

# Tundra





# INTRODUCCIÓN.

## ÍNDICE.

<b>Introducción.</b> .....	- 1 -
Índice. ....	- 2 -
Sobre el Rolero de Hierro 2013. ....	- 2 -
<b>Historia y geografía.</b> .....	- 3 -
Los Tiempos Antiguos.....	- 3 -
El mundo actual.....	- 6 -
Los habitantes de Haarduunel.....	- 7 -
El día a día en Haarduunel.....	- 8 -
Facciones y sociedades secretas. .	- 11 -
La ciudad de Haarduune.....	- 12 -
<b>Reglamento.</b> .....	- 14 -
Creación de personajes. ....	- 14 -
Sistema. ....	- 16 -
Combate. ....	- 17 -
<b>Ficha de PJ</b> .....	- 18 -

## SOBRE EL ROLERO DE HIERRO 2013.

Para la confección de este juego se utilizaron los siguientes Ingredientes:

**El futuro del rol.** El relevo generacional en los juegos de rol no va todo lo bien que a los aficionados nos gustaría, y los jugadores veteranos cada vez tenemos menos tiempo para preparar partidas. Por ello, creo que el futuro del rol se basa en dos pilares: montar partidas rápidas con poco esfuerzo y utilizar internet como medio de comunicación entre roleros dispersos a lo largo del mundo. Con esto en mente, he publicado este juego en internet, junto a unas potentes herramientas de diseño: el generador de personajes aleatorios, el generador de tramas ya aventuras aleatorias, y un cliente de correo para e-mails casero con lanzador de tiradas incorporado.

**Internet.** Este juego está pensado para jugarse mediante el intercambio de mensajes, ya sea por foro o mediante la aplicación para mandar e-mails. Por ello, la creación de personajes en este juego es simple y la resolución de acciones más complejas apenas conllevan un par de turnos de resolución. Además, también aligera la carga del DJ, al no tener que estar pendiente de cada post de los jugadores.

**Mezcla de géneros.** Tundra mezcla el género post-apocalíptico con el de espada y brujería. La ciencia ocasionó que olvidásemos a los antiguos dioses, y estos, enfurecidos, convirtieron el mundo en un páramo desolado y helado repleto de criaturas mágicas y seres malignos.

**Clichés.** Los personajes ostentarán rasgos genéricos y profesiones estereotipadas. Aquellos que sepan utilizar correctamente estos clichés obtendrán mayores ventajas en sus acciones.

**Nº de palabras:** 7450 (más introducción y hoja de PJ).

# HISTORIA Y GEOGRAFÍA.

## LOS TIEMPOS ANTIGUOS.

### La Era de los Mitos.

Los dioses dieron forma al cielo, a las estrellas y a la tierra que pisan los mortales, otorgaron vida y muerte, sueño y pesadilla y, con el tiempo, su obra culminó en la tierra que sería conocida por el nombre de Tarlus.

Durante milenios, los dioses moldearon Tarlus y lo poblaron de vida. Razas conscientes e inteligentes empezaron a prosperar y, con el tiempo, dieron origen a los grandes pueblos: Zekruas, el pueblo de las plantas, Romunoides, el pueblo de las rocas, y los Jujinkai, el pueblo de las bestias.

Los dioses cayeron en la cuenta que la veneración e idolatría de las razas mortales les otorgaban poder y fuerza. Conscientes de ello, no dudaron en ofrecer su ayuda y consejos a las razas mortales, ayudándoles a prosperar en armonía, dando así origen a la religión. Y durante milenios, todo quedó en calma y orden.

Pero a Eriass, diosa del Caos, le aburría el orden. Tergiversando las leyes del espacio y el tiempo, y rasgando la realidad misma, Eriass abrió una puerta en el mismísimo corazón del planeta, generando una inmensa columna de luz que comunicaría Tartlus con otros mundos y otras épocas. La explosión fue tal, que todo el centro del planeta fue consumido por los océanos, y una serie de islas quedaron flotando en torno de la columna de luz.

A través de la columna de luz llegaron nuevas criaturas, extraños minerales se dispersaron por toda la superficie del mundo y una nueva y extraña raza de seres llegó al planeta en grandes cantidades: los seres humanos.

Esta columna de luz, y todo lo que de ella provenía, despertó la curiosidad y el ansia de conocimientos de las diversas razas sintientes, despreciándolas del bucólico estilo de vida. Aburridos y hastiados a causa de sus longevas vidas, Jujinkai, Romunoides y Zekruas no dudaron en investigar y experimentar, cada uno a su manera, con las extrañas fuerzas y criaturas que provenían de la columna de luz.

Las distintas deidades, acostumbrados durante milenios a ser el centro de atención de los mortales, actuaron de forma extraña, casi infantil, y empezaron a ofrecer resquicios de su poder a todo aquel que le venerase incondicionalmente. Y fue así como nació la magia.





### La Era de la Magia.

Los dos siglos posteriores a la aparición de la columna de luz fueron un hervidero de actividad. En estos dos siglos las tres grandes razas experimentaron más cambios que en los veinte mil años que duró la Era de los Mitos.

Con la aparición de la magia, comenzaron las primeras disputas religiosas. Ahora ya no se adoraba a todos los dioses por igual, existía la competencia y, por consiguiente, la rivalidad, la enemistad y, en última instancia, el odio.

Los Jujinkai comprobaron, alarmados, que la fisiología de muchos de sus recién nacidos empezaba a mutar en nuevos tipos de criaturas. Esto originaron nuevas disputas e incluso guerras entre clanes. Al final se optó por el destierro, a las familias de los Jujinkai corruptos se les envió hacia el Este lo que, con el paso de los siglos, daría origen a las nuevas razas que poblarían el Continente del Este durante las Eras venideras.

Los Romunoides, reforzados e inspirados por la magia, experimentaron con toda clase de aleaciones, sustancias químicas y maquinarias. Las sencillas y hermosas obras de artesanía del pasado dieron paso a majestuosas obras de arquitectura y, con el tiempo, a enormes torres y edificaciones de roca y cristal. Las primeras ciudades y templos empezaron a erguirse en esta época.

Por su parte, los Zekruas, fueron los que menos atestiguaron el cambio. Místicos e Impasibles ante el cambio, fueron ellos los que evitaron el exterminio de los Jujinkai corruptos y dieron asilo a los desorientados seres humanos.

