoso. Primero, los bosques serenos dan paso a agrestes bosques, y los montes hacen más abrupto el terreno. Las aldeas están acostumbradas a recibir la visita de algún monstruo ocasional, pues se suelen ocultar entre los accidentes del terreno. Los montes dan paso a enormes montañas, y los bosques que trepan por sus laderas, pronto son invadidos por la nieve, y después sustituidos por arbustos primero, y después líquenes que crecen sobre las rocas. Gigantes y orcos del norte viven aquí, esperando el momento de lanzarse contra los pueblos del sur. También algún ocasional dragón de hielo.

Al final, las montañas heladas dan paso a una llanura cubierta de tundras y páramos helados, en la que las tribus bárbaras luchan por sobrevivir. En invierno, las aguas del mar se hielan completamente, e invasores provenientes de las islas del norte llegan hasta la costa, amenazando los poblados pesqueros y las tribus nómadas.

A lo largo de toda la costa han surgido un puñado de ciudades, las llamadas Quince Joyas, que forman la Liga de la Corona, un pacto de protección y ayuda para sobrevivir entre incursores, bárbaros y monstruos. Todas ellas viven del comercio marino en verano, cuando las aguas se deshielan, permitiendo el paso de los navíos que llevarán al sur, a lo largo de la costa, las cargas preciosas que las Quince Joyas obtienen de la pesca, ambar de ballena, huesos de leviatán, pociones mágicas de algas de hielo, y sobre todo, los tesoros encontrados durante el invierno bajo las heladas aguas del Mar de Hielo.

Hace cientos de años, una poderosa provincia superviviente del imperio Nur se hundió a causa de un experimento que mató a toda su población hundiendo sus ciudades misteriosas bajo las aguas, dejando sus ciudades intactas.

A veces, cuando un gran tesoro es sacado a la superficie, los maestres y alcaldes de las ciudades costeras, organizan un gran convoy de barcos con destino a los puertos mercantes del sur. Atravesar las montañas es mucho más difícil y peligroso, con las tribus goblings y orcas acechando. Otras, si el tesoro hallado es pequeño un barco solitario sale a la ruta, esperando ser confundido con un simple mercante, o haciéndose pasar por un barco de pescadores, esperando engañar a los piratas que en esa época acechan a sus presas ocultos tras arrecifes y tormentas. Los capitanes de los barcos de transporte que llevan estas y otras cargas, son duros y están acostumbrados al combate, pues a los incursores humanos se les une la rapiña de los moradores del mar, y alguna bestia ocasional.

Hacia el Este, a cientos de kilómetros de allí comienza la cadena montañosa llamada La Cresta. Se une a las pequeñas, en comparación, montañas del norte, y desciende por todo el Este de Nueva Sangre, hasta que se sumerge en los mares del sur, a miles de kilómetros de allí.

Es la mayor cordillera de montañas de Soberdeil, y en ella habitan alguno de los mayores peligros de este mundo, y alguna de sus incontables maravillas.

Lindando con los reinos humanos, existe una primera cadena de montañas, tras ellas, desde kilómetros de distancia, se pueden contemplar las cumbres más elevadas de **La Cresta, los Siete Hermanos.** Estas siete montañas siempre nevadas son el hogar de los Siete Clanes Enanos dominantes. Cada uno de ellos recibe el nombre de un mineral o metal en el que se especializan, pero todos ellos son igual de laboriosos y expertos en labrar todo tipo de rocas y frutos de las entrañas de la tierra.

Pero empecemos por el principio. **Las Puertas de Mitorian**. Estas enormes puertas, de las que existen diez, se elevan hacia el cielo más de cien metros de alto. Labradas completamente en las rocas más resistentes, cada puerta abre el camino a los únicos diez caminos para adentrase en La Cresta desde el corazón del continente. Son, todas ellas, un símbolo del poderío enano, que obliga a todo el que se dirija a sus dominios a pasar debajo de las figuras y estatuas labradas de los reyes y héroes enanos.

Pasadas las Puertas, a pocos kilómetros, los viajeros encontrarán los primeros asentamientos habitados. Poblados y pequeñas ciudades dedicadas al comercio, regidas por elfos, humanos y enanos en su mayor parte, en ellas se intercambian la magia del reino elfo, con los metales enano, o los productos manufacturados de los hombres, nix y demás criaturas.

Penetrando más hacia el este se encuentras la **Cordilleras Nubladas**, llamadas así por las nieblas y nubes que ocultan sus laderas y cumbres. En sus bosques viven criaturas legendarias, que ni los enanos han logrado expulsar, debido al impresionante tamaño del territorio.

En los Siete Hermanos, las siete montañas más altas habitan los siete grandes clanes enanos. Estas siete montañas alcanzan los diez mil metros d altura, y en sus cumbres apenas hay oxigeno para los hombres y elfos. Los enanos, sin embargo pueden atravesar sus caminos labrados entre las rocas y las cordilleras nevadas. **Los Siete Hermanos** son la capital de todos los reinos enanos. Desde ellos se rigen los siete reinos enanos más grandes, cada pico es la embajada de un Clan, en representación ante los demás. Todos ellos se reúnen en las siete Salas de consejo, repartidas una en cada pico, de forma rotatoria. Si bien, los poblados enanos de otros lugares no están bajo el dominio de los siete poderosos clanes, sí reconocen que la nación enana está representada pr ellos, y acatan los edictos más importantes del Consejo, por el bien de su raza.

El más fuerte de ellos es el **Clan de Hierro**. Los enanos de hierro forman enormes ejércitos que lanzan a la conquista de territorios, tanto dentro como fuera de La Cresta. La más famosa de las expediciones fue hace doscientos años, cuando el Rey Enano Matril el Férreo reunió a sus clanes y asoló Sangra

negra, cazando a miles de no muertos, amenazando llegar incluso a **Necro Mor**. Sólo el consejo de un chamán enano muy respetado le impidió proseguir, por temor a abrir el portal de forma completa. Sólo las dos diosas saben qué podría haber entrado por ahí, en caso de que hubiesen seguido adelante.

Dicen que toda la expedición fue una venganza por la muerte de su hija a manos de un perdido grupo de zombies que acechaba en un camino, pues ella era muy aventurera, y partió hacia los reinos humanos con una compañía de aventureros. Otros dicen que un extraño viajero la convirtió en un vampiro, y su propio padre tuvo que matarla atravesándole el corazón con una estaca de madera. Su propio bastón de mando.

Los otros clanes enanos son: el *Clan de Bronce, El Clan de Piedra Negra, el Clan de Plata, el Clan de Pizarra, el Clan de Cobre y el Clan de Sibril*.

El más rico de todos ellos es el **Clan de Plata**. En sus territorios del Noroeste la plata, las joyas y el oro fluyen en cantidades mucho mayores que los de sus hermanos, lo que les convierte en verdaderos señores de las finanzas enanas. Ellos financian, con sus cuotas, las expediciones militares y el mantenimiento de las fortalezas conjuntas de la superficie.

El más extraño es de la Pizarra, pues es el único que acepta alegremente vivir en la superficie. Poseen numerosos enclaves bajo tierra en el oeste, pero también numerosos poblados y fortalezas exclusivas construidas en roca sólida. Sus casas también suelen ser de pizarra, el mineral más abundante en su región de La Cresta.

El **Clan de la Piedra Negra** es el que habita más profundo, poseen una piel color oscuro, adaptada a esconderse en las profundidades sin luz. Y a pesar de su rudeza, son valientes defensores los reinos enanos. Habitan en las profundidades más tenebrosas, allí donde miles de seres y criaturas, y varias civilizaciones esperan su oportunidad de apoderarse de las riquezas de los asentamientos. Enormes fortalezas de obsidiana y hacer guardan los barrancos y las grutas subterráneas. En los últimos años, varios poblados aislados han sucumbido a un enemigo desconocido. Este clan no sabe si estos ataques son el tanteo de una invasión que se esté preparando, por lo que han doblado las patrullas y pertrechado sus ejércitos.

El **Clan de Sibril** es el más desconocido, pues en sus tierras del sur, cerca del mar, además de trabajar la piedra y los metales, han encontrado un mineral muy extraño. Es el sibril. En los lagos subterráneos que anegan alguna de las grutas de su porción del imperio, de vez en cuando, surge un geiser blanco. Este géiser caliente, procedente de las profundidades de la tierra, se eleva cientos de metros antes d caer sobre el agua de los lagos. Allí, una vez se enfría, permanece como una mancha sobre el agua hasta que lo enanos lo recogen. Las propiedades de este material, que no es ni roca, ni mineral ni metal, son muchas. Permite hacer con él armaduras de un blanco radiante, y de una dureza como no se conoce. Se han

dado casos de armaduras que han protegido de aludes de rocas a sus propietarios, y las flechas y lanzas de este preciado metal atraviesan la roca y el acero. Sin embargo, a pesar de su filo y su dureza, los enanos no han conseguido nunca forjar una espada o un hacha con él, sólo armaduras, flechas y herramientas para la construcción.

El **Clan de Sibril** ha erigido una fortaleza con forma de aguja que se eleva sobre un lago de agua salada inmenso en las profundidades. Compuesto de sibril exclusivamente, esta torre sirve de estudi de las propiedades de este material, y esperan encontrar usos mucho más eficaces y constructivos (o destructivos, según se mire) para él.

Una vez cada diez o veinte años, una familia enana, de cualquier clan, tiene un hijo, varón casi siempre, con la piel dorada. Venerados como chamanes y adivinos, estos niños son criados como consejeros por sus iguales entre los enanos. Rara vez se les ve en el exterior, pues rigen los destinos del Imperio Enano como consejeros de los reyes, y de los líderes de las familias.

Por último, además de todas las fortalezas, poblados, ciudades y fuertes que plagan las entrañas de La Cresta, y en menor medida su superficie cubierta de bosques, nieve y valles casi abandonados, el reino enano posee una serie de puertos en el océano del Este. Allí, los enanos intercambian pescado, maderas exóticas y alimentos por metales y objetos. Los barcos llegan tanto desde el helado norte y el civilizado sur, como de las islas nación frente a sus costas.

El Oeste del continente es llamado las Habreatul. En las antiguas lenguas significa la Tierra de los Perdidos. Desde la frontera con los reinos vampiros, hasta el Océano Occidental, penetrando incluso en las profundidades marinas, esta zona posee una gran diversidad de territorios. Desde pequeños desiertos, hasta enormes selvas, bosques, montes y pantanos. Pero todos ellos tienen una cosa en común. La orografía esconde las civilizaciones perdidas. Ciudades abandonadas, castillos encantados, poblados desiertos, fortalezas anegadas por los pantanos, o torres semiderruidas en las cumbres, todo el territorio está plagado de la antigua gloria hoy abandonada.

Ninguna de las cuatro razas principales de Sangre Nueva reclama esta zona como suya, a pesar de que desde el norte, donde linda con las montañas norteñas y los reinos bárbaros, hasta el sur donde comienzan los reinos civilizados, su superficie es de cientos de millones de kilómetros cuadrados. Sus montañas hace milenios que no se escarban, sus bosques han crecido y sus tierras son fértiles como pocas. Sin embargo, sólo los tímidos intentos de algunos reinos humanos y elfos del sur, han penetrado poco a poco en esta vasta extensión de territorios.

Existen algunas ciudades fortificadas, y algunos caminos comerciales cruzan de norte a sur, como valerosas alternativas al transporte marítimo. A lo largo de estos caminos, poco transitados, surge de vez en cuando alguna posada que es ca-

si una fortaleza. Sus altos muros siempre están vigilados, y escoltas y guardianes se exhiben sobre las murallas, velando el descanso de quienes reposan en su interior. Alrededor de estas posadas han surgido, a veces, algún poblado marginal, de desahuciados que no tienen donde ir, y que se refugian en la posada cuando alguna partida de caza orca llega para saquear sus aldeas.

Miles de reinos perdidos esperan ser descubiertos en la zona occidental de **Nueva Sangre**, protegidos por monstruos y criaturas, por tribus de orcos, ogros y dragones. Algún ocasional no muerto renegado instala su guarida en esta zona, lejos de sus primos de Sangra Negra.

Incluso en el mar, cuando la bruma se levanta en el norte, y deja ver las aguas azul oscuro desde la costa, se pueden ver espectrales agujas azuladas, que emergen como torres desde las profundidades del mar. Allí, donde las civilizaciones humanas nunca han llegado.

El Sur del Continente.

En el sur, lindando al Norte con **Sangre Negra**, al Este con los reinos enanos de La Cresta y al oeste con las tierras perdidas de **Habreatul**, está el núcleo de la civilización. Si bien lo gobiernos enanos, las ciudades del Norte, e incluso los poblados del negro corazón del continente, suponen pequeños brillos de paz en el salvaje continente, es aquí donde las razas inteligentes y civilizadas construyen sus sueños de futuro, unos sueños, que muchas veces son pisoteados por la guerra.

La mayoría de los reinos son dirigidos por reyes o senescales humanos. Otros por elfos, y alguno por un solitario enano, que sin embargo, rinde cuenta a los Siete Clanes.

En el sur, en la costa numerosos puertos abren sus brazos al mar, viviendo del comercio y de la pesca, mientras a lo largo de los ríos que desembocan en ellos surgen ciudades litorales.

Enormes capitales se yerguen, con sus estructuras elevándose a los cielos, a mayor gloria de las Dos Diosas o los dioses humanos y elfos. Crecen las universidades de magia, las torres de magos, y los caminos bullen con el comercio y el tránsito de aventureros.

Los campesinos labran sus tierras, protegidos por las tropas de sus nobles a cambio de un diezmo de sus cosechas, y los comercios y tabernas de las ciudades venden multitud de productos de todo el mundo. Incluso de más allá de los mares.

Pero no todo es paz en esta parte del continente. Los reinos luchan entre sí, y la ambición de los señores hace que comarcas o feudos enteros entren en guerra, por un pedazo de tierra, una mina o una mujer. Al norte, donde se encuentran los reinos humanos más poderosos, la amenaza de Sangre Negra es palpable, y numerosos ejércitos son destacados ha sus fronteras para evitar una invasión. Más a llá de estos puesto

fronterizos cada uno es dueño de su propio destino. Sin embargo, esta amenaza no impide que estos poderosos reino peleen entre si de vez en cuando. Hace veinte años, **Dimier y Baslabral** entraron en guerra por un artefacto producido por un mago. En teoría, podría convertir en oro una gran cantidad de metal, en la práctica sólo emitía luces y ruiditos, pero es no impidió que cientos de jóvenes se masacrasen bajo la divertida mirada de los condes vampiros del norte.

Algunos de los reinos más importantes o notorios son los siguientes:

Dimier: el condado humano. Dirigido por un poderoso duque venido a menos, este territorio que engloba una veintena de grandes poblados, cientos de pequeñas poblaciones y cuatro grandes ciudades, es el situado más al norte. Se defiende de los señores vampiros con un bien entrenado y profesional ejército, al que acompañan paladines y sacerdotes.

Beslabral: su vecino del este. También defiende los reinos humanos del sur de las predaciones de los vampiros, sin embargo, ha conseguido que los estados más alejados aporten tropas a su defensa. Este acuerdo fue posible cuando una poderosa hueste de no muertos atravesó, "nadie sabe como" las defensas este de Beslabral, llegando a las comarcas y reinos del sur, donde causaron la muerte de cientos de campesinos y soldados.

Flor de Invierno. Situado en un bosque de montaña, siempre nevado en cualquier época del año, esta ciudad estado elfa subsiste de la venta de productos de sus rebaños de ciervos. Son famosas sus capas de invierno, que quitan el frío de todo el cuerpo, pero son muy ligeras. También sus filtros de resistencia, un nectar blanco que proporciona resistencia al frío. Los rubios elfos, ataviados con ropajes elegantes a pesar estar en invierno, investigan cualquier acercamiento a su ciudad, por orden de su reina, la hermosa elfa Damiril. Sin embargo, no son ni agresivos ni peligrosos, y esta medida es más una postura de cara a sus vecinos que una auténtica medida de desconfianza.

Gergan. El rey Gergan, un enano anciano como pocos, descansa en el salón del trono en su castillo. Allí, dirige una pequeña hueste de enanos que protegen el feudo de su señor. La mayoría de los aldeanos pagan gustosos sus tributos, pues Gergan es un gobernante bueno, que se dedica únicamente a la caza, sin embarcarse en guerras o enemistades. Sus dos hijos gemelos, varón y mujer, son su mayor ilusión desde la muerte de su esposa hace años, víctima de un accidente de caza.

Fe: este es el reino humano más importante de todo el continente. Millones de personas viven en él, y el comercio de muchos estados pasa por sus caminos, pagando tributos, y dejando riquezas en sus ciudades. Está gobernado por un rey que rota cada diez años, elegido entre un consejo de nobles, todos iguales entre si. Sus ejércitos intentan llevar el orden allí donde el mal se expande, y son aliados de numerosas escuelas de magia y reinos vecinos. En su centro, un enorme lago

les abastece de pesca y alimentos, y sus campos son bien tratados por el clima y la lluvia.

Puerto Alto: es uno de los principales puertos comerciales del sur. En él se reciben los cargamentos y tesoros de las Quince Joyas, al norte, y los embarques de minerales y armas de los puertos enanos del Este. También posee un puerto militar en el que tienen cabida más de medio centenar de barcos, la mayoría de ellos propiedad del reino de Fe, quien, a pesar de no tener salida al mar, ha llegado a un acuerdo con Puerto Alto para mantener una costosa flota de guerra que defiende los intereses de ambos.

Además de estos "países" existen multitud reinos menores y mayores, de pequeños territorios, comarcas, condados y ducados, fortalezas y ciudades estado, lo que hace de esta parte de Nueva Sangre un puzzle de razas, estados y religiones.

