



# Guardianes de Pandemonio

EDICIONES  
holocubierta

# Guardianes de Pandemonio

**Autor:**

José Manuel Palacios

**Coordinación Editorial:**

Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz

**Editorial:**

Holocubierta Ediciones, S.L.

**Relato Introductorio:**

Roberto Alhambra

**Ilustración Portada:**

Helena Bermejo

**Ilustraciones interiores:**

Helena Bermejo

**Mapas y Cartografía:**

Manolo Casado

**Corrección:**

Alejandra González

**Maquetación:**

Vanessa García

ISBN: 978-84-15763-41-3

Depósito Legal: GU218-2016

Impreso en España.



Holocubierta Ediciones, S.L

Copyright 2016

Todos los derechos reservados.

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



**Licencia**

Este trabajo está basado en **Fate Core System** y **Fate Accelerated Edition** (disponibles en <http://www.faterpg.com/>), productos de **Evil Hat Productions, LLC**, desarrollados, redactados y revisados por **Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks y Rob Donoghue** y para los cuales se concede una licencia de uso conforme a las condiciones de la licencia OGL v1.0a (*que puede consultarse al final de este libro*).

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

# Índice

## El ídolo, relato introductorio de Roberto Alhambra

4

## Capítulo 1: Prólogo

8

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Contar historias entre todos          | 9  |
| ¿Qué quiere decir “contar historias”? | 9  |
| ¿Y cómo lo hacemos?                   | 9  |
| Ejemplo de partida                    | 10 |

## Capítulo 2: El mundo de Pandemonio

15

|  |    |
|--|----|
| Pandemonio                             | 15 |
| La Creación del mundo                  | 15 |
| La Tríada                              | 16 |
| <i>Khorosho</i>                        | 16 |
| <i>Sudiye</i>                          | 17 |
| <i>Zlo</i>                             | 17 |
| Cronología de Pandemonio               | 18 |
| Las regiones de Pandemonio             | 19 |
| <i>Atlemaxtlán</i>                     | 23 |
| <i>Eisenerz</i>                        | 27 |
| <i>Khustain</i>                        | 31 |
| <i>Osthammar</i>                       | 35 |
| <i>Zhuunkara</i>                       | 39 |
| Lenguas de Pandemonio                  | 42 |
| La Orden de los Guardianes             | 42 |
| <i>Organización</i>                    | 44 |
| <i>Los tres senderos</i>               | 44 |
| <i>Los Guardianes en el mundo</i>      | 45 |
| <i>Las aventuras de los Guardianes</i> | 45 |

## Capítulo 3: Personajes

46

|  |    |
|--|----|
| ¿Quién quieres ser?                            | 46 |
| ¿Qué tipo de personajes puedo jugar?           | 46 |
| ¿Qué significa crear un personaje?             | 47 |
| <i>Aspectos</i>                                | 47 |
| <i>Atributos</i>                               | 48 |
| Creación de un personaje paso a paso           | 50 |
| Piensa el tipo de personaje<br>que quieres ser | 50 |
| Escoge tu Tierra Natal                         | 50 |
| Escoge tu Senda                                | 51 |
| Escoge una Complicación                        | 51 |
| Escoge o inventa una Proeza                    | 52 |
| Reparte 6 puntos en sus Atributos              | 52 |
| Capacidad de Recuperación                      | 53 |
| Marcador de Estrés                             | 53 |
| Poseiones                                      | 53 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Nombre y apariencia              | 53 |
| Ejemplo de creación de personaje | 54 |
| Aspectos por Tierra Natal        | 56 |
| Proezas por Tierra Natal         | 61 |
| Aspectos por Senda               | 66 |
| Proezas por Senda                | 69 |
| Proezas Generales                | 70 |
| Ejemplo de Complicaciones        | 71 |

## Capítulo 4: Las reglas del juego

72

|   |    |
|---|----|
| Las Tres Reglas Fundamentales                           | 72 |
| <i>La Regla de Oro</i>                                  | 72 |
| <i>La Regla de Plata</i>                                | 72 |
| <i>La Regla de Bronce</i>                               | 73 |
| Cómo hacer cosas: resultados, acciones y<br>Atributos   | 73 |
| <i>Dados o Cartas</i>                                   | 74 |
| <i>Resultados</i>                                       | 74 |
| Acciones  | 74 |
| <i>Crear una Ventaja</i>                                | 76 |
| <i>Superar</i>  | 77 |
| <i>Atacar</i>   | 78 |
| <i>Defender</i>   | 78 |
| Impulso   | 78 |
| Conseguir ayuda   | 78 |
| ¿Qué Atributo usar?                                     | 79 |
| Tira los dados, añade tu puntuación                     | 79 |
| Retos, Competiciones y Conflictos                       | 79 |
| <i>Retos</i>  | 79 |
| <i>Competiciones</i>                                    | 80 |
| <i>Conflictos</i>                                       | 81 |
| Establecer la escena                                    | 81 |
| Alcances  | 82 |
| Determinar el orden de los turnos                       | 82 |
| <i>Intercambios</i>                                     | 83 |
| ¡Ay! Daño, Estrés y Consecuencias                       | 83 |
| <i>El Estrés</i>  | 84 |
| <i>Marcar casillas de Estrés</i>                        | 84 |
| <i>¿Qué son las Consecuencias?</i>                      | 84 |
| <i>Ejemplos de Consecuencias Leves</i>                  | 85 |
| <i>Ejemplos de Consecuencias Moderadas</i>              | 85 |
| <i>Ejemplos de Consecuencias Severas</i>                | 85 |
| <i>¿Qué ocurre cuando quedo Fuera de<br/>  Combate?</i> | 86 |
| <i>Rendirse</i>   | 86 |
| Armas y armaduras                                       | 86 |
| <i>Armas</i>  | 86 |
| <i>Armas y Rango de Alcance</i>                         | 88 |
| <i>Ejemplos de armas</i>                                | 88 |

|  |     |  |     |
|--|-----|--|-----|
| <b>Armaduras</b>   | 91  | <b>Establecer los niveles de dificultad</b>            | 114 |
| Ejemplos de armaduras  | 91  | <b>Reglas generales</b>                                | 114 |
| <b>Escudos</b>   | 92  |  |     |
| Ejemplos de escudos  | 92  | <b>Capítulo 3: PNJs, aliados, villanos y monstruos</b> | 115 |
| <b>Ponerse mejor: Recuperarse de las Consecuencias</b>                 | 93  | <b>Personajes no jugadores</b>                         | 115 |
| <b>Renombrar Consecuencias Moderadas y Severas</b>                     | 93  | <b>Figurantes</b>                                      | 115 |
| <b>Magia</b>   | 94  | Figurantes mediocres                                   | 116 |
| <b>Las Técnicas Mágicas</b>  | 94  | Figurantes normales                                    | 116 |
| <b>El Atributo Espíritu</b>  | 94  | Figurantes buenos                                      | 117 |
| <b>La dificultad de usar la magia</b>                                  | 94  | Turbas de figurantes                                   | 117 |
| <b>Ilden</b>   | 96  | Ascender a un figurante                                | 118 |
| <b>Jorden</b>  | 98  | <b>Aliados</b>   | 118 |
| <b>Lys</b>   | 99  | <b>Personajes de reparto</b>                           | 121 |
| <b>Morkt</b>   | 100 | <b>Personajes principales</b>                          | 123 |
| <b>Vann</b>  | 101 | <b>Monstruos</b>                                       | 124 |
| <b>Vind</b>  | 103 | <b>Animales</b>  | 124 |
|  |     | <b>Dinosaurios</b>                                     | 130 |
| <b>Capítulo 5: Aspectos y Proezas</b>                                  | 104 | <b>Dragones</b>  | 133 |
| <b>Aspectos y Puntos de Destino</b>                                    | 104 | <b>Monstruos Comunes</b>                               | 136 |
| <b>¿Qué tipo de Aspectos hay?</b>                                      | 105 | <b>No-Muertos</b>                                      | 142 |
| <b>¿Qué puedes hacer con los Aspectos?</b>                             | 106 |  |     |
| <b>Invocar un Aspecto</b>  | 106 | <b>Capítulo 9: Viejas reliquias</b>                    | 147 |
| ¿Qué te aporta Invocar un Aspecto? Elige uno de los siguientes efectos | 106 | <b>Aventura introductoria</b>                          | 147 |
| <b>Forzar Aspectos</b>   | 107 | <b>Si eres un jugador. ¡No sigas leyendo!</b>          | 147 |
| Hay varios tipos de Forzado  | 107 | <b>Sinopsis</b>  | 148 |
| <b>Establecer hechos</b>   | 108 | <b>Introducción</b>                                    | 148 |
| <b>Escribir buenos Aspectos</b>  | 108 | <b>Escena 1: La casa capitular de Ocoxaca</b>          | 148 |
| <b>Proezas</b>   | 108 | <b>Nudo</b>  | 150 |
| <b>Proeza de bonificación</b>  | 109 | <b>Escena 2: El pozo</b>                               | 150 |
| <b>Proeza de capacidad especial</b>                                    | 109 | <b>Escena 3: ¡Traición!</b>                            | 152 |
|  |     | <b>Escena 4: ¡Te atraparemos, Oatzalco!</b>            | 153 |
| <b>Capítulo 6: Experiencia</b>   | 110 | <b>Desenlace</b>                                       | 156 |
| <b>Mejorando en hacer cosas: avance de los personajes</b>              | 110 | <b>Escena 5: Un hechicero de tres al cuarto...</b>     | 156 |
| <b>Hitos</b>   | 110 | <b>Epílogo</b>   | 157 |
| Hito menor   | 111 | <b>Escena 6: Viejas reliquias</b>                      | 157 |
| Hitos mayores  | 111 |  |     |
| Incrementar las puntuaciones de tus Atributos                          | 111 | <b>Hoja de personaje</b>                               | 158 |
| <b>Capítulo 7: El Director de Juego</b>                                | 112 |  |     |
| <b>Ser el DJ</b>   | 112 | <b>Apéndice 1: Licencia</b>                            | 160 |
| <b>Aprender cómo ser un DJ</b>   | 112 |  |     |
| <b>Ayudar a construir campañas</b>                                     | 113 |  |     |
| <b>Construir escenarios y dirigir sesiones de juego</b>                | 113 |  |     |
| Escenarios   | 113 |  |     |
| Dirigir sesiones de juego  | 113 |  |     |

# El ídolo

Batba levantó la cabeza y miró hacia arriba, buscando las gemas en la cabeza de la estatua. Apenas podía distinguir algún brillo entre la negrura del templo.

Estaba a los pies de, el que en otros tiempos fuera, un enorme ídolo construido en piedra. Aquella civilización que habitó en Khustain antes de la Gran Batalla debía haber sido muy rica para construir semejante obra. Hacía mucho tiempo de aquello, ahora el templo apenas se mantenía en pie.

A la estatua le faltaba la mitad izquierda del cuerpo, aun así era imponente. Conservaba las dos piernas, un solo brazo y la cabeza. Llegar hasta arriba no iba a resultar fácil; sin embargo, era su deber. Tenía que hacerlo si quería alcanzar las gemas incrustadas. Eso era lo que le habían pedido en la sala capitular: que recuperase las gemas de la cabeza de la estatua, un tesoro perteneciente a la época anterior a la Gran Batalla. El kumpan enviado anteriormente a buscarlas no había vuelto nunca.

Batba no entendía bien el porqué, llegar hasta allí no había sido tan difícil. Una vez localizado el templo, el interior estaba vacío. Exceptuando la estatua.

Se mesó el bigote y respiró hondo. Vació las alforjas de Pisador. El poni aprovechó para lamerle la cara.

4

-Tranquilo, Pisador, espérame aquí y no te muevas.

El poni agitó nervioso la cola, espantando a las moscas que se habían amontonado en sus cuartos traseros. Batba volvió a mesarse el bigote mientras levantaba de nuevo la vista hacia el sombrío techo del templo. Apretó los labios. Desde luego, no iba a ser nada fácil.

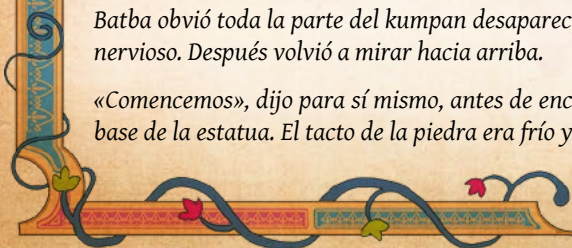
Se acercó con paso firme a la base del ídolo, un enorme pie con tres dedos sobre un pedestal, y le soltó una pequeña patada. Lo único que consiguió fue remover el polvo y las partículas se quedaron en suspensión, atravesando los numerosos haces de luz que se colaban del exterior. Afuera brillaba el sol.

Batba miró a su espalda y cruzó una mirada con su poni, que le contemplaba con nerviosismo. Le guiñó un ojo y el poni respondió aculándose contra un pedestal al pie de la estatua. Cuando sus cuartos traseros rozaron la fría piedra, el equino piafó como si lo más importante fuese salir rápido de allí.

-Ya te he dicho que estés tranquilo, Pisador, y deja de relinchar. Voy a subir este trozo de piedra en un periquete y, antes de que te des cuenta, estaremos de nuevo en la casa capitular. Es solo una pequeña escalada.

Batba obvió toda la parte del kumpan desaparecido, no quería que su poni se pusiera más nervioso. Después volvió a mirar hacia arriba.

«Comencemos», dijo para sí mismo, antes de encaramarse al enorme pie que constituía la base de la estatua. El tacto de la piedra era frío y áspero. Estaba muy erosionada, cubierta



de una pátina de polvo, pero limpia de los musgos y el liquen que recubría las paredes del antiguo templo, que se enredaban en sus columnatas y colgaban de sus arcos y dinteles. Sin lugar a dudas, muchos eran los años que habían pasado desde que aquella estatua había sido erigida en aquel templo. Y muchas debían haber sido las ceremonias que había visto.

Batba buscó un asidero en el tobillo y se aupó con fuerza. El templo olía a humedad. Había sorteado multitud de charcos en aquel suelo de piedra para llegar al ídolo. Sin embargo, la piedra estaba completamente seca.

Al llegar a la rodilla tuvo que parar. Ascender no era tan fácil como subirse a lomos de un poni. La piedra era muy áspera. Las yemas de sus dedos habían empezado a enrojecerse. Varios metros más abajo oyó piafar de nuevo a Pisador. El ruido del poni se mezclaba con el de las decenas de goteras que horadaban las ruinas del viejo templo. Batba bajó la vista. Su montura se agitaba nerviosa. Cruzaron sus miradas. Pisador emitió un relincho preocupado. Le pedía cautela.

Batba se atusó el bigote y retomó la escalada. Al llegar a la cintura, las manos le pidieron un descanso. Ya no estaban solamente enrojecidas, ahora asomaban tres pequeñas llagas y varios arañazos. El picor por el enrojecimiento se había convertido en una sensación abrasiva. No picaba, dolía.

Desde allí arriba todo parecía diminuto. Batba apretó los labios, no iba a soltar ninguna mano para mesarse el bigote. No a esa altura. Tragó saliva. Miró hacia abajo; él también estaba preocupado por Pisador, el pobre lo estaría pasando fatal. No obstante, apenas localizó a su pequeño animal, Batba volvió a levantar la vista. Mirar hacia el suelo no era buena idea. La sangre se agolpó de pronto en su cabeza, que empezó a dar vueltas sin control. Notaba como si lo presionaran en las sienes. Como si le sumergieran la cabeza en un cubo lleno de agua.

Respiró hondo. Tragó saliva. Los nudillos estaban doloridos por la presión que ejercían sobre la piedra. Tenía que seguir subiendo, tranquilizarse, era solo un mareo.

Entonces sus piernas decidieron no apoyar aquella moción de escalada. No es que no se movieran, sí que lo hacían; el problema era que de manera descontrolada. Un tembleque perverso se había adueñado de su muslo derecho. Batba quería alcanzar las costillas de la estatua, pero sus piernas se negaban a subir. Solo temblaban. Como unas crías asustadas por una tormenta. Como la llama de una vela que se balancea cuando la soplan, antes de apagarse.

Lo que se apagaba eran sus fuerzas. «Me estoy poniendo nervioso. Batba, sé fuerte». Rebotado en el eco de las paredes, Batba escuchó un relincho de su poni. El pobre Pisador estaba más nervioso que él.

– ¡Todo va bien! – gritó con la cara pegada a la piedra-. Solo estoy descansando.

Batba no era capaz de mirar hacia el suelo. Sentía el pelo erizado, humedecido por su propio sudor, el paladar seco y el regusto metálico que deja un esfuerzo como aquél. Apretó los dientes, sus muelas encajaron, chirrió su dentadura. Tensó los músculos de brazos y

## El ídolo

piernas, de la espalda y el cuello. Sintió una oleada de fuerza que ascendía por su espinazo. Las manos abrasadas por la piedra le dolerían más tarde. Las piernas dejarían de temblar. Él era un Guardián de Pandemonio.

Se aupó al esternón de piedra con el ceño fruncido y los labios apretados. La boca era una pequeña línea bajo su nariz arrugada. Buscaba asideros con las yemas de los dedos. Apenas podía ver. El sudor le hacía pestañear continuamente. Deslizaba las manos por la piedra hasta encontrar un hueco donde sus dedos encajaran, entonces se agarraba con fuerza y se impulsaba hacia arriba. La altura podía marearle, pero él era un Guardián. Y un Guardián no se rinde.

Ser un héroe consiste en no rendirse nunca.

Llegó al cuello de la estatua y se encaramó al mentón. Alcanzó la boca de piedra, cuyo interior conservaba solo algunos de sus dientes como si la vejez la afectase igual que a un panda anciano. El paso de los años era inmisericorde con todas las dentaduras. Se apoyó en uno de esos dientes, aferrado con fuerza para no resbalar. Frunció el ceño, indagando en la oscuridad del interior de la boca, y su frente peluda terminó de arrugarse al reparar en el montón de equipo desperdigado por el lugar donde debería estar la lengua del ídolo. Batba arqueó las cejas. El kumpan desaparecido.

Batba tragó saliva y se atusó el bigote. Desenvainó su largo cuchillo y se introdujo en las fauces con cautela. Avanzaba despacio.

– ¿Hay alguien aquí?

Nadie contestó a su pregunta, solo el eco de su propia voz. Pero el suelo estaba cubierto con objetos que, sin lugar a duda, pertenecían a otros Guardianes: sus armas, sus bolsas, sus ropas, una larga cuerda con un garfio, un mapa mal doblado, odres de agua vacíos y una mochila con vistosos colores, plumas colgando y algo brillante en su interior.

Se arrodilló y abrió la mochila. Una luz cegadora centelleó. El interior de la boca del ídolo se iluminó por completo. Muelas de piedra blanca, como pedestales. Un pozo al fondo, camino al cuello. Y ningún otro rastro del paradero de los pandas. Batba cerró la mochila y se la echó al hombro. La oscuridad volvió al interior de la boca de la estatua. Sin duda, aquéllas eran las gemas, reliquias anteriores a la Gran Batalla. ¿Cómo era posible que hubieran permanecido allí durante tantos años sin que nadie se hiciera con ellas? ¿Dónde se encontraba el kumpan desaparecido? Y lo que más le inquietaba, ¿por qué habían abandonado las gemas junto con su equipo?

– ¿Dónde os habéis metido? –susurró entre dientes, mientras se volvía hacia el exterior de la boca del ídolo.

Apoyado en un enorme diente de roca, se asomó de nuevo y otra vez sintió que las piernas no le sostendrían. vértigo. Estaba demasiado alto, pero tenía que descender. Era un Guardián de Pandemonio y su pueblo esperaba de él que recuperase aquellas reliquias anteriores a la Gran Batalla. Las llevaría hasta la sala capitular y regresaría con ayuda para buscar al kumpan desaparecido.

Casi había anochecido cuando Batba abrazó el cuello de su poni. Al poner los pies en el suelo había sentido un enorme alivio. Los muslos seguían temblando ajenos a su voluntad, pero ya no temía caerse. Había completado su misión. Se limpió las heridas de las manos y el sudor de la cara. Guardó la mochila con las gemas en las alforjas de Pisador. Y entonces escuchó un crujido.

Un trueno. Un tronco al partirse. Un hueso quebrado.

No era nada de eso. Era más parecido al cielo reventando, si el cielo pudiera reventar como una roca que se estrella. El problema era que ese crujido no venía del exterior del templo, donde estaba el cielo, sino del interior, donde estaba el ídolo.

Batba se giró. Agarró las riendas de Pisador, mientras éste se encabritaba sobre sus cuartos traseros, tan asustado como Batba. El ídolo se había movido. Apenas había flexionado una rodilla y había despegado un pie del suelo, pero la cantidad de polvo que había levantado era inmensa.

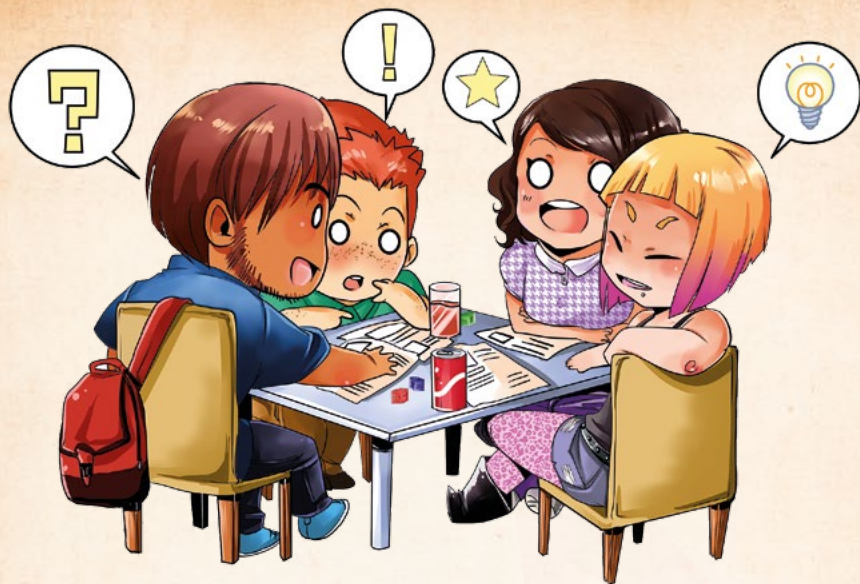
Batba estornudó, los ojos llorosos. De un salto se aupó a lomos de Pisador. El poni se alzó de nuevo rampante sobre sus dos patas traseras. Batba le acarició el cuello y ajustó bien las alforjas con la mochila de las gemas. Aquella misión no había terminado, apenas acababa de empezar.

- ¡Vamos, amigo, esto es solo el principio!

Era la hora de los valientes. Era la hora de los Guardianes de Pandemonio.







## Capítulo 1: Prólogo

Guardianes de Pandemonio (GdP) es un juego donde tus amigos y tú os reunís para contar excitantes aventuras, llenas de peligros y emociones, en un mundo fantástico. Puede que hayas jugado a juegos similares a éste anteriormente, pero no te preocupes si no lo has hecho. Este texto te guiará en el proceso.

Aquí está lo que necesitas para jugar:

- ✧ **De tres a cinco personas.** Uno de vosotros deberá ser el Director de Juego, los otros serán los jugadores. Ya hablaremos de lo que eso significa más tarde.
- ✧ **Dados FATE.** Al menos cuatro, preferiblemente cuatro de ellos por persona. Se trata de dados especiales de seis caras que están marcados en dos de ellas con el símbolo más (+), otras dos con el símbolo menos (-) y las dos restantes en blanco (0). Puedes conseguirlos en numerosas tiendas especializadas y tiendas de juegos, a menudo bajo su nombre original de dados Fudge. Nosotros los llamamos dados FATE en este libro, pero puedes llamarlos del modo que quieras.
- ✧ **Hojas de personaje.** Una por cada jugador. Hay una al final del libro o puedes descargarla de [www.holocubierta.com](http://www.holocubierta.com).
- ✧ **Tarjetas, notas adhesivas o trozos de papel.**
- ✧ **Fichas, cuentas, fichas de póker o similares.** Necesitarás un buen puñado, unas 30 o 40.
- ✧ **(Opcional) La baraja de cartas FATE (FATE Deck)** es una alternativa a los dados FATE. Se trata de una baraja de cartas que emula las probabilidades de los dados FATE y está diseñada para ser usada del mismo modo que los dados FATE.

## Contar historias entre todos

Así que has reunido unos amigos, tus dados, tus tarjetas y estás preparado para jugar a GdP. ¡Es el momento de contar algunas historias!

### ¿Qué quiere decir “contar historias”?

GdP trata sobre contar historias. Tus amigos y tú creáis un grupo de personajes y los acompañáis a través de un sinfín de aventuras imaginarias que contáis, turnándoos para narrar pequeñas partes cada uno de vosotros.

Piensa en ello como en una película, un videojuego o una serie de televisión donde los personajes viven aventuras (algo como la saga de libros de Harry Potter, El Nombre del Viento, Dragonlance, los juegos de la serie Zelda, las series de animación Digimon y Pokemon, o las novelas y películas de El Señor de los Anillos). Ahora imagina una historia corta similar donde tus amigos y tú os sentáis alrededor de la mesa y tomáis las decisiones sobre lo que hacen los personajes mientras avanzan en la historia, con lo que la misma historia cambia cuando tomáis esas decisiones.

A veces alguien toma una decisión o intenta algo y no estáis seguros de si lo logrará; en ese momento es cuando tiráis los dados para ver qué es lo que ocurre a continuación. Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de dados, mayores posibilidades tendrá de conseguir que las cosas salgan como él quiere. Sencillo, ¿verdad?

### ¿Cómo lo hacemos?

Lo primero es elegir quién será el Director de Juego y quiénes los jugadores. Entre aquéllos sentados en torno a la mesa, todos menos uno de los participantes serán jugadores. Cada uno de ellos interpreta el papel de uno de los personajes jugadores (PJ) en la historia, se introducirán en el pellejo de esos personajes y tomarán las decisiones como las tomaría ese personaje. La otra persona en la mesa, la que no es un jugador, es el Director de Juego (DJ). El trabajo del DJ es presentar desafíos a los personajes de los jugadores e interpretar a los otros personajes que no son controlados por los jugadores (los personajes no jugadores o PNJ).

¿Entre todos? ¿Qué significa?

Toda la gente alrededor de la mesa, tanto el DJ como los jugadores, son responsables de contar la historia. Cuando tomas una decisión por tu personaje (o por uno de los PNJ si eres el DJ), piensa siempre en dos cosas:

Primero, ponte en la situación del personaje y trata de pensar qué haría él o ella, incluso aunque no te parezca la mejor idea. Si estás jugando con un personaje que a veces toma malas decisiones, no tengas miedo de tomar malas decisiones por él a propósito.

Segundo, y esto es realmente importante, piensa en la historia que se está contando. Piensa si la elección que vas a tomar la mejora de alguna manera: más interesante, más excitante o más divertida. ¿Da una determinada elección una posibilidad a otro personaje de hacer algo impresionante? Deberías tener en gran consideración tomar esa elección.

Así es como contamos grandes historias juntos: no teniendo miedo de que nuestros personajes cometan errores y haciendo elecciones que harán la historia más interesante para todos en la mesa, no solo para ti.

### Ejemplo de partida

A continuación tienes un ejemplo de cómo sería una partida de Guardianes de Pandemonio. No te preocupes si ahora mismo no entiendes todo lo que ocurre. Descubrirás que conforme vayas leyendo las reglas todo tendrá sentido.

José está dirigiendo un escenario de Guardianes de Pandemonio a Vanessa, Fran y Víctor. El personaje de Vanessa es Ylva, una Krieger de Osthammar. Fran interpreta a Moztoc, un pícaro Jaeger de Atlemaxtlán, Víctor a Dirk, un venerable Guiden de Eisennerz. Los intrépidos Guardianes se han internado en el bosque de Braunn en busca de unos bandidos que han robado un cargamento de barriles de cerveza de la fábrica Von Braunn.

**José:** Vale, estáis en el bosque de Braunn, está atardeciendo y todo el bosque parece coloreado de rojo y ocre. ¿Qué hacéis?

**Víctor:** Fran, Moztoc es buen rastreador, ¿no?

**Fran:** Sí, creo que no se le da mal. ¿Puedo buscar rastros a ver si encuentro huellas del paso de los bandidos? Supongo que mover unos barriles tan pesados dejará huellas.

**José:** Claro. Moztoc se arrodilla en el suelo cubierto de hojas y empieza a buscar ramitas rotas, huellas y esas cosas.

**Fran:** ¿Tengo que hacer alguna tirada?

**José:** Sí, en este caso voy a considerar tu acción como Superar un Obstáculo y la dificultad es Buena (+2). Debes emplear tu Atributo Mente, que mide la astucia y la percepción.

**Fran:** De acuerdo. (Lanza los dados y obtiene un -3 en ellos) ¡Qué desastre! Contando que mi Mente es +2, mi resultado sería de -1.

**Víctor:** Fran, ¿tiene Moztoc algún Aspecto que pueda invocar?

**Fran:** Sí, espera. Moztoc ha sido “Criado en la Selva”; para él, esto es un bosquecillo. ¿Podría valer?

**José:** Claro, gasta un punto de Destino y puedes elegir entre sumar un +2 a tu resultado o repetir la tirada.

**Fran:** El +2 no me vale porque no conseguiría llegar a la dificultad Buena (+2), así que repetiré la tirada. (Ruedan los dados y el resultado ahora es de +1). ¡Ahora sí! Mi resultado total es de +3.

**José:** Genial, Moztoc encuentra el rastro de unas huellas de varios pandas que se adentran en el bosque. Parece que han ido haciendo rodar los barriles, aplastando ramitas a su paso y alejándose del camino hacia el oeste.

**Todos:** ¡Seguimos el rastro!

**José:** Camináis durante un par de horas y el bosque empieza a ponerse muy oscuro... apenas veis nada y es imposible seguir el rastro.

**Víctor:** ¿Puedo utilizar mi magia de Lys para iluminar mi bastón?

**José:** Sí, por supuesto. ¿Cuánto quieres que ilumine y por cuánto tiempo?

**Víctor:** Pues quiero una luz tenue que nos alumbré un poco delante para no perder el rastro. Y que dure toda la escena.

**José:** Muy bien, debes hacer una tirada para Superar un Obstáculo usando tu Atributo Espíritu. La dificultad es Normal (+1).

**Víctor:** Voy. (Lanza los dados y obtiene un +2). Genial, con mi +3 de Espíritu el resultado es de +5.

**José:** ¡Oh! Al haber superado tu acción por más de 3 puntos tienes éxito con estilo. Eso significa que ganas un Impulso.

**Víctor:** Eso es un Aspecto temporal que puedo usar una única vez, ¿no?

**José:** Correcto.

**Víctor:** Vale, pues, ¿qué te parece el Impulso “Destellante”? Mi bastón ahora puede destellar...

**José:** Por mí está bien. Ahora os movéis mejor en la oscuridad gracias al bastón Destellante de Dirk, que ilumina vuestro alrededor. Bueno, continuáis por el bosque y os parece escuchar risas y voces detrás de una loma.

**Vanessa:** Nos asomamos a ver, ¿no?

**Víctor:** Yo con cuidado de esconder el bastón y que no nos vean ellos a nosotros.

**Fran:** Moztoc acecha hasta la loma.

**José:** Vale, estáis en la loma y desde vuestra posición veis un pequeño claro donde un variopinto grupo de pandas está reunido en torno a unas hogueras. Están comiendo y tienen varios barriles de cerveza Von Braunn.

**Vanessa:** Vaya, eso enfurece a Ylva. (Imitando la voz de Ylva). ¡Son los bandidos! ¡Se están bebiendo la cerveza! ¡Vamos a por ellos!

## Capítulo 1: Prólogo

**Fran:** Espera, que son muchos. (Hablando como Moztoc). Espera, Ylva, mejor tratar de emboscarlos.

**Vanessa:** Esta vez lo haremos a tu manera...

**Víctor:** ¿Hay algún centinela?

**José:** Pues mira, ahora que lo preguntas, ves que sí. Hay un centinela un poco más abajo, lleva una lanza y una armadura de malla con un casco. Está paseando arriba y abajo y mira a sus compañeros con envidia.

**Vanessa:** ¿Y si lo atraemos aquí, lo noqueamos y uno de vosotros se disfraza de centinela?

**Víctor:** ¡Me encanta el plan!

**Fran:** Y a mí. Voy a tratar imitar el ruido de un animal a ver si lo atraigo hacia aquí.

**José:** Vale, vamos a interpretar esto como un Conflicto mental. Tú deberías “Atacar” al centinela para engañarlo usando tu Atributo Espíritu. El centinela se defiende con su Atributo Mente, que es 0.

**Fran:** No es muy espabilado. (Todos se ríen. Fran lanza los dados y obtiene un +1). Vale, sumando mi Espíritu +2 el total es de +3.

**José:** A ver lo que saca nuestro poco espabilado centinela. (Lanza los dados y obtiene un +1). Nada, un +1. Lo engañas. El centinela abandona su puesto y se acerca curioso hacia vosotros.

**Vanessa:** Turno de Ylva. Espero que esté en nuestra zona y me acerco con cuidado por detrás.

**José:** Bien, el guardia está distraído.

**Vanessa:** ¿Puedo tratar de emboscarlo?

**José:** Sí, claro. Eso sería una acción de Crear una Ventaja. En este caso usarías tu Atributo Cuerpo para aproximarte con cuidado. Él se defiende con su Atributo Mente... que es 0... eh... ya sabemos que no es muy espabilado...

**Vanessa:** ¡Vale! (Lanza los dados y obtiene un 0). Bueno, como Ylva tiene Cuerpo +3, mi total es de +3.

**José:** Yo tiro por el centinela y saco... (Lanza los dados y obtiene un +1). Pues un +1. Así que Ylva crea un Aspecto en el centinela. Y su primer uso es gratuito.

**Vanessa:** Pues creo el Aspecto “Emboscado” sobre él. ¿Ahora puedo atacarle?

**José:** Sí, si los demás no hacen nada, te vuelve a tocar a ti.

**Fran y Víctor:** Nosotros esperamos a que Ylva noquee al centinela.

**Vanessa:** Vale, le ataco... uso mi Atributo Cuerpo ¿verdad?

**José:** Sí, eso es. Yo tiro la Defensa del centinela, que puede darse cuenta del ataque en el último momento.

**Vanessa:** Pues he sacado (Lanza los dados y obtiene un +1). Un +1, que con mi Cuerpo +3 se convierte en un +4 y, al usar mi invocación gratuita de Emboscado, lo convierto en un +6.

**Fran y Víctor:** ¡Hala! ¡Que bruta!

**José:** El pobre centinela saca un... (Lanza los dados y obtiene un 0). Un 0... vaya, menuda torta. Pues le causarías 6 puntos de Estrés. Como lleva una armadura media (una cota de malla y un casco) le haces 1 punto menos, para un total de 5 puntos. Lamentablemente para él, solo tiene una casilla de Estrés de 2 puntos, la marca y le quedarían 3 puntos por absorber. Como no puede de ninguna manera, está Fuera de Combate. ¿Qué le ha ocurrido?

**Vanessa:** Ylva le ha golpeado en la cabeza con las manos y está inconsciente y con un gran chichón. No se va a despertar hasta mañana...

**José:** Perfecto... los demás bandidos parece que no os han escuchado...

Y la partida continúa...