Para los seres humanos, fue una época difícil. Atrapados en un mundo extraño, pronto fueron víctima del abuso de los Jujinkai que, diezmados por rencillas internas, vieron a esta pequeña e insignificante raza como la mano de obra perfecta para los trabajos más duros y humillantes. Solo su elevada tasa de reproducción y el apoyo de los Zekruas les permitió huir hacia el Este y salvarse de la extinción.

Fue durante esta época en la que se empezó a explorar y colonizar el continente del Gran Continente Sur, y comenzó la forja de los grandes reinos del Sur: Markahan, con sus torres de cristal y metal; Zurathan y sus inmensos jardines colgantes; Eslovia, famosa por su orfebrería; El imperio de Trusham, orgulloso señor del océano interior. Del Gran Continente del Este nadie se interesa, y se considera una tierra de bárbaros; mientras que al Oeste, solo existe un inmenso y basto océano, cubierto por una perpetua neblina de origen desconocido. Las tierras del Norte y las Islas Flotantes se consideran sagradas e intocables.

Tras dos mil años, todo el Gran Continente del Sur está colonizado, incluso las grandes planicies heladas más remotas. Los autodenominados Jujinkai Puros exacerban la pureza del linaje y el fanatismo religioso, los humanos, fortalecidos tras siglos de penurias, no dudan en enzarzarse en la primera guerra abierta de la historia de Tarlus. Zekruas y Romunoides, mucho más pacientes y pacíficos por naturaleza, no supieron cómo reaccionar ante tan insólito y extraño acto de barbarie, por lo que rezaron y pidieron consejo a los dioses. Pero los dioses no respondieron: acabar con los fieles de sus rivales harían que ellos ganasen poder a costa de los derrotados.

A medida que el fanatismo se expandía, también lo hicieron los conflictos, incluso del lejano Este empezaron a llegar tropas armadas con extraños aparatos y nuevas clases de magia. Estos nuevos conquistadores invocaban extrañas criaturas de dimensiones desconocidas, Sehols se llamaban a sí mismos, aunque pronto fueron conocidos por el sobrenombre de Makai (demonios en lenguaje Zekrua). Los hechiceros del Sur, a su vez, respondieron utilizando magia prohibida y resucitando a los muertos para luchar. No se sabe bien quien, pero uno de los bandos se lanzó a tomar medidas desesperadas y trajeron a este mundo a una criatura sin precedentes, usando el poder de todos sus miembros.

La Bestia se reproducía a un ritmo alarmante, tomando como huéspedes de sus vástagos a toda otra forma de vida, y matándolos para convertirlos en algo semejante a ella. El caos formado por la criatura fue tan generalizado, y tan profundo en el Gran Continente del Sur, que todos las ordenes de sacerdotes se vieron obligados a colaborar para detenerla, pero a costa de un inmenso sacrificio de vidas.



Incapaces de aniquilar a la bestia madre, optaron por lanzar un conjuro de niveles nunca alcanzados, convirtiendo a la criatura, de un tamaño monstruoso, en piedra, convirtiendo su carne en su propia prisión. A partir de entonces, los sacerdotes se dieron a la tarea de custodiar a la bestia para que no renaciera, crearon una fortaleza a su alrededor, y borraron todo rastro de su existencia, creyendo que si nadie sabía de ella, nadie iría con la tonta idea de obtener poder de la criatura.

Todo el mundo culpó a los hechiceros del mal provocado. Al desaparecer al Bestia, la mayoría de la población renegó de toda Fe, generando una mentalidad opaca que reniega de todo lo mágico y de todos los dioses. En muchas regiones, se empezó a prohibir el uso de la magia, e incluso a quemar a los magos y brujos. Debido al declive de la magia, la ciencia fue ganando terreno.

La Bestia, aunque derrotada, aún contará con la facultad de corromper y contaminar. Con el paso de los siglos, todo el terreno entorno a la fortaleza se terminará corrompiendo y contaminado por la influencia de la Bestia, mientras que muchas mentes enloquecidas, a través de los sueños, terminará generando un nuevo culto satánico que irá creciendo poco a poco.

### La Era de la Ciencia.

Durante los siguientes mil años el mundo cambiaría ostensiblemente.

Las villas y ciudades-estado darían paso a las ciudades densamente pobladas; las casas y castillos a las mansiones y a los rascacielos; los barcos a vela y los carromatos evolucionarían hacia los vehículos a vapor primero, y a los propulsados por hidrocarburos más adelante.

La magia, antes venerada y apreciada, pasaría a ser algo oscuro y temido, y, a la larga se convertiría en algo olvidado producto de mitos y leyendas. El gas, el agua corriente y, posteriormente, la electricidad pasarían a ser las principales fuentes de salud y bienestar.

Los Romunoides descubrirían nuevas aleaciones y minerales que emitían una extraña radiación. Esta radiación, aunque nociva, les permitiría crear toda clase de ingenios mecánicos que surcasen el cielo o las profundidades oceánicas. La colaboración con los humanos, de mente más inquietas e imaginativas, sería la clave para la creación de toda una nueva era tecnológica que, bajo otras circunstancias, habría tardado muchos más siglos en suceder.

La mayoría de los Makai huyeron más allá de la columna de luz, perseguidos por numerosas legiones de Jujinkai. Nada más se supo de ellos. Los Jujinkai supervivientes se convirtieron en una clase elitista y aburguesada que, con el tiempo, daría lugar a magnates y empresarios avariciosos.

Para los Zekrua, sin embargo, no había sitio en la nueva era. A medida que los bosques se convertían en ciudades, el aire se llenaba de polución y los ríos se tornaban en torrentes contaminados, cada vez les quedaba menos espacio donde vivir. Al final, optaron por abandonar el continente, y refugiarse en las selvas del Gran Continente del Este, donde el progreso aún tardaría varios siglos en alcanzarles.

