

oliver bueno

MUNDO ETERNO

Udtech

MUNDO ETERNO Juego de Rol

© 2012, Oliver Bueno

© De esta edición:

2012, Ludotecnia®

Talaia Bidea 6. 48630 Gorliz (Bizkaia)

www.ludotecnia.es

ludotecnia.blogspot.com

Coordinador de la colección:

Omar El-Kashef

Sistema Lúdico «Madre»:

Octavio Muñoz

Diseño gráfico, maquetación y portada:

© Jose A. Tellaetxe Isusi

© Ilustraciones:

Agustín Garriga Botello

Juego probado por:

Roger Vilaseca, Manuel Horn, Jessica Estremera,

Irene Martín, Dani Padró y Nathalie Querbac

Primera edición.

Referencia editorial: LTC0005

Referencia Cliffhanger: 005

ISBN: 978-84-934035-5-3

Depósito Legal: BI-1407-2012

Impreso en España:

Gráficas Uncilla S.A. 48002 Bilbao

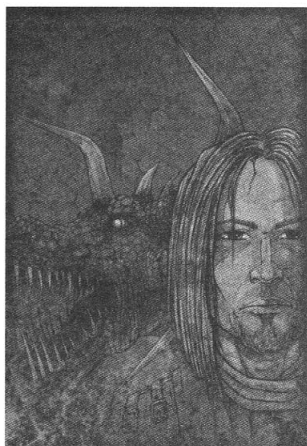
Tlfno. 944 435 199

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra que no cuente previamente con autorización escrita de los titulares de propiedad intelectual.

Mundo eterno

Juego de Rol

Oliver Bueno

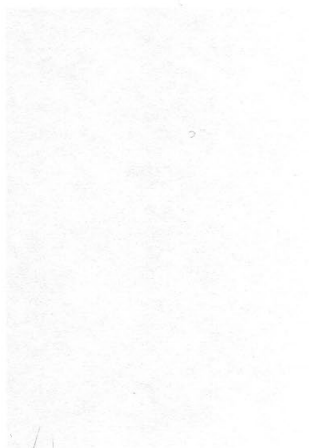


Wotekia

Por los cuentos durante la siesta y los árboles con frutas de natilla.

El mundo eterno

El mundo eterno
es un mundo
que no cambia
que no se mueve
que no se transforma
que no se destruye
que no se crea
que no se renueva
que no se regenera
que no se renace
que no se resucita
que no se revive
que no se reanima
que no se reanima
que no se reanima



El mundo eterno
es un mundo
que no cambia
que no se mueve
que no se transforma
que no se destruye
que no se crea
que no se renueva
que no se regenera
que no se renace
que no se resucita
que no se revive
que no se reanima
que no se reanima
que no se reanima

INTRODUCCIÓN

Este libro que tienes en tus manos es un Juego de Rol de fantasía épica. No voy a invertir mucho tiempo en decirte en qué consiste jugar a rol porque hay miles de lugares donde te pueden dar explicaciones mucho más extensas y satisfactorias. Sin embargo, sí conviene recordar que suponen un ejercicio de imaginación donde los participantes recrean aventuras en la piel de personajes ficticios. Pues bien, en *Mundo Eterno* los Jugadores interpretarán a humanos dotados de habilidades mágicas, siendo la más importante de ellas el *Don de la Profecía*.

Muchos juegos de fantasía se basan en que los protagonistas llegan a lugares oscuros o en ruinas para acabar con todo monstruo que encuentren, destruyendo de paso los secretos o lugares que custodia. *Mundo Eterno* también se podría enfocar desde esta perspectiva, pero cabe decir que no sería la más adecuada, porque encuentra sus raíces en la interpretación de personajes que conocen retazos de su destino o del destino de otros.

Los *Oráculos*, tanto en literatura, cine, como en series de televisión o cómics, son tratados como bichos raros que saben más de lo que deberían. Suscitan recelo y rencor a partes iguales, ya



que el conocimiento es poder y no hay nadie más poderoso que quien puede ver en su mente acontecimientos del futuro y del pasado. Imaginad que estos Oráculos son de una raza que no es hegemónica en la Tierra, que además de tener visiones esgrimen poderes mágicos de diversa índole. Imaginad también que saben algo que no pueden transmitir al resto de criaturas de la creación. Imaginad qué solos y desventurados se pueden sentir.

Imaginad ahora que los personajes de *Mundo Eterno* son precisamente *Oráculos* que exhalan a través de su piel el mismo sudor que otros sudaron, sudan o sudarán; que ven a través de sus ojos lo que otros antes que ellos vieron, ven ahora mismo o verán dentro de nada, o de una eternidad; que perciben lo que sintieron, o todavía sienten, o sentirán, gentes desconocidas incluso para ellos...

No es fácil ser una sombra, convivir con el miedo que levantan tus pasos, ni controlar un poder que te domina, pero eso es precisamente lo que tendréis que hacer si queréis sobrevivir y descubrir los secretos que oculta este libro. Sentaos cómodamente, empezamos.





Mundo Eterno. Grimorio 1

MITOLOGÍA DE UN MUNDO ETERNO

Antes de que diera inicio la Historia de la Humanidad, antes de Egipto y sus portentosas pirámides, del código de Hamurabi, del descubrimiento del bronce y mucho antes del dominio del hierro, existió una edad mítica en la cual criaturas mágicas hollaban la tierra, conviviendo con el hombre, o luchando contra él. Todo lo que tiene cabida en el imaginario colectivo de nuestra civilización, los mitos y leyendas que pueblan las culturas de nuestro planeta, incluso sus hechos ciertos, encuentran acomodo en *Mundo Eterno*, como el Minotauro y la ciudad de Troya, Medusa y las *Shabti* —estatuas vivientes egipcias—, o las razas de nuestro pasado remoto, o incluso aquellas que nutren el interior de las páginas de la literatura fantástica: elfos, hadas, enanos, hombres lagarto, dragones, hipogrifos, pegasos, trolls...

Todo ello forma parte de un mismo mecanismo que ha prolongado su funcionamiento a través del tiempo, y damos por cierto que, de una u otra manera, ha convivido con el ser humano en una época que hoy ha quedado sepultada por el olvido.

Así, coincidiendo con el comienzo de la Historia del hombre, la magia se diluyó en el aire. Los reinos enanos de Escandinavia desaparecieron sin dejar rastro y las ruidosas cortes Djinn del Sahara se evaporaron en el aire del desierto como un espejismo...




Las últimas criaturas mágicas en abandonar la Tierra fueron los dragones y los hipogrifos.

Los primeros, los seres más imponentes de la creación, comprendieron que no podían continuar sobreviviendo en este planeta porque, por alguna extraña razón, la energía que les mantenía con vida se estaba apagando conforme la magia desaparecía. Los hipogrifos creyeron ver la mano del ser humano en lo que estaba sucediendo, y aunque intentaron convencer a los dragones para que se enfrentaran con ellos a su destino y al hombre, los colosos de grandes alas renunciaron a todo enfrentamiento, persistiendo en la decisión que les llevaría a surcar el espacio y perder sus siluetas en las oscuras simas cósmicas. Los hipogrifos sí lucharon, pero eran pocos y estaban muy debilitados, y tras algunas derrotas se vieron obligados a partir hacia lugares que el hombre ni conocía ni había imaginado siquiera, fuera del planeta.

La Historia se desarrolló a partir de entonces tal y como la conocemos, aunque sin rastro de aquel pasado. Desde sus albores hasta la revolución tecnológica y la era de *Luz y Razón*, todos los acontecimientos fueron datados y catalogados, y aunque de cuando en cuando surgían ecos que hacían referencia a seres y tiempos extraños, nunca se supo con certeza si habían existido o no, por lo que quedaron relegados a nutrir mitos, fantasías y fabulaciones, o incluso a servir de alimento para cuentos infantiles. Así fue siempre, hasta *La Caída*.

Luz y Razón

El siglo XXI supuso un antes y un después para la Humanidad, una evolución en el pensamiento racional que ni los intelectuales y sabios de siglos anteriores pudieron o supieron imaginar.



La razón prevaleció definitivamente sobre la fe. Las creencias se quedaron sin adeptos, y los dioses fueron desterrados como pesadas rémoras de la antigüedad o como simples recuerdos de un pasado mitológico. El ser humano había dado la espalda a las guerras religiosas que llenaron de cicatrices la *Edad Moderna*. Olvidadas las batallas entre religión y ciencia, advino una edad dorada de razonamiento lógico y control de las emociones.

Al comienzo del siglo XXII, los avances tecnológicos habían hecho al hombre más inteligente y capaz. Se consiguió acabar con el hambre, se determinó el origen de muchas enfermedades y se erradicaron. Se exploraron incluso los límites del sistema solar gracias a los motores *subluz* de finales de siglo. Todo el planeta pareció darse cuenta a la vez de que era *el hogar* de los seres humanos, buscando al unísono la armonía y la paz. Abandonadas las rencillas históricas, los obstáculos que tradicionalmente habían originado agrias disputas entre los diferentes países, se evaporaron sin dificultad. La Humanidad seguía sufriendo puntuales problemas de violencia o delincuencia, pero el enfrentamiento entre naciones había sido desterrado por completo, ya que por fin existía un espíritu universal encaminado a perseverar en el sostenimiento de la paz recién conquistada.

Los Cien Sabios

A lo largo del siglo XXIII, el hombre siguió expandiendo la razón por todos los rincones del mundo. Una estabilidad sin precedentes se forjó entre los diferentes pueblos y las fronteras físicas que los separaban dejaron de existir para alumbrar una etapa que los historiadores bautizaron como *Luz y Razón*.

En el año 2222, los líderes mundiales se reunieron en las ruinas de la recién encontrada Babilonia (en el desierto del actual



Iraq). Tras varias semanas de discusión e intentos de pacto, se acordó dejar el gobierno del planeta en manos de un consejo de superdotados, *Los Cien Sabios*. Para nutrirlo se escogieron a las cien personas más inteligentes y sensatas del mundo, a las cuales se les otorgó el poder de decidir por toda la Humanidad en un momento en el cual el ser humano estaba a punto de dar el salto hacia la colonización espacial.

Sin embargo, cuando el primer concilio de *Los Cien Sabios* se iba a celebrar, de nuevo en Babilonia, sobre el abrasador desierto iraquí, se produjo un incomprensible eclipse total de sol que nadie había previsto, hecho que acarreó un grave desconcierto, y que supondría en definitiva el inicio de una serie de sucesos que convulsionarían la Tierra durante las décadas posteriores, pues contra todo pronóstico, como si las viejas heridas nunca se hubieran cerrado, fueron aflorando algunos rebrotes de religiosidad y fanatismo que, argumentando que el eclipse había sido una señal de que algo no se estaba haciendo bien, tomaron pie en el extraño suceso para difundir la idea de que tal vez el camino tomado hasta el momento no era el adecuado, y para afirmar posteriormente, y con absoluta rotundidad, que aquello suponía un aviso inequívoco de que no se podía volver la espalda a las antiguas creencias sin pagar las consecuencias.

Los Cien Sabios trataron de paliar con negociaciones la ola de desmesura irracional sembrada por todo el planeta, pero las palabras dejaron de ser útiles ante tanta cerrazón, y al final tuvieron que recurrir al uso de la fuerza. Sin compasión, sin atisbo de remordimiento, comenzó la férrea defensa de *Luz y Razón* ante la cada vez más abundante presión del fanatismo. Se dispersó a los modernos creyentes, se sofocaron las revueltas y se ejecutó a los líderes del movimiento involutivo que no habían dado muestras de arrepentimiento, en un intento por apagar una mecha que lamentablemente ya había prendido.



Sesenta años después de la fundación de *Los Cien Sabios*, la paz parecía imperar de nuevo, pero en 2282, cuando los sucesores del primer consejo se reunían en la Babilonia reconstruida, con asombro e impotencia la Humanidad pudo contemplar otra vez cómo el sol volvía a oscurecerse sin previo aviso y cómo los terremotos volvían a sacudir la Tierra. A media tarde de un 21 de junio, atolondrados por el caos, mientras intentaban discernir cuál era la razón de que el mundo se viera azotado por sucesos extraordinarios e increíbles, el cielo estalló en llamas firmando el regreso de los dragones...

Cien rostros miraron en aquel momento hacia el firmamento, conscientes de que todo por lo que había luchado el hombre se estaba convirtiendo en cenizas. Comenzaba *La Caída*.

Un apunte sobre la cronología: Los PJ desconocen en qué año viven. Este juego se desarrolla entre los años 30 y 50 de un calendario que se puso a 0 con el inicio de la *Era de las Ciudades* (alrededor de nuestro 2500). Quizás alguna criatura (mágica o no) pueda tener una conciencia de los años que han pasado desde *La Caída*, pero ni siquiera los dragones saben en qué año retornaron, por lo que hacer cálculos supondrá una tarea compleja o incluso imposible, a no ser que se encuentre *cierta información* alojada en algún documento que haya sobrevivido a tres siglos de guerra y cataclismos.

La Caída

De lo que sucedió quedan pocos vestigios y muy diseminados. Los actuales pobladores de la Tierra creen que los seres mágicos hicieron acto de presencia casi porque sí, y que los humanos se vieron sorprendidos por la aparición de unas criaturas olvidadas que habían vuelto para quedarse. Pero en realidad, esto fue lo que ocurrió:



La Humanidad había vivido en absoluta tranquilidad durante un par de siglos, tras encontrar solución a la mayoría de los problemas que habían surgido durante miles de años de historia. Cuando parecía que se había conseguido una paz duradera, el planeta vomitó extrañas criaturas y la naturaleza quiso borrar cualquier rastro de tecnología y civilización, imponiendo con su poderosa fuerza el caos más absoluto sobre los seres humanos. Aliada de los aberrantes seres salidos de los abismos, la vegetación se abrió paso a través incluso de las mayores urbes, ocultando bajo su manto verde cualquier vestigio de presente y de futuro, sellando así el imperio del pasado.

La estabilidad que tanto tiempo había costado crear, se tambaleó primero para hundirse definitivamente después, rota en millones de partículas y en un tiempo récord. Las estructuras de poder se derrumbaron, empezando por *Los Cien Sabios*, cuyos cuerpos jamás fueron encontrados, y siguiendo por cada representación de su autoridad en localidades o regiones, asediadas todas ellas por criaturas que parecían carecer de rumbo y de propósito, pero que resultaban destructivas y mortales: elegantes elfos portadores de temibles y despiadadas armas; gigantes enormes que eran acompañados por furtivos trolls; hipogrifos y dragones que surcaban el cielo.

Hubo resistencia, al menos inicialmente. Durante las primeras horas de *La Caída*, los satélites de comunicación casi se fundieron debido al terrible trabajo que tuvieron que desempeñar, poniendo en contacto cada célula tecnológica de la Humanidad, activando los sistemas de seguridad global, ayudando, en una palabra, a calibrar la respuesta o tratando de organizar a las saturadas fuerzas de defensa cuando éstas trataban de orquestrar una ofensiva cuyo resultado era incierto.

Las naves que patrullaban el sistema solar fueron llamadas a defender la Tierra, pero ninguna consiguió llegar. Las encargadas



de proteger el planeta desde más allá de la estratosfera, cayeron sobre él como aviones de papel en llamas, al igual que hicieron los satélites de todo tipo que aún quedaban en funcionamiento. Las bases en la luna se sumieron en el silencio más absoluto...

A pesar de que los *Jinetes del Apocalipsis* (bombas de potencia descomunal) suponían el último recurso que nadie quería utilizar, no se disponía de otro tipo de armas que sirviesen como respuesta adecuada, así que algunos fueron lanzados sobre los puntos más calientes de la supuesta invasión, aunque inexplicablemente, muchos de ellos cayeron sobre objetivos diferentes a los propuestos, ahondando en el caos y el desconcierto, matando a millones de seres humanos y sumiendo al mundo en la más completa oscuridad.

Mientras la gruesa capa de ceniza y polvo se disipaba entre temblores y vientos huracanados, el ser humano había sido desarmado definitivamente e, indefenso, comenzaba a desandar siglos para sumergirse en un nuevo medievo, pero aún más turbio, tosco y rudo, que aquel que recordaban los sabios.

Tras aquello, la Tierra pareció volverse definitivamente loca: las mareas cambiaron su curso dejando de depender de los ciclos lunares, lo que rompió el equilibrio natural de la flora y fauna y desató además una oleada de seísmos por todo el planeta, a los que se sumaron gigantescas tormentas que duraban meses.

En un primer momento, las playas se convirtieron en improvisados cementerios de peces y mamíferos acuáticos. Los pájaros morían a gran altura para caer al suelo como piedras. Los insectos, desconcertados, cambiaron sus hábitos. La naturaleza, tan bella y exuberante como siempre, se había tornado un temible enemigo para el hombre. La fuerza de los océanos arrebató por-



ciones enteras de tierra a los continentes, para llevárselas consigo a las profundidades. Se hundían islas y emergían nuevas. Los ríos cambiaban su curso arrasando poblaciones y ciudades, modificando sus desembocaduras. Algunas montañas crecían, otras menguaban, o se transformaban en volcanes que escupían lava. Surgían nuevas cordilleras o desaparecían cadenas montañosas enteras, alterando la orografía y sumiendo a la Humanidad en una etapa dominada por las catástrofes que sin embargo sólo quedaría grabada en su memoria genética.

Si fue la magia o fue el azar el desencadenante de todo, simplemente se desconoce. En todo caso, la coincidencia helaba la sangre, pues pasados los primeros meses de convulsiones, el mundo ya resultaba terriblemente diferente, y lo que fuera que había sucedido no se podía equiparar a ningún fenómeno que la Humanidad o el planeta hubieran vivido antes. Pero *La Caída* aún no había concluido.

Las cosas continuaron sin ocurrir pacíficamente, de forma que un cataclismo abría la puerta a otro, u otros nuevos, menores, sí, pero que desestabilizaban más si cabe la precaria situación que vivía la Tierra. Todo aquello que el ser humano había construido se fue desmoronando y el hombre dejó de ser lo que era en menos de una década, llevándose consigo en su camino hacia el olvido, su tecnología, sus bibliotecas y su conocimiento, mientras las vías de comunicación, mantenidas y perfeccionadas a lo largo del tiempo, se insinuaban ahora engullidas y rotas por la selva, la oscuridad y el miedo.

Criaturas mágicas

De haber tenido conciencia de lo que realmente estaba sucediendo, la Humanidad se habría sentido herida de muerte al contem-



plar temibles bosques de árboles gigantescos sentando plaza en el centro de lo que habían sido populosas ciudades, el mar engullendo urbes enteras, y el cielo siendo surcado por extrañas islas volantes...

