

# ANTIGUO Y COLOSAL



UN MUNDO DE  
AVENTURAS PARA

POWERED BY  
**FATE**

JOSÉ LOMO

  
conbarba

NOSOLO ROL



# ANTIGUO Y COLOSAL

UN MUNDO DE  
AVENTURAS PARA

POWERED BY  
**FATE**<sup>™</sup>

POR  
**JOSÉ LOMO**

ILUSTRACIÓN DE PORTADA  
**JAVIER CHARRO**

ILUSTRACIONES INTERIORES  
**ANTONIO VÁZQUEZ**

MAPA  
**ESTHER SANZ**

CORRECCIÓN  
**CAMINO FUERTES**

MAQUETACIÓN  
**ARÁNZAZU BLÁZQUEZ**

NOSOLOROL

  
conbarba



Copyright © 2017 Nosolorol, S.L.

Todos los derechos reservados.

[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate son marcas registradas propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material, el almacenamiento en un sistema de datos o la transmisión mediante toda forma o medio ya sea electrón-ico, mecánico o a través de fotocopias o grabaciones, sin la autorización expresa de la editorial.

Dicho lo cual, si lo estás haciendo para uso personal, ignora lo de más arriba.

No solo te lo permitimos, sino que te animamos a hacerlo.

Para los trabajadores de copisterías: si no estás seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando «permiso expreso». Adelante.

Este es un juego en el que la gente se inventa historias sobre cosas maravillosas, terribles, imposibles y gloriosas. Todos los personajes y acontecimientos que aparecen en esta obra son ficticios. Cualquier parecido con personas, animales, espectros ancestrales o cualquier criatura de tamaño colosal es mera coincidencia.

# ÍNDICE

---

<b>Introducción</b> .....	<b>5</b>
<b>Demoria, un mundo antiguo</b> .....	<b>5</b>
Vestigios del pasado.....	6
El Pequeño Pueblo.....	7
El despertar de los colosos.....	10
Geografía de Demoria.....	12
Las acrópolis.....	14
El Segundo Estrago.....	18
Los colosos.....	20
La vida espantada.....	22
Los ancestros y sus sombras.....	22
Las antiguas bestias.....	23
La comunión, el ritual secreto.....	24
Fragmentos de memoria.....	27
<b>Las reglas de un mundo a escala colosal</b> .....	<b>29</b>
Las reglas y el Pequeño Pueblo.....	29
Las reglas y las bestias.....	34
Las reglas y los colosos.....	42
Las reglas y los ancestros.....	51
Las reglas y el mundo.....	55
Explorando las acrópolis.....	59
Recompensas.....	63
<b>Mapa</b> .....	<b>66</b>
<b>Ficha de bestia</b> .....	<b>68</b>
<b>Ficha de coloso</b> .....	<b>69</b>
<b>Ficha de héroe</b> .....	<b>70</b>
<b>Resumen de reglas</b> .....	<b>71</b>



## INTRODUCCIÓN

---

Estáis a punto de adentraros en **Antiguo y Colosal**, un mundo de fantasía a escala titánica donde una antigua y próspera civilización quedó herida de muerte tras la hecatombe conocida como el Primer Estrago. Una estirpe (en apariencia) frágil y asustadiza sobrevive entre sus exiguos restos. Se hacen llamar a sí mismos el Pequeño Pueblo, y temen al futuro que se acerca.

Ahora los colosos se alzan de nuevo y las gentes claman piedad ante un posible Segundo Estrago, aquel que pueda causar la más completa aniquilación de su raza. Solo unos pocos elegidos, vuestros personajes, se niegan a aceptar tal fatalidad. Ellos serán los héroes de estas historias, los encargados de recuperar su herencia ancestral y luchar para prevalecer contra toda adversidad. Para ello contarán con fabulosos e inesperados aliados, e iniciarán un viaje en busca de saberes perdidos sobre el mundo antiguo y sobre la naturaleza de aquello que les amenaza.

Preparaos para vivir aventuras extraordinarias en un mundo donde la escala de las cosas supera cualquier expectativa, y donde los más pequeños están a punto de iniciar cambios colosales.

## DEMORIA, UN MUNDO ANTIGUO

---

Este es un mundo suspendido entre las brumas de su propia memoria, un lugar donde la vida es fértil y abundante pero, al mismo tiempo, tímida, huidiza y callada. Aquí todo ocurre tras un velo de discreción, bajo un silencio que parece haber sido impuesto por los dioses. Las aves, que antaño observaban la piel del mundo desde las alturas, atraviesan ahora perpetuos bancos de densa niebla, más atentas al instinto que a sus sentidos. Ni los depredadores invocan un rugido, ni sus presas claman ante el dolor de la muerte: solo braman las cascadas en lugares abruptos y el viento en las estepas y los desiertos. A fuerza de no ser holladas, las trochas se desdibujan, ocultando las sendas hacia las antiguas acrópolis, maravillas del tiempo antiguo convertidas ahora en tumbas para el conocimiento de los ancestros, cobijadas tras ciclópeas murallas. En el olvido están también los templos, donde se sobrecogían las almas de las gentes de otras eras y se relataban las proezas de sus héroes. Las raíces del tiempo han deslavazado los vetustos adoquines, y las monumentales torres, puentes y pináculos exponen las profundas muescas del Primer Estrago. Y en la noche, en las fronteras del mundo, se intuye el titilar carmesí de las piedras espanto.

Empero, con algo de paciencia, los ojos atentos pueden distinguir la trémula silueta de alguien asomado a un precipicio, o en los lindes de los bosques. Sin alejarse mucho de su aldea, contempla un mundo que le fue arrebatado. En sus ojos jóvenes se intuye una mezcla de rabia y melancolía por todo lo que se perdió. La mayoría de los suyos, el Pequeño Pueblo, asumen que son apenas rescoldos moribundos de una civilización gloriosa que se derrumbó, tal vez bajo el peso de su propia soberbia. Pero unos pocos, como él, como ella, no se resignan al destino que parece que los espera. Algunos jóvenes comienzan a desoír las palabras de sus ancianos. Quieren descubrir y comprender, recuperar un futuro que les dijeron que no les pertenecería. Casi al mismo tiempo las antiguas bestias han comenzado a rondar al Pueblo y los antiguos lugares de poder, inquietas, olisqueando las enigmáticas líneas ley y observando a su vez lo que está ocurriendo. Y todos esos ojos, de personas y bestias, miran hacia los colosos que se están alzando de

nuevo, heraldos de una devastación que amenaza con repetirse y borrar de una vez por todas todo rastro de la civilización que aún resiste. Sus monstruosas efigies se recortan en el cielo, cada día en mayor número, mientras avanzan por los bosques densos e interminables que tapizan el mundo y que se extienden más allá de la imaginación.

## **Vestigios del pasado**

Las enigmáticas inscripciones en los templos y algunos legajos escritos en la lengua de los ancestros dan fe de cómo era el mundo antes del Primer Estrago. Pero son pocos los que han atesorado estos retazos de conocimiento, y muchos menos los que lo comparten en forma de tradición oral. Aun así, se conocen algunos detalles que se explican de padres a hijos y de abuelos a nietos, cuando la curiosidad de los jóvenes requiere ser saciada.

## **Sobre los ancestros**

Se dice que antes el mundo era aún más grande y que los ancestros gobernaban Demoria. Eran criaturas más altas, esbeltas e inteligentes que el Pequeño Pueblo, y conocían muchos idiomas para conversar con los bosques, la fauna y los dioses. Usaban un enigmático lenguaje de signos para dejar constancia de las maravillas que habían creado o descubierto, construyeron impresionantes acrópolis en los lugares más hermosos y propicios, hicieron florecer una cultura fértil... y se movían libremente por el mundo, sin miedo.

Hay quien dice que los dioses habían asignado a los ancestros el privilegio del liderazgo y el conocimiento y gobierno de la vida, algo que les permitía imponerse sobre el resto de criaturas vivientes de Demoria. Otros explican que los ancestros mantenían una compleja alianza con el resto de los seres vivos, y que eso les permitía viajar en libertad, sin temer a los espantos que ahora siegan las vidas de los viajeros. Por todas partes había bendición y grandeza.

## **El Primer Estrago**

Entonces, algo comenzó a ocurrir. Se desconoce la naturaleza del problema, pero no sucedió de la noche a la mañana. Hay indicios de que los ancestros intentaron luchar contra ello para protegerse, como los observatorios que se han hallado en algunos templos, cuyas marcas grabadas en la roca indican la dirección y ubicación de ciertas amenazas. O como las piedras espanto que se hallan en los límites del mundo, rodeando ciertos lugares, interpretadas por el Pueblo como una señal de advertencia. Lo que se sabe con certeza es que esos conocimientos y protecciones no fueron suficientes para evitar el Primer Estrago, un suceso terrible que marcó el fin de la civilización ancestral dando lugar a una era de conmociones y terror. Las acrópolis se desmoronaron bajo el efecto de terribles terremotos y maremotos: los temblores agitaron la superficie del mundo, creando enormes grietas y cañones, ásperas cadenas montañosas, cavernas y agujas de roca. Y en el epicentro del Primer Estrago emergió el enigma de los colosos. Fueron ellos, al parecer, los que hostigaron a los ancestros, destruyendo su gloriosa civilización y provocando el exterminio casi total de su raza. Los pocos grupos que lograron huir se diseminaron por el mundo conocido, asentándose en lugares que creyeron seguros y configurando así la dispersa sociedad actual del Pequeño Pueblo a base de minúsculas aldeas sin apenas conexión entre sí. Los colosos, dando por extinguida la sociedad de los ancestros, se dejaron caer sobre la superficie de la tierra, satisfechos, dando por finalizado su trabajo. Sus titánicas siluetas han formado parte del paisaje desde entonces, desde que existe la memoria del Pueblo.





## El Pequeño Pueblo

Sintiéndose como el rescoldo agonizante de una civilización perdida, el Pequeño Pueblo (o, simplemente, el Pueblo) nunca ha sacado conclusiones claras sobre las causas del Primer Estrago, pero un sentimiento de culpa pervive entre sus gentes. Los ancianos susurran, siempre que tienen ocasión, sobre conocimientos prohibidos que nunca deberían haber sido descubiertos o sobre un fatal cambio entre el modelo matriarcal, que rigió al principio de los tiempos, y el patriarcal, que imperó en los siglos previos al Primer Estrago. Tal vez por esto las ancianas y las madres son las que suelen prevalecer ahora como líderes o consejeras tribales.

En este paradigma de culpa y sumisión ante la fatalidad ocurrida, cualquier motivo parece apropiado para que el Pueblo se sienta responsable por haber ultrajado a los dioses o haber desbaratado el orden de las cosas y como consecuencia, haber sufrido el más colosal de los castigos. Sea como fuere, las gentes coinciden en señalar la época previa al Primer Estrago como una era de esplendor, y eso alimenta una perpetua melancolía y un sentimiento de pérdida entre ellos. Que se hagan llamar el Pequeño Pueblo es solo un indicativo más de su escasa autoestima. Se sienten seres pusilánimes, ahogados por una historia que se desbordó y les arrastró hacia las cuencas vacías de una realidad hostil. Asustados por fenómenos que no aciertan a comprender, han encontrado cobijo en la discreción y el silencio, ubicando su espíritu y su hogar en regiones remotas y escondidas, lejos de templos, acrópolis y piedras espanto.

## LOS INSUMISOS

Por supuesto, los héroes de nuestra historia, los que vais a interpretar los jugadores, rompen el molde que acabamos de comentar. Mientras que la inmensa mayoría de la gente se resigna a esperar el mazazo final que supone el Segundo Estrago, estos insumisos (como se les empieza a conocer) se niegan a aceptar tal destino y se disponen a luchar para recuperar algo que creen que les pertenece. Las reglas de creación de personajes de la página 29 están pensadas para dar vida a esos héroes que marcarán la diferencia, aunque también podrás encontrar reglas para crear a las gentes que puedes encontrar en cualquier aldea (ver página 34).

### Rasgos físicos y estéticos

El Pueblo es una raza de seres pequeños y delgados, de proporciones armoniosas. Miden alrededor del metro cuarenta, siendo las mujeres algo más pequeñas y esbeltas que los hombres. Su piel es cetrina y su tono varía entre el ocre pálido y un oscuro verde oliva, en función de la región de donde provengan. Tienen manos y pies pequeños, con dedos largos, delgados y hábiles. Sus facciones son hermosas y suaves, con narices romas y pequeñas y pómulos altos. Suelen tener labios delgados y cejas poco pobladas que coronan unos ojillos rasgados y cristalinos, de mirada serena, que adquieren un brillo especial cuando algo despierta su temor o curiosidad. Visten prendas holgadas, de tejidos vegetales y vaporosos como el lino, que suelen teñir de colores discretos: sienten preferencia por el ocre, el tierra, el rojo, el verde, el amarillo o el negro, aunque a menudo destacan algunos detalles en violeta, rosa o azul. Los hombres suelen tener el pelo corto, mientras que las mujeres lo llevan largo, casi siempre lacio, aunque recogido en hermosos moños y trenzados para evitar que se enrede durante las tareas agrícolas y domésticas. También es habitual que hombres y mujeres luzcan algunos sencillos tatuajes de formas abstractas que exponen su estatus en la tribu. Las mujeres suelen adornarse con algunos tatuajes temporales, a modo de maquillaje, durante algunos eventos.

Estos rasgos, aunque universales, pueden variar entre las diferentes regiones geográficas, en especial en las zonas más remotas de Demoria.

### Subsistencia

El Pequeño Pueblo evita la caza, salvo en época de hambrunas o cuando se ven obligados a desplazarse. Su temor reverencial a los animales les mantiene alejados hasta de la fauna más elemental, aunque en algunas aldeas domestican perros, ovejas, cabras y caballos. Sin embargo, incluso en esos casos, la relación con los animales está basada en el respeto y se les trata como a verdaderos miembros de la comunidad. Más allá de eso, las gentes se alimentan de frutas y vegetales que cultivan en pequeñas explotaciones agrícolas. Complementan su dieta con frutos y plantas silvestres, entre las que destaca su alimento favorito, los pandorinos, unas pequeñas bayas azules, dulces y carnosas, presentes en gran parte de los bosques conocidos.

Los utensilios, enseres cotidianos y medicinas se elaboran a partir de materiales de árboles y plantas. En raras ocasiones se usan huesos o pieles de animales muertos, aunque hay zonas donde esta práctica es más habitual que en otras.

## Relación con las aves

El Pueblo mantiene una relación simbiótica, muy provechosa, con las aves. Las usan como mensajeras, se alimentan de algunos de sus huevos (respetando sus ciclos de reproducción) y gracias a ellas pueden percibir señales de alerta ante cambios del tiempo o algún peligro cercano. Los pájaros son también una estupenda manera de mantener un control del calendario, junto con la observación más elemental de los astros. Esta relación con las aves ha propiciado la creación de un segundo lenguaje entre las gentes, que usan exclusivamente para relacionarse con los pájaros y que es una mezcla de reclamos e interacciones básicas con las diferentes especies de la región.

## Las aldeas

Es innegable que el Pequeño Pueblo ha logrado encontrar cierta paz en sus recónditas aldeas, donde varios núcleos familiares en forma de tribu conviven y sobreviven gracias a los pocos conocimientos sobre agricultura y ganadería que conservaron de los ancestros, y los todavía más escasos que van recuperando gracias a las esporádicas incursiones que los más intrépidos realizan en las ruinas antiguas.

La típica configuración de una aldea suele incluir algunos edificios comunales, viviendas familiares, un espacio central a modo de plaza y varios huertos dispersos por los alrededores. Los materiales para la construcción suelen variar según el asentamiento, pero casi siempre se recurre a una combinación de piedra, madera y adobe. Para los edificios comunales, por lo general más grandes, se tratan de aprovechar formaciones rocosas o grandes árboles como parte de los cimientos. Eso da lugar a singulares salones para la reunión, provistos de espacios para el fuego, salidas para el humo y tocones para sentarse, almacenes para grano y frutos, o molinos junto a los cursos de agua. El resto de edificios se corresponde con las viviendas familiares, casi siempre de una planta, divididas en estancias menores gracias a cortinas de fibras vegetales como el cáñamo o el junco.

Todos los edificios reservan espacios privilegiados en sus vigas o contrafuertes para que aniden las aves. Cualquier construcción habitada suele estar bendecida por estos animales. Se considera de mal augurio que ningún pájaro anide en el hogar, y ese es un motivo más que suficiente para replantear la ubicación del edificio. Como expone el dicho popular del Pueblo, «si no es bueno para las aves, tampoco lo es para las gentes».

## Economía

El Pueblo no conoce la moneda y funciona en base al ancestral arte del intercambio. El trueque es la principal (para muchos, la única) motivación para viajar entre aldeas de vez en cuando, ya que cada región tiene sus propias materias primas que conviene intercambiar por otras. La llegada de los escasos comerciantes y viajeros que se dedican a ello es vista con una mezcla de alegría y recelo, ya que además de objetos y materiales interesantes suelen cargar también con rumores e información que despiertan la curiosidad de los jóvenes.

## Espiritualidad

Más allá de su relación con la cultura perdida de los ancestros, que funcionan a modo de deidades menores a las que reverenciar, la religión está presente en el Pueblo. Las gentes construyen pequeñas capillas en los huecos de los árboles o en

las cavidades rocosas de las cercanías en las que depositan flores y bonitas efigies de madera o de minerales vistosos, con las que solicitan salud, piedad y buenaventura. La mayoría de estas ofrendas son elaboradas artesanalmente por los miembros de la aldea, aunque también pueden verse antiguas efigies del tiempo de los ancestros, recuperadas de manera circunstancial u obsequiadas a modo de presente por viajeros o miembros de otras aldeas.

El relativo aislamiento de las tribus de Demoria ha configurado una mezcla variopinta de dioses, credos y ceremonias que casi siempre tienen que ver con alguna vieja efigie de la región, efigie que bien podría ser la de un ancestro o una representación divina anterior, a la que incluso los antepasados de los ancestros rendían culto. No se concibe el monoteísmo, pero casi todas las culturas admitirán que, tras la miríada de seres a los que adoran, respetan y temen, se esconde una voluntad mayor, tal vez dos (una luminosa y otra oscura) de cuyo equilibrio depende el orden de las cosas.

## El despertar de los colosos

Tras el Primer Estrago, las tribus del Pequeño Pueblo vivían una paz inquebrantable solo perturbada por esporádicos desastres naturales, incursiones de animales o puntuales rencillas tribales. Pero ahora algo más terrible está amenazando esa paz desde sus cimientos: el resurgir de los colosos. Primero fueron los rumores desde aldeas remotas: aquí y allá, alguien aseguraba haber visto una descomunal silueta avanzando entre la niebla. Luego llegaron los testimonios de las primeras aldeas atacadas y destruidas. La misma silenciosa ira, y esa energía maligna e imparable de la que hablaban las leyendas, se hacía realidad. Han resurgido.

### PROBLEMAS Y ASPECTOS EN ANTIGUO Y COLOSAL

Siglos de pasividad y temores ancestrales. La inacción del Pequeño Pueblo desde el Primer Estrago es nuestro problema vigente, una amenaza de coacción lenta que parece condenar a esta raza a una lenta y miserable extinción. La respuesta de los héroes ante este problema es la necesidad de comprender lo que ocurrió y a qué se debió el Primer Estrago para liberar de la culpa a su pueblo.

El problema latente de **Antiguo y Colosal** tiene que ver con el resurgir de los colosos y lo que algunos ya anuncian como el Segundo Estrago. A diferencia del problema vigente, que es más filosófico y moral, la presencia de los colosos es una amenaza real y palpable para el Pueblo.

**Antiguo y Colosal** propone también algunos aspectos de género para la partida, reforzando así su voluntad de aventura épica y monumental. Estos aspectos pueden ser forzados en cualquier momento por los personajes y el director:

**Escala descomunal:** todo en Demoria tiende a ser enorme y desproporcionado. Las acrópolis, las bestias, los fenómenos y efectos naturales, los templos, los colosos, etcétera. Puede activarse en aquellos momentos en los que esta escala pueda condicionar un suceso de la aventura. El efecto negativo de este aspecto tiene que ver con sentirse pequeño y aturdido ante tal grandeza.

**La losa del pasado:** el sentimiento de pérdida y de culpa es tan grande entre el Pueblo que es frecuente que condicione sus acciones y decisiones de muchas formas distintas.

Los colosos han comenzado a desplazarse desde las viejas acrópolis y otros lugares de poder hacia los territorios vírgenes donde habita el Pueblo. Ya no parece haber lugar seguro. Las tribus comienzan a organizarse para dar respuesta a la amenaza, pero esta les supera, como era de esperar. Desorganizadas y presas del pánico, las gentes planifican migraciones o estériles ritos de contrición. Solo algunos jóvenes han optado por desoír las funestas palabras de los ancianos. Unos pocos, por primera vez en la historia del Pueblo, están dispuestos a buscar soluciones más allá de desplazarse o esconderse ante el avance de los colosos. Escasos pero motivados, estos insumisos se están movilizando, bien para estudiar a los colosos, bien para aventurarse en los viejos templos y acrópolis en busca de respuestas y ayuda ante lo que está ocurriendo. Gracias a estos primeros valientes se están localizando las líneas ley, un trazado de energías invisibles que relacionan los lugares de poder, los colosos y las piedras espanto en una suerte de mapa telúrico: alguno de estos grupos de exploración han podido constatar que las piedras espanto han comenzado a emitir un tenue fulgor y una vibración que inquieta el espíritu. Los ancianos y sus legiones de temerosos claman piedad ante el Segundo Estrago, mientras que unos pocos tratan de entender y luchar contra lo que se avecina.



El primero de los grandes héroes de esta revolución del Pueblo se llama Seòras, y proviene de una pequeña aldea cercana a la acrópolis costera de Ekrostea. Se dice de él que fue quien descubrió el ritual de la comunión y quien practicó la primera alianza con las bestias, cosa que le ha permitido derrotar a un coloso. La noticia, pese a lo difícil que resulta su confirmación, se ha propagado a lo largo y ancho del mundo conocido, inflamando los corazones y las esperanzas de otros insumisos dispuestos a luchar por sus vidas.