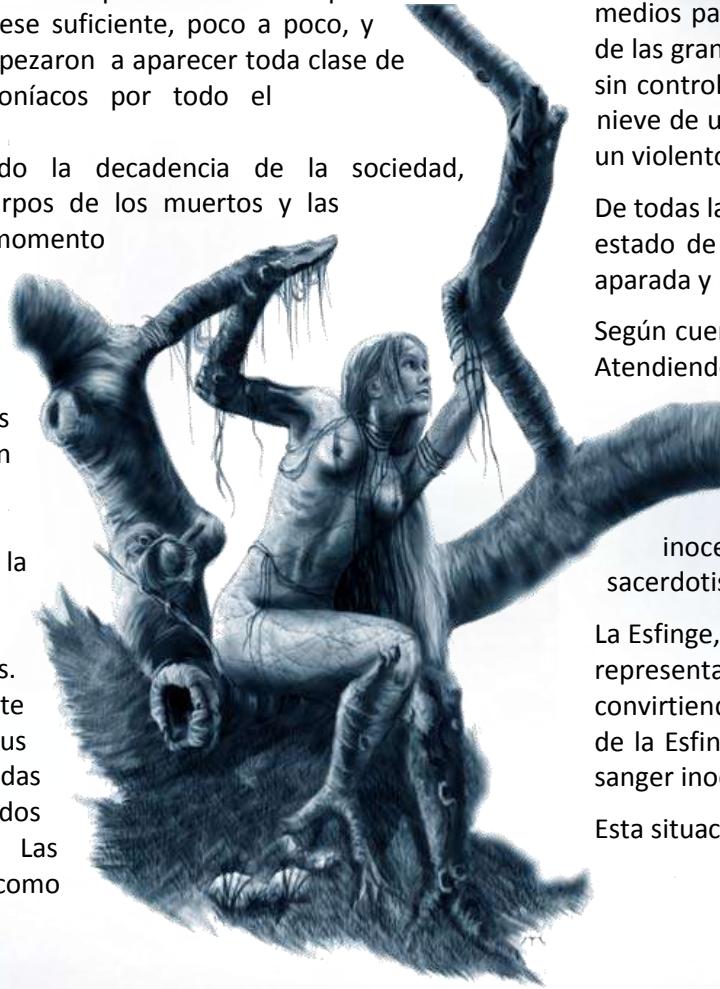
Sin embargo, esta situación no duraría para siempre. Como si los dioses se hubiesen hartado de quedar en la ignorancia, o furiosos por el desprecio de sus creaciones, una increíble vorágine de cataclismos y males empezaron a azotar todo Tarlus. Todas las maravillas y el progreso obtenido durante la Era de la Ciencia terminaría por sucumbir al Gran Cataclismo.



## EL MUNDO ACTUAL.

### La llegada de la Esfinge.

Tras el Gran Cataclismo, solo siete ciudades permanecieron en pie. Por si la reciente catástrofe no fuese suficiente, poco a poco, y cada vez con mayor frecuencia, empezaron a aparecer toda clase de muertos vivientes y seres demoníacos por todo el Continente del Sur. La Bestia llevaba largo tiempo presintiendo la decadencia de la sociedad, corrompiendo en silencio los cuerpos de los muertos y las mentes de los vivos, y esperaba el momento oportuno para asestar un golpe mortal a sus antiguos carceleros. Las temperaturas, cada vez más bajas, y la plaga de criaturas infernales causó que los escasos pueblos supervivientes fuesen arrasados, mientras que los alimentos comenzó a escasear. Las ahora ciudades-estado fueron a la guerra las unas con las otras, con el único fin de apoderarse de los cada vez más exiguos recursos naturales. Dos ciudades fueron rápidamente asediadas y destruidas por sus competidoras, sus gentes convertidas en esclavos, y sus nombres borrados de la historia para siempre. Las restantes, soportaron como buenamente pudieron.



Tras doscientos años de conflictos, la situación cada vez se presenta más desesperada. El clima se hizo cada vez más frío y el sol cada vez estaba más opacado por oscuras nubes que apenas permitían distinguir la noche del día. A las criaturas no muertas no le parecía afectar el clima y, aunque su número empezaba a remitir, las ciudades asediadas no disponían de recursos ni medios para su supervivencia. La hambruna era un peligro muy real, y otra de las grandes ciudades terminó siendo víctima de la anarquía y los incendios sin control. Otra ciudad parece ser que fue sepultada bajo una tormenta de nieve de una furia sin precedentes o bajo una fisura en la tierra causada por un violento terremoto, nadie queda para aclarar el misterio.

De todas las ciudades y de todos los reinos del Mundo Antiguo solo la ciudad-estado de Haarduunel permaneció impertérrita ante el fin de los tiempos, aparada y protegida por el poder de La Esfinge.

Según cuenta la leyenda, La Esfinge nació de las cenizas del Mundo Antiguo. Atendiendo a las súplicas de una joven sacerdotisa, sanó la tierra quemada y apagó las llamas que consumían el mundo. Ayudó a los desesperados supervivientes del antiguo mundo y erradicó a las huestes infernales que acosaban las inmediaciones de la ciudad. A cambio, la Esfinge solo pidió una cosa: un sacrificio de sangre inocente para probar la fidelidad incorruptible de su pueblo. La sacerdotisa realizó el ritual, y la Esfinge quedó complacida.

La Esfinge, benebolente, infundó con su poder a su sacerdotisa, que serían su representantes en al tierra, y le otorgor control total sobre su ciudad, convirtiendola en la Reina-Liche. Esta, a su vez, compartiría toda la sabuduría de la Esfinge con el resto de la población, siempre y cuando el sacrificio de sanger inocente se mantubiese ininterrupido.

Esta situación se ha mantenido durante quinientos años hasta nuestros días.

## LOS HABITANTES DE HAARDUUNEL.

### Especulaciones.

Poco o nada se recuerda ya de los Tiempos Antiguos. Los sacerdotes de la esfinge declaran que su culto, y el reinado de la Reinas Lich se ha mantenido impoluto desde siempre. Si alguien osa afirmar lo contrario, corre serio peligro de muerte. Da igual que aún se puedan encontrar restos del antigua civilización, o que los restos de la tecnología antigua se guarden con celoso respeto, el dominio de La Esfinge no ha de ser cuestionado, ya que es su poder la que protege Haarduunel de las fuerzas del mal.

Ya nadie recuerda a los viejos dioses, ni el conflicto con La Bestia, ni relaciona de algún modo la existencia de esta última con la aparición de los no-muertos. A los pocos practicantes de magia que sobrevivieron la Era de la Ciencia y al Gran Cataclismo se les da dos opciones: colaborar con La Esfinge o morir en la hoguera. La proliferación de hechiceros mercenarios es cada vez es más frecuente.