Los pocos restos de civilización que quedaban en pie habían sido asediados por poderosas fuerzas capaces de cambiar el tejido de lo que hasta entonces había sido considerado como realidad. Los animales de los cielos, la tierra y el mar, incluso la vegetación, saludaron tan exuberante expresión de poder de la naturaleza, pero no eran los únicos. Multitud de razas que sólo aparecían en antiguas y olvidadas leyendas comenzaron a ser vistas caminando por las ruinas, contemplando con una mezcla de odio, envidia, curiosidad y, en algunos casos, indisimulada alegría, lo que el ser humano había realizado durante su ausencia y lo que había perdido con su retorno.

Pero la Humanidad siempre ha sido una especie que necesita nombrar las cosas para reconocerlas y para creer que así las domina. Pues bien, cuando *La Caída* había llegado casi a su término y el planeta había recobrado parcialmente la calma, hubo quien miró a la cara a sus nuevos vecinos, organizándolos en tres grandes grupos por si alguna vez había que enfrentarse a ellos. Aquel catálogo aún se conserva, y a pesar de que generalizar siempre conlleva algún que otro error de cálculo, por mínimo que sea, y de que con el tiempo transcurrido se han creado en su interior ciertas nomenclaturas especiales para definir a unos u otros de sus componentes, sigue sirviendo hoy en día.

Bestias

No son propiamente animales, aunque se parecen, y su papel en *Mundo Eterno* no difiere demasiado. En el fondo, son



también integrantes de la fauna, pero sacados de contexto e influidos poderosamente por la magia.

Sirven a sus dueños o son utilizadas por éstos en tareas domésticas u otros usos. Desde grandes lobos hasta caballos gigantes, todas las *Bestias* obedecen a sus amos con una lealtad fuera de discusión. Algunas de ellas tienen facilidad para comprender las instrucciones recibidas, hasta el punto de que se podría hablar de intelecto en ellas y no sólo de instinto —un mastín de las nieves de un clan de trolls, por ejemplo, entenderá perfectamente una orden compleja: «*tráeme la vaca que se ha perdido en el risco y no vuelvas hasta haberla encontrado*», cosa que no haría un perro, por muy bien adiestrado que esté—. En todo caso, la variedad de *Bestias* es tan grande como inabarcable es el número de animales que habitan la naturaleza. Cada raza de cánidos tiene en ellas su equivalente. Igual ocurre con los felinos o las aves, incluso con determinado tipo de insectos o arácnidos.

Su tipología y características resultan incontables, aunque las actitudes y aptitudes dependen lógicamente de cada individuo. En este sentido, podemos encontrar palomas mensajeras que transmiten su mensaje hablando, cuervos o jabalíes que hacen de ojeadores, toros de carga que pueden ser montados como caballos en una batalla, enjambres de abejas que pueden cegar al enemigo, o perros que harán todo tipo de labores, pues su inteligencia y facilidad de comprensión de los lenguajes de las demás razas los convierten, con mucho, en la *Bestia* más extendida y apreciada.

Razas

Ésta es la categoría del catálogo en la que menos consenso hay. Cada humano de cada lugar del mundo las llamará de una forma distinta, aunque todos se refieran a los mismos



seres, a aquellos que llegaron con *La Caída* y se establecieron de una forma *civilizada* en un territorio —siguen patrones complejos de convivencia, con formas reconocibles de cultura y comportamiento, no son *cívicos* en el sentido humano—.

Aunque determinados elfos y algunas familias de trolls, etcétera, parecen compartir algunos preceptos morales con los humanos, en líneas generales, la mayor parte de *Razas* se muestra de manera amoral o inhumana (entendidos estos términos en su acepción más amplia), destacando por su ferocidad los tremendos y peligrosos trasgos, los sutiles y dañinos elfos oscuros, y los horripilantes hombres bestia.

La Humanidad tardó mucho tiempo en comprender que las *Razas* (denominadas en algunos casos y siempre despectivamente, como *extraños*, *otros*, *ajenos*, *perdidos*, *mugre* o cosas mucho peores) en el fondo no distaban tanto de las variantes de la especie humana, y que por tanto su catalogación moral no servía de nada porque cualquier generalización resulta siempre peligrosa —no sería correcto decir que los vikingos eran unos salvajes asesinos sanguinarios, pero quizás sería conveniente puntualizar que su cultura se levantaba sobre los pilares de la espada y el saqueo (entre otras cosas)—, como se demostró en la costosa etapa de la historia reciente en la que se derramó demasiada sangre y en la que se larvaron las numerosas afrentas que desataron las *Guerras de la Raza*, de las que hablaremos más adelante.

Todas las *Razas* se establecieron de una forma u otra en la Tierra, entrando en conflicto con quienes poblaban los territorios elegidos, ya fuera intencionadamente o no. Encuentran su razón de ser en las leyendas de antaño y por ello disponen de la memoria íntegra del pasado mítico del planeta —los centauros que volvieron a Grecia tras *La Caída*, por ejemplo, recuerdan perfectamente a Aquiles y al intrépido Jasón—, de



manera que cualquier ser medianamente antropomorfo que aparezca en las antiguas tradiciones humanas tiene cabida en esta categoría, a excepción de los gigantes, que por su bajo número son una *Raza* en cierto modo incatalogable, carente de cultura propia o civilización que la distinga de las otras, lo que en determinados casos ha hecho que sean considerados *Criaturas*.

En pocas palabras y para terminar, las *Razas* se definen porque integran diferentes tipos de sociedades basadas en conceptos estrictamente raciales (también existen casos de mestizaje, aunque raros), dotadas de creencias pero con estructuras de gobierno que no tienen por qué ser idénticas.

Criaturas

La parte superior de la pirámide de seres mágicos la ocupan las *Criaturas*. Las primeras en ser observadas fueron los dragones, principales protagonistas del inicio de *La Caída*. Siempre por encima de los demás seres mágicos, su número no es muy elevado y sus metas y propósitos son desconocidos, lo que ha originado que los seres humanos hayan podido ver muy pocos ejemplares.

A los cinco tipos catalogados de dragones (negro, azul, verde, blanco y rojo), se vienen a sumar los agresivos hipogrifos y varios gigantes específicos, aunque los océanos y las profundidades de la tierra ocultan a los temibles kraken, a leviatanes de diversas formas y tamaños, y por supuesto a gigantescos gusanos o abominables seres inencontrables...

Las *Criaturas* se diferencian de las *Bestias* y las *Razas* en que están dotadas de poderosos conocimientos y poseen gran sabiduría e intelecto. Recuerdan con claridad la historia de la Tierra cuando ellas la habitaban, y tienen a su disposi-





ción una amplia gama de poderes y habilidades que harían palidecer a los magos más poderosos.

Si entre las *Razas* la diversidad moral es notable, en las *Criaturas* adquiere una frecuencia mayor. Gozan del respeto de los integrantes de las otras categorías, quienes les rinden pleitesía a la mínima ocasión, aunque en diferentes formas, lógicamente, y a pesar de que disponen de algunos rasgos comunes, sus comportamientos son por regla general completamente individuales y por ello marcados por una nítida personalidad —quizás sea difícil de encontrar un dragón rojo sereno o contemplativo, pero seguramente existirá—. Sólo hay una curiosa norma que cumplen todas ellas: nunca combaten entre sí y de manera abierta los integrantes de una misma especie. Es decir, jamás será posible contemplar una batalla entre dragones, aunque sí podría verse una entre ellos e hipogripos o gigantes, eso sí, en muy contadas ocasiones, pues la destrucción que pueden producir es considerable.

Nadie conoce cuáles son sus últimas intenciones, o quizás nadie haya sido capaz de comprenderlas. En todo caso, todas ellas parecen tener una misión en la que enfocan la totalidad de sus energías, definiendo así su hábitos más característicos: los gigantes acostumbra a meditar en las cimas de las altas montañas; los dragones se reúnen en viejas ciudades destruidas, donde celebran potentes y antiguos rituales; y los hipogripos se dejan ver con suma facilidad intentando ganar seguidores...

Las Guerras civiles

Los cataclismos naturales habían cambiado la faz del planeta y el orden de las cosas. La Humanidad, sumida en un nuevo medioevo, caminaba a ciegas entre los restos irreconocibles de su



antiguo sueño y trataba de reconstruir los cimientos de una nueva forma de vida no exenta de peligros. Sin tecnología, sin comunicaciones, desmembrada, desgastada y cansada, con la tierra, los mares y el cielo ofreciendo constantes señales de no estar apaciguados del todo, la oscuridad moral campaba a sus anchas y no transcurrió demasiado tiempo para que la ley del más fuerte volviera a imperar de nuevo en todos los lugares del globo.

Apenas habían transcurrido unos años desde que tuviera lugar *La Caída*, pero sus consecuencias habían cubierto de cicatrices todo el planeta. En este orden de cosas, las criaturas mágicas dejaron de ser un problema, al menos de momento, y el ser humano recuperó aquel viejo espíritu de destrucción que parecía definitivamente enterrado, para verter toda la ira generada por su impotencia ante los graves acontecimientos sufridos, sobre sus semejantes. Así comenzó el periodo que conocemos como *Guerras civiles*, una etapa marcada por una serie de enfrentamientos de pequeña dimensión pero terribles, que sucedieron a lo largo y ancho del mundo, y que derivaron en un considerable empeoramiento de la situación.

Asia

Después de que un terremoto descomunal azotara la antigua Mesopotamia, permitiendo avanzar las aguas del Mediterráneo por la costa occidental de Asia, y de que uno de los misiles descarriados cayera sobre la zona, los supervivientes comenzaron a moverse hacia el centro del continente, sumándose a los que llegaban desde las tierras sumergidas por el Índico. No hay mucha información sobre lo ocurrido, salvo, acaso, que por el este avanzaban con la misma dirección gentes que huían de las regiones destruidas del sudeste asiático, y que ambos frentes confluyeron como una plaga



de langostas que llegó hambrienta al territorio chino, lo que sirvió de excusa para que sus pobladores hicieran uso de la fuerza para repelerlos.

Las zonas septentrional y nororiental de Asia habían sufrido pocos desastres —la meridional y la noroccidental lindante con Europa, habían sido arrasadas por la acción de los *Jinetes del Apocalipsis*, que apuntando hacia el foco de criaturas mágicas que había surgido en el Ártico, erraron el blanco—, y sus moradores se habían organizado en comunidades integradas en injustos clanes donde reinaba el feudalismo más atroz, y donde los jefes actuaban con mano firme sin tener que rendir cuentas a nadie, sencillamente porque no quedaba autoridad a quien rendírselas.

La abundancia de tierras fértiles ejerció de efecto llamada y, aunque los primeros enfrentamientos no resultaron excesivamente cruentos, el incesante caudal de bocas hambrientas y sedientas animó a tomar medidas más duras. De un lado se establecieron alianzas para preservar los dominios y para exterminar a los invasores, pero los *caníbales* (así se les denominaba con desprecio) se organizaron, y a pesar de que sus armas y medios eran más pobres, su número los convirtió en un enemigo temible al que se hacía necesario cortar el paso, como fuera.

Agotadas las reservas de munición y combustible para las armas terrestres, ante la creciente presión, los jefes de los diferentes clanes acordaron quemar pastos, cultivos y graneros y sacrificar ganado a lo largo de miles de kilómetros, con la intención de rendir por hambre al enemigo. Pero los acontecimientos iban a cambiar el rumbo de las cosas, porque aprovechando el caos reinante se produjeron algunas revueltas populares que resultaron muy difíciles de sofocar por falta de medios. Alguien pensó entonces en usar las antiguas ojivas



nucleares y químicas de los arsenales ocultos durante *Luz y Razón*. No podían ser lanzadas, pero podían ser detonadas desde el suelo...

Los datos son confusos. La población asiática se redujo a un cuarto durante los tres años que duraron los conflictos. En todo caso, comenzaba un éxodo implacable. Con millones de vidas segadas a sus espaldas, con las principales urbes destruidas y convertidas en bosques primigenios, sin lugares donde encontrar refugio y con un paisaje arrasado, contaminado o amenazado por el invierno nuclear, aquellos que habían sobrevivido se desperdigaron por el continente. Unos para morir por los efectos lentos de la radiación, otros para hacerlo de frío o de hambre, y los más afortunados, para comenzar una nueva vida, pues serían los primeros en trabar contacto con las *Razas mágicas*.

Europa

Buena parte de Europa desapareció bajo el mar tras la convulsión sufrida por África. El maremoto atravesó de sur a norte el viejo continente, borrando países enteros y creando lagos de agua salada en valles y áreas bajas tras el retroceso de la ola gigante. Cuando se retiraron por completo las aguas, la población se localizaba en los lugares que habían quedado exentos de sufrir la violencia del cataclismo.

A pesar de que los diferentes estados europeos habían abandonado sus pretensiones hegemónicas durante siglos, los diques autoimpuestos se quebraron con *La Caída*, porque la cuna de la civilización occidental iba a aprovechar lo incierto del nuevo panorama para despertar sus demonios más oscuros. Así, como si *Luz y Razón* hubiese sido un sue-



ño, se levantaron fronteras que nadie recordaba en base a conceptos que muy pocos podían entender. Numerosas regiones se blindaron en pocos años frente al *enemigo común*, esgrimiendo amenazas, y en el interior de algunas de ellas afloraron conflictos alimentados por un fanatismo que había encontrado su fortaleza en el caos.

Hermanos contra hermanos, vecinos contra vecinos... La mecha había sido prendida y una violencia ciega se propagó con facilidad por todo el continente. Sin embargo, la capacidad ofensiva dependía de la gestión de los limitados recursos, pues no había posibilidad de recibir ayuda exterior, de manera que la situación fue derivando hacia un escenario de desgaste como el sufrido en épocas muy anteriores a las *Guerras de Religión*. Inevitablemente, las potencias más fuertes vencieron a las más débiles por puro agotamiento, pero los asedios y el sostenimiento de frentes también eran costosos de mantener, lo que originó un empobrecimiento generalizado de las naciones en conflicto, que a su vez propició levantamientos armados en retaguardia. Al caos reinante se sumó más caos, la guerra se fracturó en cientos de miles de focos insostenibles, que poco a poco se fueron apagando a la par que lo hacía la soberbia que había dado inicio a la locura.

El hambre, la penuria y el pesimismo hicieron presa de los que quedaron vivos, unos veinte millones de personas a lo sumo, quienes se dedicaron a huir evitando acercarse a las ruinas de las ciudades o entreteniéndose quemando cadáveres por miedo a las enfermedades, ya que no quedaba cal para enterrarlos.

La tierra tembló de nuevo aunque esta vez parecía que con la intención de tragar los sucios campos de batalla. Llovió copiosamente durante tres semanas consecutivas, y el aire se tornó limpio... La naturaleza hizo el resto.



Hay quien dice que las criaturas mágicas intervinieron, otros lo niegan de manera tajante. Sea como fuere, los supervivientes cerraron filas, establecieron pactos que juraron cumplir, se fundieron, en definitiva, alrededor de una idea común, aunque volvieron su caprichoso talante contra quienes tal vez les habían ayudado, convirtiéndose en los más fervientes defensores de la Humanidad en las *Guerras de la Raza*. Uniéndose para tal empeño, al menos con la misma celeridad y facilidad con las que habían comenzado a odiarse unos años antes.

América

El caso del continente americano resulta paradójico. Las convulsiones que estaba sufriendo la Tierra habrían bastado para destruirla por completo un millar de veces. Si la Humanidad asistía indefensa a todo tipo de fenómenos, éstos no dejaban de ser irracionales desde el punto de vista científico, es más, parecían gozar de cierto capricho en su ordenamiento. Así, la falla de San Andrés no colapsó, tal y como se esperaba desde hacía milenios, cuestión que explica el comportamiento que mostraron las naciones del centro y norte de América ante *La Caída*. En el sur, sin embargo, la cosas resultaron diferentes, porque la fractura de África y las olas gigantes que provenían de la zona austral del planeta, dieron lugar a innumerables y terribles destrozos, situación agravada por la certera destrucción que produjeron los *Jinetes del Apocalipsis* lanzados sobre la zona del globo con mayor cantidad de avistamientos de criaturas mágicas.

El continente se había dividido en dos, y si hay pocos datos sobre lo sucedido en el cono sur americano, hay relativa abundancia de ellos sobre lo ocurrido en el norte, ya que esta zona del mundo fue la primera en disponerse a repeler un



ataque que consideró como una agresión encaminada a colonizar el planeta y no a destruirlo.

Sus arsenales, a pesar de los pactos que habían decidido su supresión, siempre habían estado repletos y en perfecto orden de uso, y su ejército listo para actuar, todo ello lejos del conocimiento y la supervisión de *Los Cien Sabios*. Empero, el caos inicial afectó irremediablemente a sus fuerzas, mer mándolas considerablemente, aunque sin lograr inutilizarlas por completo.

En pleno periodo de exaltación patriótica, toda Norteamérica miraba al resto del mundo con recelo. Disponía de armas y de una rudimentaria tecnología que aún servía para usarlas, pero, ante la invisibilidad del agresor y el constante avance de la naturaleza durante dos largos años (destruyendo ciudades, puntos neurálgicos, descargando agua durante meses o produciendo tornados que destruían todo a su paso), no transcurrió mucho tiempo hasta que alguien pensó en que tal vez el enemigo no estuviera fuera de casa, sino dentro de ella...

La del continente americano fue la *Guerra civil* más corta de todas. En apenas dos días desde que se comenzaran a pulsar los primeros botones, los silos de misiles habían reducido considerablemente su contenido y no quedaba nadie para agotarlos.

Después de aquello pasaron algunos años sobre los que se cierne un absoluto silencio, tras los cuales los americanos parecían haberse volcado en reconstruir una sociedad atomizada, dispersa territorialmente, pero en permanente contacto gracias a las viejas líneas de ferrocarril, que todavía daba muestras de un feroz revanchismo, lo que los llevó a ser, después de los europeos, el segundo grupo humano en liberar su rabia contra las razas mágicas en las *Guerras de la Raza*.



Un mundo lleno de islas

Toda la parte austral de la Tierra sufrió un severo colapso tras la caída del primer dragón, uno de los ejemplares más grandes jamás vistos. Hay quien afirma que golpeó brutalmente en el centro mismo de lo que se conoció como Australia, y quien sitúa la zona de impacto en el corazón de la Antártida. Sea como fuere, el suceso provocó una cadena de temblores terrestres y submarinos que barrieron con maremotos y réplicas Oceanía, el sur y sureste de Asia, Sudamérica, y toda África.

Esta última se fraccionó en multitud de islas de diferentes tamaños. Algunas de sus zonas, como Egipto, conservarían gran parte de su territorio, pero otras sencillamente desaparecieron, o se transformaron formando parte de un gigantesco archipiélago.