# Capítulo 2: El mundo de Pandemonio

## Pandemonio

Pandemonio es un pequeño planeta compuesto por un 60% de mar y un 40% de tierra. Posee tres lunas: Nesa (la más cercana, de color rojizo), Pyaar (de color azulado, la más pequeña) y Maytta (de color pálido, la más lejana). Se produce un eclipse con 2 de las lunas (Nesa y Maytta) cada 6 meses, y un eclipse triple cada 3 años. Posee dos grandes continentes, Atlemaxtlán y Ogoon. El año de Pandemonio dura 360 días y se divide en 12 meses de 30 días, cada uno de ellos con 4 semanas de 7 días y 2 días intercalados para señalar la mitad del mes y el cambio de un mes a otro. Estos días intercalados se llaman Vat (tras las dos primeras semanas) y Sone (tras la cuarta semana).

## La Creación del mundo

Al principio solo estaban las tres hermanas, la Tríada. Nadie sabe si siempre habían estado allí o si vinieron de algún lejano lugar, de otros mundos, donde tal vez tuviesen otros nombres y otros rostros. En Pandemonio, sus nombres eran Khorosho, Sudiye y Zlo. Formaron Pandemonio a partir de la informe materia primordial del universo, un pequeño mundo en un vasto multiverso. Después, adoptaron forma física y vagaron por su creación. Mientras Khorosho creaba altas montañas y profundos mares, Zlo derribaba las cumbres y hacía emerger la tierra. Finalmente, Sudiye impuso la razón entre ambas. Así, Khorosho creó el reino oculto de Cennet entre las nubes y allí estableció su morada. Zlo excavó la cueva más profunda del inframundo, el Cehennem, y estableció allí su oscuro reino. Sudiye quedó en la superficie de Pandemonio, se estableció en la misteriosa isla de Dunya y comenzó su tarea. Hizo donde había que hacer y deshizo donde había que deshacer. Por fin, Pandemonio tomó forma. Un único gran continente llamado Ogroman flotaba en el gran océano de Cyrna. Allí creó las plantas, los animales y, finalmente, a los pandas. Sus hermanas miraron a los pandas con asombro y envidia. Khorosho le pidió que se los regalara y Zlo que los destruyera. Para aplacar a sus hermanas, estableció que, a su muerte, las almas de los pandas habitarían en Dunya, Cennet o en Cehennem, dependiendo de lo que hubiera en su corazón. No podía sospechar que esto provocaría la Gran Batalla de Pandemonio.

Tanto Khorosho como Zlo abandonaron sus moradas e incitaron a los pandas con causas, llenaron sus cabecitas con envidias y odios, falsos patriotismos y oscuras religiones para después hacerlos luchar por ellas. Cuantos más pandas luchaban y morían en las guerras, más almas iban a parar a los dominios de las dos hermanas.



Y, finalmente, cinco grandes ejércitos confluyeron en el centro de Ogroman. A esta batalla se la conoce como la Gran Batalla de Pandemonio. Cuando todas las fuerzas luchaban, Sudiye apareció furiosa en medio del caos. Con tres certeros golpes de su espada Umut dividió Pandemonio en cinco grandes regiones: Atlemaxtlán al oeste, Eisenerz en el centro, Khustain al este, Osthamar al norte y Zhuunkara al sur. Así, los ejércitos quedaron separados y divididos por estas nuevas regiones. Sudiye les habló. Les dijo que debían empezar de nuevo y respetar a sus hermanos y los dejó de nuevo a su libre albedrío. Pero la tarea de Sudiye no acabó ahí. Encontró a un grupo de pandas que no habían participado en la lucha y a ellos les encargó la tarea de velar por la paz entre las nuevas cinco regiones. Los llamó la Orden de los Guardianes y los guió con su sabiduría. Pero la tarea de Sudiye tampoco había terminado todavía. Persiguió por el nuevo mundo y acorraló a sus hermanas en el hielo de Osthamar. Después, las hizo jurar que no volverían a interferir en el destino de los pandas. Éstas juraron que no abandonarían más sus moradas para inmiscuirse en persona en los asuntos de Pandemonio.

Y así, los pandas han vivido en relativa paz los últimos 350 años. Mientras Khorosho y Zlo tratan de resurgir envidias y viejos odios mediante sueños y avatares, los Guardianes de Pandemonio se oponen a sus maquinaciones y tratan de mantener la paz en el mundo. A su vez, extrañas y poderosas armas, artefactos mágicos y monstruosidades creadas para la guerra antes de la Gran Batalla comienzan a reaparecer y amenazan con alterar el equilibrio o destruir la civilización, pero allí se encuentran los Guardianes de Pandemonio para detenerlos.

### La Tríada



### Khorosho

Khorosho es una de las tres hermanas de la Tríada. Habita en Cennet, un reino oculto entre las nubes, creado a su imagen. Khorosho toma la forma de una panda oronda pero atractiva, que viste siempre de forma lujosa y elegante. Lleva muchísimos complementos en forma de anillos, collares, hebillas y pendientes. Khorosho es la encarnación del exceso: glotona, caprichosa, a menudo avariciosa y egoísta. El reino de Cennet es un paraje tan excesivo como su creadora con torres de caramelo, excelsos palacios de cristal que rozan el cielo, descomunales plazas con cientos de fuentes y estatuas, y banquetes tan copiosos que es imposible devorar todo lo que se ofrece. Las almas de los pandas que habitan en Cennet parecen

competir constantemente por ser los que tienen más, los que comen más, los que viven en la casa más grande, los que tienen más criados, etc. Así es el mundo perfecto de Khorosho. De esta forma, las almas de los pandas que albergan egoísmo, avaricia y envidia suelen acabar aquí.



## Sudiye

Sudiye es la segunda de las tres hermanas de la Tríada. Habita en la isla oculta de Dunya que solo puede encontrar alguien que ya haya estado allí. Sudiye es una panda que viste de forma discreta, está en buena forma y tiene una mirada tranquila y afectuosa. Siempre lleva una espada para impartir justicia, un odre para dar de beber a los sedientos y un consejo para dar a los que necesitan sabiduría. Dunya es un lugar austero pero hermoso, recogido, con pequeños jardines, huertos frutales y pequeños pueblos donde todos se conocen. Un lugar de paz y armonía. Las almas de los pandas que buscan el equilibrio, la justicia y la medida, suelen acabar en Dunya.



## Zlo

Zlo es la última de las tres hermanas de la Tríada. Habita en Cehennem, el reino del inframundo, en las cuevas más profundas del interior de Pandemonio. Zlo es una panda muy delgada, con profundas ojeras y mirada maliciosa. Ella refleja el odio más primario, la violencia y la voluntad de destruir. Su reino es una caverna de fuego, iluminada por la lava que fluye como ríos por las calles. Los pandas de Cehennem están siempre luchando, en guerra unos con otros, incapaces de morir de nuevo pero sí de sufrir y de destruir. La anarquía más absoluta y el terror campan a sus anchas por el reino de Zlo. Las almas de los pandas violentos, crueles y malvados suelen acabar en Cehennem.

### Cronología de Pandemonio

Los pandas de Pandemonio han aceptado como oficial el calendario zhuunkaro, que establece como año 0 el de la Gran Batalla de Pandemonio. Así pues, los años anteriores tienen la notación AGB (Antes de la Gran Batalla) y los posteriores, DGB (Después de la Gran Batalla).

5000 AGB  
(aprox.)

La Tríada llega a Pandemonio.

3000 AGB  
(aprox.)

Khorosho y Zlo abandonan la superficie de Pandemonio y crean Cennet y Cehennem respectivamente. Sudiye crea la isla de Dunya.

500 AGB  
(aprox.)

Sudiye crea a los pandas.

190 AGB  
(aprox.)

Sudiye y sus hermanas deciden juzgar las almas para que, en función de sus actos y sentimientos, vayan a Dunya, Cennet o Cehennem.

160 AGB  
(aprox.)

Korosho y Zlo adoptan forma de panda y deciden intervenir en los asuntos de los pandas de Pandemonio.

134 AGB

Primera guerra entre pandas, que enfrenta al viejo reino de Golhot contra su vecino Alman por temas religiosos. El conflicto se extiende por todo Ogroman.

74 AGB

El conflicto se recrudece, varios reinos son engullidos, destruidos o asimilados.

31 AGB

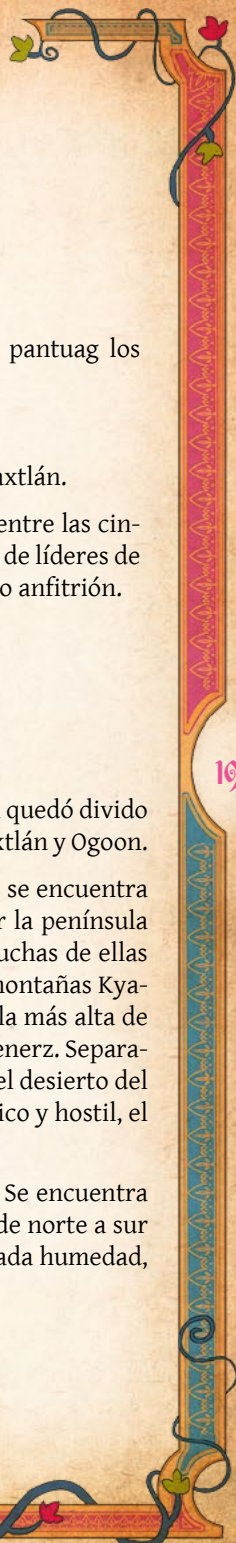

Tras múltiples batallas y guerras, cinco grandes reinos se reparten Ogroman: Endonstain, Genstein, Cunitulcán, Mahat y Rusthannan. Éstos firman un acuerdo de paz llamado a posteriori "La Paz de los 30 Años". En realidad los cinco reinos dedicaron tres décadas a mejorar sus armas y crear máquinas de guerra y fortificaciones.

1 AGB

La Paz de los 30 Años se rompe y vuelve la guerra a Pandemonio.

0

La Gran Batalla de Pandemonio. La escala de esta guerra hace palidecer todas las guerras anteriores. Los artefactos mágicos, monstruos y armas usadas en la batalla hacen peligrar la propia integridad de Pandemonio y Sudiye interviene para salvarlo. Los reinos son separados por la fuerza y las hermanas de Sudiye forzadas a abandonar su forma de panda. Sudiye crea la Orden de los Guardianes.

- 
- 
- 24 DGB Se funda el reino de Eisenerz.
- 34 DGB Se funda el reino de Osthamar.
- 35 DGB Se fundan los reinos de Zhuunkara y Khustain.
- 43 DGB Se funda el reino de Atlemaxtlán.
- 75 DGB Los osthamanos visitan Eisenerz y Zhuunkara.
- 134 DGB Emisarios de Eisenerz visitan Zhuunkara, los pantuag los ayudan a cruzar el desierto.
- 178 DGB Emisarios de Eisenerz visitan Khustain.
- 221 DGB Los osthamanos cruzan el mar y visitan Atlemaxtlán.
- 301 DGB Se establecen rutas comerciales permanentes entre las cinco naciones. Se realiza la primera gran reunión de líderes de los cinco países en Eisenerz, que los acoge como anfitrión.
- 341 DGB El presente.

## Las regiones de Pandemonio

Tras la Gran Batalla de Pandemonio, el gran continente de Ogroman quedó dividido en dos grandes extensiones de terreno: la isla continente de Atlemaxtlán y Ogoon.

Ogoon es un gran continente con cuatro grandes regiones. Al norte se encuentra Osthamar, separada por la cordillera de Raykell y compuesta por la península de Osthamar y multitud de islas (el archipiélago de Skargard), muchas de ellas masas de hielo. Al este de Ogoon está Khustain, al otro lado de las montañas Kyaroe, una cadena escarpada con pequeños pasos de montaña que es la más alta de Pandemonio. En el centro de Ogoon encontramos las llanuras de Eisenerz. Separados del resto del continente por la península de Kahar, que alberga el desierto del mismo nombre, se encuentra Zhuunkara. Aunque el norte es desértico y hostil, el sur de Zhuunkara es muy fértil.

Como continente, Atlemaxtlán es mucho más pequeño que Ogoon. Se encuentra al oeste, separado de Ogoon por el mar de Antargata. Está surcado de norte a sur por las montañas Ococh. Azotado por corrientes cálidas y de elevada humedad, es prácticamente selvático en toda su extensión.



# Atlemaxtlán

# Eisen

Mar de Esvel

Mar de Anfargata



Mar de Sagat



Islas Skagard

Namkjer

Steinlund

Egisdur

# Osthammar

Alevanger

Birkogen

Hakuvik

Cordillera Raykell

# erz

Vockmunden

Bosque Negro

Castilo Von Shrek

Templo del Viento

# Khustain

Mucora

Igorsk

Talkiaki

Montañas Kyaroe

Islandra Sangrienta

Kachya

Yuagan

Desierto de Kahar

Karchen

Isla de Volkjer

las Murak

Zukozan

Sucorum

# Zhuunkara

las

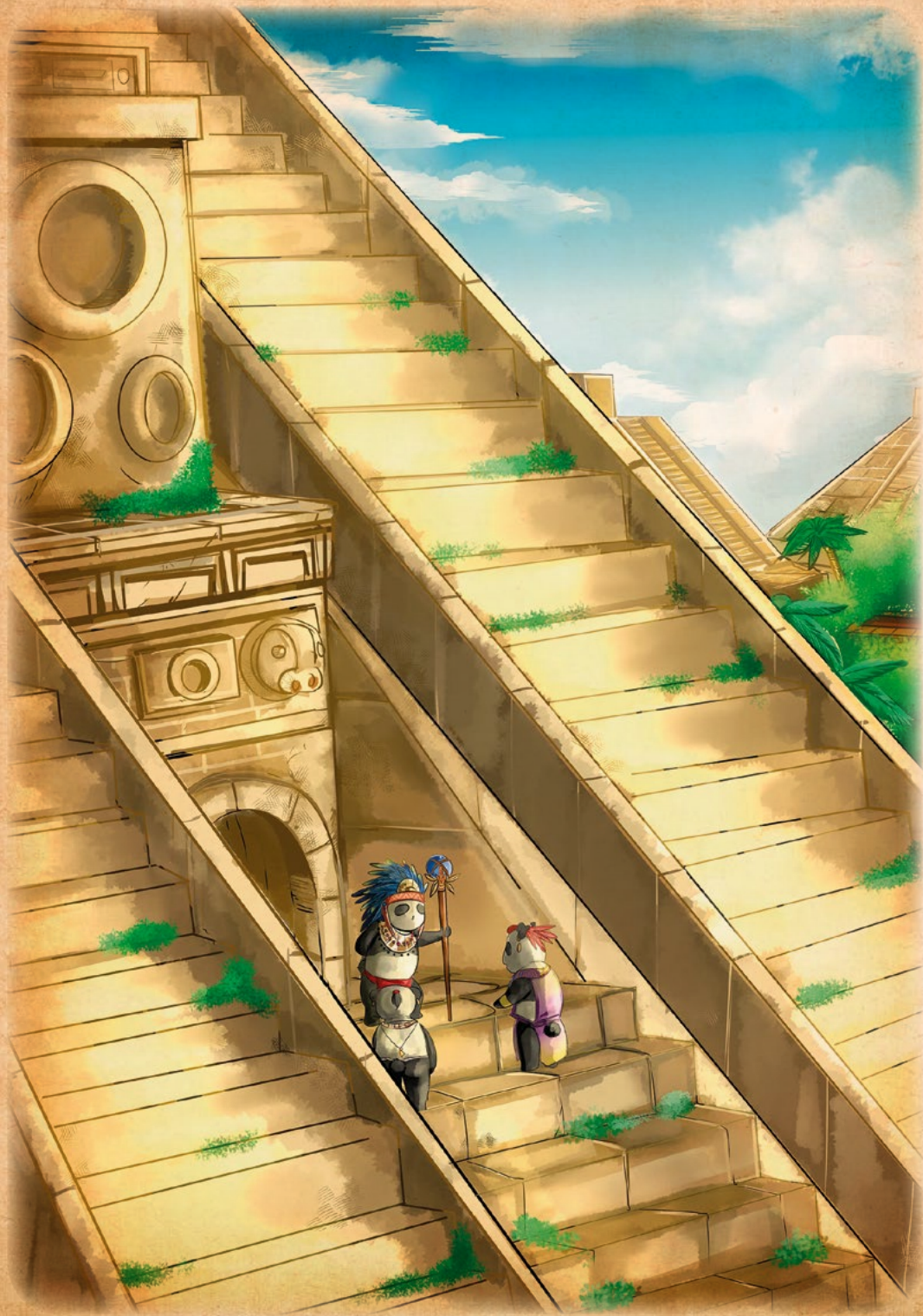
isayka

Bayzurum

Océano Siyah

**leyenda**

-  Capitales
-  Ciudades
-  Puntos de Interés



## Atlemaxtlán



### Geografía

La exótica Atlemaxtlán se encuentra al oeste. Se trata de una gran isla continente separada de Ogoon por el mar de Antargata. Prácticamente es selvática en toda su extensión, salvo en las cordilleras de Ococh, que cruzan todo el territorio de norte a sur. Al oeste se encuentra el mar de Esvel, que separa Atlemaxtlán de Khustain. Este mar suele ser poco navegado debido a sus fuertes y traicioneras corrientes.

### Organización

Feudal. Los Quitzi (la nobleza) administran las ciudades y los campos. Las familias aportan un tributo (impuesto) que se utiliza para mantener los servicios de las ciudades y a la guardia encargada de mantener a raya a los depredadores. El más poderoso de los Quitzi, el Tocatez, gobierna a los átlax y dirime las disputas entre ellos. Todo átlax tiene derecho a pedir la justicia del Tocatez cuando el caso es especialmente grave. El actual Tocatez es Tlacatel II, un panda de mediana edad serio y benévolo.





### **Vestidos y adornos**

Los átlax visten de forma muy sencilla, pues la humedad y el calor de Atlemaxtlán hacen que la ropa sea más una cuestión de decoro que una necesidad. Normalmente visten con faldas sencillas de plumas y tablillas pintadas y sandalias de piel de reptil. Para las noches más frescas pueden arroparse con capas algodón o chales. Se decoran con collares amplios y usan tocados de plumas para mostrar su importancia y posición. También suelen pintarse y maquillarse con colores brillantes, usando pigmentos vegetales y minerales.

### **Tecnología**

Los átlax construyen grandes molinos hidráulicos para moler el grano; también saben cómo canalizar el agua para conseguir presión y usarla en las canteras para arrancar grandes rocas. A pesar de conocer la metalurgia no suelen emplear demasiados instrumentos de metal, dado que la humedad oxida las herramientas muy rápido. Para cazar emplean lanzas, arcos, cerbatanas con somníferos, clavos de madera con púas de obsidiana y macanas (grandes mazas con aspecto aplanado y esquirlas de obsidiana clavadas en los bordes). Como bestias de monta y tiro emplean unas grandes aves no voladoras llamadas totocal.

### **Gastronomía**

Los átlax se alimentan principalmente de maíz, que cocinan en diferentes formas (tortas, panes, cocido, etc.), también utilizan frijoles, hongos, insectos y raíces. Complementan su dieta con pescado y casi cualquier cosa que puedan cazar, incluyendo pequeños saurios. Destilan hidromiel y bebida de cacao amargo muy valiosa.

### **Forma de vida**

El pueblo de Atlemaxtlán, los átlax, vive en grandes ciudades amuralladas con rocas extraídas de canteras en las montañas. Con ellas también construyen las pirámides palacio que sirven de morada a las familias poderosas, los Quitzi y los templos. Las ciudades de los átlax son laberínticas, llenas de pequeñas plazas y fuentes. Llevan el agua fresca por toda la ciudad gracias grandes acueductos y canales. Las casas son bajas, frescas y amplias, decoradas con tapices. Los átlax cosechan frutas de los amplios huertos, pescan y cazan cerca de sus hogares. Aventurarse en la selva es peligroso, en las profundidades de la misma viven todo tipo de enormes saurios carnívoros, depredadores fieros que es mejor evitar. Sin embargo, algunos átlax aún realizan los ritos de paso en los que los jóvenes guerreros participan en la cacería de un gran depredador como iniciación a su vida adulta. Poseen una escritura elaborada en forma de pictogramas y, aunque las leyes y otros documentos se escriben en tablillas, la mayor parte de su tradición es oral.

## ***Emparejamiento***

Los átlax se emparejan de forma monógama. El cortejo incluye realizar pruebas y hazañas de valor. El linaje se traza a través del padre. La familia es muy importante para ellos y toda la familia extendida se involucra en la crianza de los niños, que reciben enseñanzas de todos los miembros de la misma.

## ***Religión***

La religión es algo personal y tranquilo. Los átlax suelen tener templos pirámide en cada uno de sus pueblos y ciudades. En estos templos se hacen ofrendas florales a la Tríada: a Sudiye, para que otorgue sus bendiciones, y a sus hermanas para que se mantengan alejadas. Los sacerdotes y sacerdotisas se encargan de las ofrendas y del mantenimiento del templo y no tienen poder de ningún tipo.

## ***Nombres masculinos***

Amothua, Catamatán, Cocaxoc, Cuallilotl, Etapal, Etzi, Moztoc, Necacatl, Totletán, Quimoztli.

## ***Nombres femeninos***

Atlepatli, Citlazel, Etsizaca, Ixtica, Nenetica, Mezticatel, Milincalli, Tezcatel, Zuma, Zolonya.

## ***Lugares extraños de Atlemaxtlán***

### ***La Ciudad Prohibida***

En el corazón de Atlemaxtlán, muy cerca de la ciudad de Ocoxaca, existen unas viejas ruinas anteriores a la Gran Batalla de Pandemonio, una ciudad en ruinas del antiguo Imperio Cumitulcán: pirámides, templos, calles y plazas de piedra blanca, cubiertas ahora por la vegetación y totalmente desiertas. El Imperio Cumitulcán era conocido por sus rituales funerarios que incluían la momificación, la magia negra y los sacrificios. Para los átlax, esta zona es tabú, pues representa el lejano y violento pasado de la región. Se dice además que extraños espíritus habitan la ciudad y que la magia de Cumitulcán yace bajo las ruinas, esperando que algún incauto la desate.

### ***El Valle de la Luz Sagrada***

Cuentan las leyendas que en el corazón de las Ococh se encuentra un valle de casi imposible acceso. Un valle fértil y luminoso donde se dice que nace toda la luz y la magia en Pandemonio. Aquí todo es puro y hermoso, y no existe el miedo o el dolor. Las sierpes emplumadas protegen con celo la entrada y localización del valle para que la oscuridad no lo descubra, ya que si el valle muere, moriría toda la luz del mundo.



## Eisenerz

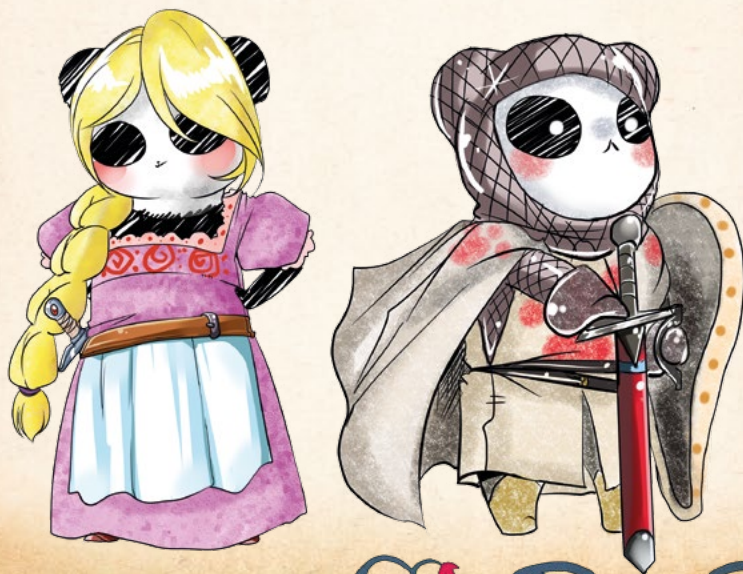


### Geografía

Eisenerz es la región central de Oogon, separada de Osthhammar por las Raykell al norte y de Khustain al este por las Kyaroe, mientras que al sur y al oeste el mar de Antargata lo separa de Zhuunkara y de Atlemaxtlán. Eisenerz es una región continental con abundantes colinas y bosques de coníferas.

### Organización

Feudal. Los campesinos eisenos cultivan las tierras y pagan impuestos a los Edel, que ostentan en sus tierras la autoridad del monarca, el Herrscher. Los Edel solo pueden ser juzgados por otros Edel y gozan de bastantes privilegios. El actual Herrscher es Maximilian III, un panda joven e idealista que está fomentando las órdenes de caballería.



### **Vestidos y adornos**

Los eisenos son prácticos, pero los Edel de Eisenerz marcan tendencia en lo que se considera que está de moda. Los hombres suelen vestir jubones de lino, calzones y botas. En invierno se abrigan con capas de lana. Las mujeres suelen vestir camisas escotadas y vestidos de talle bajo. Los nobles visten de modo mucho más recargado, con joyas, sedas traídas de Zhuunkara, capas de piel y prendas de terciopelo.

### **Tecnología**

Los eisenos utilizan molinos de viento para moler el trigo, bombas hidráulicas manuales para llevar agua a las casas y sus metalurgos son de los mejores de Pandemonio. También han desarrollado el soplado de vidrio y la destilación, aunque sin duda destacan en la fabricación de cerveza.

### **Gastronomía**

La base de la alimentación de los eisenos es el pan, que hacen con harina de trigo, y que comen, además, en forma de gachas. Complementan su alimentación con legumbres y verduras de los huertos. La ganadería de Eisenerz está bien asentada y los eisenos disfrutan de abundante leche y carne. En las zonas costeras comen también marisco y pescado fresco. Aunque fabrican vinos y licores, son realmente famosos por su cerveza.

### **Forma de vida**

Eisenerz se encuentra salpicada de castillos y fortalezas, algunos en ruinas, anteriores a la Gran Guerra, y otros aún en uso por los Edel. Los eisenos viven en villas bien planificadas, con la plaza del pueblo como centro desde la que se extienden los caminos principales como radios de una rueda, normalmente dejando el castillo a las afueras de la villa. Los caminos importantes están pavimentados, al igual que las calles en las villas más grandes. Las casas suelen ser de piedra con tejados de pizarra a dos aguas y amplias chimeneas. Los castillos y edificios importantes normalmente poseen vidrieras y sus fachadas están decoradas con confalones, sobre todo las sedes de las órdenes de caballería. Estas órdenes fueron creadas por el Herrscher para todo tipo de tareas, como la Orden de Bierbrauer, que se dedica a la fabricación de cerveza, o la de Fernrohr que se dedica a la astronomía. Aunque, sin duda, la más famosa son los Caballeros de Wahrung, que patrullan los caminos impartiendo justicia y persiguiendo malhechores.

### **Emparejamiento**

Los eisenos son monógamos. El cortejo suele incluir serenatas, cartas de amor y flirteo en las ferias o bailes del pueblo. La pareja normalmente construye una nueva casa cerca de la familia y mantiene lazos estables con la misma. El linaje se traza indistintamente a través del varón o de la mujer.

## **Religión**

Los eisenos construyen iglesias y catedrales en honor de Sudiye, con estatuas de la diosa. En ellas realizan ofrendas y rezan en voz alta, conducidos por sacerdotes y sacerdotisas. Los sacerdotes guardan los templos, ejercen de guías espirituales y recitan los salmos en los eventos públicos. También sancionan los matrimonios y asisten los funerales.

## **Nombres masculinos**

Alexander, Berthod, Enrst, Dirk, Gerhard, Jurgen, Kaspar, Niklas, Torsten, Wilhelm.

## **Nombres femeninos**

Anke, Birgit, Edda, Elsa, Ingrid, Krista, Lina, Sigrid, Theda, Wendelin.

## **Lugares extraños de Eisenerz**

### *El castillo Von Shrek*

Al pie de las Kyaroe, junto al antiguo Paso de Borgovia, se alza un oscuro castillo de altas torres y aspecto siniestro: el castillo Von Shrek. Los pandas de la región de Borgovia no se acercan a él, ya que cuentan que está embrujado. Los pocos locos que se han aventurado entre sus muros no han vuelto a ser vistos. Cuenta la leyenda local que el castillo lo edificó el conde Friedrich Von Shrek, un noble del imperio de Genstein, mucho antes de la Gran Batalla. Los rumores apuntan que el conde era un brujo que planeó el asesinato de su rey y que fue condenado a ser lapidado en vida en el castillo. Aun así, hay quien cree que sigue vivo, o al menos algo parecido a él...

### *El Laberinto de Volker*

Está escrito que el rey Volker del antiguo reino de Genstein era un erudito que ansiaba el conocimiento. Desentrañó poderosos secretos a través de sus estudios e investigaciones y, con el tiempo, algunos de esos secretos lo volvieron huraño y paranoico. Convencido de que todos querían robar sus secretos, mandó construir un laberinto en una pequeña isla al sur de Eisenerz, que ahora recibe el nombre de Isla de Volker. En el corazón del laberinto ocultó sus libros y conocimientos. Muchos años más tarde, aún hay incautos que se aventuran en el interior de los gigantescos muros de piedra, cubiertos de hiedra, creyendo poder superar las extrañas y retorcidas trampas del laberinto. Muchos son los que intentan conseguir el conocimiento de Volker... pero ninguno regresa.



# Khustain



## Geografía

Khustain es una amplia llanura que se encuentra al este de las Kyaroe. Una vasta extensión de pastos, muy poco poblada, que se convierte en una estepa a medida que se avanza hacia el frío norte.

## Organización

Cada clan está guiado por un Asran (jefe de clan) y su consejo (los Baatar, formado por pandas notables). El jefe del clan más poderoso (aquél que tiene más caballos y más jinetes) es nombrado Khii (rey de los khustar) y es él quien hace justicia en las disputas que puedan surgir entre los clanes. En este momento, el clan más poderoso es el clan Piedra de Río, con más de un millar de jinetes, y el Khii es su jefe, una astuta panda llamada Naranbata. Otros clanes notables son los clanes Viento del Este, Fuego Dormido, Rayo de Luna y Halcón Estepario.





### **Vestidos y adornos**

Los khustar son un pueblo práctico que tiene que hacer frente a las inclemencias del tiempo. Suelen vestir túnicas de manga larga que cubren hasta la rodilla, pantalones bombachos, botas altas de cuero y amplios cintos con hebillas. Usan gorros de piel con orejeras, guantes, capas y polainas de lana de yak para protegerse del frío. Se adornan con brazales de cuero, plumas de halcón, collares de hueso y fajines de colores.

### **Tecnología**

Los khustar son quizá el pueblo menos avanzado tecnológicamente entre los pandas de Pandemonio. Dominan los rudimentos de la metalurgia y la alfarería sin destacar en ninguna de ellas. Quizá su único logro importante es el estribo, que facilita a los jinetes la monta, un invento que se ha extendido rápidamente por el resto de Pandemonio.

### **Gastronomía**

Los khustar son un pueblo frugal y su gastronomía lo refleja. La base de su alimentación son los productos lácteos, leche de yak, queso, cuajada, etc. Complementan su dieta con carne (normalmente de yak o de caza), raíces y todo tipo de verduras y setas. El licor de leche de poni se considera una delicia y es muy apreciado.

### **Forma de vida**

En estas llanuras viven los khustar, el pueblo nómada, señores de los ponis. Los clanes que forman el pueblo de los khustar viajan con los grandes rebaños de yaks con los que comparten su vida de un lado a otro de la Gran Llanura, buscando pastos, caza y recolectar frutos, raíces e insectos. Las enormes distancias se cubren con facilidad gracias a la fuerza de sus monturas, los ponis esteparios. Los khustar son avezados jinetes, y aprenden a montar a muy temprana edad. Tienen fuertes lazos familiares y transmiten sus tradiciones por vía oral en forma de cuentos y canciones. Dado su estilo de vida seminómada, los khustar tienen pocos asentamientos. Normalmente los clanes tienen campamentos temporales de verano e invierno, viajando durante las estaciones de primavera y otoño. Generalmente llevan consigo todo aquello que necesitan, grandes pabellones rodeados de estandartes y pendones que ondean con el viento de las llanuras.

### **Emparejamiento**

Los khustar son monógamos, el cortejo normalmente incluye regalos prácticos (como gorros o guantes), poemas y canciones. La familia suele compartir los grandes pabellones y, dado el poco espacio e intimidad que se disfruta, forjan lazos muy importantes entre ellos. El linaje se traza a través de la madre.

## **Religión**

Personal y silenciosa. Los khustar no tienen templos ni sacerdotes. Rezan a Sudiye para que les proporcione buen tiempo, buena caza o buena suerte. Colocan penzones rojos para que el viento los haga ondear y alejen a los malos espíritus y las brujerías de Zlo y Khorosho.

## **Nombres masculinos**

Altan, Batba, Chingal, Erdargal, Khutseg, Munk, Naran, Nermeg, Saran, Tseyag.

## **Nombres femeninos**

Alagh, Bora, Batu, Chagan, Erdene, Maidar, Nasan, Shria, Temur, Yeke.

## **Lugares extraños de Khustain**

### *El Templo del Viento*

En la cara oriental de las Kyaroe, en una zona escarpada y casi inaccesible, se alza un extraño templo suspendido en las rocas de los acantilados más afilados: el Templo del Viento. Miles de lanzas con penachos de colores jalonan el peligroso camino de montaña que lleva hasta las puertas doradas. Allí el viento sopla con tanta fuerza que puede tumbar al panda más recio o despeñarlo. Los más viejos de los khustar cuentan que en templo viven extraños monjes capaces de increíbles milagros y que pueden curar cualquier afección y salvar a cualquier enfermo de la muerte.

### *La Llanura Sangrienta*

Al sureste de Khustain existe una zona maldita que los khustar evitan a toda costa: la Llanura Sangrienta. Escenario de una cruenta batalla, está plagada de restos de armas y armaduras cubiertas de herrumbre y vegetación. Una extraña niebla rojiza como la sangre se alza al atardecer cubriendo el lugar. Se rumorea que por la noche se escuchan los sonidos de la batalla, los gritos de los heridos y la agonía de los muertos, y que los espíritus sin reposo de los soldados muertos en dicha batalla moran aún en la llanura.



## Osthammar



### Geografía

La fría región de Osthammar se encuentra al norte de Eisenerz, separada por las montañas Raykell. Esta región está compuesta por la península de Osthammar y las islas del archipiélago de Skargard en el mar de Iskyla. Se trata de una región fría, que pasa más de la mitad del año bajo la nieve.

### Organización

Los osthamanos viven agrupados en grandes clanes liderados por un jefe llamado Hovding. Éste toma las decisiones aconsejado por un consejo de notables (normalmente guerreros) llamados los Vogter. Por encima de los Hovding se encuentra el Radet (el consejo formado por todos los Hovding), que preside el jefe de jefes, el Kejser. El actual Kejser es un panda bastante anciano y astuto llamado Haakon, hijo de Haake.



### **Vestidos y adornos**

Los osthamanos suelen vestir jubones, faldas o calzones de lana, chalecos de piel y botas forradas. Para resguardarse del frío usan capas pesadas de pieles. Suelen adornarse con brazales de cuero repujado, colgantes, anillos y torques de metales preciosos.