Rodeando todo el continente, miles de islas surgen aquí y allí. Algunas está habitadas por seres civilizados, humanos y elfos, otras por comunidades independientes, que sobreviven de la pesca y la agricultura. Las más están abandonadas, o tomadas por monstruos, criaturas o poderosos mago que las reclaman para si.

Más allá de estas islas, están los continentes islas, el origen de todas las razas que ahora habitan Nueva Sangre, pero el camino hacia ellas fue olvidado hace mucho.

Historia.

La Historia de Soberdeil, y su mayor continente, está escrita en sangre. Durante miles de años, el continente fue dominio de un enorme imperio llamado **Nur.** Sus flotas dominaban los mares, y sus magos eran los señores de todo cuanto veían. Legiones enteras servían a los señores de Nur, que estaban dirigidas por una elite de nobles caprichosos pero muy poderosos.

Más allá del que entonces se llamaba continente de Nur, había numerosos reinos isla, continentes menores donde miles de islas, islotes y atolones daban soporte a reinos perdidos y subdesarrollados. Poco a poco, el Imperio de Nur fue llegando hasta ellos, cobrando tributo allí donde los aldeanos aceptaban su dominio, o exterminando a los habitantes de las islas si éstos se resistían.

Durante eones, el comercio entre el continente y las islas enriqueció más si cabe a los señores de Nur, pero las islas también recibieron a cambio los dones de este reino. La magia, la ingeniería, la forja del hierro. Todos estos pueblos, elfos en el norte, enanos en el este, nix en el oeste y humanos en el sur, pagaron tributo a cambio de los conocimientos que, poco a poco, se fueron filtrando hacia ellos.

El **Imperio Nur**, como todo lo que existe, comenzó a decaer. Imbatible en el exterior, los nobles guerreaban entre sí, los magos pugnaban por obtener más poder y los comercian-

tes asesinaban para mantener sus prerrogativas comerciales. Todo el imperio estaba podrido por dentro. Poco a poco, las islas fueron abandonándose, a medida que los barcos de las flotas Nur se deshacían por la falta de uso, o por el desgaste. El gran continente central cayó en el olvido, mientras guerras intestinas causaban estragos, desmembrando más partes del imperio cada vez.

Así, poco a poco, los ciudadanos de Nur olvidaron a los continentes islas, y éstos a los continentales. Pero algo ocurrió cientos de años después. Alguna amenaza de gran nivel expulsó a los habitantes de las islas de sus centenarios hogares. Las ciudades fueron abandonadas, los campos se dejaron a mitad de arar, lo poblados y las torres de magos fueron dejadas atrás.

Nadie sabe qué fue lo que causó la Gran Migración, pero tuvo que ser una amenaza a escala mundial, porque las cuatro razas abandonaron sus islas al mismo tiempo, dirigiéndose a los lugares en que las antiguas narraciones situaban el gran continente. Con el tiempo, la naturaleza de esta gran amenaza se dejó en el olvido, como si los descendientes de los emigrantes deseasen olvidar lo que ocurrió. Ahora mismo, ciudades enteras están esperando ser descubiertas más allá de los mares, y tal vez, allí continúe el enemigo.

Los recién llegados encontraron un panorama que no esperaban. Una raza cruel y dividida intentaba utilizarles para ganar sus guerras, como soldados, como trabajadores, e incluso como esclavos. Tras décadas de soportar humillaciones y vejaciones, los líderes de las cuatro razas, humanos, nix, elfos y enanos se reunieron, y acordaron terminar con esa situación.

Los odios contenidos de años, y el miedo guardado, estalló en una furia sin igual. La raza que durante miles de años había regido el continente fue perseguida y erradicada en poco tiempo. Pocos exponentes quedan hoy de dicha raza, pero sus descendientes más directos, caídos en la barbarie todavía amenazan a las cuatro razas, son los orcos. Las matanzas dieron nuevo nombre al continente, **Nueva Sangre**.

Vestigios del antiguo imperio resistieron más tiempo, a medida que el pacto de las cuatro razas, por el que dividían el continente en cuatro regiones, se iba diluyendo, y hombres, elfos y enanos se mezclaban creando complejas sociedades. Uno de esos vestigios fue la provincia norte de Nur. Oculta tras la cordillera norte, esta región sufrió la furia de la Naturaleza en forma de un terrible desastre. Toda la provincia iba a ser precipitada al océano helado. Sus habitantes, desesperados por perder su hogar, intentaron devolver las tierras a su antigua estabilidad, pero algo salió terriblemente mal, y toda su población desapareció.

Otro terrible desastre que acompañó el ascenso de las cuatro razas al poder fue la **Guerra de Exterminio**. Los nix, más volcados en divertirse que en construir cosas, como las otras razas, fueron objeto de acusaciones de robo que desembocaron en una guerra en la que murieron miles de nix a manos de las tres razas. La zona de las principales batallas fue-

ron el centro del continente. Allí, las víctimas nix, en un arrebato de odio y temor, conjuraron extraños poderes que convirtieron la zona en una zona de muerte. Así, los no muertos, surgidos del terror, tomaron posiciones que no han parado de ampliar desde entonces. Y los nix, bautizaron esta región, antiguamente parte de su reino, como Sangra Negra, al tiempo que se dividían, abandonando ciudades, expulsando a los hombres y elfos de sus territorios, y dispersándose por los bosques de todo el continente, intentando olvidar.

Con el auge de nuevos reinos en el sur y el este, y guerras y aventuras por doquier, llegamos a la época actual.

Adaptación a Las Guerras Eternas.

Las Guerras Eternas también han llegado a Soberdeil. Ambos bandos han estado reclutando aliados para su causa, siempre ateniéndose a sus respectivos alineamientos.

A grandes rasgos se podría decir que de todos los reinos humanos del sur descritos arriba sólo Beslabral está formalmente aliado con el Imperio del Poder, aunque lucha con denuedo contra otro de los aliados de éste imperio, los vampiros de Sangre Negra. El resto de los condados y reinos humanos se han aliado con el Imperio del Bien, excepto unas cuantas comarcas y varios reinos menores que alternan sus alianzas con la neutralidad y el Imperio del Poder.

Los Enanos de La Cresta son totalmente neutrales por el momento, y los elfos del norte pertenecen al Imperio del bien, aunque no se han aliado con los humanos del sur, y siguen su lucha en solitario. De hecho, están planeando un fuerte ataque contra los vampiros de Sangre Negra, en coordinación con compañías del Imperio del Bien del sur. Este podría ser el primero de una serie de ataques coordinados, pero se necesitan buenos exploradores que tanteen antes el terreno. En principio, los elfos prefieren tantear el exterior, donde todavía hay aldeas humanas libres, aunque oprimidas, e intentar liberarlas, pero los humanos quieren asestar un golpe mortal al corazón de este imperio no muerto.

Los principales baluartes de Imperio del poder son, además de los ya descritos, los orcos, gigantes y dragones de las cordilleras del norte, y numerosas bestias independientes de alineamiento maligno.

En cada pueblo o aldea pueden encontrarse espías o aliados de ambos bandos, y la muerte acecha en cada esquina.

Tú debes cambiar este estado de cosas, y desequilibrar la balanza de poder a favor del Imperio del Bien, antes de que aparezca una nueva amenaza en el horizonte.

Adaptación a Imperio

El Imperio ha llegado hace poco a Soberdeil, su único territorio firmemente incorporado al Imperio es Flor de Invier-

no, donde florecen la magia y las artes. También posee fuertes intereses en La Cresta, en concreto en el Clan de Bronce y en Puerto Alto, por sus intereses comerciales y militares, pero el Gran Reino de Fe se le resiste.

Además, miembros del Imperio han entrado en guerra con un par de cofradías comerciantes apoyadas por la cofradía de ladrones, y estos ciudadanos del Imperio han solicitado ayuda urgente.

En el norte, las **Quince Joyas,** aliadas del Imperio se encuentran en guerra con **Numarilion** y la Tierra de los Sauces. Los centenarios malentendidos entre éstos no han podido ser limados por los diplomáticos y héroes del Imperio, y éste está buscando alguien que ponga paz en el conflicto e incorpore más territorios y aliados a sus dominios.

La zona Este sigue inexplorada, pero es un punto que interesa al Imperio, por la gran cantidad de secretos que descubrir. Los habitantes de Flor de Invierno, y los patriarcas de Puerto Alto están buscando aventureros leales que inicien una serie de exploraciones en ese lugar.

La ciudad bajo las aguas del norte también es un punto interesante para el Imperio, pero los piratas y criaturas de los islotes impiden llegar a él con la comodidad necesaria, y nuestros exploradores sólo pueden organizar pequeñas expediciones.

Un comerciante valeroso puede ganar mucho dinero para él y para el Imperio estableciendo rutas seguras entre le Norte, el Sur y el Este, y explorando las ruinas submarinas y las islas más lejanas.

Luna Negra, mundo oscuro.

Shin, Dork. Son nombres distintos para un mismo mundo. Éste es un mundo que está dividido desde los comienzos de la Historia. Vida y Muerte se lo reparten, los seres vivientes luchan eternamente contra las hordas de la muerte.

El primer bando está compuesto por los entes muertos: Zombies, esqueletos, espectros, vampiros de todas las razas luchan por el control de un mundo desolado, oscurecido siempre por la **Luna Negra**.

Cualquier víctima de un no muerto, se convierte en un ser de ultratumba de la misma especie que lo ha matado, veremos aquí por lo tanton dragones espectro, urauts zombies, enanos vampiro y miles de combinaciones más. Todas las fuerzas de la oscuridad adoran a la Luna Negra, un sol oscuro que oculta la mayor parte del tiempo la luz del sol de Shin.

El bien y el mal sin categorías muy difusas, sólo existen vida y muerte.

Cuando un ser vivo cae, su cuerpo es transportado a un gran mausoleo, donde es enterrado bajo poderosos hechizos mágicos y grandes medidas de seguridad, para que no se alce como muerto contra sus parientes. El **Gran Mausoleo** es uno de los mayores monumentos del planeta y, desde luego, el más venerado y respetado.

Los Hechiceros de la Luna Negra.

Esta orden de hechiceros neutral está compuesta por renegados de ambos bandos, que cansados de sus causas respectivas renuncian a sus congéneres para llevar una vida de mercenarios errantes. La Orden les proporciona un lugar de reunión mágico, nadie sabe donde está situado o como se llega a él si no es a través de uno de los portales mágicos que crean los magos de la Orden. Se dice que puede estar hasta en la superficie de la Luna Negra.

Sea como sea, las riquezas de la Orden son muchas, miles de esclavos son traídos para servirles desde otros mundos, comprados con el oro conseguido en sus campañas, excavados en los pozos negros.

Los Pozos negros.

Situados en una isla en el **Mundo de Shin** se encuentra los pozos conocidos como la Condenación de la Muerte.

Cuando en el año 2 D.C (después de la Creación) las fuerzas de la muerte apagaron la estrella que ilumina el mundo, de tal forma que sólo brilla una vez cada cien años, e instalaron poderosos pilares de energía negativa en la cara de la Luna Oscura, en ese momento todo parecía perdido para las fuerzas de la vida.

Sin embargo, un guerrero (podría ser un Guerrero Eterno por las descripciones) llegó aquí. Hacía referencias continuas a Cinco Creadores y reunió usando su voluntad a los pocos supervivientes de las fuerzas vivas. Los llevó a **la isla de Kingdream**. Aquí excavó pozos tan profundos como el infierno, cavernas y pasadizos para ocultarse y facilitar la defensa. Entrenó a los pocos guerreros que quedaban en tácticas de defensa y guerrilla y así resistieron durante siglos. Creciendo en fuerza y número, ampliando su red de túneles hasta amenazar a la misma muerte.

Tras muchas batallas, escaramuzas y emboscadas la Vida ha reclamado un puesto en la superficie del planeta y lucha en igualdad de condiciones.

Sin embargo, nadie en Shirt olvida la historia. Y sus habitantes recuerdan los Pozos como el hogar de su raza.

En esas simas de grandeza han encontrado su fin tantas criaturas no-muertas que ocuparían mil mundos. El fondo y las paredes de cada pozo están cubiertos por fortalezas inexpugnables, talladas por maestros enanos y defendidas por todo tipo de seres.

Muchos todavía recuerdan cuando un ejército de barcos fantasmas fue masacrado en su intento de tomar Kingdream. Ese día el sol pareció brillar de nuevo y la esperanza renació en el corazón del bien, una esperanza de victoria.

Armatronic-Thar

Un rayo iluminó el nocturno cielo sobre las montañas. Un cervatillo escondió la cabeza asustado por el tremendo impacto que hizo temblar el suelo. El meteorito se incrustó en la rocosa ladera, y un dorado resplandor brotó del borde de la oquedad, iluminando los árboles circundantes.

Una ardilla, curiosa, se acercó al borde del cráter del impacto y vio resplandecer la cristalina armadura. Otro armatronic nacería próximamente para deslumbrar al mundo con sus proezas.

En un planeta similar al nuestro una imagen como esta se repite cada año, el 5 de Enero, una armadura de increíble poder cae del cielo como un regalo divino. En cierta forma así es, en el año 2105, equivalente a la Tierra, un científico alemán obtuvo una subvención gubernamental para construir una innovadora armadura de combate que confería a su portador capacidades sobrehumanas, así como acceso a la más alta tecnología y poderes increíbles.

Pronto miles de armaduras inundaron los mercados de armas mundiales, y miles murieron cuando éstas cayeron en manos de traficantes y criminales. El gobierno alemán se enriqueció sobradamente, mientras que el científico cuyo genio diseñó estas increíbles máquinas apenas tenía dinero para vivir.

Como venganza, el diseñador accionó un dispositivo por el cual toda la fábrica se sellaría, se situaría en órbita geoestacionaria y produciría una armatronic, como así se llama a las armaduras y a sus portadores, cada año. Luego se suicidó.

La aventura de obtener una armatronic es muy peligrosa, porque los gobiernos, empresas, millonarios individuales, cárteles criminales y grupos independientes se disputan cada año unas armaduras que nadie sabe cómo mantener y que nadie sabe donde caerán, hasta segundos antes del impacto.

Lucharás contra criminales con poderosas armaduras, participarás en las Olimpiadas Armatronic o combatirás defendiendo a los pobres en algún país perdido. Eres un Armatronic, tú sellas tu destino.

1.000.000.001-41

El universo **de Mil millones uno- cuarenta y uno** recibe su nombre de la fecha en la que se encuentra. Al ser un universo cerrado, sin ningún acceso natural al exterior, se ha desarrollado independiente durante toda su historia, a veces algún viajero ha llegado del exterior mediante poderosos conjuros o tecnología, y esto ha bastado para contaminar a sus habitantes lo suficiente para que se repitan los mismos errores del resto de la Esencia. Pero si quieres un universo lo más limpio e independiente posible, este es tu universo de juego. Aquí la influencia exterior (Imperios, etc. Es muy limitada, y por ello es un buen campo de pruebas, además de una golosina lista para conquistar).

El universo recibe su nombre del calendario especial que le rige. Han pasado 41 billones mil millones un año desde la primera civilización estelar que surcó sus estrellas. El planeta de esta antigua civilización, que todavía existe, está situado en la galaxia Tax-1, a la que fue trasladado cuando su sol explotó por un ataque alienígena. Toda la galaxia está compuesta por planetas ordenador, cuyas ciudades albergan funcionarios, estadistas y políticos del **imperio Tyran**.

Este imperio ha colonizado su última galaxia (**la Tax-1000 (10)**) hace unos pocos años. Es decir este imperio está compuesto por 10 billones mil millones una galaxias. Es un imperio gigantesco con billones de galaxias, planetas y razas, que, sin embargo, palidece ante las fuerzas alienígenas de los *Tajj*, los *Zondree*, y otras miles de razas de inmensos imperios.

Otras miles de razas se arrastran en destierros o sufren la desesperación de una civilización decadente. Cruceros de combate del tamaño de planetas, incontables secretos, naves vivientes y otras miles de maravillas te aguardan. Naves que pilotar y estrellas que visitar, todo esto te aguarda en este futurista entorno de juego.

Olises-Than

La Gran Than iluminaba las tranquilas aguas en las que flotaban tranquilos unos gigantescos seres. A lo lejos, se veían docenas de grandes rocas que iban a la deriva en el interior del océano. Una de ellas se acercó demasiado a un Klanet y fue a chocar contra su superficie.

Ésta podría ser la descripción simplificada de un día en el sistema planetario de Olises-Than, un sistema solar cinco veces más grande que el nuestro y completamente formado por agua. Donde otros sistemas tienen vacío sideral.

En su centro está la Than, un gigantesco núcleo de rocas mágicas del tamaño de la mitad de nuestro sol. Esta roca que se sitúa como centro de todo el sistema irradia una luz mágica que caldea toda la zona circundante. Orbitando esta "estrella" varios planetoides llamados **Klanets** rodeados del agua y numerosos sistemas de asteroides mantienen civilizaciones acuáticas.

El resto del sistema se divide en las siguientes partes:

- La parte más cercana al "sol", tan caliente que sólo viven en ella seres muy especializados, microorganismos y elementales de fuego, agua, piedra y magia pura. Existen diversas bases de razas que utilizan o bien la alta tecnología o bien una poderosa magia para habitar allí.

- La segunda zona subsiguiente está habitada ya por más seres. Éstos viven flotando y nadando libres por los océanos sin fin o bien sobre klanets. Estos enormes planetas sumergidos que giran en órbita sobre la Than mantienen tanto civilizaciones acuáticas en su superficie como enormes galerías inundadas y cuevas de aire donde los respiradores de aire sobreviven a duras penas. Existen razas anfibias, colonias flotantes y grandes monstruos del tamaño de edificios que se ocultan en las sobras de un klanet en busca de presas. Verás desde partidas de exploradores con lanzas y magos en sus filas hasta guerra submarinas donde láseres de dispersión atraviesan las corrientes.