Las islas del sur del Pacífico fueron engullidas por el océano, el Índico se convirtió en un vergel repleto de nuevas y minúsculas tierras coronadas la mayoría de ellas por volcanes, y los mares se llenaron de peligrosos icebergs.

Lógicamente, no se puede hablar de la existencia de *Gueras civiles* en una zona del mundo tan extensa y tan sacudida por las desgracias, sin embargo, sí que quedan algunas constancias de que en las islas africanas se produjeron focos bélicos encaminados a dirimir quién las gobernaba. En todo caso, fueron pocos.

Las tierras misteriosas: Lo que conocemos como África y Oceanía dejó de existir tras *La Caída*. La primera se convirtió en un gran laberinto de islas desconocidas, y la segunda, en una leyenda, tal vez un lugar de peregrinaje y búsqueda de respuestas. Lo más importante para *Mundo Eterno* es que junto a la Antártida forman un espacio a disposición del AJ y los Jugadores. ¿Existe Oceanía;



quiénes son sus pobladores; qué seres mágicos oculta? ¿Alberga el archipiélago africano en sus islas más meridionales, inmensos monolitos y criaturas espantosas, al más puro estilo H.P. Lovecraft; tal vez tesoros? A diferencia de los demás continentes, que siguen siendo reconocibles, la zona austral del planeta nos permite jugar de la manera que cada grupo escoja.

Una última cosa, el dragón que impacta en Oceanía (sí, cayó realmente en Oceanía) podría ser el más antiguo y viejo de los dioses dragón, o una criatura tan estrofalaria como indescriptible.

Guerras de la Raza

¿Por qué los hombres temen a los lobos, los dragones o las serpientes marinas? La respuesta es sencilla: lucharon con estas criaturas en una época pretérita que el ser humano no recuerda, porque en general, la Humanidad no tiene recuerdos de aquellos conflictos, al menos no de manera consciente. Todo lo que vivió en aquellas etapas lejanas se quedó de alguna manera anclado en la memoria genética de la especie humana. Sin embargo, hay otros de los que sí tiene algún tipo de constancia, como es el caso de las *Guerras de la Raza*, aunque sea a través de vestigios difíciles de encontrar y aún más de entender.

Cuando las *Guerras civiles* se fueron apagando y el planeta alcanzó un cierto grado de normalidad, si es que este término es válido para definir el estado de cosas, el ser humano enfocó su enorme frustración hacia sus nuevos vecinos.

Tras el desconcierto inicial y la inevitable inclinación a buscar culpables cercanos, la Humanidad entendió por fin que *La Caída* suponía un antes y un después, y que las criaturas mágicas y los cataclismos formaban un todo indivisible. Así surgió la idea



de que si las primeras no eran las directas responsables de lo sucedido, no estaban demasiado lejos de serlo. A lo largo del periodo inicial de convivencia hubo escaramuzas, sangrientas batallas por el dominio de territorios, y desafortunados episodios en los que resultaba complicado entender quién era culpable y quién víctima. Lo convulso del escenario no ayudaba a comprender la raíz de las cosas. La etapa de las *Guerras civiles* tampoco ayudó a eliminar el ruido, y poco a poco se fue larvando la idea de que las criaturas mágicas eran el enemigo, las auténticas causantes de todo.

Los primeros conflictos territoriales o ideológicos con las *Razas* tuvieron lugar en la cuenca del Rin y al poco se extendieron por lo que quedaba de Europa. Al otro lado del Atlántico, por razones seguramente distintas, o tal vez similares, quién sabe, las comunidades que rodeaban el lago Athabasca se levantaron en armas contra lo que consideraban ingerencias intolerables de las razas invasoras, que prendieron a lo largo y ancho de todo el norte del continente y aún de la parte segregada del sur. En Asia, asimismo, hay constancia de cruentas guerras fronterizas habidas entre humanos y *Razas* en los macizos que rodeaban el mítico Tibet de los budas, que se propagaron como fuego en brea, assolando incluso las riberas del Ganges...

En cierto modo, todo aquello suponía una situación comprensible. Las pérdidas habían sido muchas. Las sucesivas convulsiones originadas por *La Caída* se habían llevado para siempre la tecnología, la civilización y el conocimiento humanos, sumiendo al hombre en el caos y la inseguridad más absolutos mientras se veía condenado a luchar cada día de su existencia por su supervivencia en un entorno dominado por situaciones que iban más allá de la razón.

Muchas de las razas mágicas que volvieron a la Tierra podrían considerarse *malignas* desde un punto de vista religioso huma-



no, en cuanto al ejercicio de rituales extraños, a sus costumbres en muchos casos contrarias a la moral establecida (sacrificios, prácticas sexuales, etcétera, y por supuesto a su excesiva agresividad). La lista de desacuerdos podría ser infinita, pero en todo caso supondría un rosario de excusas para que los humanos se sintieran agredidos y justificaran sus acciones, si se diera el caso de que recordaran algo o quisieran recordarlo.

Sin embargo, las razas mágicas sí recuerdan esta etapa, y sus archivos muestran la otra cara de la misma moneda. Hablan de agresiones humanas desaforadas, de ofensas y de pactos traicionados, de odio y de criminalidad suprema. También narran grandes gestas y luchas desiguales que acabaron en victoria o en derrota. Muchas de ellas disponen de documentación que no deja lugar a dudas, y existen habitantes mágicos de la Tierra que aún tienen nítido en la memoria lo que sucedió realmente mientras el hombre terminaba de destruir lo poco que le quedaba.

Es difícil situar las *Guerras de la Raza* en un tiempo y un lugar exactos. Así como las *Guerras civiles* no tuvieron la misma duración en todos los puntos del globo, tampoco éstas cumplen con rigor un calendario, aunque se puede fechar su inicio en poco después de que el hombre entendiera por fin que estaba interpretando un nuevo papel y que no era el dueño del planeta, y su final en medio siglo más tarde, aproximadamente, porque lógicamente, este aspecto varía mucho de un lugar a otro.

En toda contienda siempre hay quién se sitúa al margen, y las *Guerras de la Raza* no iban a estar exentas de agentes neutrales, que no por ello les impidieron ayudar puntualmente a uno u otro bando, conforme a los intereses y necesidades del momento. Hubo humanos que apostaron por la neutralidad, regiones enteras y naciones que hicieron lo mismo, y por supuesto ra-



zas mágicas que permanecieron apartadas de la contienda —los dragones no participaron, y todos los gigantes, menos uno, se mantuvieron ajenos al conflicto—. También hubo quien comenzó siendo neutral para convertirse más tarde en parte protagonista, pero en todo caso es imposible nombrar a todos aquellos que no pelearon, los que lo hicieron, o aquellos otros que intervinieron parcialmente.

Los elfos, por ejemplo, no lucharon como raza, pero pelearon en algunos lugares aunque en otros se abstuvieran de hacerlo. Los elfos oscuros, sin embargo, estuvieron presentes en todos los frentes, menos en Asia... Quizás el único tipo de criaturas mágicas con los que se podría generalizar son los hombres bestia, los *cambiaformas* —una Raza pequeña, de rápida proliferación y enorme ferocidad, que ha sido siempre enemiga jurada de la Humanidad, tal vez por motivos insondables y oscuros—, que pelearon contra los seres humanos en cada territorio y en todas sus formas imaginables: hombres lobo, hombres pantera, hombres jaguar, hombres cocodrilo, hombres caballo, etcétera.

Tanto el único gigante que luchó contra la Humanidad como los hipogrifos en general, se mostraron bastante agresivos con los humanos, pero no siempre de manera abierta.

Estas *Criaturas* eran reverenciadas por las *Razas*. Su consejo y auxilio no siempre se pagaban con ritos de adoración, de manera que las primeras, muchas veces desde la sombra, impulsaban a comunidades enteras de las segundas a eliminar humanos aquí y allá. ¿Por qué? Esta pregunta nunca ha sido contestada, entre otras cosas porque como se ha dicho con anterioridad, las *Criaturas* actúan de un modo muy individualista y rara vez comprensible, por lo que cada una de ellas puede tener una motivación totalmente distinta a la de otras.



Nota: Es imposible en un libro de estas características nombrar la cantidad de conflictos que se dieron en este momento de la historia. También iría en contra del espíritu de un juego que pretende ser abierto en el sentido más amplio de la palabra. Es fácil imaginar una lucha en la península escandinava entre enanos y hombres, pero ¿quién dice que deba ser así? Quizás los enanos fueron lo suficientemente sabios como para no meterse en problemas y luchas con sus vecinos. Lo bueno de las *Guerras de la Raza* es que permiten muchas semillas de ambientación, casi infinitas, al no ser conflictos continentales (como las Civiles).

En casi cualquier región o zona del mundo hubo enfrentamientos entre los nuevos habitantes y los humanos —cada parte de la Tierra tiene su propia mitología y aquí no se pretende decir a nadie qué debe poner o qué debe dejar fuera—. Crea por tanto tus propias *Guerras de la Raza*: centauros y cíclopes contra griegos; enanos contra escandinavos; elfos y hechiceros contra irlandeses; hombres jaguar contra sudamericanos, etcétera.

Imagina tu propia *Guerra de la Raza* sin pretensiones de metatrama, o utilízala como referencia... pero haz lo que tú quieras. Incluso podrías dejar a los Jugadores que creen sus propias versiones de este tipo de conflicto en la zona en la que vayáis a jugar. ¿Y si en Rumanía los hechiceros no-muertos alzaron un alud de muertos vivientes contra la Humanidad y tus PJ tienen un cariz cazavampiros? Todos sabemos que los Jugadores muchas veces dan ideas al AJ sin saberlo, pues bien, utiliza este viejo axioma rolero para darle calor y fuego a la ambientación, sin muros que te coarten.

El Olvido

No es la primera vez en la que el ser humano olvida parte o la totalidad de su pasado para comenzar de nuevo. Las *Guerras de la Raza* fueron remitiendo paulatinamente hasta convertirse en un eco cercano, después lejano, y más tarde en historias difusas con las que alimentar las conversaciones al calor de las hogueras. Con una Humanidad cada vez más habituada a la realidad cotidiana, las Razas dejaron de suponer un riesgo.



Después de *La Caída*, el hombre pasó muchos años vagando por la Tierra en una forma de cultura nómada que no ha dejado vestigios. Más tarde fue fortaleciendo vínculos con los territorios y habitantes de sus primeros asentamientos, mientras se acostumbraba al nuevo aspecto del planeta, como veremos más adelante. Fue capaz de mejorar su economía, bien a través del contacto con otros humanos o bien con *Razas* no hostiles. Incluso forjó alianzas con unos y otras, que hoy en día perduran. Sin embargo, no pudo evitar olvidar.

Algunos sabios afirman que el *Olvido* supuso una monumental catarsis, una manera de cerrar las heridas del pasado para encarar el presente y el futuro, y sin duda, que fue un ejercicio colectivo, pues la Humanidad había soportado un *shock* imposible de asimilar sin dejar profundas cicatrices. Así, los ancianos supervivientes de los cataclismos y diversas guerras, dicen no recordar nada, y a pesar de que algunas datos y referencias han sobrevivido incorporados a los cuentos y a las leyendas, la verdad sobre lo ocurrido yace todavía envuelta en brumas.

Decíamos hace unas páginas que la Humanidad se había visto abocada a revivir un nuevo medievo. Tras dos o tres siglos en los cuales primaron los tipos de conductas más bien tribales o someramente *darwinianas* —como pasó en Grecia al principio de la época Arcaica o en toda Europa tras la caída del último emperador romano de occidente—, el ser humano comenzó a reunirse en grupos cada vez más grandes, buscando protección, compañía, y sobre todo, sentimiento de comunidad.

Con el tiempo, estas comunidades se hicieron lo suficientemente grandes como para no necesitar abandonar el territorio escogido, con lo que empezaron a germinarse las primeras poblaciones estables, dotadas de rudimentarias protecciones exte-



riores, comúnmente de madera. En cuestión de décadas, comenzaron a crecer y a amurallarse. La sociedad se estratificó y hundió sus raíces con fuerza en la tierra, creando una mitología social y moral mucho más elevada que cualquier tipo de religión.

Algunas de estas ciudades se levantaron en lugares donde antaño se erguían las populosas urbes de *Luz y Razón*, aunque poco o nada quedaba de ellas. En cualquier caso, los humanos destruyeron solos o con ayuda lo poco que había en pie y, con los materiales obtenidos construyeron murallas, casas y castillos en los que primaba el uso de la piedra, el hierro forjado y algo de cristal.

La tecnología, el conocimiento, la democracia, la necesidad de unidad, la ética... Todo o casi todo estaba por descubrir de nuevo, menos esa facultad tan humana de saber combatir incluso con piedras. Cuando la pólvora o los cañones de fotones carecían de sentido y eran sólo un recurso para asustar niños en noches sin sueño, la Humanidad recordó su ancestral amistad con las armas de filo para asegurar su supervivencia.

La Era de las Ciudades

Las *Guerras de la Raza* se habían vuelto un recuerdo esquivo y turbio en la memoria racial del ser humano y las urbes se convirtieron en bastiones irreductibles de población humana, desde donde convivían pacífica o agresivamente con sus vecinos —ya fueran humanos o no—. Se inauguraba la *Era de las Ciudades*.

La prosperidad surgió al amparo de las relaciones entre ciudades. Entonces, una sociedad indudablemente feudal surgió de las cenizas del olvido con ansia de gobernar cuanto alcanzaba su vista. Empezaron a establecerse seguras vías de comunicación y contacto que facilitaron los intercambios culturales y económi-



cos entre los hombres y mujeres de las diversas urbes. El cielo azul, mientras seguía siendo surcado por extrañas islas errantes, asistía al crecimiento de las comunidades humanas, y veía alzar sus grandes torres de piedra y hierro apuntando al firmamento. La Humanidad volvía a sentarse a la misma mesa para entablar discusiones en aras de decidir el destino del mundo...

Pero aquello no pasó en absoluto desapercibido para los seres mágicos, quienes en muchos casos habían incluso ayudado a la reconstrucción del hogar del hombre.

Para cuando los hombres establecieron sus ciudades y acordaron iniciar una nueva era y un nuevo calendario, las *Razas* que no eran nómadas, hacía siglos que se habían establecido en asentamientos permanentes, e incluso las más *civilizadas*, habían construido sus extrañas ciudades.

Los elfos, aprovechando la orografía y la naturaleza, practicaban la arquitectura ambiental con edificios de exóticos diseños plantados en mitad de bosques o laderas, siempre en las cercanías de un lago o una catarata. Los enanos, afines a las minas horadadas en piedra, dieron rienda suelta a su imaginación bajo Escandinavia, construyendo ciclópeas ciudades talladas a mano en la roca, donde ocultaban sus tesoros, y que disponían de miles de salas y estancias unidas unas a otras por interminables pasillos o escalinatas. Los Djinns, que sembraron el desierto de ciudades hechas de ilusiones. Las sirenas y los tritones, con sus construcciones de agua... La lista es sencillamente interminable.

Cada *Raza* tenía sus territorios bien definidos, y algunas lucharon con los humanos recién llegados por el control de los mismos, a la manera que habían hecho éstos durante las *Gueras de la Raza*. Otras, sin embargo, aceptaron la osadía de sus



nuevos vecinos intentando entablar contactos amistosos (no siempre fructuosos) con el hombre. En el fondo, la situación no resulta tan homogénea en todo el globo como cabría esperar, incluso hoy en día, pasadas ya unas décadas del año 0.

El grueso de la población humana se encuentra dentro de estas grandes urbes en continua expansión, cuyos muros guardan soldados bien entrenados. La sociedad está estratificada y muestra un definido perfil feudal en el cual el pueblo paga tributo a sus gobernantes a cambio de protección. Cada hombre o mujer se especializa en un área de trabajo particular: herrería, adiestramiento de animales y/o bestias mágicas, carpintería, construcción, agricultura... La lista de gremios es muy grande.

Existe una lengua común, el *cthepnik*, compuesta por una amalgama de las usadas en la época de *La Caída*, que sirve en teoría para comunicarse entre los habitantes de diferentes zonas, aunque a veces no lo consigue, porque sus inevitables variantes imprimen marcadas diferencias a cada dialecto. En todo caso, en Europa predomina el *oranjhe*, una mezcla entre los idiomas latino, germánico y eslavo, que incorpora términos y matices claramente anglosajones.

En América se habla el *sucre*, lengua derivada del *british* anterior a *La Caída* y el antiguo español americano. Y en Asia, se utiliza en la zona oriental el *put-ongã*, un mandarín muy corrompido, y en el resto del continente, el *indoaghlarab*, que no es un idioma en sí, sino una estructura fonética común al servicio de las diferentes lenguas regionales. Por último, en el archipiélago africano predomina el uso de ininteligibles lenguas locales.

El alfabeto utilizado en la *Era de las Ciudades* es el mismo en todas las partes del mundo, aunque sujeto a inevitables variantes. Hay un grupo de individuos que lo saben utilizar, los escribas,



y puesto que conocen además multitud de idiomas y lenguas, acostumbran a dejarse la vista entre pergaminos y vitelas transmittiendo por escrito las numerosas tradiciones orales que sobrevivieron al *Olvido*. Son escasos y no están asociados a ningún culto religioso, lo que les permite hacer también de notarios de los acontecimientos más cotidianos o banales.

Gracias a su contribución, en las cuencas fluviales del norte de Europa circulan algunos tratados sobre filosofía humanística y estudios sobre las *Razas mágicas* —codiciados tesoros que se han puesto de moda, que son fundamentalmente compendios de aventureros que se internaron en los territorios de los seres mágicos para volver con asombrosas historias de magia y colorido sin par. Algunas incluso son ciertas—.

El papel de la mujer es, en casi todos los casos, exactamente igual al del hombre. Puede acceder a todos los puestos y profesiones, incluso a la de soldados si no tiene hijos a su cargo (tarea que desempeñan ellas sin excepción). Impera el trueque, y las monedas más comunes son de plata o cobre, aunque se usen piezas de oro como pago a grandes trabajos o servicios.

Cada urbe dispone de una forma concreta de gobierno. Hay lugares en los que el feudalismo se muestra más relajado y otros, donde la voluntad del gobernante es absoluta —da igual que se llame rey, duque, maestro o primado—. Así, se pueden encontrar en *Mundo Eterno* desde monarquías de corte hereditario hasta oligarquías mercantiles más democráticas (relativamente), conviviendo en las mismas regiones, a pocas leguas unas de otras.