### **Tecnología**

Los osthamanos son buenos metalurgos, pero sobre todo destacan en la construcción de barcos. Sus embarcaciones, los dragebad, son largos barcos con mascarones con forma de dragón, muy rápidos y maniobrables, capaces de avanzar mediante la fuerza del viento o de remos. Los osthamanos son expertos en el arte de la navegación y la pesca.

### **Gastronomía**

Los osthamanos se alimentan a base de pan de cebada, pescado y carne ahumados, cebollas, puerros, cordero y reno. Hacen muchas compotas y conservas en salazón o ahumadas para consumir en el frío invierno. Entre sus bebidas destacan el hidromiel y la cerveza.

### **Forma de vida**

Las casas de los osthamanos son de madera, con cimientos de piedra y escarpados tejados a dos aguas. Destaca siempre la Stadhus, la casa común donde se reúnen los Vogter, que suele estar tallada de forma muy elaborada y mostrar los pendones del clan. Sus poblaciones suelen ser pequeñas comunidades pesqueras, con granjas a las afueras. Su estilo de vida es sencillo y práctico. Durante los meses cálidos trabajan con ahínco y acumulan provisiones para los duros inviernos. Los osthamanos son un pueblo de navegantes y sus barcos son los más rápidos y fuertes de todo Pandemonio. Fueron ellos los que primero se aventuraron a cruzar el mar de Antargata para alcanzar Atlemaxtlán y establecer rutas comerciales. Los osthamanos son un pueblo de pandas grandes, ruidosos y valientes.

### **Emparejamiento**

Monógamos, el ritual de matrimonio incluye una pantomima en la que uno de los novios secuestra a su pareja de la casa de sus padres y la lleva a la suya propia. Después, los padres o los hermanos van a la casa y reclaman a su pariente, pero éste les dice que es feliz y quiere quedarse. Entonces abren las puertas y celebran una gran fiesta a la que suele estar invitado todo el pueblo. La familia extendida incluye a personas no consanguíneas, pero con vínculos afectivos (llamados veljet), que se consideran tan importantes como la familia sanguínea. El linaje se suele trazar a través de los varones (con alguna excepción en el caso de los Vogter).

## **Religión**

Los osthamanos son muy pragmáticos y sus rezos y oraciones suelen ser privados. Para ellos cada panda crea su destino y no suelen perder el tiempo con dioses y esas zarandajas.

## **Nombres masculinos**

Arvid, Birger, Calder, Dagfinn, Einar, Fiske, Herleif, Olin, Rangvald, Steiner.

## **Nombres femeninos**

Alfhind, Brenna, Dagny, Eerika, Gunhild, Helke, Sassa, Sigrid, Thyra, Ylva.

## **Lugares extraños de Osthhammar**

### *La Isla Blanca*

Ni siquiera los valientes marinos osthamanos se acercan a la tenebrosa Isla Blanca. Cuentan los pocos valientes que la han pisado y han regresado suficientemente cuerdos, que nada tiene color. Ni los árboles, ni las plantas, ni los animales. Aquél que pasa allí una noche comienza a olvidar todo lo que le importa y a perder su color, y una vez que se ha vuelto totalmente blanco, pasa a ser una marioneta sin cerebro de la extraña bruja que gobierna la isla...

### *La Tumba de Umut*

La historia de Pandemonio cuenta cómo Sudiye, tras separar a los contendientes de la Gran Batalla, persiguió a sus hermanas hasta el último rincón del mundo, el punto más septentrional de Pandemonio. Allí dio con ellas y las acorraló, forzándolas a abandonar su forma física y no volver jamás en ella a perturbar a los pandas. Al forzar la separación, muchos pandas perecieron en los terribles cataclismos que dividieron el continente de Ogroman. Rota por la pena, Sudiye dejó allí su espada, Umut, clavada en el hielo, jurando no volver a empuñarla a menos que el mal regresara al mundo. Construyó sobre ella una tumba helada y allí aguarda, dormida, la espada de la diosa.



## Zhuunkara



### Geografía

Zhuunkara es una vasta región al sur de Eisenerz, separada del mismo por el mar de Antargata y conocida principalmente por el gran desierto de Kahar, que ocupa la península del mismo nombre y que la separa del resto del continente. Al oeste, al otro lado del mar de Antargata, se encuentra el sur de Atlemaxtlán. Al este, solo el océano Siyah.

### Organización

El Kenig de Zhunn es el rey de los zhuunkaros, aunque son los Geber (los nobles consejeros) los que gobiernan las ciudades y sus inmediaciones. Incluso los clanes pantuag rinden pleitesía al Kenig y respetan las leyes de Zhuunkara. La actual Kenig es una panda llamada Umara, astuta, pícara y amante de los retos intelectuales.





### **Vestidos y adornos**

Los zhuunkaros prefieren túnicas anchas y frescas que les cubran totalmente para evitar quemaduras solares. Suelen llevar elaborados turbantes de colores vistosos, fajines y calzar sandalias. Muchos se pintan los ojos y suelen decorarse con tatuajes de henna. También suelen usar pendientes, collares y pulseras para adornarse.

### **Tecnología**

La arquitectura de los zhuunkaros es hermosa y espectacular, con cúpulas decoradas con patrones geométricos, yeserías, columnas y arcos de medio punto. Al igual que los átlax de Atlemaxtlán, dominan la hidráulica, y construyen acueductos, canales, sifones, fuentes y estanques.

### **Gastronomía**

La base de la comida zhuunkara es la sémola de trigo, el cordero, el pollo, berenjenas, tomates y cebollas. Suelen preparar platos con frutos secos, sobre todo los postres. Entre sus bebidas destacan el hidromiel y el té con hierbas.

### **Forma de vida**

El sur de Zhuunkara es una tierra fértil donde se erigen grandes ciudades con casas de adobe y palacios blanqueados con cúpulas doradas. Las laberínticas callejuelas y terrazas están plagadas de jardines y plazas con árboles frutales donde los pandas se refugian del calor de la región y se refrescan en las numerosas fuentes y canales. El desierto, sin embargo, es un lugar inhóspito donde moran extrañas criaturas. Solo los valientes pantuag se atreven a viajar por el desierto lejos de las rutas comerciales. Estos nómadas del desierto acampan en jaimas junto a los oasis y a veces, si la paga es buena, escoltan caravanas de mercancías. Se trata de pequeñas familias nómadas guiadas por un anciano o anciana sabios. Zhunn, la capital, también llamada La Joya del Sur, es una hermosa ciudad amurallada que florece en la costa del mar de Sagara, la ciudad más meridional de Zhuunkara. Acoge la mayor biblioteca de Pandemonio, y los blancos minaretes del palacio del Kenig se pueden ver desde kilómetros más allá.

### **Emparejamiento**

Los zhuunkaros son monógamos, los cortejos suelen incluir regalos hechos a mano o con materiales poco comunes, tratando de dar una historia al regalo, poemas y canciones. La familia es muy importante y se involucra en el cuidado de los niños. El linaje se transmite indistintamente a través del varón o la mujer.

## **Religión**

Los zhuunkaros rezan en silencio y la religión suele ser un asunto privado entre el panda y las diosas. Construyen templos con elevados minaretes y los clérigos mantienen los templos, realizan rituales como santificar los matrimonios, asisten los funerales y son guías espirituales de sus comunidades. Estos sacerdotes y sacerdotisas son llamados Kahana.

## **Nombres masculinos**

Abbas, Basir, Hafiz, Jalil, Karim, Mujib, Qadir, Razzaq, Samad, Zahir.

## **Nombres femeninos**

Anmar, Bayan, Cantara, Dunya, Farizah, Husna, Kalila, Mina, Nazheera, Sumaira.

## **Lugares extraños de Zhuunkara**

### *El Oasis de Semsher*

Las leyendas de los pantuag hablan con reverencia del Oasis de Semsher. Este lugar mágico se aparece a aquellos viajeros puros de corazón que cruzan el desierto para aliviar su camino. Recibe su nombre de una extraña panda que allí habita, Semsher. Su apariencia cambia según quién la vea y puede ser una venerable anciana, una panda madura o una hermosa joven. En cualquier caso, aquéllos que alcanzan Semsher encuentran alimentos, agua y reposo por una noche; al día siguiente, cuando despiertan totalmente restablecidos, descubren que el oasis ha desaparecido del mismo modo que apareció...

### *La Cueva de las Maravillas*

Al norte de Zhuunkara, en una zona montañosa, cuentan los viajeros que existe una extraña cueva jalonada por inmensas estatuas de reyes del pasado. Su interior está repleto de tesoros, joyas y monedas. Pero, lo más importante, un extraño genio vive allí. Este ser concede deseos a aquéllos capaces de superar sus pruebas y acertijos. Los que fracasan no vuelven a ser vistos nunca más...

### Lenguas de Pandemonio

Los pandas de Pandemonio hablan varias lenguas y dialectos diferentes, aunque todos ellos derivan de la misma raíz, el Ahon. El Ahon es el idioma que la propia Sudiye otorgó a los pandas. Todos los pandas hablan en mayor o menor medida el Ahon o al menos la comprenden. Los pandas lo han adoptado para comerciar y comunicarse con pandas de otras regiones, por lo que a veces recibe el nombre de Lengua Común. El Ahon tiene un alfabeto escrito de 28 letras, Ahbidi. El Ahbidi aún se usa en Eisenerz, Osthammar y Khustain, mientras que Atlemaxtlán tiene un alfabeto pictórico llamado Ohtli y en Zhuunkara un alfabeto de 30 letras llamado Ayben.

#### Atlemaxtlán

Aparte del Ahon se habla el Athual.

#### Eisenerz

Eisenerz ha mantenido el uso del Ahon como lengua principal, aunque su acento es muy característico.

#### Khustain

Aparte del Ahon se habla Khel.

#### Osthammar

Aparte del Ahon se habla Kielen.

#### Zhuunkara

Aparte del Ahon se habla el Lezu.

### La Orden de los Guardianes

Fundada por Sudiye en el año 0, la Orden de los Guardianes tiene como misión mantener la paz en Pandemonio. Su credo, el Juramento de los Guardianes, dice:

*«Aquí, ante mis hermanos y hermanas, encomiendo mi vida a la Orden de los Guardianes y la justa causa a la que representan. Una causa que se apoya en los pilares de la igualdad, la solidaridad y la tolerancia. Igualdad, pues todos los pandas han sido creados iguales. Solidaridad, para que todos los pandas puedan prosperar. Tolerancia, para respetar las creencias y diferencias de los demás. Presto ahora juramento, pongo mi vida al servicio de un bien mayor por todos los pandas».*

En el credo se enumeran los tres principios sobre los que se erige la orden, según las enseñanzas de Sudiye:



- ∞ Igualdad: todos los pandas han sido creados iguales, ningún panda es mejor que otro y la vida de todos vale lo mismo.
- ∞ Solidaridad: la solidaridad y el apoyo mutuo, la cooperación, es lo que hará prosperar a los pandas.
- ∞ Tolerancia: a pesar de haber sido creados iguales, los pandas son muy diferentes. Deben aprender a convivir en paz y a respetar las creencias y formas de vida de los demás.

### *Organización*

La Orden de los Guardianes está estructurada en pequeñas células independientes que llevan a cabo todo tipo de tareas, llamadas kumpan. Los miembros de un kumpan a menudo viajan por todo el mundo y colaboran con otros para lograr sus objetivos.

Los kumpan se organizan gracias a casas capitulares, que son sedes repartidas por todas las regiones y de las que suele haber una al menos en cada gran ciudad. Cada casa capitular tiene un Meister (un maestro) y unos Quartiermacher (intendentes) que le ayudan en la tarea de mantenerla.

Dentro de los Quartiermacher destacan el Buchhalter, que se encarga de las cuentas y de administrar los fondos de la casa capitular, y el Schreiber encargado de registrar las noticias y rumores y hacérselos llegar a los kumpan, quienes decidirán si actuar o no.

La casa capitular de Ausstattung in Eisenerz se considera la principal de la orden y en ella se encuentra el Consejo de Meister y el Hochmeister, el más venerable de los Meisters y jefe de todos los Guardianes.

Se espera que los Guardianes actúen siempre de modo independiente y usen el buen juicio y el credo para resolver cualquier situación.

### *Los tres senderos*

Dentro de la Orden de los Guardianes existen tres Sendas: los Guiden, los Jaeger y los Krieger.

- ∞ Los **Guiden** son maestros, consejeros y magos poderosos. Su misión es guiar a los demás pandas, iluminarlos y darles buenos consejos.
- ∞ Los **Jaeger** son exploradores e investigadores. Su misión es encontrar, explorar y descubrir, así como cuestionar a los demás pandas.
- ∞ Los **Krieger** son soldados, guerreros y estrategas. Su misión es defender y proteger a los demás pandas cuando la violencia es el último recurso.

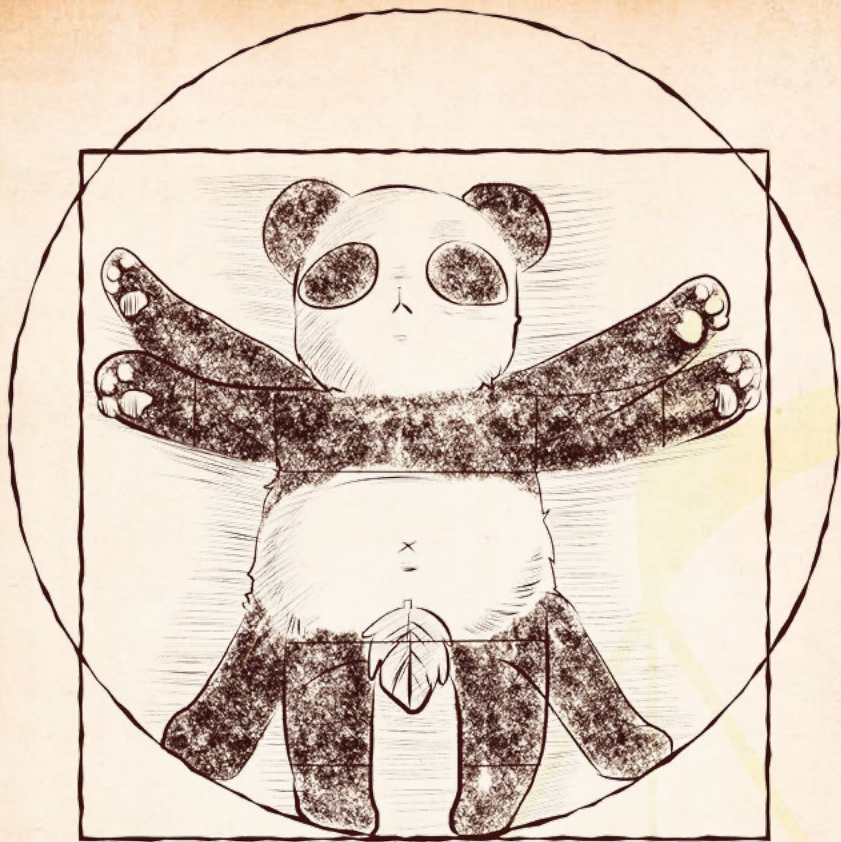
## *Los Guardianes en el mundo*

La Orden de los Guardianes no tiene una posición formal dentro de los cinco reinos de Pandemonio y, aunque su existencia no es un secreto, sus miembros se muestran a veces reservados sobre su funcionamiento. Esto es así porque la Orden ha jurado ser independiente de cualquier reino, país, religión o cultura. La Orden de los Guardianes debe ser independiente de todas ellas y tratar de guiar y proteger a todos los pandas. Dado que su posición no es oficial, deben siempre acatar las leyes y costumbres del lugar donde se encuentren y ponerse a disposición de las autoridades locales si son requeridos.

La misión de los Guardianes es ayudar, guiar y proteger, tratando de no intervenir en la política local y de no influir en la cultura de las diferentes regiones, dejando que cada región decida su propio destino.

## *Las aventuras de los Guardianes*

A menudo, los Guardianes hacen frente a extraños monstruos o magia anteriores a la Gran Batalla, exploran ruinas de antiguos reinos en busca de peligros, se oponen a organizaciones oscuras que adoran a Korosho o a Zlo y que planean desestabilizar Pandemonio y provocar nuevas guerras, etc. Los Guardianes suelen intervenir en estos asuntos, pero también ayudan a mantener las rutas comerciales, colaboran con las misiones diplomáticas o se enfrentan a bandidos o desastres naturales.



## Capítulo 3: Personajes

### ¿Quién quieres ser?

Una vez que decidas qué tipo de historia vas a contar en tu juego, debes decidir quién será tu personaje, cómo es, en qué es bueno y en qué cree.

### ¿Qué tipo de personajes puedo jugar?

Guardianes de Pandemonio establece por defecto que los personajes serán valientes miembros de la Orden de los Guardianes, embarcados en una cruzada para proteger el mundo en el que viven. Tu panda podrá ser un intrépido Krieger: hábil en el uso de las armas y dispuesto a luchar. Un astuto Jaeger: hábil en subterfugios y palabras. O un sabio Guiden: usuario de la magia elemental que emana de Pandemonio.

¿Puedo jugar otro tipo de personajes? Por supuesto. Aunque el juego está enfocado a la Orden de los Guardianes, que proporciona un trasfondo común a los personajes y una motivación para estar juntos y participar en trepidantes aventuras, puedes jugar con cualquier tipo de personaje con algunos ajustes.

### ¿Qué significa crear un personaje?

Los personajes de GdP se componen de una serie de etiquetas y valores que sirven para describirlos, para decirnos cómo son, qué saben hacer, de dónde vienen, quiénes son sus aliados, etc. Las etiquetas más relevantes que describen a un personaje son **Aspectos**, **Atributos** y **Proezas**. Vamos a definir qué son y cómo se utilizan más adelante.

#### *Aspectos*

Un Aspecto es una palabra o frase que describe algo importante para tu personaje. Puede ser un lema por el que tu personaje vive, un rasgo de personalidad, la descripción de una relación que tienes con otro personaje, una posesión importante o una pieza de equipo especial que tiene tu personaje o cualquier otra cosa de tu personaje que sea de importancia vital.

Los Aspectos te permiten cambiar la historia de modos que se ajusten a las tendencias, habilidades o problemas de tu personaje. Puedes utilizarlos para establecer hechos sobre el escenario, como la presencia de magia, la existencia de un aliado útil, un peligroso enemigo o una organización secreta.

Tu personaje tendrá un puñado de Aspectos (3 al comienzo del juego), incluyendo un Aspecto de su **Tierra Natal**, uno de su **Senda** y una **Complicación**. Hablaremos en detalle de los Aspectos y los Puntos de Destino, pero, por ahora, esto debería ayudarte a familiarizarte con la idea.

#### *Tierra Natal*

Los Aspectos de Tierra Natal identifican al personaje con su cultura y sus costumbres. No solo nos dicen qué puede hacer, sino que nos indican de dónde proviene. Estos Aspectos son muy versátiles pues pueden ayudar al personaje en cualquier circunstancia en la que su pertenencia a una determinada cultura tenga relevancia. Del mismo modo, pueden ser forzados para reflejar prejuicios o costumbres incómodas de su Tierra Natal.

#### *Senda*

Los Aspectos de Senda reflejan la pertenencia del personaje a uno de los tres arquetipos de Guardianes: Guiden, Jaeger o Krieger. Estos Aspectos pueden invocarse para ayudar al personaje en las tareas típicas de cada una de estas Sendas,



## Capítulo 3: Personajes

como luchar para los Krieger, explorar para los Jaeger o realizar magia para los Guiden. Del mismo modo, pueden forzarse cuando la pertenencia a una determinada Senda pueda ser problemática para el personaje. Por ejemplo, un Guiden puede parecer extraño y de poca confianza en un remoto pueblo donde nadie utiliza magia, o un Krieger puede ser tomado por una amenaza por los guardias del lugar.

### Complicación

Lo siguiente habla acerca de esa cosa que siempre te mete en problemas. Puede tratarse de una debilidad personal, un enemigo recurrente, una obligación importante o cualquier cosa que hace tu vida más complicada.

A priori puedes pensar que el que tu personaje tenga una Complicación es malo. A nivel de trama, una Complicación otorga al personaje mayor profundidad y lo humaniza. Los héroes de la ficción no solo son famosos por sus virtudes, sino también por sus defectos.

A nivel de reglas de juego, la Complicación proporciona al personaje un modo de recuperar Puntos de Destino. Veremos qué son los Puntos de Destino y su importancia más adelante.

### Atributos

Los Atributos son tres características amplias que definen a grandes rasgos cómo se desenvuelve tu personaje. Los tres Atributos son: Cuerpo, Mente y Espíritu.



**Cuerpo:** Describe las cualidades atléticas del personaje.



**Mente:** Mide la astucia y percepción del personaje.



**Espíritu:** Muestra el carisma, voluntad y personalidad del personaje, así como su conexión con el mundo mágico de Pandemonio.

Cada uno de estos Atributos tiene una puntuación valorada según **La Escala**.

### La Escala

En GdP usamos una escala de adjetivos y números para medir, entre otras cosas, los Atributos de los personajes, el resultado de una tirada, niveles de dificultad para tareas simples, etc.

Aquí está la escala:



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

## **Proezas y Capacidad de Recuperación**

Una Proeza es un rasgo especial que proporciona a tu personaje una Ventaja en alguna tarea. Como regla general, una Proeza te da una bonificación (casi siempre será de +2) a un Atributo cuando se usa con una acción particular bajo circunstancias específicas.

Algunas Proezas simplemente cambian el modo en que las reglas funcionan u otorgan una habilidad especial y concreta al personaje.

Tu Capacidad de Recuperación es el número de Puntos de Destino con los que comienzas cada sesión de juego, a menos que hayas acabado la sesión anterior con más puntos sin usar que tu Capacidad de Recuperación, en cuyo caso comenzarás con el número que tenías en la última ocasión. Por defecto, tu Capacidad de Recuperación es tres, y se reduce en uno por cada Proeza que escojas después de las tres primeras. Es muy importante que recuerdes que tu Capacidad de Recuperación nunca puede disminuir por debajo de uno. Cuando tu personaje mejore, tendrás la oportunidad de aumentar tu Capacidad de Recuperación y así hacerlo más poderoso.

### Crear un personaje en 30 segundos

- ☞ Piensa qué tipo de personaje quieres ser.
- ☞ Escoge una **Tierra Natal**: Tras esto escoge un **Aspecto** y una **Proeza** de tu **Tierra Natal**.
- ☞ Escoge una **Senda**: Después escoge un **Aspecto** de tu **Senda** y una **Proeza** de tu **Senda**.
- ☞ Escoge una **Complicación**: tu tercer **Aspecto** debe ser una **Complicación**.
- ☞ Escoge o inventa una última **Proeza** para tu personaje.
- ☞ Reparte **6 puntos** entre tus **Atributos**.
- ☞ Establece su **Capacidad de Recuperación** en 3.
- ☞ Calcula su **Marcador de Estrés**.
- ☞ Anota su **equipo y posesiones**.
- ☞ Completa tu personaje dándole un **nombre** y describiendo su **apariencia**.

## Creación de un personaje paso a paso

### Piensa el tipo de personaje que quieres ser

Piensa en el tipo de personaje que quieres interpretar antes de empezar. Es posible que esta idea cambie a medida que vayas creando el personaje; no te preocupes, es normal. Tómate tu tiempo y consulta los capítulos de ambientación antes de escoger, posiblemente en ellos encuentres inspiración para tu personaje.

### Escoge tu Tierra Natal

Debes tomar ahora una de las decisiones más importantes que definirán a tu personaje. Este Aspecto definirá su cultura, dónde se ha criado y dirá mucho de su forma de ver el mundo.

Las Tierras Natales son:

- ☞ Atlemaxtlán
- ☞ Eisenerz
- ☞ Khustain
- ☞ Osthamar
- ☞ Zhuunkara

Una vez anotada tu Tierra Natal, debes escoger un Aspecto de los disponibles para tu Tierra Natal. Aunque puedes usarlo tal cual, te recomendamos que lo personalices y lo adaptes al tipo de personaje que has pensado. Reflejará mejor a tu personaje ¡y te divertirás mucho más! Puedes consultar la página 56 para ver los Aspectos disponibles para tu Tierra Natal y sus usos más comunes.

Por último, debes escoger una Proeza de las disponibles para tu Tierra Natal. Tienes un listado disponible en la página 61. Si quieres cambiarlo o inventar uno completamente nuevo, ¡puedes hacerlo! Consulta al DJ sobre la creación de Proezas y trabaja con él en una Proeza que refleje de alguna manera la Tierra Natal del personaje.

### Escoge tu Senda

Una vez escogida tu Tierra Natal, tu siguiente paso es escoger una Senda. Hay tres disponibles para tu personaje: Guiden, Jaeger o Krieger.

- ☞ Los **Guiden** son maestros, consejeros y magos poderosos. Escoge Guiden si quieres jugar con un personaje sabio, místico, o quieres ser un hechicero.
- ☞ Los **Jaeger** son exploradores e investigadores. Escoge Jaeger si quieres jugar con un personaje astuto, intrépido y habilidoso.
- ☞ Los **Krieger** son soldados, guerreros y estrategas. Escoge Krieger si quieres jugar con un personaje fuerte, poderoso o combativo.

Una vez anotada tu Senda, debes escoger un Aspecto de los relacionados con ésta. Al igual que con los Aspectos de Tierra Natal, te recomendamos que lo personalices para que encaje mejor con tu personaje. Tienes el listado en la página 66.

A continuación, escoge una Proeza de las disponibles para tu Senda. Tienes el listado en la página 69. Puedes cambiarlo o inventar uno nuevo, igual que en el apartado anterior.

### Escoge una Complicación

Escribe acerca de esa cosa que siempre te mete en problemas. Puede tratarse de una debilidad personal, un enemigo recurrente, una obligación importante o cualquier cosa que hace tu vida más complicada. ¿Por qué es útil este Aspecto para tu personaje? Primero, porque lo define, te ayuda a visualizarlo como un ser con puntos fuertes y debilidades. Debilidades que meterán en problemas al personaje y que, al superarlas, lo harán más fuerte. Segundo, porque las Complicaciones son una fuente inagotable de giros en la trama, haciendo el juego más divertido para todos. Y tercero, y no menos importante, proporcionan al personaje una forma rápida de ganar Puntos de Destino. Lo veremos más adelante en el *Capítulo 5: Aspectos y Proezas*. Podríamos establecer dos grandes categorías para las Complicaciones: **Batallas Personales y Relaciones Problemáticas**.

- Las **Batallas Personales** tratan sobre las zonas oscuras de la personalidad del personaje o impulsos que son difíciles de controlar. Suele ser algo que a menudo el personaje realiza de forma inconsciente y que aflora en el peor momento posible. Algunos ejemplos: *Problemas de control de la ira*, *Mi mejor amiga es una jarra de cerveza*, *Come hasta reventar...*
- Las **Relaciones Problemáticas** tratan sobre gente, grupos u organizaciones que tienen una mala relación con el personaje y le hacen la vida difícil, a menudo arrastrando a sus compañeros en sus asuntos. Algunos ejemplos: *Deuda de juego con los Fajines Rojos*, *Buscado por un delito que no cometió*, *No debí salir con la esposa de lord Vergel...*

La Complicación no debe ser fácil de solucionar porque entonces no sería interesante y el personaje podría solucionarla y seguir con su vida. Aunque debe ser problemática, no debe interferir constantemente en la vida del personaje, de modo que no pueda hacer nada más aparte de enfrentarse a su Complicación. Esto se vuelve rápidamente aburrido y, además, suele dejar de lado al resto de personajes. Echa un vistazo a los ejemplos de Complicaciones de la página 71 y habla con tu Director de Juego para que te ayude a escoger una Complicación adecuada.

### Escoge o inventa una Proeza

A continuación debes escoger una tercera Proeza. Puedes escogerla del listado de Proezas Generales que encontrarás en la página 70 o puedes inventarla. Recuerda leer el *Capítulo 5: Aspectos y Proezas* para ver cómo se construyen las Proezas.

### Reparte 6 puntos en sus Atributos

Tienes 6 puntos para repartir entre los 3 Atributos de tu personaje (Cuerpo, Espíritu y Mente). No puedes poner más de 4 puntos en ninguno de ellos al comienzo.

Recuerda que para un Guiden el Atributo más importante es Espíritu, pues controla la conexión con la magia, y después Mente, porque los Guiden son sabios y consejeros.

Para los Jaeger el Atributo más importante es Mente, pues deben ser astutos y tener una percepción inmejorable, y después Cuerpo, ya que deben ser rápidos, ágiles y flexibles.

Para los Krieger el Atributo más importante es Cuerpo, porque tienen que ser grandes luchadores. Su segundo Atributo varía en función de si quieres ser un líder carismático (Espíritu) o un hábil estratega (Mente).

Por supuesto, esto no son más que recomendaciones. Nada te impide crear un Krieger cuyo Atributo más alto sea Mente o un Guiden con Cuerpo como su Atributo más importante. De hecho, estas elecciones producirán personajes muy pintorescos y atípicos que pueden ser muy divertidos de interpretar.

### Capacidad de Recuperación

Comienzas con una Capacidad de Recuperación de 3. Éste es el valor por defecto para el juego. Si el DJ quiere hacer una campaña más heroica, este valor puede ser más alto (5 para campañas muy heroicas) o puede ser más bajo si el DJ quiere campañas más duras (1 para campañas más oscuras y peligrosas).

### Marcador de Estrés

El Estrés representa cansancio, irritación, heridas superficiales o cualquier otra condición que desaparezca con rapidez. En términos de juego, cuando un personaje recibe daños y no quiere quedar Fuera de Combate, debe utilizar sus casillas de Estrés o sufrir Consecuencias. Veremos esto en profundidad en la sección ¡Ay! Daño, Estrés y Consecuencias.

Por ahora, te bastará con saber que tu hoja de personaje tiene un Marcador de Estrés que está compuesto por una hilera de cuatro casillas. Los personajes comienzan con 2 de estas casillas disponibles. Aparte, si los Atributos de Cuerpo y Espíritu de tu personaje son Buenos (+2) o mejores, tendrás también disponible la tercera casilla.

#### Marcador de Estrés en 30 segundos

- ☞ Comienzas con **2 casillas** en el marcador de Estrés.
- ☞ Si tu **Cuerpo** y tu **Espíritu** son Buenos (+2) o mejor, tienes disponible la tercera casilla del marcador.

53

### Posesiones

Anota las posesiones de tu personaje. Consulta a tu DJ sobre qué tipo de material puede tener o no tu personaje. En GdP, las posesiones pueden utilizarse como Aspectos, proporcionando no solo ventajas mecánicas, sino estableciendo hechos en la historia.

### Nombre y apariencia

Describe la apariencia de tu personaje y dale un nombre. Intenta que la descripción refleje los valores de tus Aspectos, Proezas y Atributos. Si tu personaje tiene una alta puntuación en Mente, tal vez tenga una mirada penetrante, o si posee el Aspecto Oso Poderoso, tal vez sea excepcionalmente grande y musculoso.

### Ejemplo de creación de personaje

Vanessa está creando un personaje para Guardianes de Pandemonio. Tras leer la ambientación del juego, comienza a pensar el tipo de personaje que le gustaría interpretar. Finalmente imagina a su personaje como una guerrera poderosa e independiente con mal genio.

Tras esto, debe escoger su Tierra Natal. A Vanessa le gusta la forma de ser de los valientes osthamanos, así que decide que su personaje será una norteña osthamana. Anota esta información en su hoja de personaje. Ahora debe elegir un Aspecto relacionado con su Tierra Natal y una Proeza. Consulta la lista de Aspectos y, tras darle algunas vueltas, escribe “Intrepida Vogter”. El personaje de Vanessa es una noble entre los osthamanos, se sienta en la mesa del consejo y tiene ciertos privilegios y ocupaciones derivadas de esta posición. Esto hace que su personaje sea poderosa e independiente, como ella quería. Ahora debe elegir una Proeza de su Tierra Natal. Decide escoger “Bravuconería”, que le proporciona un +2 a Crear una Ventaja en un Conflicto mediante bravuconadas, amenazas y gestos, usando su Atributo Espíritu.

Hecho esto, Vanessa escoge una Senda para su personaje. Tenía claro que tenía que ser una guerrera pendenciera, por lo que escoge la Senda de Krieger. Ahora debe elegir un Aspecto y una Proeza relacionados con su Senda. Tras revisar el listado, decide usar un Aspecto que le ha parecido muy útil: “Osa Poderosa”. Su personaje va a ser fuerte, grande y capaz de increíbles proezas, muy en la línea de la gran guerrera que quiere ser. Tras esto elige una Proeza de su Senda y escoge “Titán”. Esta Proeza le da un +2 a Superar un Obstáculo cuando pueda hacerlo mediante la fuerza bruta, como derribar una puerta o levantar una roca con su Atributo Cuerpo. Esto refuerza la idea que Vanessa tenía de su personaje.

Terminados estos pasos, debe escoger una Complicación para su personaje, algo que le haga la vida un poco más difícil. Vanessa decide que su personaje tendrá “Mecha Corta”, porque es irascible y propensa a perder los nervios. Esto pega muy bien con su idea de guerrera intrépida y bravucona.

Hecho esto, puede escoger o inventar una última Proeza para su personaje. Tras revisar el listado incluido en el manual, escoge “Espalda con Espalda” una Proeza que le proporciona un +2 a Defensa cuando use su Atributo Cuerpo en un Conflicto físico mientras lucha con otro aliado en su misma zona. Su personaje sabe luchar en equipo y cuando se encuentra cerca de sus compañeros, sabe cómo cubrirse mejor.

El personaje de Vanessa ya está muy avanzado, pero aún no ha acabado. Ahora debe repartir 6 puntos entre sus Atributos: Cuerpo, Mente y Espíritu. Vanessa imagina a su personaje grande, fuerte y poco propensa a pararse a pensar antes de actuar. Además de hábil con las armas, debe ser rápida de palabra, estilosa y pendenciera. Decide repartir sus puntos de este modo:

Cuerpo: 3 puntos. Mente: 1 punto. Espíritu: 2 puntos.

Vanessa llega a los últimos pasos de la creación de su personaje. Primero anota su Capacidad de Recuperación como 3. Tras eso calcula su Marcador de Estrés. Comienza con la

## Ejemplo de creación de personaje

primera casilla (de 1 punto) y la segunda casilla (de 2 puntos). En este caso, tanto su Cuerpo como su Espíritu son 2 o mayor, así que su personaje posee también la tercera casilla (de 3 puntos). Vanessa la marca en su hoja de personaje.

Tras hablar con el Director de Juego, anota las posesiones de su personaje: un espadón, una armadura de cuero, un zurrón con comida y un odre con hidromiel de su tierra.

Vanessa decide llamar a su personaje Ylva. Anota que Ylva es una panda grandota, fornida, con dos trenzas rubias y la cara llena de pecas. ¡Ya ha llegado al final! Ylva está lista para participar en las aventuras de Guardianes de Pandemonio.





## Aspectos por Tierra Natal



### Atlemaxtlán

#### *Criado en la Selva*

*El personaje se ha criado en las profundas selvas de Atlemaxtlán.*

**Invocar:** Para moverte por la selva o a través de vegetación frondosa sin problema, saber encontrar comida y agua en la selva.