- La tercera zona es la de asteroides. Rocas y seres vivos flotan entre enormes cementerios de pecios submarinos, con las quillas abiertas por las rocas. Piratas y cazadores acechan víctimas débiles e indefensas.

- La cuarta zona es la zona más habitada. Los klanets son más prósperos aquí, y civilizaciones milenarias han surgido y muerto aquí. Busca las ciudades perdidas en los mares, o los secretos de archimagos ocultos y arrastrados por las corrientes.

- La quinta es la Zona Oscura. Casi no llega luz de la Than y seres albinos subacuáticos y abisales la habitan. En ella se sitúan las prisiones de diversas civilizaciones y allí viven los seres más duros, están las tabernas más famosas y es punto de parada de mercenarios y bárbaros.

- La última zona es la zona exterior o negativa. Linda con el frío espacial. En ella moran los no muertos y seres negativos ansiosos de robar la calidez de los vivos. Las más antiguas leyendas narran cuentos sobre un planeta oscuro perdido que todo el mundo busca por los secretos que esconde.

Así es **Olises-Than**, un universo acuático con pocos seres que respiren aire normal y donde los aventureros respiradores de aire son curiosidades que bien pueden obtener la atención de una bella sirena o de un grupo de piratas branquiales.

Portales mágicos, colisiones de rocas del tamaño de una luna, mantas gigantes, elfos y enanos acuáticos y miles de maravillas submarinas te esperan.

Neurosoma.

En este mundo, los **ciberimplantes** son cosa común, las corporaciones dominan el planeta y cazadores de ciborgs y delincuentes son contratados por la policía para limpiar las cada vez más violentas calles.

Hace doce años, en uno de los tres satélites del planeta se descubrió una roca biológica cuyo principal uso comercial es que de ella se destila el **Neurosoma**, una droga blanda que permite desarrollar grandes aventuras en sistemas de ordenadores donde se está conectado. Es decir, si cualquier persona conectada a un ordenador la toma la palabra realidad virtual toma un nuevo rumbo y adquiere una nueva dimensión.

La ciencia ha avanzado tanto con el "inductor", que se pueden generar mundos ilusorios sólo con el poder de la mente amplificado por el neurosoma. Los gobiernos de todo el mundo lo utilizan para mantener el orden social, ofreciendo las maravillas de la realidad virtual como premio a los buenos trabajadores y a los que no protestan.

Se han establecido competiciones, mundos interconectados, ciudades y tabernas virtuales donde se compite, se comenta información y leyendas.

Los inadaptados o los que protestan, así como los que pierden en los torneos, no pueden entrar el este mundo virtual en semanas, y eso es un castigo muy duro.

Pero en los últimos meses varios "viajeros" han caído en estado de coma, pocos salen de él y los que lo hacen tienen la mente trastornada y hablan de un mal que vendrá, no recuerdan nada más.

Los científicos buscan una explicación, y los gobiernos y corporaciones temen que sea un plan criminal o algo peor.

La droga Neurosoma es una piedra de propiedades extrañas que crea adición. La gente sólo desea vivir en el inductor y pocos disfrutan en el mundo real, se han establecido programas de recolección de genes para fábricas de crianza y el comer se ha vuelto una tarea mecánica.

Grupos de liberación luchan por desenganchar a la gente, contra las empresas, los gobiernos y los traficantes. Elige ser un guerrero en la Neuro-Red o un luchador del mundo real. Aquí todo es posible.

Elite World

La Luna, escenario de cruentas luchas por el poder, en ellas cientos de personas participan en una prueba mortal que les encumbrará en caso de vencer. Para los perdedores sólo resta morir. Los vencedores reciben un billete para la tierra, documentación y una nueva identidad. **Lo mejor de todo es "el Baño".** Sólo a los vencedores se les permite zambullirse en este tanque especial donde se adquieren los más variados poderes.

Un gran globo de cristal verde con plasma energético en su interior, sujeto al techo por un pedestal cibernético que inserta implantes biónicos e inocula diversas **sustancias mutágenas.** Sujeto al suelo por una gran garra draconil que otorga poderes mágicos. De esta forma se crean todo tipo de seres, magos, supereseres, mutantes, ciborgs, etc.

Estos seres viajarán a la Tierra donde podrán vivir y luchar libremente durante el resto de su vida. Pueden elegir descender en una de las tres zonas:

✙**Asia-Australia**: ahora totalmente cubierta por megaciudades es el mayor complejo metropolitano del planeta. Aliada de África-Antártida en la Guerra de los Tres Sistemas.

✙**África-Antártida**: una zona donde la Naturaleza se desarrolla sin interferencias. Sólo los más aventureros viven allí. En la actualidad incluye la región amazónica.

⚜**América: la Zona de Guerra**. A ella van los guerreros con ansias de gloria y los locos. Es un régimen dictatorial que lucha por gobernar el mundo contra las otras zonas. La guerra se desarrolla en Europa.

Mundo Arkonii.

Los Arkonii, armaduras vivientes de estructura metálica e inteligencia alienígena, son seres simbióticos que se alimentan de la energía espiritual que les proporciona la unión con un anfitrión vivo.

Los Arkonii se unen a cualquier especia viviente, humanos, elfos, dragones, tajj, urauts, y a cambio de compartir la mente con ello les proporcionan poderes especiales así como una enorme fuerza.

El principal inconveniente es que la simbiosis detiene los procesos físicos del receptor, por lo que no evoluciona ni crece en poder.

Quien sí aumenta en experiencia, poder y evolución es la armadura Arkonii, por lo que sus poderes se incrementan cada día que pasa como cualquier otro ser vivo (ganando puntos de supervivencia).

Verse arrancado de una Arkonii es una experiencia traumática para el receptor, pues no sólo pierdes un compañero de décadas, sino que vuelves a ser un ser normal, con lo que la pérdida de poder conlleva.

Normalmente la armadura lo que no impide es el nacimiento de hijo, por lo que los personajes sí tienen descendencia, se han dado casos, uno entre cientos de niños que nacen unidos a una "armadura natal". Estas armaduras no pueden ser arrebatadas a su portador sin matar a ambos.

Son las armaduras las que, por su propia voluntad, eligen a los huéspedes más adecuados, de la misma forma, si éste no se comporta como espera la armadura (decisión que queda en manos del Director de Guerra) le abandonarán.

Existen **cinco tipos de armadura**, las que proporcionan fuerza y destreza, las que confieren magia, las que otorgan poderes psíquicos las que aumentan la mente y las llamadas neo-natales.

Estás últimas son las más poderosas de todas, son armaduras que han crecido unidas a un huésped desde el nacimiento, y confieren los poderes de los cuatro tipos anteriores. **Las armaduras neonatales** heredan los poderes del padre y la madre arkoniis. Es decir, si un **humano-arkoni** con armadura de fuerza y destreza se empareje a una elfa con armadura de magia el resultado será, casi con toda seguridad, un semielfo con una armadura que le proporcione fuerza y destreza sobrehumanas así como capacidades mágicas.

Uno de cada mil niños nace un Neo-natal arkonii sin armadura, su cuerpo al completo se ha convertido en una armadura y los poderes forman parte de él. Sin embargo, estos niños híbridos nunca podrán tener descendencia. Corre la leyenda de que cuando uno de estos neo-natales sin armadura sea capaz de engendran un hijo, el resultado será el dios de los arkonii encarnado.

Lo que pase después sólo son leyendas y habladurías.

Dentro de la sociedad arkonii existen varios tipos:

Los benignos, Lais.

Los malvados, Rajnotep.

Los neutrales, Taguelian.

Los guardianes del Orden: Sera-p-ares

Los cazadores, Dor-haptotec.

Cada uno de ellos sigue sus propios objetivos, por lo que influirán en su portador y le indicarán sutilmente el curso de acción. Quien lleva un Arkonii se arriesga a perder su libre albedrío, pero a cambio puede obtener la gloria y el poder eternos.

Ejemplo de Arkonii:

Arkonii: Velan. Rajnotep simbiótico con un elfo mago. Otorga destreza y fuerza. Armadura de color azulado que cubre todo el cuerpo hasta el cuello y parte de la zona posterior de la cabeza.

RDT Fuerza: 35D + 8D de su portador

RDT Destreza: 40D + 15D de su portador

RDT Mente: 35D + 10D de su portador

RDT Magia: 3D del portador.

RDT Poder: B Fuerza Permanente 35D

RDT Poder: B Destreza Permanente 25D

Puntos de Vida: 55 + 13 del portador.

Los Cristales de Hort.

La **luna Cristalina**, que **representa el ojo vigilante del dios Hort**, gira día y noche observando a los seres que viven en los mágicos reinos y bosques del planeta.

Los cristales de Hort son pequeños fragmentos que caen de vez en cuando en la superficie del planeta, procedentes de la luna los cristales irradian una energía mágica que transmiten al primero que los toca. Esta energía tiene una cualidad especial, proporciona un punto permanente (1D20, 1D12, 1D10 y 1D4) a la RDT de la característica más débil del personaje.

La inmensa masa cristalina gira sobre las cabezas de los habitantes de los **Reinos de Hort**, como se llaman a sí mismos los habitantes del mundo de DarThonan. Sus cristales son atesorados y buscados, guerras enteras estallan al paso de sus estelas de entrada y miles han muerto, y seguirán muriendo por conseguirlos.

El mundo de DarThonan se encuentra en una época equivalente a la Edad Media de nuestra Tierra. Nunca se ha visto un mundo más prolífico en seres, miles de razas comparten sus recursos, luchan en sus campos, o cazan en sus bosques. Elfos, enanos, humanos, urauts, dragones y miles de criaturas más viven y mueren a mayor gloria de Hort.

Lucha con demonios, caza a los vampiros, reta a los magos, sé uno con la magia y el poder de Hort. Contempla criaturas jamás soñadas, hechizos nunca vistos y escuelas especiales de magia. Pon tus manos sobre objetos mágicos que harían temblar de envidia a cualquier archimago de la Esencia, construidos con las carcasas vacías de energía de los cristales de Hort, pero aun así inmensamente poderosos.

Durante milenios los magos de Hort han buscado un modo de utilizar los cristales recién caídos, que conservan toda su energía, en la creación de objeto mágico definitivo. Hasta ahora sólo es un sueño.

Por otro lado, los habitantes de **DarThonan**, reverencian al hermano gemelo de Hort, el Dios Oscuro. Sin nombre conocido, este dios oculta cada pocos meses el **Ojo de Hort**. Nadie sabe como pasa esto, pero cuando ocurre la luna cristalina se vuelve oscura y no refleja la luz del sol. En tus manos está descubrir si se trata de un complicado eclipse, si es otro satélite oculto o si la superficie de Hort se vuelve oscura por alguna magia poderosa.

Ambiente de misterio cultural, ruinas malditas, montañas inexploradas mundos subterráneos, reinos mágicos y níveos desiertos, Todo esto y más encontrarás en DarThonan, el mundo de Los Cristales de Hort.

Mundo Ichar

Los Ichar llegaron al planeta de improviso. Sus navíos llegaron a este apartado mundo intentando conquistarlo por razones desconocidas.

Millones de nosotros murieron en las primeras embestidas a manos de los bombardeos extraterrestres que diezmaron la población humana.

Descendieron de sus extrañas naves, de uno en uno. Poseen formas diversas, y enormes poderes, pero todos ellos pueden invocar enormes fuerzas de la naturaleza.

Nos cazaron, a cientos, miles. Cada uno de ellos es tan poderoso que podría destruir un ejército, y los militares fueron sus primeras víctimas. Después, lanzaron a sus bestias sobre la población, y sus esclavos descendieron a miles, desde las naves de raros metales.

Ahora, tras años de cacerías sin salida, **los Ichar** parecen haberse cansado de nosotros. Hay rumores, traídos de los campos de prisioneros, que dicen que planean arrebatar toda la vida al planeta y marcharse al siguiente, continuando su camino imparable de destrucción.

¿Qué destino nos espera a los hombres y pueblos antes libres? Ser esclavos de los Ichar, en su interminable viajar por la Esencia, o ser exterminados por estos despiadados e inhumanos extraterrestres.

¿Fueron antes sus esclavos y bestias, los mismos que nos amenazan ahora, razas orgullosas e independientes? ¿es ese el destino que nos espera en las estrellas que son su hogar?

Cada vez, más de nosotros, opta por la resistencia desesperada, por el suicidio en la batalla antes que la esclavitud sin fin de nuestros hijos, hermanos y parientes.

Necesitamos un héroe, alguien que haga que estas bestias sin nombre regresen a las oscuridades estelares de las que surgieron.

Su tecnología es espléndida, millones de años más avanzada que la nuestra, sus poderes les hacen imbatibles, y sus esclavos son legión, pero los Pueblos Libres resistiremos o moriremos, resueltos a no dejar que nos arrebaten lo único que nos han dejado, la libertad y el orgullo.

Las Cúpulas de Clodian.

El planeta clodian. Cubierto en su totalidad por una cúpula de metal y cristal. En un principio, el sistema estaba deshabitado, toda su superficie cubierta por mares de lava.

Pero una raza envuelta en una guerra de conquista creó la cúpula para absorber la energía que despedía el calor.

Enormes pilones de varios kilómetros se sumergen en los mares de lava, elevándose a los cielos hasta la cúpula, que cubre todo el planeta excepto el polo Norte, la zona de los espaciopuertos.

La raza fue exterminada por los parásitos que la atacaban, quienes no necesitaban las instalaciones, dejándolas abandonadas.

Entre los enormes pasillos desiertos moran criaturas que han hecho sus nidos en los millones de habitaciones, hangares e instalaciones de las plantas superiores.

¿Qué habita en las Cúpulas, quedan vestigios de los parásitos que exterminaron a sus creadores

Guerian.

Guerian es un sistema solar con una estrella roja en su centro y dos planetas gemelos que orbitan a su alrededor en órbitas opuestas.

Los Yasari, el pueblo que vive aquí, poseen una gran capacidad tecnológica, con la que han sido capaces de detener la muerte de su sol, incluso se dice que podrían controlar las fuerzas gravitacionales de todo el universo.

El rasgo más llamativo de este pueblo es su cultura, pues son una sociedad pacífica. Se dice que serán los últimos en unirse a cualquier confrontación y que cuando lo hagan no quedará esperanza en la Esencia.

Habitan en el planeta llamado **Sivar,** uno de los dos gemelos. Cada vez que un Yasari da a luz nacen tres niños gemelos, de ellos sólo uno es capaz de tener hijos a su vez. Los otros dos son estériles y opuestos como el día y la noche.

Por tradición, este singular pueblo, entrega a los dos niños no fértiles a una raza hermana que vela por su pureza genética, los Jes. Éstos a su vez abandonan a los niños en el otro planeta gemelo, **Ferálom**. Durante milenios estos niños han formado dos bandos enfrentados, los Tilan, rubios con ojos azules y verdes y esbeltos son malvados por naturaleza.

Los denominados **Nalit** benignos de nacimiento, morenos de piel y bello, fuertes y de ojos oscuros son llamados los Hijos del Bien.

Sin embargo, de vez en cuando se produce un "error" y el destino de un niño es terminar en el bando opuesto, en medio de una guerra sin cuartel. Criados como la flor y nata de los ejércitos **Tilan y Nalit** estos niños son poderosos luchadores, que se enfrentan a menudo al desprecio de sus congéneres y que pueden infiltrarse en las fortalezas enemigas.

La tecnología les es negada a ambos bandos y los rudimentos de la forja, la construcción y otras artes se han ido desarrollando en un mundo donde seres inmortales se lanzan con valor y arrojo a la batalla casi a diario.

Feral, como es llamado por sus habitantes es un planeta en guerra. Utilizando armas tradicionales Yasari los Tilan y los Nalit se matan con un odio que sólo puede darse entre hermanos enfrentados. Las armas tradicionales de su pasado decidirán la guerra, y por acuerdo de ambos bandos el avance tecnológico está prohibido.

La lucha por la supremacía se desarrolla tanto en la superficie del planeta como en sus entrañas.

Los Tilan construyen fortalezas bajo tierra, cerca de los minerales con los que desean subyugar a sus hermanos.

Los Nalit lo hacen en la superficie, cerca de los cada vez menos numerosos paisajes, a los que acuden a meditar tras la batalla.

En ambos bandos se erigen construcciones que pretender invadir terreno enemigo, objeto de asedio continuo estas fortalezas se lazan o penetran sobre la tierra como puñales asesinos.

Los Tilan cavan túneles a la superficie para asaltar las fortalezas rivales, y en cualquier momento una partida de guerra Nalit puede abrir el techo de una caverna para asaltar el refugio de sus hermanos en sangre.

Por ello las entrañas de Feral se hallan rasgadas por una red de túneles infinitamente grande, pasillos de comunicación, oquedades naturales, guaridas de monstruos y grutas destinadas a atacar al enemigo.

Esto convierte al planeta en una trampa mortal, pues en la franja de varios kilómetros que separa ambos reinos acechan los Hijos Obscenos.

Los estériles habitantes de Feral no se resignan a que sus refuerzos se reduzcan a los envíos de unos pobres descastados anualmente.

Por ello realizan la más extraña de las ceremonias. Cuando un guerrero de uno u otro bando llega a mayor de edad se transforma en un Señor de las Bestias.

Cada uno de ellos dirige una camada de criaturas, criadas en cautividad. Estas enormes y mortales bestias son llamados los Hijos Obscenos, pues son guardadas por sus maestros como si fuesen sus hijos, y luchan por su bando en cualquier terreno.