## Geografía de Demoria

Los ancestros exploraron el mundo hasta sus más recónditos confines, volcando sus descubrimientos en, ahora, antiguos mapas. De ellos se conservan escasos fragmentos dispersos, heredados tras incontables generaciones o recuperados por algunos valientes. Solo las recientes alianzas de ciertas tribus han permitido agrupar parte de esos conocimientos y configurar una descripción más o menos genérica de Demoria. En otras palabras, el mapa completo del mundo conocido (página 66) es un elemento reciente para los habitantes de Demoria. El Pueblo denomina «mundo conocido» a lo que ven reflejado en este mapa, y suelen referirse a lo que pueda haber más allá con términos menos agradables.

Aunque el Primer Estrago tuvo un impacto global, todo apunta a que comenzó en el este. Allí ocurrieron las peores calamidades, que luego se fueron propagando hacia otras regiones. Los pocos eruditos del Pequeño Pueblo señalan que el desastre siguió el trazado del astro rey, comenzando por el este y acabando en el oeste. El hecho de que las últimas acrópolis en caer fueran las occidentales refuerza esta teoría. Tal vez por ser el origen de la pesadilla tras la caída de los ancestros, las tierras del este son las más evitadas por el Pueblo, y sus acrópolis y templos, los más desconocidos. Allí se encuentran las míticas Hiadépolis y Ariépolis, las Reinas del Este, y los Grandes Acantilados que protegen al mundo del furioso océano. En sus abruptas orillas nacen las Praderas Perennes, donde los grandes bóvidos pastaban a sus anchas hasta la llegada de los colosos.

En el sur nos encontramos con Berenicia, la acrópolis Oscura, desde donde los ancestros de piel bruna gobernaban las regiones coronadas por los desiertos de Fekda. Desde allí las arenas se derraman hacia el sureste y acarician el Gran Océano, en uno de los paisajes más hermosos y, a la vez, desolados del mundo. Se dice que los templos de esta región austral, como el de Proción, guardan algunos de los mayores misterios de Demoria. Aquí el terreno se cuarteja en enormes grietas que dan lugar a auténticos cañones por los que desaguan los ríos del centro del mundo. Muchos de ellos se secan antes de llegar al mar o acaban discurriendo por corrientes subterráneas que generan energías telúricas.

Allí donde el desierto se apacigua, hacia el suroeste, afloran las selvas de Denébola, que albergan el templo de Izar, el único lugar donde un coloso fue derrotado durante el Primer Estrago gracias a la astucia y la coordinación de los ancestros de la región. Este coloso no ha vuelto a levantarse... todavía.

El centro de Demoria está ocupado por terrenos ásperos que se van haciendo más fértiles según ascendemos, trazando un arco hacia el resto de puntos cardinales. En las Altiplanicies Centrales, placas escalonadas y de insondable tamaño, bendecidas

por la fertilidad, encontramos la acrópolis de Dubhé, cuna de grandes guerreros, sanadores y hábiles agricultores del tiempo de los ancestros.

Más al norte se consolidan capas y capas de estratos rocosos entre valles donde se acomodan bosques húmedos y densos que se tapizan de nieve y hielo en sus confines más septentrionales. Justo en la frontera entre la humedad y la nieve se alza Borealis, la más grande de las acrópolis del norte, rodeada por enormes desfiladeros. Aquí encontramos el Cúmulo de Cuevas Sagradas y los Grandes Lagos, espacios naturales bendecidos y plagados de viejos templos.

Si volvemos al centro y viajamos al oeste nos encontramos con los Grandes Bosques. Cubren el mundo en tal extensión que un caminante podría viajar durante meses antes de llegar a las cadenas montañosas que hay al otro lado. Sobre una de las más imponentes, las Montañas Alhage, los ancestros colocaron, según la teoría más extendida, algunas de las piedras espanto más inaccesibles, cuya ubicación sería desconocida sino fuera por el fulgor rojizo que desprenden y que en estos aciagos tiempos brilla con más intensidad que nunca.

Hay muchas acrópolis en las generosas tierras de poniente, pero entre ellas destacan sin duda Albirópolis y Altair, las Gemelas del Oeste, unidas por el titánico Puente del Cisne, uno de los pocos emblemas del viejo mundo que no fue desmiñado por los colosos.

Uno de los rasgos más extraños en la geografía de Demoria son las líneas ley, una red invisible (la mayor parte del tiempo) de energía que parece unir diversos puntos relevantes del mundo. Se da por hecho que conectan las diferentes acrópolis entre sí y a estas con ciertos templos, pero también parecen atravesar algunos accidentes naturales emblemáticos. Hay incluso quien ha detectado una red de líneas entre los colosos que han vuelto a alzarse. Es indudable que esta red influye en cualquier ser vivo (animado, mejor dicho) y que algunos especialmente dotados, bestias o gentes, son capaces de detectar su energía y seguirla para descubrir lugares y criaturas de gran poder, no siempre agradables.

Relacionadas con las líneas ley, aunque de origen y función concreta desconocida, están las piedras espanto. Se trata de formaciones megalíticas, por lo general en forma de grupos de menhires, que parecen ubicadas en los principales nodos de las líneas ley. Extraños glifos suelen cubrir su superficie y, en ocasiones, brillan con un fulgor carmesí. Las gentes del Pueblo suelen ver en las piedras una señal de advertencia. Si las descubren rodeando un lugar, lo consideran zona prohibida, y el hecho de que la flora y la fauna sufran alteraciones en sus cercanías acrecienta este temor. A las criaturas afectadas por esta energía se las conoce como espantos, y suelen provocar más de un contratiempo a los viajeros que se atreven a recorrer los viejos caminos.

La más importante formación de piedras espanto se encuentra delimitando el mundo conocido. Desde los escarpados miradores del este hasta las Montañas Alhage las gentes han constatado la presencia de un perímetro de piedras, muy separadas entre sí pero lo suficientemente alineadas como para establecer una frontera reconocible a ojos atentos. Los ancianos la señalan como el límite del mundo. Algunos creen que nos protege, otros que nos encierra, pero casi todos coinciden en que hay que respetar su mensaje: lo que hay más allá de la muralla no es territorio de las gentes.

## Las acrópolis

Para facilitar su ubicación, describimos las principales acrópolis en función de su ubicación geográfica. Acompañamos cada descripción con una breve lista de los saberes que prevalecían entre sus gentes.

### Acrópolis del norte

**Borealis**, la Estrella del Norte, es la ciudad septentrional más importante, un enclave alzado sobre una enorme protuberancia rocosa a ambos lados de la cual discurren sendos glaciares. Algunos restos vegetales indican que pudo estar rodeada de una empalizada de troncos, pero ahora la ciudad yace desnuda, camuflada con el helado risco de tal modo que cuesta diferenciar las ruinas del propio sustrato mineral: solo algunos pequeños edificios construidos al abrigo de grietas o cavernas naturales conservan su antigua forma. Cualquier persona osada que lograra acceder a la acrópolis y llegar hasta los pliegues de roca que configuran sus calles y avenidas podría descubrir algunos objetos antiguos de gran valor, como planisferios celestes que muestran estrellas mucho más allá de la cúpula estelar conocida por el Pueblo.

**Saberes:** matemáticas, astronomía, geografía, cantería, caza, etcétera.





## Acrópolis del sur

**Berenicia**, la Oscura, se alza en la frontera entre las tierras desérticas de Fekda y las selvas de Denébola, en un oasis que, hasta hace poco albergaba el cuerpo inerte de un coloso (ahora alzado de nuevo). Una inmensa grieta que se originó en el desierto y que llegó hasta aquí destrozó gran parte del suelo de la ciudad, por aquel entonces asentado en una planicie, a orillas de un oasis. El agua acabó filtrándose por la grieta, desdibujando su fértil belleza. Los que han visitado Berenicia o la han visto desde la distancia hablan de una disposición circular que recuerda a una corona, donde las zonas exteriores e inferiores están configuradas por edificios de arenisca mientras que el interior, cada vez más elevado, se alza a base de grandes pilares rocosos que marcan la planta y las diferentes alturas. En la parte más elevada se halla un palacio, anteriormente flanqueado por avenidas de palmeras y que hoy es apenas un esqueleto de arena, mármol agrietado y piezas sueltas de mosaico. En Berenicia hay fuentes de grandes conocimientos sobre medicinas extraídas de las plantas, domesticación de animales y tecnologías para hacer habitables los desiertos que serían de gran ayuda para cualquier comunidad que quisiera prosperar y mirar al futuro con ambición.

**Saberes:** herboristería, ganadería, agricultura, arquitectura, carretería, etcétera.

## Acrópolis del oeste

Las Gemelas del Oeste son dos grandes ciudades separadas por una enorme garganta al fondo de la cual, entre las brumas, discurre un río de aguas bravas. Hay quien piensa que ambas ciudades fueron una y que algo las separó, puede que la misma voluntad de sus gentes o un terremoto. Sea como fuere, algo las motivó a reunirse de nuevo (o no quisieron resignarse a la separación) y construyeron entre ambas el increíble Puente del Cisne, que salva el precipicio más alto que puedan ver los ojos en el mundo conocido.

**Albirópolis:** ubicada al norte de Altair, es una maravilla de la arquitectura integrada que aprovecha el suelo y los elementos naturales de su entorno en una simbiosis casi perfecta donde las callejas se ubican entre fisuras rocosas o alrededor de árboles monumentales que permanecen comunicados mediante efectivos puentes de madera, varios de ellos todavía intactos. Existen así dos ciudades, la que se encuentra en el suelo, donde estaban los edificios más sólidos y que servía para ubicar los talleres y las actividades comunes, y el nivel superior, destinado a las viviendas, donde restos de hermosas cabañas aún se distinguen entre las ramas o en cavernas naturales. Fue una ciudad de grandes artesanos que disponían de las mejores materias primas. Tal vez debido a su talento y a la voluntad de integración con el entorno, es la ciudad mejor conservada de Demoría, aunque también son notables los estragos sufridos a manos de los colosos y otros espantos.

**Saberes:** alfarería y cerámica, herrería, ebanistería, joyería, tejido, vidrio, etcétera.

**Altair:** en el extremo sur de la garganta, esta ciudad se derrama durante muchos kilómetros, desde los bosques hasta los primeros valles de las altiplanicies centrales. Altair es la ciudad de los conocimientos ocultos, donde los antepasados establecían una conexión mística entre su realidad y las fuerzas del universo. Construida sobre la superficie de una gigantesca lasca de roca abierta entre los bosques, se podría decir que sus habitantes grabaron la ciudad en la piedra, abriendo surcos en ella

como si de un huecograbado se tratara, generando así calles, avenidas y edificios que, en lugar de alzarse hacia arriba, penetran en las entrañas del sustrato mineral. La mayoría de espacios, talleres y lugares de culto se encuentran en los primeros niveles, aprovechando la claridad y la ventilación natural, pero se sabe de verdaderas catacumbas que descienden, nivel tras nivel, hasta las entrañas de la tierra, lugares donde antiguamente se rendía culto a las deidades del inframundo. Hay quien señala que fue allí abajo donde algunos ancestros realizaron pactos con entidades terribles, cosa que dio origen a los ancestros oscuros; puede que incluso al Primer Estrago. Más allá de estos rumores, se sabe que fueron los artesanos de Altair los que planificaron y construyeron los más importantes templos de Demoria, pues eran requeridos desde todas partes para alzar estos enclaves místicos.

**Saberes:** alquimia, religión, química, arte monumental, cantería, cerrajería, etcétera.

### **Acrópolis del este**

Aunque son las últimas que nombramos, fueron en su día las más importantes acrópolis del mundo: no se las denominaba las Reinas del Este por nada.

**Hiadépolis**, la Grande, se ubica entre dos acantilados, a modo de anfiteatro natural, sobre un golfo acariciado por aguas cristalinas. Algunos de los edificios se atrevían a alzarse sobre rocas que surgían del mar que se mantenían unidas entre ellas y con el resto de la ciudad gracias a bellas pasarelas de piedra, tapizadas por grandes teselas. Los arquitectos de la ciudad aprovecharon las plataformas naturales de los acantilados, alzando la ciudad a diferentes niveles y construyendo los accesos desde la parte superior, donde grandes arcos de piedra y estilizadas torres daban la bienvenida al viajero. Los colosos destruyeron gran parte de estas maravillas. Hay numerosos conocimientos olvidados dentro de sus edificios semiderruidos, la mayoría sobre navegación (mapas y rutas marinas que señalan regiones fuera del mundo conocido), construcción de naves, comercio a gran escala, rutas terrestres, pesca y fauna marina y el uso de los vientos para conseguir energía. Hiadépolis fue también capital del mundo, la acrópolis de las grandes decisiones y el corazón político de la sociedad de los ancestros.

**Saberes:** navegación, comercio, pesca, política, derecho y diplomacia.

**Ariépolis**, la Sabia, fue construida para inspirar a las grandes mentes. Fue la ciudad de los pensadores y filósofos. De su antigua torre de los Siete Ventos, que se alzaba sobre el más imponente de los Grandes Acantilados, apenas quedan los cimientos, pero se intuye su grandeza solo con ver el diámetro de su base. Existía aquí una gran biblioteca, cuyo legado no ha sobrevivido al paso de los siglos... en apariencia. La realidad es que cientos o miles de tomos y códices, profundamente enterrados, siguen dispuestos a revelar sus secretos en los niveles inferiores del edificio. Los pensadores de Ariépolis tuvieron tiempo de dejar testimonio de algunas de sus reflexiones sobre el Primer Estrago y el advenimiento de los colosos, cosa que ratifica que aquel suceso no ocurrió de la noche a la mañana. Los visitantes más observadores y reflexivos pueden deducir esto observando algunos de los frescos supervivientes, los símbolos en las lascas de piedra o incluso en las pequeñas grutas de los acantilados, que pasaron inadvertidas a la furia de los colosos.

**Saberes:** arte, filosofía, escritura, simbología, historia, etcétera.

## Acrópolis del centro

En el centro del mundo conocido encontramos la acrópolis de **Dubhé**, la Bendita, que no por mencionarla la última es la menos importante ya que se especula que compartió peso administrativo con Hiadépolis. En Dubhé se encontraba el mayor reducto militar y médico de Demoria, por no hablar de aquellos con habilidades agrícolas, que supieron sacar el máximo partido a las interminables laderas de tierra húmeda y oscura de las Altiplanicies Centrales. Aún hoy pueden reconocerse las extensas parcelas de cultivo, delimitadas por muretes de piedra. La silueta de un coloso que ha vuelto a alzarse se recorta sobre ellos. A mayor altura se yergue la muralla que separaba la ciudad del exterior, ahora parcialmente derruida. Dentro, y distribuidos de manera concéntrica alrededor de la Meseta de las Lanzas, se encuentran los edificios, siendo las viviendas las que ocupan los anillos exteriores y las construcciones médicas y militares las que se levantan más hacia el centro. Estas últimas hacen de contrafuertes al castillo de la Meseta, un tocón perfectamente distinguible desde la distancia gracias a las espectaculares esculturas de brazos que elevan lanzas hacia el cielo. Los almacenes de los agricultores se disponen junto a la propia muralla.

**Saberes:** agricultura, cirugía, estrategia militar, armamento, etcétera.

### OTRAS MUCHAS RUINAS

Esto que vamos a deciros vale tanto para las acrópolis como para los templos o cualquier otro resto de la civilización perdida de los ancestros: estas secciones ofrecen solo algunos ejemplos, tal vez los principales y más conocidos, pero no son los únicos, ni mucho menos. Ahí está la acrópolis de Ekroseta, en la que el héroe Sedras recuperó el ritual de la comunión, que se nombrará más adelante pero que no se describe por cuestiones de espacio. Os animamos a crear nuevas localizaciones o modificar a vuestro antojo el mapa de Demoria que os proponemos.

## Antiguos templos y enigmas

Si las acrópolis almacenan los grandes conocimientos del pasado, los templos dan fe sobre cómo esos conocimientos eran usados para hacer cosas maravillosas. Aunque existen templos muy remotos y aislados, lo más común es encontrarlos en zonas relacionadas con las acrópolis. Viejas sendas, carreteras artificiales o pasos naturales mantenían unidas las ciudades con sus templos, pero el tiempo y el Primer Estrago borraron muchas de estas conexiones, así que es probable que la mayoría permanezcan aún olvidados, como una hoja desprendida de su rama.

No hay dos templos iguales y sus funciones no eran las mismas, aunque todos coincidían en exaltar de algún modo la conexión entre los ancestros, sus conocimientos, sus héroes y ciertas energías mayores. Con frecuencia se emplazaban en lugares singulares, y su arquitectura se adaptó a sus respectivas particularidades, aunque se detectan ciertos rasgos comunes en todos ellos. Suelen poseer una zona de recepción, una plaza o un lugar despejado, habitualmente enlosado y que seguramente se usaba para realizar las ceremonias más populares, donde se supone que participaban cientos, sino miles, de personas. Esta plaza generalmente está rodeada

de columnatas o formaciones naturales (árboles, paredes escarpadas, laderas rocosas, crestas de hielo...). Es habitual encontrar inscripciones de los ancestros en estas formaciones, aunque muchas han sido borradas por el tiempo, los elementos o la vegetación. La plaza, con toda su magnificencia, no era más que la antesala al verdadero templo, que podía estar constituido por uno o varios edificios alzados a tal efecto o aprovechando espacios naturales como cavernas o cañones techados, que eran ampliados y adaptados a su función. Esos espacios sagrados se separaban del exterior mediante puertas construidas con los materiales más nobles y resistentes de cada región. Dichas puertas se abrían usando multitud de mecanismos diferentes, y muchos de ellos tienen que ver con conocimientos perdidos, así que acceder allí hoy día resulta un reto casi imposible para el Pueblo a menos que hayan visitado primero la acrópolis de la región y hayan recuperado esos conocimientos. Los cierres pueden responder a misterios que deben resolverse y que no siempre tienen que ver con factores mecánicos.

El interior del templo puede ser más o menos intrincado, pero siempre supone un trayecto iniciático en el que se refuerza la impresión de esa separación entre el mundo exterior y el interior. A medida que se avanza, el templo suele incluir su propia combinación de puertas y misterios, cuya función era constatar que los visitantes estaban preparados para recibir los honores y dones que se brindaban. En estas zonas intermedias también es común encontrar tumbas de reyes, nobles y otros ancestros relevantes. En la estancia central, el verdadero corazón sagrado del templo, se acumulan tesoros y maravillas que tienen que ver con los héroes de antaño. Desde armas y armaduras, objetos místicos y joyas, hasta artilugios de funcionalidad desconocida e incluso piezas de arte. No obstante, lo más importante suele estar en sus paredes, techos y columnas, en forma de conocimientos perdidos sobre las artes de los héroes, relatando sus legendarias proezas e inspirando a cualquiera que logre entenderlos. Algunos de los templos, en especial los que se ubicaban en montañas o altos promontorios, cumplían la función de observatorios celestes o del propio territorio, y son una fuente excepcional de saber.

Uno de templos ejemplares de Demoria es el de Proción. Ubicado en los desiertos de Fedka, a la entrada de un cañón de corto recorrido, de paredes tan altas que lo hacen inexpugnable, obliga al viajero a aproximarse desde su parte frontal, donde le espera una colosal avenida flanqueada de estilizadas esfinges, la mayoría de las cuales yacen ahora bajo las arenas (se dice que dicha avenida llegaba en su día hasta el mar). Su ubicación, a medio camino entre las acrópolis de Berenicia y Dubéh, podría justificar su magnificencia y el hecho de que parezca un lugar consagrado a multitud de saberes, a diferencia de la mayoría de templos, más comunes, que suelen concentrarse en saberes y gestas específicos.

## El Segundo Estrago

Demoria es un mundo hostigado. Una laguna indeterminada de tiempo ha pasado desde la primera hecatombe y parece que ahora esa tragedia comienza a repetirse. Se le ha denominado el Segundo Estrago, y los ancianos creen que supondrá el fin para el Pueblo. El punto y final.

Para conocer la actitud que están adoptando las diferentes tribus del Pequeño Pueblo ante esta inminente catástrofe es necesario entender qué reflexiones derivaron del Primer Estrago. La teoría más extendida, la que alimenta los miedos

atávicos del Pueblo, se apoya en la interpretación de las evidencias halladas en las viejas ruinas. Al parecer, los ancestros adoraban y se relacionaban con fuerzas superiores, probablemente foráneas, de las que aprendieron sus elevados conocimientos y habilidades. Es lógico pensar que esas fuerzas superiores, a las que el Pueblo llama dioses antiguos, pidieran algo a cambio. La brillante sociedad de los ancestros pudo estar sustentada en ese pacto entre gentes y dioses... hasta que el pacto se rompió. Desde la actual mentalidad pusilánime del Pueblo, el razonamiento que subyace es que los únicos que pudieron ser responsables de la ruptura fueron los ancestros. Hay quien señala su codicia sin límites como la causa, poniendo como ejemplo su arquitectura monumental; otros hablan de soberbia, reforzando su opinión por los viejos grabados encontrados en los templos, que muestran a ancestros atribuyéndose rasgos divinos. En ambos casos, la conclusión a la que todos llegan es a culpar a los ancestros por la ira de los dioses. El Pueblo se siente heredero de esa culpa y, en cierto modo, responsable de lo sucedido. De ahí su actual actitud pasiva, sumisa y silenciosa ante cualquier fuerza de la naturaleza.



Ahora que comienzan a darse algunos signos de un Segundo Estrago, manos arrugadas y callosas señalan a aquellos jóvenes que se atreven a desenterrar los secretos antiguos y a remover memorias turbias, culpándoles de haber indignado de nuevo a los dioses antiguos que, ahora sí, parecen dispuestos a dar el golpe de gracia y acabar definitivamente con ellos.

Hay, no obstante, otras corrientes de pensamiento algo más moderadas que definen el Primer Estrago como la consecuencia de una terrible guerra entre los ancestros y unas fuerzas externas muy poderosas que trataban de subyugarlos. Para estos pensadores la realidad no es menos triste, pues es evidente que los antepasados perdieron la guerra, pero sus sentimientos al respecto tienen más que ver con la vergüenza que con la culpa. Varios de los nuevos héroes del Pueblo piensan de este modo, y su objetivo es descubrir más sobre el enemigo, conocer sus debilidades para intentar frenarlo antes de que no haya vuelta atrás para ninguno de ellos.