**Forzar:** Para sentirse extraño en las ciudades, no comprender las costumbres, ser considerado un salvaje.

#### *Hijo de la Luz*

*Los átlax tienen una fuerte afinidad con la magia de Lys.*

**Invocar:** Para ayudar personaje a invocar un hechizo de Lys o resistir un hechizo de Lys.

**Forzar:** Para ser afectado por un hechizo de Morkt o dificultar su uso.

#### *Lazos Familiares*

*El personaje tiene fuertes lazos familiares y extensa familia.*

**Invocar:** Para proteger a la familia, para pedir ayuda a la familia.

**Forzar:** Para meterse en líos por proteger a la familia, tener un problema familiar.

#### *Quitzi*

*El personaje es uno de los nobles de los átlax*

**Invocar:** Para ganar el respeto de otros átlax, usar los privilegios de la nobleza, tener dinero o bienes.

**Forzar:** Para tener responsabilidades debidas de su cargo, ser blanco de conspiraciones o envidias.



## Eisenerz

### *Caballero de Eisenerz*

*El personaje pertenece a una orden de caballería.*

**Invocar:** Para tener conocimientos expertos sobre aquello a lo que se dedique la orden, tener contactos en ella, realizar tareas propias de su orden.

**Forzar:** Para tener responsabilidades, enemigos o rivalidades con otras órdenes.

### *Edel*

*El personaje es uno de los nobles eisenos.*

**Invocar:** Para ganar el respeto de otros eisenos, usar los privilegios de la nobleza, tener dinero o bienes.

**Forzar:** Para tener responsabilidades debidas de su cargo, ser blanco de conspiraciones o envidias.

### *Excelencia*

*Los eisenos son famosos por tratar de ser siempre los mejores en todo.*

**Invocar:** Para superarse, para tratar de ser mejor que otro, para dar el todo por el todo en una situación.

**Forzar:** Para sentir envidia de otro, para no retirarse ni rendirse incluso cuando eso perjudica al personaje.

### *Hijo de la Tierra*

*Los eisenos tienen una fuerte afinidad con la magia de Jorden.*

**Invocar:** Para ayudar personaje a invocar un hechizo de Jorden o resistir un hechizo de Jorden.

**Forzar:** Para ser afectado por un hechizo de Vind o dificultar su uso.



### Khustain

#### *Baatar*

*El personaje es uno de los nobles khustar.*

**Invocar:** Para ganar el respeto de otros khustar, usar los privilegios de la nobleza, tener dinero o bienes.

**Forzar:** Para tener responsabilidades debidas de su cargo, ser blanco de conspiraciones o envidias.

#### *Hijo del Viento*

*Los khustar tienen una fuerte afinidad con la magia de Vind.*

**Invocar:** Para ayudar personaje a invocar un hechizo de Vind o resistir un hechizo de Vind.

**Forzar:** Para ser afectado por un hechizo de Jorden o dificultar su uso.

#### *Nacido sobre una Silla de Montar*

*El personaje ha pasado mucho tiempo montando un poni estepario.*

**Invocar:** Cuando quieres realizar alguna maniobra en poni, evaluar un poni o entrenar uno.

**Forzar:** Para proteger a tu montura como a un miembro de tu familia, para querer hacer todo a lomos de un poni.

#### *Nunca en el Mismo Sitio*

*El personaje es un nómada que ha viajado mucho.*

**Invocar:** Cuando quieras viajar, conocer los caminos y diferentes regiones.

**Forzar:** Para no sentir apego por ningún sitio, sentirse extranjero, perderse en una ciudad.



## Osthammar

### Gente del Norte

*La gente del norte es grande, fuerte y pendenciera.*

**Invocar:** Para ser fuerte, duro y resistente o pelear de forma salvaje.

**Forzar:** Para ser bruto, torpe y poco delicado.

### Hijo del Mar

*Los osthamanos tienen una fuerte afinidad con la magia de Vann.*

**Invocar:** Para ayudar personaje a invocar un hechizo de Vann o resistir un hechizo de Vann.

**Forzar:** Para ser afectado por un hechizo de Ilden o dificultar su uso.

### Marinero Osthamano

*El personaje ha navegado y conoce las técnicas de navegación.*

**Invocar:** Cuando quieras guiarte por las estrellas, conocer si va a cambiar el tiempo o manejar un barco.

**Forzar:** Para sentirte torpe en tierra firme, echar de menos el mar.

### Vogter

*El personaje es uno de los nobles osthamanos.*

**Invocar:** Para ganar el respeto de otros osthamanos, usar los privilegios de la nobleza, tener dinero o bienes.

**Forzar:** Para tener responsabilidades debidas de su cargo, ser blanco de conspiraciones o envidias.



### Zhuunkara

#### *Erudito Zhuunkaro*

*El personaje tiene una gran cultura.*

**Invocar:** Para saber sobre cualquier cosa, establecer hechos.

**Forzar:** Para mostrarse pedante, aburrir a alguien con charla o palabrería.

#### *Geber*

*El personaje es uno de los nobles zhuunkaros.*

**Invocar:** Para ganar el respeto de otros zhuunkaros, usar los privilegios de la nobleza, tener dinero o bienes.

**Forzar:** Para tener responsabilidades debidas a su cargo, ser blanco de conspiraciones o envidias.

#### *Hijo del Fuego*

*Los zhuunkaros tienen una fuerte afinidad con la magia de Ilden.*

**Invocar:** Para ayudar personaje a invocar un hechizo de Ilden o resistir un hechizo de Ilden.

**Forzar:** Para ser afectado por un hechizo de Vann o dificultar su uso.

#### *Pueblo del Desierto*

*El personaje se ha criado en el desierto.*

**Invocar:** Cuando quieras encontrar comida, refugio o guiarte en el desierto, para conocer las costumbres de los pantuag.

**Forzar:** Para quedar desorientado en una gran ciudad, no comprender las costumbres de extraños.

# Proezas por Tierra Natal



## Atlemaxtlán

### Aliado Ank Ank

El personaje tiene un ank ank con cierta inteligencia que le ayuda.

Consulta el Capítulo 8: Personajes no jugadores, aliados, villanos y monstruos para saber cómo funciona tu aliado.

### Cazador en Grupo

Los cazadores átlax son realmente eficientes cuando trabajan en equipo.

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja cuando caza un animal o criatura junto a otros aliados con su Atributo Cuerpo.

### Escudo de la Naturaleza

Los átlax son capaces de usar la maleza en su beneficio.

El personaje tiene un +2 a su Defensa física en la selva o lugares con mucha vegetación, usando su Atributo Mente.

### Machacador

Es bien sabido que los átlax son expertos en el uso de las mazas y armas contundentes.

El personaje tiene un +2 a su Ataque cuando, con su Atributo Cuerpo, usa armas contundentes.

### Superviviente

Los átlax son capaces de encontrar refugio, comida y agua en casi todas las circunstancias.

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo usando su Atributo Mente y cuando busca refugio, comida o agua en un entorno boscoso o selvático.



### Eisenerz

#### Cultivado

*La mayoría de los eisenos tiene acceso a una educación.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando trata de recordar o establecer un dato histórico o sobre la actualidad, usando su Atributo Mente.

#### Escudero Leal

*El personaje tiene un escudero que le ayuda.*

Consulta el *Capítulo 8: Personajes no jugadores, aliados, villanos y monstruos* para saber cómo funciona tu aliado.

#### Esgrima de Eisenerz

*El personaje ha practicado la lucha con espada tradicional de Eisenerz.*

El personaje tiene un +2 a Atacar cuando utiliza una espada en un combate mediante su Atributo Cuerpo.

#### Ingenio de Eisen

*Los eisenos son famosos por tener siempre respuesta para todo.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja en un Conflicto social o negociación usando su Atributo Espíritu.

#### Vivir de la Tierra

*Los eisenos son buenos viviendo de lo que da la tierra.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando busca comida o refugio en el campo usando su Atributo Mente.



## Khustain

### *Aliado Poni Estepario*

*El personaje tiene un poni estepario con cierta inteligencia que le ayuda.*

Consulta el **Capítulo 8: Personajes no jugadores, aliados, villanos y monstruos** para saber cómo funciona tu aliado.

### *Arquero Tradicional*

*Los khustar son famosos por ser grandes arqueros.*

El personaje tiene un +2 a Atacar con un arco mediante su Atributo Cuerpo.

### *El Mejor de la Manada*

*Los khustar son expertos en evaluar animales.*

El personaje tiene un +2 a Descubrir Ventaja / Crear una Ventaja con animales o criaturas de apariencia animal, usando su Atributo Mente.

### *Jinete Consumado*

*El personaje es un experto jinete.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo con su Atributo Cuerpo cuando lo hace a lomos de un poni.

### *Viajero*

*Los khustar saben bien cómo orientarse al aire libre.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando trata de orientarse, encontrar la dirección o el camino siempre que se encuentre al aire libre, usando su Atributo Mente.





### Osthammar

#### Aliado Lobo Gris

*El personaje tiene un lobo gris con cierta inteligencia que le ayuda.*

Consulta el Capítulo 8: *Personajes no jugadores, aliados, villanos y monstruos* para saber cómo funciona tu aliado.

#### Bravuconería

*Los osthamanos son bravucones capaces de intimidar a cualquiera.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja en un Conflicto mediante bravuconadas, amenazas y gestos, usando su Atributo Espíritu.

#### Duro

*Los osthamanos son famosos por resistir casi lo que sea.*

El personaje tiene disponible una segunda Consecuencia Leve.

#### Guerrero Salvaje

*Los Guerreros Salvajes de Osthammar son los más temidos de Pandemonio*

El personaje tiene un +2 a Atacar en un Conflicto físico si blande un arma a dos manos usando su Atributo Cuerpo.

#### Navegante

*Los osthamanos saben encontrar la dirección con facilidad.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo para encontrar la dirección o guiarse por el sol o las estrellas.



## Zhuunkara

### *Aliado Halcón del Desierto*

*El personaje tiene un halcón del desierto con cierta inteligencia que le ayuda.*

Consulta el **Capítulo 8: Personajes no jugadores, aliados, villanos y monstruos** para saber cómo funciona tu aliado.

### *Comerciante Zhuunkaro*

*Se dice que los comerciantes zhuunkaros son capaces de vender arena en el desierto.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja en una conversación o Conflicto social usando su Atributo Espíritu.

### *Decidor de Verdad*

*Es bien sabido que los zhuunkaros son capaces de saber de manera instintiva cuándo se les miente.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando trata de determinar si le están mintiendo; utiliza su Atributo Mente.

### *Pantuag*

*Los pantuag son capaces de sobrevivir en el duro desierto de Kahar.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo para encontrar agua, comida o refugio en un desierto.

### *Sihadinn*

*Los Sihadinn son los guerreros de élite de Zhuunkara, temibles cuando usan sus cimitarras.*

El personaje tiene un +2 a Atacar en un Conflicto físico, usando su Atributo Cuerpo, cuando usa cimitarras o alfanjes.

## Aspectos por Senda



### Krieger

#### Oso Poderoso

*El personaje es tremendamente grande, fuerte y capaz.*

**Invocar:** Para ser fuerte, bruto, duro.

**Forzar:** Para hacer daño sin querer, romper cosas sin darse cuenta, no controlar la fuerza.

#### Astuto Estratega

*El personaje combate de forma práctica, calculada e inteligente.*

**Invocar:** Para pelear en formación, de manera práctica, apoyar al grupo, liderar a los compañeros, etc.

**Forzar:** Para caer en una trampa, perder demasiado tiempo pensando en vez de actuar, etc.

#### Paladín de la Justicia

*El personaje es un campeón de la justicia.*

**Invocar:** Para ayudar a reparar una injusticia, proteger a los débiles, etc.

**Forzar:** Para involucrarse y ayudar a los desvalidos, para no permitir una injusticia.

#### Militar de Carrera

*El personaje pertenece, o ha pertenecido, a un ejército o milicia.*

**Invocar:** Para conocer estrategia militar, dar órdenes, tener aliados militares.

**Forzar:** Para recibir órdenes de sus superiores, tener malos recuerdos.

#### Luchador Indomable

*El personaje es un luchador salvaje al que no se puede someter.*

**Invocar:** Para no rendirse nunca, resistir, aguantar pese a todo.

**Forzar:** Para ser tozudo, cuadrículado, no ceder ni cuando eso le meta en líos.



## Jaeger

### *Husmeador Curioso*

**Invocar:** Para darte cuenta de cosas, para investigar cosas, curiosear y husmear.

**Forzar:** Para ser indiscreto o que tu curiosidad te meta en líos.

### *Hábil Pendenciero*

*El personaje pelea de una forma acrobática, rápida y letal.*

**Invocar:** Para luchar acrobáticamente, ser difícil de alcanzar, confundir al adversario, hacer que el adversario tropiece consigo mismo, etc.

**Forzar:** Para tropezar, hacerse un lío, quedar enredado o enganchado, etc.

### *Sinvergüenza Travieso*

**Invocar:** Para realizar una acción de forma traviesa, tramposa o engañosa.

**Forzar:** Para verse forzado a realizar una acción traviesa, tramposa o tener reputación al respecto.

### *Explorador Atrevido*

**Invocar:** Para realizar una acción arriesgada, peligrosa y atrevida, para ser audaz.

**Forzar:** Para no considerar el peligro, lanzarse de cabeza sin pensar.

### *Rastreador Montaraz*

**Invocar:** Para rastrear, encontrar o cazar casi cualquier cosa, o sobrevivir en la naturaleza salvaje.

**Forzar:** Para no estar cómodo en entornos urbanos, parecer rudo, rural, salvaje.



### Guíden

#### *Sabio Instruido*

**Invocar:** Para saber cosas, recordar leyendas, establecer hechos.

**Forzar:** Para tratar de conseguir un conocimiento, o para investigar un conocimiento prohibido.

#### *Consejero de Confianza*

**Invocar:** Para ayudar a los demás mediante consejos adecuados, parecer sabio, respetable.

**Forzar:** Para dar un mal consejo, no poder callarse y dar un consejo no pedido.

#### *Hechicero Ultraterreno*

**Invocar:** Para parecer poderoso, imponente, mágico, etc.

**Forzar:** Para no encajar, parecer raro, causar miedo o rechazo, etc.

#### *Destructor Arcano*

**Invocar:** Para destruir cosas, realizar magia poderosa, parecer peligroso.

**Forzar:** Para causar daños colaterales, que se descontrola la magia, parecer peligroso.

#### *Intrépido Cazador de Monstruos*

**Invocar:** Para rastrear un monstruo, descubrirlo, identificarlo o cazarlo.

**Forzar:** Para parecer cruel, peligroso, lanzarse de cabeza contra un monstruo, caer en una trampa, etc.

# Proezas por Senda

## Krieger

### Imparable

*Una vez decidido, nada puede detener al personaje.*

El personaje puede gastar 1 Punto de Destino e ignorar todas las Consecuencias o Aspectos negativos puestos sobre él durante este turno.

### Muro de Hierro

*La defensa del personaje es casi impenetrable.* El personaje tiene un +2 a su Defensa en un Conflicto físico siempre que pueda parar o bloquear el ataque con un escudo o un arma, usando su Atributo Cuerpo.

### Guardaespaldas

*El personaje es un experto defendiendo a los demás.*

El personaje tiene un +2 a su Defensa en un Conflicto físico cuando protege a otro personaje mediante su Atributo Cuerpo.

### Maestro de Armas

*El personaje es un experto en el uso de un arma.*

El personaje tiene un +2 a su Ataque en un Conflicto físico cuando utiliza un tipo de arma concreta (como espadas, hachas, etc.) con su Atributo Cuerpo.

### Titán

*El personaje tiene una gran fuerza.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo físico cuando puede hacerlo mediante la fuerza bruta, como sería derribar una puerta o levantar una gran roca usando su Atributo Cuerpo.

## Jaeger

### Apuñalar por la Espalda

*El personaje es capaz de dar golpes letales a rivales sorprendidos.*

El personaje tiene un +2 a Atacar cuando, en un Conflicto, puede atacar a un rival sorprendido o distraído usando su Atributo Cuerpo.

### Desaparecer

*El personaje es capaz de ocultarse casi a plena vista.*

El personaje puede gastar 1 Punto de Destino y esconderse o quitarse de la vista con éxito automáticamente siempre que haya cobertura o una distracción adecuada.

### Experto sobre el Terreno

*El personaje es un experto montaraz.*

El personaje debe escoger un terreno concreto. Al tratar de Superar un Obstáculo físico en dicho terreno, gana un +2 cuando utiliza su Atributo Cuerpo.

### Rastreador

*El personaje es capaz de encontrar cualquier rastro.*

El personaje puede gastar 1 Punto de Destino y encontrar y seguir el rastro dejado por cualquiera, por muy escondido que esté.

### Tramposo

*El personaje sabe cómo engañar a sus adversarios.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja en un Conflicto físico cuando pueda engañar o confundir a su adversario usando su Atributo Mente.

### Guiden

#### Escudo Mágico

*El personaje puede emplear energía mágica para defenderse.*

El personaje puede usar su Espíritu para defenderse en un Conflicto físico.

#### Fortaleza Mental

*La fortaleza del personaje le permite resistir poderes y magia con facilidad.*

El personaje tiene un +2 a su Defensa contra magia y poderes mágicos usando su Atributo Espíritu.

#### Hechicero

*El personaje es capaz de usar la magia elemental de Pandemonio.*

El personaje puede utilizar una de las

Técnicas Mágicas (que deberá elegir al escoger la Proeza). Consulta el apartado *Magia* en el *Capítulo 5: Las Reglas del Juego*.

#### Maestro de los Acertijos

*El personaje es un experto resolviendo enigmas.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo siempre que éste sea un puzle o acertijo, utilizando su Atributo Mente.

#### Sabiduría del Guiden

*Los Guiden son famosos por su sabiduría.*

El personaje tiene un +2 a Descubrir / Crear una Ventaja sobre un conocimiento antiguo o arcano cuando utiliza su Atributo Mente.

## Proezas Generales

#### El Que Golpea Primero...

*El personaje es experto en golpear a toda velocidad.*

El Personaje tiene un +2 a Atacar cuando es el primero en atacar en un Conflicto usando su Atributo Cuerpo.

#### Escurridizo

*El personaje es capaz de quitarse del medio del peligro.*

El personaje tiene un +2 a Defender cuando puede escapar saltando o corriendo de un ataque usando su Atributo Cuerpo.

#### Espalda con Espalda

*El personaje sabe cómo luchar junto a un aliado.*

El personaje tiene un +2 a Defensa cuando usa su Atributo Cuerpo en un Conflicto físico en el que esté luchando con al menos otro aliado mano a mano.

#### Impávido

*El personaje no conoce el miedo.*

El personaje tiene un +2 a Defensa cuando trata de evitar ataques o situaciones que produzcan miedo usando su Atributo Espíritu.

#### Lengua Afilada

*El personaje es un experto en lanzar pullas inteligentes.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja en un Conflicto social usando su Atributo Mente.

#### Líder de Pandas

*El personaje sabe cómo inspirar a otros.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja para inspirar o ayudar a otros usando su Atributo Espíritu.

## Ejemplo de Complicaciones

### Maestro Escapista

*El personaje es capaz de soltarse de cualquier atadura*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando trata de liberarse de ataduras, cadenas u otras sujeciones usando su Atributo Cuerpo.

### Manos Ligeras

*El personaje es experto en hurtar cosas.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando trata de hurtar objetos pequeños usando su Atributo Cuerpo.

### Marrullero

*El personaje sabe cómo causar daño en una pelea.*

El personaje tiene un +2 a Atacar en un Conflicto físico estando desarmado cuando utiliza su Atributo Cuerpo.

### Ojo Clínico

*El personaje es capaz de buscar los puntos débiles de sus rivales.*

El personaje tiene un +2 a Descubrir una Ventaja en un Conflicto físico si ha visto atacar o defender a su rival, usando su Atributo Mente.

### Planificador

*El personaje es capaz de hacer planes muy elaborados.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo físico cuando puede trazar un plan usando su Atributo Mente.

### Provocar

*El personaje sabe cómo distraer a sus rivales con mofas.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja en un Conflicto físico al insultar o mofarse de un rival usando su Atributo Espíritu.

### Sentido del Peligro

*El personaje tiene un sexto sentido que le avisa de peligros.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando se trata de encontrar o percibir un peligro (como una emboscada o una trampa) usando su Atributo Espíritu.

### Zalamero

*El personaje es capaz de engatusar con sus palabras.*

El personaje tiene un +2 a Crear una Ventaja en una discusión social cuando halaga a su interlocutor usando su Atributo Espíritu.

### Zapador

*El personaje es capaz de desmontar casi cualquier trampa.*

El personaje tiene un +2 a Superar un Obstáculo cuando éste sea una trampa usando su Atributo Mente.

## Ejemplo de Complicaciones

- ☞ Come hasta reventar.
- ☞ El dinero es lo primero.
- ☞ Elefante en una caçarrería.
- ☞ Debe un gran favor a lord Vergel.
- ☞ La curiosidad mató al panda.
- ☞ Los seguidores de Azcapote me quieren muerto.
- ☞ Los modales de una cabra.
- ☞ Mal perdedor.
- ☞ Mecha corta.
- ☞ Mi mejor amiga es una jarra de cerveza.
- ☞ Pobre sentido de la orientación.
- ☞ Primero salta, luego pregunta.
- ☞ Si algo puede ir mal...
- ☞ Se pierde por una cara bonita.
- ☞ ¿Te vas a comer eso?





## Capítulo 4: Las reglas del juego

### Las Tres Reglas Fundamentales

Estas tres reglas establecen a grandes rasgos el tipo de juego que es Guardianes de Pandemonio. Son las guías sobre las que se construyen todas las demás reglas. Las colocamos aquí al principio para que las tengas presentes a lo largo de todo el texto.

#### *La Regla de Oro*

Primero decide qué es lo que quiere hacer tu personaje, después utiliza las reglas para ayudarte a hacerlo.

*Sí, puede que parezca de sentido común, pero lo remarcamos porque en este caso el orden de los factores es importante. En otras palabras, no mires las reglas como una camisa de fuerza que limita lo que el personaje puede y no puede hacer. En vez de eso úsalas como una variedad de herramientas que modelan lo que el personaje trata de hacer. Lo que intentes hacer, sea lo que sea, debe ir siempre por delante de las reglas.*

#### *La Regla de Plata*

El corolario a la Regla de Oro es como sigue: Nunca permitas a las reglas interponerse en aquello que tenga sentido en la narración.

Si narráis algo en el juego y tiene sentido aplicar una regla que no es la habitual para esas circunstancias o no aplicar ninguna en absoluto, adelante con ello. La narración siempre debe estar por encima de las reglas.

### La Regla de Bronce

Esta regla, conocida como “el Fractal”, dice algo muy importante: Puedes tratar cualquier elemento en tu escenario de juego como si fuera un personaje.

Es decir, puedes aplicar Aspectos, Proezas, Atributos, marcadores de Estrés o Consecuencias a casi cualquier cosa si lo necesitas. Ya sea un castillo, una organización, un objeto mágico o una criatura, independientemente de su escala. Verás que esto hace el juego muy versátil.

## Cómo hacer cosas: resultados, acciones y Atributos

Ha llegado el momento de hacer cosas. ¿Necesitas saltar desde un carruaje a toda velocidad hasta tu poni? ¿Tal vez buscar en toda la biblioteca para encontrar ese mapa de la tumba perdida? ¿Quizás distraer a los guardias para poder colarte en la fortaleza? ¿Cómo imaginas que suceden esas cosas en el juego?

Lo primero es narrar lo que tu personaje está intentando hacer. Sus Aspectos pueden proporcionarte una buena guía de cómo hacerlo. Si tienes uno que sugiere que puedes hacer determinadas cosas, entonces puedes hacerlas. Por ejemplo, si tus Aspectos te definen como un hábil marino, sabrás pilotar un barco. Estos detalles de la historia no tienen ningún impacto adicional en la mecánica del juego. No consigues una bonificación extra por ser un buen marino a menos invoques un Aspecto apropiado. ¡A veces, la posibilidad de hacer realidad algo en la historia es una bonificación suficiente en sí misma!

¿Cómo sabes si has tenido éxito? A menudo tienes éxito porque la acción no es difícil o nadie está tratando de impedirla. Pero si un fracaso puede dar lugar a un interesante giro de la historia, o si algo realmente impredecible puede ocurrir, entonces hay que lanzar los dados.

### Actuando en 30 segundos

- Describe lo que tu personaje quiere hacer. Comprueba si alguien o algo puede detenerte.
- Decide qué acción vas a realizar: Crear una Ventaja, Superar, Atacar o Defender.
- El DJ decide qué Atributo sería aplicable a la acción.
- Tira los dados y añade la puntuación de dicho Atributo.
- Decide si vas a modificar tu tirada usando Aspectos.
- Describe el resultado.

## Capítulo 4: Las reglas del juego

### Dados o Cartas

Una parte de determinar el resultado es generar un número aleatorio, lo que se hace normalmente de una de las dos maneras siguientes: lanzando cuatro dados FATE o sacando una carta de la Baraja FATE.

**Dados FATE:** Los dados FATE (llamados también dados FUDGE por el juego para el que fueron diseñados en su origen), son una de las maneras de lograr un resultado. Siempre se lanzan los dados FATE en grupos de 4. Cada uno de ellos dará un resultado entre un  $\ominus$ ,  $\blacksquare$ , o un  $\oplus$ , que deberás sumar unos con otros para conseguir el total de la tirada.

*Por ejemplo:*

$$\ominus \oplus \blacksquare \oplus = +1$$

$$\oplus \ominus \blacksquare \blacksquare = 0$$

$$\oplus \oplus \oplus \ominus = +2$$

$$\ominus \blacksquare \blacksquare \blacksquare = -1$$

**Baraja FATE:** La baraja FATE es una baraja de cartas que copia la distribución estadística de los resultados del juego de dados FATE.

Estas reglas están escritas asumiendo que has lanzado dados FATE, pero puedes usar dados o cartas, lo que tu grupo prefiera. Cada vez que se te indique que debes lanzar los dados, puedes sacar una carta de la Baraja FATE en su lugar.

### Resultados

Una vez que hayas lanzado los dados, añade la puntuación del Atributo que estés usando (hablaremos de ello en un momento) y las bonificaciones por Proezas o Aspectos y cualquier otro modificador por situación que te indique el Director de Juego. Compara el total con el número objetivo, que será una dificultad prefijada o el resultado de una tirada del DJ, un PNJ o de otro Personaje Jugador. Basándose en esa comparación, tu resultado será:

- ☞ **Un fallo** si tu total es inferior al de tu oponente (o a la dificultad).
- ☞ **Un empate** si tu total es igual al de tu oponente (o a la dificultad).
- ☞ **Un éxito** si tu total es mayor que el de tu oponente (o a la dificultad).
- ☞ **Un éxito con estilo** si tu total es al menos tres puntos mayor que el de tu oponente (o a la dificultad).

Ahora que ya hemos explicado los resultados, vamos a hablar de las acciones...

### Acciones

Así que has narrado lo que tu personaje está intentado hacer y habéis establecido que hay alguna posibilidad de que falle. Lo que viene después es imaginar qué acción describe mejor lo que estás intentando hacer. Existen cuatro acciones básicas que describen cualquier cosa que quieras hacer en el juego.

## Acciones y resultados en 30 segundos

### *Crear una Ventaja usada para crear o descubrir Aspectos:*

- ☞ **Fallo:** No creas o descubres el Aspecto, o lo haces pero tus oponentes (tú no) consiguen una invocación gratuita.
- ☞ **Empate:** Ganas Impulso si estabas creando un Aspecto nuevo, o trátalo como un éxito cuando buscas uno existente.
- ☞ **Éxito:** Genera una invocación gratuita del Aspecto.
- ☞ **Éxito con estilo:** Genera dos invocaciones gratuitas del Aspecto.

### *Crear una Ventaja usada con un Aspecto que ya conocías:*

- ☞ **Fallo:** No consigues beneficio adicional.
- ☞ **Empate:** Genera una invocación gratuita del Aspecto.
- ☞ **Éxito:** Genera una invocación gratuita del Aspecto.
- ☞ **Éxito con estilo:** Genera dos invocaciones gratuitas del Aspecto.

### *Superar:*

- ☞ **Fallo:** Fracasas o tienes éxito a un serio coste.
- ☞ **Empate:** Fracasas o tienes éxito a un pequeño coste.
- ☞ **Éxito:** Logras tu objetivo.
- ☞ **Éxito con estilo:** Logras tu objetivo y generas Impulso.

### *Atacar:*

- ☞ **Fallo:** Sin efecto.
- ☞ **Empate:** El ataque no daña al objetivo, pero generas Impulso.
- ☞ **Éxito:** El ataque impacta y causa daño.
- ☞ **Éxito con estilo:** Atacas y causas daño. Puedes elegir reducir en un punto el daño para además generar Impulso.

### *Defender:*

- ☞ **Fallo:** Sufres las consecuencias del éxito de tu oponente.
- ☞ **Empate:** El resultado depende de la acción de tu oponente.
- ☞ **Éxito:** Tus oponentes no consiguen lo que quieren.
- ☞ **Éxito con estilo:** Tus oponentes no consiguen lo que quieren y, además, consigues Impulso.



### Crear una Ventaja

Crear una Ventaja es cualquier cosa que haces para intentar ayudar a uno de tus aliados o a ti mismo. Detenerte un momento para apuntar cuidadosamente tu ballesta, pasar varias horas estudiando en la biblioteca de la escuela de magia o poner la zancadilla al tipo que lucha contra tu amigo, cuentan como Crear una Ventaja.

El objetivo puede tener una oportunidad de utilizar la acción Defender para detenerte. La Ventaja que vas a crear te permitirá hacer una de las siguientes cosas:

- ∞ **Crear** un nuevo Aspecto de situación.
- ∞ **Descubrir** un Aspecto de situación que ya existe o un Aspecto sobre otro personaje que no conozcas.
- ∞ **Sacar ventaja** de un Aspecto que ya exista.

Si estás **creando un nuevo Aspecto o descubriendo uno que ya existía:**

**Si fallas:** No puedes crear o descubrir el Aspecto, o puedes crearlo o descubrirlo pero tus oponentes pueden invocarlo de forma gratuita. La segunda opción funciona mejor si el Aspecto que has creado o descubierto es algo de lo que los demás puedan sacar provecho (como Terreno Irregular). Puede que tengas que renombrar el Aspecto para reflejar cómo beneficia a los otros en lugar de a ti. Trabaja con los jugadores que puedan aprovecharse de esa invocación gratuita en algo que tenga más sentido. Puedes invocar el Aspecto, pero te costará un Punto de Destino.

- ☞ **Si empatas:** Si estabas creando un Aspecto nuevo, consigues un Aumento. Puedes ponerle nombre e invocarlo una única vez de forma gratuita, tras lo cual, desaparece. Si estabas tratando de descubrir un Aspecto, trátalo como un éxito (ver más abajo).
- ☞ **Si tienes éxito:** Creas o descubres el Aspecto y tú o uno de tus aliados puede invocarlo una vez de forma gratuita. Escribe el Aspecto en una tarjeta o una nota adhesiva y colócala en algún lugar de la mesa.
- ☞ **Si tienes éxito con estilo:** Creas o descubres el Aspecto y tú o un aliado lo puedes invocar dos veces de manera gratuita. Escríbelo en una tarjeta o nota y colócala en la mesa.

Si lo que estabas tratando de hacer era **sacar ventaja de un Aspecto que ya conocías:**

- ☞ **Si fallas:** No consigues ningún beneficio adicional del Aspecto. Aún puedes invocarlo en el futuro si quieres, pero al coste de un Punto de Destino.
- ☞ **Si empatas o tienes éxito:** Consigues una invocación gratuita del Aspecto para que tú o un aliado lo uséis más adelante. Puedes querer dibujar un círculo o un recuadro en la nota donde está escrito ese Aspecto y marcarlo o rellenarlo cuando la uses.
- ☞ **Si tienes éxito con estilo:** Consigues dos invocaciones gratuitas del Aspecto, que puedes usar tú o permitir usar a un aliado si lo deseas.

## *Superar*

Utiliza la acción de Superar cuando quieras pasar por encima de algo que se interponga entre una meta en particular y tú: forzar una cerradura, escapar de unas esposas, saltar sobre un abismo, pilotar un barco a través de una zona de arrecifes. Actuar para eliminar o cambiar un Aspecto de situación inconveniente es normalmente una acción de Superar. Hablaremos más sobre ello en Aspectos y Puntos de Destino. El objetivo de tu acción puede tener oportunidad de utilizar la acción Defender para detenerte.

- ☞ **Si fallas:** Debes tomar una dura decisión. Puedes simplemente fracasar: la puerta sigue cerrada, el matón sigue entre la salida y tú, el galeón pirata sigue Pegado a tus Talones. O puedes tener éxito, pero a un alto precio: tal vez dejes caer algo de vital importancia que lleves encima o sufras daño. El DJ te ayudará a elegir el coste apropiado.
- ☞ **Si empatas:** Consigues tu meta, pero con un coste menor. Tal vez el DJ pueda introducir una complicación o presentarte una dura decisión (puedes rescatar a uno de tus amigos, pero no al otro), u otro giro de la historia.
- ☞ **Si tienes éxito:** Logras aquello que estabas intentando hacer. La cerradura se abre, esquivas al matón que bloquea la puerta, consigues deshacerte de ese galeón pirata que te persigue.
- ☞ **Si tienes éxito con estilo:** Como un éxito (ver el resultado anterior), pero además consigues un Impulso.

## Capítulo 4: Las reglas del juego

### **Atacar**

Usa Atacar cuando quieras tratar de herir a alguien, ya sea física o mentalmente, blandiendo una espada, disparando un arco, gritando un insulto virulento para dañar a tu objetivo... (Hablaemos más sobre ello en la sección ¡Ay! Daño, Estrés y Consecuencias, pero lo importante es esto: si alguien resulta suficientemente herido, queda fuera de la escena). El objetivo de tu ataque tiene una oportunidad de usar la acción Defender para detenerte.

- ☞ **Si fallas:** Tu ataque no conecta. El rival para tu espada, tu disparo falla o tu objetivo se ríe de tus insultos.
- ☞ **Si empatas:** Tu ataque no es suficiente para causar daño, pero sí para conseguir Impulso.
- ☞ **Si tienes éxito:** Tu ataque impacta y causa daño. Consulta la sección ¡Ay! Daño, Estrés y Consecuencias.
- ☞ **Si tienes éxito con estilo:** Impactas y causas daños, además tienes la opción de reducir el daño en un punto para ganar Impulso.

### **Defender**

Usa la acción Defender cuando quieras impedir de forma activa que alguien realice alguna de las otras tres acciones: estás parando un golpe de espada, intentando permanecer sobre tus pies, bloquear una puerta, etc. Normalmente esta acción se realiza en el turno de otro, reaccionado a su intento de Atacar, Superar o Crear una Ventaja.

- ☞ **Si fallas:** Acabarás recibiendo aquello que el éxito de tu oponente le permita.
- ☞ **Si empatas o tienes éxito:** Las cosas no salen demasiado mal para ti. Para ver lo que ocurre mira la descripción de la acción de tu oponente.
- ☞ **Si tienes éxito con estilo:** Tu oponente no consigue lo que quiere, además tú ganas Impulso.

### **Impulso**

El Impulso es un Aspecto temporal que puede utilizarse una vez (y de forma gratuita) y después se desvanece. El Impulso que no se utilice se pierde al finalizar la escena donde se ha creado o cuando la Ventaja que lo representa deja de existir. Verás algo más sobre el Impulso y cómo usarlo en el *Capítulo 5: Aspectos y Proezas*.