Las relaciones entre las diferentes ciudades humanas suelen ser cordiales porque impera la sensación de estar constantemente en peligro ante la magia y las criaturas extrañas, lo que ha dado lugar a la creación de ligas o federaciones de urbes. A pesar



de ello, el hombre sigue manifestando un profundo odio hacia sí mismo, de manera que resulta difícil encontrar un solo territorio sin rivalidades puntuales que, en muchos casos, pueden llegar a suponer la existencia de hostilidades abiertas y encarnizadas, cuando se da el caso, por ejemplo, de que una urbe mantenga relación con las *Razas mágicas* y la otra las odie a muerte... La lista de motivos vuelve a ser incontable.

Antes de *La Caída*, los humanos habían renunciado a la religión y tal renuncia sobrevivió incluso al *Olvido*. En la *Era de las Ciudades*, en la mentalidad de los hombres no cabe la idea de Dios, aunque siguen existiendo individuos que creen en la existencia de divinades, ya que aún sin pruebas, en un escenario donde se convive fácilmente con la magia, es sencillo pensar que las calamidades o la fortuna obedecen a los designios de un ser superior, tan caprichoso como escurridizo.

Crear o no crear: Es difícil imaginar una sociedad feudal sin una creencia fuerte en uno o varios dioses que determinen los pasos del hombre, sin embargo, en *Mundo Eterno* se pretende estimular la imaginación, así que imaginemos que la Humanidad no sólo ha olvidado a los dioses, sino que realmente no los necesita. Pero si como AJ consideras interesante o necesario incorporar al trasfondo algún tipo de culto, eres libre de hacerlo.

En la *Era de las Ciudades* se ha establecido una especie de comercio floreciente aunque primitivo todavía, entre los continentes europeo y americano. Las relaciones diplomáticas entre las ligas americanas y las federaciones europeas mejoran cada día que pasa, existiendo incluso alguna que otra embajada a cada lado del Atlántico. La tecnología naval ha evolucionado lo suficiente como para permitir la navegación mar adentro —la costera y pesquera llevan décadas asentadas alrededor de las ciudades



puerto—, pero los grandes navíos que surcan los mares son frágiles, y no todos llegan a su destino.

El archipiélago africano, envuelto en leyendas aunque repleto de vida y extraños seres (también de comunidades humanas carentes de sistema político unificado), es un lugar donde la navegación se hace muy complicada y peligrosa, por las furiosas corrientes que lo atraviesan, por los vientos que azotan sus costas y acantilados, por las criaturas que pueblan sus aguas y por la presencia de piratas. Sin embargo, ejerce un poder magnético sobre quienes quieren lograr riqueza o fama, como si fuese el mítico *El Dorado* de la *Era de las Ciudades*, sirviendo como acicate a las expediciones que zarpan desde los puertos meridionales del continente europeo, buscando retornar con las bodegas repletas de tesoros, pero que muy raras veces vuelven.

Las relaciones entre Asia y Europa se establecen a través de las *Rutas de Oriente*, una serie de líneas comerciales que convergen en las laderas meridionales del monte Ararat, para discurrir como una sola (*La Gran Oriental*) hasta las primeras urbes fortificadas del viejo continente. Para el trasiego de mercancías se utilizan una vez al año, largas caravanas de camellos, acémilas y caballos, que van creciendo conforme se incorporan a ellas más y más mercaderes, hasta formar en *La Gran Oriental*, una pintoresca hilera de cientos de leguas de tamaño. Como sucede desde hace miles de años, acercan a Europa todo tipo de productos exóticos muy apreciados por la nobleza, cuestión que origina que sean habitualmente asaltadas por todo tipo de bandidos.

Los asiáticos son valientes exploradores y se dice que han llegado incluso a los restos de las costas de Oceanía, encontrando vestigios de lo que pudo ser una extraña civilización que guarda un gran parecido con algunas de las que pueblan todavía las islas más meridionales del archipiélago africano.



No existe una política internacional como tal. Las urbes establecen alianzas o las rompen, según sean los intereses que las alientan en cada momento. Los europeos se mantienen muy unidos frente al exterior, pero a costa sólo de alejar momentáneamente sus eternas rencillas. Los americanos son expansivos, y los asiáticos se muestran muy celosos de mantener contacto con extraños. En definitiva, *La Era de las Ciudades* ofrece un escenario lleno de posibilidades, en el que las aventuras están a la orden del día. Un *Mundo Eterno* por descubrir y dominar.

El Cónclave de los Dragones

Unas décadas antes de que los hombres decidieran dejar de recorrer la Tierra como nómadas y se establecieron en pequeñas aldeas, los dragones mantuvieron un encuentro que se conoce como *El Cónclave de los Dragones*.

Existen canciones, tanto entre los seres humanos como entre las *Razas mágicas*, que narran cómo pudo verse a los dragones alzar el vuelo para inundar el firmamento con sus rugidos y estelas de fuego. Todas apuntan en la misma dirección: las *Criaturas* tomaron el rumbo de una vieja ciudad destruida, y fueron llegando a ella para terminar posando sus poderosos cuerpos sobre las innumerables ruinas de lo que fueron antaño altivas construcciones de cristal y metal que rozaban las nubes, sobre sus torres de vigilancia, y sobre una extraña estatua de cabeza ceñida con una diadema de siete puntas, cuyo brazo derecho buscaba el cielo sosteniendo en su mano una linterna con llama, mientras el izquierdo sujetaba un libro. La ciudad había sido arrastrada y elevada durante *La Caída*, desde la costa hasta una zona totalmente inaccesible salvo para aquellos que dispusieran de la capacidad de volar.





Para intentar comprender lo que sucedió realmente, hay que recurrir a la abundante tradición mágica que versa sobre este hecho sin duda crucial, concretamente al *BarHag-Nâdül*, composición élfica que fue traducida por escribas escandinavos —con las inevitables corrupciones y adaptaciones a la manera de entender de los humanos—, para ser utilizada posteriormente por los bardos del norte de Europa, en festejos y esponsales.

—*BarHag-Nâdül*—

Desde que los cielos se abrieran, los barhag se habían sumido en intensos debates sobre la razón de su retorno. Habiendo consumido su exilio surcando el cosmos, sucedió un tiempo en el que las costas del universo volvieron a ser reconocibles. El hogar que los había desterrado les abría de nuevo sus puertas para llamarles, y por ellas entraron prestos.

Calmadas las furias y silenciados los ecos de las una y mil batallas que sembraron de ruina y de muerte los cuatro puntos cardinales y lo que se contenía en ellos, acordaron que si uno solo obtenía la respuesta, se reunirían. La hora había llegado.

Los jóvenes [Acto I]

Con gran solemnidad, los barhag ocuparon sus posiciones en el círculo. Arriba los más antiguos y poderosos; los jóvenes, abajo. Los señores del universo, duros como los pilares sobre los que levanta sus pies la Tierra, temblaban como recién salidos del huevo ante la posibilidad de iluminar las sombras de su destino. Tras un largo silencio sólo roto por el ruido que producía la brisa al acariciar las escamas de tan colosales criaturas, el Gran Rojo rugió quebrando el cielo, anunciando que quien quisiera hablar, sencillamente podía hacerlo.



Los barhag son seres pacientes, aun así, la espera se hizo espesa y larga como cabellera de rhem. Cuando la luna iluminó con su pálida luz el firmamento, cinco figuras avanzaban hacia el corazón de la asamblea. Fueron recibidas ora con desprecio, ora con sorpresa, ora con chanza; sólo aquellos cuya edad arañaba la raíz de los tiempos mostraron alguna esperanza.

Weyr, Nai, Kryr-ein, Aumhs y Sirdal, miraron altivos a quienes les observaban. El último de ellos fue quien dando un paso al frente pronunció en voz alta: «La misma fuerza que nos condenó nos trajo de vuelta, y tal paradoja nos señala por qué nos hemos vuelto ciegos, temerosos e insensatos...»

El mundo estalló en rugidos, y cuando las gargantas buscaban agua donde calmarse, el barhiig más joven de todos, Aumhs, de la recia stirpe de los Rojos, respondió derramando fuego sobre el suelo; Sirdal, níveo ejemplar de los Blancos, se elevó para ocultar su silueta entre los picos del horizonte; Kryr-ein, el más oscuro de los Negros, se mostró amenazante, como hiciera Weyr, el cerúleo integrante de los Azules; pero Nai, el diminuto Verde, desplegó sus alas y alzó su voz para reclamar respeto y poder así continuar:

«Somos una raza peligrosa, altiva y orgullosa, como acabamos de demostrar. Nuestras diferencias hacen que las montañas se derrumben y los ríos se sequen. No podemos seguir haciéndonos preguntas sin entender que nuestro intelecto no nos pertenece pues lo gobierna la pasión... Escuchad, jamás lograremos descubrir la razón de nuestro exilio y nuestro retorno si no buscamos la respuesta en los ojos de quienes cuidaron del hogar cuando partimos.»

Las llamas que había vertido Aumhs comenzaron a dibujar sombras que dejaron paso a imágenes nítidas de las guerras que sucedieron después de La Caída. Humanos luchando entre ellos o contra las Razas mágicas, en una danza de aniquilación que terminaba con la Tierra misma. El fuego se volvió humo. Kryr-ein y Weyr se apaciguaron. Sirdal se posó junto a sus



hermanos, y las palabras de Nai se volvieron losa y pesado silencio.

Los barhag permanecieron callados, quién sabe si recapacitando. Pero un ejemplar viejo, cuyos cuernos medían legua y un palmo, pronunció: «tienen razón», mientras se inclinaba bajando la cabeza en señal de total respeto y aprobación.

Los Ahhrag* [Acto II]

El amanecer tallaba en rojo las oscuras lindes del horizonte. Un graznido agudo como quemadura de fuego anunció la inesperada presencia de una centena de akhrag, cuyas siluetas oscurecieron el cielo para depositarse más tarde, uno a uno, en el centro de la asamblea.

Todos eran ancianos y habían asistido en silencio al cónclave y a lo que en él se había dicho. Tenían sus propias soluciones y querían compartirlas, mas ni su edad ni sus intenciones supusieron excusa para atemperar el ánimo de los barhag, quienes creyéndose atacados, montaron en cólera. El Gran Rojo retó al más grande de los intrusos, un akhrüg dorado de cabeza albina y negros ojos. Lucharon hasta más allá del atardecer de aquel día, hasta que sin vencedor ni vencido, exhaustos, cedieron el campo de batalla a las palabras.

Hablaron los akhrag al anochecer de la segunda jornada, para afirmar que el hombre era la ponzoña del mundo, que su soberbia, y no la de las demás criaturas, había sido la causante de todo lo sucedido, antes, durante y después de La Caída. Que la Humanidad entera merecía ser aniquilada...

(*) Nota: A pesar de la cantidad de apelativos diferentes que reciben los hipogrifos dependiendo del lugar donde habiten, *Akhre* —término de origen élfico, o según algunos textos, denominación arcaica cuyo origen es desconocido pero que usaban los elfos para referirse a estas criaturas—, es el nombre que dan a estos seres la mayoría de Razas, habiendo sido adoptado por muchos humanos cultos, entre ellos, los escribas.



Muchos barhag tacharon de insensatos aquellos argumentos, pero otros los escucharon, y de muy buena gana. Discutieron sin descanso. Ora se convencían unos, ora otros; ora cambiaban de opinión los primeros, ora los segundos... Así hasta que el segundo amanecer tocó a la puerta avisando del paso del tiempo y advirtiéndolo de la futilidad del debate.

¡Lucharemos para dirimir nuestras diferencias...! La frase prendió como mecha en ambos bandos, y los cinco jóvenes que creían tener la respuesta, comprendieron entonces que la cequera estaba a punto de ganar la batalla, como tantas y tantas veces había sucedido. Sin dar nada por perdido, cuando las garras comenzaban a herir las corazas de escamas y las lenguas de fuego a convertir en humo cuanta pluma encontraban a su paso, elaboraron un ritual de una envergadura que jamás se había conocido hasta entonces.

Epílogo

Cuando el polvo y los efectos de la magia se disiparon, las heridas se habían cerrado. Los barhag y los akhrag volvían a ser los mismos de antes, aunque algo había cambiado en la carne trémula del universo. Todos alzaron el vuelo y se dispersaron, retornando a sus territorios, llevándose consigo una porción del secreto.

Los Oráculos

Tras el Cónclave de los Dragones, al inicio de la Era de las Ciudades, algunos humanos, muy pocos en realidad, comenzaron a tener visiones. Percibían escenas nítidas que relataban episodios del pasado, fundamentalmente, que asaltaban sus mentes en sueños, aunque también ocurría en periodos de vigilia, si bien bajo determinadas circunstancias.



Ingenuamente las compartieron e inmediatamente comenzaron a sembrar la alarma entre las comunidades donde vivían, ya que muchos de sus congéneres pensaban que lo que veían era el futuro, un futuro lleno de dragones destruyéndolo todo, repleto de guerras, fuego por doquier, explosiones abrasadoras, y cataclismos que sacudían los cimientos de la Tierra.

Huelga decir que en un principio fueron tomados por locos, y como tales fueron alejados de la sociedad. Pero tiempo después, cuando los viajeros y comerciantes comenzaban a mencionarlos en sus charlas de taberna, como rarezas fundamentalmente, los gobernantes presintieron el peligro que anidaba en un fenómeno que parecía darse en multitud de lugares del mundo, y de manera simultánea.

A partir de aquel entonces hubo quien decidió perseguirlos hasta aniquilarlos y quien, más práctico, los acogió para poder vigilarlos y en su caso dominarlos incluso mediante la tortura y las amenazas. Otros, los que menos, optaron por no desperdiciar una fuente de conocimiento y poder tan atractiva, inagotable y sabrosa, admitiéndolos en sus cortes y promocionándolos incluso con títulos y tierras. Sea como fuere, habían llegado los *Oráculos*, y a pesar de los pesares, formaban parte del mundo, aunque todavía no estaban organizados ni sabían de la auténtica magnitud de su poder...

Los *Oráculos* son gente que carga con una pesada losa, pero que también esgrimen poderes que ningún otro ser humano es capaz de controlar. Desde fuerzas elementales como el fuego, el agua o el aire, hasta campos más metafísicos como la oscuridad, las ilusiones o el conocimiento del futuro. Tras la *Primera Visión*, estos poderes comienzan a manifestarse aleatoriamente, a veces produciendo males, otras, obras de arte sin parangón o maravillas indescriptibles. Ya sea por voluntad propia, por consecuen-



cia inevitable, o por la fuerza de la manifestación de sus nuevos poderes, los *Oráculos* acaban viéndose envueltos en un halo de misterio e intriga y son asimilados a la idea de brujos o hechiceros por quienes les rodean. De manera que si no comienzan a viajar por el mundo, abandonando sus lugares de origen, se les mirará mal o cosas peores. En todo caso, quienes estaban antes cerca empezarán a rehuirlos, porque siempre, de una manera u otra, se convertirán en el foco de los miedos más profundos del ser humano.

Son diferentes y parece que la gente normal es capaz de entender su cambio de una manera muy feral, y seguramente injusta. A pesar de que hablamos de un mundo sin religión ni creencia en divinidades, los humanos de *Mundo Eterno* realizarán señales de protección a su paso —santiguarse, por ejemplo, si es que alguien recuerda el sentido de tal gesto—.

Ya ejerza de herrero, escriba, granjero o comadrona, el *Oráculo* recibirá el más absoluto rechazo en cuanto se delate como tal. Su comportamiento cambiará posiblemente, en algunos casos ligeramente, pero en otros de forma drástica, aunque seguirá siendo la misma persona que fue antes de ser distinguido por el *Don de la Profecía*, al menos al principio de su nueva vida.

Cuanto más avance en el desempeño de su función, más complicada será su relación con quienes le rodean. Cuanto más conocimientos atesore, sobre el pasado o el futuro, más intensidad imprimirá a sus actos y más irracional e incompresible se mostrará antes sus congéneres y vecinos, con lo cual más miedo levantará a su paso... La vida de un *Oráculo*, a partir de cierto momento, se volverá totalmente insufrible, y ello le impulsará a partir al fin (aunque no siempre tenga por qué ser así).

Ciudades de los Dragones: Son antiguas urbes destruidas total o parcialmente durante *La Caída*, que aparecen despobladas en la *Era de las Ciudades*. Sus calles sólo



son habitadas por dragones, y suponen uno de los principales lugares de peregrinaje de los Oráculos, quienes acuden a ellas arrastrados por sus visiones. Los dragones las defienden a toda costa, y no albergan otro tipo de seres, aunque se pueden ver en su interior hipogrifos o miembros ancianos o sabios de las Razas.

Estas ciudades deben conservar algo característico que las hiciera renombradas en su día. Pero además, deben disponer de algún tipo de rareza que las haga extraordinarias. Nueva York, por ejemplo, a la que ya hemos visitado. Buenos Aires podría ser una de ellas en mitad de un desierto; Dublín estaría en el fondo de una gran caverna. Moscú, El Cairo, Hong Kong, París, Gizeh, Bagdad... Cualquier ciudad en la que os encontréis cómodos, podría hacer de magnífica *Ciudad de los Dragones*. Imagina un Madrid subterráneo, con las Torres Kío medio destruidas y la Castellana llena de vegetación... Un bofetón en la cara a los Jugadores mientras les dices: «¡Eh, sabes dónde está pisando tu PJ?»

Sirdal

Ningún humano había oído antes este nombre, pero los *Oráculos* giraban rápidamente la cabeza y entrecerraban los ojos cuando lo escuchaban. Parecía una persona normal —relativamente alto, pelo rubio, ojos grises y complexión atlética—, hasta que hablaba, momento en que se convertía en un tipo ciertamente extraño, capaz de turbar las mentes más sólidas.

Hay quien dice que fue el primero de todos los *Oráculos*, y seguramente el más poderoso por ser uno de aquellos que contemplaron *La Caída*, y que descubrieron que no se podía obviar lo que se percibía en las visiones sin atenerse a las consecuencias. En su vagar, sus pies pisaron muchas ciudades, convenciendo a otros como él de que las imágenes que veían ni eran malignas, ni



ilusiones provocadas por la locura, sino fragmentos del pasado que encontraban su razón de ser en la realidad cotidiana.

Muchos le acompañaron en sus innumerables viajes, buscando respuestas, lo que originó que fueran vistos por los humanos y sus autoridades con recelo y cautela, como si formaran un movimiento que podía resultar incluso peligroso, y por las Razas con auténtico miedo, porque ellas, más que nadie en la Tierra, eran conscientes del auténtico poder que atesoraban. Subversivos de la época, o no, Sirdal y sus compañeros hablaban en las plazas de los pueblos y villas sobre ciudades de metal y cristal que reflejaban el cielo, de artilugios voladores y terrestres que disparaban fuego, y de engendros aún más extraños que servían para unir continentes, cosas que de ninguna manera podrían haber existido jamás.