Por último, encontramos a los pocos que no comulgan con ninguna de estas teorías y piensan que el paso del tiempo ha podido distorsionar tanto la realidad que el Pueblo es incapaz de entender lo que ocurrió y el porqué. Hay en estas gentes un impulso de supervivencia y dignidad muy noble que les está convirtiendo en precursores de un nuevo movimiento: son los heraldos de un cambio que debe suceder y que requiere de comprensión y valentía. La alternativa a esto es la extinción, así que usan ese argumento para convencer a los más jóvenes y pedirles que antepongan sus ganas de vivir al miedo. Sea como fuere, tengan razón o no los ancianos, estos heraldos aspiran, al menos, a entender su papel en el mundo.

## **Y ahora**

Primero fueron los extraños fulgores en las piedras espanto, luego los temblores de tierra y el inusual comportamiento de las alimañas. La confirmación de que aquello era algo más que un conjunto de catástrofes alineadas es el alzamiento de algunos colosos. Muy poca gente los ha visto todavía, pero sí comienzan a ser muchos quienes han detectado los huecos vacíos dejados por sus titánicos cuerpos al volver a erguirse. Es en este momento de la historia del Pueblo cuando los héroes iniciarán sus aventuras.

Solo dos cosas diferencian a este nuevo estrago del primero, a ojos de los más sabios: que los colosos no han venido de más allá de las fronteras del mundo conocido, sino que son los mismos, que han vuelto a alzarse, y la aparición de las bestias. Estas criaturas, que hasta ahora apenas eran parte del folclore más remoto, han empezado a formar inauditas alianzas con las gentes. Alianzas que, a todas luces, procuran algo de dignidad y confianza a los más intrépidos. No parece para nada casual que esto ocurra precisamente ahora. Hablaremos en detalle sobre las bestias algo más adelante.

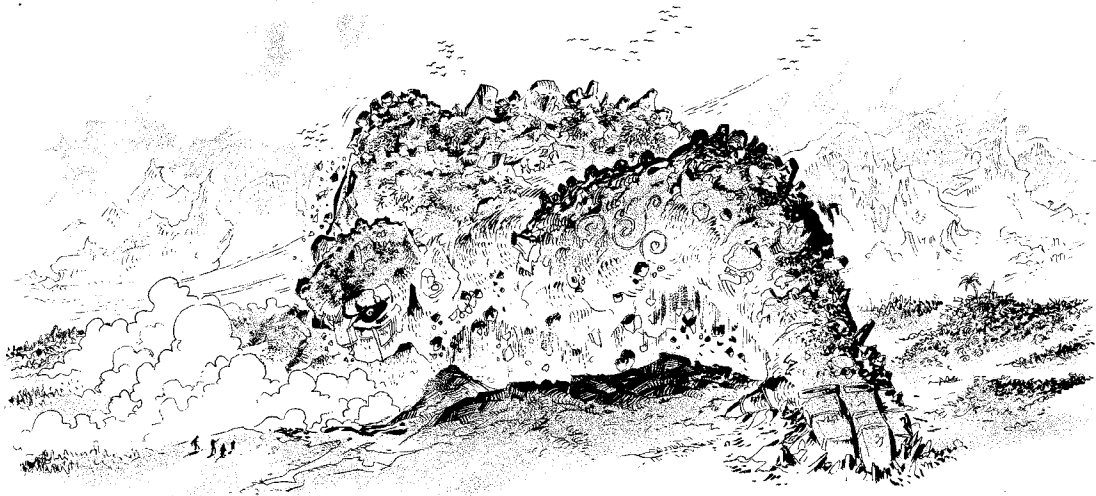
## **Los colosos**

Nadie sabe de dónde vinieron, cómo fueron creados y qué motivos los inducen a alzarse de nuevo para destruir todo rastro de civilización. Lo que nadie ignora son sus devastadores efectos. Se han catalogado tres tipos de colosos, a los que el Pequeño Pueblo ha dado el nombre de titanes, tótems y constructos respectivamente.

Los titanes son homínidos rocosos de gran envergadura, con alguna singularidad que los hace monstruosos, más allá de su tamaño, que puede variar entre los pocos metros y varios centenares, siendo los segundos los titanes menos numerosos. Pese a que todos son antropomorfos, pocos de ellos conservan las proporciones armónicas del Pequeño Pueblo; al contrario, suelen asemejarse a personajes mal esbozados y contrahechos. Los hay con piernas tan cortas que parecen sostener la inmensa mole de sus torsos de puro milagro, otros con extremidades planas que transgreden las normas del equilibrio o con brazos asimétricos, cada uno con su propia especialidad a la hora de causar estragos. Según las leyendas, la mayoría de colosos que llegaron desde el Gran Océano fueron titanes. Por algún motivo, solían tener como objetivo a las acrópolis.

Los tótems, el segundo tipo de colosos documentados, adoptan formas y particularidades que recuerdan a la fauna, ya sea real o mitológica. Tal vez por ello su comportamiento parece más sofisticado e incomprensible. Se asemejan a grandes esculturas animales y algunos de ellos realmente parecen provenir de la decoración monumental que presidía los lugares sagrados. Igual que antaño, los tótems vuelven a rondar los templos en busca de nuevas víctimas a las que destruir, aunque hay quien dice que su intención es proteger los secretos de estos lugares mientras los titanes hacen el trabajo sucio.

Por último están los constructos, auténticas aberraciones que sería imposible describir de no ser porque hay quien los ha visto y ha dado fe de su existencia. Consisten en monumentales y complejas formaciones que suelen nacer



de naturalezas y arquitecturas muertas. Son verdaderas ciudades (o montañas, o templos...) vivientes. Casi parece que una fuerza terrible se haya adueñado de un territorio y lo haya vuelto hostil, tratando de defender sus secretos ante cualquier invasor. Si entender la naturaleza de un constructo ya es difícil, su derrota resulta una gesta, en apariencia, inasumible. No hay una manera convencional de derrotar a un constructo, aunque comienzan a circular rumores sobre grupos de aventureros que han logrado sobrevivir sobre ellos el tiempo suficiente como para descifrar sus enigmas y aletargar la energía que los mueve.

## La vida espantada

El Segundo Estrago ha provocado una inquietante circunstancia sin parangón. La energía oscura que parece gobernar a los colosos y que hace brillar los cúmulos de piedras espanto se ha propagado hasta la flora y la fauna. Lo ha hecho en pequeña medida por el momento, pero con el suficiente impacto como para estar poniendo en guardia a las aldeas más tranquilas y aisladas. De forma selectiva pero eficaz, la agresiva sombra pervierte a individuos influyentes, como a los machos alfa que lideran las manadas o a las hembras que encabezan las bandadas de aves, trastornando las migraciones y convirtiéndolas en pequeños ejércitos de hostigadores para el Pueblo. Su presencia es cada vez más numerosa en los páramos que rodean los templos y las acrópolis, así como en los caminos principales, donde se suman al carácter depredador natural de los suyos. Eso convierte cualquier viaje en una empresa cada vez más peligrosa, y está resultando el principal motivo por el que los miembros más arrojados del Pueblo están recuperando el uso de las armas. Las gentes sienten reverencia y respeto por todas las formas de vida de Demoria, pero saben, con solo mirar a los ojos de una criatura, si hay algo maligno en su interior. Y lo que pueden ver en la mirada de un espanto es un insaciable impulso de violencia destructiva.

Igual de preocupante es la proliferación de flora espantada, donde la energía oscura toma el control de sus individuos más singulares e impresionantes para provocar temor y reverencia: grandes robles cuya savia quema como el fuego y que arden de ira cuando los viajeros pasan bajo sus ramas; enredaderas venenosas que recubren las entradas de los viejos templos o se deslizan en la noche hacia los viajeros dormidos, atrapándolos en un ataúd urticante; espinos reptantes que abrazan como serpientes y arrastran a los incautos hacia carnosas flores carnívoras, légamos ácidos y engañosos que esconden simas tapizadas de muerte verde... Más le vale al viajero andarse con mil ojos una vez emprendido el viaje.

Por último, aunque esto es solo un rumor que se comienza a propagar por las Altiplanicies Centrales de Demoria, se habla de gentes del Pueblo que también han sido espantadas, corazones que se han rendido al pesar de lo inevitable y que ofrecen ritos y sacrificios a los ancestros oscuros a cambio de un lugar en el nuevo orden de las cosas. Si todo esto es cierto, y si también ocurrió durante el Primer Estrago, es algo que se desconoce pero que acrecienta el terror en esta era aciaga.

## Los ancestros y sus sombras

La memoria de estas extrañas tierras no solo quedó escrita en viejos códices, tablillas y murales. Hay una energía latente de aquellas eras que sigue morando en Demoria y que apenas se percibe como un eco: los espíritus de los ancestros. Y el mensaje que traen es estremecedor.



Estos espíritus parecen atrapados en algún tipo de espacio sin tiempo y haber sido corrompidos por las mismas sombras oscuras que espantan la fauna y mueven a los colosos. El Pueblo ve a estos espíritus como poco menos que dioses, aunque no les atribuyen un papel mayor en el sentido de las cosas. Invocarlos requiere conocer sus nombres, y nunca se hace a la ligera. Hay quien habla de algunos espíritus benévolos, pero la realidad es que los únicos que se manifiestan de un tiempo a esta parte son espectros destructivos, conocidos como ancestros oscuros. Están ahogados en su propia rabia y dolor, esclavizados por las extrañas fuerzas que pretenden la destrucción de Demoria. Obtener algo de ellos suele requerir derrotarlos, momento en el cual, si quedaba algo en ellos de noble y luminoso, agradecen con un gesto de liberación facilitando un nombre verdadero u otra información relevante, como la ubicación de un templo, una acrópolis o un coloso. En las siluetas oscuras y deformes de los espectros cuesta reconocer algo de su forma de antaño, pero suelen recordar a figuras armadas y ataviadas con armadura o a siluetas encapuchadas con túnicas y abalorios extraños mecidos por un viento fantasmal.

Los ancestros oscuros suelen estar acompañados de un fenómeno que acrecienta su amenaza: las sombras, formas negras y nebulosas que siempre parecen a punto de dispersarse y que suelen rodear o seguir las instrucciones del ancestro. Los que las han visto las describen como vagas formas infantiles, nerviosas y agonizantes, que no cesan en su empeño de importunar y arrastrar a los incautos allá donde dicte su señor. Son fáciles de dispersar, pero también muy insistentes. Una molestia menor, en general, pero muy peligrosas en gran número o cerca de lugares peligrosos como precipicios, pozos, trampas... o del propio espectro al que sirven. Hay quien dice que esta relación entre ancestros oscuros y sombras tiene que ver con la costumbre de algunos ancestros especialmente crueles, que se hacían enterrar con su servidumbre o miembros de su linaje para viajar acompañados hacia el Más Allá. Otros señalan que son espíritus menores que se ven atraídos por el pozo de maldad de los ancestros oscuros. Tal vez sean las almas condenadas de las víctimas de los estragos, como murmuran algunas viejas delante del fuego.

## Las antiguas bestias

Cuando hablamos de bestias nos referimos a una estirpe de criaturas magníficas que, hasta hace muy poco, eran pura leyenda. Cuentan los ancianos que en tiempos de los ancestros las bestias habitaban en lugares agrestes y recónditos, y que poco tenían que ver con la fauna común de Demoria. Desde la primera hecatombe se las tenía como exiliadas, más allá de las fronteras del mundo conocido.

El origen de estos seres es un misterio que supera al de los ancestros. Apenas se habla de ellas en los viejos registros y, si tuvieron alguna relación con las antiguas civilizaciones, tuvo que ser escasa. Algunas hipótesis las hacen cómplices de aquello que mueve a los colosos, otras las ubican como meras observadoras. Hay quien se atreve a conjeturar que fueron creadas por los ancestros, tal vez demasiado tarde, para afrontar el Primer Estrago. Sea cual sea la hipótesis, siempre despiertan la misma mezcla de temor y reverencia.

Las antiguas bestias suelen ser fieras y solitarias. Las recientes alianzas entre personas y bestias provocadas por el ritual de la comunión dan fe de ello, pues los pequeños grupos de héroes se las ven y se las desean para evitar los frecuentes conflictos entre ellas. Al principio se creía que cada ejemplar era único, pero

observaciones recientes comienzan a establecer patrones sobre distintas razas, aunque cuesta encontrarse dos ejemplares similares. Su fisionomía y comportamiento suele responder a patrones animales, pero los hay que parecen creados a base de materia vegetal o incluso mineral. Lo más común es que su morfología recuerde a una mezcla de especies, sobredimensionadas en cuanto a tamaño y atributos. Este curioso detalle parece reforzar las teorías sobre el posible origen místico de estas criaturas. Si fueron creadas por una antigua magia, más allá de sus fascinantes facultades naturales, no han mostrado ningún tipo de poder sobrenatural, aunque parecen ser muy sensibles a las energías de las líneas ley, las piedras espanto y la presencia de los colosos, a los que tienen como anatema.

## La comunión, el ritual secreto

Los ancestros del sureste atesoraban un ritual que permitía establecer una alianza mística con las bestias del mundo antiguo. Seðras, el primer héroe del Pueblo Pequeño, no solo descubrió el ritual sino que consiguió realizarlo con éxito. Fue el primero en formalizar una comunión con una de estas enormes e inteligentes criaturas, llamada Alasdair, un Cantor Negro. Sabiendo de la importancia de su



hallazgo, las gentes de Seòras se preocuparon de transcribir el ritual y hacer varias copias manuscritas, y pidieron a cada uno de los receptores que, en caso de quedársela, realizaran a su vez otra copia y la entregaran a un joven dispuesto a afrontar el futuro. Así comenzó la cadena que está propagando estas alianzas místicas. La activación del primer ritual provocó, además, un curioso efecto que solo unos pocos han percibido hasta ahora: algunas bestias han comenzado a aproximarse a ciertos individuos del Pueblo tratando de atraer su atención y llevándoles hacia antiguos lugares de poder donde también pueden encontrarse indicios del ritual de comunión. Es así como algunos héroes de las regiones más remotas del mundo están comenzando a establecer sus alianzas con las bestias. Una voluntad mayor parece interesada en que así suceda.

El ritual puede cobrar multitud de formas, pero tiene unas fases indefectibles:

- **El reclamo:** todo comienza en un lugar de poder, por lo general un templo. El ritualista trata de convocar a la bestia usando música. Seòras y otros héroes lograron interpretar algo parecido a una pieza musical a partir de unos antiguos símbolos que pueden encontrarse en ciertos templos. Hay quien los interpreta con instrumentos de percusión, como tambores o bastones. Otros usan una delgada flauta silbante, de uso común para hablar con las aves. Los menos, tocan viejos instrumentos de cuerda recuperados de las acrópolis. Sea como sea, si se interpreta correctamente, una bestia antigua acudirá. Por lo común, un ejemplar de sexo opuesto al del ritualista.
- **La observación:** tras la llamada, persona y bestia se observan, se olfatean y miden sus fuerzas. Esto puede llevarles varias horas o varios días, según la actitud de las partes. Durante ese tiempo se mantienen las distancias, no hay apenas contacto físico pero sí algún tipo de interacción entre ellos: intercambio de comida, cantares y reclamos mutuos, persecuciones y rastreos... El ritualista sabe que esta fase acaba cuando la bestia se deja tocar o es ella misma la que solicita las caricias, sin que la persona muestre inquietud. Es un momento crítico donde la impaciencia o un gesto de temor puede desbaratar todo el ritual o incluso provocar una reacción violenta por parte de la criatura.
- **La apertura del hogar:** este momento se divide en dos partes. Por un lado, el héroe debe seguir a la bestia, que usa todos sus recursos para atraerlo hacia su hogar. Puede llevarle a una madriguera en lo profundo del bosque, una gruta, un nido en los árboles o en lo alto de un risco... Acceder al hogar de una bestia alada es mucho más difícil que llegar al de una terrestre, a veces casi imposible, pero la recompensa suele merecer el esfuerzo. Una vez allí, la bestia ofrece algo de comer (carne cruda, grano, frutos...) que la persona debe aceptar. El vínculo que van a compartir se refuerza si ambos comparten su calor durante la noche. Al despertar, la bestia suele hacer gestos para que se movilen. Da inicio la segunda parte del rito, en el que la criatura espera visitar el hogar del héroe. La imagen de una bestia caminando orgullosa por las calles de una aldea, junto a su nuevo compañero, es difícil de olvidar.

- **La monta:** en los alrededores del hogar del ritualista, y si persona y bestia se han aceptado plenamente, la criatura se dejará montar. A ojos de los no iniciados, la bestia parece realizar algunos gestos que pueden ser malinterpretados como sumisión. Nada más lejos de la realidad: es la caída de la última barrera, el gesto de confianza suprema que sellará la alianza entre ambos seres y que requiere dejar de lado cualquier tipo de miedo o soberbia. En caso contrario, la bestia se apartará con violencia y se marchará frustrada. Puede que para no volver jamás.

Una vez establecida la alianza, héroe y bestia suelen buscar un nuevo lugar para vivir. La bestia puede aceptar quedarse cerca de una aldea, pero difícilmente dentro de ella ya que son espacios pensados para seres pequeños. Es posible que las bestias aladas duerman sobre los tejados de los edificios comunales o en la plaza, pero los refugios más efectivos suelen hallarse en cuevas cercanas o entre ramas y raíces de árboles monumentales. Es importante que persona y bestia mantengan y refuercen el vínculo que los une compartiendo ciertas rutinas diarias, como ir a buscar alimento juntos, sestear o jugar. Aunque nada les une más que una buena aventura o una batalla contra el enemigo.



## Fragmentos de memoria

Para algunos, los saberes antiguos son la causa del castigo que los dioses han impuesto sobre Demoria, para otros, su posible salvación. En ambos casos, se les atribuye un poder inmenso, ahora perdido, capaz de provocar enormes cambios en el mundo. Los ancestros lo atesoraron en sus ciudades y templos, quién sabe si recibido de los propios dioses o fruto de su propia evolución como especie. Los pocos que han ido a buscar esos conocimientos hablan de lo difícil que resulta recuperarlos, pero también del poder que otorgan a los que son capaces de aprehenderlos. Hay quien señala que aquellos que caen en las redes de los conocimientos perdidos se vuelven locos, obsesionados por seguir alimentándose de ellos.

Los colosos suelen caminar cerca de los viejos lugares de conocimiento y hay quien usa esta realidad para reforzar el argumento del castigo divino, así como los que señalan que es precisamente eso lo que evidencia que el conocimiento podría ser la clave para detener el estrago, pues incluso los dioses podrían temerlo y protegerlo del Pueblo.

Aquellas gentes que han decidido afrontar el futuro están convencidas de que los saberes perdidos son la llave para recuperar la grandeza que poseyeron antaño, y encontrarlos suele ser un objetivo prioritario para ellos. Los que han comenzado a hacerlo han descubierto que, con esa nueva sabiduría, les resulta más fácil solventar problemas que antes les resultaban irresolubles. De entre estos saberes el más útil suele ser el de conocer los verdaderos nombres de los colosos, una herramienta imprescindible para desvelar su punto débil. Solo por ello, algunos opinan que merece la pena arriesgarse a explorar las ruinas antiguas: los que se atreven no solo están descubriendo que cada acrópolis y templo atesora sus propios secretos, también los están empezando a compartir, en gran medida gracias a las aves que sirven de mensajeras entre grupos de viajeros, tribus y aldeas que se están sumando a la lucha.

### LA LLAMADA

¿Qué motiva a un miembro del Pueblo a arriesgarlo todo para lanzarse a la aventura, en pos de recuperar conocimientos prohibidos y luchar contra monstruos de piedra gigantescos? Si habéis prestado atención hasta ahora, hay razones más que de sobra para que un joven héroe se atreva a luchar por el futuro: el miedo a la destrucción total, la esperanza de que esta vez serán capaces de afrontar tal calamidad o el simple inconformismo ante lo que parece inevitable son solo algunas de ellas. Más allá de esos sentimientos, algunas personas sienten una llamada más poderosa, bien en forma de una bestia que les ronda, por haber recibido una copia del ritual de comunión o por un ardiente convencimiento interior. Ese sentir les convierte en extraños entre los suyos, incluso rechazados, así que es habitual que busquen a otras personas que sientan algo parecido a lo que ellos sienten. Puede ocurrir en la propia tribu o en la visita a una aldea cercana, puede que tras algunas primeras aventuras en solitario; pero, tarde o temprano, estos valientes acabarán estableciendo pequeños grupos, unidos por una visión común y la necesidad de hacer algo ante lo que parece el inminente fin. Esos serán los personajes protagonistas de vuestras historias.



## LAS REGLAS DE UN MUNDO A ESCALA COLOSAL

**Antiguo y Colosal** es una propuesta singular en varios sentidos. Aunque la impresión superficial sea la de encontrarnos en un mundo de fantasía relativamente familiar, la verdadera tensión dramática surge porque los héroes, pequeños y vulnerables en sus inicios, deben afrontar retos mayúsculos. A continuación detallamos ciertas particularidades en el uso de las reglas para potenciar ese efecto en vuestra mesa de juego. Algunas son adaptaciones de reglas existentes en **Fate Básico** y otras toman prestadas algunas ideas de **Fate Avanzado**, aunque no necesitáis, ni mucho menos, disponer de este último libro para poder jugar a **Antiguo y Colosal**.

### REGLAS POR DEFECTO PARA SOLVENTAR LA ESCALA

De entre las reglas que se han tomado prestadas de **Fate Avanzado** (página 67) hay una que permite tratar las diferencias de escala y que podéis usar por defecto para resolver cualquier duda que no tenga respuesta en este mismo libro. Para usarla, primero debéis decidir cuántos grados de escala vais a necesitar. Tres o cuatro deberían bastar: un único grado puede reflejar la diferencia de escala entre un miembro del Pueblo y su bestia, por ejemplo, mientras que cuatro puntos reflejan la diferencia entre uno de los pequeños héroes y un coloso de tipo titán (ciclópeo). La diferencia de escala entra en juego cuando hay un conflicto entre dos entidades. Por cada grado de separación entre ellas aplicad uno o ambos de los siguientes efectos a la entidad más grande:

- +1 a la tirada de ataque o a la de defensa.
- +2 aumentos a un ataque con éxito o -2 al daño sufrido.