### **Conseguir ayuda**

Un aliado puede ayudarte a llevar a cabo una acción. Cuando un aliado te ayuda, en su turno emplea su acción para describir cómo te está ayudando; ganas un +1 a tu tirada por cada aliado que te ayude. Normalmente solo una o dos personas podrán ayudarte de este modo; el DJ decide cuánta gente puede ayudarte a la vez.

### ¿Qué Atributo usar?

Como ya mencionamos, existen tres Atributos que describen cómo es tu personaje. Cuando realices una acción, el DJ te indicará qué Atributo es el más apropiado para realizarla en función de cómo has descrito la escena. Siempre puedes hacerle una sugerencia para utilizar otro de ellos, pero el DJ tiene siempre la última palabra.

- ☞ **Cuerpo:** El Atributo Cuerpo se utiliza para llevar a cabo tareas físicas, levantar peso, derribar una puerta, pelear, correr muy rápido, beber mucho sin emborracharse... etc.
- ☞ **Mente:** El Atributo Mente se usa para tareas que requieren concentración, recordar, descubrir, usar los cinco sentidos o las tareas relacionadas con la magia.
- ☞ **Espíritu:** El Atributo Espíritu se emplea para tareas que requieren carisma y relacionarse con los demás.

Cada personaje tiene sus Atributos valorados con una puntuación que oscila entre +0 y +3. Añade la puntuación del Atributo que estés usando a tu tirada de dados para ver lo bien que tu personaje realiza la acción que has descrito.

### ¶ Tira los dados, añade tu puntuación

Es el momento de tomar los dados y lanzarlos. Toma la puntuación asociada con el Atributo elegido y añádela al resultado de los dados. Si posees alguna Proeza que se pueda aplicar, añade su bonificación también. Ése es tu total. Compara ese total con el de tu oponente (normalmente el DJ) o la dificultad. Decide si deseas modificar esa tirada invocando algún Aspecto. Vamos a hablar mucho acerca de los Aspectos y Puntos de Destino.

### ¶ Retos, Competiciones y Conflictos

Hemos hablado de las cuatro acciones (**Crear una Ventaja, Superar, Atacar y Defender**) y los cuatro resultados posibles (**fallo, empate, éxito y éxito con estilo**). Pero ¿en qué contexto ocurren? Normalmente, cuando quieras hacer algo directo (como cruzar a nado un río furioso, derribar una puerta, etc.) todo lo que tienes que hacer es realizar una acción de Superar contra un nivel de dificultad que elegirá el DJ. Miras el resultado y sigues adelante.

Otras veces las cosas son un poco más complejas.

#### *Retos*

Un Reto es una serie de tiradas de Superar y de Crear una Ventaja que se utilizan para resolver una situación especialmente complicada. Cada una de las acciones de Superar trata con una parte de las tareas de la situación y debes agrupar los resultados todos juntos para poder determinar cómo se resuelve.



## Capítulo 4: Las reglas del juego

Para establecer un Reto, decide qué tareas o metas individuales componen la situación y trata cada una de ellas como una tirada separada de Superar. Dependiendo de la situación, un personaje puede necesitar hacer varias tiradas o varios personajes podrían participar. Directores de Juego, no estáis obligados a informar sobre las diferentes etapas en el Reto antes de tiempo, así podéis ajustar los pasos a medida que se desarrolla para poder mantener las cosas interesantes.

*Los PJ son la tripulación de un barco atrapado en una tormenta. Deciden arriesgarse y tratar de alcanzar su destino a pesar de la climatología. El DJ sugiere que eso suena como un Reto. Los pasos para resolverlo podrían ser calmar el pánico de los pasajeros, reparar los aparejos dañados y mantener el barco en el rumbo correcto.*

### Competiciones

Cuando dos o más personajes están compitiendo entre ellos por conseguir la misma meta, pero sin intentar herirse de forma directa los unos a los otros, tienes una Competición. Algunos ejemplos pueden incluir una carrera de caballos, un debate público o una competición de arquería. Una Competición se realiza en una serie de intercambios. En un intercambio, cada participante puede realizar una acción de Superar para determinar lo bien que le ha ido en ese tramo de la Competición. Compara tu resultado con el de los demás. Si has obtenido el resultado más alto, has ganado el intercambio, apúntate una victoria (que puedes representar con una marcha en un papel) y describe cómo tomas el liderazgo. Si además logras un éxito con estilo, te apuntas dos victorias.

Si hay un empate, nadie logra una victoria y ocurre un giro inesperado. Esto puede significar varias cosas, dependiendo de la situación el terreno puede cambiar de algún modo, cambiarse los parámetros de la Competición, o una variable imposible de anticipar reparte sus efectos sobre todos los participantes. El DJ crea un nuevo Aspecto de situación que refleje este cambio y lo pone en juego.

El primer participante que consiga tres victorias (u otro número, decidido por el DJ dependiendo de lo complicada que sea la Competición) gana.



## Conflictos

Los Conflictos se utilizan para resolver situaciones donde los personajes están tratando de herirse unos a otros. Puede tratarse de daño físico (un combate de esgrima, un duelo de magos, una justa con lanzas), o puede tratarse de daño mental (una pelea a gritos, un duro interrogatorio, un asalto psíquico mágico).

### Conflictos en 30 segundos

**Establece** la escena.

**Determina** el orden de los turnos.

**Comienza** el intercambio.

- ☞ En tu turno, realiza una acción.
- ☞ En el turno de los demás, defiéndete o responde a sus acciones si fuera necesario.
- ☞ Cuando todos han finalizado su turno, comienza un nuevo intercambio o finaliza el Conflicto.

## Establecer la escena

Hay que establecer qué es lo que está ocurriendo, dónde está cada uno y cómo es el entorno. ¿Quién es la oposición? El DJ debería escribir un par de Aspectos de situación en tarjetas o notas adhesivas y colocarlos sobre la mesa. Los personajes pueden hacer sugerencias sobre estos Aspectos de situación. El DJ puede también establecer zonas, áreas vagamente definidas, para indicar a los personajes dónde se encuentran. Puedes determinar las zonas basándote en la escena y las siguientes guías:

- ☞ Generalmente puedes interactuar con los personajes que se encuentren en la misma zona. Consulta la sección de Alcances para ver cómo puedes interactuar con personajes en otras zonas.
- ☞ Puedes moverte una zona de forma gratuita. Es necesaria una acción para moverse si hay algún obstáculo en el camino, como alguien tratando de impedirlo, o si quieres moverte dos o más zonas. A veces ayuda dibujar un mapa rápido para ilustrar las zonas.

*Unos matones están atacando a los personajes en una taberna. El salón será una zona, la cocina otra, el porche frontal otra y el almacén una cuarta. Los personajes en la misma zona pueden lanzarse puñetazos unos a otros con facilidad. Desde el salón, puedes arrojar cosas a la gente en la cocina o moverte a ésta como una acción gratuita a menos que la puerta esté bloqueada. Para ir del salón al porche frontal o al almacén, se requiere una acción.*

### Alcances

A veces los personajes querrán interactuar con objetivos que se encuentren en zonas diferentes. Por ejemplo, atacar a un enemigo que se encuentre en una zona adyacente, dar instrucciones o ayudar a un aliado que se encuentra muy lejos. Para interactuar con el objetivo, el personaje necesita un modo de hacerlo, por ejemplo, un arco para atacar al objetivo o un banderín de señales para darle instrucciones. Sin un modo de hacerlo, la acción fracasará automáticamente. Además, dependiendo del alcance, se elevará la dificultad de la acción (en el caso de una acción opuesta, el oponente recibe el modificador a su tirada). En términos generales, podemos establecer tres alcances: **Cerca**, **Lejos**, **Muy Lejos**.

- ∞ El objetivo está **Cerca** cuando está en la misma zona o la contigua. Interactuar con objetivos en esta zona no tiene ningún modificador.
- ∞ El objetivo está **Lejos** cuando está al menos alejado 2 zonas. Interactuar con objetivos en esta zona tiene un modificador de +1.
- ∞ El objetivo está **Muy Lejos** cuando está a 3 zonas de distancia. Interactuar con objetivos en esta zona tiene un modificador de +2.



### Alcances en 30 segundos

- ∞ **Cerca:** El objetivo está en la misma zona o adyacente.
- ∞ **Lejos:** El objetivo está 2 zonas más allá. Modificador de +1 a la dificultad.
- ∞ **Muy Lejos:** El objetivo está 3 zonas más allá. Modificador de +2 a la dificultad.

### Determinar el orden de los turnos

El orden de los turnos en un Conflicto está basado en el valor de los Atributos. Aquél que tenga la puntuación más alta en el Atributo Mente actúa primero, y después los demás en orden descendente. En caso de empate, en un Conflicto físico actúan antes aquéllos con una mayor puntuación en el Atributo Cuerpo y en un Conflicto social actúan antes aquéllos con una mayor puntuación en el Atributo Espíritu. Si sigue habiendo empates, el DJ decidirá como considere apropiado.

Para los PNJ y criaturas, puedes hacer que todos los PNJ actúen a la vez. O quizás en pequeños grupos. Pero si tienes una buena razón para determinar el orden de turnos de forma individual para cada PNJ, adelante.

### Intercambios

A continuación cada personaje juega su turno por orden. En su turno, un personaje puede realizar una de las cuatro acciones. Resuelve la acción para determinar el resultado. El Conflicto acaba cuando en la pelea solo quedan personajes de un único bando.

### Estrés y Consecuencias en 30 segundos

- ☞ La severidad de un impacto (en Aumentos) = Tirada de Ataque - Tirada de Defensa.
- ☞ Cuando recibes un impacto, debes anotar cuánto daño te hace. Una manera de absorber ese daño es recibir Estrés: tacha una única casilla de Estrés para reducir parte o la totalidad de un único impacto. Puedes absorber un número de Aumentos igual al número de la casilla que has tachado: uno para la casilla 1, dos para la casilla 2, tres para la casilla 3, etc.
- ☞ También puedes usar una o más Consecuencias para lidiar con el impacto, anotándote una o más Consecuencias en los espacios para Consecuencias y escribiendo un nuevo Aspecto para cada una de ellas. Una Consecuencia Leve = 2 Aumentos; Moderada = 4 Aumentos; Severa = 6 Aumentos.
- ☞ Si no puedes (o decides no hacerlo) absorber todo el golpe, quedas Fuera de Combate. Tu oponente decide qué es lo que te ocurre.
- ☞ Abandonar antes de que tu oponente lance los dados te permite controlar cómo sales de la escena. ¡También puedes conseguir uno o más Puntos de Destino haciendo esto!
- ☞ El Estrés y las Consecuencias Leves se desvanecen al final de la escena siempre que tengas una oportunidad de descansar. Otras Consecuencias tardan más tiempo en desaparecer.

33

### ¡Ay! Daño, Estrés y Consecuencias

Cuando eres alcanzado por un ataque, la severidad del impacto es la diferencia entre la tirada de Ataque y la tirada de Defensa; este valor se conoce como Aumentos. Por ejemplo, si tu oponente logra un +5 en su Ataque y tú obtienes un +3 en tu Defensa, el atacante consigue un impacto de dos Aumentos ( $5-3=2$ ).

## Capítulo 4: Las reglas del juego

En un combate físico, si tu oponente está armado, su arma puede añadir Aumentos extra al daño. Por ejemplo, en el caso anterior, si el oponente lleva una espada (que se considera un arma mediana) añade 1 Aumento a su daño físico, por lo que el impacto será de 3 Aumentos en total.

Entonces puede ocurrir una de estas dos cosas:

- ☞ **Sufres Estrés y/o Consecuencias**, pero sigues en la pelea.
- ☞ **Quedas Fuera de Combate**, lo que significa que estarás fuera de la acción por un tiempo.

### *El Estrés*

El Estrés representa fatiga, raspones, contusiones, pequeñas heridas, confusión, vergüenza o desorientación. Normalmente, un personaje recibe Estrés al participar en un Conflicto, pero puede recibirlo cuando un personaje cae o se lastima de otra manera.

### *Marcar casillas de Estrés*

Cuando recibes un impacto y marcas una de las casillas de Estrés, ésta absorbe una cantidad de Aumentos igual a su número: un Aumento para la casilla 1, dos para la casilla 2 o tres para la casilla 3. Solo puedes marcar una casilla de Estrés por cada impacto, pero puedes marcar una casilla de Estrés y tomar una o más Consecuencias a la vez. ¡No puedes marcar una casilla que ya ha sido marcada!

Las armaduras eliminan parte de los Aumentos que recibe un personaje en un impacto de un ataque físico. Por ejemplo, si has recibido un impacto de 3 Aumentos y tu personaje porta una cota de malla (que se considera una armadura media), la armadura elimina uno de los Aumentos, así que solo tendrás que recibir Estrés o Consecuencias por 2 Aumentos.

### *¿Qué son las Consecuencias?*

Las Consecuencias son nuevos Aspectos que adquieres para reflejar que has sido lastimado seriamente de alguna manera. Tu hoja de personaje tiene tres espacios donde escribir Consecuencias. Cada una de ellas está marcada con un número: 2 (Consecuencia Leve), 4 (Consecuencia Moderada) o 6 (Consecuencia Severa). Este número representa cuántos Aumentos absorbe dicha Consecuencia.

Puedes marcar tantas Consecuencias como quieras para tratar un impacto, pero solo si el espacio para esa Consecuencia está vacío. Si ya tienes escrita una Consecuencia en el espacio de Consecuencia Moderada, ¡no puedes marcar otra Consecuencia Moderada hasta que algo haga que borres la primera! Uno de los peores inconvenientes de las Consecuencias es que cada una de ellas es un nuevo Aspecto que tus oponentes pueden invocar contra ti. Cuantas más tengas, más vulnerable

eres. Y, de igual forma que los Aspectos de situación, el personaje que los crea (en este caso, el personaje que te ha golpeado) consigue una invocación gratis de esa Consecuencia. También puede elegir permitir que sea uno de sus aliados el que obtenga la invocación gratuita en vez de usarla él mismo.

*Digamos que has recibido un golpe realmente duro y recibes un impacto de 4 Aumentos. Marcas la casilla 2 de Estrés de tus marcadores de Estrés, lo que te deja aún 2 Aumentos que tienes que absorber. Si no pudieras, quedarías Fuera de Combate, así que es el momento de escribir un nuevo Aspecto en el espacio de las Consecuencias, por ejemplo tachamos el etiquetado con un 2 (Consecuencia Leve), y escribimos: Tobillo Torcido. Ya has absorbido esos dos Aumentos que quedaban ¡y puedes continuar en la lucha!*

Si no fueras capaz de absorber todos o parte de los Aumentos de un impacto marcando una casilla de Estrés, escribiendo Consecuencias, o ambas, quedarás Fuera de Combate.

## Ejemplos de Consecuencias Leves

- ☞ Asustado
- ☞ Cansado
- ☞ Desorientado
- ☞ Gran Chichón
- ☞ Herida en la Mano
- ☞ Ojo Morado
- ☞ Tobillo Torcido

## Ejemplos de Consecuencias Moderadas

- ☞ Acobardado
- ☞ Aturdido
- ☞ Brazo Roto
- ☞ Corte Profundo
- ☞ Costilla Fracturada
- ☞ Quemaduras
- ☞ Sin Aliento

## Ejemplos de Consecuencias Severas

- ☞ Achicharrado
- ☞ Aterrorizado
- ☞ Conmocionado
- ☞ Exhausto
- ☞ Fractura Múltiple
- ☞ Herida Abierta en la Barriga
- ☞ Mano Machacada



### ¿Qué ocurre cuando quedo Fuera de Combate?

Si quedas Fuera de Combate no puedes seguir actuando en esa escena. Quien quiera que te haya dejado Fuera de Combate puede narrar qué es lo que ocurre contigo. Debe ser algo que tenga sentido basado en cómo has sido puesto Fuera de Combate (tal vez salgas de la sala avergonzado o tal vez quedes inconsciente). En todo caso el DJ siempre tiene la última palabra sobre lo que es correcto o no.

### Rendirse

Si las cosas se ponen feas, siempre puedes rendirte. Pero para poder hacerlo tienes que anunciar tu intención antes de que tu oponente lance los dados. Esto es diferente a quedar Fuera de Combate porque en este caso tú tienes algo que decir respecto a lo que le ocurre a tu personaje. Tu oponente consigue una concesión importante (hablad acerca de ello para que tenga sentido con la situación actual) pero sigue siendo mejor que quedar Fuera de Combate y no poder decir nada en absoluto sobre el destino de tu personaje.

Además, ganas un Punto de Destino cuando cedes, y un Punto de Destino adicional por cada Consecuencia que tengas en el momento en que abandonas. Es tu oportunidad para decir *“¡Has ganado este asalto, pero te venceré la próxima vez!”* y llevarte un buen puñado de Puntos de Destino para conseguirlo.

### Armas y armaduras

Como hemos comentado anteriormente, las armas y armaduras modifican la cantidad de Aumentos que se obtienen en un ataque con éxito. Además, pueden invocarse como un Aspecto en sí mismas del modo habitual. Si tu personaje trata de pasar furtivamente frente a un guardia, tu Aspecto “Armadura de Malla” podría ser Forzado para delatar tu posición, haciendo fallar tu intento. O si esa serpiente gigante trata de romperte las costillas con su abrazo, tu Aspecto “Hacha de Batalla” puede ayudarte a cortarle la cabeza para liberarte...

### Armas

Dependiendo de su tamaño, las armas añaden una serie de Aumentos tras un ataque con éxito.

Las armas ligeras son pequeñas y fáciles de ocultar, como cuchillos, hachas de mano, espadas cortas, porras y similares. Estas armas no añaden Aumentos tras un ataque con éxito, pero aún pueden ser usadas como Aspectos (lo que te da cierta ventaja táctica).

Las armas medias son la mayor parte de armas de guerra que pueden portarse a una mano como, por ejemplo, hachas de guerra, espadas, cimitarras o rompecabezas. Estas armas añaden 1 Aumento tras un ataque con éxito.





## Capítulo 4: Las reglas del juego

Las armas pesadas suelen tener que emplearse a dos manos, como las hachas de batalla, mandobles, manguales o alabardas. Estas armas añaden 2 Aumentos tras un ataque con éxito.

### Efectos de las armas en 30 segundos

- Las armas **ligeras** (dagas, porras, espadas cortas, etc.) añaden **0 Aumentos**.
- Las armas **medias** (espadas, hachas de guerra, cimitarras, rompecabezas, etc.) añaden **1 Aumento**.
- Las armas **pesadas** (hachas de batalla, mandobles, manguales, alabardas, etc.) añaden **2 Aumentos**.

### Armas y Rango de Alcance

Determinadas armas a distancia (como arcos, ballestas, cerbatanas o boleadoras) tienen un Rango de Alcance que indica hasta qué alcances pueden interactuar.

Por ejemplo, un arco largo tiene un rango de “Muy Lejos”, lo que significa que puede interactuar con blancos hasta esa distancia. Un arco corto tiene un alcance de “Lejos”, por lo que los blancos que se encuentren “Muy Lejos” están fuera de sus posibilidades.

### Ejemplos de armas

A continuación incluimos algunos ejemplos de armas típicas.

#### Arco corto

Presente en todas las regiones de Pandemonio, el arco corto es una herramienta común entre cazadores y soldados.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Lejos

#### Arco largo

Presente en todas las regiones de Pandemonio, este arco suele estar en manos de soldados especialistas. Los khustar son expertos en su uso, incluso a caballo.

**Daño:** 2

**Rango de Alcance:** Muy Lejos

#### Ballesta de mano

Un arma típica de Eisenerz que también puede encontrarse comúnmente en Zhuunkara.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Lejos

### *Ballesta pesada*

Arma desarrollada en Eisenerz que es difícil ver fuera de sus fronteras. Los guardias zhuunkaros han empezado a utilizarla hace poco.

**Daño:** 2

**Rango de Alcance:** Muy Lejos

### *Boleadoras*

Un arma sencilla a distancia compuesta por tres pesos unidos por tiras de cuero que se hacen girar para ganar impulso (de ahí el nombre) antes de arrojarse. Típica de Atlemaxtlán, aunque algunos khustar también la usan.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Lejos

### *Cerbatana*

Los átlax utilizan a menudo cerbatanas para la caza. Es un arma rara que no suele verse fuera de Atlemaxtlán.

**Daño:** 0

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Daga*

La daga y los cuchillos de todo tipo se emplean en todas las regiones, si bien difieren en forma y materiales: las dagas de los átlax suelen ser de hueso, mientras que las de los zhuunkaros suelen ser curvadas con un solo filo.

**Daño:** 0

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Espada*

La espada es el arma más extendida de todo Pandemonio. La espada típica de Eisenerz y Osthamar es ancha, recta y de dos filos. Sin embargo, en Khustain y Zhuunkara son comunes las cimitarras (espadas curvas y con un único filo). En Atlemaxtlán algunos Quitzi emplean espadas de hueso afiladas.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Espadón*

Una versión grande, para usar con las dos manos, de la espada. En Khustain y Zhuunkara suelen ser grandes alfanjes curvos de un solo filo.

**Daño:** 2

**Rango de Alcance:** Cerca

## Capítulo 4: Las reglas del juego

### *Hacha de mano*

Muy común en Osthamar, el hacha es una herramienta útil y sencilla de fabricar. En Atlemaxtlán suele estar hecha de hueso o piedra.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Hacha de batalla*

La versión a dos manos del hacha, común en Osthamar, rara en otros lugares.

**Daño:** 2

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Lanza*

Un arma sencilla que se encuentra presente en todas las regiones de Pandemonio. Los khustar suelen decorar sus lanzas con penachos de colores.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Lejos

### *Lanza de caballería*

Una pesada y larga lanza para usar a lomos de una montura, frecuente entre los caballeros de Eisenerz y los khustar. Muy infrecuente en otros lugares.

**Daño:** 2

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Maza*

Presente en todas las regiones de Pandemonio, especialmente en Atlemaxtlán, donde se utilizan mazas muy decoradas.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Macana*

Un arma típica de Atlemaxtlán (con cierto parecido a un bate de cricket). Es extremadamente raro verla fuera de sus fronteras.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Cerca

### *Rompecabezas*

Esta cadena unida a una pesada bola (a veces con pinchos) es originaria de Eisenerz y es extremadamente raro verla en otros lugares.

**Daño:** 1

**Rango de Alcance:** Cerca

## Armaduras

Las armaduras protegen a su usuario absorbiendo parte de los Aumentos de un ataque con éxito.

Las armaduras ligeras son aquéllas hechas de materiales blandos y flexibles como acolchados o cuero blando. Estas armaduras no absorben ningún Aumento tras un ataque con éxito, pero aún pueden usarse como Aspectos.

Las armaduras medias están hechas de anillas metálicas, varias capas de cuero, malla metálica, varillas o similar. Estas armaduras absorben 1 Aumento tras un ataque con éxito.

Las armaduras pesadas suelen ser placas metálicas o corazas metálicas completas. Estas armaduras absorben 2 Aumentos de un ataque con éxito.

### Efectos de las armaduras en 30 segundos

- ☞ Las armaduras **ligeras** absorben **0 Aumentos**.
- ☞ Las armaduras **medias** absorben **1 Aumento**.
- ☞ Las armaduras **pesadas** absorben **2 Aumentos**.

## Ejemplos de armaduras

### Armadura de cuero

Diversas protecciones (peto, brazales, grebas) fabricadas en cuero curtido. Una armadura bastante común en todas las regiones de Pandemonio. En Eisenerz, Khus-tain, Zhuunkara y Osthamar suele tener la forma de un justillo decorado y una escarcela a tiras, en Atlemaxtlán el peto suele estar formado por tiras cruzadas.

**Tipo:** Ligera

### Armadura de malla

Típica de Eisenerz y usada raramente en Osthamar y Zhuunkara. Los khustar y los átlax no suelen usar este tipo de armadura. Normalmente es un camisote de manga larga con cofia.

**Tipo:** Media

### Armadura de placas

Típica de Eisenerz, la coraza suele incluir un peto, yelmo, brazales, escarcela y grebas. Aunque no es del todo infrecuente en Zhuunkara, es realmente rara en el resto de regiones.

**Tipo:** Pesada

## Capítulo 4: Las reglas del juego

### Brigantina

Una armadura común en Osthamar, consistente en un gambesón sobre el que se remachan y ajustan pequeñas tachuelas o láminas de acero.

**Tipo:** Media

### Gambesón

Un justillo grueso de cuello alto hecho de materiales resistentes, como cuero o lona, reforzado con algodón o lana prensada. Común en casi todas las regiones.

**Tipo:** Ligera

### Efectos de los escudos en 30 segundos

- Los escudos **pequeños** añaden **0** a la acción de **Defensa**.
- Los escudos **medianos** añaden **+1** a la acción de **Defensa**.
- Los escudos **pesados** añaden **+2** a la acción de **Defensa**.

### Escudos

Los escudos son herramientas especialmente creadas para proteger físicamente a su portador en un combate. Debido a ello, usarlos proporciona una serie de ventajas.

Un personaje que utiliza un escudo pequeño no obtiene ninguna bonificación extra, pero puede seguir utilizándolo como un Aspecto (lo que le da cierta ventaja táctica).

Un personaje que utiliza un escudo mediano obtiene una bonificación de 1 punto cuando lo emplea en una acción de Defensa contra un ataque físico.

Un personaje que utiliza un escudo grande obtiene una bonificación de 2 puntos cuando lo emplea en una acción de Defensa contra un ataque físico.

### Ejemplos de escudos

#### Broquel

Un escudo pequeño de forma redonda y con una cazoleta en el centro donde se encuentra la empuñadura. Común en Eisenerz y no demasiado raro en Zhuunkara. En otras regiones es bastante extraño.

**Tipo:** Pequeño

## Donarse mejor: Recuperarse de las Consecuencias

### Clípeo

Un tipo de escudo redondo, a menudo de madera reforzada con metal. Muy común en todas las regiones de Pandemonio, excepto en Eisenerz, donde se consideran “anticuados”. En Atlemaxtlán se suelen decorar con plumas brillantes. En Khustain se cubren de piel y suelen tener penachos con plumas. En Osthamar se pintan de colores y se les suele añadir motivos artísticos abstractos como grecas, trenzas, etc. En Zhuunkara se suelen lacar y decorar con motivos de guerra.

**Tipo:** Mediano

### Cometa

Un escudo con forma de cometa (o almadrado). Es el escudo más común en Eisenerz, donde se pinta con los colores de la familia o la orden (si es que se pertenece a alguna). Es muy raro su uso en otros lugares.

**Tipo:** Mediano

### Pavés

Un escudo de gran tamaño, normalmente rectangular, usado sobre todo por infantería de lanceros en las formaciones cerradas. Es raro verlo, aunque los guardias de Zhuunkara a veces lo llevan.

**Tipo:** Pesado

## Donarse mejor: Recuperarse de las Consecuencias

Al final de cada escena, elimina todas las marcas de tus casillas de Estrés. Recuperarse de una Consecuencia es un poco más complicado; necesitas explicar cómo te recuperas, ya sea visitando un hospital, dando un paseo para calmarte o cualquier cosa que tenga sentido con la Consecuencia, aparte de esperar un tiempo apropiado para cada una.

- ☞ **Consecuencia Leve:** Se elimina al finalizar la escena siempre que tengas una oportunidad de descansar un poco.
- ☞ **Consecuencia Moderada:** Se elimina al finalizar la siguiente sesión de juego, siempre que tenga sentido con la historia.
- ☞ **Consecuencia Severa:** Se elimina al final de la aventura en curso, siempre que tenga sentido con la historia.

### Renombrar Consecuencias Moderadas y Severas

Las Consecuencias Moderadas y Severas se quedan con el personaje durante un tiempo. Es posible que en algún momento quieras cambiar el nombre del Aspecto de las mismas para que encaje mejor con los hechos de la historia. Por ejemplo, después de conseguir ayuda médica, tendría sentido cambiar *Dolorosa Pierna Rota* por algo como *Cojeando con unas Muletas*.

### Magia

La magia es una de las particularidades más importantes de Pandemonio. La propia esencia de Pandemonio emana una serie de energías que provienen de los elementos primordiales de la creación: Agua, Aire, Fuego, Tierra, Luz y Oscuridad. Estas energías, antiguas y primarias, permiten tejer y destejer el mismo patrón de la realidad y lograr cosas increíbles e imposibles.

### Las Técnicas Mágicas

Para que un personaje sea un mago o un hechicero (llamaremos así a cualquier personaje o criatura capaz de utilizar magia) es necesario que posea un Aspecto que le relacione con la magia y una Proeza que le permita acceder a una Técnica Mágica. Estas Técnicas Mágicas permiten al personaje realizar las cuatro acciones básicas (Crear una Ventaja, Superar, Atacar o Defender) de un modo diferente a través de su magia.

### El Atributo Espíritu

Para realizar cualquiera de estas acciones a través de la magia, el personaje utiliza siempre su Atributo Espíritu. Puede añadir bonificaciones a través de Proezas o Aspectos de la forma habitual.

### La dificultad de usar la magia

Puede resultar difícil para el Director de Juego establecer la dificultad para realizar determinadas tareas mágicas. Puedes usar la siguiente guía.

*“La magia actúa aquí, ahora y contra esto.”*

Esto quiere decir que, por defecto, la magia actúa en la misma zona que el mago, de forma instantánea y contra un único blanco u objeto del tamaño de un panda. Interactuar en diferentes zonas, contra más de un objetivo, contra un objetivo de gran tamaño o con una duración más prolongada tiene una serie de modificadores que veremos a continuación. En el caso de una acción contra una dificultad estática, estos modificadores incrementan la dificultad. Si se trata de una acción opuesta, estos modificadores se añaden a la tirada del oponente. Recuerda que a todos los efectos una Turba de figurantes es un único objetivo.



**Distancia**

|           |    |
|-----------|----|
| Cerca     | 0  |
| Lejos     | +1 |
| Muy Lejos | +2 |

**Duración**

|              |     |
|--------------|-----|
| Instantánea  | 0   |
| La escena    | +1  |
| Diaria       | +2  |
| Semanal      | +4  |
| Mensual      | +8  |
| Anual        | +16 |
| Para siempre | +32 |

**Número de objetivos**

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 1                     | 0  |
| 2                     | +2 |
| 3                     | +4 |
| Todos los de una zona | +6 |

**Tamaño del objetivo**

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Normal (tamaño panda o menor) | 0  |
| Grande                        | +1 |
| Muy grande                    | +2 |
| Enorme                        | +4 |
| Colosal                       | +8 |

*Por ejemplo:* Sadina, la hechicera zhuunkara, trata de usar su magia de Ilden para achicharrar a los escorpiones gigantes del fondo de un pozo al que tiene que acceder. El Director de Juego le indica que debe hacer una tirada de Atacar usando su Atributo Espíritu. El pozo es una zona adyacente, así que la distancia es Cerca, para esta distancia no hay modificadores. Sadina quiere crear una llamarada de unos instantes, así que la duración (instantánea) tampoco tiene modificador. El número de objetivos, sin embargo, sí tiene modificadores. En este caso, hay 3 escorpiones gigantes en el pozo, por lo que el Director de Juego le asigna un modificador de +4. Al ser una acción opuesta, el Director aplicará el modificador a la tirada de Defensa de los escorpiones. Sadina, sin embargo, solo realiza una tirada. Así, es posible que algunos de los escorpiones resulten afectados y otros no.





### Ilden

Ilden es la Técnica Mágica que controla el elemento Fuego.

#### Crear una Ventaja

El Hechicero puede crear Aspectos relacionados con el fuego, el humo o el calor: “En Llamas”, “Al Rojo Vivo”, “Humareda”, etc. Puede situar Aspectos sobre sus armas o armaduras (él no resultaría afectado por las llamas) para ayudarse en un Conflicto, por ejemplo: “Espada Flamígera”, “Aura de llamas”. Puede generar una Ventaja relacionada con el fuego sobre sí mismo para parecer más poderoso o intimidar a un rival.

#### Superar

Normalmente esta Técnica solo puede emplearse para superar un obstáculo que pueda ser destruido por el fuego o el calor (como, por ejemplo, una puerta). También puede servir al hechicero para Superar un Obstáculo hecho de fuego, calor o humo, como caminar por un río de lava o atravesar un muro de fuego. Ilden puede servir para crear fuego simplemente.

#### Atacar

Ilden es una técnica muy ofensiva que se puede usar de formas muy imaginativas para atacar de forma física: Dardos de Fuego, Bolas Flamígeras, Columnas de Llamas, Aros de Fuego...

#### Defender

Ilden puede usarse para defender al hechicero creando auras o espirales de fuego a su alrededor, envolviendo al usuario en una esfera de llamas, etc.





### Jorden

Jorden es la Técnica Mágica que permite controlar el elemento Tierra y las cosas que crecen en ella.

#### Crear una Ventaja

El hechicero puede crear Aspectos que modifiquen el terreno y las plantas del mismo, tanto para beneficiarse él como para perjudicar a otros (“Zona Enlodada”, “Arenas Movedizas”, “Vegetación Embrollada”). El hechicero puede reblandecer algo creado con tierra (como un bloque de ladrillo o una pared), hacer crecer una planta o dejarla mustia. Puede crear un aura de vegetación a su alrededor u oscurecer su figura con una tormenta de arena, por ejemplo.

#### Superar

Jorden puede usarse para Superar un Obstáculo que tenga que ver con el suelo, abrir túneles, agujeros en el suelo, hacer que el suelo se levante y eleve al hechicero, crear una escalera en una pared para que pueda subir, etc. Del mismo modo puede servir al hechicero para Superar un Obstáculo relacionado con el suelo o las plantas, como caminar sobre arenas movedizas o atravesar un zarzal sin pincharse. Jorden puede usarse para crear plantas (incluidas plantas comestibles), estatuas o figuras de tierra.

#### Atacar

Jorden es una Técnica de naturaleza no ofensiva, aunque los hechiceros que la utilizan han inventado modos bastante creativos para ello: hacer que la arena se arremoline y ataque como un martillo, lanzar piedras a gran velocidad o que las plantas ataquen a un blanco, incluso lanzar semillas de plantas espinosas y hacerlas crecer al tocar el objetivo.

#### Defender

El hechicero puede protegerse con piedras, guijarros o incluso raíces y ramas espinosas que se entrelacen a su alrededor, también puede hacer que su piel sea como la corteza de un árbol, etc.



## Lys

Lys es el control sobre el elemento Luz. Este elemento simboliza no solo la luminosidad, sino el bien puro y la energía positiva.

### Crear una Ventaja

Lys puede crear Aspectos que iluminen una zona, ayudando a revelar detalles ocultos o a superar condiciones adversas de oscuridad (“Luz Reveladora”, “Bien Iluminado”). La luz puede deslumbrar a un rival creando sobre él el Aspecto “Cegado” o “Deslumbrado por un Fogonazo”. El Hechicero puede usar sobre sí mismo la luz para parecer imponente o destacar entre la multitud con Aspectos como “Iluminado” o “Aura Luminosa”. También puede mejorar armas o armaduras colocando Aspectos como “Imbuido de Luz”, “Destellante” o similares.

### Superar

Por desgracia, la magia de Lys tiene poco usos para Superar un Obstáculo a menos que éste requiera específicamente que se cree luz. Lys puede emplearse para crear iluminación, esferas o zonas de luz.

### Atacar

Esta Técnica permite atacar mediante rayos de luz de brillante energía, esferas luminosas o columnas de luz. Algunas criaturas que sean especialmente sensibles a este tipo de Técnica pueden ser bombardeadas con luz, obligándolas a defenderse de este ataque con su Atributo Espíritu.