Todos los restos de tecnología han de permanecer en manos de los sacerdotes de la esfinge. A nadie parece sorprenderle que algunos de estos sacerdotes tengan partes mecánicas en su anatomía, o que las estatuas que representan a La Esfinge se muevan mediante complicados engranajes y sistemas hidráulicos. Los escasos técnicos e ingenieros pronto fueron reclutados por el culto de la Esfinge. Los romunoides fueron muy apreciados por ello, pero solo a los más pequeños y dóciles se les permitió quedarse en la ciudad, el resto fue expulsado y abandonados a su suerte.

Se dice que en las paredes de una cueva cerca del Mar de la Espuma hay una serie de pistas sobre una antigua y caótica diosa; y que en los escuálidos bosques del Este aún quedan algunos druidas adoradores de los viejos dioses de la naturaleza. Sin embargo, la esperanza es algo que se esfuma rápidamente, más aún cuando ya nadie recuerda como era el viejo mundo, ni lo que era vivir sin tener que trabajar veinte horas en las minas, ni como era sentir los suaves rayos del sol calentar tu piel.

## LOS HABITANTES DE HAARDUUNEL.

### Safeer.

La casta dominante en Haarduunel. Tras el Gran Cataclismo a los Jujinkai más dominantes nos les quedó otra que unirse a los humanos más ricos e influyentes con tal de mantener su estilo de vida. Sin embargo, ni siquiera ellos quedaron libres del mestizaje ni de las mutaciones ocasionadas por la contaminación del Gran Cataclismo. Tras siglos de hacinamiento en Haarduunel, esta raza ahora presenta un aspecto fibroso y altivo, similar al de los antiguos humanos, pero con ciertas facciones felinas.

Todos los sacerdotes de La Esfinge pertenecen a esta casta.

### Zeferites.

Jujinkai de baja casta degenerados que malviven como puedan en los suburbios de Haarduunel. Tras siglo de mestizaje con los humanos, han perdido la altiva figura de sus antepasados. Su apariencia es similar a la de los safeer, pero más demacrada, bestial, y peluda.

Fuera de seguridad de la ciudad, estas criaturas han dado origen a una serie de tribus bárbaras muy agresivas.

### Parkias.

Antigua raza humana, aunque ya no pueden ser llamados así. Tras siglos de mala alimentación, contaminación, y de vivir sin apenas sol, los restos de la población han degenerado hacia una casta de seres pálidos y de pelaje blancuzco, de musculatura fibrosa y unos ojos sensiblemente de mayor tamaño. Junto a los Zeferites, conforman la mayor parte de la población de Haarduunel y, al igual que ocurre con ellos, existen múltiples tribus de bárbaros que malviven en el exterior.



## Dwarges.

Antiguos romunoides esclavizados y usados como mano de obra barata por el culto de La Esfinge. El antiguo pueblo de la piedra ha quedado degenerado una pequeña y servil raza de enanos rocosos, de una gran resistencia y habilidad manual, pero de escasa voluntad y coraje.

## Zekruas.

Los antiguos y benevolentes Zekruas ya no existen, en su lugar, solo quedan una raza de criaturas enjutas y de aspecto fibroso, con corteza en lugar de piel y limo en lugar de pelo, que procesa un fuerte odio hacia todas las razas que causaron la destrucción de su tierra natal.

## No Muertos.

Reanimados y sacados de sus tumbas por el poder de La Bestia, ellos se alzan como el único impedimento real al poder de La Esfinge.

Tras el Gran Cataclismo, millones de cuerpos quedaron a la intemperie, dispuestos a que alguna fuerza hiciera uso de ellos. Sea cual fuese su aspecto en vida, todos ellos presentan una forma similar, la de un cadáver seco que camina por sí mismo.

Algunos de ellos presentan una personalidad compleja, y han comenzado a reclutar fuerzas entre los suyos, pero ninguno recuerda lo que fue en vida.

## Gigantes de piedra.

Antiguos Romunoides, exiliados y forzados a vivir en entornos salvajes. Tras siglos de penurias han degenerado hacia una raza de estatus vivientes, muy violentas y con escaso cerebro.

## EL DÍA A DÍA EN HAARDUUNEL.

### La autoridad.

El mundo está sometido a las reglas de La Esfinge. Es por su misericordia que Haarduunel ha sobrevivido. Ella trasmite sus deseos mediante la Reina Lich, que vela con benevolencia por el bienestar de su pueblo. La Reina tiene autoridad absoluta sobre todos los aspectos de la vida en Haarduunel. Ella decide quién trabaja en los campos, quienes son los ministros de los templos, quienes son reclamados como sacrificios y quienes son reclutados para la guardia de la ciudad. Sin embargo, para gestionar su control, ha delegado alguna autoridad en tres grupos: La Agencia, Los Sacerdotes y los Inquisidores.

Los Sacerdotes son los encargados de custodiar los templos y de gestionar los registros y documentos que en ellos se guardan. Son los funcionarios que se encargan de velar que la burocracia funcione correctamente y los encargados de crear obras literarias y arquitectónicas que satisfagan a la Reina y honren a la Esfinge.

La Agencia son la guardia principal de la ciudad. Son a la vez una fuerza policial de orden y soldados para la defensa de las murallas. Son guerreros muy capaces y entrenados, acostumbrados a repeler las hordas de no-muertos y bárbaros que asedian la ciudad. Generalmente se toman muy en serio su trabajo, ya que la alternativa es vivir en la miseria o ser condenado a la hoguera, sin embargo, no son inmunes a la corrupción y el soborno.

Los Inquisidores son la fuerza de élite de la reina. Hace tiempo que La Reina aprendió que el terror es tan eficaz como la devoción a la hora de gobernar, y ella sabe cómo aplicar las dosis justas de ambos elementos cuando debe. Con misteriosas y microscópicas máquinas corriendo a través de sus venas, y extraños aparatos engarzados en sus carnes, los inquisidores son los más leales, fanáticos y poderosos sirvientes de la reina.



## EL DÍA A DÍA EN HAARDUUNEL.

Las sanciones impuestas suelen ser rápidas y, a menudo, mortales. Es mucho más productivo convertir a un criminal en cadáver y usar su cuerpo como fertilizante que tener que vestir y alimentar a una legión de criminales en las mazmorras de la ciudad. Si se trata de un crimen pequeño, el autor paga una pequeña cuota para la ciudad y una cuota más grande a La Agencia. Si el delito es mayor, o el criminal no puede permitirse pagar la multa, es marcado como esclavo y forzado a trabajar durante un periodo que oscila entre los diez y treinta años. Si el delito es grave, como el robo de alimentos, un agravio contra La Esfinge, o el intento de estafa a los sacerdotes, la pena supone la ejecución inmediata. Estos castigos son poco consistentes, y dependiendo de los agentes implicados, de la zona de la ciudad, o de la raza del criminal, el mismo crimen puede tener diferentes sentencias en diferentes casos.