La forma de aplicar estos efectos dependerá del contexto. Con esta regla podéis inventar vuestros propios efectos y preparar retos que involucren el impacto de la escala.

### Las reglas y el Pequeño Pueblo

El espíritu de **Fate** necesita personajes con iniciativa, competentes y con una vida emocionante, y el marco social del Pequeño Pueblo no parece tener mucho de eso, ¿verdad? Casi podemos decir que representa justo lo contrario. Así es, en apariencia, y esta es otra de las particularidades de **Antiguo y Colosal**. Aunque los personajes interpretarán a los más rebeldes e inquietos de entre los suyos, comenzarán siendo seres inseguros, incluso cobardes, acostumbrados a ver discurrir sus días de forma rutinaria. Será en el momento que sientan la llamada cuando de inicio su viaje, un trayecto iniciático en toda regla que les convertirá en esos héroes decididos, resueltos y con una vida épica. Efectivamente, el gusano se transformará en mariposa, el diamante en bruto brillará al ser pulido y la pequeña llama provocará enormes incendios.

## Aspectos

### El concepto principal

El concepto principal de un personaje del Pueblo debe revelar el papel que asume en su realidad más inmediata: su aldea, sus gentes, su cultura y su territorio. Suele ser un concepto humilde, relacionado con profesiones y quehaceres agrícolas o artesanos (*La tierra es mi alimento, Las hierbas esconden secretos, Reconocido tallador o ceramista, Dibujante ritual, Todo está en los árboles, Cargar y entregar, Constructor de hogares, Aprendiz de armero...*), su papel social (*Ritualista taciturno, Lo aprendo y lo enseño, Dirigir y organizar, Audaz mensajero, Cuentacuentos lenguaraz, El idioma de la música, Amigo de las aves...*), su interés intelectual (*Estudioso de la flora, de la fauna, de las costumbres, de los linajes; Solicitado escribano...*), etcétera.

Si bien este concepto inicial deja de ser tan útil y de tener una influencia tan directa según avancen las aventuras, sigue siendo un interesante aspecto a activar. Un buen cuentacuentos puede aprender nuevos relatos en otras regiones que visite y un amigo de las aves siempre tendrá más facilidad para entablar relaciones con los pájaros de cualquier región que alguien que no posea ese aspecto.

### Ímpetu ancestral

Este aspecto adicional y exclusivo representa el impulso que conserva la memoria ancestral del personaje, un interés hacia un área concreta para la que está especialmente preparado y que condicionará de forma interesante su transformación en héroe. Como irá consolidándose con cada hito que consiga, es bueno redactarlo con cierta vaguedad. Un interés por el misterio de los ancestros puede expresarse como *Respetuoso con los ancestros, Sueños del pasado ancestral, Interesado en el legado de los ancestros, Curiosidad por viejos símbolos y lenguas*, etcétera. El respeto, temor y reverencia por el enemigo puede convertirse en conceptos como *Fascinado por los colosos, Vigilante de los espantos, Observador de líneas ley, Tras las huellas de un ancestro oscuro* y otros términos por el estilo. Un Ímpetu ancestral relacionado con saberes antiguos más específicos puede fraguarse en aspectos como *Dibujante de mapas, Coleccionista de estrellas, Buscador de viejos tesoros, Compilador de fábulas...*

En su primera etapa como protohéroe este aspecto funciona casi como una segunda complicación, pues llevará al personaje a situaciones que difíciles a las que le será difícil renunciar. Su curiosidad o convencimiento no tardarán en crearle fama de insumiso y alejarle de los suyos, pero como todo buen aspecto, también actuará en positivo, acercándole a otras personas con motivaciones similares y ayudándole a sacar fuerzas de flaqueza cuando se enfrente a sus primeros retos. El Ímpetu ancestral encaja perfectamente en la primera de las tres fases de creación del personaje (tu aventura, página 40 de **Fate Básico**), pues suele tener que ver con esa primera aventura que motivará al personaje a convertirse en un héroe.

### Complicación y resto de aspectos

Los personajes del Pequeño Pueblo siguen las normas habituales de **Fate Básico** a la hora de crear su complicación (página 34 de **Fate Básico**) y los dos aspectos restantes, que resultan de la tercera y cuarta fase (primer y segundo cruce de caminos, página 42 de **Fate Básico**). Esto deja a los personajes con cinco aspectos iniciales: concepto principal, Ímpetu ancestral (primera fase, tu aventura), complicación y dos aspectos adicionales (primer y segundo cruce de caminos).



## ASPECTOS POCO PODEROSOS

No solo era una forma de hablar: siglos de aislamiento y temores se han cobrado su precio. Todos los miembros del Pueblo pueden invocar aspectos con normalidad, repitiendo la tirada u obteniendo un +2, pero si invocan más de un aspecto para la misma acción no pueden elegir el +2 más de una vez. De esta manera, la tirada de un personaje del Pequeño Pueblo nunca alcanzará por sí misma las partes más altas de la escala de dificultad. Es una manera de reforzar el drama en ese punto de arranque del personaje, como ser pequeño y vulnerable en contraste con el héroe en el que puede convertirse. Esta restricción deja de aplicarse en cualquiera de estas situaciones: tras contribuir a la derrota de un coloso (de cualquier tipo), tras la derrota de un ancestro oscuro o tras conseguir acceder a los conocimientos secretos de un templo gracias a nuevas habilidades adquiridas. La alianza con las bestias ayuda, durante ese proceso, a poder acceder a parte más altas de la escala de dificultad en acciones que lo requieran.

## Habilidades

Los personajes pueden repartir los puntos de habilidad habituales según indica **Fate Básico**, pero teniendo en cuenta las siguientes modificaciones:

Conducir se convierte en Montar. Disparar y Pelear quedan vetadas a un grado máximo inicial de Bueno (+2). Las gentes del Pueblo solo cazan y pelean en tiempos de gran necesidad o debido a afrentas muy graves entre tribus. El mismo límite inicial se aplica a Contactos. Solo aquellos personajes que tengan conceptos relacionados con oficios itinerantes deberían adquirirla. Estas restricciones pueden levantarse cuando las aventuras de los personajes comiencen a justificarlo.

Recursos desaparece; el Pueblo no es dado a atesorar riquezas.

Añadimos la nueva habilidad de Supervivencia (cuyos detalles se verán en la página siguiente), que engloba los recursos de los personajes para hacer frente a entornos hostiles, sea en busca de alimento o de abrigo y protección frente a elementos adversos.

Saber se divide en dos nuevas habilidades: Saber Popular y Saber Ancestral. La primera atesora un conjunto de saberes en forma de disciplinas menores y prácticas como la herboristería, el conocimiento de la flora, la fauna y el clima de su región, el lenguaje de las aves, las viejas costumbres, etcétera. Es una habilidad accesible para cualquier personaje desde el principio. Las tiradas relacionadas con Saber Popular deberían ver incrementada su dificultad en función de lo lejos que esté el héroe de su región natal, porque estos conocimientos están estrechamente relacionados con los recursos de una zona en cuestión. Saber Ancestral, en cambio, nos habla de los conocimientos perdidos de los antepasados, y solo queda justificado cuando los personajes toman contacto con restos de su antigua cultura. Lo razonable es adquirirla mediante cambios o avances del personaje, pero algún Ímpetu ancestral podría justificar que ciertos personajes comiencen con la habilidad de Saber Ancestral en grado Normal (+1). Cualquier personaje que acumule, gracias a sus aventuras, una puntuación de Saber Ancestral igual o superior a grado Grande (+3) puede adquirir la proeza **Versado en la materia** (ver «Proezas», a continuación).

Cuando los personajes visitan acrópolis y templos, cosa que requiere superar importantes retos, suceden hitos relevantes. Será entonces cuando entren en contacto con los saberes antiguos, que podrán incorporar a sus rasgos según los sistemas de cambios y mejoras que propone **Fate Básico**, mejorando sus habilidades actuales, eliminando los vetos de algunas de ellas o incorporando Saber Ancestral.

### **NUEVA HABILIDAD: SUPERVIVENCIA**

Resume la capacidad del héroe para soportar y prosperar físicamente en entornos salvajes y hostiles de Demoria. Cubre la conciencia general de la situación, la orientación y la capacidad para tomar buenas decisiones en lugares difíciles. También ayuda a encontrar objetos útiles o peligros ocultos en el entorno.

**Superar:** utiliza Supervivencia para superar los obstáculos relacionados con un entorno difícil, como encontrar el camino a través de terreno accidentado o recolectar alimentos y agua potable. La Supervivencia también se usa para superar obstáculos relacionados con la reacción: notar un peligro, oír un débil sonido de algo que se acerca, ver un arma oculta bajo los ropajes, etcétera. Además, puede usarse Supervivencia para tratar una consecuencia física siempre que sea lógico tratarla con los recursos disponibles en la zona y el tiempo adecuado.

**Crear una ventaja:** utiliza Supervivencia para crear aspectos basados en la observación directa de su entorno, como buscar una vía de escape en un edificio repleto de escombros, rastrear a un animal o persona, etcétera. Usar Supervivencia te permite detectar signos de agresividad en otras personas y criaturas, o indicios de peligro en el entorno. También es apropiada para crear buenos refugios o fabricar y localizar trampas.

**Atacar:** la Supervivencia no se utiliza en los ataques.

**Defender:** puedes usar Supervivencia para defenderte de cualquier emboscada o para descubrir que estás siendo observado. También se utiliza para defenderte de ataques a distancia, siempre que puedas justificar que usas el entorno a tu favor para camuflarte o protegerte.

**Especial:** la Supervivencia se utiliza para establecer el turno de iniciativa en un conflicto físico, reemplazando a Percepción.

### **Proezas**

Más allá de las proezas comunes, que pueden adquirirse de la manera habitual (página 48 de **Fate Básico**), los personajes pueden descubrir otras más relevantes, legadas por los ancestros. Como veremos más adelante, estas pueden aprenderse en los viejos templos, donde quedó reflejado el legado de los héroes y sabios de antaño. Además, cualquier personaje que alcance un grado igual o superior a Grande (+3) en Saber Ancestral puede adquirir una nueva proeza llamada **Versado en (la materia)**. Consulta la sección Recompensas, en la página 63 para más información y ejemplos.

Para añadir cualquier nueva proeza, los personajes deben ceñirse a las reglas de **Fate Básico**, lo que quiere decir que deberán adquirirla restando alguno de sus puntos de recuperación actuales. Como estas proezas deberían conseguirse después de importantes aventuras, tiene sentido esperar a superar hitos, bien para cambiar alguna de las proezas actuales del personaje por una nueva o ganando más puntos de recuperación (gracias a hitos trascendentes) que pueden invertirse en comprar esas nuevas proezas.

## SEÒRAS, EL PRIMER JINETE

Nacido en la frontera entre el desierto y las Praderas Perennes del este, el primer héroe del Pueblo fue visitado por un espíritu ancestral que le convenció para realizar un largo viaje. Debía adentrarse en una región olvidada de los bosques del norte y encontrar a una peligrosa bestia para domarla. Durante el encuentro, la criatura condujo a Seòras hasta las entrañas de un templo, donde un misterioso fresco describía el ritual secreto de la comunión. Gracias a ello consiguió establecer un pacto con la bestia, a la que bautizó como Alasdair. Juntos derrotaron a su primer coloso, y corren rumores de que quiere convertir la acrópolis de Ekrostea en la primera ciudad para el Nuevo Pueblo.

**Aspectos:** *Destino elevado, El miedo precede al cambio, La sabiduría del templo de Argón, La Vieja Ctoria trata de detenerle, ¿A quién sirven los colosos?*

**Habilidades:** Voluntad Fantástica (+6), Pelear y Físico Excelentes (+5), Disparar y Carisma Enormes (+4), Montar y Atletismo Grandes (+3), Percepción y Saber Ancestral Buenas (+2), Recursos y Provocar Normales (+1).

**Estrés:** cuatro casillas de estrés físico, cuatro casillas de estrés mental y una consecuencia leve (mental) adicional.

### PROEZAS:

**Fuerzas de flaqueza:** usa Voluntad en lugar de Físico en tiradas de superar relacionadas con proezas de fuerza.

**Cada insumiso es un amigo:** siempre que tengas encuentros con insumisos del Pueblo obtienes un +2 en las tiradas de Carisma para conseguir su ayuda.

**Furia ancestral:** cuando sufras una consecuencia física obtienes una invocación gratuita para tu próximo ataque. Si sufres varias, tienes una invocación gratuita por cada una de ellas.

## ARTEMÓN IVER, EL OPRESOR

Del seno del linaje Iver han surgido, desde tiempos remotos, numerosos líderes y tribus que se han extendido por todo el mundo conocido. Su conservador gobierno se mantiene cohesionado gracias a su dominio de la cetrería, un arte de domesticación que muchos encuentran aberrante. Sus cuervos y grajos recorren Demoria, compartiendo información vital para la hegemonía de los suyos y perpetrando un conveniente modelo de obediencia basado en el miedo. Siempre sutil, su influencia se basa en la astucia y locuacidad de sus ancianos, que han aprendido durante eras a mantener el *status quo*. Artemón, no obstante, siempre prefirió la acción, tal vez motivado por secretos que la familia nunca ha revelado pero que podrían tener mucho que ver con ciertos conocimientos ancestrales atesorados para su propio beneficio. Cuando el sutil manto de la diplomacia no es suficiente, Artemón y su cuadrilla aparecen para varear al rebaño.

**Aspectos:** *Secretos de los Iver, La información es poder, Primero me temerás.*

**Habilidades:** Investigar Excelente (+5), Sigilo Enorme (+4), Pelear Grande (+3), Recursos Buena (+2), Saber Ancestral Normal (+1).

**Estrés:** dos casillas de estrés físico y dos de estrés mental.

### PROEZAS:

**Un paso por delante:** si tienes éxito en una tirada de Investigar para crear una ventaja, desvelas aspectos clave de tus interlocutores y ganas una invocación gratuita por cada uno de ellos.

## ALDEANOS DEL PEQUEÑO PUEBLO

Gentes tranquilas y asustadizas que invierten el tiempo en sus tradicionales rutinas.

**Objetivo:** hacer que los personajes se sientan diferentes y excepcionales.

**Aspectos:** *La virtud del silencio, Impresionables.*

**Habilidades:** Saber Popular y Sigilo Normales (+1).

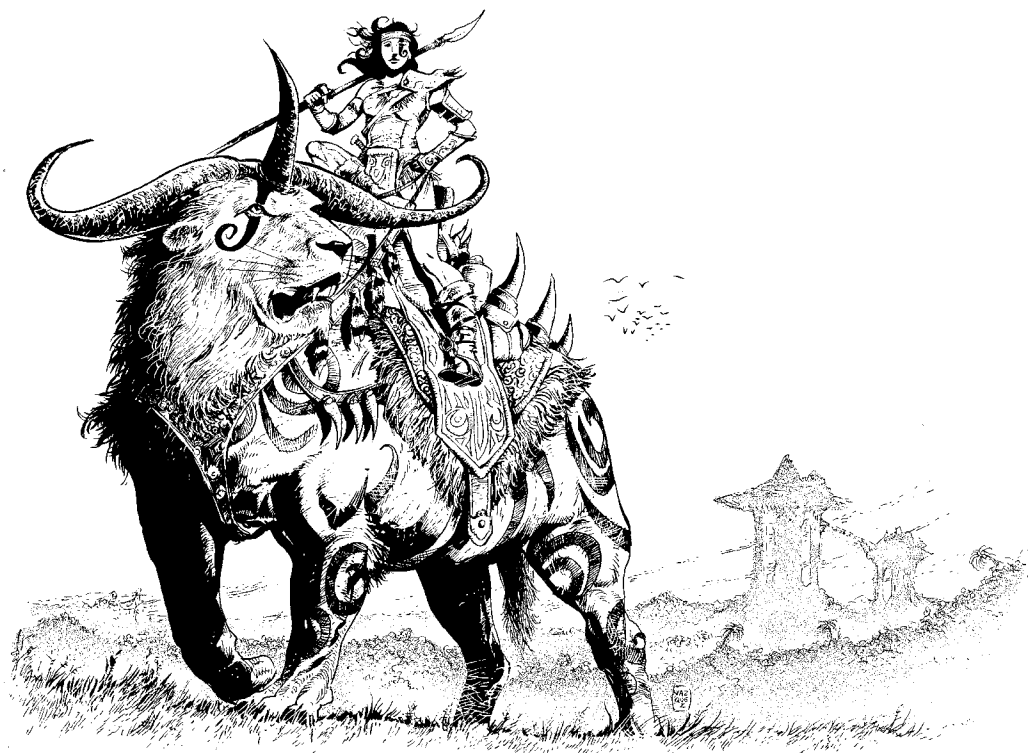
**Estrés:** sin casillas de estrés. Basta un aumento para derrotarlos.

## Las reglas y las bestias

¿Qué papel cumplen las bestias en las aventuras? Además de lucir muy bien en pantalla, son físicamente muy poderosas y tienen aspectos y habilidades excepcionales, que resultan imprescindibles para superar los retos a los que los personajes deben enfrentarse. Sin esa alianza entre héroes y bestias, detener el Segundo Estrago sería imposible.

Cada bestia se expresa como una criatura con su propia idiosincrasia, pero vinculada a un héroe. Por lo tanto, cada jugador de **Antiguo y Colosal** acabará controlando a su propio héroe y a la bestia que le acompaña. Para garantizar la especial relación entre el control del jugador y ese lado salvaje que aportan las bestias, se crean en dos fases:

- 1. Antes de la comunión:** el director debería tener algunas ideas en la cabeza sobre posibles bestias que puedan acudir a la llamada de los personajes. Es suficiente con imaginar una descripción general (pero interesante) de la bestia y algunos aspectos (dos o tres, como mínimo) que permitan sacarla a escena, aunque solo sea de forma periférica, durante esas primeras fases de la relación. Los ejemplos que facilitamos más adelante pueden resultar de gran ayuda. Si en cualquier momento de esta fase el director necesita realizar alguna tirada de habilidad por parte de la bestia, puede usar como referencia un valor Grande (+3) o Enorme (+4). Durante esa fase, los jugadores deberían tener la oportunidad de decidir, en términos generales, qué tipo de bestia les gusta más de entre aquellas que el director propone.
- 2. Tras el ritual de comunión:** superado el ritual y aprovechando el final o el inicio de la siguiente sesión, el jugador que controlará a la bestia procede a generar el resto de sus estadísticas. Resulta lícito y recomendable perfilar o incluso cambiar alguno de los aspectos iniciales que había propuesto el director, siempre que todos estéis de acuerdo. Recordad que en **Fate** la creación de personajes es tarea de todos. Una bestia es un elemento poderoso que afectará al potencial de todo el equipo, así que merece la pena consensuar su integración en la historia.



## El control de las bestias

Tras la comunión, el héroe no solo gana un aliado fundamental sino que adquiere un segundo personaje que poder interpretar durante el juego. A nivel narrativo será el jugador quien describa (por defecto) lo que hace su bestia en todo momento, pero es importante no perder de vista al personaje principal. Para ello, aquí van algunos consejos:

- Mantén el foco sobre tu personaje principal, el miembro del Pueblo.
- Se presupone cierto comportamiento autónomo por parte de la bestia: o bien estará descansando cerca del personaje con el que está vinculada o se estará procurando alimento. En otras palabras, a no ser que al jugador le apetezca describir ciertas acciones concretas de su bestia, se entiende que está «haciendo sus cosas».
- Las bestias no usan puntos de destino, pero sus acciones pueden provocar que se muevan a su alrededor. El personaje vinculado con la bestia puede usar sus propios puntos de destino para activar sus aspectos. También pueden forzarse los aspectos de la bestia de la forma habitual. Cuando alguien fuerza un aspecto de la bestia, el punto de destino generado pasa al personaje que la controla o al personaje afectado por el problema.
- Por supuesto, el jugador que controla la bestia es libre, en todo momento, de describir cualquier detalle entretenido y anecdótico en relación a su bestia. Para ello puede usar como inspiración sus aspectos.

Todo lo anterior tiene que ver con todas esas pequeñas anécdotas del día a día. Para acciones relevantes que tengan que ver con escenas de desafíos, competiciones y conflictos hemos diseñado una nueva habilidad llamada Vínculo (página 38), que el personaje adquiere a nivel Normal (+1), y de forma gratuita, tras realizar la comunión.

## Las bestias y la iniciativa

Pese a que la excepcional constitución física de estas criaturas podría justificar que su iniciativa sea mayor que la de la mayoría de los personajes, el vínculo realiza un particular ajuste que nos viene al pelo para mantener organizada la acción: la bestia pasa a tener el mismo valor de iniciativa que el personaje al que está vinculada, aunque técnicamente actúa un instante después. De ese modo la persona puede hacer primero la tirada de Vínculo correspondiente y, a continuación, la bestia actúa en consecuencia. Cuando las bestias se desbocan, bien a efectos de su complicación o por criterios puramente narrativos, esta regla se ignora y la criatura puede usar la iniciativa que le correspondería de forma natural (ver página 158 de **Fate Básico**).

## Diseñando bestias

A continuación se detallan los pasos para generar las estadísticas de las bestias. Puedes anotarlas en la ficha especial que hemos creado a tal efecto.

### Aspectos

Las bestias pueden elegir **dos aspectos y una complicación**. Estos aspectos pueden ser tan variados como los de cualquier personaje, pero suelen referirse a capacidades implícitas a un ser de gran tamaño y naturaleza animal, vegetal o incluso mineral. Aquí van algunos ejemplos:

- *Ser volador, Caminante de los árboles, Saltador legendario...*
- *Enorme, Músculos fabulosos, Extremidades poderosas...*
- *Piel camaleónica, Camuflaje natural, Caminante umbrío...*

- *Aullido gélido, Bramido atronador, Danza de la muerte...*
- *Escurridizo, Ágil como el viento, Piel de piedra, Saltos providenciales...*
- *Recubierto de púas, Tentáculos y apéndices, Dientes como estacas, Cornamenta letal...*

Por supuesto, pueden usarse aspectos menos específicos, que suelen resultar incluso más recomendables e interesantes, como podrían ser *Furia de los cielos del Norte, Morador de los cañones de Fedka, Defensor nato del Pequeño Pueblo,* o *La que siempre está despierta.* Este tipo de aspectos también funcionan como conceptos principales de la criatura.