### Defender

Mediante Lys, el hechicero puede envolverse en una esfera de luz brillante, una armadura luminiscente o de rayos, etc.



### Morkt

El reverso de Lys, la magia de Morkt, permite el control de la oscuridad y la energía negativa asociada a la misma.

#### Crear una Ventaja

El hechicero puede utilizar Morkt para ayudarse en tareas furtivas o perjudicar a los rivales creando Aspectos como “A Oscuras”, “Sombras Tenebrosas”, etc. Estos Aspectos pueden utilizarse para parecer intimidador o maligno, como por ejemplo “Aura Sombría”.

#### Superar

Morkt puede utilizarse para crear zombis. Para ello debe haber un cadáver cerca. Ten en cuenta que el hechicero puede utilizar variaciones mágicas para crear más zombis y establecer la duración de la magia que los anima. Estos zombis obedecerán al hechicero siempre que se encuentre a alcance Cerca. Si no están bajo control, atacarán a todos los seres vivos que vean. Si no hay ninguno, se limitarán a caminar torpemente por la zona. A criterio del DJ, puede usarse para invocar Espíritus Malvados, crear Momias y otros actos malvados y perversos. Morkt puede usarse para crear zonas oscuras, ocultar u oscurecer un objeto.

#### Atacar

Morkt es una magia cruel que permite usar la oscuridad para dañar al objetivo internamente, atenazando sus órganos internos, parando su corazón o estrangulando su tráquea. Es como si una sombra oscura estrangulase al personaje. Al no tratarse de un ataque físico, el objetivo debe defenderse con Espíritu.

#### Defender

Morkt puede usarse para envolver al hechicero en una sombra oscura que desvíe los golpes de los rivales.



## Vann

Vann es una Técnica Mágica que permite al hechicero controlar el elemento Agua, el vapor de agua o el hielo.

### Crear una Ventaja

Vann puede utilizarse para mojar una zona, crear hielo en ella y hacerla “Resbaladiza”, o emplearse para oscurecerla mediante “Espesa Niebla”. El hechicero puede empañar o humedecer una zona, empantanarla para dificultar el tránsito, crear obstáculos de hielo o pequeñas herramientas de hielo.

### Superar

El hechicero puede Superar un Obstáculo usando el agua, como por ejemplo llenando un pozo de agua para flotar y alcanzar la superficie, crear un géiser que le empuje o derribar un obstáculo. Puede erigir una estructura de hielo para alcanzar un punto elevado o un puente. Vann puede usarse para crear agua u objetos de hielo.

### Atacar

El hechicero puede atacar mediante géiseres de agua caliente, lanzando afiladas cuchillas de hielo o creando tormentas de hielo alrededor de sus objetivos.

### Defender

El hechicero puede defenderse mediante esferas fluidas o barreras de hielo que bloqueen los ataques.





## Vind

Con el uso de la Técnica Mágica Vind el hechicero puede controlar el elemento Viento y el aire.

### Crear una Ventaja

El hechicero puede crear Aspectos de situación como “Vendaval” o poner Aspectos sobre un rival como “Envuelto en un Torbellino”. También puede usar Vind sobre sí mismo para resultar llamativo como “Cabello al Viento”, por ejemplo.

### Superar

Vind puede emplearse para derribar obstáculos mediante un pequeño tornado o elevar al hechicero en un golpe de viento y volar. También puede usarse para crear viento (como, por ejemplo, para impulsar un barco).

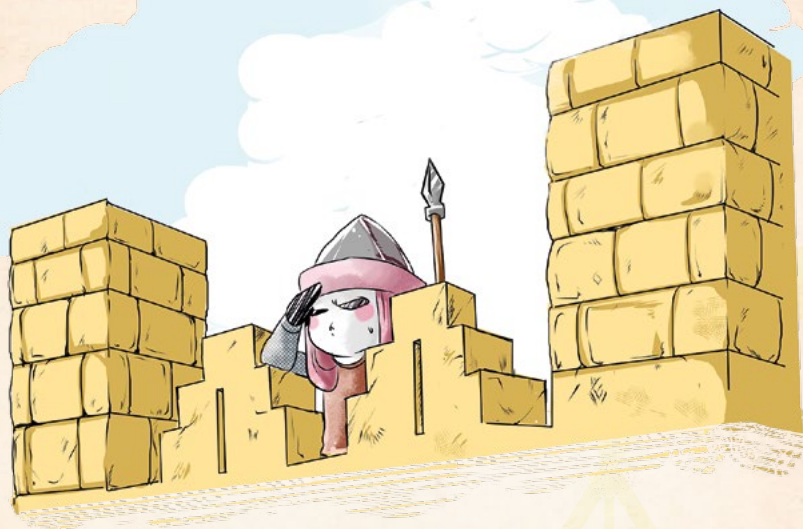
### Atacar

El hechicero puede atacar a sus rivales mediante pequeños tornados y torbellinos, o elevarlos del suelo mediante ráfagas de aire para que caigan al vacío.

### Defender

El hechicero puede emplear Vind para defenderse con un tornado a su alrededor que desvíe los ataques.





## Capítulo 5: Aspectos y Proezas

### Aspectos y Puntos de Destino

Un Aspecto es una palabra o frase que describe algo especial sobre una persona, lugar, cosa, situación o grupo. Casi cualquier cosa que puedas imaginar puede tener Aspectos. Una persona puede ser el “Mejor Marino en el Mar de Antargata”. Una habitación puede estar “En Llamas” después de que hayas volcado una lámpara de aceite; después de encontrarte con un extraño monstruo puedes haber quedado “Aterrorizado”. Los Aspectos te permiten modificar la historia según las tendencias, habilidades o problemáticas de tu personaje.

Gastas Puntos de Destino (de los que puedes llevar la cuenta con monedas, cuentas, fichas de póquer o de otro tipo) para desbloquear las propiedades de los Aspectos y usarlos en tu beneficio. Ganas Puntos de Destino cuando permites que se use un Aspecto contra ti para dificultar la situación y hacer tu vida más complicada. Asegúrate de llevar la cuenta de los puntos que te quedan al final de la sesión, ya que si tienes más que tu Tasa de Refresco, comenzarás la siguiente sesión de juego con los puntos con los que acabaste.

## ¿Qué tipo de Aspectos hay?

Ganaste un buen puñado de Puntos de Destino durante la última sesión de juego y finalizaste con 5 de ellos. Tu Capacidad de Recuperación es 2, así que comenzarás la siguiente sesión de juego con 5 Puntos de Destino. Otro jugador acabó la sesión de juego con tan solo 1 Punto de Destino. Su Capacidad de Recuperación es 3, así que comenzará la siguiente sesión con 3 Puntos de Destino y no con el que le quedaba.

## ¿Qué tipo de Aspectos hay?

Hay una infinita variedad de Aspectos, pero realmente no importa cómo los llamemos, ya que todos funcionan de un modo similar. La única diferencia es durante cuánto tiempo están en funcionamiento antes de desaparecer.

**Aspectos de personaje:** Estos Aspectos están en tu hoja de personaje, como tu Tierra Natal, tu Senda o tu Complicación. Describen rasgos de tu personalidad, detalles importantes de tu pasado, relaciones con otros pandas, títulos importantes que posees, problemas que tienes que solucionar, metas en las que estás trabajando o reputación y obligaciones que debes mantener. Estos Aspectos solo cambian bajo circunstancias realmente inusuales, la mayoría nunca lo harán.

*Por ejemplo:* Oso Furioso; Alumno del Gran Maestro Sadino; Marinero Curtido; Despistado.

**Aspectos de situación:** Estos Aspectos describen el lugar y circunstancias donde tiene lugar la acción. Esto incluye Aspectos que creas o descubres usando la acción Crear una Ventaja. Un Aspecto de situación se desvanece cuando acaba la escena de la que es parte, o cuando alguien realiza una acción que lo cambia o elimina. En esencia, dura tanto como dura el elemento de la situación que lo representa.

*Por ejemplo:* En Llamas; Luz Solar Brillante; Turba de Gente Enfurecida; Derribado.

Para suprimir un Aspecto de situación puedes llevar a cabo una acción de Superar para eliminarla siempre que puedas idear un modo de que tu personaje pueda hacerlo (echar un cubo de agua a ese “Incendio Furioso”, usar una maniobra evasiva para quitarte a ese barco pirata que está “Pegado a tus Talones”). Un oponente puede usar una acción de Defender para tratar de mantener el Aspecto si puede también describir un modo de hacerlo.

**Consecuencias:** Estos Aspectos representan heridas o traumas duraderos que ocurren cuando el personaje es herido por un ataque. Se desvanecen con el tiempo, tal como se describe en ¡Ay! Daño, Estrés y Consecuencias.

*Por ejemplo:* Tobillo Torcido; Miedo a las Arañas; Contusión; Baja Autoestima.

**Impulso:** el Impulso es un Aspecto temporal que se puede utilizar una vez (consulta *¿Qué puedes hacer con los Aspectos?* más adelante), después se desvanece. El Impulso que no se utilice se pierde al finalizar la escena donde se ha creado o cuando la Ventaja que lo representa deja de existir. El Impulso representa una breve y fugaz ventaja en los Conflictos.

*Por ejemplo:* Marcado; Distráido; Terreno Inestable; Una Piedra en su Bota.

### ¿Qué puedes hacer con los Aspectos?

Hay tres grandes cosas que puedes hacer con los Aspectos: *Invocar un Aspecto*, *Forzar un Aspecto* o usar un Aspecto para *establecer hechos*.

#### *Invocar un Aspecto*

Puedes Invocar un Aspecto para conseguir una bonificación o hacer las cosas un poco más complicadas a tus oponentes. Puedes Invocar un Aspecto que a) Conozcas, y b) Puedas explicar cómo lo utilizas en tu beneficio (incluyendo cómo utilizar los Aspectos de los otros personajes en la situación). Normalmente, Invocar un Aspecto te cuesta un Punto de Destino, así que dale uno de tus contadores que representan tus Puntos de Destino al DJ (o a otro jugador si el Conflicto es contra él). Para Invocar un Aspecto necesitas describir cómo te ayuda en esta situación.

- ☞ *Ataco a ese zombi con mi espada. Sé que los zombis son Muy Lentos, eso debería ayudarme.*
- ☞ *Quiero asustar de verdad a este tipo. He escuchado que tiene Miedo a las Serpientes, así que voy a soltar una serpiente en su dormitorio.*
- ☞ *Ahora que el guardia está Distráido, debería ser capaz de colarme.*

#### ¿Qué te aporta Invocar un Aspecto? Elige uno de los siguientes efectos:

- ☞ **Añade una bonificación de +2 al total de tu tirada.** Esto te cuesta un Punto de Destino.
- ☞ **Vuelve a tirar los dados.** Esta opción es la mejor cuando has obtenido una tirada realmente mala con los dados (como un -3 o un -4). Esto te cuesta un Punto de Destino
- ☞ **Enfréntate a un oponente con el Aspecto.** Puedes utilizar esta opción cuando tu oponente esté tratando de hacer algo y tú creas que un Aspecto existente puede dificultárselo.  
*Por ejemplo: un matón quiere desenfundar su espada con intenciones hostiles, pero él está Cubierto de Desechos; puedes gastar un Punto de Destino para Invocar ese Aspecto y de este modo incrementar la dificultad de su tirada en +2.*
- ☞ **Ayuda a un aliado con el Aspecto.** Puedes usar esta opción cuando un amigo necesita ayuda y creas que un Aspecto existente podría ponerle las cosas más fáciles. Gasta un Punto de Destino para Invocar el Aspecto y tu amigo recibe un +2 a su tirada.

**Importante:** Solo puedes invocar un Aspecto una vez en una determinada tirada, de modo que no puedes gastar un puñado de Puntos de Destino en un único Aspecto y conseguir una gran bonificación en la misma tirada. Si vas a Invocar un Aspecto para añadir una bonificación o repetir una tirada, espera hasta que hayas tirado los dados. ¡No tiene sentido gastar un Punto de Destino si no es necesario!

**Invocaciones gratuitas:** A veces podrás Invocar un Aspecto de forma gratuita, sin pagar un Punto de Destino. Si has descubierto o creado un Aspecto con la acción de Crear una Ventaja, la primera Invocación que se haga sobre él (ya seas tú o un aliado) es gratuita (y si has tenido éxito con estilo entonces no solo será la primera, sino también la segunda). Si has provocado que el oponente deba anotar una Consecuencia a causa de un Ataque, tú o un aliado podéis invocarla una vez de manera gratuita. El Impulso es un Aspecto de un tipo especial que permite una única invocación gratuita y después se desvanece.

### *Forzar Aspectos*

Si estás en una situación donde el hecho de tener cierto Aspecto o estar cerca de cierto Aspecto convierte tu vida en algo más dramático o complicado, cualquier otro en la mesa (normalmente el DJ) puede Forzar el Aspecto. El Forzado es la manera más común que tienen los jugadores de ganar más Puntos de Destino.

### *Hay varios tipos de Forzado*

**Forzado de decisión:** Este tipo de Forzado sugiere la respuesta a una decisión que tu personaje debe tomar. Si tu personaje es la capitana de la Guardia de Zhunn, por ejemplo, tal vez tendrías que decidir quedarte y liderar la defensa del alcázar de Zhunn en vez de huir a un lugar seguro. O, si tienes una “Vena Desafiante”, tal vez no puedas evitar fanfarronear ante el capitán de la guardia cuando te pregunten qué estás haciendo cerca del alcázar a esas horas...

**Forzado de suceso:** Otras veces un Forzado refleja cuándo ocurre algo para complicarte la vida. Si tienes “Suerte Extraña”, ten por seguro que serás confundido con ese criminal al que todos buscan, tropezarás con alguien en apuros que pedirá tu ayuda o encontrarás un extraño mapa del tesoro...

En cualquier caso, cuando un Aspecto es Forzado en tu contra, la persona que lo ha Forzado te ofrece un Punto de Destino y sugiere que tal vez el Aspecto pueda tener cierto peso en la decisión que quieres tomar o que ocurre un suceso particular. Podéis hablar sobre ello y negociarlo, proponer giros o cambios al Forzado que se ha sugerido. Después de eso tendrás que decidir si aceptas o no el Forzado. Si estás de acuerdo, coges el Punto de Destino y haces que tu personaje tome la decisión sugerida u ocurre el suceso. Si lo rechazas, deberás pagar un Punto de Destino de tu propia reserva. Sí, eso significa que si no te quedan Puntos de Destino ¡no puedes rechazar un Forzado!

**Otros Forzados:** Ésta es una especie de categoría *cajón de sastre* para cuando tus oponentes usan un Aspecto para complicarte las cosas: usar el Aspecto de situación “En la Penumbra”, para darle a un ladrón un +2 a su tirada para atravesar furtivamente tu vigilancia; forzar tu Consecuencia de “Tobillo Torcido” para añadir un +2 a tu dificultad para trepar hasta el balcón, etc.

### *Establecer hechos*

La última cosa que pueden hacer los Aspectos es establecer hechos en el juego. No tienes que gastar Puntos de Destino, tirar dados ni nada para hacer que esto ocurra. Por el mero hecho de tener el Aspecto “Caballero de Beltrania” ya has establecido que tu personaje es un caballero y que pertenece a la orden de Beltrania, que además deberá existir en el escenario. Tener el Aspecto “Enemigo Mortal de los Brujos Rojos” establece que el escenario contará con una organización llamada los Brujos Rojos y que están tras de ti por algún motivo. ¿Lo vas cogiendo?

Cuando estableces un hecho en el escenario de este modo, asegúrate de hacerlo cooperando con los otros jugadores. Si la mayor parte de ellos quieren jugar en un escenario sin determinadas características, no deberías introducirlas de modo unilateral a través de un Aspecto. Intenta que todos los hechos que establezcas a través de tus Aspectos hagan el juego más divertido para todos.

### *Escribir buenos Aspectos*

Cuando estés pensando en escribir un buen Aspecto (estamos hablando de Aspectos de personaje y de situación), piensa en dos cosas:

- ∞ Cómo puede ayudarte el Aspecto cuando lo invoques.
- ∞ Cómo puede perjudicarte el Aspecto cuando sea forzado contra ti.

*Por ejemplo:*

#### ***¡Te Atraparé, Azcapote!***

- ∞ *Invoca este Aspecto cuando actúes contra Azcapote para mejorar tus oportunidades.*
- ∞ *Consigues un Punto de Destino cuando tu odio por Azcapote te haga cometer una estupidez para capturarlo.*

#### ***Con los Nervios a Flor de Piel***

- ∞ *Invoca este Aspecto cuando estar extremadamente atento y vigilante pueda ayudarte.*
- ∞ *Consigues un Punto de Destino cuando esto te provoque estar alterado y distraído por amenazas que no existen.*

Obviamente, tu Aspecto de Complicación debe causarte problemas (y de este modo hacer la vida de tu personaje más interesante a la vez que te hace ganar Puntos de Destino) así que está bien si es un poco unidimensional, pero otros Aspectos de situación y de personaje deben ser más ambiguos.

## **Proezas**

Las Proezas son trucos, maniobras o técnicas que tiene tu personaje y que le permiten mejorar sus Atributos cuando se emplean en determinadas acciones y situaciones. Normalmente eso significa que consigues una bonificación en ciertas ocasiones, pero a veces te proporciona una capacidad especial u otra característica.

No hay una lista definitiva de Proezas entre las que elegir; aunque en este manual se sugiere un buen puñado de Proezas, como con los Aspectos, cada uno puede componer sus propias Proezas. Hay dos plantillas básicas que te guiarán para crear las tuyas, así que tienes una base sobre la que trabajar.

### **Proeza de bonificación**

El primer tipo de Proeza te proporciona una bonificación +2 cuando usas un Atributo determinado en una situación concreta. Usa la siguiente plantilla.

*Porque yo [describe el modo en que eres excepcional, asombroso y genial], consigo un +2 a mi Atributo [escoge: Cuerpo, Mente o Espíritu] cuando [escoge una: Ataco, Defiendo Creo una Ventaja, Supero] cuando, en, [describe una situación].*

*Por ejemplo:*

- ☞ *Porque yo soy un Zalamero, consigo un +2 a mi Espíritu cuando Creo una Ventaja cuando estoy conversando con alguien.*
- ☞ *Porque yo soy un Amante de los Acertijos, consigo un +2 a mi Mente cuando Supero un Obstáculo que consiste en un acertijo, puzle o similar.*
- ☞ *Porque soy un Duelista de Primera, consigo un +2 a mi Cuerpo cuando Ataco a un enemigo en una lucha de espadas uno contra uno.*
- ☞ *Porque yo Soy Un Experto con el Escudo de Cometa, consigo un +2 a mi Cuerpo cuando me Defiendo usando un Escudo de Cometa en combate cuerpo a cuerpo.*

A veces, si la circunstancia es especialmente restrictiva, puedes aplicar la Proeza para dos acciones, Crear una Ventaja y Superar.

### **Proeza de capacidad especial**

El segundo tipo de Proeza te permite hacer algo realidad, hacer algo chulo o ignorar las reglas de algún modo. Usa la siguiente plantilla:

*Porque yo [describe el modo en que eres excepcional, asombroso o genial], una vez por sesión de juego puedo [describe algo chulo que puedes hacer].*

*Por ejemplo:*

- ☞ *Porque yo estoy Bien Conectado, una vez por sesión de juego puedo encontrar a un aliado útil en el lugar adecuado.*
- ☞ *Porque yo soy Veloz como el Rayo, una vez por sesión de juego puedo presentarme en cualquier sitio siempre que pueda llegar corriendo hasta allí.*

Estas plantillas existen para darte una idea de cómo se crean las Proezas, pero no te sientas obligado a seguirlas de forma exacta si tienes una buena idea. Algunas Proezas de este tipo, especialmente poderosas, deben activarse utilizando un Punto de Destino.



## Capítulo 6: Experiencia

### Mejorando en hacer cosas: avance de los personajes

La gente cambia. Tus habilidades mejoran si practicas. Tus experiencias vitales se acumulan y dan forma a tu personalidad. GdP refleja esto mediante el avance del personaje, lo que te permite cambiar tus Aspectos y Proezas, y mejorar las puntuaciones de tus Atributos. Haces esto cuando tu personaje alcanza un Hito.

### Hitos

Las historias en las series de televisión, comics, películas e incluso videojuegos continúan de capítulo en capítulo y de temporada en temporada. Harry Potter tardó 7 libros en enfrentarse a Lord Voldemort y derrotarlo, Aang tardó tres temporadas en derrotar al Lord del Fuego. ¿Vas pillando la idea? GdP puede contar ese tipo de historias; puedes jugar muchas sesiones de juego seguidas utilizando los mismos personajes (a esto se le suele llamar una campaña) y la historia se va ampliando sobre sí misma.

Pero, dentro de estas historias largas, existen arcos argumentales cortos, episodios de una serie de televisión o un número concreto de un cómic, donde se cuenta una historia cerrada. GdP puede hacer eso también, incluso dentro de una campaña más larga. En GdP llamamos a estas historias cerradas Hitos, de los cuales hay Hitos menores para historias cortas, y significativos o mayores para el final de muchas sesiones de juego. GdP reconoce dos tipos de Hitos y cada de ellos te permite cambiar tu personaje de cierta manera.

### **Hito menor**

Un Hito menor normalmente sucede al final de una sesión de juego o cuando se resuelve una parte de la historia. En vez de hacer tu personaje más poderoso, este tipo de Hito trata más de cambiar tu personaje, de ajustarlo en respuesta a lo ocurrido en la historia si fuera necesario. A veces no tiene sentido sacar ventaja de un Hito menor, pero siempre tienes la oportunidad si lo necesitas.

Después de un Hito menor puedes escoger una de las siguientes opciones (y solo una de ellas):

- ☞ Cambiar las puntuaciones entre dos Atributos.
- ☞ Renombrar un Aspecto que no sea tu Tierra Natal.
- ☞ Cambiar una Proeza por otra diferente.

Además, si tienes una Consecuencia Moderada, comprueba si ya ha estado activa durante al menos dos sesiones. Si es así, puedes eliminarla.

### **Hitos mayores**

Los Hitos mayores solo suelen ocurrir cuando algo que ha pasado en la campaña lo sacude todo: el final de un amplio arco argumental, la derrota de uno de los villanos principales u otros eventos a gran escala que tendrán consecuencias en todo tu mundo de juego.

Estos Hitos tratan sobre ganar más poder. Los retos de ayer ya no son suficientes para amenazar de nuevo a los personajes, y las amenazas del mañana necesitarán que los personajes sean mucho más experimentados, mucho más organizados y determinados para poder enfrentarlas.

Alcanzar un Hito mayor otorga los beneficios de un Hito menor. Además puedes escoger una de las opciones siguientes:

- ☞ Si tu personaje tiene una Consecuencia Severa que haya estado activa durante al menos dos sesiones de juego, puedes borrarla.
- ☞ Incrementa la puntuación de uno de tus Atributos en un punto.
- ☞ Incrementa en un punto tu Tasa de Refresco.
- ☞ Escoge una nueva Proeza (opcional, resta un punto de tu Capacidad de Recuperación si ya tienes tres Proezas).
- ☞ Ganas una nueva casilla de Estrés en uno de los marcadores (hasta un máximo de 4 casillas).

### **Incrementar las puntuaciones de tus Atributos**

Cuando incrementes la puntuación de uno de tus Atributos solo debes recordar una única regla: no puedes incrementar la puntuación de ningún Atributo por encima de Excelente (+5).





## Capítulo 7: El Director de Juego

### Ser el DJ

El Director de Juego (DJ) tiene muchas responsabilidades, como presentar el conflicto a los jugadores, controlar a los PNJ y ayudar a todos a aplicar las reglas a la situación concreta del juego.

Hablemos acerca de los trabajos del DJ.

### Aprender cómo ser un DJ

Ser un DJ y dirigir el juego puede parecer intimidante y difícil al principio. Es un estilo que requiere cierta práctica para dominarlo, así que no te preocupes, serás mejor cuanto más lo hagas.

## Ayudar a construir campañas

Una campaña es una serie de partidas en las que juegas con los mismos personajes, donde la historia se construye sobre los hechos ocurridos en sesiones anteriores. Todos los personajes deben colaborar con el DJ en planear el funcionamiento de la campaña. Normalmente eso conlleva una conversación entre todos vosotros para decidir qué clase de GdP queréis jugar, en qué clase de mundo queréis vivir y qué clase de tipos malos tiene. Hablad acerca de cómo de serio queréis que sea vuestro juego y cuánto queréis que dure.

## Construir escenarios y dirigir sesiones de juego

Un escenario es un arco argumental corto de una historia, el tipo de historia corta que quedaría encapsulada en uno o dos capítulos de una serie de televisión de aventuras, incluso siendo parte de una historia mucho mayor. Normalmente puedes dejar cerrado un escenario en un período de una a tres sesiones de juego, asumiendo que juegues de tres a cuatro horas cada vez. Pero, ¿qué es un escenario y cómo puedo construir uno?

### Escenarios

Un escenario necesita dos cosas: un villano con un objetivo y una razón para que los personajes no puedan ignorarlo.

- ❧ **Un villano con un objetivo:** Probablemente ya te habrás dado cuenta de esto. La oposición principal para los personajes en la campaña, o uno de sus aliados, es probablemente tu villano.
- ❧ **Algo que los personajes no puedan ignorar:** Ahora debes dar a los PJ un motivo para preocuparse. Asegúrate de que el objetivo del villano es algo que lo enfrente con los PJ, de modo que tendrán que hacer algo al respecto o les ocurrirán cosas malas a ellos mismos o a gente o cosas que ellos valoren.

### Dirigir sesiones de juego

Ahora que el villano está haciendo algo a lo que los PJ están prestando atención, es el momento de darles cuerda. A veces el mejor modo de hacerlo, especialmente en la primera sesión de un nuevo arco argumental, es ponerlos directamente en medio de la acción. Una vez los PJ sepan que deberían preocuparse por lo que está ocurriendo, tan solo apártate y deja que ellos se ocupen.

Dicho esto, hay un puñado de tareas que el DJ tiene que hacer para dirigir la sesión.

- ❧ **Dirigir escenas:** Una sesión está compuesta de escenas individuales. Decide dónde comienza, quién está en ella y qué está ocurriendo. Determina cuándo se han jugado todas las cosas interesantes de la escena y finalízala.

- ☞ **Decidir sobre las reglas:** Cuando alguien tenga una pregunta sobre cómo deben aplicarse las reglas, tú tienes la última palabra.
- ☞ **Establecer dificultades:** Decide la dificultad de las tareas.
- ☞ **Interpretar a los PNJ:** Cada jugador controla su propio personaje, pero tú controlas al resto, incluyendo a los villanos.
- ☞ **Mantener las cosas en movimiento:** Si los jugadores no saben qué hacer a continuación, es tu trabajo darles un buen empujón. Nunca dejes que las cosas queden demasiado empantanadas ya sea por la indecisión o porque no tienen suficiente información. Haz algo para sacudir las cosas.
- ☞ **Asegúrate de que todos tienen una oportunidad de ser impresionantes:** Tu objetivo no es derrotar a los jugadores, sino desafiarlos. Asegúrate que cada personaje tiene una oportunidad de ser la estrella de vez en cuando, desde el guerrero grande y fiero hasta el escurridizo ladrón.

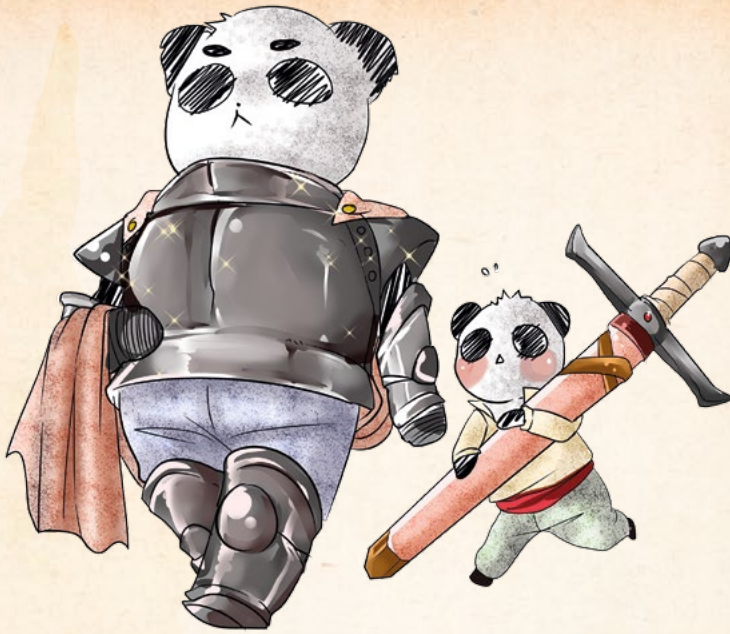
### Establecer los niveles de dificultad

Cuando un personaje está oponiéndose a otro PJ o a un PNJ, sus tiradas ya te han proporcionado la oposición en un Conflicto, Competición o Reto. Pero si no hay una oposición activa, tienes que decidir la dificultad de la tarea.

Las dificultades bajas son mejores cuando quieres dar a los PJ una oportunidad de lucirse y destacar. Las dificultades cercanas a las puntuaciones de sus Atributos son mejores cuando quieres crear tensión pero no abrumarlos. Las dificultades altas son la mejor forma de enfatizar lo extremas o inusuales que son las circunstancias y hacerles poner toda la carne en el asador.

### Reglas generales

- ☞ Si la tarea no es muy difícil, dale una dificultad de Mediocre (+0) o dile al personaje que ha tenido éxito sin necesidad de tirar los dados.
- ☞ Si puedes pensar en, al menos, una razón por la que la tarea sea difícil, elige una dificultad de Bueno (+2).
- ☞ Si la tarea es extremadamente difícil, elige Genial (+4).
- ☞ Si la tarea es de una dificultad imposible, elige una dificultad tan alta como tenga sentido. Los personajes tendrán que usar algunos Puntos de Destino y necesitarán bastante ayuda para tener éxito.



## Capítulo 3: PNJs, aliados, villanos y monstruos

115

### Personajes no jugadores

Los personajes no jugadores son aquellos personajes que no interpretan los jugadores y son controlados por el Director de Juego. Pueden ser otros Guardianes, mentores, aliados, familiares o amigos, o también todos aquellos personajes secundarios y figurantes que aparecen en la partida. Dependiendo de su nivel de importancia en la historia, requieren de mayor o menor detalle para ser creados.

- ∞ Figurantes
- ∞ Aliados
- ∞ Personajes de reparto
- ∞ Personajes principales

### *Figurantes*

Son aquellos personajes que no tienen trascendencia en la historia y están ahí para hacer bulto, dar color y vida al mundo. Normalmente su interacción con los personajes jugadores es muy sencilla (hablan con ellos, les venden algún objeto, son pateados por los personajes, etc.). Usados como oposición, la función de los

figurantes es frenar a los personajes jugadores y estorbarles. Normalmente no son una oposición real que pueda detenerlos mucho tiempo o causarles daños serios y suelen ser más una molestia u obstáculo temporal. Existen tres tipos de figurantes en función de su capacidad:

- ∞ Figurantes mediocres
- ∞ Figurantes normales
- ∞ Figurantes buenos

### Figurantes mediocres

Estos figurantes son gente normal y corriente que no destaca especialmente en ninguna tarea. El mundo está lleno de ellos. Si dudas, usa este tipo de figurante por defecto para un personaje sin importancia.

- ∞ El figurante mediocre tiene un Aspecto que refleja quién es y qué hace.
- ∞ Los Atributos de un figurante mediocre son todos 0.
- ∞ El figurante mediocre tiene 1 casilla de Estrés de 1 punto.
- ∞ El figurante mediocre comienza sin Puntos de Destino y su Capacidad de Recuperación es 0.

#### Tabernero que habla por los codos



Cuerpo: 0    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 1

#### Soldado regular



Cuerpo: 0    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 1

### Figurantes normales

Estos tipos son un poco más hábiles y competentes que los figurantes mediocres, suelen ser aquéllos que destacan entre la multitud.

- ∞ El figurante normal tiene un Aspecto que refleja quién es y qué hace.
- ∞ El figurante normal tendrá uno de sus Atributos a +1
- ∞ El figurante normal tiene 1 casilla de Estrés de 2 puntos.
- ∞ El figurante normal comienza sin Puntos de Destino y su Capacidad de Recuperación es 0.

#### Comerciante astuto



Cuerpo: 0    Mente: 0    Espíritu: 1

Estrés: 2

#### Soldado fortachón



Cuerpo: 1    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 2

## Figurantes buenos

Estos figurantes son la élite dentro de los personajes no jugadores sin importancia. Quizá sea el sargento de esos guardias que te están buscando las cosquillas, un mercader excepcional o quizá un experto artesano.

- ⌘ El figurante bueno tiene un Aspecto que refleja quién es y qué hace. Puede tener un segundo Aspecto que indique claramente en qué es excepcional.
- ⌘ El figurante bueno tendrá uno de sus Atributos a +2 o dos de ellos a +1.
- ⌘ El figurante bueno tiene 2 casillas de Estrés (una de 1 punto y una de 2 puntos).
- ⌘ El figurante bueno comienza con 1 Punto de Destino y su Capacidad de Recuperación es 1.

### Artesano creativo, Un genio con sus manos



Cuerpo: 0    Mente: 1    Espíritu: 1

Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

### Teniente de la milicia, Siempre con un ojo abierto



Cuerpo: 1    Mente: 0    Espíritu: 1

Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

## Turbas de figurantes

Una manera de gestionar un gran número de figurantes es agruparlos en Turbas. De este modo, los figurantes pueden presentar una oposición sólida, mejoran sus probabilidades de hacer cosas y además reduce el número de tiradas que se realizan. Cuando se forma una Turba, designa a uno de los integrantes como líder y usa su puntuación en Atributos como base. Recuerda que la unidad recibe una bonificación a las tiradas dependiendo del número de personajes que ayuden (ver *Conseguir ayuda* en el *Capítulo 4: Las reglas del juego*).

*Una Turba formada por 4 figurantes mediocres, adoradores de Azcapote, trata de levantar una puerta de rastrillo para acceder a una cámara funeraria. El Director de Juego decide que se trata de una maniobra de Superar un Obstáculo con una dificultad Buena (+2) que implica su Atributo Cuerpo. El líder de la Turba es uno cualquiera de sus integrantes, con Cuerpo 0. Obtiene un +1 a su tirada por cada personaje que le ayude. En este caso, esta Turba está formada por 4 miembros, así que obtiene un +3. Lanza los dados y el resultado es un -1. Aun así, con su +3 consiguen abrir el rastrillo y lograr su objetivo.*

Cuando se causa Estrés a una Turba, se comienza con el primero de sus integrantes, y éste tacha Estrés de modo normal. Si quedase Fuera de Combate y aún hubiese Estrés por absorber, este Estrés se aplicaría al siguiente miembro

de la Turba, y así hasta que todo el Estrés quede absorbido o toda la Turba quede Fuera de Combate.