Sirdal ofreció a los *Oráculos* lecciones sobre cómo tratar sus hallazgos para evitar dar la espalda a lo que les estaba siendo mostrado, pero sobre todo, les tendió la llave para que entendieran que el universo les había elegido para que cumplieran una misión en un lugar y un tiempo determinados.

De vez en cuando aparece en alguna ciudad de la cuenca mediterránea (no se sabe muy bien el por qué de esta afinidad geográfica), pero siempre que lo hace, algo de vital importancia está a punto de suceder —se ha granjeado multitud de enemigos, por lo que sus visitas son recibidas habitualmente con descortesía, si no con abierta hostilidad—.

Sirdal y Mundo Eterno: Sirdal describió en varios volúmenes las capacidades de los *Oráculos* una vez obtenida la *Primera Visión*. Estos libros se han ido repartiendo por el mundo y se dice que cada *Ciudad de los Dragones* que ha visitado esconde un ejemplar. Muchos son los rumores referentes a esta importante figura: que si los trolls quieren su muerte a toda costa, que si tiene amigos entre



los centauros griegos (muy belicosos y huraños), que si las cortes Djinn de Egipto entraron en guerra por su culpa. Nadie sabe a ciencia cierta qué de todo lo que se dice es cierto, o qué no, pero cuando el río suena...

Un Mundo Eterno

Sabiendo ahora todo lo que sabes, quedan por perfilar algunas cosas, como por ejemplo, que descubrir los acontecimientos narrados en este libro no es necesariamente el único camino para jugar este juego.

Más adelante se anotarán algunas de las cuestiones que se pueden tratar, pero la realidad es que los límites sólo los pones tú. Es cierto que hay cosas que diferencian *Mundo Eterno* de otros juegos, pero nada te impide llevar adelante una crónica *dungeonera* o algo más social, o incluso más belicoso. La realidad es que quizás la versatilidad sea lo más importante de esta propuesta, pero no por falta de ideas o ganas, sino por la convicción que tenemos al respecto de que si las historias salen de tu cabeza, siempre acabarán siendo mejores que si otros te las imponen.

Por eso, en muchos aspectos, este planteamiento puede parecer superficial debido a su orientación generalista, de compendio, de crónica, pero tal superficialidad, si es que existe, se hacía enteramente necesaria.

Gran parte del trasfondo sólo habla de los seres mágicos de una manera tangencial (excepto en el apartado que describe su jerarquía), pero eso no significa que las *Razas mágicas* sean irrelevantes o meros elementos decorativos, sino más bien, y así queremos que lo entiendas, son importantes, pero tan importantes como tú y tus Jugadores necesitéis, de manera que hemos



ahorrado en detalles para que seáis vosotros los que los incorporeís según sea el estilo de partida que más os guste.

¿Te gusta la aventura...? Tienes cinco continentes a tu disposición, con todos los ingredientes necesarios como para jugar *una de piratas* o *una del oeste*, o una revolución, o un asedio, o incluso una historia de amor desarrollada sobre el telón de fondo de dos ciudades rivales. ¿Te van las tramas de investigación...? Tienes a tu servicio medio planeta que apenas ha sido hollado por el ser humano desde *La Caída*. ¿Tus huesos se derriten por los medievales fantásticos...? Magia, ciudades ignotas, razas como para montar un *pandemónium* o una orgía de sangre, bestias de todos los tipos y tamaños, incluso brujos que levantan sobre islas errantes que surcan los cielos (sí, eran ellos, siempre lo han sido) oscuras torres de hechicería... ¿Te encandila la Ci-Fi...? ¿Quién dijo que no sobreviviera una estación espacial, o incluso una nave de las que fueron llamadas a defender la Tierra cuando sobre ella se cernía el caos?

Las fantasías posibles en *Mundo Eterno* son casi infinitas, las criaturas que puedes incluir en cada una de tus partidas es inenarrable, y es así, porque así lo hemos querido.

En este juego, gracias a los *Oráculos*, se puede jugar con el concepto de destino tanto como uno quiera, así que ¿por qué no jugar con todo lo demás? Haz que las ciudades del centro de Europa se estén fundiendo en una especie de imperio incipiente, o que estén inmersas en un conflicto que haría palidecer a la Primera Gran Guerra. Mézclalo con intereses económicos o políticos, crea alianzas y agita el resultado con la intervención de dragones, Djinns, hipogrifos, trolls, hombres pantera, Amazonas...

Haz lo que prefieras, pero hazlo ya, porque este juego es sólo una herramienta, el esqueleto narrativo a partir del cual podrás crear tus propias historias, tus visiones únicas de un mundo que



admite tu ingerencia, un *Mundo Eterno* en el que no hay religión, pero en el que estás tú para mover las diferentes piezas. A cambio, sólo te pedimos que des comienzo a cada partida con un respetuoso: «*habéis tenido una Visión.*»





Mundo Eterno. Grimorio 2

ORÁCULOS, DRAGONES Y MAGIA

La relación de los *Oráculos* con los dragones y la magia parece indiscutible. Aunque no hay datos suficientes como para afirmar que esta extraña correspondencia hunde sus raíces en *El Cónclave de los Dragones*, todo apunta a que los *Oráculos* y las cinco jóvenes *Criaturas* comparten vínculos que van más allá de la razón.

Los jóvenes dragones son dignos representantes de los grupos principales de estas *Criaturas* que retornaron a la Tierra durante *La Caída*, pero sobre todo, suponen cinco maneras de entender el mundo que comparten con el ser humano.

Los cinco dragones

Te ofrecemos a continuación un breve repaso por cada uno de los cinco tipos de *Linaje de Magia* que puede regir a un Oráculo:

Aumhs, el Dragón Rojo del Fuego y el Combate

Asociaciones: Fuego, audacia, valor y combate.

Conceptos típicos: Guerrero, Mercenario sin escrúpulos, General maquiavélico, Torturador, etcétera.



Personalidad: Todos los *Oráculos* que siguen el linaje de magia de *Aumhs* lo hacen porque su alma se parece a él. El Dragón Rojo es rápido en la cólera y en la amistad, audaz en el combate y valeroso en la defensa de sus convicciones. *Los Oráculos de Aumhs* tienen normalmente una misión muy clara en mente, y su determinación les hace ir hacia adelante pase lo que pase, pese a quien pese. Suelen ser quienes rompen el hielo en una interacción social, pero también los que antes se retiran cuando los demás se están divirtiendo. No son contemplativos aunque cualquier distracción que los desvíe de sus metas (grupales o personales) los vuelve cínicos y algo ariscos. Sin embargo, cuando las consiguen culminar con éxito pueden convertirse en el alma de la fiesta durante noches seguidas.

Aptitudes: Suelen ser los guerreros más aptos de su grupo, ya sea por su lucidez en la estrategia, su fuerza arrolladora en combate o por el carisma con el que inspiran a quienes están a su lado. Fuertes, rápidos y agudos, estos *Oráculos* reúnen las cualidades de todo buen guerrero.

Atributos favorables: Fuerza o Aguante.

Magia: Fuego como *Elemento*; Marcialidad como *Sendero*.

Halo: Cuando usan *Sangre de Dragón*, sus cuerpos prenden en llamas.

Visiones: Sobre guerras, batallas y muertes violentas.

Weyr, el Dragón Azul del Agua y la Serenidad

Asociaciones: Agua, templanza, frialdad y serenidad.

Conceptos típicos: Líder sectario, Demagogo, Loco fanático, Sádico...



Personalidad: Los *Oráculos* del linaje de magia de *Weyr* tienden a alcanzar posiciones preponderantes en su grupo. *Weyr* es un líder nato, siempre sabio, con la capacidad suficiente para delegar, pero con el carisma necesario para recuperar su estatus. Podría ser el más apto para solucionar casi cualquier situación, pero el no haberse especializado en un área concreta le impide destacar en nada, salvo algunas y honrosas excepciones. Los *Oráculos de Weyr* son siempre dignos de confianza y muy templados, el típico amigo que te cubre la espalda en una pelea de taberna o te defiende con soltura ante un noble irritado; también el que calma tu ira o enardece tu ánimo.

Aptitudes: Los *Oráculos de Weyr* no tienen aptitudes dominantes. Las que mejor les define es que intentan conocer un poco de todo. Si bien hablamos de estereotipos, también los hay que son poderosos guerreros o hábiles negociadores.

Atributos favorables: Inteligencia o Carisma.

Magia: Agua como *Elemento*; Logos como *Sendero*.

Halo: Cuando usan *Sangre de Dragón*, sus cuerpos rezuman energía eléctrica.

Visiones: Sobre acontecimientos muy trascendentales, momentos dudosos que deben interpretar con esmero y mucha tranquilidad.

Nai, el Dragón Verde de la Vida y el Alma

Asociaciones: Vida, paciencia, sabiduría y alma.

Conceptos típicos: Brujo taimado, Cortesano manipulador, Lesbiana u Homosexual, Mentiroso, etcétera.



Personalidad: *Nai* utiliza su conocimiento y su virtud para ayudar a los demás, tanto en un plano físico como espiritual y moral. Los Oráculos del linaje de magia de *Nai* son dechados de bondad y virtudes, y normalmente están familiarizados con el dolor y la forma de curarlo. Que la mayoría de ellos ejerzan como afamados curanderos no quiere decir que no existan quienes consideren que deben purificar la sociedad de una manera, digamos, más agresiva. *Los Oráculos de Nai* son amigos de practicar la contemplación y para ello buscan el silencio o el retiro, pero también son muy familiares, esfera social en que se desenvuelven rodeados por un aura de permanente pedagogía que les hace gozar de gran respeto.

Aptitudes: Suelen poseer muchos conocimientos de temas variados; son de los pocos que quizá sepan leer y escribir lenguas del pasado, por lo que pueden acabar siendo el faro que guía a los *Oráculos* en sus búsquedas.

Atributos favorables: Inteligencia o Voluntad.

Magia: Vida como *Elemento*; Gnosis como *Sendero*.

Halo: Cuando usan *Sangre de Dragón*, sus cuerpos brillan con una luz verdosa.

Visiones: Normalmente tienen visiones de hechos que destruyeron algún tipo de conocimiento, no siempre del que ellos dominan.

Kryr-Ein, el Dragón Negro de las Sombras y la Luz

Asociaciones: Sombras, conocimiento, estoicismo y luz.

Conceptos típicos: Brujo rencoroso, Asesino de niños, Vagabundo *robaalmas*, Esclavo, etcétera.



Personalidad: Callados y austeros, son el tipo de *Oráculo* que más veces se encuentra en soledad. Sin embargo, cuando deciden unirse a un grupo, aunque se les podría tachar de distantes y silenciosos, su fidelidad a él es inquebrantable. Los seguidores del linaje de magia de *Kryr-Ein* contemplan el mundo bajo dos prismas sin matices intermedios, la iluminación más absoluta o la oscuridad más profunda, por ello, su moralidad y su forma de actuar manifiestan una dualidad maniquea. *Los Oráculos de Kryr-Ein* son hábiles con las manos, mentalmente algo retorcidos, y tienen un don especial para comprender los artilugios del pasado.

Aptitudes: Suelen especializarse en campos científicos que les ayuden a comprender y hacer funcionar maquinarias antiguas —éste será el único punto en común entre dos *Oráculos* distintos de esta misma senda de dragón—.

Atributos favorables: Destreza o Inteligencia.

Magia: Sombras como *Elemento*; Hefes como *Sendero*.

Halo: Cuando usan *Sangre de Dragón*, se intensifican las sombras de sus cuerpos y los ojos se les vuelven totalmente negros.

Visiones: Normalmente tienen visiones de artilugios y tecnología antigua en funcionamiento o en proceso de destrucción.

Sirdal, el Dragón Blanco de las Ilusiones y el Engaño

Asociaciones: Ilusiones, sutileza, rapidez y engaño.

Conceptos típicos: Pillo, Ladrón, Mujer u Hombre de mal vivir, Ilusionista, etcétera.



Personalidad: En apariencia despreocupados, estos *Oráculos* se enfrentan a la vida como si todo pudiera ser solucionado con una sonrisa o una broma, pero *Sirdal* también era capaz de ser artero, así que también ellos pueden recurrir a usar trucos sucios para salir ilesos de una lucha de dagas, o a engañar vilmente si hace el caso, porque para los que siguen la senda del joven dragón blanco, el fin justifica los medios. *Los Oráculos de Sirdal* Son los más amorales de todos. Quizás por ello son conscientes de que su misión en la Tierra no consiste sólo en ayudar a la Humanidad, sino en desentrañar el *Gran Enigma*. Su arrollador carisma y su pragmatismo los convierten en seres poco apreciados por los humanos.

Aptitudes: Suelen tener un agudo ingenio y sus movimientos mentales o físicos tienden a ser veloces y precisos. Pueden especializarse en engañar con las manos o las palabras, o en una mezcla equilibrada de ambas.

Atributos favorables: Destreza o Carisma.

Magia: Ilusiones como *Elemento*; Clima como *Sendero*.

Halo: Cuando usan *Sangre de Dragón*, son envueltos por una bruma fría que sale por los poros de su piel.

Visiones: Tienden a ver cosas relacionadas con crímenes horrendos, atrocidades sin nombre y torturas; por eso tienen ese carácter tan peculiar.

La Magia

La Magia es una Habilidad Innata (también denominada *Don*) que obtienen los *Oráculos* tras su *Primera Visión*. Al principio, el *Don* se manifiesta de forma difusa (no entrenada), como algo





capaz de generar alteraciones en el entorno inmediato del *Oráculo* sin que él intervenga en apariencia, para que, una vez descubierto, conforme pasa el tiempo, pueda ser dominado.

Cada *Oráculo* puede acceder a seis *Dones*: el que viene indicado por su Dragón como *Elemento*, que funciona a todos los niveles como una Habilidad Innata, y los cinco de la *Magia Común* (*Senderos*), que se usan como Habilidades.

Magia Innata [Elementos]

La *Magia Innata*, define las características principales de la magia de los *Oráculos*, así como su personalidad.

Fuego

Los *Oráculos* que están dotados con este *Don* tienden a ser de temperamento agresivo o explosivo. El ansia por conseguir sus objetivos puede empujarlos a actuar obsesiva e impulsivamente, lo que no suele conllevar nada bueno. Un *Oráculo de Fuego* no sufre daños por el fuego o el calor excesivo.

Iniciado: Puede controlar pequeños fuegos, apagarlos o crearlos de la nada (aunque con cierta dificultad), calentar el ambiente con una pequeña hoguera, etc.

Dragón: Puede controlar fuegos de medianas proporciones, crear fuego de la nada y extraer magma de las entrañas de la tierra en una zona volcánica; puede abrasar sin fuego, calentando su propio cuerpo y crear armas con él.

Avatar: Su sangre es fuego, puede transformar todo su cuerpo en este elemento, crear erupciones volcánicas, calentar el aire de zonas extensas o incendiar el agua, etc.



Agua

Los *Oráculos* que están dotados con este *Don* tienden a ser de temperamento tranquilo y decidido. Fluyen entre sus semejantes y acaban llegando donde quieren, sin prisa pero sin pausa. Los *Oráculos de Agua* jamás se ahogarán en este líquido.

Iniciado: Controla los estados básicos del agua (líquido, sólido y gaseoso) y puede realizar trucos como caminar sobre ella, o extraerla de vegetales y animales.

Dragón: Puede manipular el agua en cualquiera de sus tres estados creando formas con ella, extraerla de seres vivos complejos (*Razas* y humanos) y de la misma tierra, pudiendo incluso cambiar el curso de ríos pequeños.

Avatar: El *Oráculo* es agua, tiene la capacidad para mutar total o parcialmente en ella o en cualquiera de sus estados, controlar las mareas en zonas amplias, cambiar el curso de grandes ríos, etc.

Vida

Los *Oráculos* que están dotados con este *Don* (también conocido como *Alma*), tienden a ser de temperamento amable y bondadoso, pero el control sobre la vida equivale también al de la muerte, por lo que son aptos tanto para curar como para enfermar. Los *Oráculos de Vida*, comprenden el fenómeno de la metamorfosis y tienen la capacidad de relacionarse con el mundo de los espíritus, aunque de una manera muy superficial.

Iniciado: Cura hasta 5 Puntos de Vida por intento. Puede presentir entidades fantasmales, curar enfermedades le-



ves o mejorar las cosechas. También puede hacer todo lo contrario: reducir hasta 5 PV por intento.

Dragón: Cura hasta 15 PV por intento. Puede hablar con los fantasmas, curar enfermedades graves o heridas complicadas, hacer que las cosechas sean muy productivas, etcétera, y también todo lo contrario.

Avatar: Puede mutar en cualquier forma de vida, excepto en criaturas mágicas. Tiene control absoluto sobre la vida y la muerte; su única limitación es su conciencia.

Oscuridad

Los *Oráculos* que están dotados con este *Don* tienden a ser taciturnos y silenciosos. No sólo dominan las sombras y todo lo relacionado con ellas, sino también la luz. Los *Oráculos de Oscuridad* pueden manipular las sombras y la oscuridad para asfixiar la luz, llegando incluso a convertirlas en algo tangible que permite golpear, herir, y por supuesto matar.

Iniciado: Controla las sombras, y cuando está rodeado de ellas resulta invisible por medios naturales, no así por métodos mágicos. Aunque puede hacer daño limitado con ellas, tiene a su alcance crear pequeños estallidos de luz.

Dragón: Puede hacer que la oscuridad se vuelva tangible y dañina, aunque no mortal; crear poderosos chorros de luz... y podría incluso viajar entre las sombras.

Avatar: Se puede convertir en una sombra a voluntad. Dicen que el *Oráculo* que llegue a este nivel podría arrancar literalmente la oscuridad del alma de alguien, pues controla las sombras físicas, pero también las emocionales.



Ilusiones

Los *Oráculos* que están dotados con este *Don* tienden a parecer personas simpáticas y despreocupadas, aunque es sólo fachada, ya que pueden manipular la percepción que los demás tienen de las cosas, de ellos mismos, o incluso hacerles daño (hay seres humanos que mueren ahogados sin tocar el agua, o abrasados sin intervención del fuego, por ejemplo). Los *Oráculos de Ilusiones* resultan siempre impredecibles y muy complicados de manejar.

Iniciado: Puede crear ilusiones que afecten a un máximo de 3 sentidos simultáneamente, y su capacidad para mantener varias de tamaño medio en acción es todavía limitada. Aún no pueden dañar.

Dragón: Puede crear ilusiones que afecten a los 5 sentidos a la vez, y provocar un daño moderado y limitado en el tiempo con ellas (dependiendo del efecto concreto, podría quemar levemente, ahogar sin asfixiar, etcétera), pues los efectos desaparecen cuando el *Oráculo* deja de estar en contacto visual con su objetivo.