Hay un sin fin de tipos de señores de las bestias pero todos causan la destrucción en los campos de batalla.

Las bestias son criadas como gemelos opuestos de las bestias de sus rivales. Existen también algunas bestias que sólo un bando sabe como criar. Éstas son guardadas como tesoros por todos los miembros de su bando.

Además, cada señor de las Bestias obtiene diferentes poderes, otorgados por sus animales de compañía y caza.

Los océanos de agua dulce de este planeta también han sido colonizados para la guerra. Toda su superficie está cubierta por fortalezas de madera y piedra. Grandes bloques de hierro y acero penetran en los océanos y pasillos subterráneos surcan la plataforma abisal.

Este es un nuevo mundo de batalla, Guerrero. Enormes fortalezas, bestias especiales, guerreros, poderosos seres, océanos para combatir y subterráneos que cubren el planeta como una telaraña de muerte.

Ejemplos de bestias:

Bestia Tilan: Crandan. Se trata de una enorme masa de músculos de color negra. Su piel correosa e impenetrable, su tamaño de más de 3 metros de altura, su forma bípeda, brazos largos y terminados en garras y capacidad de salto asombrosas le hacen ideal para asaltar fortalezas. Siempre actuan en grupos de cinco, grupos que están muy unidos.

Poder especial Salto: dificultad 45. Por cada punto de éxito el Crandan puede saltar dos metros de longitud o uno de altitud.

RDT Fuerza: B	30D
RDT Destreza: B	25D
RDT Mente:	3D
RDT Poder: B Salto	15D
Puntos de Vida:	56

Bestia Nalit: Nadnark. Al igual que sus gemelos opuestos, los crandan, su tamaño y fuerza les hace ideales para lanzarlos sobre enemigos desprevenidos. Son de color albino y se mantienen en cuevas hasta que llega la hora de lanzarlos al ataque.

Su poder consiste en Cavar: dificultad 55, y por cada punto de éxito pueden cavar 1 metro en roca sólida.

RDT Fuerza: B	30D
RDT Destreza: B	25D
RDT Mente:	3D
RDT Poder: B Cavar	15D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	56

Capítulo de Armamento y Equipo

El presente capítulo no pretende ser una reconstrucción exhaustiva de todas las armas y vehículos que han existido, existen y existirán.

Pretende sólo dar una guía al Director de Guerra sobre cómo funcionan en términos de juego estas armas, para que él pueda adaptarlas al juego y a su campaña. Si deseas más información te ofreceremos en un inmediato futuro un suplemento dedicado a Criaturas, Mundos y Armas, la forja de un Imperio.

El equipo está dividido en tres apartados, según tus campañas se desarrollen en ambientes medievales, en el futuro o en el presente. Tú eliges, las armas están ahí para que tus personajes se diviertan imaginando las mayores gestas épicas.

Tiempo: Pasado

Armas de Mano.

- Espada Corta. Daño: 4
- Espada de dos Manos. Daño 8
- Alfanje. Daño: 6
- Kriss. Daño 3
- Cuchillo de Lanzar Daño 2
- Katana. Daño: 6
- Mangual. Daño 4

- Maza. Daño 4
- Martillo Ligero. Daño 3
- Martillo de Guerra. Daño 4
- Hacha de Mano. Daño 4
- Hacha de dos manos. Daño 9
- Látigo. Daño 1
- Lanza. Daño 4
- Pica. Daño 4
- Alabarda. Daño 3

Armas a distancia.

- Arco Corto y Flechas. Daño 2
- Arco Largo y Flechas. Daño 3
- Ballesta Corta y saetas. Daño 3
- Ballesta Pesada y Saetas. Daño 4

Objetos de Defensa

- Rodela. Escudos: 2
- Escudo Ligero. Escudos: 4
- Escudo Pesado. Escudos: 5
- Armadura de Cuero: Escudos: 4
- Armadura de Mallas: Escudos: 7
- Armadura completa: Escudos: 9

Armas de Fuego

- Arcabuz. Daño 5
- Cañón de pólvora. Daños 8 en un radio de 2 metros

Tiempo: Presente

Armas de fuego

- Pistola Ligera. Daño 10
- Pistola de 25 mm. Daño 13
- Subfusil. Daño 15
- Fusil de Asalto. Daño 18
- Ametralladora ligera. Daño 20
- Ametralladora calibre 60. Daño 30
- Táser. Daño 2, paraliza al impactar
- Lanzacohetes. Daño 60
- Lanza granadas. Daño 40

Vehículos

- Carro de Combate. Daño 50, Escudos 35, RDT Destreza: 10D, Capacidad para 20 Ataques, Puntos de Vida 200.
- Automóvil blindado. Escudos 20, RDT Destreza: 25D, puntos de Vida 50.
- Vehículo Oruga. Daño 30, Escudos 25, RDT Destreza: 15D, capacidad 25ataques sin recargar, puntos de vida 100.
- Carro Lanza Misiles. 30 Misiles de 60 de Daño, Escudos 10, RDT de Destreza: 8D, puntos de vida 80.
- Helicóptero de transporte. Daño 30, Escudos 15, RDT de Destreza: 25D, 30ataques sin recargar., puntos de vida 100.
- Helicóptero de Combate. Daño 50 con misiles (6 ataques) y 30 con ametralladoras, Escudos 20. RDT Destreza: 30D, puntos de vida 125.
- Avión de transporte. Escudos 10, RDT de Destreza: 25D, puntos de vida 125.
- CazaBombardero. 8 Misiles de 60 de Daño, Dos Bombas de 80 en un radio de 5 metros, Ametralladora (30 cargadores de 30 de daño). Escudos 10, RDT Destreza: 50D, puntos de vida 130.

Vehículos acuáticos

- Lancha Acorazada. Daño 30 (treinta salvas), Escudos 20, RDT 30D, puntos de vida 50.
- Patrullera Guardacostas. Daño 30 (treinta salvas), Escudos 25, RDT 30D, puntos de vida 250.
- Destructor. Daño 30 (treinta salvas), Escudos 30, RDT 25D, puntos de vida 500.
- Crucero. 10 Cañones de 70 de Daño, lanzamisiles (1 con diez misiles de 80 de daño), cargas de profundidad 60 de daño, 20 ametralladoras de 30 de daño (30 salvas), Escudos 35, RDT 20D, puntos de vida 1000.
- Acorazado: 10 Cañones de 70 de Daño, lanzamisiles (1 con diez misiles de 80 de daño), cargas de profundidad 60 de daño , 25 ametralladoras de 35 de daño (40 salvas) Escudos 50, RDT de destreza15D, puntos de vida 1500.
- Porta aviones. Daño 30 X 10 ametralladoras (treinta salvas), Escudos 30, RDT 10D, puntos de vida 2000.
- Submarino de bolsillo. Daño 50 (10 Torpedos lanzables de 2 en 2), Escudos 20, RDT 14D, puntos de vida 150.
- Submarino. Daño 80 (40 Torpedos lanzables de 4 en 4), Escudos 25, RDT 10D, puntos de vida 350.

Tiempo: Futuro

Armas de mano

- Sable Láser. Daño 15.
- Escudo de energía. Escudos 10.
- Cuchillo vibrador. Daño 6.
- Armadura Ligera. Escudos 25.

Armas de fuego

- Pistola láser. Daño 12.
- Rifle de Plasma. Daño 19.
- Ametralladora de Plasma. Daño 29.
- Lanza cohetes de plasma. Daño 40 en un radio de 6 metros.
- Minas sónicas. Daño 50 en un radio de 3 metros

Vehículos

- Carro de Combate. Daño 30 con ametralladora de plasma + 75 con proyectiles (25 sin recargar), Escudos 35, RDT Destreza: 10D, Capacidad para 20 Ataques, Puntos de Vida 200.
- Caza Suborbital. Daño 35 con ametralladoras de plasma + 12 misiles de 100 de daño, Escudos 30, RDT Destreza: 100D, Puntos de Vida 200.
- Armaduras de Combate. Daño 35, Escudos 30, RDT Destreza: 30D, Capacidad para 20 Ataques, Puntos de Vida 100.
- Armaduras de Combate Pesadas. Daño 50, Escudos 40, RDT Destreza: 25D, Capacidad para 20 Ataques, Puntos de Vida 125.
- Bipods Acorazados. Daño 100 (dos láser) , Escudos 45, RDT Destreza: 35D, Capacidad para 25 Ataques, Puntos de Vida 500.
- Titanes Acorazados. Daño 100, Escudos 80, RDT Destreza: 25D, Capacidad para 20 Ataques, Puntos de Vida 3000.

Naves Estelares

- Cada Orbital. Escudos 40, Puntos de vida: 250, RTD de Destreza: 110D, Daño: 80 por ametralladoras de plasma + 20 proyectiles de plasma de 125 de daño lanzables de dos en dos.
- Caza Estelar. Escudos 50, Puntos de vida: 260, RTD de Destreza: 125D, Daño: 80 por ametralladoras de plasma +

25 proyectiles de plasma de 125 de daño lanzables de dos en dos.

- Corbeta Espacial. Escudos 75, Puntos de vida: 400, RTD de Destreza: 95D, Daño: 200 por cañones de plasma de plasma + 50 proyectiles de plasma de 125 de daño lanzables de 4 en 4.
- Fragata de Combate. Escudos 150, Puntos de vida: 500, RTD de Destreza: 87D, Daño: 400 por cañones de plasma + 10 proyectiles de plasma de 125 de daño lanzables de 6 en 6.
- Destructores Galácticos. Escudos 250, Puntos de vida: 3.000, RTD de Destreza: 75D, Daño: 160 por ametralladoras de plasma + 200 proyectiles de plasma de 250 de daño lanzables de diez en diez + 500 por cañones de plasma.
- Cruceros de Combate. Escudos 500, Puntos de vida: 10.000, RTD de Destreza: 50D, Daño: 300 por ametralladoras de plasma + 1000 por cañones de plasma + 250 proyectiles de plasma de 300 de daño lanzables de quince en quince.
- Estaciones de Combate. Escudos 1000, Puntos de vida: 50.000, RTD de Destreza: 50D, Daño: 1000 por ametralladoras de plasma + 1000 proyectiles de plasma de 300 de daño lanzables de veinte en veinte + 2500 por cañones de plasma.

Tabla de Umbrales de Naves espaciales:

Tipo de Nave	Umbral de Daño	Umbral de Ruptura	Umbral de Exposición
Caza Orbital	150	100	50
Caza Estelar	130	80	60
Corbeta Espacial	180	130	140
Fragata de Combate	200	140	100
Destructor Galáctico	1.100	800	450
Cruceros de Combate	2.500	2.000	1.000
Estaciones de combate	10.000	5.000	2.500

Umbral de Daño: se reduce su RDT a la mitad pues los motores están dañados.

Umbral de Ruptura: la nave deja de funcionar.

Umbral de Exposición: mueren todos sus ocupantes orgánicos por radioactividad, el vacío exterior, etc.

Consejos para el Director de Guerra

Si estás leyendo esto es que perteneces a un grupo especial de jugadores de rol. Aquellos que no se amedrentan ante nada y que están dispuestos a enfrentarse al más peligroso de todos los seres de nuestro mundo. El Jugador de Rol.

Eres de esas personas que disfruta ofreciendo historias inolvidables a sus jugadores y en el caso de Las Guerras Eternas / Imperio mostrando campañas tan grandes que la gloria que alcancen será inolvidable.

Como bien sabrás no todo en los juegos de rol son las tiradas de dados, mas bien al contrario. Las reglas, los dados, los combates son algo imprescindible, pero lo importante es la historia, la épica que hay detrás y el universo en el que se juega. Los personajes, sus enemigos, los lugares donde transcurre la aventura, los diálogos y la actuación de los jugadores.

No vamos a explicarte, porque debería ser obvio que este juego se decanta de forma clara por la ambientación. En él te ofrecemos mundos, monstruos, la posibilidad de librar combates y decidir el curso de una guerra que lleva billones de años librándose por todos los universos, o conseguir crear con esfuerzo el Imperio más famoso y poderoso jamás soñado por nadie.

Lo que en **LGE/Imperio** te ofrecemos es diversión. No queremos que pierdas el tiempo mirando mil y una reglas, sino que te vuelques en la aventura, en los personajes, en la magia y la lucha por la supervivencia y la conquista. Por ello a ti te toca la parte más dura de la diversión, Director de Gue-

rra. Mientras el resto de los jugadores, los Personajes Guerreros, estén disfrutando y pasándoselo en grande a ti te corresponderá hacer que todo esté de preparado. La Historia, los accesorios necesarios, y hasta las reglas. Cógelas, destrózalas, crea las reglas que necesites. Lima lo que no encaje en tu forma de vivir este juego y haz fluidas las partidas.

¡Vamos! Como has hecho siempre ¿no? Seguro que esta labor no te asusta, al contrario, sabes que cuando la partida termina, y termina con tus jugadores con esa mirada en los ojos de haberlo pasado en grande, jugando una épica que no olvidarán, y que es probable que recuerden cuando tengan nietos.

Es en ese momento cuando tú recibes tu recompensa, una vez repartes los puntos de supervivencia entre los jugadores, te sientas, contemplas el resultado y sabes que hoy habéis hecho algo grande. Que poca gente puede lograr tanto con tan poco, y que el resto del mundo, excepto unos pocos privilegiados como tú y tus jugadores se conforma con vivir sólo lo que este mundo les ofrece, sin atreverse siquiera a soñar las maravillas que tú y los tuyos vivís cada día.

Así que ya sabes disfruta creando, soñando e imaginando. Te ofrecemos algunos consejos que harán que Guerras Eternas e Imperio sean épicas que se diferencien de otros juegos de rol, cómics y películas.

Fíjate que cada juego es un mundo, cada uno con sus reglas, historias y sobre todo ambientación. Y es ahí donde queremos que nuestro juego, sí, tuyo y nuestro, sea diferente. No mejor, ni peor, sólo diferente. Que añada algo al mundo de la imaginación y la fantasía. Que cuando no veamos sepamos que hemos colaborado en la creación de la mitología de nuestra época. Que nuestras historias, modestas pero importantes por lo que representan, se unan a los mundos, historias y personajes soñados por tanta gente y tantos genios de la imaginación.

No vamos a citar a nadie aquí, poner a uno sería olvidar a otros, poner a mil sería olvidar a diez mil y si pusiésemos a todos los creadores de juegos, escritores de libros, guionistas, científicos, directores, dibujantes, etc. Se nos escaparían miles de directores de rol y de millones de jugadores, cada uno de ellos tan importante como puede serlo una piedra de un castillo. Pequeña y olvidada, pero sin la cual una muralla podría derrumbarse.

Lo que sí que queremos es que todos los que lean este libro sepan nuestra profunda admiración por todos ellos, por soñar en un mundo como este, por creer que la vida es buena, y puede ser mejor, con un poco de alegría y de imaginación. Pasemos a los consejos, si se sirven ustedes seguirme veremos como hacer este juego especial.

* Regla del Tamaño: el tamaño importa en LGE/I. Claro que importa. Nos hemos esforzado en dar la impresión de grandeza, una impresión brutal de que todo lo que puedas imaginar tiene cabida en él. Queremos que la Esencia albergue toda la diversidad posible en tu imaginación.

Flotas de naves, seres mitológicos y alienígenas, planetas perdidos, castillos llenos de riquezas y gloria, campañas políticas que decidan el destino de universos. Lo que sea.

Por ello tú debes transmitir esa sensación a los jugadores, es cierto que también las pequeñas aventuras hacen daño a un enemigo, pero si puedes conquistar un imperio no vas a tomar al asalto un solo castillo. ¿Verdad?

No, claro que no. Tus jugadores querrán calzarse los galones de un almirante y dirigir una flota contra un planeta asediado, o llevar el manto de archimago para derruir reinos mágicos con una palabra y abrir el camino a las gloriosas fuerzas del Imperio. Tú debes mostrarles el camino.

Empieza poco a poco, es mejor que les vayas enseñando la grandeza de la Esencia a pequeñas porciones, así, tanto tú como ellos disfrutaréis más. Demuéstrales que una aventura, por pequeña que sea puede ayudar a cambiar el curso de una guerra. Lo cual nos lleva al siguiente consejo.

* No jugáis solos: o regla del si tú me rascas la espalda yo te rasco la tuya. En pocos juegos es más cierto que en éste que todos los jugadores formáis una comunidad de jugadores.

Las Guerras Eternas / Imperio te permite entrar en una comunidad inmensa. Los jugadores y tú formáis parte de la mitología del juego. Junto a otros muchos jugadores podréis conformar la historia. En un principio los lazos serán lejanos e imperceptibles, pero esperamos que poco a poco, veáis que juntos vamos escribiendo la historia.

En ambos juegos la situación de partida a la que os enfrentáis es desesperada, en uno vuestro bando va perdiendo la guerra, aunque la llegada de la Orden eterna es un alivio las fuerzas del mal siguen siendo abrumadoras, y es sólo la punta del iceberg. En Imperio, aunque formáis parte de algo inmenso en poder y tamaño existe el peligro de que algo más grande surja de las profundidades siderales y destruya todo lo que amáis, lo que tanto ha costado construir. O que vuestros enemigos se alíen para haceros caer con engaños y trampas.

Es por eso que cualquier pequeña victoria, conseguir capturar a un enviado enemigo, encontrar una pequeña mina de plata, o conseguir que un grupo de leñadores acepten pagar un tributo a cambio de vuestra protección, todas estas pequeñas historias son un gran paso. Sobre todo porque somos muchos los que estamos dando ese paso con vosotros. Muchos pasos hacen un gran viaje, pero recuerda, todo viaje comienza con un primer paso. ¡Adelante, dadlo!