La complicación será un aspecto especial de la bestia que exprese su naturaleza más fiera e impredecible, y que ponga en aprietos de vez en cuando a su compañero (y al grupo). Puede tratarse de una reacción insólita, la incapacidad para resistirse a ciertos impulsos o tentaciones o un sometimiento a misteriosos designios difíciles de comprender. Por ejemplo:

*Lunático, En ocasiones algo desconocido la reclama, Inquieta en sitios estrechos, Déjame en paz, La llamada del hambre, Celos esporádicos, Algo enterrado lo atrae, Desobediente, Pánico hacia las sombras, Escandaloso, No me gusta que hagas eso, Quiero ir por libre, Necesito rascarme, Algo de aquí no me gusta, Primero marcar territorio...*

En efecto, cuando se fuerza este aspecto, el jugador que controla a la bestia o el más afectado por sus efectos negativos, recibe un punto de destino.



## Habilidades

Las bestias pueden usar las siguientes habilidades:

Atletismo, Carisma, Empatía, Engañar, Físico, Lanzar/Escupir (en lugar de Disparar), Pelear, Percepción, Provocar, Robar, Sigilo y Voluntad.

Añadimos a esta lista una nueva habilidad llamada Supervivencia (página 32), que en el caso de las bestias sirve a todos esos impulsos animales que permiten localizar presas, encontrar refugio y alimento, detectar peligros, etcétera.

La bestia adquiere una habilidad a nivel Fantástico (+6), una a nivel Excelente (+5), una a nivel Enorme (+4) y una a nivel Grande (+3). Las restantes quedan a nivel Bueno (+2). Cualquier habilidad no contemplada en esta lista pero que pueda ser usada por la criatura tiene nivel Mediocre (+0). En algunos casos, resulta de sentido común asignarle alguna habilidad en negativo [una bestia que se asemeje a un enorme mamut no debería tener mucho Sigilo, a la que puede asignarse un valor de Terrible (-2); en este caso, y para compensarlo, el personaje podría añadir una segunda habilidad a grado Grande (+3)].

### NUEVA HABILIDAD: VÍNCULO

La comunión crea un lazo permanente y poderoso entre las mentes y espíritus del héroe y su bestia. Ambos quedan sincronizados, de alguna manera, y comparten cierta voluntad común en sus acciones y pensamientos. Es más una intuición recíproca que una telepatía o sometimiento mental. Ese vínculo funciona de forma constante, y sin tirada, para pequeñas cosas como buscarse mutuamente, intuir cómo y dónde se encuentra el otro, etcétera.

Para las acciones más precisas y arriesgadas sí se requieren tiradas. En estas circunstancias, la persona necesita mantener cierta concentración para controlar las acciones de la bestia. Eso quiere decir que el personaje del Pueblo pasa a tener un papel más pasivo (montando a la bestia, caminando por los alrededores mientras le da órdenes, etcétera...) mientras esta sigue sus instrucciones. El personaje puede hablar y realizar acciones sencillas, siempre que no rompan demasiado su concentración.

Por defecto, la tirada de Vínculo tendrá una dificultad Normal (+1), pero el director puede variar esa dificultad en función del contexto de la escena. Un éxito crítico permite al héroe realizar, al mismo tiempo, una acción más compleja (por ejemplo, el personaje podría realizar un ataque propio al mismo tiempo que la bestia realiza la acción solicitada).

**Superar:** usa Vínculo para conseguir que la bestia siga una de tus órdenes o para imponer tu voluntad a la suya en acciones que no tengan que ver con Atacar o Defender. Las órdenes que fuercen demasiado a la criatura a realizar actos que no van con su naturaleza o le resulten peligrosos deberán superar dificultades más altas.

**Crear una ventaja:** con Vínculo puedes obtener un uso gratuito de uno de los aspectos de la bestia sin tener que recurrir a puntos de destino. Puedes usar puntos de destino en cualquier momento para activar sus aspectos sin usar vínculo.

**Atacar:** usa Vínculo para que la bestia ataque usando sus habilidades de combate siguiendo las indicaciones del personaje.

**Defender:** usa Vínculo para ordenar a la bestia que se defienda a ella misma, al héroe o a uno de sus aliados.



## ¿CÓMO? ¿SIN PROEZAS?

Hay dos razones para que hayamos decidido prescindir de las proezas en las bestias. La más importante es que estas criaturas y sus acciones siempre serán una proeza por sí mismas, gracias a la diferencia de escala entre ellas y el resto de los personajes. Imaginad el salto que dará ese Oranbrutal usando su Atletismo +6... ¿os parece poca proeza? Más allá de esta reflexión, hemos creído que la gestión de Proezas aportaba un punto de complejidad que podría abrumar a ciertos jugadores. Bastante supone ya tener que llevar a dos personajes al mismo tiempo en lugar de uno.

Tal vez te hayas fijado en que algunos de los aspectos que sugeríamos en el apartado anterior recuerdan, en cierta manera, a proezas. Eso es premeditado. Si la bestia tiene un rasgo excepcional (un ataque, una cualidad física, un comportamiento, etcétera), convertílo en un aspecto y usad puntos de destino o cread ventajas mediante vínculo para ponerlas en juego.

Por supuesto, podéis ignorar este límite y crear proezas para vuestras bestias. Solo tened en cuenta que aquellas que requieran invertir puntos de destino deberán usar los puntos del personaje vinculado, ya que las bestias no disponen de ellos.

## Estrés y consecuencias

Todas las bestias tienen 3 casillas de estrés físico y 2 casillas de estrés mental, mejorables según las puntuaciones de habilidad correspondientes. También pueden asumir una consecuencia leve, otra moderada y una grave.

## Bestias míticas

A continuación ofrecemos cuatro bestias totalmente desarrolladas, a modo de ejemplo, y algunas descripciones adicionales para inspirar la creación de nuevas criaturas. Según el estilo del grupo podéis optar por una visión más cercana a las bestias mitológicas populares o atreveros con innovadoras combinaciones de elementos. Nuestras propuestas son variadas e incluso provocadoras, para motivaros a ir un poco más allá de lo que habéis visto en otros juegos de fantasía. ¡Queremos que vuestras bestias sean realmente únicas y originales!

### EL CIERVO CELESTE

Colosal cérvido con un conjunto de cuernos rectos, dispuestos en forma circular, a ambos lados de su testa y ligeramente inclinados hacia afuera, que convierten en mortal su embestida. Sus ojos rojos destacan sobre su pelo corto y pálido. Su cola acaba en una especie de abanico de gruesas plumas marrones, que agita para ganar impulso en sus grandes saltos.

**Aspecto:** *Salto legendario, Cornamenta temible.*

**Complicación:** *Desbocado.*

**Habilidades:** Atletismo Fantástico (+6), Pelear Excelente (+5), Carisma Enorme (+4), Supervivencia Grande (+3). Resto de habilidades Buenas (+2).

**Estrés:** 3 casillas de estrés físico, 2 casillas de estrés mental. Dos consecuencias leves (2), una consecuencia moderada (4) y una grave (6).

## LA CODERA

Mezcla de salamandra y serpiente, su cuerpo parece la unión de diversos torsos de lagarto. Tiene unas gomosas patas dotadas de ventosas, unidas por una especie de cintura de avispa que agrupa seis torsos acabados en una larga cola. Su cabeza es plana, con los grandes orbes de sus ojos incrustados encima, como corresponde a los reptiles trepadores. Su lengua es veloz y fuerte.

**Aspectos:** *¿Dónde estás? (camaleónica), Saliva corrosiva.*

**Complicación:** *Viscosa.*

**Habilidades:** Sigilo Fantástico (+6), Atletismo Excelente (+5), Escupir Enorme (+4), Percepción Grande (+3). Resto de habilidades Buenas (+2).

**Estrés:** 3 casillas de estrés físico, 2 casillas de estrés mental. Dos consecuencias leves (2), una consecuencia moderada (4) y una grave (6).

## EL BENU

Una de las más hermosas bestias: se asemeja a una gran ave con cabeza y cuello de faisán, cuerpo de águila y patas de buitre. Luce un color oscuro, como de ceniza, desde las puntas de las garras hasta el nacimiento de las patas, que luego va variando al plata y finalmente al oro, que resplandece en sus plumas. Su cabeza está coronada por varios apéndices rematados en bolitas transparentes, que tintinean al chocar entre ellas y fragmentan los haces de luz en una miríada de bellos colores.

**Aspectos:** *Vuelo temerario, Graznido paralizante.*

**Complicación:** *Pavonearse.*

**Habilidades:** Carisma Fantástico (+6), Percepción Excelente (+5), Atletismo Enorme (+4), Lanzar Grande (+3). Resto de habilidades Buenas (+2).

**Estrés:** 3 casillas de estrés físico, 2 casillas de estrés mental. Dos consecuencias leves (2), una consecuencia moderada (4) y una grave (6).

## EL RAIZORRO

Extraño ejemplar que, aunque parece estar creado a partir de materia vegetal, tiene la forma y el comportamiento de un cánido (zorro) cubierto de pelusa dorada. Se alimenta echando raíces en la tierra, y se sabe que su sangre (o savia) es ácida y corrosiva, motivo que le lleva a infligirse heridas o incluso arrancarse miembros para usar las facultades de sus humores. Las partes heridas de su cuerpo se restablecen en pocas horas o días siempre y cuando pueda abastecerse de grandes cantidades de agua o incrustar sus raíces en tierra húmeda.

**Aspectos:** *Cuerpo de las mil lianas, Savia ácida.*

**Complicación:** *Enraizarse.*

**Habilidades:** Atletismo Fantástico (+6), Provocar Excelente (+5), Lanzar Enorme (+4), Pelear Grande (+3). Resto de habilidades Buenas (+2).

**Estrés:** 3 casillas de estrés físico, 2 casillas de estrés mental. Dos consecuencias leves (2), una consecuencia moderada (4) y una grave (6).

**Cantor Negro:** erecto como un perro de piel negra y brillante, sus hombros superan la altura de dos hombres del Pueblo. Las patas delanteras son como árboles jóvenes, con pezuñas similares a las de un camello. Su vientre blanco es redondo y se hincha con orgullo al realizar su potente canto, que recuerda al de algunas aves pero retumba como un rugido. Sobre su alto cuello, como de caballo, se encuentra una cabeza oscura y alargada donde se distinguen dos orgullosos ojos finales y en cuya superficie se marcan fabulosas venas. Cuando abre su boca para cantar se percibe el cimbreo carmesí de su lengua inquieta y todo queda inundado por chasquidos y gorgoteos. Su cola peluda resalta, vistosa, cuando camina, y resulta de gran ayuda para su equilibrio. Su canto inflama los corazones de alegría y libertad.

**El Behemoth:** su efigie recuerda a la de un esbelto buey, pero duplica el tamaño del más recio de estos animales. Tiene el pelo corto y cobrizo bajo el que se intuye una fabulosa musculatura, siempre en tensión. Entre sus dos pares de cuernos marfileños se distingue un rostro soberbio que, siendo bovino, no transmite la placidez de sus congéneres, sino una fiereza que pondrá a prueba a quien busque una comunión con él. Su cola es fibrosa y restalla como un látigo.

**El Garm:** de apariencia cánida, este enorme animal se asemeja a un lobo de pieles pardas, patas cortas y andar inquieto. Sobre sus grandes mandíbulas descansan dos pares de ojos amarillos. Hay quien asegura que, en noches de luna llena, su cabeza se separa y se vuelve bicéfalo.

**El Crocota:** bestia rapidísima, del tamaño de un caballo, con patas de ciervo; cuello, cola y pecho de león, cabeza de tejón, pezuñas partidas, boca amplia hasta las orejas y un afilado hueso continuo en la mandíbula en lugar de dientes con el que se dice que es capaz de partir cualquier material.

**El Teakketler:** su fisionomía general recuerda a la de un armadillo, aunque más esbelto y con una cabeza ancha en lugar de alargada, de amplia mandíbula y dientes romos tras los que siempre se acumula un líquido que parece en ebullición. Entre sus fosas nasales se abre un conducto capaz de emitir un chorro a increíble presión e hirviente temperatura.

**La Liebre Lunar:** curiosa bestia, de buen talante pero agresivos talentos oculares, que recuerda a una inmensa liebre de pelo plateado, larga cola aplanada y ojos negros como la pez. El cabello, desde su lomo hasta la cola, puede erizarse en forma de peligrosas espinas que pueden atravesar a un hombre sin esfuerzo. Aunque la bestia es capaz de decidir qué partes de su cuerpo se erizan, el héroe que decida montarla haría bien en fabricarse una armadura especial para evitar desgracias mayores.

**La Morla:** enorme tortuga cuya apariencia es puro engaño. Parece pesada como un peñasco, pero resulta liviana y, al ojo atento, revela ciertas transparencias que hacen pensar en algunos animales marinos, como las medusas. Es un ser volador. En tierra se desplaza lentamente, pero en cuanto intuye una corriente de aire se eleva con ella y vuela a una velocidad sorprendente. Además, su caparazón suele revelar la forma de constelaciones y estrellas o incluso mapas de las líneas ley o las piedras espanto, que suelen indicar la presencia de algo importante: un coloso, un objeto o un conocimiento perdido.

## Las reglas y los colosos

El origen de los colosos, así como las fuerzas que les confieren su hábito de vida y destrucción, son un enigma al que cada grupo de juego debe dar respuesta según avance la campaña. Puede que entonces se desvele un nuevo nivel de amenaza (dioses, una raza de antiguos ancestros corrompidos por las artes mágicas, demonios...) y salgan a la palestra enemigos aún más peligrosos, pero hasta que llegue ese momento, los colosos van a ser el principal y más memorable adversario de vuestra historia. Son la expresión máxima del vértigo y la grandeza de **Antiguo y Colosal**.

Hay tres tipos de colosos: titanes, tótems y constructos. A nivel de reglas, los titanes y los tótems responden a conceptos muy similares, mientras que los constructos funcionan de manera más compleja. Un poco más adelante damos buena cuenta de las reglas de creación y uso de ambos tipos de colosos, pero antes vamos a hablar de dos elementos comunes a todos ellos.

### Aspecto implícito: Implacable

Todos los colosos parecen perseguir un único y poderoso objetivo con toda su energía. Es casi como si recibieran una orden muy específica en un momento dado y luego no se dedicarían a otra cosa hasta satisfacerla. Eso se traduce, casi siempre, en que encaminarán sus pasos hacia un lugar y se dedicarán a destruirlo, junto a sus ocupantes. A nivel de reglas, consideramos que todos los colosos comparten el aspecto implícito **Implacable**, que el director puede invocar tantas veces como sea necesario... y cuando los puntos de destino lo permitan.

### La glíptica

Los tres tipos de coloso comparten un punto débil, que es a su vez muestra de su misterio. En algún punto de su anatomía, ubicadas en lugares discretos y de difícil acceso, albergan un conjunto de runas denominadas glíptica. Los titanes y tótems suelen tenerla en algún punto de su nuca o cabeza, a veces bajo la protuberancia maxilar o tras los muretes creados por algún tipo de corona, diadema ornamental o espinazo. Estas runas pueden emitir un fulgor rojizo bajo ciertas circunstancias, similar al que brota de las piedras espanto. Ese fulgor es, en realidad, una vulnerabilidad que puede (y debe) ser aprovechada por los héroes que deseen destruir al coloso.

### Descubrir la glíptica

Activar el fulgor de las runas no resulta fácil, aunque hay varias maneras de hacerlo:

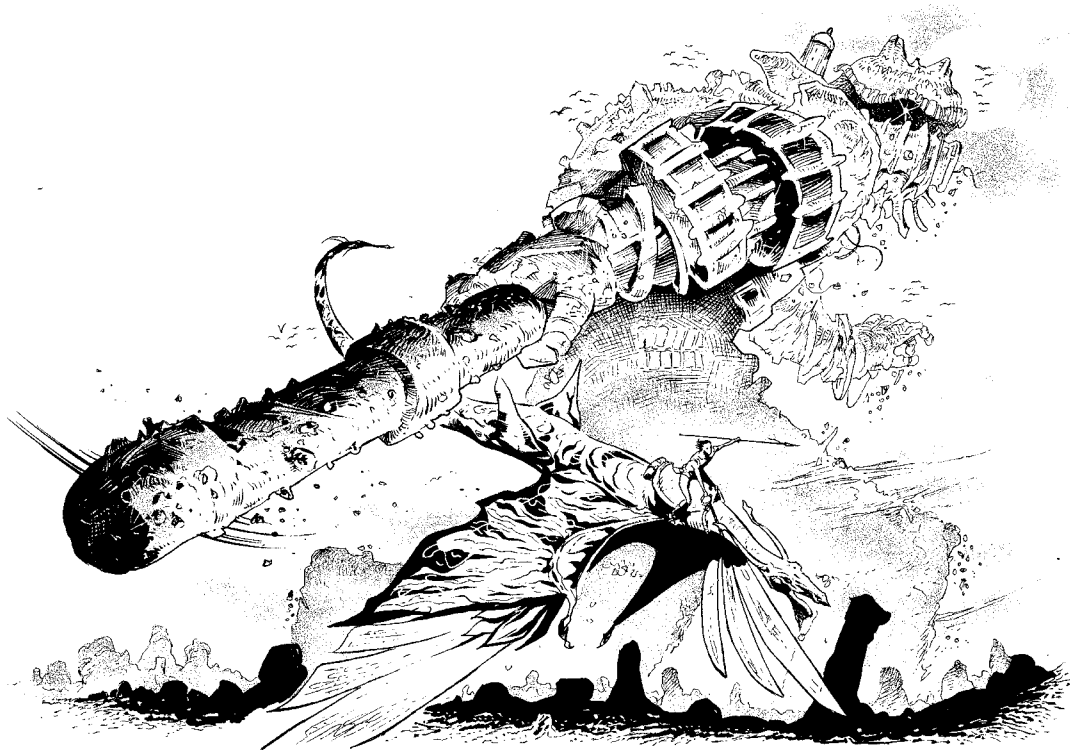
- Pronunciando en voz alta las palabras grabadas en las runas, que equivalen al nombre verdadero del coloso. Se necesita la intervención de alguien que sepa leer y pronunciar ese idioma: se consigue superando una tirada de Saber Ancestral Enorme (+4). La proeza **Versado en lenguas perdidas** facilita esta tirada.
- Existen conocimientos antiguos sobre los nombres verdaderos de algunos colosos en acrópolis o templos de Demoria. Los personajes más pertinaces podrían realizar una búsqueda que les descubra ese conocimiento antes del enfrentamiento con el coloso y así revelar su vulnerabilidad. Pero siguen necesitando a alguien que sepa leer y pronunciar las runas (ver punto anterior).
- Invocando y derrotando a algún ancestro que conociera el nombre del coloso en el pasado y pueda pronunciarlo. Es un método más rápido (si hay

un Invocador en el grupo) que los anteriores, pero a la vez más arriesgado. Los ancestros solían conocer los nombres de los principales colosos, pero pueden cobrarse un precio muy alto antes de revelarlo.

- Cuando un coloso atraviesa una Línea Ley su glíptica brilla con un fulgor intenso. La extraña inteligencia selectiva de los colosos no suele prevenirles sobre ello, pero sí que notan cuándo su glíptica comienza a brillar, cosa que los mueve a abandonar el lugar para sentirse menos vulnerables.

En cualquiera de los casos, el fulgor tiene una duración limitada: tantos turnos como aumentos consiguiera la tirada de Saber Ancestral al pronunciar el nombre, o entre dos y cuatro turnos al atravesar líneas ley, en función del tamaño del coloso y de la orografía. Durante estos turnos los héroes pueden realizar tiradas de Percepción a dificultad variable, a criterio del director, en función de la ubicación y grado de ocultación de la glíptica. Una dificultad Enorme (+4) sería lo habitual.

Cuando el brillo de la glíptica se apaga, otra incómoda circunstancia aparece: las viejas runas desaparecen de donde estaban y se reubican en otro lugar del coloso, lo que obliga a reanudar la búsqueda si no se han podido destruir en el momento.



## Destruir la glíptica

Para destruir definitivamente a un coloso hay que desconectarlo de la energía que lo mantiene activo, y eso solo se consigue destruyendo su glíptica. A nivel de reglas, destruir las runas (otra cosa es cómo llegar hasta ellas, eso depende de cada situación y coloso) supone que un héroe o bestia debe encontrarlas y realizar un ataque contra ellas, en oposición a una tirada de Físico del coloso.

Las runas suelen estar ubicadas sobre minerales duros. Hay que golpear o rallar muy fuerte la superficie para destruir los símbolos, usando armas apropiadas que puedan dañar la roca. Las garras, dientes o ciertos ataques especiales de las bestias también pueden dañar la glíptica. El trabajo en equipo entre héroes y bestias (ver reglas de Trabajo en equipo, en página 174 de **Fate Básico**) es una buena manera de superar la elevada oposición física de estos colosos al defender sus runas.

Según el resultado del ataque a la glíptica se produce lo siguiente:

- **Éxito crítico:** la glíptica resulta dañada. El coloso se resta tantos puntos de estrés energético como aumentos marque la tirada y gana la consecuencia leve de **Aturdido**, que cualquier adversario cercano puede invocar gratuitamente en el siguiente asalto. Luego, esa consecuencia desaparece.
- **Éxito:** la glíptica es dañada. El coloso resta de su estrés energético los aumentos correspondientes.
- **Empate:** la glíptica ha sido golpeada pero no recibe daños. El atacante obtiene un impulso para su siguiente acción, siempre y cuando esté relacionada con seguir atacando a la glíptica.
- **Fallo:** la glíptica no es dañada y el coloso recibe al aspecto temporal **Embravecido** junto con una invocación gratuita.