Avatar: Tiene total control sobre las ilusiones que crea, ya sean sensaciones elaboradas o complejas personalidades o seres mágicos de increíble poder. Puede mantener muchas a la vez sin perder el control sobre ellas aunque no vea a su objetivo, y desde luego, puede utilizarlas para matar.

Magia Común [Senderos]

Los *Senderos*, son habilidades específicas que potencian de una u otra manera las posibilidades mágicas del *Oráculo*.



Marcialidad (*Sendero de Aumhs*)

Quien domine este *Don* será capaz de aumentar su capacidad en el combate, pudiendo realizar más de una acción por turno o llegando a golpear tan fuerte como un gigante. El *Grado de Éxito* de los hechizos que utilice será aplicado como bonificación a las acciones físicas que esté realizando, como Acciones extra, puntos en Fuerza, Iniciativa, Armas CC, etcétera. Este *Sendero* pretende abarcar la mentalidad adaptativa y estratégica de los guerreros, así como sus aptitudes en la lucha.

Logos (*Sendero de Weyr*)

Quien domine este *Don* será capaz de leer y comprender la mente de sus semejantes así como inculcarles pensamientos o ideas —sólo los Avatares de este *Sendero* podrán intentarlo con una criatura mágica—. Puede también, con los conocimientos necesarios, entrar incluso en los sueños de los demás e interactuar en ellos, y ser capaces de aumentar sus facultades mentales (temporalmente) para realizar acciones que requieran de una Inteligencia mayor de la que poseen, así como para dar órdenes que siempre serán obedecidas.

Gnosis (*Sendero de Nai*)

Quien domine este *Don* será capaz de tener visiones nítidas sobre el futuro —los *Oráculos* tienen fundamentalmente visiones del pasado y vagabundean por el futuro de manera muy errática—, permitiéndole adelantarse a los acontecimientos por métodos deductivos, y por tanto predecir. Con nivel Dragón o Avatar y en combinación con otros *Dones*, se puede utilizar agresivamente, por ejemplo, atacando al objetivo con una visión torturadora de su propio futuro.



Hefes (*Sendero de Kryr-Ein*)

Quien domine este *Don* será capaz de tener acceso al conocimiento y control de todos los materiales que haya en la Tierra. Es decir, podría encontrarse una barra de titanio y, a pesar de no saber que se llama así, conocer sus propiedades y posibilidades. Además, el paulatino conocimiento de este *sendero* permitirá al *Oráculo* manipular los materiales, darles forma, añadirles o quitarles resistencia, o incluso destruirlos, por muy duros que sean.

Clima (*Sendero de Sirdal*)

Quien domine este *Don* será capaz de controlar los elementos atmosféricos para hacer frente a los enemigos mediante poderosas rachas de viento, tormentas descomunales o furiosos oleajes capaces de introducirse tierra adentro. Usado por un Avatar es capaz de transformar el cuerpo del *Oráculo* en un huracán o un fenómeno de naturaleza similar. No tiene por qué ser siempre destructivo, ya que este *Sendero* puede utilizarse también para regar los campos con lluvia tras una fuerte sequía, para controlar incendios con vientos favorables, o para generar densas nieblas que permitan pasar desapercibido ante el enemigo.

Sobre la Magia y los Oráculos

Una vez sabemos qué *personalidad mágica* tiene el PJ, a qué linaje de magia de Dragón pertenece, podemos decir que los Iniciados (niveles 1, 2 y 3 en *Elemento*) usarán 1d10 para superar la *Tirada de Magia*. Los Dragones (nivel 4 en *Elemento*), 3d10. Y los Avatares (nivel 5 en *Elemento*) utilizarán 5d10.



Realizada la tirada, nos quedaremos siempre con el resultado más alto, y como bonificación sumaremos *Éxtasis* (lo tratamos más adelante). Un *Oráculo* Iniciado sólo podrá usar un *Don* por hechizo; un Dragón podrá combinar 2; y un Avatar, 3.

No hay listas de hechizos en *Mundo Eterno*. Cada *Oráculo* utiliza sus *Dones* como puede dentro de los márgenes que hemos previsto, por lo que el nivel de cada PJ sólo nos indicará hasta dónde es capaz de llegar. Tal grado de libertad obedece a que ofrecemos a los Jugadores una oportunidad única para crear las listas de hechizos que utilizarán sus Personajes, o de improvisar como mejor les parezca, tanto en la interacción de estos con su entorno y semejantes, como con sus enemigos.

En todo caso, el AJ tiene la última palabra sobre si se puede realizar un hechizo o no.





Mundo Eterno. Grimorio 3

CREACIÓN DE LOS ORÁCULOS

En *Mundo Eterno*, los Jugadores interpretan a seres humanos que viven en un mundo que aunque siga orbitando alrededor del Sol, y la Luna continúe influyendo sobre sus mareas y estaciones, es muy diferente al nuestro. Tienen *visiones*, imágenes nítidas o difusas que los asaltan cuando duermen o incluso cuando están despiertos, que representan fragmentos del pasado o del futuro, o de hechos imposibles de situar en el tiempo y el espacio conocidos. Son llamados *Oráculos* por sus congéneres, y causan temor y recelo a su paso.

En esta sección y las siguientes vamos a hablar únicamente de los *Oráculos* humanos. ¿Quiere decir esto que las razas mágicas disponen de individuos similares? No, que sepamos.

Aunque de los que vamos a hablar son un tipo de Personaje concebido para que se adapte a las peculiaridades de la raza humana en la *Era de las Ciudades*, las habilidades mágicas que tienen a su disposición las *Razas* son tan sustancialmente diferentes y amplias que no nos cabrían en este pequeño juego. Claro que, como AJ, siempre encontrarás un Jugador que quiera llevar un chamán troll que tenga visiones...

Siéntete libre de darle un pescozón con este libro o, en su defecto, déjale llevar lo que quiera, cambiando algunos Atributos y Habilidades y reduciendo sus posibilidades... Pero antes de dar



el paso, plantéate en serio qué será más gratificante para tus aventuras, si destrozar este ejemplar o tener a un monstruo de tres 3 de altura y un cociente intelectual de 40, deambulando por *Mundo Eterno* con visiones y una *misión que cumplir*.

Sistema

El sistema de juego se basa en el uso del dado de 10 caras (d10), es decir, se coge $Xd10$, se lanzan y, sumando las bonificaciones o restando las penalizaciones correspondientes, se compara el resultado con la Dificultad que ha establecido el AJ, y así el Jugador sabe si ha tenido éxito o no en la acción que pretende hacer su PJ.

En alguna ocasión se utilizará un d5, figura geométrica que no existe, así que bastará con tirar un d10 (del 1 al 5 representan su valor real, y a partir de ahí: 6 es 1, 7 es 2, 8 es 3, 9 es 4, y 10 es 5), con lo que se consigue evitar el Crítico, pero no la Pifia. En el combate pueden intervenir dados de diferentes caras que sí existen, pero en realidad, con cuatro o cinco d10 por Jugador habrá más que suficiente para jugar a *Mundo Eterno*.

Dificultad

El Árbitro de Juego aplica un valor de Dificultad a cada acción que quiera realizar el Personaje. Su representación numérica aparece en la *Tabla de Dificultad* —cuando la complejidad de una acción sea anecdótica pero haga falta por razones narrativas (prisa, nervios, etcétera), se puede realizar una tirada cuya Dif.

Tabla de Dificultad						
Fácil	Media	Compleja	Difícil	Épica	Locura	Casi Imposible
6	8	10	12	14	16	17+



será inferior a 6—. No te alarmes, no deja de ser una referencia, se pueden dar Dif. de 9, 7, 5 o cualquier otro valor que no aparezca en ella, siempre y cuando el AJ lo considere pertinente.

Acciones enfrentadas y Acciones mantenidas

Se entiende por *Acción Enfrentada* aquella situación en que se enfrentan dos o más PJ, o un PJ y un PNJ (Personaje No Jugador) buscando el mismo fin y es necesario saber quién de ellos sale airoso. Se resuelven mediante *Tiradas Enfrentadas*: los Jugadores de los Personajes tiran los dados y el que obtenga mayor *Grado de Éxito* permite que su PJ lo haga mejor que el otro. Si existe empate, se realizaría otra del mismo tipo o el Árbitro podría recurrir a bonificar la interpretación para deshacerlo.

Cuando hablamos de *Acción Mantenido* nos referimos aquellas que tienen una duración que supera los tiempos habituales durante una partida, como por ejemplo la investigación de unas ruinas, el estudio de un libro, etcétera. Se resuelven mediante *Tiradas Mantenido*. El AJ valora la complejidad de la acción y aplica un factor tiempo que supone resolver una serie de tiradas (4, 7, 10 o las que sean), y un *Grado de Éxito* (ver más adelante) que se deberá obtener a su conclusión. Cada tirada representará un lapso de tiempo, por ejemplo, al crear una obra de arte podrían representar una hora de trabajo del artista, etcétera.

Críticos, Pifias y Grado de Éxito

Cuando hablamos de *Crítico* nos referimos a que en una tirada el resultado natural ha sido un 10 en alguno de los d10 utilizados—los 1 naturales anulan los 10 naturales—. Por cada 10 natural que quede sobre la mesa tras las anulaciones pertinentes, se su-



mará +1 a la tirada. Los *Críticos*, además de sus efectos sobre el valor final de las Tiradas de Dificultad, bonificarán el resultado de la acción con algún efecto positivo o beneficioso para el PJ, a discreción del AJ.

Ejemplo: Lorur quiere golpear con su escudo al primero de los cuatro esqueletos que tiene ante sí. Necesita su espada para pelear contra los demás y a éste quiere quitárselo de encima rápidamente, a poder ser, lanzándolo al vacío desde la muralla. El AJ ha estimado una Dif. de 7 (entre Fácil y Media) para la acción, y su Jugador lanza 4d10 (Lorur tiene Destreza 4 y Armas CC 3), sacando: 1, 3, 10 y 10. El 1 anula un 10, pero queda otro. El resultado de la tirada es 13 (d10 más alto + Habilidad), pero se sumaría +1 por la obtención del *Crítico*, ofreciendo como resultado final 14 y originando que el esqueleto caiga muralla abajo arrastrando al que lleva detrás, entre un sonoro crujir de huesos. Lorur, a quien ha sonreído la suerte por su pericia, ahora tan sólo tiene a dos esqueletos más que abatir... y al Señor que los controla desde las sombras.

La *Pifia* es exactamente lo contrario que un *Crítico*. Se produce cuando se obtiene uno o más resultados naturales de 1 y ningún 10. Cada uno de ellos restará -1 al resultado de la tirada, y sobre la acción originará algún efecto indecoroso o directamente perjudicial para el PJ, a discreción del AJ.

El *Grado de Éxito* (GE) es el valor por exceso o defecto que se obtiene en una tirada con respecto a la cifra de Dificultad establecida por el Árbitro de Juego.

Igualarla o superarla siempre permitirá que la acción se lleve a efecto; así mismo, quedarse por debajo de ella siempre supondrá que se ha fallado, por lo tanto, el *Grado de Éxito* permite al Árbitro de Juego establecer un rango de recompensas y penalizaciones posibles, que afectarán al PJ en la aventura. El *Grado de Éxito* también interviene en las *Tiradas Enfrentadas*, y en el



Combate es un factor de suma importancia, como veremos más adelante.

Como guía te ofrecemos el siguiente listado: *Casi peor que una Pifia* [GE -5]; *Fallo estrepitoso* [GE -3]; *Fallo moderado* [GE -1]; *Éxito justito* [GE 0]; *Éxito normal* [GE 1]; *Éxito moderado* [GE 3]; *Éxito épico* [GE 5]; y *Casi mejor que un Crítico* [GE 6+].

Atributos

Los Atributos son los seis factores que definen física y mentalmente al Personaje. Todos los PJ, independientemente del dragón que aliente su magia o el camino que escojan en la vida, cada uno de ellos tiene una puntuación que va de 0 a 5.

Puede darse el caso de que haya un PJ con menos de 0 o más de 5 en uno de sus *Atributos*, pero estaríamos hablando de uno con taras o discapacidades en el primer caso, y en el segundo, de un PJ sobrehumano, que si resultan interesantes para el grupo y la aventura podrían intervenir sin mayor problema. En todo caso, un humano medio tendrá casi todos sus Atributos a nivel 1 o 2. Ningún PJ, salvo con el consentimiento del AJ, podrá empezar el juego con uno de los *Atributos* a más de 3.

Aunque sus nombres son bastante explícitos, allá va una breve definición de los mismos.

Fuerza [FUE]: Es la capacidad que tiene un PJ para levantar peso, empujar objetos, tirar de cosas, aguantarse en vilo, etc. En combate influye en la cantidad de daño que infligirá a sus enemigos y en el tipo de arma que puede manejar.

Destreza [DES]: En este Atributo recaen tanto la agilidad del PJ como su habilidad y coordinación a la hora de realizar ta-



reas físicas, o la cantidad de metros que puede caminar o correr en un momento dado. La maestría con las armas y la manipulación de objetos también dependen de DES.

Aguante [AGU]: Mide la cantidad de esfuerzo que puede soportar el PJ, así como su resistencia física al dolor y al cansancio. Influye directamente en los *Puntos de Vida*, así que si al Jugador le gusta que su Personaje esté en primera línea de batalla, adviértele de que no desprecie AGU frente a los otros dos Atributos físicos.

Voluntad [VOL]: Mide la cantidad de presión mental que puede soportar un Personaje, e influye directamente en algunas de sus Habilidades de corte mágico y perceptivo. Un PJ con alto nivel en VOL mantiene la calma ante el miedo y consigue avanzar sin desfallecer ni ver resquebrajada su moral. Este Atributo es el que un Jugador tendrá que desarrollar más si quiere que su PJ sea un faro de la razón y la serenidad y una persona atenta al mundo que le rodea.

Carisma [CAR]: Refleja el magnetismo del carácter de un PJ. Aparte de influir en prácticamente todas las Habilidades sociales, CAR mide la capacidad del PJ para convencer, engatusar, halagar, mentir e inspirar.

Inteligencia [INT]: Valora la capacidad del PJ para solucionar problemas lógicos, encontrar soluciones a una situación aparentemente irresoluble, y aprender de sus errores. INT también da acceso al PJ a un número más elevado de Habilidades, como veremos a continuación.

El número del nivel en un Atributo nos dice cuántos d10 tendremos que tirar en cada *Tirada de Dificultad*. Salvo en casos excepcionales, se tirarán siempre en asociación con una de sus Habilidades dependientes.



Ejemplo: Un Oráculo con Carisma 3 y Diplomacia 2 intenta convencer a un Señor Feudal para que le deje excavar en su sótano, ya que ha tenido una visión que le indicaba claramente el lugar como foco de conocimiento. El AJ le dice al Jugador que haga la tirada de Diplomacia sobre una Dif. Media (8). El jugador tira 3d10 (el valor en CAR, Atributo del que depende Diplomacia), obteniendo: 3, 8 y 9. La tirada no tiene ninguna bonificación o penalización, por lo que el GE no interviene —el Árbitro piensa que el Señor Feudal es bastante neutral con los *Oráculos*, y el PJ, además, se ha mostrado conciliador y respetuoso—, así que el Jugador escoge el número más alto (9) y le suma el valor de Diplomacia (2), obteniendo un resultado final de 11... El PJ pueda cumplir sus deseos.

Cuando el PJ tenga un Atributo con valor 0 o menor (ya sea por elección personal o por obra de algún *Defecto*, daño o magia), su Jugador deberá utilizar el d5 que mencionábamos al comienzo de este capítulo. Para terminar, desaconsejamos las tiradas que impliquen varios Atributos, básicamente porque hay suficientes Habilidades como para cubrir cualquier aspecto mecánico del juego. No obstante, si crees que falta alguna no dudes en añadirla.

Habilidades

Las Habilidades [Hab.] son las capacidades aprendidas por los *Oráculos* con el transcurso del tiempo. Se pueden entrenar y mejorar hasta cierto punto, y la puntuación que tiene un PJ en una Hab. se traduce en la bonificación que suma su Jugador a la *Tirada de Dificultad*.

Mundo Eterno tiene lugar en una ambientación feudal, donde cada familia tiene asignados ciertos cometidos o ciertas profesiones, con lo cual el acceso a algunas Habilidades se hará complejo si éstas no forman parte de la historia vital del Personaje.



Solucionamos este problema separando las Habilidades en dos grupos que veremos más adelante.

Cuando un PJ quiera realizar una acción para la que no tiene conocimientos y por tanto, ante la cual no dispone de Habilidad, podrá hacerlo sobre el Atributo del que dependería la Habilidad, pero con una penalización de -1 al resultado. En todo caso, el Árbitro de Juego decidirá si consiente este tipo de situaciones o las penaliza aún más, arriesgándose a estropear este libro sobre el cogote del Jugador que las proponga.

Nota: Un Atributo puede ser usado como una Habilidad si así lo desea el Jugador, sin sumar ninguna bonificación a la tirada, aunque añadiendo las penalizaciones correspondientes, como en el caso que acabamos de explicar.

Habilidades Innatas

Las Habilidades Innatas agrupan las capacidades que todo Personaje conoce o debería conocer porque forman parte del modelo de aprendizaje del ser humano (andar, correr, saltar, nadar, escuchar, etcétera).

Tienen todas un valor inicial de 1, no pudiendo superar el 3 en la fase de *Creación de Personaje*, y te ofrecemos un listado de ejemplo que, como siempre, puede ser alterado y ampliado.

Armas Cuerpo a Cuerpo (CC) [DES]: En una sociedad de corte feudal, todo el mundo sabe utilizar aunque sea con un palo. En *Mundo Eterno* hay espacio para armas exóticas que requieran cierto grado de aprendizaje, pero en líneas generales, esta Habilidad indica la capacidad del PJ para golpear o herir a otro PJ o PNJ con un arma no demasiado compleja que requiera para ser usada, que ambos estén cerca.



Atletismo [DES]: Indica la capacidad que tiene el PJ para realizar actividades físicas como nadar, saltar, correr, bucear, balancearse, mantener el equilibrio...

Liderazgo [CAR]: Indica la capacidad que tiene el PJ para dirigir a la gente, crear estrategias, etcétera. Un líder suele serlo por la facilidad que muestra para tomar decisiones comprometidas que no sólo le afectan a él.

Oficio [_]: Indica cuál es el grado de maestría que tiene el PJ en el desempeño del oficio elegido en el listado de las pág. 82 a 84. El Oficio marca el estatus social y los recursos, tanto de conocimiento como de materiales, a los que puede acceder cada Personaje —hay que especificar en la Hoja de Personaje el oficio del PJ y el Atributo del que depende esta Habilidad Innata; si existen dos o más alternativas, el Jugador deberá escoger el Atributo más alto—.