### Economía.

La economía en Haarduunel han sufrido mucho durante las últimas décadas. La destrucción o desaparición de las antiguas ciudades fundadas por La Esfinge ha acabado con todo el comercio fuera de las murallas. Por lo que se sabe, Haarduunel es la única muestra de civilización frente a un inhóspito y helado continente de dimensiones desconocidas.

Dentro de las murallas de la ciudad aún existe el intercambio de bienes y servicios. En sus comercios se vende toda clase de herramientas y productos elaborados de forma artesanal. De vez en cuando, exploradores y cazadores salen al exterior para obtener suculentos premios a costa de arriesgar la vida, y, muy de vez en cuando, alguien encuentra alguna clase de tesoro u objeto proveniente de los Tiempo Antiguos. Sin embargo, son la comida y el agua sin contaminar lo más demandado dentro de Haarduunel.

El intercambio de bienes y servicios en la ciudad es informal. Hay un tipo de moneda: el Chits, que es un pequeño círculo de hueso con la imagen de La Reina y de La esfinge tallado en sus caras. Tras un día de arduo trabajo en las minas o en las granjas, un obrero obtiene un Chit, que puede intercambiar en las Oficinas de Intercambio por una ración de agua o alimento para una semana. El pago es escaso, pero mantiene a la población obrera dependiente a la Reina.

## Religión.

El culto Ortodoxo de La esfinge es el único permitido dentro de Haarduunel. La esfinge la creadora de todo, domesticó el fuego del planeta y despertó a los pueblos de la piedra. Todos han de rendir homenaje a ella y a la Reina-Lich, su emisaria. Cuatro veces al año, la Reina lleva a cabo la Ceremonia de Sangre. La Esfinge bendice a la ciudad con su presencia en la parte superior del templo más alto, y la Reina ha de realizar diez sacrificios ante su presencia. La Esfinge los devora y regresa a su montaña sagrada por otros tres meses. En el pasado, la Reina se negó a realizar la ceremonia una única vez. En su justa retribución, la Esfinge arrasó la décima parte de la ciudad con su inmenso poder místico. Nadie ha desafiado a la Esfinge desde entonces.

A todos los practicantes de artes mágicas se les conoce como hechiceros, independientemente de que utilicen pócimas, el poder de alguna deidad olvidada o resuciten muertos, todos entran en el mismo cajón para los sacerdotes de la Esfinge: o trabajan para la gloria de la Reina, o son condenados a la hoguera.

Existen unos pocos que reúsan del culto a La Esfinge. Ellos son los Druidas. Rara vez poseen talentos mágicos, pero son unos auténticos expertos en el mundo natural y en todos sus secretos. Muchos viven alejados de la ciudad, libres, pero en una tierra llena de peligros; otros prefieren llevar sus creencias en secreto, mientras que cultivan pequeños huertos y jardines dentro de la ciudad.

## Condiciones sociales.

Las condiciones dentro de la ciudad de Haarduunel son difíciles para todos, especialmente para los estratos sociales más pobres.

Los Safeer se consideran superiores a todos, ellos son los escogidos por La Esfinge, y es su deber dirigir la ciudad en su honor.

Los dwarges son considerados más una propiedad que seres sintientes, incluso si se trata de un individuo libre. Existe un parco movimiento abolicionista, pero es brutalmente reprimida por los agentes.

Los zaferites son envidiados por parias humanos y dwarges libres ya que, aunque recibe el mismo pago que el resto, necesitan menos agua y alimentos, por lo que suelen ahorrar más y vivir más cómodamente. Esto hace que los atracos entre miembros de distintas razas sean bastante frecuentes.

Los druidas son tildados de herejes dentro de las paredes Haarduunian. Sus creencias religiosas diametralmente oponerse a la orden establecido por la gran Esfinge. A menudo tienen que pasar por eruditos para evitar ser interrogado por los agentes de la ciudad. Si un druida se ve atrapado, puede ser ejecutado en el acto.

Los gremios y asociaciones están prohibidos en la ciudad, y un gremio involucrado con actividades ilegales está considerado como lo más atroz ilegales visto como uno de los crímenes más atroces.

No hay nada que le gusta más a La Agencia que ejecutar públicamente a un miembro de una organización criminal. Es la forma más sencilla de mantener el control de la ciudad. Por ello, sobre todo en épocas donde el número de crímenes se disparen, no es extraño que cualquier sospechoso sea apresado por cualquier motivo, por banal que sea, y ejecutado en el acto.

Para el ciudadano medio, el truco para sobrevivir está en pasar inadvertido. Esto es complicado, ya que si un vecino desea una casa, terreno, o un esclavo que pertenece a otro puede acusarlo de cualquier cosa para quitárselo de encima, sin contar las envidias, enemistades o sospechas poco fundamentadas que puedan tener el resto sobre nosotros. Los ciudadanos siempre viven con el temor de aquellos que están a su alrededor.



### FACCIONES Y SOCIEDADES SECRETAS.

Reunión privada en grandes cantidades está prohibida en Haardunel sin el permiso especial de la Reina. Los ciudadanos han de vivir una vida sencilla, y honrada, no pasarse el día escuchando a agitadores y cuentistas. Sin embargo, la prohibición de reuniones privadas y organizaciones no ha impedido que varias facciones y agrupaciones. Algunos son clanes familiares, otros son pequeñas agrupaciones unidas por el comercio, o por una causa común. La mayoría son pequeños grupos de charlatanes, sin un impacto real en la sociedad, pero unas pocas han tenido una repercusión real en la vida diaria de Haardunel.

#### Los ciudadanos de la solidaridad.

Los ciudadanos de Solidaridad son una de esas excepciones dentro de las organizaciones secretas. Los ciudadanos de Solidaridad, principalmente se ocupa de la alimentación y el cuidado de miembros de otras agrupaciones o sociedades secretas dentro de Haardunel, especialmente de aquellos que resultan heridos o son demasiado viejos para determinadas tareas.

No simpatizan con la Reina y su política, pero no se le oponen abiertamente, los Ciudadanos de Solidaridad dejar tales acciones para otras organizaciones no autorizadas.