* No perdáis nunca la esperanza. Desde luego nosotros no somos una gran compañía, pero tenemos mucha ilusión, como vosotros. No podemos ofreceros cientos de suplementos, ni miles de módulos. Por ello debemos suplir, con vuestra ayuda, nuestras carencias con lo mejor que tenemos. La imaginación, el deseo de ofreceros algo épico y las ganas de hacer bien las cosas. Os ofreceremos módulos poco a poco, y suplementos, ya estamos preparando dos más, y alguna novela.

Todos estos productos, son para y por vosotros. Queremos que disfrutéis de ellos, y esperamos que os gusten. Mapas, ilustraciones, figuras. Poco a poco os daremos lo que necesitéis. Si vosotros cumplís vuestra parte al imaginar, jugar y soñar nosotros nos comprometemos a no dejaros tirados. No estamos aquí para empezar algo y luego no terminarlo. Seguiremos adelante como vosotros, con imaginación, mucho esfuerzo y alegría. Soñando.

A cambio sólo os rogamos una cosa. Nunca os rindáis. Las cosas siempre parecen oscuras. La falta de imaginación impera, y a los jugadores de rol se nos intenta dejar de lado como marginados, sólo por el hecho de utilizar el cerebro. Vosotros, como el resto de nuestra afición tenéis una responsabilidad. Demostrar a la Sociedad que lo que hacemos está bien, que imaginar, soñar y comportarse de forma ética son parte de ser un buen ciudadano, que no están reñidas la realidad y los sueños.

Comportaos como lo que sois, héroes que sueñan un mundo mejor y trabajad por él, demostrad lo que somos capaces aquellos que seguimos los dictados de un buen corazón. Juntos ganaremos esta guerra, poco a poco, paso a paso y estando siempre unidos.

Aventura en el mundo de los Ichar: Se descubre el enemigo

Los personajes vivían en Madrid, ahora, tras el ataque Ichar se han retirado a los suburbios y pueblos cercanos. Como en otras tantas ciudades del mundo cada vez aparecen más y más de estos seres destruyendo a su paso todo lo que encuentran y secuestrando poblaciones enteras.

En el caso de Madrid el Ichar a cargo del ataque se llama **Lochar** y tiene la forma de una esbelta mujer de piel azulada, ojos completamente negros y colmillos afilados. Ha demostrado poseer varios poderes, nunca toca el suelo, siempre se eleva sobre una nube de polvo azulado, los instrumentos de alta tecnología no funcionan con ella y controla tanto el fuego como la tierra.

La acompañan **Faucer, el tergiversador,** un ser de piel marrón amarillento, cara ligeramente felina y sin boca. Sus poderes son comunicación telepática, y una fuerza capaz de rivalizar con la del antiguo Hércules.

El otro acompañante es **Baster, el domador profundo**, dirige un ejército de bestias Ichar de gran tamaño con forma de una inmensa montaña andante de carne y músculos, bocas dentadas y forma parecida a un pangolín gigante. Baster tiene la forma de un hombre delgado con protuberancias metálicas saliéndole de los hombros a modo de capa y unos látigos orgánicos le surgen de las muñecas, parece que liberan unas feromonas que sirven para dar órdenes a las bestias Ichar.

Sobre estas bestias, estos Ichar devastan Madrid y las ciudades de los alrededores después de arrasar la costa portuguesa y las ciudades en su camino.

En los últimos días un grupo de soldados de las Fuerzas Globales que consiguió escapar de una razzia Ichar nos han traído noticias sobre un niño pequeño, con alas de dragón y piel plateada que aparece en los brazos de **Lochar**. Nadie sabe si se trata de un niño Ichar, de un prisionero o de otra cosa.

El Mando Global para Europa ha reunido a un pequeño grupo de luchadores no regulares para que se infiltren en las ruinas de Madrid e intenten capturar al niño Ichar o lo que sea.

Para ello han organizado un ataque de distracción en la zona Norte de Madrid contra un pueblo llamado Las Rozas, lugar de cría de las bestias Ichar. Participarán en el ataque dos escuadrones de -18 de la Fuerza Aérea Global y una docena de batallones. Si además de capturar la presa destruyen el centro de cría será un golpe muy duro para los arcanos Ichar en ese sector.

En las Rozas, el Ejército Unido encontrará inmensas estructuras de cría, donde las bestias Ichar descansan, procrean y se alimentan de la materia orgánica que los humanos esclavizados les traen.

El cuartel General de los Ichar se encuentra en las Torre Picasso de Madrid, tal vez sea porque desde ahí se puede dominar con la mirada toda la ciudad o porque su arquitectura recuerde a sus actuales propietarios algo de sus milenarias ciudades.

Cuando los personajes llegan a Azca, después de alguna escaramuza con esclavos de ellos, al pie de la Torre ven el poder de un Ichar en acción. Flotando a cientos de metros sobre el suelo, con el aire crepitando de energía a su alrededor se encuentra Lochar. Ésta, usando su poder sobre el fuego y la tierra está haciendo que una enorme estructura cristalina emerja al rededor de las torres superándolas en altura. La más increíble e imponente estructura que han visto.

De las entrañas de la tierra surge una cúpula cristalina de quinientos metros de altura, retorcida y alargada, este edifico adquiere la forma de una torra impía por voluntad de Lochar. La puerta se encuentra defendida por dos bestias Ichar (ver estadísticas).

Dentro, si consiguen entrar los personajes verán todo tipo de maravillas, desde cámaras de esclavos a sirvientes de los Ichar de razas desconocidas, habitaciones de recreo para los tres Ichar de cincuenta metros de alto y totalmente anegadas de aguas verdosas, con algas carnívoras y peces abisales muy peligrosos, si los personajes se sumergen en una por error, o accidente, o porque no saben donde se meten, házselo pasar mal.

Cuando llegan a la cúpula de mando encuentran que Baster ha salido a detener el ataque a los corrales de las bestias. No ven a Faucer pero sí a Lochar, con el niño en las manos y hablando sola en la habitación.

Si los PG se atreven a entrar o a asomarse más verán en el centro de la habitación una mesa de cristal sólido que muestra en su superficie, a modo de holograma de luz, una impresionante ciudad submarina. Inmensas cúpulas resplandecientes abarcan lo que parecen cientos de kilómetros de largo, enormes torres de un kilómetro de alto y seres fantásticos que flotan o vuelan a su alrededor y todo el ambiente parece flotar con una magia extraña que hace crepitar las aguas. Bestias gigantescas guardan las puertas de acceso y enormes estatuas rodean la ciudad como un ejército guardián.

Se trata, sin que los personajes lo sepan de

Vladion Damar, una de las ciudades Ichar situadas en las profundidades siderales.

Pronto esta imagen es sustituida por la de un Ichar formado sólo por una cabeza sin cuerpo, de casi un metro de alto, ojos amarillentos y un trío de protuberancias que le surgen de la nuca y le rodean la cabeza tanto por encima como por los laterales a modo de protección. Pueden oír esta conversación:

Lochar: Venganza, **Baruk-kan** de Vladion Damar, Mariscal de la Legión Sur.

Raner-Tan: Venganza, Lochar, ¿cómo va la operación de cría?

L: como esperábamos, Faucer no ha tenido problema en engendrar en una de las bestias inferiores, este es el resultado, hasta que crezca en los próximos días nos entretendremos un poco.

R: el Consejo de la Marea Negra no debe enterase de nada de esto, nos jugamos algo más que el exilio eterno.

L: esos primarios que sólo piensan en la destrucción no representan nada para nosotros, nuestra mente grupal ha decretado un curso de acción imbatible, no vamos a ocupar el puesto de las bestias, vamos a esclavizarlas y utilizarlas para crear una legión que haga retroceder a los Delian hasta sus estrellas originales.

R: aún así ellos son mayoría, si supiesen lo que estamos haciendo dudo que ninguno de ellos tuviese clemencia por nuestro "mancillamiento". Ellos piensan que los humanos sólo sirven para morir y pagar por los pecados de su ocupación

L: y tienen razón, todos deberían morir, pero los Ichar tenemos más guerras que esta, y desde luego si alguien debe morir en el campo de batalla serán nuestros enemigos, y los inferiores.

R: los milenios lo dirán, de momento este es el primer paso de la nueva potencia suprema entre nosotros.

L: tienes razón, Mariscal.

R: Venganza Final, nos comunicaremos dentro de tres mareas.

L: Venganza Final, Barruk-kan.

.....

L: Ven aquí pequeño, tenemos muchos planes para ti y los tuyos, y ni siquiera ese estúpido de Soren Gardiar puede imaginar hasta donde llega la influencia de nuestros planes.

Cómo recuperen los PG al niño y cómo salgan de allí, depende de ellos, podrían, si se creen lo suficientemente poderosos, luchar contra Lochar, pero te recomendamos, Director de Guerra, que en esta primera aventura no la venzan, pues como personaje enemigo tiene muchas posibilidades de representar una amenaza terrorífica en el futuro. Déjales correr hasta que huyan y se crean a salvo, y recuerda que el modelo de pensamiento Ichar es tan radicalmente distinto al nuestro que piensan en varias dimensiones, no sólo en espacio-tiempo.

En definitiva, puede que ella les dejase que se llevasen al niño para cumplir algún fin que sólo el tiempo revelará.

La verdad: si consiguen organizar el ataque y capturar al niño ningún instrumento científico funcionará sobre él. No se puede medir su poder, fuerza o energía aunque una cosa sí resulta obvia, a pesar de que muere a los pocos días tras separarlo de Lochar. El pequeño es el resultado de la fecundación por parte de Faucer de una hembra humana. Parece ser que los Ichar quieren crear una raza inferior de esclavos que obedezca todas sus órdenes para exterminar a la resistencia.

Se cree que si el Mando Ichar lo descubriese harían volver a su ciudad a los tres asaltantes, pues por todo el mundo los Ichar han mostrado un desagrado sin par hacia las bestias humanas, como lo tendría un dios con una mosca. Por eso extraña el comportamiento de estos tres formidables enemigos. Las posibles interpretaciones de sus actos son que se han cansado de mancharse las manos con la humanidad, que quieren reunir un ejército para tomar el control de los Ichar o tal vez simple y pura perversión maligna.

Personajes enemigos

Bestias Ichar: Telian. Criatura terrestre de unos 25 metros de alto. Su forma ser asemeja a un enorme pangolín formado de roca, con inmensas garras que por su tamaño añaden 10 puntos de daño a todo ataque con éxito cuerpo a cuerpo.

RDT Fuerza: B	20D
RDT Destreza: B	20D
RDT Mente:	2D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Hundirse en Tierra: dificultad 25	5D
Puntos de Vida:	51

Bestias Ichar: Cracoan. Criatura acuática de unos 15 metros de largo, parecidas a enormes anguilas abisales. Tienen una serie de látigos orgánicos capaces de sentir en el agua cualquier movimiento y utilizar el poder

Poseen docenas de ojos repartidos por toda su dorsal, por lo que es imposible sorprenderlas. Además debido a su color negro en su primer ataque añaden 20 puntos en sus tiradas de destreza para ataques cuerpo a cuerpo. Las inmensas mandíbulas por su tamaño añaden 5 puntos de daño a todo ataque con éxito cuerpo a cuerpo.

RDT Fuerza: B	10D
RDT Destreza: B	18D
RDT Mente:	5D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Golpe de energía: dificultad 35	3D
Puntos de Vida:	30

Ichar: Lochar Es la líder de este grupo Ichar. Como tal tiene poder para tomar cualquier decisión respecto a la misión. Tiene la forma de una esbelta mujer de piel metalizada azul oscuro, ojos completamente negros y colmillos afilados. De sus hombros surgen unas tiras azuladas que la caen a modo de manto sobre la espalda.

Es cruel y muy peligrosa pues su pueblo siempre la ha rechazado, porque una vez tuvo un amante de otra raza, por lo que paga su frustración destruyendo todo lo que puede.

Su amante fue arrojado a las simas abisales con un simple cuchillo, y nunca se ha vuelto a saber de él, pero los mentalizas Ichar le dan por muerto, porque no se ha hallado rastro mental alguno de él. Lochar no ha perdonado jamás esta afrenta y los Ichar no olvidan nunca.

Sus poderes son:

- Control de tierra y fuego: semejante a pirokinesis este poder amplía su ámbito de influencia a otro elemento, la tierra. Con él puede dar forma a la piedra y el fuego y hace el mismo daño que Pirokinesis (ver capítulo de poderes) con ambos elementos.
- Anulación Tecnológica, dificultad 45. Anula los objetos electrónicos y tecnológicos en un radio igual a un metro por cada punto de éxito.
- Volar (ver capítulo de poderes), flotando en una nube de humo azul brillante que la eleva sobre las cabezas de los inferiores.

RDT Fuerza:	60D
RDT Destreza: B	50D
RDT Mente: B	48D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Control de Tierra y Fuego	40D
RDT Poder: Anulación de Tecnología	15D
RDT Poder: Volar	25D
Puntos de Vida:	140

Ichar: Faucer, el tergiversador. Piel marrón amarillento, cara ligeramente felina y sin boca este Ichar es como una manada de lobos por la furia y fiereza que demuestra cuando ataca. A pesar de no tener boca cuando se encuentra cerca su cuerpo (o su mente) emite un sonido como de mil mandíbulas rasgando. Sus poderes son comunicación telepática, y una fuerza capaz de rivalizar con la del antiguo Hércules.

Es un ser primario, que sólo piensa en los instintos más básicos, destruir y conquistar. Está en esta campaña porque la Mente Colectiva del grupo Ichar al que Lochar pertenece le ha prometido un escuadrón en las guerras de los Ichar contra otros seres, por eso y porque le gustan las matanzas.

RDT Fuerza: B	65D
RDT Destreza: B	50D
RDT Mente:	22D
RDT Poder: B Fuerza Permanente	35D
RDT Poder: Telepatía	5D
Puntos de Vida:	150

Ichar: Baster, el domador profundo. Tiene la forma de un hombre delgado con protuberancias metálicas saliéndole de los hombros a modo de capa y unos látigos orgánicos le surgen de las muñecas, parece que liberan unas feromonas que sirven para dar órdenes a las bestias Ichar.

Su interés en este conflicto es ver como las feromonas afectan a las razas de los personajes, humanos y seres inteligentes. Se encuentra frustrado porque no logra dominarlos, y no se explica como es que estas bestias inferiores se resisten a sus poderes.

Está muy interesado en la investigación de este hecho, y en encontrar una "cura". Por ello secuestra a cualquier científico aunque sea inferior.

RDT Fuerza: B	50D
RDT Destreza: B	42D
RDT Mente:	25D
RDT Poder: B Control animal	25D
Puntos de Vida:	120

Esclavos Ichar: Bielin. Pequeños seres albinos de gran fuerza que sirven a los Ichar desde hace siglos.

RDT Fuerza: B	15D
RDT Destreza: B	5D
RDT Mente: B	2D
RDT Magia:	
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	25

El Triunvirato Ichar que ataca Madrid se muestra todopoderoso, ¿podrán los héroes detener la principal amenaza contra su mundo?

El destino de su patria y sus seres queridos está en manos de los Ichar.

Los Mundos Alternos: Crece la amenaza. Aventura genérica para la Esencia.

Los PG pueden haber terminado su última aventura, y reposar en cualquier taberna o puesto estelar. Allí entre las miles de diferentes diversiones que puede ofrecer la Esencia al soldado victorioso, disfrutan de juegos, combates simulados, compañía, baños de vapor, comidas de lujo o lo que deseen.

Una noche tras la cena, se les acerca un extraño anciano vestido con harapos que le solicita una moneda. Si los personajes se la dan les sigue en su camino, y antes de que se separen vuelve a hablares. Se identifica como un admirador suyo, que ha oído hablar de sus últimas aventuras y quiere que rescaten a su hija de un comerciante depravado que se la ha llevado de su lado, con falsas promesas y engaños.

No puede pagar mucho, pero les ofrece la hospitalidad de su aldea natal por si algún día tienen que esconderse u ocultarse de algún peligro.

Si los PG aceptan les conduce a su habitación, por el camino les cuenta cómo ha llegado a ese lugar, tras un largo viaje lleno de peligros.

Cuando llegan a la puerta el anciano entra, invitándoles a pasar. Dentro de ella los PG sufren una sorpresa mayúscula. El hombre se quita los harapos y se hiergue, mostrando una altura de más de un metro ochenta. Su rostro, que al parecer antes estaba enmascarado, ahora se muestra joven, aunque cansado.

Perdonad, nobles guerreros, por mi engaño, pero era totalmente necesario, - dice. A continuación les cuenta que no quiere hacerles ningún daño, sino que debía atraer su atención sin llamar la de los poderes locales. Se identifica como un Paladín de Draco (Si juegas con Imperio será un Seguidor de Kain), una orden de caballería de fama universal.

Lo que en realidad desea en proponerles una aventura, esta vez auténtica, y a cambio les promete la gratitud de su orden, así como contactos y aliados en compañías de transporte, en política y para obtener recursos.

Si aceptan les explicará que deben viajar hasta un planeta lejano, en pleno territorio enemigo. Ocultas sus auras por los poderes de la orden los PG viajarán como turistas hasta ese planeta, llamado Sedente, y allí se deberán infiltrar en un espaciopuerto oculto en las selvas tropicales del planeta.

En ese espaciopuerto deben infiltrarse a su vez en una nave militar y viajar hasta el destino. Allí, recibirán nuevas órdenes. Sil, como se llama el Paladín les acompañara. La misión es tremendamente peligrosa, y deben saber que pueden no regresar. Si rehusan ir, la orden les borra la memoria, y despiertan en su habitación sin recordar nada de lo sucedido, ni por medios mágicos, ni tecnológicos se le podrá extraer información.