Pelea [FUE]: Indica cómo se desenvuelve el PJ con su cuerpo, sin armas, en una bronca de taberna o incluso en el campo de batalla, donde no hay lugar para el refinamiento y caben desde los arañazos hasta los mordiscos.

Percepción [VOL]: Indica la capacidad del PJ para utilizar sus cinco sentidos. Se utiliza para evitar emboscadas y para actuar deprisa en determinadas situaciones, así como para seguir rastros o escuchar a través de una puerta del grosor de una cabeza.

Supervivencia [AGU]: Indica la capacidad que tiene el PJ para encontrar refugio en las montañas o en la espesura más salvaje, para escapar en el bosque cuando es perseguido, o para orientarse en cualquier escenario agreste. Es la Habilidad más necesaria para un viajero, incluso más que el saber defenderse.



Habilidades Entrenadas

Los Jugadores podrán escoger una cantidad de Habilidades para sus respectivos PJ que resultará de sumar 5 al valor de INT o VOL que sea más elevado. Por tanto, un PJ partirá siempre con un abanico de ellas que rondará las 12 por abajo y las 15 por arriba, salvo algunas excepciones —si crees que son pocas, simplemente aumenta el número o regálalas—.

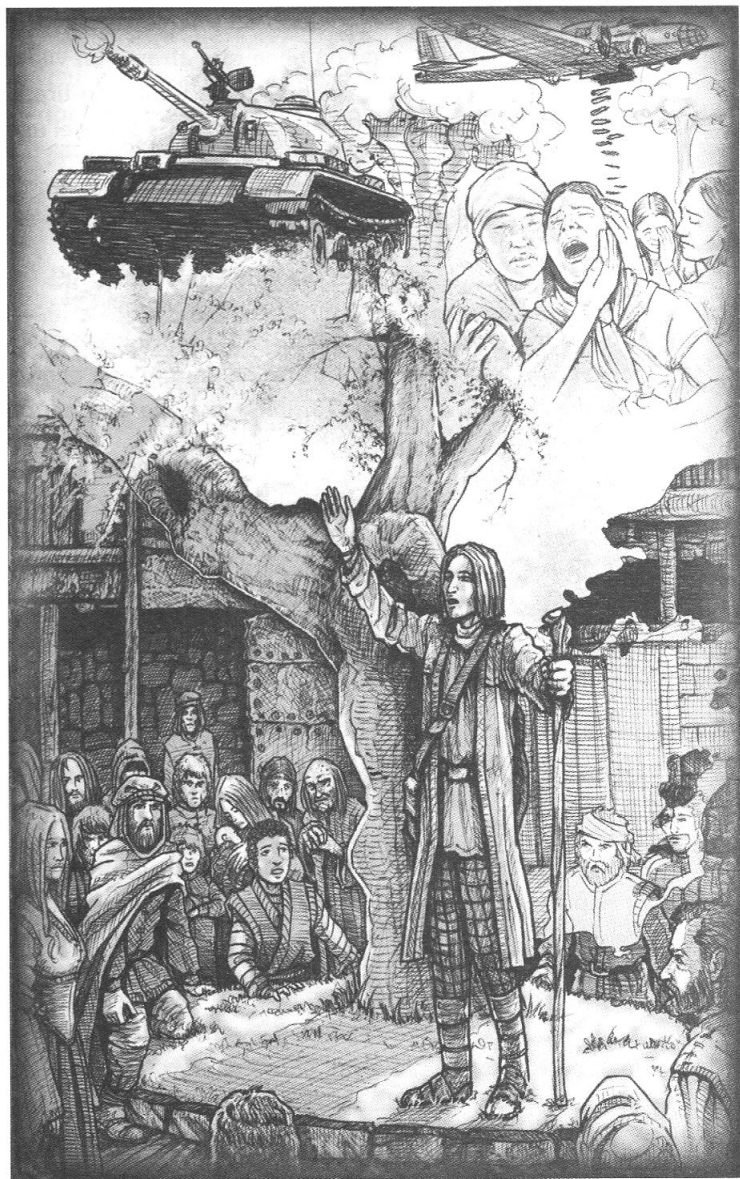
El Jugador no tiene por qué escoger necesariamente el máximo permitido, y puede elegir una Habilidad aunque no le asigne ningún punto, siempre que lo anote en la Hoja de Personaje (pág. 107).

Una Habilidad Entrenada significa un área de conocimiento o capacitación en la cual el PJ se desenvuelve con naturalidad, dependiendo, claro, del nivel que tenga en ella. Aunque hay un pero: en cualquier otro juego bastaría con invertir *Experiencia* para llegar al nivel deseado; en *Mundo Eterno* no, lo que convierte a esta fase de la *Creación de Oráculos* en un momento sumamente delicado, pues el Jugador tiene que tener muy claro dónde quiere llevar a su PJ —si un Jugador pretende comenzar a entrenar para su Personaje una Habilidad que no escogió durante este momento de la *Creación de Oráculos*, habrá duplicado su coste y su valor nunca podrá ser mayor de 3—.

Pasamos a ofrecerte una lista de Habilidades Entrenadas agrupadas por Atributos —siéntete libre de especificar más si ves que son insuficientes para tus propósitos—:

Fuerza

Esfuerzo: Representa la cantidad de energía que puede desplegar el PJ en ciertas situaciones. Por ejemplo cuando tiene





que soportar su propio peso colgado de una cornisa con el solo apoyo de sus dedos, cuando tiene que alzarse en vilo o levantar un gran peso. Tradicionalmente se haría una tirada sólo con FUE, pero en *Mundo Eterno* queremos evitar el uso del Atributo para estos menesteres.

Destreza

Equitación: Representa la maestría del PJ tanto en la monta de caballos como de cualquier tipo de animal que acepte a un ser humano en su grupa. También sirve para conducir carromatos.

Lanzar: Representa la capacidad del PJ para arrojar objetos con la suficiente fuerza y puntería como para acertar a un objetivo. Un PJ con esta Hab. a nivel elevado, podría incluso hacer daño al arrojar una piedra a algún enemigo, o activar una palanca a distancia, etcétera. También se utiliza para usar armas como la honda, la jabalina o la lanza.

Robar: La Habilidad por antonomasia de los pillos y de aquellos que se ganan la vida birlando las pertenencias a los demás. A discreción del AJ, puede usarse también para planificar y llevar a cabo crímenes y felonías.

Sigilo: Representa la capacidad del PJ para moverse de forma silenciosa en aras de pasar desapercibido. También se usa para cazar o desenvainar un arma sin levantar sospechas.

Tiro con Arco: Representa la puntería y maestría del PJ en el manejo de armas de proyectil, como el arco (los diversos tipos que hay), la ballesta o la cerbatana. Cuanto más elevada sea la puntuación en esta Habilidad, con más facilidad acertará en los objetivos.



Aguante

Dureza: Representa la capacidad que tiene el PJ para resistir los efectos corporales y mentales relacionados con el cansancio o la tortura. Cuando un Personaje está herido y quiere seguir llevando a cabo una actividad física, el AJ puede pedir que realice una tirada sobre esta Habilidad.

Entereza: Representa la capacidad que tiene el PJ para resistir efectos adversos en su organismo, ya sean venenos, alcohol, drogas o hechizos que produzcan sueño.

Voluntad

Estoicismo: Representa la maestría del PJ a la hora de resistir la coacción mental, las compulsiones (tanto mágicas como mundanas) y la tortura psicológica. Con esta Habilidad un PJ también es capaz de saber cómo se encuentra el ánimo de quien está siendo torturado o permanece encerrado.

Investigación: Representa la capacidad de explorar un escenario durante un tiempo determinado, descubriendo pistas sobre lo que ha sucedido en él; así como para encontrar algo concreto en lugares grandes, como una biblioteca o una estancia (para seguir pistas en el bosque ya está Supervivencia).

Misticismo: Representa la capacidad del PJ para intuir efectos mágicos a su alrededor y entender de alguna manera su «estado de ánimo». Es una Hab. importantísima para los *Oráculos* que quieren investigar los secretos de la magia. Si el PJ se encuentra rodeado de Ents enfurecidos, tiraría sobre Misticismo para comprender que no es bien recibido. Sin esta Habilidad, un PJ imprudente podría crear una bonita fogata... No, no sería agradable.



Carisma

Diplomacia: Representa la técnica y versatilidad que tiene el PJ con la palabra, la razón y los gestos, cómo se desenvuelve en momentos de tensión, y cómo es capaz de convencer sin parecer una persona desagradable o ruda.

Intimidar: Como su propio nombre indica, representa la capacidad del PJ para imponerse haciendo uso de actitudes de abierta hostilidad, o utilizando la palabra para infundir inquietud o miedo en sus semejantes. Cuando la Diplomacia, el Pundonor o la Mentira dejan de ser suficientes, entra en juego Intimidar.

Mentir: Representa la capacidad del PJ para engañar con la palabra o los gestos, así como para captar los engaños a los que puede estar expuesto.

Pundonor: Representa la nobleza y el saber estar de un PJ. Quien disponga de ella no sólo sabrá hablar y relacionarse con cortesanos y nobles, sino que también tendrá un sentido de la etiqueta y el *savoir faire*.

Inteligencia

Alquimia: Equiparable a un conocimiento científico muy rudimentario, representa la capacidad del PJ para desenvolverse en el ámbito de la física elemental (mecánica básica, gravedad, fluidos, etcétera), en el del estudio y comprensión de las construcciones y las herramientas utilizadas en ellas, en la mejora de las cosechas, o en la propia medicina... Son muchos campos posibles, así que si el Personaje no quiere especializarse en uno solo, sabrá un poco de todos pero nunca mucho de uno de ellos.



Artefactos: Representa la capacidad del PJ para estudiar y comprender los viejos artilugios que se encuentran de vez en cuando semienterrados o casi destruidos. Con esta Habilidad, un Personaje puede entender el funcionamiento de una bicicleta o deducir que un coche servía para transportar gente, etcétera, convirtiéndose en uno de los abanderados de la nueva sociedad de la *Era de las Ciudades*.

Bestiario: Representa la capacidad del PJ para conocer los animales y *Bestias* que pueblan el mundo, y tener una ligera idea sobre qué pueden hacer, sus capacidades, etcétera.

Conocimiento mágico: Representa la capacidad del PJ para conocer las formas y el modo de actuar de la magia de las *Razas* —así como las leyendas y formas culturales que las rodean—, precisando lo que se puede esperar de sus efectos. Permite saber a quién se puede enfrentar el Personaje, y de quién debe huir corriendo.

Herbolaria: Representa la capacidad del PJ para conocer los efectos curativos o dañinos de los diferentes tipos de plantas del planeta. Permite fabricar tanto pociones curativas, como cataplasmas, pasando por toda suerte de venenos.

Leer/Escribir: Representa la capacidad del PJ para leer y escribir. Ésta es una Habilidad que se debe escoger por cada idioma que se conozca. En principio, en el mundo sólo se hablan una lengua o dos por continente, pero si el Personaje encuentra un extraño tomo de una lengua muerta (inglés, castellano, alemán, etcétera), debería volver a adquirir esta Hab. para poder descifrarlo, cosa que podría hacer sin coste extra si la escogió previamente como Habilidad Entrenada.

Naturaleza: Representa el conocimiento que tiene el PJ de las zonas agrestes, la geografía, orografía, y cursos fluviales



del territorio donde mora o se desenvuelve (pueden ser varios lugares diferentes). No implica que el Personaje tenga un mapa en la cabeza, pero sí que sepa dónde puede encontrar comida, qué tipo de animales suelen habitar la zona, y una serie de utilidades que todo buen aventurero debería conocer.

Navegación: Representa la capacidad del PJ para no perderse en el mar y para utilizar cualquier tipo de embarcación. Un Personaje sin esta Hab. probablemente se maree en un barco y estorbe a los marineros.

Presagios: Representa la capacidad del PJ para intentar estudiar el futuro con métodos como leer los posos del té o el café; tirar cartas, huesos o runas; observar las vísceras de los animales o el movimiento de los astros en el firmamento... Es una Hab. que mejora la información que ofrecen las visiones. El AJ puede recompensar su utilización ofreciendo pistas que desvelen particularidades de la aventura, aunque el *Oráculo* nunca deberá saber si son ciertas o no pues los Presagios no son una ciencia exacta.

Sabiduría: Representa la capacidad que tiene el PJ para conocer el comportamiento antropológico del ser humano (su filosofía, leyendas, sociedad, lo poco que se sabe de su Historia, su economía, etcétera).

Compra de Atributos y Habilidades

Para adquirir Atributos, el Jugador dispone de 12 puntos a repartir entre todos ellos a razón de 1 por nivel, sin que el valor inicial de ninguno de ellos supere nunca el 3.

Las Habilidades Innatas tienen un valor inicial de 1, y el Jugador podrá escoger un máximo de 5 + [INT o VOL] (la que sea



más elevada)] Habilidades Entrenadas, aunque no tiene por qué asignarles puntos a todas —éstas empiezan con un valor de 0—. Dispone de 25 puntos para repartir entre los dos grupos de Habilidades, ninguna puede superar el valor de 3 en esta fase, y como en el caso anterior, la compra o la mejora va a razón de 1 punto por nivel.

Terminando de definir el Oráculo

Nuestro Personaje ya dispone de una arquitectura compuesta por Atributos y Habilidades, y sabemos cómo resolver en el juego sus andanzas por *Mundo Eterno* mediante las herramientas que ha puesto el reglamento a nuestra disposición. Pero todavía nos falta recorrer un corto trayecto.

Movimiento

El Movimiento es un factor que se utiliza sobre todo en el Combate, o en momentos puntuales donde la velocidad del PJ es importante. Su valor se halla sumando 3 al nivel en DES, y se contempla en metros recorridos por turno de juego (5 segundos aproximadamente) mientras el PJ camina, pues si desea correr, lo hará exactamente en el doble de metros ($[3 + \text{DES}] \times 2$) para el mismo intervalo de tiempo, aunque durante tantos turnos como considere adecuados el Árbitro de Juego, dependiendo de la fortaleza física del Personaje o de la intensidad del esfuerzo.

Oficios

Hay muchos oficios en una sociedad feudal y más en la de *La Era de las Ciudades de Mundo Eterno*. Te ofrecemos un pe-



queño listado de las que podrían ser más comunes, así como de Atributos dominantes —en el caso de que haya varios, el Jugador deberá escoger aquél de mayor nivel—. No dudes en ampliarla o reducirla si lo crees conveniente, y recuerda que las mujeres pueden desempeñar los mismos oficios que los hombres.

Agricultor [AGU/VOL]: Oficio que supone el conocimiento de la tierra y cómo extraer de ella todo tipo de alimentos.

Alguacil [CAR/VOL]: Oficio que consiste en ejercer la autoridad en las urbes.

Carpintero [FUE/DES]: Oficio que permite trabajar la madera para confeccionar muebles o elementos de construcción.

Constructor [FUE/DES]: Oficio que habilita para levantar casas o edificaciones más elaboradas.

Cortesano [CAR/INT]: Oficio que sirve para conocer las entrañas de la corte y sobrevivir en ella.

Curandero [VOL/INT]: Oficio que permite tratar heridas y enfermedades en base a pócimas y remedios naturales.

Domador [DES/CAR]: Oficio que supone el conocimiento de los animales y cómo domesticarlos.

Escriba [INT]: Oficio que permite trabajar con textos, documentos y libros.

Escultor [DES]: Oficio que permite tallar la madera o labrar la piedra, o modelar la arcilla, para obtener imágenes con ellas.

Herrero [FUE/DES/AGU]: Oficio que supone saber trabajar el hierro para realizar con él herramientas, utensilios y armas.

Ladrón [DES]: Oficio que permite vivir de lo ajeno, siempre y cuando no pillen al PJ.



Marinero [DES/VOL]: Oficio que sirve para trabajar sobre barcos y conocer todo lo que tiene que ver con ellos.

Mensajero [DES/CAR]: Oficio que permite llevar mensajes de cierta importancia de un lugar a otro.

Mercader [INT/CAR]: Oficio que supone el conocimiento de los rudimentos del comercio y los tratos económicos.

Noble [DES/CAR/INT]: Oficio que permite ejercer de alta autoridad en una urbe de *La Era de las Ciudades*.

Prostituta [CAR]: Oficio que permite ganarse la vida aliviando las necesidades físicas de los semejantes.

Soldado [FUE/DES/AGU]: Oficio que supone el conocimiento de todo aquello que tenga que ver con las armas y la guerra.

Trobador [CAR]: Oficio que sirve para entretener a los semejantes en fiestas, esponsales o incluso en entierros.

Trotamundos [Cualquiera (solo una)]: Oficio que permite conocer diferentes lugares, culturas, Razas y seres humanos.

Vida y Puntos de Vida

La vitalidad y energía que tiene el PJ se mide con los Puntos de Vida [PV]. Cuando bajan a 5 o menos, el Personaje divide a la mitad todos los resultados de las tiradas que haga. A efectos de juego, llegado a este punto está casi moribundo y sólo invirtiendo algo de *Sangre de Dragón* o salvando una tirada muy buena de Dureza podrá seguir realizando acciones mientras se recupera.

Se obtienen sumando 30 al resultado de multiplicar Aguante por 2 ($[AGU \times 2] + 30$).



Si el PJ llega a 0 PV, sus compañeros de aventura dispondrán de un breve período de tiempo para recuperar 1 PV y estabilizarlo —el AJ establecerá la Dif. de la hazaña—. Si pasan más de 5 turnos y el Personaje no ha recuperado al menos 1 PV, habrá muerto.

Nota: Los *Oráculos* son seres humanos a fin de cuentas, pero en realidad son depositarios de un poder mucho más grande de lo que ellos mismos imaginan, por lo que el ritmo de recuperación de sus PV es algo superior a la de un humano medio. Un *Oráculo* recupera 4 PV por hora (un humano digamos que normal, recupera 2) en reposo absoluto sin ninguna ayuda, algo menos (2 PV por hora) si se está moviendo, y ninguno si está realizando acciones estresantes. Si le ayuda alguien especializado en Medicina o con algún tipo de remedio, los PV recuperables pueden aumentar hasta 6 PV por hora. Con medios mágicos la cosa puede acelerarse tanto como el poder defina; desde pocos minutos hasta meros segundos. Los caminos de la Magia son insondables.

Defensa Pasiva

Se trata de un factor que representa el instinto de autoconservación del PJ, o, dicho de otra manera, cuánto les cuesta a sus enemigos hacerle daño. Su valor se halla sumando FUE + DES + (Armadura), pero puede variar durante la partida si en algún momento se incrementa o disminuye alguno de los Atributos implicados. El valor de la Defensa Pasiva de un PJ será la Dificultad básica que deberá superar quien quiera golpearle o hacerle daño, tanto en Combate CC como en Combate a Distancia.