#### Los Abolicionistas.

La esclavitud es vista por algunos ciudadanos en Haardunel como una práctica repugnante que mantiene a la tradicional elite en el poder, la cual pasó su mejor momento hace mucho tiempo. Los movimientos abolicionistas en la ciudad han ido y venido. Ha habido por lo menos diez intentos para liberar a los dwarves de la esclavitud. Ninguno de ellos ha tenido éxito, y de hecho, la mayoría fueron sofocados rápidamente.

Sin embargo, el movimiento actual ha logrado mantenerse por más tiempo que cualquiera anterior. Durante los últimos tres años ha ido ganando miembros, han aumentado el número de espías, y la compra de la libertad de muchos esclavos ha sido lograda con éxito. Este movimiento tiene una oportunidad real de éxito, pero hay que tener cuidado, si los líderes llegasen a descubrirlo, la organización sería rápidamente desmantelada.

#### Los Replicantes.

Muchos de los druidas y hechiceros en Haardunel también pertenecen a una orden llamada los Replicantes. Este grupo está obsesionado por encontrar el verdadero origen del mundo. A pesar de la evidencia de que la Esfinge, peinan las ruinas y las estepas heladas en busca de evidencias, y no dudan en robar documentos y objetos antiguos a los sacerdotes de la Reina en busca de pistas sobre el pasado.

#### Los usurpadores.

De todas las sociedades secretas entre los insurrectos, sólo esta organización realmente busca destronar a la Reina Lich. Los Usurpadores están introducidos en todos los estamentos sociales y políticos de la ciudad, buscando continuamente maneras de socavar las instituciones sociales de La Reina para, posteriormente, acabar con su reinado.

Son bastante peligrosos si no estás de su parte, están fuertemente organizados, aunque no son tan poderosos como piensan que lo son, y realmente comprometidos con su causa.

## Los ciudadanos para la garantía.

Hay muchas personas en Haarduunel, de hecho, es probable que la mayoría de los residentes, que sienten un profundo sentido de lealtad y gratitud a la Reina de Lich. Muchas otras ciudades quedaron en el camino mientras Haarduunel ha prosperado. Ellos quieren que el actual statu quo se mantenga, y harán lo que sea para preservarlo.

Estos ciudadanos preocupados forman bandas sueltas que actúan como contra-insurgentes. Estas bandas recibieron el beneplácito de La Reina, y el nombre de Ciudadanos para la Garantía. Generalmente se reúnen una vez cada mes y mantienen una estrecha vigilancia sobre los sospechosos de socavar la autoridad del Reina-Lich. Hay muchos que se identifican con este grupo y por lo tanto todo el mundo mira con un ojo atento a su vecino.

## La legión del desierto.

No todas las amenazas a la seguridad de la ciudad se encuentran dentro de sus altos muros. La legión del desierto es un grupo de soldados voluntarios que cazan activamente, aterrorizan, y frustran las amenazas externas a la ciudad.

Son patriotas que proteger a su casa a costa de sus propias vidas. Su única recompensa es lo que sacan de los cuerpos de sus enemigos y en la exploración de las ruinas circundantes, que, todo hay que decirlo, suele venderse a un precio bastante alto en el mercado. La legión del desierto no es en absoluto el sufrimiento de la falta de provisiones. Están bien armados, bien alimentados y son muy querido por el pueblo.

## Los elegidos de la Reina.

A aquellos ciudadanos que hayan mostrado una gran lealtad o valía se les puede nombrar Elegidos, y ser coronados como miembros de la guardia personal de La Reina. Los Elegidos son las mejores tropas vivas de Haarduunel, y todos en la ciudad lo saben.

Al morir, puede que antes, sus cuerpos son utilizados para crear nuevos Inquisidores. Aunque este es un detalle que muy pocos conocen.

## LA CIUDAD DE HAARDUUNE.

La gran ciudad de Haarduunel se divide en cinco distritos: el barrio residencial, el distrito de relaciones exteriores, el distrito del templo, el palacio de la reina, y la zona industrial. Cada distrito está separado por altas murallas, y solo mediante la pertinente autorización está permitido viajar de un distrito a otro.

### La zona industrial.

La sección industrial de la ciudad que una vez fue de los barrios más pobres. Hace mucho tiempo que era una colección de edificios en ruinas, las alcantarillas al descubierto, y los caminos rotos. La Reina puso a trabajar a los antiguos romunoides en la zona. Aprovechando al energía geotérmica procedentes del interior de la tierra, pronto el gueto fue remodelado en una zona industrial llena de maquinarias y talleres que suministrarían materiales y energía a toda la ciudad.

Las calderas y las tuberías de vapor fusionan como el primer día, tal fue la pericia de los romunoides, por desgracia, estos se negaron a doblegarse a la voluntad de la Esfinge, por lo que, al final, la mayoría de ellos terminaron siendo expulsados fuera de la ciudad que ayudaron a construir.

En la actualidad, la zona es habitada por descendiente de los romunoides, los dwarves, la mayoría esclavizados, y por sus capataces zeferites, que, generalmente, son familiares lejanos o conocidos de los nobles safeer.

Las viviendas suelen ser edificios de entre tres y seis plantas, con muchas chimeneas y tuberías, en los que los pisos inferiores suelen estar reservados para los talleres y los superiores para las viviendas. Las chimeneas, tuberías de vapor y respiraderos son una constante en este distrito.

Los parkias humanos tienen restringido el acceso a este distrito. Oficialmente, no se les considera lo suficientemente hábiles como para manejar tan preciosa maquinaria, sin embargo no son pocos los que rumorean que los sacerdotes de la Esfinge no quieren que las mentes inquietas de los anteriormente humanos conozcan los secretos de la tecnología antigua.



## El barrio residencial.

El Barrio Residencial es la sección más grande de Haarduunel y la más próxima a las grandes puertas exteriores. Aquí viven la mayoría de los parkias y los pocos dwarves que han obtenido la libertad. En esta sección se encuentran la mayor parte de los establos y almacenes, así multitud de tabernas, prostíbulos. Y algún antro que otro. Las oficinas de intercambio y los cuarteles de la agencia también están aquí, pero situados hacia el centro.

Las viviendas rara vez tienen dos plantas, y su calidad suele decrecer a medida que nos acercamos a las murallas y a las puertas.