Si los personajes viajan hasta ese Sedente les ayudará a infiltrarse en la base de una camarera de un hotel, infiltrada de los Paladines de Draco. Les proporciona pases falsos, obtenidos de comandantes demasiado relajados en ciertos momentos para vigilar sus pertenencias.

Sedente es un planeta turístico, frecuentado por miembros de todos los imperios cercanos, por lo que es frecuente que conocidos enemigos se encuentren en sus paradisíacas playas o en sus impresionantes hoteles colgantes. Éstos hoteles penden de acantilados sobre primigenios bosques de plantas multicolores. Cuando cambia el viento enormes mareas de color atraviesan la superficie de los bosques mostrando un espectáculo único en este universo.

Para evitar problemas y peleas en cada hotel existen zonas separadas, igual de lujosas pero ambas vigiladas para evitar intercambios no deseados.

Por motivos obvios Sedente y sus enormes hoteles son un lugar lleno de maravillas que ofrece a los servicios de espionaje la inigualable oportunidad de intercambiar información con agentes ocultos y espías.

El Espacio Puerto secreto al que los PG deben acudir en infiltrados consta de diez niveles y es totalmente subterráneo. La pista de despegue se encuentra situada en los niveles superiores, a ras de suelo del planeta. Allí, docenas de naves del imperio enemigo despegan y aterrizan trayendo provisiones y tropas, así como turistas de alto nivel, militares y políticos.

En los niveles Uno al Cuatro se encuentran las instalaciones del aeropuerto, cafeterías, hangares subterráneos y cuadros de control.

Justo debajo de ellos, están en los siguientes cinco niveles, se encuentran los hoteles de lujo par viajeros ilustres, así como los barracones de defensa y los cuarteles de las tropas. Docenas de vehículos permanecen estacionados, o subiendo y bajando por los enormes elevadores y montacargas.

El décimo nivel es totalmente desconocido para vuestros contactos, pues se necesita un pase de máxima seguridad para acceder a él, y nadie por debajo del rango de comandante lo tiene.

En la base descubren que la tecnología allí oculta es muy avanzada, la nave en la que se deben introducir es de un tipo nunca vistos por ello. Pequeña, del tamaño de un carguero mediano, se propulsa por fuentes de energía nunca vistas ni por los personajes ni por Sil, y dice haber visto mucho.

La nave despega sin que los personajes noten nada y se encuentran en el espacio antes de notar ala aceleración de los motores. Pronto podrán oír conversaciones de los pilotos, tripulantes, camareros y militares a bordo. La mayoría, entre la tremenda excitación parece indicar que van a algún sitio desconocido.

A bordo de la nave viajan las figuras más importantes del sector, todos ellos pertenecientes al imperio enemigo. Los PG deberían poder infiltrarse en ella, suplantando a alguien de la

tripulación o mejor, a un invitado, pues pocos controles hay sobre ellos, excepto los primeros iniciales.

De repente la nave da un salto espacial que les deja un sensación muy extraña, no es un salto corriente. EL paisaje que aparece en los paneles de cristaltitanium de la nave es increíble. El firmamento brilla con millones de luces diminutas. Ninguna estrella brilla en la negrura del espacio, pero sí las luces de una ciudad espacial del tamaño de un sistema solar completo.

Están ustedes en San-dizar, la puerta a las estrellas. El tamaño de esta ciudad de entrada a sus universos es de más de 10 años luz de diámetro, y no es de las más grandes que nuestro pueblo ha construido. Entre otras muchas maravillas nuestros ingenieros destacan por sus avances en materiales neotech, telecomunicaciones, física transdimensional y energía.

En concreto somos expertos en naves de combate, un ejemplo del cual pueden contemplar orbitando sobre Sandizar. Caballeros, les presento la Flota Kraken, la primera oleada de nuestro pueblo que entrará por los portales para invadir sus universos y destruir a sus enemigos. (Flotando sobre la ciudad los PG pueden contemplar cruceros de batalla del tamaño de pequeños asteroides, pero cada uno de los cuales sobrepasan los cincuenta kilómetros de largo, y aparentemente hay millones de ellos).

Señores, tranquilícense, saben que somos sus aliados y que lo único que queremos es reinar sobre los cadáveres de nuestros enemigos comunes. Otros pueblos de los Mundos Alternos se nos han unido en nuestra lucha, los guerreros hermanos son destacados estrategas, otros brillan por sus armaduras de tecnología incomparable, y otros por sus legiones sin límite, juntos conseguiremos destruir a nuestro enemigo, el Imperio, lo que ni en millones de años ha logrado nadie.

Pronto la red de portales de acceso estará creada y nuestras armadas invadirán millones de kralex pertenecientes a sus enemigos. Su resistencia será inútil, pero divertida. Y ustedes tendrán asientos de primera fila para contemplar la masacre. Disfruten de su estancia.

Alarmados, los PG deben volver a su espacio normal, dejando atrás los Mundos Alternos, para avisar a las autoridades, descubrir el emplazamiento de las puertas (cada puerta es generada por una decena de mecanismos escondidos en varios mundos) y destruir la forma de entrada de estas naves en el espacio.

Sil, cuya orden ya sospechaba lo que encontrarían, se queda atrás para intentar obtener información. Los PG podrán utilizarlo en el futuro como fuente de información sobre los movimientos de tropas enemigas y para localizar los mecanismos ocultos en los diferentes planetas cuyo funcionamiento al unísono formarán las puertas estelares que vomitarán una marea de destrucción sobre vuestros seres queridos.

El destino de su Imperio depende de los PG. Lo que suceda ahora es cosa suya y de otros héroes.

Las posibles continuaciones de esta campaña se detallan más adelante para cada juego, pero existen una serie de puntos comunes que narramos aquí:

- Los PG deberán reunir capacidad de combate suficiente para oponer una resistencia inicial a las oleadas enemigas.
- Además los personajes deben convencer a los reinos, imperios y demás agentes de su bando para que aporten tropas, recursos y materiales suficientes como para organizar dicha primera línea de defensa y para ayudarles a localizar las puertas. Cuantas más destruyan, menor será la oleada enemiga.
- Pueden organizar una infiltración y un contraataque encubierto. Un ataque a gran escala contra los Mundos Alternos es algo impensable con la guerra rugiendo en las fronteras de los imperios. Pero si los PG obtienen poder, riquezas y aliados suficientes en un futuro cercano dicho contraataque será una realidad. Los PG deberán obtener poder, convenciendo a reinos neutrales para que se sumen a las filas de su bando, obteniendo riquezas y ejércitos.
- Otra forma de actuar es dejando la primera línea de defensa a los políticos y militares de la región, mientras ellos se dedican a contener a los enemigos que ya tienen en ese espacio. Debilitar al actual enemigo para que los ejércitos del Imperio puedan oponerse, sin desguarnecer sus flancos, al nuevo que viene de más allá de las dimensiones.
- Lo ideal sería que los PG puedan intercambiar todos estos tipos de partidas para obtener aliados y recursos con lo que enfrentarse a las tropas provenientes de los mundos alternos, a la vez que debilitan la resistencia de sus enemigos actuales y buscan las puertas e infiltran espías para detener lo que puedan de la oleada antes de que llegue.

Notas para los directores de Guerra:

Si te interesa este giro en los acontecimientos estate preparado, pues estamos desarrollando una serie de módulos y campañas que continúan esta crónica. Dado el número de puertas que los Reinos de los Mundos Alternos han diseminado por los universos de la Esencia cualquier aventura que tú hagas como continuación de esta aventura tendrá cabida entre dichos módulos. En otras palabras, continua esta aventura como quieras, pues podrás encajar tus propias acciones dentro de la épica general y de la ambientación que dichos módulos te enseñarán.

Veras a los PG luchar en docenas de planetas buscando no sólo las puertas y los dispositivos que los conecten, sino que deberán localizar a los agentes infiltrados que están colo-

cando dichos dispositivos, para sacarles información y evitar que vuelvan a colocarlos.

También les verás viajar con naves espaciales a velocidades increíbles, persiguiendo las naves de extraña tecnología que ha aparecido recientemente en los universos de los PG, y que tal vez tengan algo que ver con toda la situación.

Tendrán que hacer de embajadores ante reinos neutrales, buscar legendarios tesoros para reclutar ejércitos, ser guardaespaldas de expediciones mineras en busca de minerales de alta densidad y secuestrar científicos par investigar nuevas fuentes de energía. Darán discursos ante los líderes y consejeros de las Órdenes militares más poderosas y prestigiosas de la Esencia, la Orden Eterna, los Paladines del Dragón, Los Seguidores de Kain, etc.

Será una gran épica para la que necesitamos tu ayuda, tú, en tus manos y dados, tienes la oportunidad de convertir esta saga en algo memorable. Disfruta la aventura, es sólo el principio.

Las Guerras Eternas:

Si lees esto seguramente tu campaña se esté desarrollando en el universo de Las Guerras Eternas.

Queda claro durante la aventura que el Imperio del Poder ha estado jugando con el del Bien desde antes de lo que las crónicas recuerdan.

Poco a poco ha ido creando una sociedad alternativa con lo mejor de sus científicos, soldados y tecnología. Ahora pretender salir de su escondite, los Mundos Alternos" para invadir el espacio "normal" y destruir por completo al Imperio del Bien.

Durante milenios los mejores de entre los mejores eran destinados a proyectos especiales. Esos proyectos del Imperio del Poder eran tapaderas para lograr desarrollar las mejores armas y los mejores guerreros. Para esconder estos avances a los espías del Bien decidieron ocultarlos en los Universos Alternos, y crear una sociedad paralela tan poderosa que rivalizase con todo el Imperio del Poder en su apogeo.

Debido a traiciones largo tiempo olvidadas, que ocurrieron hace millones de generaciones el Imperio del Poder tomó delantera en la Guerra Eterna que le enfrentaba a su enemigo milenario. Así pudo dedicar estos crecientes recursos a su doble juego, a la vez que ponía en jaque a las fuerzas militares de millones de reinos.

Cada vez se han ido destinando más y más recursos a este proyecto, que enseguida cobró vida propia. Así, civilizaciones enteras crecían al abrigo de los Mundos alternos, desarrollando letales formas de combatir y tecnologías y magias prohibidas.

Poco a poco la situación en el espacio normal se estancó. El Imperio del Bien, aunque no pudo derrotar al del Poder sí logro detener el incontenible avance de sus enemigos. Lo que

no sabían era que a pesar de enfrentarse a un enemigo casi invencible por su poder y crueles métodos de lucha, éste había creado un poder equivalente o superior al suyo en lejanas dimensiones ocultas.

Ahora estas legiones emergen para terminar lo que todo el Imperio del Poder no ha logrado todavía, destruir al Bien, esclavizar la Esencia y sumergirla en un desierto de oscuridad y maldad para siempre.

Si los PG son Guerreros Eternos deben avisar a la jerarquía de la Orden para que coordinen la defensa. Si no deben convencer a los diferentes reinos, cofradías estelares, comerciantes, planetas e imperios que forman el Imperio del Bien para que destinen fuerzas a detener las oleadas invasoras, si esto es posible, claro. Infiltrar espías, reunir aliados, construir flotas, todo ello es necesario para detener a esta oleada de maldad imparable.

Imperio:

Si tus aventuras transcurren en el mundo de Imperio la cosa está clara, desde los Universos Alternos surge una amenaza que puede ser lo mayor que nadie haya visto nunca.

Nadie sabe quienes son, ni porqué han surgido ahora y se enfrentan al Imperio, pero sí es seguro que si todas las fuerzas que parecen poseer se vuelcan en contra del Emperador a la vez, desequilibrarán los frentes de la guerra, debilitando al Imperio lo suficiente como para que sus enemigos lo destruyan, y eso sólo si lo que han visto es todo lo que tienen. Porque de la charla que espiaron parece deducirse que este nuevo enemigo es mayor de lo que aparenta.

Lo cual nos lleva a otro tema, si han mentido incluso a sus supuestos aliados, ¿cuál es su verdadero propósito para con la Esencia?

Tu deber es alertar al Emperador, ayudar a preparar la defensa contra este aparentemente imparable enemigo, buscar los mecanismos de transporte, y destruirlos. Capturar tecnología y prisioneros que fortalezcan el Imperio y debiliten a sus enemigos.

Tu familia y seres queridos, así como tus compatriotas del Imperio dependen de ti.

LA NOCHE NOS DESCUBRE SU ROSTRO: Aventura para Los Reinos de Hort.

La aventura transcurre en Kelian, un pequeño reino al sur de los Reinos de Hort. La población local, lejos de las grandes guerras del Norte, es amigable. Viven en su mayor parte de la pesca, la cual exportan a través de los reinos Silesios hacia el Norte. Su clima cálido, ausencia de enemigos importantes y bosques claros sin grandes plagas o monstruos ha contribuido a crear un clima de paz y tranquilidad. Pero sus habitantes van a descubrir que no todo es lo que parece y que el enemigo acecha en cualquier lugar.

Todo comienza una noche de alegría. El dios Hort envía uno de sus regalos en forma de meteorito. Su estela ígnea refulge brillando en la noche **Keliana** dirigiéndose hacia el océano.

A lo lejos, se observa como, tras un gran impacto, el fulgor de su magia se sumerge en las eternas aguas, perdido para siempre.

Vuestro grupo de aventureros, que no deben portar armas de fuego o de energía, llega a Kelian un mes después con el fin de comenzar su vida de aventureros en una zona de "bajo riesgo". Sois conscientes de que no os es posible mediros todavía contra alguno de los grandes dragones de guerra, o ir a cazar tesoros más allá de los Mares Perdidos. Os han dicho que en este pequeño reino se puede encontrar algún patrón que os contrate para buscar algún objeto en algún bosque más o menos peligroso, o como guardia de las caravanas de pescado en salazón que parten al norte.

Los aventureros llegan a la capital de Kelian, Quietud, y allí se instalan en una de las cuatro posadas que admiten viajeros y aventureros. La población es pequeña, no más de cinco mil habitantes. Las calles son limpias, y de noche seguras. Y la población mira bien a los desconocidos.

En la posada, si preguntan les dirán que hace meses que ninguna banda mercenaria, o compañía de aventureros encuentra otro trabajo que no sea escoltar pescado seco hacia el norte. La posadera es agradable, viuda de 45 años con dos hijas de 20 y 18 años respectivamente. Y un hijo de 15 bastante maleducado y malcriado.

La noche siguiente a que los PG lleguen a la ciudad, una vez han descasado un pescador entra en la taberna y pide una cerveza. Todos parecen conocerle. Hasta el momento el único tema interesante de conversación para los parroquianos era el empeoramiento del tiempo, que en pocas horas había pasado de soleado y agradable a verdaderamente hostil, con fuerte marejada y vientos que impedían salir a pescar.

La gente se le acercaba preguntándole porqué se encontraba tan agitado. pero ninguno de ellos obtenía una respuesta coherente. **Coerh,** como se llamaba, estaba mudo de miedo, rehuía la mirada de todos, y sólo hablaba para pedir otra cerveza más.

Si los personajes se acercan a investigar el alcalde del pueblo, que viene acompañado de la posadera, le pedirá, al ser los únicos aventureros en toda Quietud que les acompañe a un reservado.

Si aceptan, el alcalde, un hombre bajo y moreno de nariz chata, les hablará de lo que el curandero de la ciudad ha visto. Cuerpos de pescadores despedazados, que la guardia de la ciudad encuentra en las costas y que parecen haber sido atacados por bestias marinas del tamaño de un hombre. Ya son tres los hombres encontrados así en lo que va de día y la gente pregunta qué pasa.

A cambio de 100 monedas de oro les pide que investiguen el hecho, temiendo que sea un grupo de bestias marinas que está acechando a los pescadores, lo que podría acabar con la economía del lugar.

La zona de investigación de los personajes no es muy grande. Bien pueden acudir a las rocas del este, donde los acantilados recibieron los cuerpos de los muertos que les arrojaba el mar o bien coger una barca, que el pueblo costea, para adentrarse en la tormenta patrullando mar a dentro.

Sea como sea los personajes serán testigos del siguiente fenómeno. Un enorme rugido proveniente del mar atrae la atención de todo el pueblo. Una enorme columna de agua surge del mar a un kilómetro de la costa. Se eleva sobre el cielo y cubre los alrededores con un vapor que eclipsa el sol. El calor sofocante y la sensación de temor hace que los más prudentes empiecen a empaquetar las cosas.

Lo que realmente ocurre es que los **zeliendar** han reunido valor para acechar los poblados costeros y un enorme ejército de ellos se dirige hacia las costas de Quietud con el propósito de esclavizar a la gente de la superficie y alimentarse de ellos.

El responsable de que estas criaturas se agrupen en tan grandes cantidades es un maligno tritón renegado llamado Klot, el cual lleva viviendo entre las bandas de zeliendar desde que los suyos le expulsaron por violar a una mujer de la superficie (algo impensable para un tritón).

Desde entonces, resentido intentó convencer a todas las tribus de estos predadores marinos que se agrupasen en un ejército y convirtiesen las costas en sus corrales de eslavos.

El Cristal de Hort que cayó le ha otorgado una cierto poder mágico, con el que encandiló a los chamanes de las tribus submarinas. Éstos, siguiendo la promesa de enormes tesoros mágicos de la superficie, construyeron para él una coraza negra que le confiere poder a Klot, que ahora se hace llamar el Servidor de los dioses del cielo y las profundidades.

Con esta armadura derrotó uno tras otro a los líderes que se le opusieron, forjando en pocas semanas una alianza aterradora.

Todo esto los PG lo averiguan si capturan a un explorando avanzado o destruyen una partida de caza.