Lo anterior solo se aplica a los ataques realizados sobre la glíptica. Para el resto del combate se usan las reglas que comentaremos más adelante.

Los colosos restauran la energía de su glíptica a razón de 1 punto de estrés energético por hora.

Cuando la glíptica sea destruida o, lo que es lo mismo, cuando el coloso haya perdido todas sus casillas de estrés energético, la energía que lo mueve se libera en un estallido huracanado. En función de la situación, los héroes y bestias deben realizar una tirada de Atletismo para ponerse a salvo mientras el coloso se derrumba, ya que la oscura magia que mantenía unidas sus partes se desvanece y la criatura vuelve a convertirse en la montaña de materia inerte que lo originó. Un coloso cuya glíptica ha sido destruida jamás volverá a levantarse.

## Titanes

Los titanes son criaturas de aspecto antropomórfico y grandes dimensiones cuyos cuerpos parecen estar constituidos de materia inerte, sea mineral o vegetal. Su fisiología dista de ser uniforme, es habitual que tengan un aspecto desproporcionado, con extremidades exageradas o asimétricas. Eso les obliga a adoptar andares espantosos, una especie de burla al caminar natural de las gentes. Los más pequeños pueden medir entre cuatro y diez metros de altura, mientras que los más impresionantes pueden rivalizar con el tamaño de las montañas, aunque nunca son más grandes que un constructo (ver más adelante).

Los titanes se dividen en tres escalas: grandes (escala 1), gigantes (escala 2) o ciclópeos (escala 3). Por cada grado en la escala el titán disfruta de una de estas características, a decidir durante la creación del coloso:

### Aspectos especiales.

Se usan de forma convencional pero otorgan un +3 en lugar de un +2:

- +3 a las tiradas de ataque. Ejemplos: *Puños de roca*, *Pisotón terrible*, *Brazos telescópicos...*
- +3 a las tiradas de defensa. Ejemplos: *Piel de granito*, *Coraza de mármol*, *Sois insectos para mí...*

### Proezas especiales.

Se trata de movimientos o poderes especiales. Activarlos requiere que el coloso tache una de las casillas de estrés energético, menguando parte de su poder temporal:

- +3 aumentos a un ataque con éxito. Ejemplos: **Torbellino de arena**, **Temblor supremo**, **Mazazo eléctrico...**
- -3 al daño sufrido en cualquier ataque. Ejemplos: **Escudo sólido de niebla**, **Coraza celeste**, **Fusión con el entorno...**

Existe la opción de combinar dos usos del mismo efecto en un solo aspecto o proeza de efecto superlativo (por ejemplo, aplicando +6 a las tiradas de ataque).

Los titanes tienen un elevado número de casillas de estrés físico. Además, añaden un segundo grupo de casillas de estrés energético para reflejar el estado de su glíptica, como hemos comentado más arriba.

- Los titanes grandes tienen 6 marcadores de estrés físico (1, 1, 2, 2, 3 y 4) y 3 marcadores de estrés energético (1, 2 y 3).
- Los titanes gigantes tienen 8 casillas en su marcador físico (1, 1, 1, 2, 2, 3, 3 y 4) y 4 en el energético (1, 1, 2 y 3).
- Los titanes ciclópeos tienen 12 casillas en su marcador físico (1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 4 y 4) y 6 en el energético (1, 1, 1, 2, 2 y 3).

En todos los casos, los titanes pueden asumir hasta 3 consecuencias: dos leves (2) y una moderada (4). Los titanes ciclópeos podrían asumir incluso una consecuencia grave (6).

A nivel de reglas, aparte de su gran fuerza y resistencia, que hace difícil dañarlos de gravedad, disfrutan de una suerte de terrible regeneración. Cuando han perdido todos sus puntos de estrés físico y no pueden asumir más consecuencias, caen a plomo al suelo y se mantienen así durante unos minutos, tras los cuales vuelven a levantarse, con el estrés físico totalmente recuperado. La única manera de derrotarlos del todo es destruyendo su glíptica.

El titán también debe incorporar cinco habilidades de entre las siguientes: Atletismo, Disparar/Lanzar, Engañar, Físico (no influye en el estrés), Pelear, Percepción, Provocar y Sigilo. Una de ellas a nivel Excelente (+5), una a nivel Enorme (+4), una a nivel Grande (+3), una a nivel Bueno (+2) y una a nivel Normal (+1). Suelen primar Físico, Pelear, Disparar/Lanzar y Provocar. Los titanes no tienen Voluntad, están sometidos al gobierno de fuerzas externas y misteriosas.

Por último, el titán debe incorporar un aspecto negativo en forma de debilidad. Este aspecto puede forzarse de la manera habitual por parte de los personajes

jugadores para meter en aprietos al coloso. Algunos ejemplos de debilidades para titanes podrían ser: *Sumamente lento*, *Cegado por la ira*, *Previsible*, *Estructura precaria*, *Movimiento inseguro*, *Sensible al ruido*, *Solo ataca a lo que se mueve...*

## YSBADDADEN, EL QUE ARAÑA PRECIPICIOS

**Tipo:** titán ciclópeo.

Fue el primer coloso descrito durante el Primer Estrago. Según los relatos, su altura superaba la cúspide de la torre de los Siete Vientos, lo que quiere decir que podía alcanzar perfectamente los doscientos metros de altura. De aspecto simiesco, sus extremidades superiores parecen descomunales garras que, pese a no tener movilidad entre sus dedos, le permitían escalar con efectividad las superficies verticales más altas. También resultaron ser arietes y péndulos mortales durante la destrucción de las acrópolis del este.

**Aspectos:** *Implacable* (obligatorio), *Sois insignificantes para mí* (+6 a tiradas de defensa; es un aspecto superlativo).

**Proezas:** *Extremidades péndulo* (+3 aumentos a un ataque exitoso, requiere gastar un marcador energético).

**Habilidades:** Físico (+5), Percepción (+4), Provocar (+3), Pelear (+2), Engañar (+1).

**Estrés:** 12 casillas en su marcador físico (1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 4 y 4) y en el energético 6 (1, 1, 1, 2, 2 y 3). 2 consecuencias leves, 1 moderada y 1 grave.

**Debilidad:** *Siempre en lo alto* (suele dedicar mucho tiempo a buscar los puntos más elevados de la zona para presidir el combate desde allí).

## Tótems

Los tótems tienen características y orígenes diversos, pero comparten un común denominador: recuerdan a animales o bestias recreados a partir de materia mineral o de restos vegetales muertos. Algunos formaban parte de la ornamentación de templos y acrópolis, como las esfinges de Proción, mientras que otros parecen creados ex profeso a partir de materia inerte. Su amenaza reside en su admirable agilidad en relación a su tamaño. Suelen dedicarse a destruir aldeas y pequeños asentamientos y pueden convertirse en temibles hostigadores. También suelen ser temibles guardianes de algunas ruinas. Motivados por una extraña inteligencia, saben proteger los secretos que encierran los lugares sagrados. Pese a su temible fortaleza, su paso por aldeas y asentamientos suele ser fugaz, para no exponerse a una numerosa turba de defensores durante demasiado tiempo. Valiéndose de su rapidez y del temor que inspiran, se dedican a causar una rápida destrucción, marcharse y regresar, una y otra vez, hasta haberlo destruido todo.

### Crear un tótem

A nivel mecánico, los tótems se crean mediante las mismas premisas que los titanes. La diferencia radica en un cambio enfoque estético y de comportamiento. Toma como punto de partida un animal, real o mitológico, y añade algo de creatividad a partir





de ahí. Puede tratarse de alguna singularidad sobre los materiales que lo componen (obsidiana, un costillar externo de madera, crines de lianas, piel de musgo...) o algo sorprendente en su forma, como extremidades o cuernos adicionales. El proceso es similar al de crear una bestia. De hecho, estas no dejan de ser algo similares a sus reversos oscuros, pero los tótems se crean en base a elementos muertos que cobran vida. Su tamaño debe ser colosal, pero eso puede referirse tanto a un cávido rocoso de tres metros de altura como a una salamandra de arena y cristal de varios cientos de metros de longitud. Piensa en un lugar apropiado para ubicar su glíptica. Los animales con testa o cornamenta podrían tenerlo tras esa protección natural, pero otros podrían albergarlo en el pliegue inguinal, bajo un manto de hiedra en su lomo o incluso dentro de la boca. Al repartir las habilidades, priman Atletismo, Percepción, Físico, Pelear y Provocar.

### CLASTUR, LA MUERTE DE ARENA

**Tipo:** tótem gigante.

Una especie de gran escorpión de arenisca y espino, capaz de reconfigurarse una y otra vez en formas cada vez más horribles, hasta ser derrotado. Durante el Primer Estrago se desactivó en el oasis junto a la ciudad de Berenicia, y ahora vuelve a rondar esta frontera entre el desierto y la selva.

**Aspectos:** *Implacable* (obligatorio), *Coraza de arenisca y espinas* (+3 a tiradas de defensa).

**Proezas:** *Aguijones y espinas* (+3 aumentos a un ataque exitoso, requiere gastar un marcador energético).

**Habilidades:** Provocar (+5), Engañar (+4), Atletismo (+3), Pelear (+2), Percepción (+1).

**Estrés:** 8 casillas en su marcador físico (1, 1, 1, 2, 2, 3, 3 y 4) y 4 en el energético (1, 1, 2 y 3). 2 consecuencias leves y 1 moderada.

**Debilidad:** *Pánico al fuego* (afecta a ciertos elementos vegetales de su anatomía).

### Constructos

Si os parece que los titanes y los tótems van a poner en aprietos a vuestro grupo, espera a conocer a los constructos. Son restos caídos de algunos colosos ciclópeos que se acabaron fusionando con el entorno, en un amasijo de material arquitectónico, paisaje y roca meteórica. Con ellos debemos cambiar la palabra anatomía por orografía. Dicho esto, las reglas que aplicamos a titanes y tótems se nos quedan pequeñas. Ante un reto de tal envergadura solo queda preguntarse: ¿cómo se come un elefante? A pedazos, en efecto.

Olvida la concepción de grandes monstruos que hemos dado a los anteriores colosos. Los constructos deben construirse a base de diferentes desafíos y conflictos (página 146 de **Fate Básico**) encadenados de manera emocionante y a los que se debe añadir un rincón especial para ubicar la glíptica. Para situarnos en cada uno de estos desafíos y conflictos usaremos el concepto de secciones, en cada cual se expondrá a los personajes y a sus bestias a retos particulares. Los héroes pueden agruparse para solventar entre todos una misma sección, o pueden optar por separarse y aproximarse desde distintos puntos, enfrentándose a diferentes secciones de forma

simultánea. Tras solventar todas (o las suficientes) estas secciones, los héroes podrán acceder al núcleo del coloso y tratar de destruir su glíptica.

Como mínimo, un constructo estará compuesto por cuatro secciones (dos conflictos y dos desafíos, por ejemplo). En una de ellas, la más compleja e inaccesible, ubicaremos la glíptica. Una sección puede estar dividida, a su vez, en diferentes zonas (página 157 de **Fate Básico**). El diseño concreto de los conflictos y desafíos que constituyen el constructo depende de la creatividad del director, pero no os vamos a dejar solos en este reto mayúsculo. Hemos creado un buen repertorio de secciones de inspiración. No obstante, os animamos encarecidamente a crear vuestras propias variaciones o incluso nuevos conceptos de secciones.

**Sección de sombras:** la estructura del constructo puede contener tanto las partes como la totalidad de un lugar de poder, donde las sombras se agrupan como las polillas en la luz. Viejos templetes, una formación de piedras espanto, la efigie esculpida de un poderoso ancestro, un sistema de catacumbas que se va revelando mientras se alza el constructo... La sección «parasitada» por el coloso os ayudará a imaginar muchas posibilidades, estéticas y funcionales. Este lugar se convierte entonces en una sección de conflicto, con su propia idiosincrasia y con un conjunto de sombras como enemigos a derrotar. Para evitar que los personajes puedan limitarse a ignorar este conflicto mientras buscan una sección más relevante del constructo, puedes trasladar la acción a cualquier punto del coloso. Se entiende que, una vez activada la sección de sombras, estas seguirán hostigando a los personajes hasta que sean derrotadas.

**Sección accidentada:** hileras de edificios desmoronándose, laderas boscosas agitando, torres o precipicios de altura inusitada, fortalezas clausuradas, cavernas repletas de simas que se hunden en las entrañas rocosas del constructo... cualquier conjunto de elementos físicos y orográficos que puedan poner en aprietos a los personajes puede dar lugar a una zona accidentada.

**Sección elemental:** básicamente se trata de una zona accidentada a la cual se añade la influencia de un elemento natural especialmente peligroso que actúa como un aspecto temporal: enormes cataratas que brotan de una caverna en forma de boca cada vez que el constructo se incorpora, puentes y pasarelas en llamas, brea o aceite ardiendo que aflora de torretas de vigilancia, la ladera de un glaciar sacudida por cortinas de nieve, fosas y cavidades que parecen resoplar con fuerza huracanada cerca de la cabeza del coloso, ríos de lava, lluvias de piedras...

**Sección espantada:** un conjunto de seres vivos están sometidos a la misma extraña voluntad que mueve al coloso y tratan de proteger sus mismos intereses: pueden ser los restos de un pequeño regimiento de aventureros caídos en desgracia, monos salvajes que atacan desde árboles y edificios, bandadas de grandes murciélagos que aparecen, atacan y desaparecen... o incluso alguna bestia mancillada que, cual loro en el hombro de un pirata, protege a su señor de los ataques de los héroes.

**Sección laberinto:** a veces los constructos esconden sus mejores secretos en sus entrañas, en forma de auténticos laberintos, y llegar hasta ellos suele requerir un desafío más mental que físico... o simple astucia para situarse en espacios cerrados, desorganizados y en movimiento. Aquí pueden sumarse las dificultades de pequeños derrumbes, puertas cerradas, simas, etcétera.

**Sección de máquinas:** bombas hidráulicas, molinos, engranajes, contrapesos, poleas, esclusas... para los personajes serán lugares inquietantes repletos de

artefactos desconocidos, cuyas funciones parecen mágicas. Los personajes deberán enfrentarse a desafíos trepidantes, tratando de atravesar puertas que se cierran, buscar salidas a cámaras que se inundan o sortear pesadillas de engranajes para llegar al corazón del coloso.

**Sección de ancestros oscuros:** una versión ampliada de la sección de sombras que hemos descrito arriba. Un ancestro oscuro mora en un rincón singular del constructo y no está dispuesto a dejar pasar a los personajes. Esta situación también puede resultar una excelente oportunidad para sacarle el verdadero nombre del coloso al que protege...

**Sección mágica:** sin entrar en detalles sobre su origen y voluntad, Demoria está repleta de extrañas energías que motivan el movimiento de los colosos, encienden las entrañas de los espantos o trazan las líneas ley. Ocurren cosas maravillosas y del todo irracionales que podrían considerarse magia en la más pura acepción de la palabra. Alguna manifestación de estas fuerzas podría generar vórtices de energía, pasillos sin gravedad, estados mentales alterados...

Como puede deducirse de lo anterior, no cabe la posibilidad de atribuir proezas, habilidades y marcadores de estrés a un constructo. Los retos de las propias zonas actúan como adversarios de los héroes. Si es recomendable mantener el aspecto *Implacable* y una debilidad que, por fuerza, debe resultar muy generalista. Algunos ejemplos: *Aletargado durante el día, Situado sobre una falla, Lastre de dunas, Las canciones de los bardos le estremecen...*

## LIZZOR, EL MASTODONTE DE HIELO

Bautizado con el nombre de uno de los glaciares que hay junto a la acrópolis de Borealis, el cuerpo de este constructo está formado por el propio hielo del glaciar y varios peñascos de roca que quedaron incrustados en sus gélidas entrañas. Varios tótems de madera, que los ancestros solían usar para marcar el avance del glaciar y señalar sus puntos más peligrosos, aparecen ahora como extrañas púas sobre su alargada superficie, que podría asemejarse a la de una titánica sierpe cuyo torso se pierde en las brumas del valle (sección 1). La antigua empalizada de troncos, antes en el glaciar, le sirve como placa pectoral y hombreras, y también configura uno de sus brazos, el que puede moverse con más facilidad en comparación con el segundo, que es de puro hielo (secciones 2 y 3). La espalda es una pesadilla de aristas de hielo y roca por donde podría resultar factible ascender en compañía de bestias capaces de aferrarse con fuerza (sección 4).

La cabeza está configurada por restos de la puerta principal de piedra y madera que daba acceso a la acrópolis que él mismo devastó, y cuando la agita desencadena terribles aludes que se propagan en todas direcciones y que pueden poner en peligro a los que se acerquen demasiado a su testa o caminen por ella. En su interior hay una ciudadela, y hay que perderse por sus estrechos callejones (en mitad del terremoto que supone el movimiento de la cabeza de Lizzor) para descubrir la glíptica (zona 5) del constructo.

## Las reglas y los ancestros

Los ancestros son los residuos espirituales de aquellos personajes de energía excepcional que habitaron el mundo en las eras previas al Primer Estrago. Hay dos maneras de entrar en contacto con ellos: cruzándose en su camino, allá donde se encuentren manifestados, o invocándolos. Encontrarlos no es, ni mucho menos, frecuente, pero los personajes incrementan sus posibilidades de toparse con ellos cada vez que visitan acrópolis, templos u otros lugares singulares. Los cúmulos de piedras espanto o las propias líneas ley son lugares que también frecuentan estos espíritus ancestrales.

Al igual que los colosos y la flora y fauna espantada, estos espíritus parecen infectados por un mal que ha tomado el control sobre algo que antes pudo ser hermoso. Es cierto que responden a sus nombres y que deambulan alrededor de lugares, objetos y situaciones que tienen que ver o que les recuerdan a sus vidas pasadas, pero lo hacen como si de un mecanismo automático se tratase, sin un atisbo de reflexión o consciencia. Su objetivo último es proteger los secretos ancestrales, en



especial aquellos que pudieron tener que ver con sus logros o descubrimientos, eliminando a cualquiera que trate de recuperarlos.

Su presencia es como una mortaja, tanto por su propia apariencia como por el entorno que habitan. En esos lugares las sombras se acentúan, así como los aspectos sensoriales negativos (crujidos, frías o sofocantes temperaturas, el dolor de viejas heridas), y el cuerpo etéreo de estos seres es el causante de ese malestar.

Siguen conservando cierta silueta antropomorfa, pero es habitual que a su contorno se añadan apéndices sombríos que recuerdan a los de los insectos, o túnicas raídas y vaporosas que se expanden hacia cualquier rincón en el que more la oscuridad, como si de una telaraña se tratase. Los ancestros se yerguen siempre, imponentes, sobre una abertura circular, un pozo oscuro e irregular donde parecen hundirse sus pies. Cuando se desplazan, lo hacen sumergiéndose en ese pozo, que se cierra y se abre en otro lugar, del que emergen. Nadie que haya caído en uno de esos agujeros ha vuelto para contarlo.

Los ancestros oscuros suelen estar rodeados de sombras, otras criaturas nebulosas del tamaño aproximado de las gentes del Pueblo, que sirven a sus intereses. Estas sombras son más molestas que peligrosas, pero dedicarán todos sus esfuerzos a aferrar, arrastrar y empujar a los personajes hacia el pozo que se abre a los pies del ancestro oscuro.

---

### EXTRA: INVOCAR ANCESTROS

**Requisito:** la habilidad Saber Ancestral a grado Grande o mayor, y conocer el nombre de un ancestro.

**Coste:** un punto de destino.

Puedes invocar a un ancestro preparando una ceremonia solemne en su nombre. En el caso de realizar la invocación en un lugar de poder (atravesado por líneas ley) y usando elementos relacionados con el ancestro en cuestión (sus restos o algo que le perteneciera), puede obviarse el gasto de punto de destino.

---

## Creando ancestros

Todos comparten ciertos rasgos comunes:

- **Aspectos:** dos o tres.
- **Habilidades:** una Grande (+3), una Buena (+2) y una o dos Normales (+1). Las habilidades físicas solo pueden tener nivel Normal debido a su corpus fantasmal.
- **Estrés físico:** tres o cuatro casillas de estrés. (1, 2, 3, 4).
- **Estrés espiritual:** entre una y tres casillas a (1, 1, 1).

**Objetivos:** suelen proteger algo de manera codiciosa, o simplemente desean dañar a aquellos personajes o propiedades que consideran un peligro para sus

intereses. A veces siguen órdenes de los colosos, o de aquella presencia malvada que los mueve.

**Proezas:** aparte de mostrar «de serie» ciertos atributos fantasmales básicos, como levitar y atravesar paredes, los espíritus de los ancestros pueden tener una o dos proezas especiales que den color a los encuentros. Algunas de estas proezas requieren usar puntos de destino para ser activadas. En caso de que el ancestro se quede sin puntos de destino, puede sacrificar sus marcadores espirituales (1 activación = 1 marcador) para conseguir su objetivo, aunque esto le expone a la destrucción.

Aquí van algunas ideas:

- **Evanecer y desvanecer:** puede aparecer y desaparecer ubicuamente y a su antojo. No usa puntos de destino.
- **Telekinesis:** puede mover objetos a distancia. Usa puntos de destino.
- **Dañar con el odio:** +2 a tiradas de Carisma o Voluntad cuando el ancestro ataca al Físico del héroe. Afecta a marcadores físicos. Usa puntos de destino.
- **Someter al alma débil:** +2 a ataques usando Provocar o Voluntad contra la Voluntad del héroe. Resta estrés mental (Voluntad). Usa puntos de destino.
- **Cadenas de dolor:** +2 a tiradas de ataque físico. Usa puntos de destino.
- **Invocar elemento:** invoca un aspecto temporal peligroso que se mantiene en algún punto de la escena y otorga invocaciones gratuitas durante toda la escena. Usa puntos de destino.