*Ylva, la Krieger osthamana, está vigilando la cámara funeraria y se encuentra con la Turba de adoradores de Azcapote. Ylva, mucho más rápida, decide cargar contra ellos. La Turba está formada por 4 figurantes mediocres. El DJ le indica que debe realizar una maniobra de Ataque con su Atributo Cuerpo. Ylva lanza los dados y obtiene un +1, su mando su Cuerpo de +3 su total es de +4. La Turba se defiende como una sola unidad, usando el Atributo Cuerpo de su líder, que es 0. Como utilizan las reglas de conseguir ayuda, tienen un +3 a su tirada. El DJ lanza los dados por la Turba y obtiene un 0, para un total de +3. Ylva consigue un impacto de 1 Aumento, pero como lleva un arma grande, añade 2 Aumentos al daño. El líder de la Turba encaja el impacto. Solo tiene 1 casilla de Estrés, la tacha, no puede seguir absorbiendo y queda Fuera de Combate. Al ser una Turba, el daño se reparte. Aún quedan 2 Aumentos por absorber. El segundo miembro de la Turba tacha su casilla y queda también Fuera de Combate, dejando 1 Aumento por absorber. El tercer miembro de la Turba debe también tachar su casilla de Estrés para absorber el último Aumento y queda Fuera de Combate. El cuarto miembro de la Turba sale milagrosamente ileso mientras ve cómo la gigantesca Krieger derriba a sus compañeros de un solo mandoblazo.*

### Ascender a un figurante

Un figurante no tiene por qué permanecer siempre como un personaje sin rostro ni nombre destinado a rellenar el mundo de juego. A menudo, los personajes sienten interés por estos PNJ, o la propia dinámica de la partida los convierte en recurrentes. Tal vez uno de los jugadores decida que el guapo herrero podría ser un interés romántico para su personaje, o quizás otro quiera tomar como aprendiz al mocoso que les ha traído un mensaje.

La mecánica más sencilla para ascender a un figurante es darle un nombre y un nuevo Aspecto que lo detalle mejor. Si el personaje quiere tomarlo como Aliado, deberá hacerlo durante un Hito, mediante la Proeza apropiada. En ese momento deberás primero convertirlo en un figurante bueno (si no lo era ya) y una vez hecho esto, otorgarle un segundo Aspecto que detalle su relación con el personaje. Mientras tanto, el figurante quizá pueda acompañar al personaje, pero no funcionará como un aliado.

### Aliados

Los aliados son un tipo especial de Personaje no Jugador. Son los socios, compinches, compañeros, animales entrenados o leales monturas que acompañan al personaje en sus correrías. Los personajes de los jugadores pueden conseguir un aliado al comienzo de la partida por medio de las Proezas de Tierra Natal adecuadas. Normalmente es el jugador del personaje que tiene al aliado el que lo controla y decide lo que hace, aunque el Director de Juego siempre tiene la última palabra

sobre lo que hará o no un aliado. Los aliados no son especialmente poderosos y sus Atributos son solo ligeramente mejores de los que pueda tener un figurante bueno. Pueden mejorarse y avanzar junto con el personaje de un modo sencillo. Al alcanzar un Hito, el personaje puede incrementar sus propias capacidades o las de su aliado (ver *Capítulo 6: Experiencia*).

- ☞ El aliado tiene un Aspecto que refleja quién es y qué hace. Debe tener un segundo Aspecto que refleje la relación con el personaje jugador al que acompaña.
- ☞ El aliado tendrá uno de sus Atributos a +2, o dos de ellos a +1.
- ☞ El aliado tiene 2 casillas de Estrés (una de 1 punto y una de 2 puntos).
- ☞ El aliado comienza con 1 Punto de Destino y su Capacidad de Recuperación es 1.

Los aliados normalmente se adhieren al personaje al que acompañan como si se tratase de una Turba. En este caso, cuando el personaje recibe daño, puede repartirlo entre las casillas de Estrés del aliado y las suyas propias. Además, proporcionan ayuda del modo habitual. Usando 1 Punto de Destino, los aliados pueden actuar de modo independiente en la escena separándose del personaje y realizando sus propias tiradas.

A continuación presentamos unos cuantos ejemplos de aliados típicos para los personajes jugadores. Recuerda, aunque las Proezas de Tierra Natal sugieran determinados aliados a los personajes... ¡No te limites a ellos! Un caballero de Eisenz puede perfectamente tener como aliado un halcón entrenado, o una poderosa hechicera zhuunkara puede tener una escudera que sea su aprendiz. Permite siempre a los personajes jugadores modificar estos ejemplos para personalizar su aliado y que sea único.

### Ank Ank de la jungla

Los ank ank son grandes aves no voladoras nativas de Atlemaxtlán. Son suficientemente grandes como para servir de montura y bastante inteligentes como para ser entrenadas. Su plumaje es muy colorido y las colas se abren en abanico parecidas a las de un pavo real. El cuello es largo y flexible, la cabeza tiene una pequeña cresta y un pico corto y redondeado. Sus largas y poderosas patas los hacen muy rápidos. Los ank ank son omnívoros y se alimentan sobre todo de pequeñas ranas, insectos, lombrices, ratones, semillas, raíces y frutas.



Cuerpo: 1



Mente: 1



Espíritu: 0

Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1





### Escudero de Eisenerz

La tradición de los escuderos está muy arraigada en Eisenerz. Los escuderos son aprendices, ayudantes y compañeros que se ocupan de las tareas mundanas y a cambio reciben algún tipo de entrenamiento y patrocinio. El maestro se encarga de la manutención y equipo de su escudero, además de enseñarle el oficio al que se dedique, de modo que el escudero pueda en el futuro dedicarse a ello... y transmitir su conocimiento a su propio escudero.



Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Cuerpo: 0    Mente: 1    Espíritu: 1    Recuperación: 1

### Halcón del desierto

Los pantuag emplean halcones del desierto para cazar desde hace cientos de años. Los halcones del desierto son aves rapaces de aspecto imponente y pequeño tamaño. Tienen el pico curvado y muy afilado, y penetrantes ojos. Los halcones del desierto sobreviven cazando por la noche pequeños lagartos, escorpiones, insectos y serpientes. Aunque son capaces de recorrer grandes distancias, suelen tener sus nidos siempre cerca de una fuente de agua. Los pollos de halcón son bienes muy apreciados.



Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Cuerpo: 0    Mente: 2    Espíritu: 0    Recuperación: 1

### Lobo gris de las nieves

En el frío hielo de Osthammar crece una raza de lobos de gran tamaño e inteligencia, los lobos grises de las nieves. Su pelaje es grisáceo o plateado. Estos animales cazan en manadas y son fieros y territoriales. Si se crían desde cachorros, gracias a su inteligencia son fáciles de adiestrar. Curiosamente, si son bien cuidados se adaptan muy bien a la vida con los pandas, convirtiéndose en leales guardianes y buenos compañeros.



Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Cuerpo: 1    Mente: 1    Espíritu: 0    Recuperación: 1

## Poni estepario

En las lejanas estepas de Khustain se crían los recios ponis esteparios. Estos animales excepcionales son algo más grandes que el poni habitual de Pandemonio. Se trata de ponis lanudos, con largas crines y colas. Los ponis esteparios son dóciles y muy fáciles de adiestrar, ya que son muy listos. Comen alfalfa, avena y son muy duros, pudiendo incluso alimentarse de rastrojos y arbustos durante cortos períodos de tiempo.



Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Cuerpo: 2    Mente: 0    Espíritu: 0    Recuperación: 1

José, el jugador que interpreta a Hans, el Krieger de Eisenerz, decide tomar un aliado con la Proeza de su Tierra Natal: “Escudero de Eisenerz”. Decide que sea una joven panda desoosa de ser un caballero. Esta aliada debe tener dos Aspectos. El primero define quién es este aliado. José escribe: “Joven Escudera de Eisenerz”. El segundo define la relación con el personaje. José escribe: “Hans Es como un Padre para Mí”. Por último anota sus Atributos, casillas de Estrés, Puntos de Destino y Recuperación. José anota que su aliada se llama Irina y que lleva una pequeña daga y un zurrón con cosas útiles. ¡Ya está lista!

## Personajes de reparto

Los personajes de reparto son personajes recurrentes, mentores, amigos, maestros e incluso villanos o rivales de menor rango que aparecen en la historia. Estos personajes son más importantes a nivel de trama que los figurantes y, como tales, deberían tener más detalle sin llegar a la complejidad de un personaje jugador. En líneas generales puedes generar un personaje de reparto de este modo:

- ☞ El personaje de reparto tiene al menos 3 Aspectos. Uno que refleja quién es y qué hace. Un segundo Aspecto que profundiza en su trasfondo y una Complicación (similar a la que pueden tener los personajes de los jugadores).
- ☞ Los Atributos de un personaje de reparto pueden ser muy variados, pero por lo general puedes crearlos repartiendo entre 1 y 6 puntos en sus Atributos. No tienen las mismas limitaciones en sus Atributos que los personajes jugadores. Un mentor, por ejemplo, puede tener Atributos superiores a los de su pupilo, aunque éste sea un personaje jugador.
- ☞ El personaje de reparto tiene 2 casillas de Estrés (una de 1 punto y una de 2 puntos).
- ☞ El personaje de reparto tiene al menos 1 Consecuencia Leve (2 puntos), aunque si es lo suficientemente importante, quizás puedas darle también una Moderada (4 puntos).
- ☞ El personaje de reparto puede tener una Proeza.
- ☞ El personaje de reparto comienza con 1 Punto de Destino y su Capacidad de Recuperación es 1.

### Catamatán

Meister de la casa capitular de Ocoxaca,  
Viejo General, Olvidadizo



Cuerpo: 1    Mente: 2    Espíritu: 2

Estrés: 1  2

Consecuencias:

Leve 2  Moderada 4

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

Proeza:

∞ Versado en Historia Antigua. Tiene un +2 a Crear / Descubrir Ventaja usando su Atributo Mente cuando puede aplicar un conocimiento de historia antigua a la situación.



### Berta “la Gorda”

Bandida Eisena, Aspecto Temible, El Dinero es lo Primero



Cuerpo: 4    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 1  2

Consecuencias:

Leve 2  Moderada 4

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

Proeza:

∞ El que golpea primero... El Personaje tiene un +2 a Atacar cuando es el primero en atacar en un Conflicto, usando su Atributo Cuerpo.

## Oyun

Hechicera Khustana, Joven y Vital, Los Ponis son Mejores que los Pandas



Cuerpo: 0    Mente: 2    Espíritu: 3

Estrés: 1  2

Consecuencias: Leve 2  Moderada 4

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

Proeza:

☞ Hechicera. El personaje puede utilizar magia de Vind (Viento).



## Personajes principales

Los personajes principales son aquellos personajes no jugadores con gran importancia o impacto en la historia. Pueden ser aliados excepcionales o las némesis contra la que se enfrentan los personajes jugadores. Su diseño puede ser igual o más laborioso que el de un personaje jugador.

Puedes crearlos de tres formas, en función de su comparación con los personajes de los jugadores: Similares, Más Poderosos o Némesis.

- ☞ **Similares:** Cuando hablamos de personajes similares a los personajes jugadores, queremos decir que estos personajes deben tener puntuaciones parecidas al mejor de los personajes jugadores. Al menos los mismos puntos en Atributos, el mismo número de Aspectos, Proezas, Consecuencias, similar Tasa de Refresco y número de casillas de Estrés. Uno de estos personajes acompañado por algunos figurantes puede ser un reto para un grupo de personajes. Sin embargo, no representará una amenaza grave.
- ☞ **Personajes principales poderosos:** Estos personajes son rivales a tener en cuenta. Deberían tener al menos un par de puntos más en Atributos que los personajes de los jugadores. Además, deberían tener un Aspecto y una Proeza más que los personajes jugadores. Estos rivales deberían poder poner en apuros a un grupo de jugadores.
- ☞ **Némesis:** Estos personajes pueden ser auténticos quebraderos de cabeza para un grupo de jugadores. Deben tener entre 4 y 6 puntos de Atributos más que los personajes jugadores, entre 2 o 3 Aspectos más y un máximo de 3 Proezas más que ellos. Pueden tener una o dos casillas de Estrés más, y posiblemente una Consecuencia más que ellos. Este tipo de personajes excepcionales no deberían emplearse a la ligera y pueden ser el perfecto colofón para el final de una campaña.

## Monstruos

Pandemonio está habitado por todo tipo de extrañas criaturas. Muchas de ellas son antiguas, creadas al principio de los tiempos por la Tríada, y han permanecido en el mundo desde entonces. Otras son el resultado de la magia desatada durante la Gran Batalla de Pandemonio, usadas como armas, experimentos fallidos o simplemente la obra de locos magos megalómanos.

En las entradas de cada uno de estos monstruos encontrarás una pequeña descripción, las regiones en las que suelen encontrarse y las puntuaciones relevantes para el juego.

### Animales

Pandemonio está habitado por muchos tipos de animales. En las siguientes páginas describiremos algunos de ellos. Como regla general, puedes generar “Turbas” con grupos de animales que ataquen en manada.

#### Ank Ank

Los ank ank son grandes aves no voladoras de considerable tamaño. Su plumaje es muy colorido y las colas se abren en abanico parecidas a las de un pavo real. El cuello es largo y flexible, la cabeza tiene una pequeña cresta y un pico corto y redondeado. Sus largas y poderosas patas los hacen muy rápidos. Los ank ank son omnívoros y se alimentan sobre todo de pequeñas ranas, insectos, lombrices, ratones, semillas, raíces y frutas.



Cuerpo: 0    Mente: 2    Espíritu: 0  
Estrés: 1  2

Regiones: Atlemaxtlán  
Aspectos: Ank Ank Salvaje  
Puntos de destino: 0  
Recuperación: 0

## Araña gigante

Las arañas gigantes son una versión del tamaño de un poni de una tarántula venenosa. Poseen poderosas mandíbulas y ocho patas largas y peludas. Suelen vivir en zonas oscuras, como cuevas subterráneas, frondosos bosques donde apenas llega la luz del sol o enterradas bajo las arenas del desierto a la espera de una presa. Las arañas comen cualquier cosa de pequeño tamaño que caiga en sus redes.



**Cuerpo:** 2    **Mente:** 1    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2

**Regiones:** Todas

**Aspectos:** Araña Gigante

**Puntos de Destino:** 0

**Recuperación:** 0

### Proezas:

- ☞ **Trepar como una araña:** La araña puede moverse por paredes o techos como si fuera suelo firme.
- ☞ **Veneno:** Si causa daño, el personaje recibe inmediatamente una Consecuencia (Envenenado) además del Estrés causado por la criatura. El personaje debe tachar una de sus Consecuencias disponibles para anotarla. Si no tuviera ninguna disponible, el personaje queda Fuera de Combate por el veneno. Si el personaje ya posee la Consecuencia Envenenado, no debe volver a marcarla.

## Camello

Los camellos son mamíferos ungulados que viven en zonas desérticas o en las estepas. Poseen dos jorobas donde almacenan grasa, lo que les convierte en animales muy resistentes en viajes largos. Los pantuag utilizan la leche de camella en algunas de sus recetas.



**Cuerpo:** 2    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2

**Regiones:** Khustain, Zhuunkara

**Aspectos:** Camello del Desierto

**Puntos de Destino:** 0

**Recuperación:** 0

## Conejilope

El esquivo conejilope es un extraño animal que a veces puede ser visto en Eisenerz. En apariencia, se trata de un conejo de gran tamaño con astas de antílope en su cabeza. Los conejilopes no moran en túneles, sino que hacen madrigueras en lugares de difícil acceso. Aunque son pacíficos herbívoros, lucharán si se ven amenazados, usando sus cuernos para golpear a los enemigos tras un poderoso salto. En Eisenerz se considera un buen augurio el ver uno de estos animales.



**Cuerpo:** 1    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1

**Regiones:** Eisenerz

**Aspectos:** Conejo Con Cuernos

**Puntos de Destino:** 0

**Recuperación:** 0

## Escorpión gigante

Los escorpiones gigantes son una peligrosa amenaza en muchos lugares de Pandemonio. Tienen el tamaño de un poni grande, están armados con poderosas pinzas, además de una cola prensil con un aguijón venenoso. Comen casi cualquier cosa más pequeña que ellos mismos, y son cazadores agresivos y territoriales.



**Cuerpo:** 2    **Mente:** 1    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1     2

**Consecuencias:** Leve 2

**Regiones:** Todas

**Aspectos:** Escorpión Gigantesco, Super-viviente Nato, Terriblemente Agresivo

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

### Proeza:

**☞ Veneno:** Si causa daño, el personaje recibe inmediatamente una Consecuencia (Envenenado) además del Estrés causado por la criatura. El personaje debe tachar una de sus Consecuencias disponibles para anotarla. Si no tuviera ninguna disponible, el personaje queda Fuera de Combate por el veneno. Si el personaje ya posee la Consecuencia Envenenado, no debe volver a marcarla.



## Halcón del desierto

Los halcones del desierto son aves rapaces de aspecto imponente y pequeño tamaño. Tienen el pico curvado y muy afilado, y penetrantes ojos. Los halcones del desierto sobreviven cazando por la noche pequeños lagartos, escorpiones, insectos y serpientes. Aunque son capaces de recorrer grandes distancias, suelen tener sus nidos siempre cerca de una fuente de agua. Los pollos de halcón son bienes muy apreciados.



Cuerpo: 0    Mente: 2    Espíritu: 0

Estrés: 1  2

Regiones: Zhuunkara

Aspectos: Halcón del Desierto Salvaje

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0

## Lobo

En Pandemonio los lobos viven en las zonas montañosas de Eisenerz y Khustain. Son de tamaño medio y generalmente no son un peligro a menos que se sientan amenazados o estén realmente famélicos. Los lobos se alimentan de liebres, alces, faisanes, etc. A veces atacan al ganado, aunque rara vez se acercan a los asentamientos de los pandas.



Cuerpo: 1    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 1  2

Regiones: Eisenerz, Khustain

Aspectos: Lobo Salvaje

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0

## Lobo gris

Estos lobos de gran tamaño poseen un pelaje grisáceo y o plateado. Cazan en manadas y son fieros y territoriales. Si se crían desde cachorros, gracias a su inteligencia son fáciles de adiestrar. Curiosamente, si son bien cuidados se adaptan muy bien a la vida con los pandas, convirtiéndose en leales guardianes y buenos compañeros.



Cuerpo: 1    Mente: 1    Espíritu: 0

Estrés: 1  2

Regiones: Osthamar

Aspectos: Lobo Gris Salvaje

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0



## Ouroboros

El ouroboros es un lagarto de gran tamaño y aspecto acorazado, gracias a sus grandes escamas cuadradas y espinas defensivas a lo largo del dorso. Posee una cola larga y espinada. Cuando se siente amenazado se hace una bola enrollándose sobre la cola, dejando las espinas hacia el exterior. Para atacar, rueda golpeando a sus enemigos con sus púas. Se alimenta normalmente de insectos, roedores y huevos. No suele atacar a los pandas a menos que esté famélico o se sienta amenazado.



**Cuerpo:** 1    **Mente:** 1    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2

**Regiones:** Zhuunkara

**Aspectos:** Ouroboros Acorazado

**Puntos de Destino:** 0

**Recuperación:** 0

### Proeza:

**Acorazado:** El ouroboros tiene una piel acorazada que le proporciona una protección equivalente a una armadura media.

## Poni

Los ponis son la raza de equinos de Pandemonio. De pequeño tamaño, pero muy resistentes. Los pandas los han domesticado y los usan para montar, transportar carga o en labores agrícolas. Los ponis son mansos y fáciles de educar.



**Cuerpo:** 1    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1

**Regiones:** Eisenerz, Osthamar, Zhuunkara

**Aspectos:** Poni

**Puntos de Destino:** 0

**Recuperación:** 0

**Poni estepario**

Estos animales excepcionales son algo más grandes que el poni habitual de Pandemonio. Se trata de ponis lanudos, con largas crines y colas. Los ponis esteparios son dóciles y muy fáciles de adiestrar, ya que son muy listos. Comen alfalfa, avena y son muy duros, pudiendo incluso alimentarse de rastrojos y arbustos durante cortos períodos de tiempo.



Cuerpo: 2    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 1  2

**Regiones:** Khustain  
**Aspectos:** Poni Estepario  
**Puntos de Destino:** 0  
**Recuperación:** 0

**Serpiente**

En Pandemonio existen muchos tipos de serpientes. La mayoría son pequeñas e inofensivas, y se alimentan de roedores, ranas, etc. En algunas zonas de Atlemaxtlán, Khustain y Zhuunkara hay variedades venenosas y constrictoras de gran tamaño capaces de engullir presas de tamaño mucho más grande.



Cuerpo: 2    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 1  2

**Regiones:** Atlemaxtlán, Khustain, Zhuunkara  
**Aspectos:** Serpiente Peligrosa  
**Puntos de Destino:** 0  
**Recuperación:** 0

**Proeza:**

☞ **Veneno:** Si causa daño, el personaje recibe inmediatamente una Consecuencia (Envenenado) además del Estrés causado por la criatura. El personaje debe tachar una de sus Consecuencias disponibles para anotarla. Si no tuviera ninguna disponible, el personaje queda Fuera de Combate por el veneno. Si el personaje ya posee la Consecuencia Envenenado, no debe volver a marcarla.

## Tigre

Los tigres de Pandemonio viven en las zonas montañosas y boscosas del norte de Khustain. Estos grandes felinos son territoriales y solitarios. No suelen bajar de las montañas, pero cuando lo hacen, son realmente peligrosos.



**Cuerpo:** 3    **Mente:** 2    **Espíritu:** 1

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2

### Proezas:

- ☞ *Depredador Nato:* El tigre gana un +2 a Atacar con su Atributo Cuerpo cuando lucha cuerpo a cuerpo con una presa.
- ☞ *Visión Nocturna:* El tigre ve de noche casi tan bien como de día.

**Regiones:** Khustain

**Aspectos:** Tigre Salvaje, Cazador Nato, Territorial

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

## Dinosaurios

En las frondosas selvas de Atlemaxtlán viven algunos de los depredadores más imponentes de Pandemonio: los dinosaurios. Aunque algunos de ellos son vegetarianos, la mayor parte de estos saurios son carnívoros muy peligrosos, y todos ellos son agresivos y territoriales.

## Pterodáctilo

El pterodáctilo es un dinosaurio volador de pequeño tamaño (un metro y medio de envergadura). Su cabeza es alargada y estrecha, con dos potentes mandíbulas repletas de afilados dientes cónicos. Se alimentan de cualquier cosa más pequeña que ellos que puedan cazar. Ponen huevos en lugares escarpados y llevan allí las presas para que los polluelos las devoren.



**Cuerpo:** 1    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1

**Regiones:** Atlemaxtlán

**Aspectos:** Pterodáctilo Cazador

**Puntos de Destino:** 0

**Recuperación:** 0

**Tiranosaurio**

El tiranosaurio es uno de los depredadores más peligrosos de Pandemonio. Un enorme saurio bípedo de casi 8 metros de altura capaz de alcanzar grandes velocidades. Son agresivos, territoriales y letales. Para los átlax, son una presa excepcional.



**Cuerpo:** 7    **Mente:** 2    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Atlemaxtlán

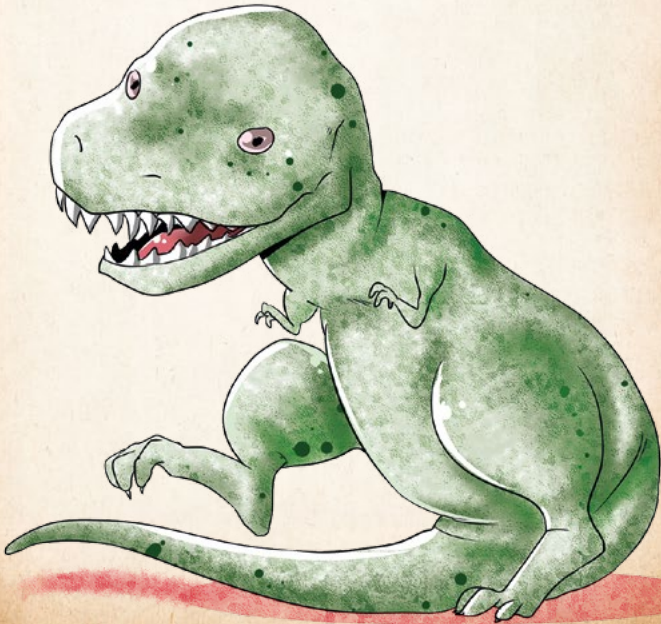
**Aspectos:** Tiranosaurio Terrible, Depredador Implacable, Territorial

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

**Proezas:**

- ☞ **Acorazado:** El tiranosaurio tiene una piel acorazada que le proporciona una protección equivalente a una armadura media.
- ☞ **Depredador Nato:** El tiranosaurio gana un +2 a Atacar con su Atributo Cuerpo cuando lucha cuerpo a cuerpo con una presa.



## Triceratops

Este gran herbívoro se caracteriza por tres cuernos frontales (dos sobre la frente y uno en la nariz similar a un rinoceronte), una gola ósea tras la cabeza y un cuerpo grande y robusto. Se trata de un cuadrúpedo que alcanza grandes velocidades en el llano. A pesar de ser herbívoro, es territorial y tiene mal temperamento.



**Cuerpo:** 5    **Mente:** 1    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Atlemaxtlán

**Aspectos:** Triceratops Salvaje, Reptil Terrible, Mal Genio

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

### Proeza:

🌀 **Acorazado:** El Triceratops tiene una piel acorazada que le proporciona una protección equivalente a una armadura media.

## Velociraptor

El velociraptor es un saurio bípedo algo más grande que un poni. Muy rápidos, inteligentes y letales, cazan además en manada, lo que los convierte en peligrosísimos depredadores. Cazan casi cualquier cosa.



**Cuerpo:** 3    **Mente:** 2    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2

**Regiones:** Atlemaxtlán

**Aspectos:** Velociraptor, Reptil Listo, Mal Genio

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

### Proeza:

🌀 **Emboscada:** El velociraptor gana un +2 a su Atributo Cuerpo cuando usan la acción Crear una Ventaja para realizar una emboscada.



## Dragones

Los dragones son los seres más temidos y reverenciados de Pandemonio. Son enormes lagartos alados, feroces y astutos, que viven en varias regiones. Su origen es confuso. Algunos piensan que son más antiguos que los pandas y que las diosas los crearon al comienzo del mundo. Otros piensan que fueron creados como armas muchos años antes de la Gran Batalla. En cualquier caso, todos los temen y los respetan. Quedan muy pocos dragones en Pandemonio y raro es aquél que ha visto alguno.

### Dragón común

El dragón común de Pandemonio es un reptil de unos 15 metros, de cuello y cola muy larga, con cuernos y afilados colmillos. Poseen un par de alas membranosas con una envergadura tan grande como el mismo dragón. Son muy inteligentes y a menudo son codiciosos y glotones. Les encanta acumular monedas y objetos brillantes para dormir sobre ellos y a menudo poseen grandes cantidades, dependiendo de lo viejos y poderosos que sean. Suelen vivir en cuevas en lugares apartados y de difícil acceso, donde acumulan sus tesoros y los huesos de sus depredaciones. Gracias a sus alas pueden volar grandes distancias y atacar presas muy lejos de sus guaridas.



**Cuerpo:** 7    **Mente:** 3    **Espíritu:** 3

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

#### Proezas:

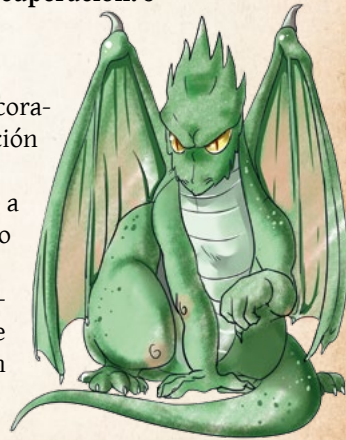
- ☞ **Acorazado:** El dragón tiene una piel acorazada que le proporciona una protección equivalente a una armadura pesada.
- ☞ **Depredador Nato:** El dragón gana un +2 a Atacar con su Atributo Cuerpo cuando lucha cuerpo a cuerpo con una presa.
- ☞ **Infierno de Llamas:** El dragón puede desencadenar un devastador ataque que consiste en lanzar por sus fauces un chorro de fuego letal. Este ataque tiene alcance Cerca y afecta a todos los que se encuentren en la zona. Para realizar el ataque, el dragón debe primero Crear una Ventaja sobre sí mismo (Preparado para Desatar el Infierno, Cogiendo Aliento, etc.) y en su siguiente turno podrá designar una zona y realizar un ataque que afectará a todos los blancos en la misma.

**Regiones:** Eisenerz, Zhuunkara

**Aspectos:** Enorme Dragón, ¡Sentid mi Furia!, Sensible a la Adulación

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3



## Sierpe emplumada

La sierpe emplumada es un extraño dragón de Atlemaxtlán. Su cuerpo está cubierto de brillante plumaje de colores, igual que su cola y la cresta tras la cabeza. La ausencia de garras es lo que le da su aspecto de serpiente. La sierpe emplumada vive en los confines remotos de Atlemaxtlán, es un ser solitario que normalmente evita el contacto. Se le considera protector de determinadas áreas sagradas y luchará ferozmente contra los intrusos. Es un gran conversador, y los acertijos y juegos de ingenio le encantan.



**Cuerpo:** 5    **Mente:** 4    **Espíritu:** 4

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Atlemaxtlán

**Aspectos:** Gigantesca Serpiente Alada, Guardián Sagrado, Debilidad por los Acertijos

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3

### Proezas:

- ☞ **Acorazado:** La sierpe emplumada tiene una piel acorazada que le proporciona una protección equivalente a una armadura pesada.
- ☞ **Hechicero:** La sierpe emplumada es capaz de usar magia de Lys.
- ☞ **Infierno de Llamas:** La sierpe emplumada puede desencadenar un devastador ataque que consiste en lanzar por sus fauces un chorro de fuego letal. Este ataque tiene alcance Cerca y afecta a todos los que se encuentren en la zona. Para realizar el ataque, la sierpe debe primero Crear una Ventaja sobre sí misma (Preparada para Desatar el Infierno, Cogiendo Aliento, etc.) y en su siguiente turno podrá designar una zona y realizar un ataque que afectará a todos los blancos en la misma.



## Sierpe marina

En los profundos mares bajo el hielo de Osthamar reside la sierpe marina, un dragón sin garras, más largo que los barcos, con hocico alargado plagado de colmillos. Estas serpientes pueden pasar años adormecidas en el fondo para después despertar hambrientas y atacar barcos y poblaciones costeras. Son crueles, glotonas y no atienden a razones.



**Cuerpo:** 6    **Mente:** 4    **Espíritu:** 3

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Aspectos:** Gigantesca Serpiente Marina, Mōnstruo de las Profundidades, Iracunda

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3

### Proezas:

- ∞ **Acorazado:** La sierpe marina tiene una piel acorazada que le proporciona una protección equivalente a una armadura pesada.
- ∞ **Depredador Nato:** La sierpe marina gana un +2 a Atacar con su Atributo Cuerpo cuando lucha cuerpo a cuerpo con una presa.
- ∞ **Infierno de Ácido:** La sierpe marina puede desencadenar un devastador ataque que consiste en lanzar por sus fauces una nube ácido. Este ataque tiene alcance Cerca y afecta a todos los que se encuentren en la zona. Para realizar el ataque, la sierpe debe primero Crear una Ventaja sobre sí misma (Preparada para Desatar el Infierno, Cogiendo Aliento, etc.) y en su siguiente turno podrá designar una zona y realizar un ataque que afectará a todos los blancos en la misma.





### Monstruos Comunes

Esta categoría es un cajón de sastre para todo tipo de extrañas criaturas que pueblan Pandemonio. Algunas tienen un origen natural, mientras que otras proceden de extraños experimentos, accidentes mágicos o las maldades de Zlo.

#### Estirge

La estirge es un extraño insecto del tamaño de un gran pájaro que suele atacar a todo tipo de animales más pequeños para beber su sangre. Viven en zonas húmedas y oscuras. Una Turba de estirges es un enemigo muy peligroso.



Cuerpo: 1    Mente: 0    Espíritu: 0

Estrés: 1

#### Proeza:

☞ *Chupasangre*: La estirge puede realizar un ataque especial que drena de sangre a su víctima. Para ello debe primero realizar una acción de Crear una Ventaja sobre su víctima (Enganchado a su Presa). Si realiza un ataque con éxito contra su víctima en el siguiente turno, inflige un punto extra de Estrés (que no puede absorber la armadura).

Regiones: Atlemaxtlán, Khustain

Aspectos: Estirge Bebedora de Sangre

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0



### Genio de fuego

Los genios de fuego son extraños humanoides rojizos nativos de los desiertos de Zhuunkara. Su origen ciertamente mágico y antinatural es desconocido. Sin embargo, parecen estar tremendamente resentidos con los pandas. Maquinadores, crueles y vengativos, siempre están planeando alguna villanía contra los zhuunkaros.



**Cuerpo:** 4    **Mente:** 3    **Espíritu:** 4

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Zhuunkara

**Aspectos:** Genio de Fuego, Poderoso Hechicero, Cruel y Vengativo

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3

#### Proezas:

- ∞ *Hechicero:* El genio de fuego es capaz de usar magia de Ilden.
- ∞ *Hechicero:* El genio de fuego es capaz de usar magia de Morkt.
- ∞ *Ojo clínico:* El personaje tiene un +2 a Crear /Descubrir una Ventaja en un Conflicto físico si ha visto atacar o defender a su rival, usando su Atributo Mente.



**Gólem**

También llamados constructos o forjados, estas criaturas fueron creadas como soldados y guardianes durante la Gran Batalla de Pandemonio. Pueden tener diferentes apariencias, pero prácticamente todos están contruidos sobre algún tipo de armazón metálico o armadura, unidos con remaches, engranajes y piezas móviles. Los gólems están animados con magia y normalmente se limitan a cumplir las órdenes recibidas.



**Cuerpo:** 5    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Todas

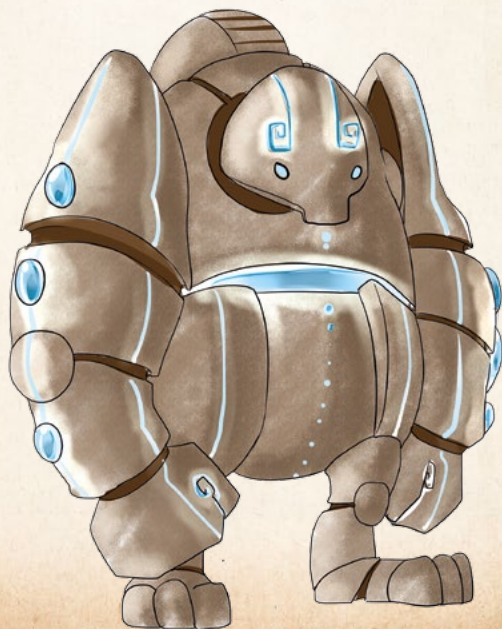
**Aspectos:** Máquina de Guerra, No se Detiene ante Nada, Cumplir las Órdenes

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3

**Proeza:**

☞ **Acorazado:** El gólem tiene una piel acorazada que le proporciona una protección equivalente a una armadura media.



## Gusano púrpura

En las estepas de Khustain, en el norte, viven unas extrañas y peligrosas criaturas, los gusanos púrpura. Estos extraños gusanos de cuerpo gelatinoso de color púrpura (de donde toman el nombre) miden varios metros y poseen potentes mandíbulas. Se entierran en el suelo para salir súbitamente y atacar a sus presas.