Si los personajes consiguen destruir a Klot y su armadura oscura los ejércitos zeliendar se retirarán a las profundidades, disgregándose. Los magos de la ciudad les otorgarán el poder de respirar bajo el agua durante un día, o bien pueden esperar escondidos en el pueblo, en los bosques o en las rocas hasta que el líder del ejército se muestre.

Otra posible opción es que dirijan la evacuación de la ciudad y todo el reino, llevando caravanas de refugiados a los reinos Silesios. Puede que no sean muy bien recibidos y durante el camino deberán enfrentarse a algún gigante o mantícora.

Otros lugares de interés en la zona son el **Pico del Viudo**, donde moran unos cuantos Goblings y el **Bosque de Armentis** donde vive una vieja mantícora con la mitad de sus puntuaciones normales. No es del todo maligna, y sólo busca soledad.

Los personajes podrán investigar el camino a **Kiundurien,** el reino elfo del Este que comercia con Quietud, cambiando pescado por trigo y materiales de maderas exóticas. Las posibilidades de que una amenaza venga de ahí son pocas, y de hecho los caminos están bien patrullados por guardabosques elfos

Las alcantarillas de la ciudad pueden ser sugeridas por el alcalde como un punto de infiltración de los invasores. El que los PG decidan embarcarse en este poco agradable paseo subterráneo les puede reportar capturar una patrulla de zeliendar además de tener que enfrentarse a ratas muy cabreadas y asustadas, pero inofensivas al fin y al cabo.

Sea como sea, es un buen estreno para uno PG novatos, el DG debería permitirles cuando menos escapar al Norte, donde podrán conseguir más poder explorando castillos, desierto y montañas También podrán ayudar a establecer la resistencia de los Reinos Silesios contra esta amenaza, y con el tiempo reconquistar Quietud y todos los terrenos de Kelian.

Notas para los directores de Guerra:

Las Guerras Eternas:

Si estás jugando a las Guerras Eternas la explicación de lo que pasa es lo siguiente. **Klot** es un personaje embuído de la maldad que la Esencia del Poder tiene. Corrompido por el Imperio del Poder, malvado y egoísta hasta la médula, organiza un ejército de pequeñas criaturas para imponer su ley entre los reinos neutrales de la costa.

Si se le deja crecer en poder, otros luchadores del Poder vendrán a unirse a él. Dragones, minotauros, piratas y guerreros oscuros, y organizarán una impía cruzada contra los reinos Silesios, pertenecientes al Imperio del Bien. Estos reinos están bajo constante ataque de otros reinos malvados y no pueden dedicar tropas o recursos a enfrentar esta nueva ame-

naza, por lo que muchos ciudadanos del Bien morirán o serán esclavizados.

Imperio:

Si optas por jugar esta aventura como parte de Imperio ocurre algo similar. Klot supone una amenaza para los territorios del Imperio al Norte. Los Reinos Silesios son aliados del Imperio, y muchos territorios al Norte forman parte de él.

La amenaza de Klot y sus zeliendar atraerán a otros enemigos del Imperio. En concreto a los guerreros oscuros y con su ayuda podrán cortar las bases de suministros del sur y el este de los Reinos Silesios.

Los personajes, deberán impedir que esto ocurra, pues si estos reinos caen, los territorios del Imperio podrán perderse, teniendo el emperador que abandonar el planeta.

Personajes Enemigos:

Klot, el Servidor de los dioses del Cielo y las Profundidades (Tritón): es un tritón marino renegado. Fue expulsado de su tribu al raptar y violar a la hija de un pescador de la que se enamoró. Un día se presentó a ella, ésta, aterrada, salió corriendo. Klot, no pudiendo digerir el rechazo la persiguió y la capturó.

Lleva años viviendo entre las tribus nómadas zeliendar. Quienes le aceptaron pues le utilizan como cebo para atraer marinos, al fingirse un náufrago.

La llegada del Cristal de Hort le confirió pequeños poderes mágicos y con su armadura se cree invencible.

Porta una armadura negra que en el agua le otorga 7 dados de destreza adicionales, diez de fuerza y uno de magia. (Los rasgos entre paréntesis son si se encuentra en el agua).

RDT Fuerza: B	12D (22D)
RDT Destreza: B	11D (18D)
RDT Mente: B	8D
RDT Magia:	4D (5D)
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	25

"Aventura" es una palabra peligrosa, pero suena muy bien: aventuras cortas para diversos mundos de la Esencia.

Os ofrecemos a continuación algunas pequeñas descripciones de aventuras. En ellas se dará pie a gestas gloriosas de una forma esquemática. El Director de Guerra podrá introducir tantos monstruos o seres como desee, así como cambiar las condiciones de la aventura. Drisfrutadlas.

Olises-Than.

Los Reinos de Hielo.

Lejos de la Gran Than, la estrella sumergida del increíble sistema de Olises-Than, un cúmulo de hielo que nunca se funde. Grande como una docena de planetas, situado en el nadir de la Gran Than, este reino sumergido es un peligro para todos aquellos que se adentren en sus cuevas inundadas sin conocerlo. Incluso los nativos se refieren a él como el Devorador Helado.

Los PG han sido enviados ahí con el propósito de infiltrarse en la fortaleza de un semidiós enemigo y secuestrar a su hija. El semidiós, proveniente de otro sistema, pero que ha localizado su base en ese peligroso lugar, no se encuentra en esos momentos en la fortaleza.

Aprovechando que un ejército de guerreros de tu imperio le mantiene ocupado en un sistema alejado los jugadores deben infiltrarse entre los laberintos de hielo, blancos como espejos helados por la muerte, y llegar a la fortaleza.

Ésta está completamente sumergida, y excavada en los hielos eternos. Es inmensa y numerosos monstruos y sirvientes vigilan el lugar. Dentro de la fortaleza y en los laberintos de fuera los PG encontrarán: sirenas, krakens, dragones submarinos, magos tritones, zeliendars, y miles de criaturas más, peligrosas, heladas y mortales.

Sistema Sunner 2xn/3

Planeta Chartir

Segunda Luna

Los aventureros han sido enviados por la Orden Eterna para investigar un extraño fenómeno. Deben recoger muestras de un extraño mineral líquido que unos comerciantes han traído a la sede de la Orden, el planeta Condenación Eterna.

La aventura podría ser una de iniciación en la Orden, la puerta de entrada para PG que deseen iniciarse en los esotéricos caminos de la más mortal fuerza de la Esencia hasta ahora conocida.

Los nativos de Chartir prohiben a los visitantes el uso de tecnología, por lo que es necesario que no porten armas de

energía o pistolas. La Orden está muy interesada en establecer relaciones comerciales con los nativos, las pacíficas pero mortales mujeres-serpiente de Chartir. De esta forma conseguirán establecer un intercambio seguro y fluido del preciado mineral.

Dicho mineral, que las mujeres serpientes llaman Sangre de Cristal, surge de la tierra en enormes manantiales que forman espectaculares lagos. La Segunda Luna de Chartir, es un mundo pantanoso, con árboles de cientos de metros de altura, cuya superficie cenagosa sólo se ve rota por los lagos de cristal que brillan en mil colores.

El mineral es algo sagrado para los nativos, por lo que sólo unos héroes valientes que demuestren ser merecedores de él podrán llevárselo.

Las propiedades del líquido son interesantes. Introducido en cualquier máquina u objeto inerte, la magia de la Sangre de Cristal otorga a este conciencia limitada. Es decir, una vida semejante a la de un Golem.

La Orden Eterna está muy interesada en producir un ejército de golems de guerra de titanio, automatizados y semiinteligentes, para defender las fronteras a los Mundos Alternos, recientemente descubiertos por El Emperador, el Primarca Primus.

Otro efecto secundario de la Sangre de Cristal es que quien se sumerja en sus aguas gana la habilidad de respirar en cualquier ambiente, incluido el vacío. Esto no deben conocerlo los PG.

Como oponente los Pg se enfrentarán a Sinay, un Arkonii Rajnotep con una pequeña escolta de urauts y asesinos. La lucha entre los árboles a los pies de los lagos de cristal está servida.

Arkonii: Sinay Rajnotep simbiótico con un semiogro. Otorga destreza y fuerza. Armadura de color negro que cubre todo el cuerpo hasta el cuello y parte de la zona posterior de la cabeza.

RDT Fuerza: B 25D + 9D de su portador

RDT Destreza: B 15D + 10D de su portador

RDT Mente: B 10D + 2D de su portador

RDT Magia:

RDT Poder: B Fuerza Permanente 10D

Puntos de Vida:25 + 15 del portador.

Luna Negra.

Península de Blackian.

Los PG son enviados por sus superiores ha seguir el rastro de unos gouls ladrones de tumbas que se infiltraron en los Grandes Mausoleos y robaron los huesos de Kaliendros, el

Viejo. Un anciano dragón de guerra fallecido como héroe del bando de la vida.

Los mariscales de vuestras fuerzas creen que pueden intentar obtener información de su espíritu, por lo que los PG deberán destruir los huesos, o si es posible, recuperarlos para que el héroe descanse en su merecido lugar de reposo.

Los gouls atraviesan tierras de zombies, vampiros y mil engendros más hasta llegar a la península de Blackain, cuya negra tierra contempló el sacrificio de más de mil vidas en sus bosques en uno de los mayores sacrificios rituales.

En el centro de la península se erige un castillo sin nombre habitado por un mago muerto hace eras.

El nigromante pretende combinar el cuerpo de Kalliendros con el espíritu de un dragón maligno de otro mundo, lo que originaría en primer dragón zombie con poderes de fase, aliento destructor de vidas y capaz de atravesar muros de roca sólida.

Los PG no deben permitir que ese engendro nazca. Si logran detener a los ladrones antes de llegar al castillo, mejor, así no deberán enfrentarse a los horrores que un archimago muerto, maligno y enloquecido ha acumulado durante eones.

Enemigos:

Adonaish: mago nigromante humano.

RDT Fuerza: 15D

RDT Destreza: (B) 25D

RDT Mente: (B) 35D

RDT Magia: (B) 50D

Puntos de Vida: 53

Elite World

Nueva Europa

Los PG deben ser superseres para logras terminar esta aventura con éxito. Debido a las características del mundo de juego seria conveniente que tuviesen RDT de Poder. Pero niveles altos, en comparación con los humanos normales, de Mente, Fuerza, Destreza Magia también pueden servir. No olvidemos que este mundo se encuentra sumido en una guerra donde los poderes son las mayores armas.

Los PG son enviados por sus superiores, o por quien les contrate a secuestrar a un predicador que ha surgido en los desiertos de arena del Norte de África. Este hombre tiene el poder de llamar a las masas, y convencerlas para que le sigan. Así está llamando a la insumisión en el bando de los PG.

Nadie sabe si es un simple pacifista loco, o si es un agente infiltrado que pretende debilitar nuestras defensas, pero deben pararle, porque está haciendo mucho daño. Ya son miles

los que han caído bajo sus redes y han abandonado sus puestos, entre ellos diversos metahumanos.

Una vez localizado y secuestrado será conducido para su interrogatorio a la base Lunar más cercana.

Epílogo

War Master *estaba sentado en la sala de guerra, lo había conseguido, la nueva camada de guerreros estaba preparada, pronto sus enemigos temblarían bajo el preciso fuego de las nuevas escuadras, y nuevos retos se presentarían ante sus alumnos.*

El último de ellos acababa de dejar la academia rumbo a su nuevo destino entre las estrellas. Él una vez más se sentaba en su silla y hacía balance de lo logrado. Era una promoción de cadetes valientes, que cubrirían de gloria su Imperio y haría temblar al más valeroso de los enemigos.

Los retos que les pondrían a prueba seguramente acabarían con alguno, la mayoría no volvería a casa, pues el premio por un trabajo bien hecho es más trabajo.

Por su parte, War Master descansaría un par de días antes de la llegada de la nueva promoción. No existe descanso para los que quieren hacer grandes cosas. Sólo más y más batallas en la vida. Pero él aceptaba su destino, eso era lo que le gustaba y lo único que podía desear era que sus pupilos fuesen lo suficientemente buenos para sobrevivir y conquistar.

Con un vaso de Agua Miel Templaria se relajó, abrió las puertas de su armario sacando algo del interior, hizo un par de llamadas a sus colegas y se sentó. Ellos traerían la comida, pensó.

En los pocos momentos de ocio que podía permitirse War Master no se dedicaba a viajar por la galaxia, tampoco veía los holoprogramas. Si sus superiores supiesen cual era su afición se sorprenderían.

Sonrió recordando los momentos de alegría que había pasado disfrutando de su entretenimiento favorito. Alguien tocó la puerta, era ***Svender****, junto a* ***Tasnilov y Bor****. Un leve saludo remarcó el brillo de sus ojos y sin decir una palabra cada uno de ellos ayudó a correr la mesa al centro de la habitación.*

War Master sacó el libro y juntos se dispusieron a disfrutar de una de las diversiones más antiguas de la Esencia, originaria de un planeta perdido y sin nombre. ***Esa tarde tocaba partida de rol.***

Bueno, chicos, este primer manual llega al fin del principio, porque esto es sólo el principio de lo que nos espera. Juntos recorreremos galaxias y mundos, veremos las maravillas de la magia más poderosa y sentiremos el aliento de dragones y orcos. Pronto sacaremos más suplementos. De momento tenemos pensado uno dedicado a proporcionar más mundos y criaturas, así como más trasfondo para nuestros juegos.

Pero tranquilos, si queréis saber y conocer más de este maravilloso entorno de juego sólo tenéis que hacer una cosa, imaginarlo. LGE/I es un juego diseñado para una sola cosa, para que disfrutéis jugando.

Al pensar en el juego, lo que teníamos en mente era que fueseis vosotros quienes dieseis vida al mundo, no las reglas. Para nosotros es más importante lo que cada uno de nuestros jugadores, vosotros, aportéis al juego que todas las reglas que podamos inventar.

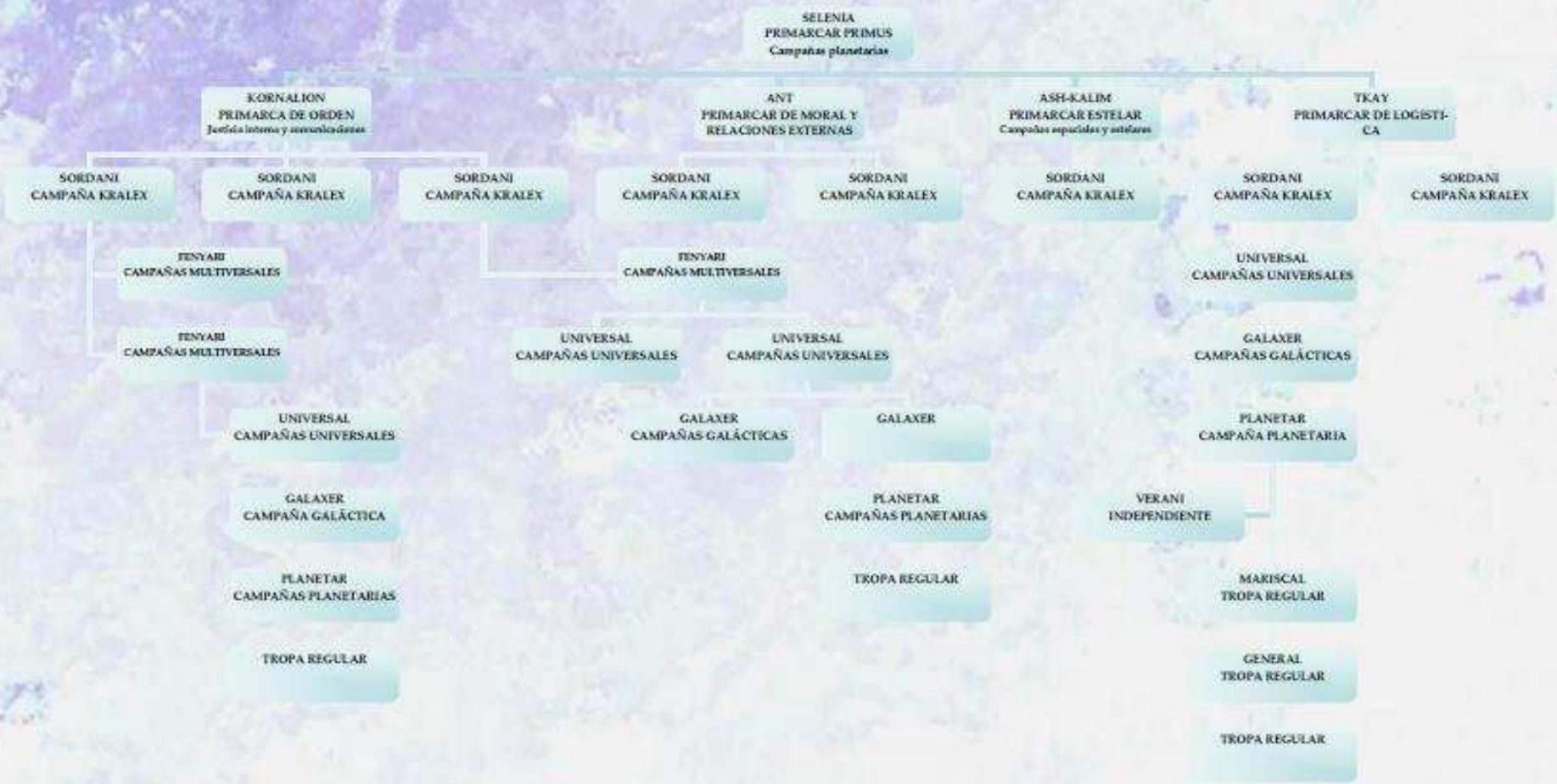
Aquí habréis aprendido lo grande que es el mayor universo que existe, la imaginación, que dentro de sus fronteras todo es posible y jugar es divertido. Sobra decir que todo esto es un juego, y que lo único que queremos es enseñar a soñar.