## El barrio de Relaciones Exteriores.

También llamada la zona portuaria. El barrio de Relaciones Exteriores fue nombrado así porque durante siglos fue el único lugar donde la gente de fuera de la ciudad podían visitar y quedarse. Aunque el comercio con las otras ciudades-estado ha terminado, esta sección ha conservado su nombre, pero ya no es el lugar cosmopolita que solía ser.

En su apogeo, el barrio de Relaciones Exteriores había numerosas posadas y tabernas. Comerciantes de alimentos, traficantes de armas, traficantes de esclavos, y comerciantes de todos los tipos se congregaron en este distrito para compartir información, chismes, y renovar viejas amistades. Continuamente llegaban por mar nuevos cargamentos y mercancías y el comercio era un recurso importante de la ciudad. Los antiguos mercaderes y empresarios jujinkai se sentían en su salsa en este ambiente.

Ahora, sin embargo, el gran mercado es sólo una cáscara vacía. Los pocos puestos y tiendas que quedan se agrupan en el centro, y están fuertemente vigilados por los agentes. De vez en cuando, algún esclavista, cazador o explorador vende parte de sus mercancías en ellos, pero no es frecuente.

La mayoría de los edificios colindantes al puerto ahora están casi en ruinas, y de los anteriormente orgullosos jujinkai ahora solo quedan grupos harapientos de zeferites de segunda clase, ladrones, parias, y otros individuos indeseables.

## Distrito del templo.

Mientras que sólo hay una religión en Haarduunel, la de la todopoderosa Esfinge, hay muchos edificios dedicados a los rituales y ceremonias diversas. Hay un templo donde la reina realiza su baño ritual, otro donde se almacena toda la historia de la Esfinge y de todos aquellos necios que desafiaron su poder, otro dedicado a la tesorería y la recaudación de impuestos y otro a la creación y adiestramiento de los inquisidores. Otros templos más pequeños se utilizan para la purificación y meditación por los sacerdotes o para almacenar los cuerpos, momificados en vida en su día, de los herejes más detestables. Los edificios administrativos y las bibliotecas también están en este distrito.

Hay muchos sacerdotes que trabajan y viven en el barrio del templo. Todos ellos safeer. Ni la Reina-Lich ni la Esfinge parecen inclinados a confiar en el resto de las razas.

Este distrito está fuertemente protegido, y no se permite el acceso a ningún ciudadano que no sea noble o sacerdote salvo en momentos muy puntuales, como en los días del sacrificio a la Esfinge. Estos días todos los ciudadanos pueden entrar en el distrito y ver a la Esfinge en toda su gloriosa perfección.

## El palacio de la Reina.

El distrito noble es una ciudad en sí misma, dentro de Haarduunel. Dentro de sus murallas existen toda una serie de lujosas calles adoquinadas e iluminadas, lujosas mansiones hermosos palacios y, sobre todo, el palacio residencial de su alteza la Reina-Liche.

Solo a los safeer les está permitido vivir aquí. Muy de vez en cuando, y siempre bajo circunstancias muy concretas, se pueden expedir pases temporales para que otros ciudadanos lo visiten temporalmente.

# REGLAMENTO.

## CREACIÓN DE PERSONAJES.

### Los atributos.

Son valores que definen el potencial genético del personaje (PJ). Son: **Fuerza** (golpear, levantar), **Destreza** (esquivar, moverse), **Constitución** (resistencia, salud), **Percepción** (uso de los sentidos), **Habilidad** (pulso firme, reparar), **Voluntad** (tenacidad, arrojo), **Carisma** (socializar, ligar), **Inteligencia** (engañar, aprender).

Todo atributo principal comienza a nivel 7 , a nivel 5 en caso de personajes secundarios. Si se quiere cambiar el valor inicial, el jugador puede quitarse puntos de alguno de los atributos y traspasarlos a otro diferente. **Por ejemplo**, puedo quitarme 4 en Inteligencia y sumarlos a Fuerza, así me quedaría con Inteligencia a 3 y Fuerza a 11.

Ningún PJ puede tener un atributo por encima del nivel 15 ni por debajo del nivel 3.

A parte, es preciso calcular la Vitalidad del personaje (PV), que refleja nuestra tolerancia al daño.

**Vitalidad = CON x6**, CON x2 en caso de PNJS secundarios.

### Las habilidades.

Las habilidades representan la experiencia adquirida a lo largo de una vida. Todo personaje jugador cuenta con 50PG para repartirlos entre sus habilidades, 30PG si creamos un personaje secundario.

**Las habilidades naturales** son aquellas que todos desarrollamos desde la infancia. Empiezan a nivel 3.

- Alerta, para percibir lo que ocurre alrededor.
- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo
- Concentración, para estar atento o recordar.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y lanzar.
- Puntería, para atinar en un objetivo.
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.

**Las habilidades adquiridas** son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0. Por ejemplo:

- Acrobacias, para hacer piruetas y malabares.
- Actuar, Para representar un papel, actuar como otra persona, disfrazarse, o usar instrumentos musicales.
- Animales, para simpatizar o montar bestias.
- Bricolaje. Carpintería, cerrajería, fontanería...
- Coraje, para resistir el dolor y el miedo.
- Etiqueta, ligar y comportarse en sociedad.
- Intimidar. Usar la presencia física y ser capaz de meter el miedo.



## CREACIÓN DE PERSONAJES.

- Investigación, para fijarse en los detalles.
- Juego. Con esta habilidad se puede hacer trampas, participar en juegos de azar, practicar la prestidigitación, juegos de ilusionismo, etc.
- Liderazgo. Para dirigirse a las masas o controlar un ejército.
- Medicina, para manejar medicinas y curar.
- Navegar. Para manejar vehículos marinos y orientarse en alta mar.
- Supervivencia. Buscar alimento o refugio, rastrear, montar trampas, y sobrevivir en entornos salvajes.
- Subterfugio, para mentir y engañar.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular.

**Las habilidades profesionales** son aquellas que no pueden ser aprendidas sin una buena excusa. Estas habilidades, por encima de todo, deben de ser justificadas por el jugador dando una buena descripción de su personaje.