**Cuerpo:** 5    **Mente:** 2    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Khustain

**Aspectos:** Gigantesco Gusano, Mandíbulas Potentes, Ciego

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3

### Proezas:

- ☞ **Sentir Vibraciones:** El gusano púrpura es ciego, pero puede sentir las vibraciones de aquéllos que se mueven por el suelo.
- ☞ **Escupir Ácido:** Usando 1 Punto de Destino, el gusano púrpura puede hacer un ataque de Escupir Ácido con alcance Cerca. El ácido ignora la armadura del rival.



## Kraken

De las bestias marinas de Pandemonio, el kraken es, sin duda, la más temida. Estos descomunales pulpos con tentáculos ganchudos y un único ojo, hunden barcos y devoran a la tripulación. Son agresivos, territoriales y no tienen miedo a nada.



**Cuerpo:** 8    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Osthamar

**Aspectos:** Pulpo Descomunal, Múltiples Tentáculos, Su Ojo es su Punto Débil

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3

### Proeza:

☞ *Criatura de partes:* El kraken está compuesto por un grupo de tentáculos

(de 4 a 8) y un cuerpo. Las

estadísticas superiores

pertenecen al cuerpo

de la criatura. Si

el cuerpo es derrotado,

cae toda la criatura.

Cada tentáculo

actúa como si fuese

un figurante con sus

propias estadísticas

(incluso puedes agruparlos

en Turbas). El kraken

puede seguir luchando

aunque todos los tentáculos

sean derrotados.

Los tentáculos pueden

usar los Puntos de Destino

del cuerpo.



### Tentáculo de kraken



**Cuerpo:** 3    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1

**Aspectos:** Tentáculo Ganchudo

## Troll

El troll es un gigante de piel gelatinosa, brazos y piernas largos, gran barriga, rostro cruel, nariz ganchuda y orejas puntiagudas. Siempre hiede a cieno y a muerte. Los troll son seres crueles que suelen merodear en los asentamientos, matar el ganado y quizá a algún panda despistado. Son voraces y adoran la carne fresca.



**Cuerpo:** 4    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4

**Regiones:** Eisenerz, Osthamar

**Aspectos:** Troll Repugnante, Gran Tamaño, No Demasiado Listo

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

### Proezas:

- ☞ **Piel Gelatinosa:** El troll tiene una piel gelatinosa que le proporciona una protección equivalente a una armadura media.
- ☞ **Depredador Nato:** El troll gana un +2 a Atacar con su Atributo Cuerpo cuando lucha cuerpo a cuerpo con una presa.



### No-Muertos

Normalmente, cuando los pandas mueren, sus almas van a parar a los reinos de Sudiye, Korosho o Zlo y su cuerpo acaba desapareciendo poco a poco. Es el ciclo de la vida. Sin embargo, algunas veces este ciclo no se cumple y tenemos almas que regresan para hacer daño a los vivos, rituales capaces de hacer regresar el alma al cuerpo y cuerpos malditos que no pueden morir mientras beban la sangre de otros pandas. Todos los no-muertos están relacionados con la magia oscura de Morkt, introducida en Pandemonio por Zlo. Zlo es caótica y nunca se sabe por qué o para qué permite la existencia de semejantes criaturas, a menos que sea simplemente por el miedo y sufrimiento que provocan a otros pandas.

#### Espíritu malvado

Hay almas atormentadas, malvadas o torturadas que por algún motivo no alcanzan el lugar al que deberían ir. Muchas de estas almas regresan a Pandemonio y se convierten en espíritus malvados, ánimas errantes que solo buscan el dolor y sufrimiento de los vivos.



Cuerpo: 0    Mente: 0    Espíritu: 2

Estrés: 1  2

Regiones: Todas

Aspectos: Espíritu Malvado

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0

Proeza:

∞ *Incorpóreo*: El espíritu malvado puede realizar sus acciones de Atacar y Defender de forma física con su Atributo Espíritu en vez de Cuerpo.



## Momia

En tiempos antiguos, algunos poderosos hechiceros buscaban traspasar la frontera entre la vida y la muerte, reteniendo su esencia vital, su alma y su poder en Pandemonio. Mediante oscuros rituales momificaban su cuerpo y extraían su esencia vital, situándola en algún objeto, talismán o filacteria. De este modo, su mente y su poder seguirían a salvo mientras que el talismán con su esencia vital no fuese destruido. Estas criaturas de cuerpos decrepitos, a menudo cubiertas por vendajes raídos, son llamadas simplemente momias.



**Cuerpo:** 3 **Mente:** 5 **Espíritu:** 5

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

### Proezas:

- ☞ **Hechicero:** La momia es capaz de usar magia de Morkt
- ☞ **Hechicero:** La momia puede utilizar otra Técnica Mágica (cualquiera menos Lys).
- ☞ **Escudo Mágico:** La momia puede usar su Espíritu para defenderse en un Conflicto físico.
- ☞ **Fortaleza Mental:** La momia tiene un +2 a su Defensa contra magia y poderes mágicos cuando usa su Atributo Espíritu.

### Debilidad:

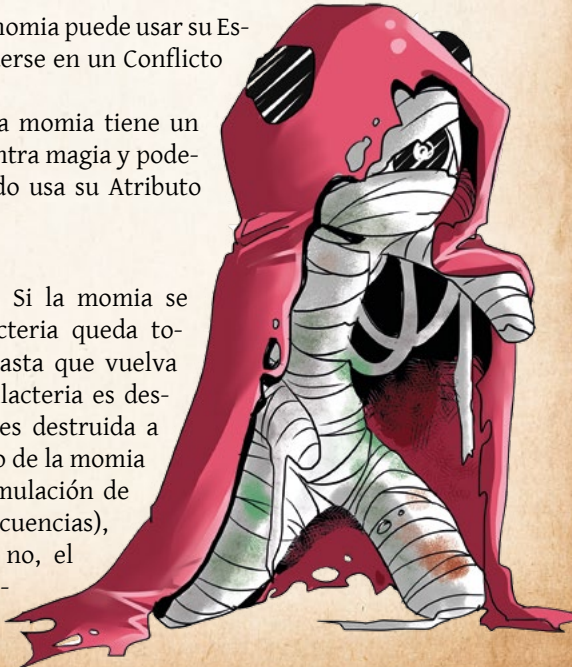
- ☞ **Filacteria de Poder:** Si la momia se separa de su filacteria queda totalmente inerte hasta que vuelva a poseerla. Si la filacteria es destruida, la momia es destruida a su vez. Si el cuerpo de la momia es destruido (acumulación de Estrés y/o Consecuencias), pero la filacteria no, el cuerpo acaba regenerándose en unos días.

**Regiones:** Atlemaxtlán, Eisenerz, Zhuunkara

**Aspectos:** Momia Aterradora, Hechicero No-Muerto, Filacteria de Poder

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3





## Tigre espectral

Hay almas tan malvadas, tan crueles y tan traicioneras, que son rechazadas de todos los lugares donde moran las almas. Muchas acaban convirtiéndose en espíritus malvados, pero aquéllas realmente horribles acaban transformándose en tigres espectrales. Estas criaturas parecen grandes tigres blancos con un aura negruzca a su alrededor y ojos llameantes. Existen solo para causar la muerte, la destrucción y llevar el caos a cualquier lugar por donde pasan. Son seres de oscuridad pura, a los que la luz y la magia de Lys repelen.



**Cuerpo:** 7   **Mente:** 4   **Espíritu:** 5

**Estrés:** 1  2  3

**Consecuencias:** Leve 2   
Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Todas

**Aspectos:** Tigre Espectral, Aura de Terror, Enemigo de la Luz

**Puntos de Destino:** 3

**Recuperación:** 3

### Proezas:

- ∞ **Etéreo:** El tigre espectral reduce en 2 puntos de Estrés todo el daño procedente de ataques físicos.
- ∞ **Depredador Nato:** El tigre espectral gana un +2 a Atacar con su Atributo Cuerpo cuando lucha cuerpo a cuerpo con una presa.
- ∞ **Aura de Muerte:** El tigre espectral puede desencadenar un devastador ataque que consiste en una terrible aura de muerte y oscuridad que se extiende a su alrededor. Este ataque tiene alcance Cerca centrado en el tigre espectral que afecta a todos los que se encuentren en la zona. Para realizar el ataque, el tigre espectral debe primero Crear una Ventaja sobre sí mismo (Proyectando Odio, Absorbiendo la Luz, etc.) y en su siguiente turno podrá realizar un ataque con su Atributo Espíritu que afectará a todos los blancos en la zona.



## Vampiro

Algunos pandas extremadamente malvados son capaces de regresar a su cuerpo una vez muertos. Tal vez hayan pactado con los oscuros poderes de Zlo o simplemente su voluntad sea tan fuerte que sean capaces de regresar. Sin embargo, para mantener su cuerpo y evitar su descomposición deben alimentarse con la sangre de los vivos. Son una de las criaturas más poderosas y viles de Pandemonio, capaces de una maldad extrema.



**Cuerpo:** 5    **Mente:** 4    **Espíritu:** 5

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2

Moderada 4  Severa 6

**Regiones:** Todas

**Aspectos:** Terrible Vampiro, ¡Temedme, Miserables Mortales!, Enemigo de la Luz, La Sangre es la Vida

**Puntos de Destino:** 4

**Recuperación:** 4

### Proezas:

- ☞ **Drenaje de Vida:** El vampiro puede drenar la esencia vital de sus oponentes con sus mordiscos. Para ello debe emplear un turno en crear una Ventaja con su Atributo Cuerpo para reducir o apresar a su oponente (Con los Colmillos en tu Cuello, Te Cogí...). En el siguiente turno puede realizar un ataque físico para morder. De tener éxito el daño no podrá ser absorbido por la armadura. Además todo el Estrés provocado al objetivo se convertirá en puntos de Estrés que el vampiro puede desmarcar (en casillas o Consecuencias) de su propia ficha.
- ☞ **Hechicero:** El vampiro es capaz de usar magia de Morkt.
- ☞ **Trepar como una Araña:** El vampiro puede moverse por paredes o techos como si fuera suelo firme.
- ☞ **Visión Nocturna:** El vampiro ve de noche casi tan bien como de día.
- ☞ **Vuestras Armas no Tienen Poder sobre Mí:** Las armas y ataques no mágicos o reforzados con magia no le hacen ningún daño.

### Debilidades:

- ☞ **La Sangre es la Vida:** El vampiro debe consumir sangre para mantener su cuerpo. Si no lo hace, a partir de la tercera noche recibe 2 puntos de Estrés por noche sin beber.
- ☞ **Enemigo de la Luz:** La luz solar directa le causa 2 puntos de Estrés por turno.

## Zombi

Los zombis son los no-muertos más débiles. Se trata de cadáveres reanimados, normalmente mediante magia de Morkt muy poderosa, para servir a su amo (al que se conoce como nigromante). Estos seres suelen obedecer ciegamente las órdenes de su amo, y si éste no está, vagan presa de sus instintos más básicos: matar y comer. Son lentos y torpes, pero muy peligrosos en grandes grupos.



Cuerpo: 1    Mente: 0    Espíritu: 0

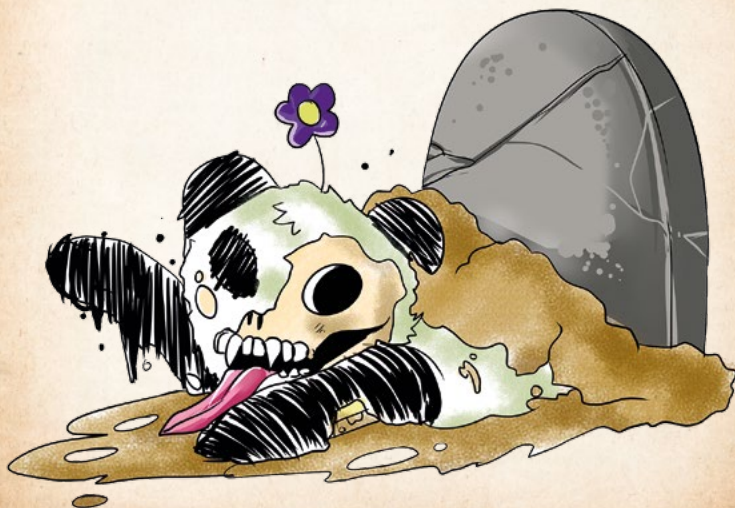
Estrés: 1  2

Regiones: Todas

Aspectos: Lento y Torpe Zombi

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0





## Capítulo 9: Viejas reliquias

149

### Aventura introductoria

**Viejas Reliquias** es un sencillo escenario introductorio para un grupo de 3-4 Guardianes. Se trata de una aventura bastante lineal, con una pequeña parte de investigación y algún combate que permitirá a Directores de Juego novatos y veteranos tener un primer contacto con el reglamento y ambientación de Guardianes de Pandemonio.

**Viejas Reliquias** sigue el esquema básico sugerido para crear un escenario sencillo: un villano con un objetivo y una razón para que los personajes no puedan ignorarlo.

**Si eres un jugador. ¡No sigas leyendo!**

Puedes arruinarte la diversión y unas cuantas sorpresas. Deja esta sección solo para el Director de Juego.

### Sinopsis

**Viejas Reliquias** se desarrolla en Atlemaxtlán y hará que los personajes se enfrenten a un extraño culto que quiere resucitar a un vetusto emperador momia para hacer resurgir el Imperio de Cumitulcán.

Oatzalco es un antiguo miembro de la Orden de los Guardianes que aprovechó su posición para ganar poder personal. Catamatán, el Meister de su casa capitular en Ocoxaca, lo expulsó, provocando su ira. Durante algunos años Oatzalco desapareció, estudiando hechicería prohibida mientras crecía su odio contra los Guardianes y particularmente contra Catamatán. Oatzalco elaboró un taimado plan para hundir la reputación de los Guardianes. Comenzó por suplantar a Catamatán y hacerse pasar por él con la esperanza de que llegara el momento en que pudiera vengarse.

Su paciencia fue recompensada cuando unos mineros aparecieron por la casa capitular hablando de un extraño pozo con pictogramas antiguos. Oatzalco sospecha que se trata de una cámara donde está escondida la Calavera de Azcapote.

Azcapote fue un poderoso brujo que gobernó en Cumitulcán mucho antes de la Gran Batalla. Para intentar gobernar eternamente, se convirtió en momia. Encerró su esencia vital en una calavera fabricada con un extraño metal procedente de un meteorito tan duro que era irrompible, pero su hijo y un grupo de nobles lo derrotaron. Al no ser capaces de destruir la calavera, la enterraron en un pozo escondido. Ha pasado mucho desde entonces y unos mineros descubrieron por casualidad el pozo. Éstos corrieron a contárselo a Catamatán, el Meister de la casa capitular de Ocoxaca. Lo que no sabían es que en realidad estaban dando la información a un impostor.

Oatzalco ha planeado que los Guardianes lo ayuden a recuperar la calavera y resucitar con ella a Azcapote. De este modo, no solo resurgirá el poder de Cumitulcán sino que además se vengará de los Guardianes, que serán tildados de responsables del suceso.

### Introducción

#### *Escena 1: La casa capitular de Ocoxaca*

Los personajes se encuentran en la casa capitular de Ocoxaca, han llegado hace poco tras realizar algún otro servicio para la orden. Al frente de la casa de Ocoxaca está Catamatán, un Meister mayor (algo senil) pero afable, que confraternizará rápidamente con los personajes. En realidad el viejo Catamatán está prisionero en la Ciudad Prohibida y los personajes están tratando con un impostor, Oatzalco.

Ocoxaca es una ciudad de tamaño pequeño, más bien una villa, que se encuentra en el interior de Atlemaxtlán, cerca de las montañas Ocotoch y a solo un par de

días de la Ciudad Prohibida. Está rodeada de una muralla blanca hecha con piedra granítica de una cantera al aire libre cercana. Gobierna la ciudad, en nombre del Tocatez, un Quitzi llamado Tatamán, un panda tan gordo como inteligente al que le gustan la comida, los juegos de estrategia y los acertijos. Este Quitzi gobierna benevolentemente desde un templo pirámide al sur de la ciudad. Tatamán se lleva bien con los Guardianes y los guardias de la ciudad suelen colaborar habitualmente con ellos y permitirles bastante libertad en sus acciones (siempre que no reciba órdenes en contra del propio Tocatez).

La casa capitular de Ocoxaca no es demasiado grande y, de hecho, es mantenida tan solo por el Meister. Se trata de un caserón de dos plantas cerca de la puerta oeste de la ciudad, en el barrio de los artesanos. Es una casa sencilla, decorada sobriamente con máscaras y tapices, y bastante fresca, pero el calor y la humedad harán que cualquier personaje esté bastante sofocado (sobre todo si lleva armadura) en el interior.

Los personajes han llegado a Ocoxaca hace dos días para entregar unos documentos (cartas de crédito y las memorias de las reuniones del Consejo de Meisters) a Catamatán, el Meister de la casa de Ocoxaca. Catamatán ha insistido en que los personajes recobren las fuerzas para su viaje y descansen mientras él prepara el papeleo que quiere que los personajes lleven de vuelta.

Es temprano, un día caluroso. La ciudad ya está despierta y se escucha el ajetreo de gente en la calle, ocupada en sus quehaceres. Los personajes se encuentran desayunando opíparamente cuando Catamatán entra muy excitado.

*— ¡Atención, Guardianes! ¡Ha ocurrido algo muy interesante! Ayer, mientras trabajaban en la cantera, unos mineros dieron con un extraño pozo, echaron un vistazo al interior y descubrieron extraños pictogramas. Deberíamos ir y asegurarnos que no hay nada peligroso en ese pozo. Me he levantado temprano y tengo el permiso del Quitzi. ¡Vamos!*

En esta escena no hay mucho que hacer, los personajes pueden socializar un poco entre ellos o pedir equipo a Catamatán para investigar el pozo: cuerdas, antorchas y comida. Catamatán dará a los personajes aquello que sea razonable. Después se espera que los personajes acompañen al anciano panda hasta el pozo.

También pueden hacer algunas preguntas a Catamatán, pero no añadirá más de lo que ya ha dicho.

Unos mineros se toparon con el pozo cerca de la cantera.

- ☞ No llegaron a bajar, lanzaron una antorcha en el interior y vieron extraños pictogramas en las paredes.
- ☞ Muchos de los pandas de Atlemaxtlán son supersticiosos y los artefactos y reliquias anteriores a la Gran Batalla (pertenecientes al Imperio de Cumitlacán) son tabú.

## Capítulo 9: Viejas reliquias

Cualquier panda de Atlemaxtlán sabrá esto último y posiblemente un escalofrío recorra su espalda. Aun así, no debe parecerles nada extraña la petición de Catamatán; a fin de cuentas, una de las labores de los Guardianes es controlar la aparición de magia y artefactos extraños anteriores a la Gran Batalla. Un yacimiento arqueológico puede contener cualquier peligro.

### Nudo

#### Escena 2: El pozo

Tras un viaje de un par de horas, los personajes llegarán a una zona cercana a las montañas con una pequeña cantera al aire libre de la que se extrae piedra granítica. Muchos átlax trabajan en la cantera mientras cantan canciones de trabajadores que les ayudan a mantener el ritmo. Pandas jóvenes pasean con odres de agua para que se refresquen y los más grandes cargan carretones tirados por ank ank.

Catamatán hablará un momento con un capataz de la cantera que saludará a los personajes y conducirá al grupo hasta una zona aún selvática que ha empezado a despejarse. Hay una zona excavada, como para erigir los cimientos de un edificio. Casi en el centro, el suelo está hundido y hay un agujero de aspecto profundo.

El capataz explicará lo siguiente:

*— Empezamos a despejar esta zona para construir aquí un almacén, pero al excavar los cimientos el suelo se hundió. Por suerte no hubo heridos...*

Si los personajes echan un vistazo al pozo, verán que está muy oscuro. Si arrojan o bajan una antorcha, verán que el agujero tiene, un poco más abajo, paredes de piedra con símbolos grabados.

Si un personaje supera una tirada de Superar un Obstáculo con su Atributo Mente a dificultad Grande (+3), identificará los símbolos como marcas de cantería: unas marcas que dejaba el grupo de canteros que habían hecho cada bloque. El símbolo en concreto es antiguo, anterior a la Gran Batalla. Para esta tirada servirá cualquier Aspecto o Proeza relacionado con historia antigua, historia de Atlemaxtlán o cantería y minería.

Si bajan alguna luz o arrojan una antorcha, verán que el fondo está a unos 15 metros y que el pozo se abre a algún tipo de sala grande. Catamatán hablará con los personajes.

*— Echemos un ojo con cuidado. Necesitaré que me ayudéis a bajar, ya estoy mayor...*

Si los personajes no han cogido cuerdas (han venido poco preparados), pueden usar lianas de la selva o pedirle al capataz que les preste cuerdas (tiene de sobra).

Bajar al fondo del pozo es una tarea que requiere una tirada de Superar un Obstáculo con su Atributo Cuerpo a dificultad Normal (+1). Usar una cuerda otorga al personaje el uso gratuito de un Aspecto (“Asegurado con una Cuerda”) como si hubiese usado con éxito una acción de Crear una Ventaja.

### La entrada

Una vez llegados al fondo del pozo, los personajes se encuentran en una gran sala hecha de sillares de cantera. La sala es cuadrada y las paredes sur, este y oeste están llenas de pictogramas antiguos. En la pared norte hay un dintel de piedra cerrado con una gran losa que parece poder alzarse para pasar. Esta losa que hace de puerta está también grabada con símbolos. Dos estatuas flanquean la puerta, dos pandas con tocados de plumas y espadas en la mano.

Son pictogramas Ohtli muy antiguos y solo una tirada de Superar un Obstáculo con Atributo Mente y una dificultad Excelente (+5) con éxito permitirá averiguar a los personajes que se trata de Othala, la lengua del Imperio de Cumitlucán y que parecen contar la historia de un emperador de Cumitlucán que fue derrocado por su propia familia. Los pictogramas de la puerta son más claros y dicen algo así como:

*“Primero el corazón o afronta la muerte”.*

Se trata de un acertijo que les indica que primero deben mover la estatua de la izquierda (el corazón está a la izquierda) o se activará una trampa al tratar de abrir la puerta.

Si alguno de los personajes examina cuidadosamente la sala (el suelo, las paredes, etc.) encontrará por todas partes unas finas ranuras profundas. Estas ranuras tienen rozaduras, como si algo (algo suficientemente duro como para arañar la piedra) entrara y saliera por ellas.

Si los personajes examinan cuidadosamente las estatuas, verán que el suelo está rozado junto a ellas, como si pudieran girarse. La estatua de la izquierda parece girar a la izquierda y la estatua de la derecha parece girar a la derecha.





## Capítulo 9: Viejas reliquias

La puerta se abre cuando se gira la estatua de la derecha. Pero si se hace sin haber girado primero la estatua de la izquierda, se activará una trampa. Por las ranuras saldrán afiladas lanzas que podrán hacer daño a los personajes. Todos aquéllos que estén en la sala (menos Catamatán, si está con ellos, que estará pegado a una pared mirando los pictogramas), sufrirán un ataque de las lanzas con un +3 del que pueden defenderse normalmente (se trata de un ataque físico, así que deberían defenderse con su Atributo Cuerpo). Alternativamente, pueden correr a la siguiente sala y tal vez salvarse o defenderse con normalidad.

Si giran primero la estatua de la izquierda, se escuchará un chasquido y no ocurrirá nada (se ha desactivado la trampa).

Si los personajes tratan de alzar la losa mediante la fuerza bruta, necesitarán tener éxito en una tirada de Superar un Obstáculo con su Atributo Cuerpo a dificultad Excelente (+5). Con un empate se abre la puerta, pero se activa la trampa de las lanzas. Con un éxito la puerta se abrirá sin activar la trampa.

### **La cámara funeraria**

Al otro lado de la puerta cerrada hay una gran cámara semicircular, una enorme habitación realizada con sillares de cantera en cuyo centro yace un sarcófago de piedra. Las paredes están agrietadas y raíces de gran tamaño han invadido la estancia. Gotea agua del techo y se escucha el sonido de agua corriente en la pared oeste.

Si los personajes examinan la pared oeste, descubrirán que las raíces y el agua han roto la pared y hay un pequeño túnel lleno de raíces y tierra. El túnel conduce al pozo (ver la siguiente zona).

El sarcófago está cubierto por una pesada losa de piedra a modo de tapa. Para levantarla haría falta al menos una tirada de Superar un Obstáculo usando el Atributo Cuerpo a dificultad Grande (+3) o quizá buscar alguna otra manera de abrirla. Al hacerlo, se escuchará una especie de suspiro y luego se hará el silencio. En el sarcófago tan solo hay una extraña calavera de panda de metal. Catamatán se acercará entonces, curioso.

— *Vaya, parece la legendaria Calavera de Azcapote...*

### **Escena 3: ¡Traición!**

De pronto, los personajes comenzarán a sentirse raros. Una tirada de Superar un Obstáculo con su Atributo Mente a dificultad Buena (+2) les permitirá deducir (si no lo han hecho por sus propios medios) que han sido drogados. Otorga a cada personaje un Punto de Destino y narra cómo empiezan a quedarse dormidos mientras escuchan una extraña carcajada. Si es necesario narra un pequeño *flashback* en el que los personajes están comiendo en la casa capitular y el que creían que era Catamatán vierte unos extraños polvos en su comida.

Unos segundos antes de quedarse dormidos verán cómo Catamatán se despoja de su barba, arroja su bastón y recoge la Calavera de Azcapote. Antes de marcharse se gira y lanza una sonora carcajada.

*— Os he utilizado, Guardianes... y ahora, gracias a vosotros, puedo resucitar a Azcapote para que restaure el Imperio de Cumitucán. Yo, Oatzalco, seré su mano derecha. Y lo mejor es que la gente os culpará a vosotros...*

Oatzalco saldrá entonces de la sala y los personajes escucharán cómo la losa que hace de puerta se cierra de golpe. Unos instantes más tarde la cámara temblará y escucharán el sonido de un derrumbe. Oatzalco los ha sepultado en la cámara.

Los personajes se quedarán dormidos, no sabrán cuánto tiempo. Cuando despierten, estarán aún en la cámara funeraria. La puerta de entrada está totalmente bloqueada.

La única salida parece el pequeño túnel que han formado las raíces. Los personajes tendrán que reptar por el túnel unos 10 metros. El sitio es oscuro, húmedo y las raíces estorban el paso. El túnel parece ensancharse y hacerse más profundo, hay más agua y los pandas pueden ponerse de pie, aunque el agua les llega a la cintura. Parece que el túnel muere aquí. En realidad, el resto del túnel está bajo el agua y son unos 6 metros hasta salir a través de un pozo de agua. De hecho, cuando los personajes alcancen la salida, caerá un cubo con una cuerda y escucharán a unos pandas charlar en la parte de arriba. Si los personajes piden auxilio, los pandas del exterior los ayudarán a salir e instantes después estarán fuera del pozo. Es casi mediodía y un grupo de pandas se reúne alrededor de los personajes, incluido el capataz que los guio al principio de la mañana.

*— ¡Menos mal que habéis encontrado otra salida! Escuchamos el derrumbe del pozo y estábamos despejando las piedras tratando de llegar hasta vosotros. ¿Dónde está el viejo?*

Los personajes pueden contar lo ocurrido a los pandas de la cantera, que se sobresaltarán si les cuentan el descubrimiento de la Calavera de Azcapote. Para muchos átlax, decir “Que viene Azcapote” es como decir “Que viene el Coco”.

Los personajes pueden tratar de rastrear a Oatzalco. Para hacerlo necesitarán tener éxito en una tirada de Superar un Obstáculo con su Atributo Mente a dificultad Normal (+2). Oatzalco se dirige al oeste, hacia la Ciudad Prohibida.

#### ***Escena 4: ¡Te atraparemos, Oatzalco!***

Si los personajes deciden perseguir a Oatzalco, se adentrarán cada vez más en la jungla. Oatzalco se dirige directamente hacia la Ciudad Prohibida y les lleva unas horas de ventaja. La jungla en esta parte es especialmente densa y sofocante, apenas llega la luz del sol al suelo y la vegetación crece salvaje.

### Pandas apetitosos...

Los personajes llegan a un arroyo sin apenas profundidad. Si uno de ellos presta atención o va con cuidado, se dará cuenta de que no se escuchan sonidos de pájaros o de otros animales. Un personaje cazador o rastreador podrá intuir que este arroyo es el abrevadero natural de algún depredador. Si examinan el lecho del río verán huellas recientes de lagarto.

Y es que, mientras los personajes persiguen a Oatzalco, están siendo seguidos a su vez por un grupo de 4 velocirraptores que acechan en la espesura. El lugar es “Oscuro”, “Opresivo”, “Lleno de Vegetación” y los reptiles tratarán de coger a los personajes desprevenidos para lanzarse sobre ellos. Estarán hambrientos y unos pandas rechonchos parecen un plato muy apetitoso para los dinosaurios.

### Velocirraptores



**Cuerpo:** 3    **Mente:** 2    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2

**Aspectos:** Velociraptor,  
Reptil Listo,  
Mal Genio.

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

#### Proezas:

🌀 **Emboscada:** El velociraptor gana un +2 a su Atributo Cuerpo si usa la acción Crear una Ventaja para realizar una emboscada.

Los velocirraptores huirán si al menos 2 de ellos quedan Fuera de Combate y los demás han recibido algún daño, a fin de cuentas no esperaban que los pandas ofreciesen resistencia. Tras librarse de ellos, los personajes podrán seguir la persecución de Oatzalco.

### La pirámide

Poco después, los personajes saldrán de la selva y verán relucir al sol del atardecer una pirámide de piedra blanca cubierta de vegetación. El camino que conduce hasta ella está flanqueado por estatuas de piedra agrietadas por el paso de los años.

Del interior de la pirámide surgen extraños cánticos que parecen algún tipo de magia ritual. Es de esperar que los personajes asciendan la escalera a toda velocidad y se precipiten en el interior de la pirámide para detener a Oatzalco. El interior de la pirámide está tenuemente iluminado por antorchas y el pasadizo de piedra da a una gran cámara. Un ventanuco hace que la luz del atardecer ilumine de color rojo y dorado un trono que se encuentra al fondo de la sala. A su alrededor, siete pandas vestidos con plumas y pintados ritualmente se inclinan y cantan. Los personajes pueden ver que uno de ellos es Oatzalco.



### Desenlace

#### Escena 5: Un hechicero de tres al cuarto...

Los personajes pueden enfocar la escena como mejor crean, ya sea cargando contra Oatzalco y sus cultistas, o tratando de sorprenderlos. El lugar está “Tenuemente Iluminado” y “Lleno de Vegetación”.

#### Secuaz de Oatzalco, Cruel y Cobardica



Cuerpo: 1

Mente: 0

Espíritu: 1

Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

#### Oatzalco

Hechicero Átlax, Taimado, Odia Profundamente a los Guardianes



Cuerpo: 1

Mente: 1

Espíritu: 3

Estrés: 1  2

Consecuencias:

Leve 2  Moderada 4

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

#### Proeza:

∞ Hechicero. Oatzalco puede utilizar magia de Morkt.

Una vez derrotados Oatzalco y sus secuaces, los personajes verán que la Calavera de Azcapote no está allí. Oatzalco reirá con una risita nerviosa (si le daban por muerto, resultará que aún le quedaban fuerzas para al menos mofarse de los personajes), y dirá lo siguiente:

— *¿Me habíais tomado por un hechicero de tres al cuarto? Resucitamos a Azcapote hace rato... ¡Preparaos para afrontar su ira!*

Y lo cierto es que Oatzalco y sus secuaces reunieron la calavera con el cuerpo y restauraron el espíritu de Azcapote hace ya un buen rato. La momia de Azcapote es un rival serio para los personajes.

Azcapote hará su aparición saliendo de un pasaje secreto detrás del trono. Ordenará a los personajes que se rindan y prometerá perdonarles la vida si lo hacen. Casi con toda seguridad, esto acabará en una pelea...

**Momia de Azcapote****Cuerpo:** 3 **Mente:** 5 **Espíritu:** 5**Estrés:** 1  2  3 **Consecuencias:** Leve 2 Moderada 4  Severa 6 **Aspectos:** Momia Aterradora, Hechicero No-Muerto, Filacteria de Poder.**Puntos de Destino:** 3**Recuperación:** 3**Proezas:**

- ☞ *Hechicero:* Azcapote es capaz de usar magia de Morkt.
- ☞ *Hechicero:* Azcapote es capaz de usar magia de Vind.
- ☞ *Escudo Mágico:* Azcapote puede usar su Espíritu para defenderse en un Conflicto físico.
- ☞ *Fortaleza Mental:* Azcapote tiene un +2 a su Defensa contra magia y poderes mágicos usando su Atributo Espíritu.

**Debilidad:**

- ☞ *Filacteria de Poder:* Si Azcapote se separa de su calavera queda totalmente inerte hasta que vuelva a poseerla. Si la calavera es destruida, la momia es destruida a su vez. Si el cuerpo de Azcapote es destruido (acumulación de Estrés y/o Consecuencias), pero la calavera no lo es, el cuerpo acaba regenerándose en unos días.

**Epílogo****Escena 6: Viejas reliquias**

Llegados a este punto, los personajes habrán conseguido derrotar a Azcapote. La vieja momia ha sido vencida y los personajes poseen la calavera. Entonces escucharán lamentos que vienen del pasadizo secreto de detrás del trono. Si investigan, encontrarán un sarcófago vacío (del que ha salido Azcapote), barbas postizas y documentos de los Guardianes. También encontrarán una celda y al verdadero Catamatán, muy demacrado, que les agradecerá ser liberado.

Catamatán explicará la historia de Oatzalco y su plan para que los Guardianes fueran responsables del regreso de Azcapote, pero afortunadamente los personajes le han detenido. Respecto a la calavera, Catamatán recomendará a los personajes llevarla a la casa capitular de Ocoxaca y estudiar la manera de destruirla. Mientras, podrán guardarla en el almacén de la casa capitular local con las demás viejas reliquias que allí se encuentran.

Los personajes habrán logrado un Hito menor y habrán destacado como Guardianes, deteniendo, al menos por ahora, la amenaza de Azcapote.



# Equipo



# Retrato



# Aliado



Nombre: \_\_\_\_\_

# Aspectos

# Atributos



# Puntos de Destino



# Estrés



# Magia



+

↻

✋

↻

# Notas





# Apéndice 1: Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as express-

ly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fate Core System and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue.

Guardians of Pandemonio, Copyright 2015 by Holocubierta Ediciones, SL. Developed, authored, and edited by José Manuel Palacios Rodrigo.

In accordance with the Open Game License Section 8 "Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

## OPEN GAME CONTENT

The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

## PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content. Any elements of the proprietary setting, including but not limited to capitalized names, organization names, characters, historic events, and organizations; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, documents within the game worlds, quotes from characters or documents, and dialogue.

## Únete a los Guardianes

En **Guardianes de Pandemonio** eres uno de los valientes pandas pertenecientes a la *Orden de los Guardianes*. Recorre el fantástico mundo de *Pandemonio* y sus variopintos reinos para salvaguardar la paz y prosperidad de tus camaradas pandas. Enfrentate a terribles (y adorables) monstruos, resuelve misterios, utiliza magia poderosa y crea increíbles historias.

**Guardianes de Pandemonio** es un juego completo, en un nuevo mundo lleno de aventuras y con un reglamento sencillo y fácil de aprender que hará las delicias de grandes y pequeños. Incluye todo lo que necesitas para aprender a jugar y crear tus propias historias, así como una aventura introductoria para que puedas empezar a jugar casi de inmediato.