## Sombras como obstáculos

Aunque las sombras son también entidades espirituales, su papel en la historia suele relegarse a causar problemas y contribuir a las acciones de sus señores oscuros. Se abalanzan sobre cada personaje presente en grupos de dos o tres, tratando de desestabilizarlos, arrastrarlos o expulsarlos de cierto lugar. En **Antiguo y Colosal** trataremos a las sombras como obstáculos, no como enemigos al uso. Considera que una pareja de sombras supone una oposición Normal (+1) a cualquier acción de un personaje y luego suma un +1 por cada sombra adicional que se sume al hostigamiento. Cada vez que el personaje venza en uno de estos obstáculos (liberándose de ellas cuando trataban de subir las escaleras de mano, mientras retenían aquella puerta cerrada...), una de estas sombras (no toda la turba) se disipa. En caso de que quede una única sombra, esta puede seguir hostigando a grado Mediocre (+0). Hay que tener en cuenta que, a pesar de poderlas vencer, las sombras vuelven a recomponerse en la oscuridad de los rincones del escenario, pero a partir de la siguiente escena.

Los ancestros oscuros pueden tener un grupo más o menos numeroso de sombras a su servicio: como baremo, podéis plantear que un ancestro oscuro poco poderoso tendrá entre ocho y diez de estos vasallos, mientras que un espectro poderoso podría tener más de una veintena.

## Dañar a los ancestros

Los ancestros oscuros están repletos de odio y es habitual que lo manifiesten con actitudes y acciones violentas. Aunque pueden usar habilidades físicas para el combate, lo más habitual es que usen proezas (te hemos ofrecido algunos ejemplos más arriba) que les permitan atacar en base a habilidades como Carisma o Voluntad, afectando a las casillas de estrés físicas o mentales de su víctima. Por su parte, los ataques físicos de los personajes afectan al marcador físico del ancestro de la forma habitual, con el añadido de que, una vez eliminado, el espectro puede recomponerse de inmediato tantas veces como marcadores espirituales tenga (entre una, dos o tres casillas, su valor es indistinto en este caso). Cada vez que se recompone, el ancestro vuelve a tener completos sus marcadores físicos. El ancestro oscuro también puede devorar a sus sombras para sanar sus marcadores físicos (no espirituales), a razón de una sombra por valor del marcador (un marcador físico de valor 2 le obliga a absorber a dos de sus esbirros). Esta acción es instantánea.

Cuando un ancestro oscuro pierde todos sus marcadores físicos y ya no le quedan marcadores espirituales, se desvanece definitivamente.





## Las reglas y el mundo

Como buen Mundo Fate, **Antiguo y Colosal** pretende inspirar y ofrecer suficientes puntos de interés para que el grupo de juego pueda construir una campaña con facilidad. Pese a que aquí hay una voluntad de proporcionar la máxima versatilidad y detalle, es imposible resumir en estas pocas páginas todo lo que puede dar de sí un mundo de fantasía que, además, tiene proporciones monumentales. Pero sí podemos facilitar suficientes elementos y estímulos para que podáis comenzar un viaje inolvidable. Aquí van unos cuantos:

### Viajando

Si alejarse más de unas pocas horas de su aldea natal supone una aventura para el más común de los habitantes del Pueblo, imagina lo que significa cargarse la mochila al hombro, abandonar las rutinas de toda una vida y empezar a hacer camino entre las brumas, desoyendo el consejo de los ancianos y afrontando un viaje que muy pocos han realizado. El simple acto de viajar es en sí un factor crucial en la aventura, no solo porque Demoria es un mundo singular y peligroso, sino porque pocos de vuestros aventureros tendrán buenos conocimientos de viaje y deberán aprender sobre la marcha a manejarse en esa situación nueva. A continuación profundizamos en algunos elementos específicos que pueden encontrarse los héroes durante sus viajes.

### Fauna espantada

Cualquier criatura viviente en Demoria corre el riesgo de quedar imbuida de las misteriosas energías que emanan de las piedras espanto. En algunos casos las criaturas de los alrededores se vuelven esquivas y misteriosas, parecen adquirir algún tipo de personalidad distinta, cambian su comportamiento y persiguen nuevos objetivos e intereses que no suelen corresponder con los más típicos de su especie. Por desgracia, la gran mayoría de alimañas de este tipo que se cruzan con los héroes suelen albergar instintos agresivos y malignos. A estas criaturas se las denomina fauna espantada. Y este no es un término gratuito ya que, además de responder a los mismos impulsos destructivos que parecen mover a los colosos, sus ojos refulgen con la misma malignidad carmesí que brilla en las piedras espanto durante la noche.

#### **LECHUZA/CUERVO/ÁGUILA ESPANTADA (ESPÉCIMEN SOLITARIO)**

Un animal enorme y alado, gobernado por extrañas fuerzas maléficas. Sus ojos están desorbitados, rodeados de un halo rojizo.

**Objetivo:** Agotar los recursos de los jugadores.

**Aspectos:** *Instigado por un mal destructivo, Rápido como el viento.*

**Habilidades:** Atletismo Grande (+3), Engañar y Percepción Buena (+2), Físico y Provocar Normal (+1).

**Estrés:** Una casilla +1 y otra +2. Bastan tres aumentos para eliminarla.

### **BANDADAS ESPANTADAS (TURBA)**

Ejemplares comunes, pero liderados por un espécimen especialmente grande y de ojos rojizos. Su graznar es terrible.

**Objetivo:** Robar alguno de los objetos valiosos de los personajes. Facilitar los objetivos de su líder.

**Aspectos:** *Heraldos de la muerte, Maestros del camuflaje.*

**Habilidades:** Robar Buena (+2), Atletismo Normal (+1).

**Estrés:** Una casilla de estrés. Basta un golpe de dos aumentos para derrotarlos.

### **GRAN FELINO/LOBO ESPANTADO (ESPÉCIMEN SOLITARIO)**

Un cuadrúpedo peludo, tan ágil como fuerte, cuya mirada reluce como las brasas.

**Objetivo:** Agotar los recursos de los jugadores.

**Aspectos:** *Instigado por un mal destructivo, Sagaz.*

**Habilidades:** Físico Enorme (+4), Atletismo Grande (+3), Sigilo y Percepción Buena (+2), Provocar Normal (+1).

**Estrés:** Una casilla +1 y otra +3. Bastan tres aumentos para eliminarla.

### **MANADA ESPANTADA (TURBA)**

Ejemplares comunes de su raza (lobos, hienas, perros salvajes...) pero liderados por un espécimen especialmente grande y de ojos rojizos.

**Objetivo:** Agotar un poco los recursos de los jugadores. Facilitar los objetivos de su líder.

**Aspectos:** *Coordinación asombrosa, Aspecto amenazador.*

**Habilidades:** Físico Bueno (+2), Atletismo y Sigilo Normal (+1).

**Estrés:** Una casilla de estrés. Basta un golpe de dos aumentos para derrotarlos.

## **Flora espantada**

Cualquiera se puede poner en guardia al escuchar el aullido de un lobo o al sentir el olor de una bestia tras el recodo del camino, pero ¿cómo actuar ante ese manto vegetal que cubre gran parte de Demoria y que no avisa antes de atraparte entre sus raíces, salpicarte de savia corrosiva o adormecerte con sus efluvios florales?

## ENREDADERAS URTICANTES

Cuelgan de cualquier parte. Cuando te das cuenta las ves recurriendo árboles, sendas y piedras en derredor. Permanecen aferradas hasta que pasas cerca de ellas y se desprenden, cayendo como un manto de agujas sobre tu piel.

**Objetivo:** agotar los recursos de los jugadores. Las consecuencias derivadas a su ataque deben asociarse con picores y reacciones alérgicas.

**Aspectos:** *Instigada por un mal destructivo, Urticante.*

**Habilidades:** Provocar Buena (+2), Sigilo Normal (+1).

**Estrés:** Este organismo suele ocupar zonas amplias del entorno, pero es suficiente con deshacerse de los filamentos que han atrapado al personaje para escapar. Para ello, considera que un único aumento es suficiente.



### SAUCE VENENOSO

Enorme y hermoso, sus ramas crean arcadas de finas hojas sobre el paisaje. Sería bucólico si de esas mismas hojas no empezara a desprenderse un líquido transparente y viscoso que atraviesa tu cachucha y cae sobre tu pelo, quemándote como brasas encendidas.

**Objetivo:** Agotar los recursos de los jugadores.

**Aspectos:** *Instigado por un mal destructivo, Savia corrosiva.*

**Habilidades:** Pelear Buena (+2), Engañar Normal (+1).

**Estrés:** Una casilla +1 y otra +3. Bastan tres aumentos para eliminarla.

### MUSGO DEVORADOR

Una manta verde que recubre el paisaje, trepando incluso por troncos y paredes. Recubre fosas y grietas que ceden ante el paso de otros seres vivos. Una vez atrapados, son presas de un limo digestivo capaz de deshacer un venado en cuestión de minutos.

**Objetivo:** Agotar los recursos de los jugadores.

**Aspectos:** *Muy resbaladizo, Limo digestivo.*

**Habilidades:** Pelear Grande (+3).

**Estrés:** Aunque el musgo puede recubrir zonas muy amplias del bosque, basta con concentrarse en aquella porción que ha atrapado al personaje. Una casilla +1 y otra +3. Son suficientes tres aumentos para desprenderse de su abrazo.

### BOSQUE DE ORQUÍDEAS LETALES

Al principio cobran forma de esporádicos ejemplares de colores claros y vivos que salpican el entorno. Para cuando adviertes la fragancia y ves las flores gigantes, ya estás dentro del perímetro que configura su imbricado organismo. Tal vez te salves si corres lo suficiente para escapar y el veneno no te hace caer en un profundo letargo antes de salir de allí. Los que no lo consiguen acaban siendo alimento de otras alimañas que suelen rondar la zona. La sangre que derramen en su matanza será absorbida por las raíces de las orquídeas.

**Objetivo:** Aletargar a los personajes, agotando su estrés o generando consecuencias (*Mareado* como consecuencia Leve, *Adormecido* como Moderada y *Aletargado* como consecuencia Grave) para exponerlos a peligros del entorno.

**Aspectos:** *Instigado por un mal destructivo, Discreción.*

**Habilidades:** Provocar Buena (+2), Sigilo normal (+1).

**Estrés:** Este organismo ocupa zonas amplias y húmedas del bosque. Arrancar unas flores o hebras no detendrá su efecto. Usar fuego para arrasarlo con la zona es una opción, pero suelen crecer en zonas muy húmedas que dificultan mucho esta tarea. Derrotarle requiere superar una tirada de Voluntad a grado Excelente +5.

## Explorando las acrópolis

Los personajes visitarán las acrópolis por un motivo esencial: encontrar algo que les ayude a afrontar el futuro. Puede ser que lleguen con una ligera idea de lo que buscan, si la aventura así lo ha requerido, pero también es factible que hayan llegado a una acrópolis y estén investigando en busca de pistas generales sobre cómo afrontar el Segundo Estrago.

Nos vamos a concentrar ahora en algunos sistemas que pueden usarse para resolver la búsqueda de esos viejos saberes dispersos entre las ruinas, así como los retos que supone el encontrarlos. Esos retos pueden resolverse por separado o, algo más recomendable, pueden hilvanarse en un desafío singular. De este modo, cada visita a una acrópolis puede resolverse mediante ese desafío al que, al final, puede añadirse algún emocionante conflicto contra posibles guardianes o criaturas hostigadoras.

### Los peligros implícitos

Recorrer una acrópolis mítica, colosal y derruida comporta ciertos peligros. Los ancestros eran muy amigos de construir a diversos niveles, uniendo las edificaciones con pasarelas, corredores y escalas que a su vez medraban bajo soportales, columnatas y cúpulas. Pese a que la mayoría de materiales que se usaban para la arquitectura eran nobles y duraderos, el paso de las eras ha destruido casi del todo las estructuras de madera, y las raíces de plantas y árboles han abierto brechas y simas en los cimientos de piedra y mármol. Hasta la plaza de apariencia más estable puede resquebrajarse bajo el peso de una pequeña comitiva de personajes, así que esta amenaza debe estar siempre presente. Para transmitirla puedes optar por ir sometiendo a los héroes (y a sus bestias) a esporádicas tiradas puntuales (una de Atletismo aquí para salvar ese puente derruido, una de Percepción allá para detectar y rodear aquel corredor tapizado de mosaicos a punto desplomarse...), pero tal vez sea más oportuno afrontar cada incursión como un desafío donde tengas previstos ciertos retos interesantes que deben solventarse para conseguir ese objeto maravilloso que los personajes buscan, el tomo con un codiciado conocimiento ancestral o el acceso a la vieja sala del erudito, que conserva en buen estado todos aquellos tapices sobre el significado de las mareas. Aquí van algunos ejemplos:

**Escalera derruida:** los escalones que descienden hasta el sótano de la torre de los sabios hace tiempo que se desplomaron. Apenas quedan algunas protuberancias y muescas en la pared, allá donde antes estaban ubicados los peldaños de piedra, por lo que hay que descender trepando. Se requiere una tirada Grande (+3) de Atletismo para conseguirlo. Aspectos implícitos de los personajes o su equipo (como una cuerda, por ejemplo) pueden facilitar esta tarea.

**Esqueleto de vigas:** mientras suben hacia las plantas superiores de un enorme edificio que hacía las veces de cuartel militar se encuentran con parte de su estructura derruida. Solo un conjunto de vigas de madera medio podrida puede servir de pasarela para llegar hacia el otro extremo, desde donde podrán seguir subiendo. Se requiere superar una tirada Buena (+2) de Atletismo para conseguirlo.

**Aspillera providencial:** recorrer un tramo del perímetro de la muralla externa de la acrópolis requiere el acceso mediante una de sus torres, pero solo una de ellas aguanta en pie, aunque es imposible usar sus escaleras. Una aspillera, en la parte más alta de la torre, parece adecuada para lanzar un garfio o algo similar y enganchar una cuerda que permita subir hasta allí. Se requiere una tirada Enorme (+4) de Disparar para conseguirlo, y luego una de Atletismo Buena (+2) para trepar.

**Escombros molestos:** tras arduos esfuerzos por encontrar la trampilla que desciende a los astilleros, la encuentran cubierta de escombros. Se requiere una tirada Excelente (+5) de Físico. No estaría nada mal valerse de las reglas de Trabajo en Equipo (página 174 de **Fate Básico**).

**Guardián involuntario:** a un enorme lagarto de muy mal aspecto le ha dado por desovar en mitad de la biblioteca. Si los personajes desean echar un vistazo y recuperar los escasos códices en buen estado que se desperdigan por la habitación, deben superar una Buena (+2) tirada de Sigilo. En caso de fallo el lagarto, al ver atacado su territorio, se pondrá furioso, provocando un conflicto.

## El enemigo que ronda

Las sombras han morado en las ruinas desde el Primer Estrago, pero ahora que algunos de los miembros más audaces del Pueblo han comenzado a frecuentarlas de nuevo su presencia se ha incrementado. Lo mismo ocurre con la flora y la fauna espantada. Lo que sea que quiere enterrar del todo la civilización en Demoria parece haber reactivado a sus secuaces y pervertido la vida salvaje que, de manera natural, ya moraba en las ciudades. Los mayores tesoros de Demoria suelen atraer, de forma natural, a seres espantados que se convierten en sus custodios y sienten el impulso irrefrenable de eliminar a cualquier ser vivo que trate de aproximarse. Por lo general, a mayor valor del tesoro, mayor es la amenaza de estos seres sombríos. Un objeto o conocimiento menor, como podría ser una llave, un mapa, un instrumento musical, un arma o armadura, etcétera, podría estar protegido por una bestia espantada (sola o acompañada de una manada de individuos de su especie a su servicio) o por un ser vegetal espantado. Un arsenal de armas, una biblioteca con tomos en buen estado, un laboratorio o sala de máquinas o un lugar de contemplación artística, repleto de obras y murales reveladores, podrían estar custodiados por un ancestro oscuro y un séquito de sombras, una poderosa manada de fieras espantadas o estar infestado de flora infecta. Los conocimientos mayúsculos en forma de tomos, planos, mapas, armas y conocimientos especialmente relevantes podrían estar rodeados de una comunidad fantasmal de ancestros oscuros que dominará a su propio ejército de sombras y bestias espantadas. O, por supuesto, por un coloso. Combina estas diferentes amenazas como mejor te convenga, consultando los datos que te facilitamos en las secciones correspondientes de cada enemigo.

## Las antiguas protecciones

Incluso antes de Primer Estrago los ancestros se preocupaban por proteger sus secretos. No eran ajenos a las guerras intestinas y al espionaje. Era habitual que usaran mecanismos, a veces muy sofisticados, para proteger esos activos tan valiosos. Aquí van algunos ejemplos:

**La puerta de la cámara del tesoro:** antes protegida por fieles de la milicia de la ciudad y por un rastrillo exterior que se derrumbó tras el ataque de un coloso, la dorada puerta de la cámara del tesoro permanece cerrada únicamente por una cerradura. Forzarla requiere superar una prueba de Robar a grado Enorme (+4).

**El patrón en los baldosines:** un viejo símbolo familiar ayudaba a los antiguos dueños de la mansión a recordar qué baldosas debían pisar, pues cada una se correspondía con el vértice del emblema. Sin conocer este patrón, se requiere superar una tirada Enorme (+4) de Voluntad para, mediante prueba y error, adivinar cuál puede ser. El coste del fallo supone algún tipo de pérdida de estrés físico debido a la activación de una trampa. Crear una ventaja mediante Investigar, para encontrar suficientes indicios en la casa, podría resultar de ayuda.

**El acceso secreto al taller de alquimia:** los personajes han descubierto, en otro punto de la aventura, que un antiguo gremio de artesanos atesoraba conocimientos sobre aleaciones minerales que son indispensables para fabricar un objeto que abrirá las puertas de un templo. Pero tras recorrer el edificio del gremio no encuentran ni rastro de un taller o sala que atesore esos saberes, y empiezan a dudar sobre si esa sala podría estar oculta. Tiradas de Investigar, Percepción o Voluntad a dificultad Grande (+3) podrían revelar un mecanismo oculto bajo la mesa del salón que abre una compuerta secreta hacia un laboratorio secreto de alquimia.

## Explorando los templos

Las mismas reflexiones generales que hemos realizado para las acrópolis son válidas para los templos, pero nos vamos a concentrar ahora en los aspectos diferenciales de estos lugares.

Más allá de los peligros que puedan ubicarse en la periferia del templo y que pertenecen más al viaje de aproximación que a la escena del templo en sí, estos lugares destacan por su hermetismo. Fueron fundados por sectas, hermandades y cofradías ancestrales para ensalzar ciertos valores, protegerlos y, muy importante para nuestros héroes, iniciar a aquellos que querían aproximarse a sus saberes. Eso quiere decir que, además de ser puntos de reunión y exaltación, eran lugares de iniciación, donde un conjunto de elementos simbólicos se disponían para revelar grandes verdades. El principal escollo que encontrarán nuestros héroes para acceder a esos conocimientos es que, a diferencia de los iniciados, no disponen de los conocimientos base que hagan comprensibles gran parte de esas instrucciones y simbología. Precisamente por eso, las visitas iniciales a los templos pueden tener un punto frustrante al ver que el saber que contienen está cifrado. Esto suele motivar a los héroes a buscar primero esos conocimientos esenciales (aprendiendo Saber Ancestral, eliminando los vetos iniciales a ciertas habilidades o adquiriendo la proeza **Versado en la materia**) en las acrópolis o invocando a los ancestros. Por eso, aunque nada impide que los héroes hagan una primera visita a los templos, donde intuirán esas carencias, lo más lógico es que primero aprendan lo necesario en las acrópolis y luego acudan a los templos a descifrar los saberes que ocultan.

Los templos tienen una relación de proximidad con ciertas acrópolis y los saberes que en ellas se cultivaban. Así, el templo de Proción incluye poderosas revelaciones sobre la sanación del cuerpo y el alma, el entendimiento de los ciclos de la vida (las cosechas) o del arte de la guerra. Pero se requiere un mínimo de esos conocimientos para acceder a los saberes profundos. Esa es la clave para diseñar desafíos, conflictos y competiciones en los templos: ofrecer conocimientos místicos o especializados (proezas) relacionadas con los saberes que más se utilizaban en las acrópolis cercanas (habilidades).

A continuación se dan algunos ejemplos en base al templo de Proción que pueden ilustrar las posibilidades de aventuras en otros templos de Demoria:

**Avenida doliente:** los ojos de las esfinges que se alinean en la avenida y la plaza frente al templo descargan rayos eléctricos esporádicos (Disparar +3) contra cualquiera que camine por los alrededores. Observando algunos frescos, aun intactos, en la ciudad de Dubhé, puede intuirse que la gente se acercaba al templo con unos peculiares estandartes. Los personajes podrían fabricarse uno o incluso encontrar una de estas piezas, ya preparadas para recibir los rayos eléctricos sin dañar a su portador.