Pero también esperamos que hayáis aprendido una cosa, si quieres algo en la vida, si crees que una cosa, un sueño, merece la pena, debes luchar con todas tus fuerzas por ello. Tú y tus amigos, con vuestra energía y esfuerzo podéis hacer que este mundo sea un mundo mejor. No es un camino fácil, la responsabilidad y la sensatez no es una carga fácil, pero no dudo que sabréis llevarla con maestría.

Así que ya sabéis, como una promoción, la primera, estáis preparados para salir fuera de estas páginas a jugar, pero eso sí, si habéis aprendido a luchar por el bien común y a trabajar en equipo por vuestros sueños, habremos conseguido más de lo que nosotros soñábamos.

Ahora, a disfrutar, soñar y a jugar. Sed responsables, sed fuertes, sed Eternos.

La Orden Eterna



*EL ORGANIGRAMA ACTUAL REPRESENTA LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LA **ORDEN ETERNA**. A NIVEL PRÁTICO, LA COMPLEJIDAD DE SUS CAMPAÑAS CREAR MÚLTIPLES EXCEPCIONES Y ADAPTACIONES PERMANENTES O TEMPORALES.*

ANEXO II: Crónicas de una Guerra Eterna

Bien venido, noble guerrero, a esta reunión. Soy un historiador de la Esencia, para quienes no conozcan a mi grupo baste decir que nuestra función es preservar todas las maravillas de la Esencia antes de que la guerra las destruya. Somos millones, contamos con los más avanzados métodos de investigación y con ordenadores tan potentes que ocupan sistemas enteros. Mi orden es abiertamente neutral, y lo único que pretendemos es que, si algún día esta guerra termina, y alguien queda para seguir adelante, las generaciones supervivientes puedan alcanzar a comprender la increíble devastación que las Guerras Eternas han traído.

Las razas perdidas, la magia olvidada, las construcciones destruidas, la tecnología arrasada, todo ello debe tener cabida en nuestras crónicas, pues todo ser vivo es una muestra de la belleza y el poder la Esencia y la magia. Por ello, allí donde va a haber una batalla, se nos verá rondando. Como buitres dirán algunos, como portadores de malos presagios. A nosotros no nos importa lo que se nos llame, tenemos una misión sagrada, que nada de lo que pase se olvide. No comprendéis que yo, nosotros, sólo vamos allí donde se puede perder algo irreparable, no para robarlo, ni siquiera para rescatarlo, pues no es ese nuestro trabajo, sino para que su recuerdo perdure.

Y si no, ¿cómo creías que llegó hasta ti el recuerdo de Serpik Meliander, muerto hace millones de años, o las crónicas de la nave Justicia, en sus campañas de piratería contra el Imperio del Poder? Todas estas gloriosas hazañas, el carácter de los héroes y de sus oponentes, sus estrategias, tecnología, descubrimientos y hechizos secretos se hubiesen perdido sin nosotros.

No entendemos por qué motivo ambos bandos se molestan en cuanto nos ven, al contrario, nuestra presencia debería ser signo de que sus proezas y hechos van a ser recordados en la mayor épica de la historia, Las Crónicas de la Guerra Eterna. ¿Qué más pueden pedir en un universo en el que sus vidas valen menos que nada, y hasta los héroes y generales más importantes son olvidados en cuanto su muerte les toca?

Nosotros traemos a la **Esencia** algo que es lo primero que se pierde en la guerra, memoria. Memoria para recordar las cosas buenas, y los hechos abominables, así como para no cometer los mismos errores.

Somos neutrales en este conflicto, y en todos los que hubo o habrá. Esa neutralidad e imparcialidad son nuestro mejor escudo, pues ninguno de los bandos se quiere arriesgar a que nuestras crónicas adquieran un matiz subjetivo que les perjudique, por lo que a pesar del desprecio se nos respeta.

En muchos casos nuestras sedes sirven de refugio y sede de convenciones y encuentros, tratados de paz y declaraciones de guerra, pues nuestros muros no toleran la violencia.

Pero al contrario de lo que cree toda la gente de la Esencia nosotros no podemos permitir que la situación se mantenga

así para siempre. Hemos sido testigos de los más horrendos actos contra la vida que nadie haya contemplado, somos conscientes cada día de lo que se pierde en este conflicto atroz. Por ello no es que seamos neutrales, es que vamos con los dos bandos, y con el tercero, la Neutralidad. Nosotros lo único que queremos es que se deje de destruir la belleza, y sólo aspiramos a la paz. Por ello haremos lo que esté en nuestra mano para que poco a poco los conflictos vayan cediendo paso a la razón, y la muerte y la destrucción a la vida y al progreso.

Aunque para ello tengamos que sacrificar a uno de los bandos debemos cumplir nuestro deber, terminar con la guerra y que así la Esencia pueda avanzar hasta el lugar que le corresponde.

Notas para el Director de Guerra:

La Orden de los Cronistas es una orden que no se ha incluido dentro del juego de las Guerras Eternas por motivos obvios. Sus objetivos son ambiguos, grises. Al contrario que en los juegos que te hemos presentado, donde hay blanco y negro, no grises, donde el bien y el mal están en guerra y encontrar tonos grises es cada día más difícil.

La Orden quiere algo imposible, proteger la vida, terminar la guerra. Dentro de ella existen facciones que piensan que la única forma es esperar pacientemente a que uno de los bandos tome una ventaja clara y luego vender los secretos del perdedor al vendedor, dando la puntilla a uno de los imperios y terminando la guerra.

Otros piensan que a pesar de la naturaleza mágica de la Esencia del Poder y del Bien, y de la irresistible fuerza que empuja a los Imperios hacia la guerra, es posible detenerla, establecer fronteras separadas y poco a poco, en sectores lejanos, ir fabricando la paz y fomentando la confianza mutua.

Pequeños experimentos se llevan a cabo en lejanos planetas, reinos y galaxias, y si estos triunfan, con la **Orden de los Cronistas** como mediadores de la Paz, se está preparando un plan atrevido para imponer la paz en cientos de Kralex. Si lo consiguen podrían hacer lo impensable, detener la esencia, revitalizar la magia y hacer que las civilizaciones consigan lo que ningún universo ha visto en miles de eones, la Paz.

Si el Director de Guerra quiere incluir estos personajes no jugadores en su épica es muy libre de hacer, así como de utilizarlo como Personajes Guerreros.

Nuevas campañas y posibilidades de interpretación se abren ante tus jugadores.

ANEXO III: SERPIENTES EN EL IMPERIO

El Imperio, su sola mención hace que los imperios más débiles tiemblen de terror y que hasta los poderosos Tajj se estremezcan de escalofríos.

Sus kralex se cuentan por legiones, enormes e inmensas fortalezas capaces de igualar a universos enteros viajan por los vacíos siderales buscando más poder y tierras por colonizar. Flotas interminables orbitan sobre millones de planetas, o viajan a universos lejanos, para establecer rutas comerciales, para investigar, explorar o conquistar.

Miles de millones de planetas trabajan para obtener cosechas para alimentar a la creciente población, y para alimentar a las legiones, o para producir artículos de lujo, que aumenten la riqueza de los suyos. Las cofradías comerciantes y las compañías mineras traen productos y riquezas en un flujo continuo, oro, plata, titanium, platino, joyas, maderas exóticas, todo ello se acumula en las arcas imperiales para hacer frente a futuras situaciones de crisis, o para mantener en movimiento ejércitos imparables, pero muy, muy costosos.

La energía se obtiene de millones de soles, nebulosas y planetas gaseosos, se compra y se vende y el plasma corre como la sangre por las venas del Imperio.

Los aventureros viajan a lejanos y remotos reinos, a buscar tesoros, con los que ascender en la corte o la Armada, o a hacer aliados para el Imperio, proteger caravanas y erigir castillos. Cientos de fortalezas se erigen todos los días en los planetas más recónditos y en los más cercanos, docenas de dimensiones y realidades se descubren y exploran, y la magia avanza a un ritmo increíble, en competencia directa con la tecnología.

Los tributos llegan de todos los reinos e imperios aliados, y las provincias y sectores acuden a las fiestas del núcleo para recibir instrucciones, reprimendas o premios.

Las fábricas de armamento trabajan día y noche, y los instructores del Imperio no descansan a ninguna hora. La maquinaria imparable e interminable del Imperio tiene rivales serios, sobre todo porque se encuentra dividida en tantas guerras que nadie las conoce todas, excepto el Emperador.

El Emperador, su nombre, El Emperador, es sinónimo de poder. Los cronistas narran que sólo con su magia y poderes podría subyugar varios kralex. Tal vez exageren, tal vez no, pero sí es cierto que es el humano que mayor poder ha alcanzado en toda la Esencia conocida.

Con sus decisiones puede sacrificar legiones enteras, ejércitos y flotas. Los mundos dependen de su razón, y de su juicio. Por ello ha surgido dentro del Imperio una facción. Su objetivo es hacer que el Emperador ceda parte del poder a un consejo rector. Él sería el Primus del Consejo, pero las decisiones se tomarían por votación.

Hay que decir que las decisiones operativas las toman los comandantes de campo, los generales, mariscales y delegados de sector.

Los planetas tienen gran autonomía, así como los capitanes de flota, los jefes de grupos mercenarios y los aventureros independientes. Millones de personas deciden en la Esencia cada segundo, tomando decisiones que afectan a sus subordinados, pero sólo el emperador puede tomar las decisiones del más lato nivel.

La principal de estas decisiones, y la más deseada, es la capacidad de declarar una Cruzada. En ella el Emperador decide que un reino o imperio enemigo es enemigo anatema del Imperio, y nadie en todo el Imperio podrá descansar hasta que deje de existir como tal, y sea asimilado dentro de nuestras fronteras.

Este poder es deseado por la mayoría de los más poderosos Mariscales de Sector, pues decretarla sobre sus enemigos supondría que todo el Imperio les prestaría su ayuda en su lucha particular.

Es necesario decir que ninguno de los Grandes Mariscales es un traidor al Imperio, pero sí que tienen formas de ver sus conflictos que les llevan a pensar que ellos son los que más podrían beneficiar al Emperador y a los ciudadanos del Imperio, y que sus guerras puntuales son prioritarias.

Es evidente que el Emperador tiene una visión de conjunto mucho mayor, pero ellos aducen que por lo menos para tomar estas decisiones debería escucha a todos los implicados. En su búsqueda de poder los mariscales no han tenido en cuenta que el emperador cuenta con una de las mayores redes de espionaje, no la única, pero sí al mayor del Imperio. Y que siempre atiende los informes de todos los sectores para asignar tropas, recursos y exigir pagos y tributos.

La inclusión en tu campaña de este movimiento para arrebatar al Emperador parte de su omnipotencia podría llevar a épicas más intrigantes, por primera vez existe una cierta oposición interna al Emperador, los Personajes Guerreros podrán luchar por él o por los mariscales y varones, pero siempre teniendo en cuenta que en Imperio debe permanecer unido, siempre fuerte, para poder sobrevivir.

Independientemente de si logran crear un consejo que atienda al Emperador en sus decisiones, y le aconseje, o que mantengan la centralización de las decisiones más importantes, como hasta ahora, los PG deben luchar por sus familias, por el Imperio en el que creen, que llevará la unidad y el progreso a las estrellas y más allá.

Deben ser fieles al Imperio, por encima de sus consideraciones personales, sin importar las cuotas de poder que los varones les ofrezcan, y las riquezas que los enemigos del Imperio les pongan ante los ojos. Si no es así, pasarán a ser personajes no jugadores, pues nuestro objetivo es crear el mayor imperio que se haya imaginado, y debemos trabajar unidos.

ANEXO IV: SISTEMA DELIRIHAN

Existente en ambos universos de juego al mismo tiempo, el sistema **Delirihan** presenta una peculiaridad que le hace digno de mención.

Nadie sabe porqué, ni qué lo motiva, pero el sistema completo es algo más que un simple sistema solar.

Los planetas que giran en torno al sol llamado Fest presentan una multitud de civilizaciones que comparten su adoración por el dios **Delirihan**, que flota en el cielo.

La representación del dios es un enorme pórtico estelar del tamaño de un planeta, que a modo de circunferencia celestial puede verse fácilmente en las noches claras desde casi cualquier mundo que lo tenga a la vista.

Enormes gravados surcan su superficie, y maquinaria milenaria ruge en su interior cada vez que se pone en marcha.

Los arqueólogos que exploran y estudian el artefacto datan su edad desde antes del nacimiento de la Esencia. Un descubrimiento tan increíble ha llamado la atención en cada rincón del sistema, y más allá.

Cuando alguien traspasa el portal, aparece en un universo tan extraño que no reconoce la reglas ni las civilizaciones que en él se albergan.

En términos de juego el pórtico llamado Delirihan, de cuyo nombre derivan el del dios y el del sistema en el que se encuentra, es la única forma de pasar desde un juego a otro de los que forman nuestro multiverso.

Atravesando el portal, un miembro de la Orden Eterna podrá llegar a la Esencia en la que transcurre el juego Imperio, y así entrar en una realidad tan distinta que no le recordará nada parecido.

Al contrario, un miembro del **Imperio,** o uno de sus enemigos podrá llegar al universo de **Guerras Eternas,** donde dos Imperios combaten para exterminarse mutuamente.

Para los jugadores supone un reto interesante. Pasar de un universo a otro puede parecer fácil, pues comparten las mismas reglas de juego, pero si los personajes quieren sobrevivir deben adaptar su filosofía de vida. En Las Guerras Eternas Imperio la motivación predominante es la Guerra, la lucha. La búsqueda de la justicia aniquilando al adversario, para poder sobrevivir. En Imperio lo que domina es la idea de que la acumulación de poder para los tuyos, para tu Imperio es lo único que te llevará a alcanzar tu destino.

Ambas filosofías se complementan en la vida real, y dentro del juego se entremezclan, sin embargo el concepto original está muy dividido en ambos juegos. Serán los personajes quienes hagan evolucionar su épica hacia donde mejor les parezca.

Recomendamos al **Director de Guerra** que no abuse del poder que da este sistema, pues los jugadores eligen un ambiente de juego, y sólo cuando ya conozcan perfectamente su

Esencia podrán pasar a cualquier otro de los que conforman nuestro multiverso particular.

Sí, has oído bien, cualquier otro. Existen múltiples Esencias, no sólo dos. Nos proponemos diseñar varios sistemas de juego que complementen los dos que componen este volumen. Ampliaremos a Las Guerras Eternas (con su heroísmo y lucha) y a Imperio (con la idea de unidad y poder), y lo haremos con universos que utilicen posturas humanas, como los anteriores y tomen un posicionamiento real frente al mundo.

Las ideas que barajamos son las siguientes, tú decides cual te gusta más, escríbenos y propónnos donde te gustaría jugar.

* Sagrado Deber: en universo de Sagrado Poder es un universo de religión. Como los anteriores utiliza la Esencia como multiverso donde se desarrolla el juego, pero con una diferencia.

Los jugadores representan pueden representar a cinco dioses que dominan toda la Esencia. Estos cinco dioses son tan poderosos que podrían destruirlo todo, pero dependen de sus seguidores y del poder de éstos para subsistir.

Por ello, cada bando debe recopilar poder para prevalecer. No están en guerra continua, existen frecuentes períodos de paz, pero sí hay una gran rivalidad entre las religiones.

Las Cinco Religiones son:

Tecnología.

Magia.

Mente.

Riqueza.

Política.

Como parte de una iglesia los Personajes Guerreros deben reunir poder de la religión que sigan, debilitando la influencia de las demás.

Cada una de las Órdenes eclesiásticas posee sus propias reglas y restricciones, así como sus propias ventajas.

* Tiempo de la Eternidad. El tiempo sí que existe y es importante, así como los viajes temporales. Debido a las características de esta Esencia los PG podrán viajar por el tiempo, cambiando el curso de civilizaciones, y evitando que sus enemigos cambien lo que han hecho.

Existen dos tipos diferentes de viajeros temporales, los Destructores y los constructores. Los PG pertenecen al segundo tipo.

Ambas Órdenes poseen sus propios objetivos. Mientras que los Destructores quieren que la esencia se destruya a sí mima, por motivos desconocidos, los personajes constructores

quieren favorecer la creación, el desarrollo de las civilizaciones y de los mundos, y no porque se beneficien de ello, sino por ver hasta donde puede llegar la Esencia.

Ambas Órdenes se enfrentan, unos protegiendo a héroes, mesías, artistas, inventores y científicos, otros intentando asesinarlos, corrompiendo naciones y provocando guerras.

Sólo son dos ideas de las diferentes Esencias que queremos presentaros. Ahora, paraos a pensar las posibilidades de estos juegos en un entorno tan grande, rico y variado como es la Esencia, donde todo es posible. Héroes en guerra, mundos de magia y dragones, batallas espaciales que enfrenten a religiones dispares, o guerras por proteger un recurso valioso, con las motivaciones de todos estos personajes que queremos presentaros.

Y es más, mezclad las posibilidades de juego de cada uno de ellos en uno sólo. El mayor de los juegos que publicaremos no será otro que PODER, donde los PG de uno y otra Esencia puedan descubrir las posibilidades de atravesar el sistema **Delirihan** en busca de nuevos aliados, de más poder o de enemigos contra los que luchar.

Guerreros Eternos luchando al lado de siervos del Emperador contra una alianza de poderosos guerreros del Imperio del Poder y maestros de la Religión de la Mente. Todo depende de vosotros. Sois vosotros los que nos permitiréis continuar esta épica, la mayor que jamás se soñó, o haréis que siga siendo sólo un bonito sueño de magia, misterio y aventuras.

Y recordad, cuando las Esencias se unen, todo puede ocurrir. Sed Eternos.