- Ciencia. Conocimiento sobre el mundo antiguo. Su uso puede estar penado en determinados sectores de la población.
- Mecánica. Para reparar y usar dispositivos con engranajes y válvulas.
- Estilo hiliota. Refleja el combate profesional con escudo y un arma corta.
- Estilo panderiano. Refleja el combate profesional con dos armas cortas.
- Estilo pretoriano. Refleja el combate profesional con armas de asta.
- Estilo berserker. Refleja el combate profesional con armas a dos manos, como hachas, martillos de guerra y mandobles.
- Nigromancia. Refleja el dominio mágico de la muerte y la vida.
- Brujería. Refleja el dominio mágico de las fuerzas elementales y el mundo demoníaco.
- Ilusionismo. Refleja el dominio mágico sobre la voluntad y los sentidos.
- Druidismo. Refleja el dominio mágico sobre el mundo natural.

## Clichés.

Los clichés son rasgos genéricos y estereotipados de nuestro personaje.

Pueden ser o bien un rasgo de carácter (hosco, honorable, determinado, cabezota) o bien una especialidad con la que nos ganemos la vida (rastreador, mercenario, curandero).

Todo personaje ha de contar con dos clichés a la hora de empezar a jugar.



## SISTEMA.

### Tirada básica.

Cuando tu personaje intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

**Suma atributo + habilidad + una tirada de doce caras y compáralo con un número de dificultad (ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

Tarea	DIF
Muy Fácil. Mover algo pequeño, encender una vela.	9
Fácil. Quemar o romper madera. Lanzar un kg a 8m.	12
Normal. Levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal. Activar un poder.	15
Complicada. Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.	18
Difícil. Doblar el plomo, Esquivar conduciendo.	21
Muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.	27
Casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	30
Épica. Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un carro.	36
Increíble. Aguantar una hora la respiración. Atinar a 8000m.	42
Legendaria. Crear terremoto. Levantar 17t.	45
Súper Heroica. Alzar un barco. 32t o 32km.	48
Titánica. Resistir un baño de lava.	54
Cósmica. Mover placas tectónicas.	60
Divina. Poner en órbita una montaña.	69

### Narrando lo sucedido.

El que escribe primero, actúa primero, si el DJ escribe en un post una emboscada, los bandidos actúan a la ofensiva; si son los PJS los que escriben en su post un ataque, serán ellos lo que den el primer golpe. En caso de duda, el DJ puede realizar tiradas de Destreza + Alerta en su turno para ver quien actúa primero, o si es sorprendido.

El jugador, por su parte, no espera a que el DJ le diga que atributo y habilidad usar. En su lugar, el jugador escribe en su post lo que desea hacer y realiza la tirada que estime oportuna. Si usamos una habilidad inapropiada, el DJ podrá variar levemente la descripción del jugador durante su turno, pero no antes, y si estima que el valor de la tirada no es suficiente, se encargará de modificar la narración del jugador.

**Por ejemplo:** si usas Intimidar para ligar en lugar de Etiqueta, puede que consigas pareja, pero usando el miedo, en lugar de tu encanto, con lo que eso implica.

**Todos los atributos, habilidades y clichés están sujetos a la libre interpretación de los jugadores:** si creéis que una habilidad o profesión puede usarse para una tarea en concreta, explicad con detalle como vuestro personaje la utiliza.

El DJ ha de velar por la coherencia de la partida, sin embargo, no ha de vetar ninguna decisión, solo modificar lo menos posible la narración del jugador.

**El uso de los clichés puede otorgar beneficios** si el jugador declara que desea utilizarlos. Si ese es el caso, el DJ, durante su turno, declarará que el cliché en cuestión aumenta el valor de la tirada 3 ó 6 puntos, en función del uso y narración que haya declarado el jugador. También es posible que le otorgue un éxito automático si lo estima oportuno. Así mismo, si un cliché es activado, el DJ se guarda el derecho a poder utilizarlo más adelante de forma negativa si así lo considera adecuado.

**Ejemplo:** Manuel activa su cliché “bárbaro” para fascinar a una camarera y lograr ligar. Posteriormente, el DJ narrará como esa apariencia bárbara mosqueó al dueño de la taberna y llamó a la guardia.



## COMBATE.

### COMBATE.

Un enfrentamiento básicamente se divide en dos fases: la tirada de combate, y el cálculo de daño.

#### La tirada de combate.

Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas por parte de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el master pide la tirada que estime oportuna. Es interesante que los participantes narren lo que van a realizar sus personajes con detalle, ya que si tienen éxito, la acción se desarrollará tal y como hayan especificado.

El que obtenga la tirada más alta será el que logre culminar su acción con éxito. En la tirada de combate no es preciso restar para contar los éxitos, eso ya se hará cuando calcules el daño, **por ahora solo tienes que fijarte quién obtiene el valor mayor**. Si la tirada del atacante resulta mayor, entonces habrá que calcular el daño.

#### El daño.

**Se calcula como:** Tirada del atacante + valor (daño) del arma - tirada del defensor – el valor de la armadura del defensor (protección). El resultado se resta de la Vitalidad del personaje.

Si tiramos INT + Medicina (dificultad 15 por defecto), recuperaremos un PV por éxito obtenido. Una vez por herida.

En una partida por foro, no conviene enredarse mucho en combates. Los encuentros con enemigos insignificantes se resuelven en un turno. En tres, cinco como máximo, con enemigos serios. Aquel PJ que haya perdido más Vitalidad al finalizar el tiempo, caerá muerto o KO, dependiendo del dramatismo de la situación. Si aún tiene mucha salud, igual huye o se rinde.



**CONCEPTO DE PERSONAJE**

NOMBRE	
DESCRIPCIÓN	
MOTIVACIÓN	
PERSONALIDAD	

**INVENTARIO Y CLICHÉS**


**ARMAS Y PROTECCIONES**

Nombre	Valor

**ATRIBUTOS PRINCIPALES**

FUERZA		CONSTITUCIÓN	
PERCEPCIÓN		VOLUNTAD	
CARISMA		DESTREZA	
HABILIDAD		INTELIGENCIA	

**VITALIDAD**

Inicial:	Actual:
----------	---------

**HABILIDADES**

Alerta	3+	Atletismo	3+
Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión	3+
Puntería	3+	Sigilo	3+
Actuar		Acrobacia	
Artillería		Animales	
Bricolaje		Etiqueta	
Coraje		Intimidar	
Investigación		Juego	
Liderazgo		Medicina	
Psicología		Subterfugio	
		Supervivencia	
Ciencia		Mecánica	
Brujería		Nigromancia	
Druidismo		Ilusionismo	
E. Hiliota		E. Pretoriano	
E. Berserker		E. Panderiano	

**EXPERIENCIA**

Acumulada	Sin consumir
-----------	--------------