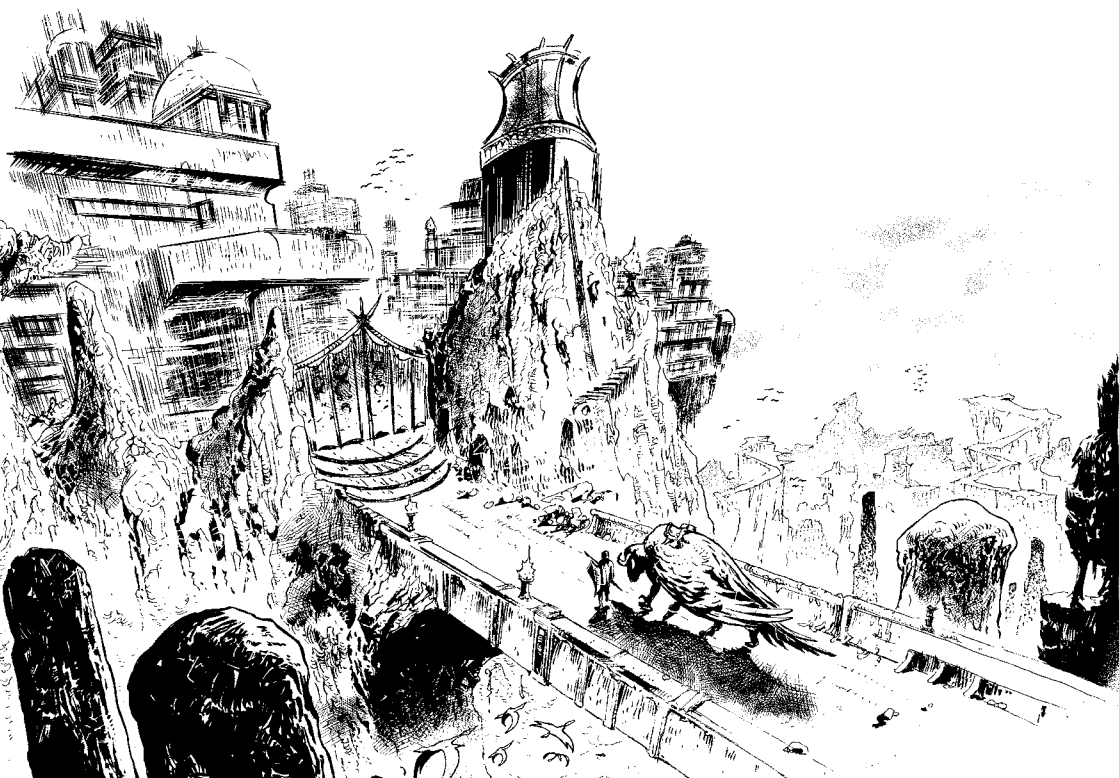
**Abrir las puertas:** las puertas de Proción solo se abren al coincidir con un equinoccio o solsticio. Esto puede deducirse interpretando ciertos símbolos sobre las tres arcadas que conducen al interior, superando una tirada de Saber Ancestral Fantástica (+5) o recuperando ciertos manuscritos en la ciudad de Dubhé. Otra manera de acceder al

templo es mediante una entrada trasera al final de un estrecho cañón por el que discurre una carretera adoquinada con ciertas muescas simétricas. Si los personajes logran fabricar un carro o recuperar uno antiguo y logran que encaje en las muescas, pueden acceder por esa puerta.

**Los cuencos y las escaleras:** una vez dentro del templo, y tras superar algunas trampas, los héroes acceden a una gran sala circular donde tres pedestales separados albergan tres cuencos. Los pedestales tienen simbología ancestral que, en caso de ser interpretada, enumera diferentes hierbas para confeccionar un incienso específico que, al ser quemado en cada cuenco, permite abrir unas trampillas hacia diferentes escaleras. Necesitarán de conocimientos de herboristería para resolverlo.

**Guardianes de estaño:** la apertura de las trampillas, en la sala anterior, ha activado peligrosos mecanismos que disparan flechas. Se requiere el uso de escudos (de cierta aleación, más dura que las flechas) para avanzar sin peligro hasta las salas finales.

Como ves, cada acción está ligada a ciertas habilidades que los personajes harían bien en aprender antes de enfrentarse a cada reto. El truco es que los héroes sean conscientes, de alguna manera, de aquello que necesitan para seguir avanzando en el templo y acceder a las recompensas que suelen esperar en las salas más recónditas. En la siguiente sección, y para finalizar, te ofrecemos algunas ideas para esas recompensas.





## Recompensas

Más allá de las pequeñas recompensas que tengan que ver con completar los objetivos menores durante las aventuras, **Antiguo y Colosal** propone tres tipos de recompensas muy específicas que pueden adquirirse bajo ciertas circunstancias

### Las habilidades perdidas

Gracias a su visita a las acrópolis, la obtención de conocimientos perdidos y las conversaciones con los ancestros, los personajes pueden recuperar parte del Saber Ancestral. Esto, a nivel de reglas, se concreta en la posible adquisición y mejora de la habilidad Saber Ancestral. Esta habilidad puede usarse para afrontar tiradas sobre los conocimientos del pasado.

### Proezas

Si el valor de Saber Ancestral del personaje llega a igualar o superar el grado Grande (+3), el personaje puede adquirir la proeza **Versado en la materia**. Os ofrecemos algunos ejemplos:

Versado en...

- **invocaciones (evocador del pasado):** tienes conocimientos sobre invocaciones de ancestros. Ganas un bono de +2 en tus tiradas de Empatía, Carisma o Provocar cuanto te enfrentes a desafíos o conflictos relacionados con espíritus ancestrales.
- **lenguas perdidas (neolingüista):** conoces los fundamentos de la lengua ancestral y varios de sus dialectos derivados. Puedes usar tu habilidad de Saber Ancestral en cualquier reto social que tenga que ver con un ancestro. Sumas +2 a cualquier tirada que tenga que ver con descubrir, leer o pronunciar el nombre de un coloso.
- **atraer colosos (remolcador):** se te da muy bien conseguir que los colosos se desplacen según tus intereses, sea para alejarlos de lugares vulnerables o para atraerlos hacia líneas ley. Sumas un +2 a tus tiradas que tengan que ver con estas acciones.
- **derrotar espantos (guerrero):** eres un firme combatiente de primera línea contra colosos, ancestros oscuros, sombras y otros espantos. Gastando un punto de destino, obtienes un +2 en tu siguiente tirada de defensa o ataque contra ellos.

A continuación añadimos una lista con más saberes especializados que pueden dar lugar a nuevas variaciones de **Versado en la materia**:

- **Arte y filosofía:** las expresiones del alma. Poética, retórica y expresión creativa de ideas.
- **Oficios de la tierra:** agricultura y ganadería.
- **Oficios depredadores:** la caza y la pesca.
- **Historia y geografía.**
- **Oficios médicos.**
- **Cálculo:** matemáticas, comercio y navegación.
- **Saber celeste:** astronomía y saberes telúricos.
- **Alquimia.**
- **Ingeniería:** arquitectura, arte monumental y maquinaria.
- **Gobierno:** política, derecho y diplomacia.
- **Oficios militares:** estrategia militar y armamento.
- **Oficios artesanos (elegir):** alfarería y cerámica, herrería, cantería, carretería, cerrajería, ebanistería, joyería, tejido, vidrio...

Aparte del acceso a esas proezas en todos los personajes que atesoren Saber Ancestral, los templos reservan fascinantes posibilidades de asimilar las proezas que usaban los ancestros. Gracias al uso de las reglas de Avances y Cambios, los personajes pueden cambiar alguna de sus proezas antiguas por una proeza ancestral, o comprar una nueva en caso de que el hito sea trascendental. Este tipo de proezas son más parecidas a la magia que a un dominio asombroso de una habilidad, pero siguen relacionadas con una habilidad de base, que es la que actúa de foco en la tirada.

Facilitar un listado de todas las proezas ancestrales sería traicionar su asombrosa variedad, así que preferimos aportar una breve muestra, a modo de ejemplo e inspiración.

**Amo de las puertas** (disponible en templos de los Grandes Bosques).

Tu conexión profunda con los materiales y los mecanismos que mantienen cerradas y ocultas cualquier tipo de puertas te permite revelarlas y abrirlas pronunciando antiguas palabras que solo unos pocos conocen. Para conseguirlo debes superar un enfrentamiento activo contra la puntuación de dificultad de la puerta (o su ocultación) usando tu habilidad de Saber Ancestral.

**Marca del cazador** (disponible en templos cercanos a Borealis).

Con el movimiento de tus dedos marcas un signo invisible sobre una criatura viva. No hace falta que la toques para grabar ese signo, puede realizarse desde la distancia siempre y cuando la tengas a la vista. A partir de entonces tendrás un +2 en cualquier



tirada relacionada con rastrear, hostigar o dañar a esa criatura, sea mediante tiradas de Sigilo, Investigar (para rastrear), Percepción (localizar) o Disparar/Pelea para combatir contra ella. El signo se mantiene indefinidamente sobre esa criatura, pero solo puedes tener activo un signo a la vez, así que si ejecutas un nuevo signo sobre una segunda criatura, la anterior quedará liberada de su marca.

**Aura de sabiduría** (disponible en templos cercanos a las Reinas del Este).

Se ha despertado en ti una energía que influye poderosamente en el ánimo de los demás a la hora de considerar tus palabras. Tu mera presencia atrae poderosamente la atención de los presentes, que suelen mostrarse respetuosos e incluso solícitos ante ti. Ganas un +1 en cualquiera de tus tiradas de carácter social: Carisma y Engañar.

**Cólera de Batalla** (disponible en templos de las Altiplanicies Centrales).

Puedes insuflar energía en tus propias acciones de combate o en las de un regimiento de fieles a tus órdenes. Afecta con un +2 a tus tiradas de Pelea y Provocar, así como a tu Carisma, cuando alientas a los tuyos a combatir. Como inconveniente, tus adversarios tienen un +2 en cualquier intento de Provocarte.

**Savia de vida** (disponible en templos de las Selvas de Denébola).

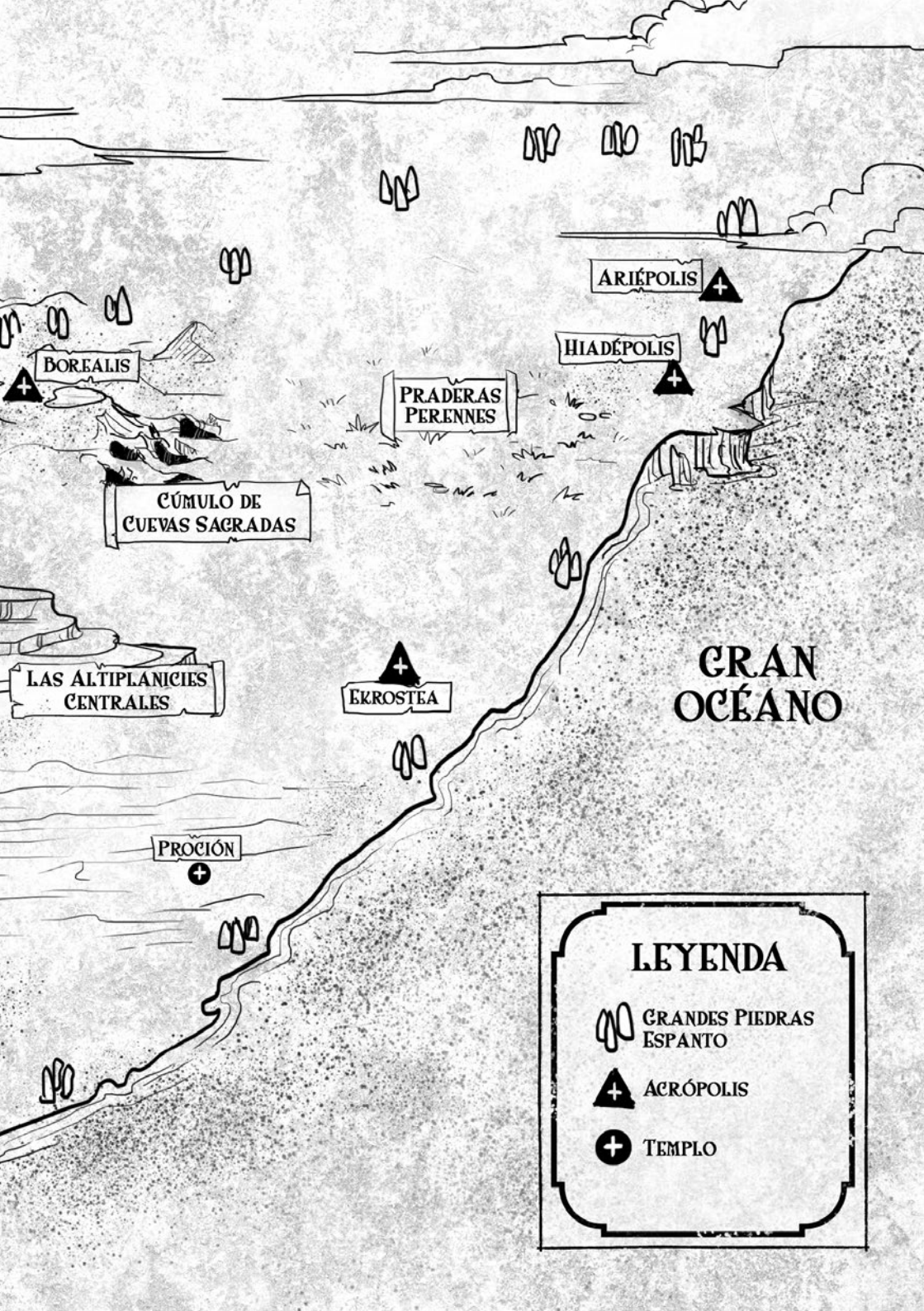
El mundo vegetal es un vergel de posibilidades curativas en tus manos. Gracias a esta proeza puedes encontrar hierbas o principios curativos en casi cualquier parte donde crezca vegetación, por mínima que esta sea. Con ella puedes crear ungüentos y antidotos que actúan como aspectos temporales que disminuyen en 2 grados las dificultades ordinarias de curación o en un grado la intensidad de las consecuencias.

## FUENTES DE INSPIRACIÓN

Este mundo Fate nunca hubiera existido sin la inspiración del tríptico de videojuegos formado por *Ico*, *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian*. El equipo de desarrollo de estas joyas interactivas (*Team Ico* primero, y luego *Gen Design*) han aportado una visión y una sensibilidad muy especial a la alta fantasía, donde se establece una deliciosa relación entre lo poético y lo prosaico, entre lo minúsculo y lo épico. Ahí están sus ciudadelas vacías, la belleza de sus entornos naturales, las enormes criaturas, los personajes de apariencia frágil que acaban siendo héroes legendarios, las sombras malignas y ese misterio tan característico que lo envuelve todo y que se ha colado, con todo el cariño, en *Antiguo y Colosal*. No obstante, otras influencias palpitan en este nuevo universo de Memoria: los videojuegos de *The Elder Scrolls*, el magnífico *Journey*, la novela de *La Historia Interminable*, el entrañable film de fantasía *Dark Cristal* o la canónica saga de *Tomb Raider*, todo un epítome de exploración a gran escala en lugares abandonados. Más allá también transpira la innata curiosidad del autor por las tradiciones megalíticas y telúricas. *Antiguo y Colosal* es, en esencia, una oda a esas gentes que trataron de comprender una realidad que superaba cualquiera de sus sentidos ordinarios, y a la que solo podían dar respuesta mirando hacia la cúpula celeste o recorriendo las entrañas de la tierra, en busca de trascendencia.

# DEMORIA





BOREALIS

CÚMULO DE  
CUEVAS SACRADAS

LAS ALTIPLANICIES  
CENTRALES

PRADERAS  
PERENNES

EKROSTEA

HIADÉPOLIS

ARIÉPOLIS

PROCIÓN

GRAN  
OCÉANO

**LEYENDA**

-  GRANDES PIEDRAS ESPANTO
-  ACRÓPOLIS
-  TEMPLO

## BESTIA

Nombre

Tipo de Bestia

Descripción



## ASPECTOS

Complicación

## HABILIDADES

Fantástico (+6)

Excelente (+5)

Enorme (+4)

Grande (+3)

Bueno (+2)

Terrible (-2)

## ESTRÉS FÍSICO

## ESTRÉS MENTAL

## CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave

## COLOSO

Nombre

Tipo de Coloso

Escala

Descripción



## HABILIDADES

Excelente (+5)

Enorme (+4)

Grande (+3)

Bueno (+2)

Normal (+1)

## ASPECTOS

Implacable

Debilidad

## PROEZAS

## ESTRÉS ENERGÉTICO



## ESTRÉS FÍSICO



## CONSECUENCIAS

2 Leve

2 Leve

4 Moderada

6 Grave

## HÉROE

Nombre

Descripción

Capacidad de recuperación



## ASPECTOS

Concepto principal

Impetu ancestral

Complicación

## HABILIDADES

Excelente (+5)

Enorme (+4)

Grande (+3)

Bueno (+2)

Normal (+1)

## EXTRAS

## PROEZAS

## ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1  2  3  4

## ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1  2  3  4

## CONSECUENCIAS

2  Leve

4  Moderada

6  Grave

2  Leve



# RESUMEN DE REGLAS

## La escala

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
+0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible

## Tiempo real

- **Intercambio:** el tiempo que cada jugador tiene en un turno.
- **Escena:** el tiempo necesario para resolver una acción.
- **Partida:** el tiempo que se juega en una sesión.
- **Aventura:** un episodio.
- **Arco:** una temporada.
- **Campaña:** todas las partidas de una ambientación.

## Tirada de habilidad

Tira cuatro **dados Fate** y añade el valor de la **habilidad**. Compáralo con el de tu oponente. Por cada paso en la escala en el que superes a tu oponente ganas un **aumento**.

## Tipos de oponentes

- **Activo:** otro personaje que tira contra ti.
- **Pasivo:** un valor estático en la escala.

## Los cuatro resultados

- **Fallo:** tu acción falla, o tiene éxito pagando un coste alto.
- **Empate (0 aumentos):** éxito con un coste bajo.
- **Éxito (1-2 aumentos):** éxito sin coste alguno.
- **Éxito crítico (+3 aumentos):** éxito con un beneficio adicional.

## Las cuatro acciones



**Superar:** superar un obstáculo.



**Crear una ventaja:** invocar un aspecto de forma gratuita.



**Atacar:** dañar a otro personaje o cosa.



**Defender:** prevenir ataques o ventajas contra ti.

## Reducir el daño

Tacha una de las casillas de estrés de valor igual o superior al del ataque, coge una o más consecuencias, o combina ambas opciones. Si no puedes reducir el daño a cero, eres derrotado.

## Consecuencias

- **Leve:** -2 al valor del ataque.
- **Moderada:** -4 al valor del ataque.
- **Grave:** -6 al valor del ataque.
- **Extrema:** -8 al valor del ataque y cambio permanente de un aspecto del personaje.

## Curación

- **Leve:** superar Bueno(+2), una escena entera.
- **Moderada:** superar Enorme (+4), una partida entera.
- **Grave:** superar Fantástico (+6), una aventura entera.

## Tipos de aspectos

- **Aspectos de partida:** elegidos durante la creación de la partida.
- **Aspectos de personajes:** permanentes, elegidos durante la creación del personaje.
- **Aspectos temporales:** duran una escena, hasta que se superen o sean irrelevantes.
- **Impulsos:** dura hasta que sea invocado.
- **Consecuencias:** dura hasta que se recupere.

## Invocar aspectos

Gasta un punto de destino o una invocación gratuita. Elige uno:

- +2 a una tirada de habilidad.
- Repite la tirada.
- Trabajo en equipo: +2 a la tirada de otro personaje.
- Obstáculo: +2 a un oponente pasivo.

Las invocaciones gratuitas se apilan entre sí y con las de pago.

## Forzar aspectos

Acepta una complicación a cambio de un punto de destino.

- **Basado en un evento:** Tienes el aspecto \_\_\_\_\_ y estás en una situación \_\_\_\_\_, así que tendría sentido que (por desgracia) te pase \_\_\_\_\_. Maldita sea.
- **Basado en una decisión:** Tienes el aspecto \_\_\_\_\_ y estás en una situación en la que \_\_\_\_\_, así que tendría sentido que decidieras \_\_\_\_\_, lo cual acaba mal cuando \_\_\_\_\_.

## Recuperación

Empieza cada partida con una cantidad de puntos de destino igual a tu recuperación. Si terminaste la última partida con más puntos de destino, conservas esos puntos extra. Al final de la partida, vuelves a tener los mismos puntos que tu recuperación.

## Gastar puntos de destino

Gasta un punto de destino para:

- Invocar un aspecto.
- Activar una proeza.
- Rechazar un forzado.
- Declarar un detalle de la historia.

## Desafíos

- Deberá hacerse una tirada de superar por cada obstáculo u objetivo que requiera una habilidad diferente.
- Para determinar el resultado final, interpreta de forma conjunta el fallo, el coste y el éxito de cada tirada.

## Competiciones

- Los personajes en conflicto tiran por la habilidad apropiada.
- Quien obtenga el resultado más alto obtiene una victoria.
- Si tienes un éxito crítico y el otro no, la victoria es doble.
- Si los resultados más altos empatan entre sí, nadie gana y sucede un giro inesperado.
- El primer participante que consiga tres victorias gana la competición.

## Conflictos

- Crea la escena, describe el entorno en el que se desarrolla el conflicto, crea aspectos temporales y zonas, y determina quién participa y en qué bando está.
- Determina la iniciativa.
- Comienza el primer intercambio:
  - En tu turno, realiza una acción y determina su resultado.
  - En el turno de los demás, defiéndete o responde a sus acciones cuando sea necesario.
  - Cuando todos hayan jugado su turno, empieza un nuevo intercambio.
- El conflicto termina cuando todos los miembros de un bando son derrotados o se han rendido.

## Ganar puntos de destino

Ganas un punto de destino cuando:

- Aceptas un forzado.
- Invocas uno de tus aspectos en tu contra.
- Te rindes en un conflicto.



# MUNDOS FATE

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

Una estirpe frágil y asustadiza sobrevive entre los exiguos restos de una gloriosa civilización. Se hacen llamar el Pequeño Pueblo y todavía tratan de olvidar los espantos que destruyeron a sus ancestros. Pero ahora los colosos se alzan de nuevo y las gentes se encuentran indefensas ante el Segundo Estrago, aquel que puede causar la absoluta aniquilación de su especie.

Solo unos pocos elegidos se niegan a aceptar tan oscuro destino. Ellos serán los encargados de recuperar su herencia y luchar para prevalecer. Contarán con enormes y fabulosos aliados e iniciarán un largo viaje en busca de los saberes perdidos del mundo antiguo. Quieren entender la naturaleza de aquello que los amenaza y afrontarlo a toda costa.

Para jugar a **Antiguo y Colosal** necesitas una copia de **Fate Básico**. Este Mundo Fate contiene:

- Un mundo de fantasía envuelto en las brumas del tiempo: Demoria.
- Detalles sobre el Pequeño Pueblo, la civilización de vuestros nuevos héroes.
- Información sobre los ancestros oscuros y los terribles colosos.
- Descripción de las enormes bestias, unos aliados salvajes e inesperados.
- Reglas para unir a héroes y bestias contra el Segundo Estrago y para resolver desafíos y conflictos a escala monumental.

**ANTIGUO Y COLOSAL TE OFRECE  
AVENTURAS EXTRAORDINARIAS EN UN  
MUNDO A ESCALA TITÁNICA DONDE LOS  
MÁS PEQUEÑOS ESTÁN A PUNTO DE INICIAR  
CAMBIOS COLOSALES.**