Éxtasis y Conceptos

El Éxtasis y el Concepto son características especiales que adornan a los *Oráculos*.



El Éxtasis se mide en Puntos de Éxtasis [PE] que no pueden superar en ningún caso la cifra de 5. En cuanto un Oráculo tiene su *Primera Visión*, obtiene el primero de ellos.

Supone un valor que no se consume y que se utiliza como bonificación a la tirada para activar cualquier tipo de magia. El Éxtasis se incrementa cuando el PJ consigue alcanzar las metas que se ha propuesto o cuando consigue evitar una inminente catástrofe gracias a sus visiones o poder, a razón de 1 PE cada vez. Sin embargo, estos nuevos Puntos de Éxtasis no podrán intervenir en el juego hasta que el Personaje pase por un momento de *Catarsis* o *Epifanía*, instante en el que se activarán siempre y cuando el Árbitro lo considere pertinente.

El Éxtasis en el fondo define la unión entre las visiones del PJ y tu ser, la necesidad que tiene de adentrarse en lo que ve e intentar desentrañar los misterios que le asaltan en sueños.

El Concepto atiende a cómo ven los demás al *Oráculo*. Hay millones de ellos, y ninguno está bien considerado en las mitologías. Recordemos a la *loca* Cassandra en Troya o al *raro* Tiresias de las Tragedias Griegas, cegado voluntariamente porque veía demasiado... Los oráculos *trágicos* están mal vistos, son considerados dementes, embaucadores, ladrones, timadores, líderes sectarios o incluso asesinos.

El Jugador deberá crear el Concepto de su PJ con la aquiescencia del Árbitro de Juego, pensado, sobre todo, en que cuanto más Éxtasis tenga, más acuciado se sentirá por sus visiones, y por tanto, más extraño parecerá a ojos de sus semejantes.

La elevación del nivel de Éxtasis, incrementa el Concepto instantáneamente, y ambos están pensados para dar un toque interesante a las interpretaciones de los Jugadores, más que para funcionar en un plano mecánico en *Mundo Eterno*.



Magia y Sangre de Dragón

Hay diez *Dones* y cada Jugador empieza el juego con 4 puntos para repartir entre 6 de ellos —puedes volver al Capítulo II si quieres saber más sobre la magia—.

Todos los *Dones* tienen nivel 0 de inicio, y hace falta que tengan nivel 1 para que puedan ser utilizados en juego. Como al menos 1 punto tiene que ir al *Elemento* del linaje de magia del Dragón del PJ, el Jugador puede invertirlos todos en él (el *Oráculo* dispondría de una bonita capacidad pero tendría muy complicado crecer), o bien puede adquirir un nivel en el *Sendero* correspondiente (2 puntos), con lo cual, la capacidad del *Oráculo* sería un poco inferior pero a cambio, dispondría de más margen para mejorar. En todo caso, el Jugador no puede invertir ningún punto en el linaje de magia de otro Dragón.

La Sangre de Dragón es como los *Oráculos* llaman a esa pizca de poderosa voluntad que anida en su alma (parten con 1 punto), que en ciertos momentos de necesidad despierta y puede ayudarlos a realizar las más poderosas hazañas. Se obtienen de uno en uno y se gastan igualmente, aumentando en un nivel todos los Atributos durante una escena, permitiendo realizar una acción más por turno y en una sola tirada (a elección del Jugador), en la cual, en vez de escogerse sólo el valor más elevado, se cogerán los dos más altos y se sumarán a la hora de definir el éxito o fracaso de la tirada.

Los *Oráculos* recuperan ese punto cuando realizan una proeza digna de mención, normalmente si sobreviven después de utilizar la Sangre de Dragón —su utilización tiene una severa contrapartida: por cada turno que se mantenga activa, produce 1 Punto de Daño—. Sin embargo, el AJ puede impedir su uso valorando su pertinencia.



Los efectos visuales de La Sangre de Dragón son espectaculares, como por ejemplo, la visualización difusa del Dragón que impregna la magia del PJ. Cuando finaliza su intervención o el PJ decide voluntariamente que cese, la Sangre de Dragón produce 5 PD adicionales. Algunos *Oráculos* guerreros se sirven de esta facultad cuando están a punto de morir para prolongar su vida, ya que, por extraño que parezca, la Sangre de Dragón jamás reduce los PV del Personaje a menos de 1, aunque cuando se extingue, sume al *Oráculo* en un extraño sopor del que tardará en salir un número de horas equivalente al daño total que ha sufrido —si bien la Sangre de Dragón no reduce la vida del PJ a menos de 1 PV, el daño convencional durante su utilización sí que puede hacerlo, en cuyo caso es bastante probable que el Personaje muera—, y durante el cual permanecerá protegido por una extraña niebla que le hará desaparecer de la vista de cualquier enemigo mientras está inerte (recuperará 1PV por hora, 1/4 de lo que recuperaría en situación normal).

Ejemplo: Lorur gasta su Sangre de Dragón (es un Dragón Rojo) y todo su cuerpo se prende en llamas mientras arremete contra sus enemigos durante 3 turnos (3 PD). Con tan sólo 6 PV, por los efectos de la Sangre de Dragón se queda con tan sólo 3. Al finalizar, con todos los enemigos muertos a sus pies, recibe otros 5 PD adicionales, se queda por tanto con 1 PV, pero estará en estado suspendido 2 horas: el resultado de restar a los Puntos de Vida que le quedaban (3), los recibidos por daños adicionales (5). Cuando despierte, dispondrá de 3 PV, 1 PV que ya tenía, y 2 PV por las 2 horas que han transcurrido.

El Combate

Aunque buena parte del desarrollo de las aventuras en *Mundo Eterno* discurrirán en un ambiente pacífico, tarde o temprano los *Oráculos* tendrán que entrar en acción bien para defenderse o



proteger a sus semejantes, o bien para participar en una batalla épica de las que jalonan el devenir de *La Era de las Ciudades*.

La acción durante el Combate

Trasladar a una mesa la complejidad de un Combate es una tarea harto complicada, de manera utilizaremos analogías para tratar de conseguirlo.

Iniciativa

La Iniciativa [INI] es el factor que permite medir la velocidad de reacción del PJ y el brío que imprime a sus acciones en los momentos de extrema tensión. Se obtiene sumando los valores de DES y Percepción, y el resultado que ofrece 1d10.

Los Personajes que se enzarcan en una pelea o en cualquier otra situación que implique saber quién lleva la voz cantante, actuarán en orden de mayor a menor INI, es decir, quien la tenga más alta actuará primero y el otro, después, y así sucesivamente hasta que acabe la acción. El AJ puede optar por solicitar hacer una Tirada de INI por cada turno si la situación lo requiere, pero recomendamos que para agilizar la partidas, se mantenga el orden establecido en el primero de ellos durante todo el enfrentamiento.

Turnos y Acciones

Llamamos *Turno* al lapso de tiempo de unos 5 segundos reales que tiene cada PJ para actuar durante el Combate —obviamente puede abarcar un periodo más largo, incluso más corto si la ac-



ción es vertiginosa—. Cuando los turnos de todos los combatientes han sido realizados se considera que esa Ronda de Combate ha terminado y se da inicio inmediato a la siguiente.

Los PJ en combate tienen la posibilidad de realizar una *Acción Compleja*, una *Acción de Movimiento* y una *Acción Gratuita* cada turno. La Compleja sería atacar/defenderse/esquivar, utilizar un poder o una Habilidad, etc.; la Acción de Movimiento implicaría desplazarse al máximo de la capacidad del PJ, si prefiere correr también gastaría su Acción Compleja; una Acción Gratuita implicaría desenvainar un arma, dar una orden o cualquier cosa similar —a discreción del Árbitro de Juego, pueden realizarse varias de estas acciones en el mismo Turno—.

Ejemplo: Lambert y el grupo con el que viaja sufren una emboscada. Después de tirar INI y establecer el orden del combate, la refriega comienza. Lambert tiene dos enemigos cercanos, así que se cala su escudo y desenvaina la espada (2 Acciones Gratuitas que el AJ le permite hacer debido a su experiencia en combate) mientras avanza hacia ellos (1 Acción de Movimiento) y se cubre con el escudo para recibir los golpes (1 Acción Compleja). Aunque pensándolo mejor, quizás otro Árbitro de Juego no dudaría en impedir a Lambert realizar esas 2 acciones Gratuitas en concreto... Depende mucho de la situación y la idea que se tenga de realismo para el juego.

Ataque y defensa

Hay dos maniobras básicas en Combate:

Ataque: El hecho de atacar (ya sea en combate cerrado o lanzándole proyectiles) implica que el PJ desprotege su guardia. Cuando el Personaje realiza un Ataque, su Defensa Pasiva se reduce en 2 puntos. Golpear con cualquier cosa se considera un Ataque, así como utilizar un hechizo.



Defensa Total: El PJ decide protegerse y huir de los golpes en la medida de lo posible. Si lleva un escudo o protección similar se cubrirá con ellas; si opta por la agilidad y fluidez de movimientos, la Defensa Total se entenderá como que se escañule, esquiva u oculta tras objetos que pueden proporcionarle cierta protección temporal —esto no quiere decir que un PJ con armadura no pueda intentar esquivar, pues a efectos prácticos, el valor en el juego es el mismo—. La Defensa Total es el resultado de sumar Defensa Pasiva + 2 + (Armadura o DES si no lleva protección); cuyo resultado se convierte en la Dificultad que se necesitará superar para golpear a PJ. Si el Personaje está indefenso (tumbado, noqueado o dormido), su Defensa tanto Total como Pasiva se reducen al valor de su armadura.

Bonificaciones y Penalizaciones

En el Combate pueden darse diversos tipos de penalizaciones y bonificaciones, dependiendo sobre todo de las ganas que tenga el AJ de sacar la calculadora, aunque recomendamos que impere el sentido común —si hay niebla densa, los lanzamientos seguramente tendrán una fuerte penalización (de -2 a -5); sin embargo, lanzar una jabalina o una flecha con el viento a favor puede tener una fuerte bonificación—, y un abanico flexible de penalizaciones y bonificaciones que nunca supere un +/- 5 a la tirada final.

Las emboscadas son harina de otro costal. Tienen una penalización a la Iniciativa de los emboscados que varía de -2 a un máximo de -4, dependiendo del terreno, el clima y todos esos elementos que los asaltadores de caravanas tanto tienen en cuenta. Además, los emboscados no actuarán hasta la segunda Ronda de Combate si la emboscada en sí ha tenido un éxito inicial.



Daño, Armas y Armaduras

Tanto las armas como las protecciones de los diferentes participantes en un Combate tienen una importancia crucial porque producen Daño o lo impiden. Asumir 1 Punto de Daño [PD] reduce en 1 PV la vida del Personaje.

Una vez se ha superado la Dificultad para impactar tenemos que fijarnos en el Grado de Éxito de la tirada; ya que se sumará al daño total infligido. Cada arma, como veremos a continuación, tiene un Daño basado en una tirada de dado, a la cual hay que sumar el GE + FUE y restar la Armadura —si estuviéramos hablando de un arma muy bien hecha o con algún aliciente mágico podríamos sumarle a su Daño base +1, +2, etcétera, valores que quedan a discreción del Árbitro de Juego—. El resultado de esta operación ofrecerá los PD a descontar de los Puntos de Vida.

Ejemplo: Lambert ha conseguido noquear a un par de enemigos y tiene delante al jefe del grupo de bandidos trolls. Acierta en la tirada para impactar y valoramos el Daño. Su espada larga tiene un Daño base de 1d10, lo tira y sale un 8; en la tirada para impactar obtuvo un GE de 3 y tiene una FUE también de 3; el enemigo no lleva armadura metálica pero su gruesa piel le proporciona una Armadura de 3, que habrá que restar a la operación final, quedando ésta así: $8 + 3 + 3 - 3 = 11$. ¡Un buen golpe! Sin embargo el troll ahora parece enfurecido...

Armas Cuerpo a Cuerpo

Los cuatro grupos de Armas CC son:

Hojas Ligeras [Daño, 1d6]: Cuchillos, machetes, dagas, cuerdas, redes, cadenas, etc. Cualquier arma que no supere los 20 cm de largo y dos o tres dedos de ancho (excepto las cadenas y demás). No requiere FUE.



Nota: Hemos incorporado en esta lista cuerdas, redes o cadenas, porque consideramos que aunque sirven para inmovilizar en vez de para producir Daño directo, siempre infligen alguno.

Hojas Cortas [Daño, 1d8]: Gladius, tanto, espadas cortas, redes, etc. Cualquier arma que entre 20 y 50 cm. El ancho puede variar más que en la anterior categoría, pero si es excesivo quizás deba considerarse una Hoja Pesada (más de 15 cm de anchura de hoja). Requiere FUE 2.

Pesadas [Daño, 1d10]: Espadas largas, katanas, espadas bastardas, hachas, lanzas; armas que superan los 50 cm de largo y posiblemente más de 15 cm de ancho. Algunas pueden llevarse con una o dos manos (si es a dos manos se suma +1 al Daño, aunque se resta -1 a la Defensa Pasiva). Requiere FUE 3.

Contundentes [Daño, 1d12]: Mazas, hachas a dos manos, alabardas, flagelos, tridentes; cualquier arma que necesite para ser esgrimida las dos manos (lo que también le da un beneficio de +1 al Daño y -1 a la Defensa Pasiva). Requieren FUE 4, y a menos que se disponga de FUE 7+, no pueden ser esgrimidas con una sola mano.

Armas a Distancia

Hay tres categorías de Armas a Distancia, con diferentes distancias de alcance, Daño, y FUE necesaria para ser usadas.

Corto alcance: Alcance máximo 200 metros. Requiere FUE 2 y produce Daño 1d6.

Largo alcance: Alcance por encima de 200 metros. Requiere FUE 3 (arco) o 4 (ballesta), y produce Daño 1d8 (flecha) o 1d10 (dardo o saeta).



Impulsadas: Alcance máximo de 100 metros (20 m. por punto de FUE), y produce Daño de 1d6 a 1d8 dependiendo de si se trata de una honda, jabalina, lanza o similar. requiere FUE 1 a 5.

Armaduras

Las Armaduras se representan con tres factores: la Bonificación, la Incapacidad y la Consistencia.

La Bonificación es el número que se suma directamente al resultado de las Tiradas de Defensa y se resta del Daño; la Incapacidad es el valor que se resta a todas las tiradas de DES y todas sus Habilidades asociadas; y la Consistencia es el número de impactos que puede resistir cumpliendo su cometido, tras los cuales se debe reparar o desechar. Los escudos los englobamos dentro de Armaduras, a pesar de que un impacto con escudo produce un daño igual a la FUE + GE del atacante, y la tirada que realizaremos será de Armas CC. Hay tantos tipos de escudo como de armadura, si no más.

Estos factores varían dependiendo de la calidad de la Armadura y del material con que esté confeccionada. Se supone que una Armadura llevará protección para brazos, espinillas y torso, así como un casco. Si falta alguno de estos elementos, los factores pueden variar y será el Árbitro de Juego quien los defina de nuevo.

De cuero: Bonificación 1, sin valor de Incapacidad, y Consistencia 5.

De cuero tachonado: Bonificación 2, Incapacidad -1, y Consistencia 8.

De anillas o escamas: Bonificación 3, Incapacidad -2, y Consistencia 11.



De hierro meteórico: Bonificación 4, Incapacidad -3, y Consistencia 14.

La Experiencia y el sentido común

Valorar la *Experiencia* resulta problemático en cualquier Juego de Rol y dispensarla, aún más.

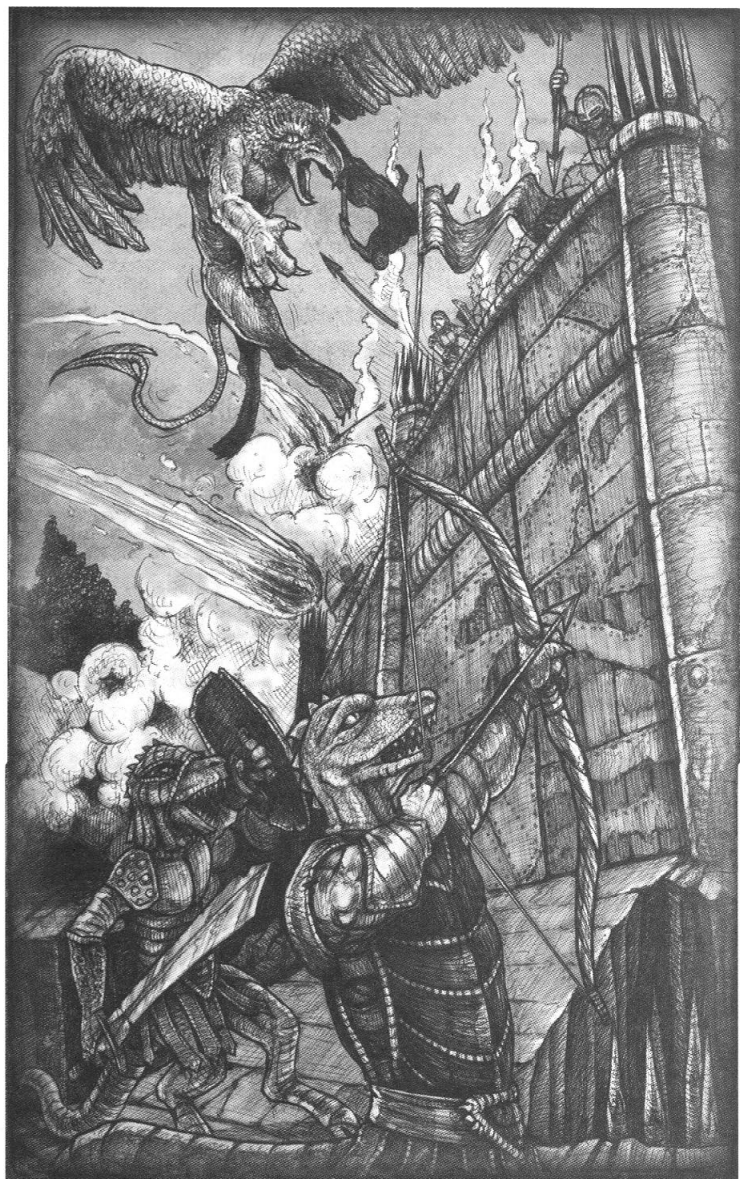
Cuando un Jugador quiera aumentar una Habilidad, debería haberla utilizado (aunque la tenga a 0) en al menos una ocasión; lo mismo ocurre cuando quiera potenciar un Atributo o un Linaje de Magia. El Árbitro de Juego debería entregar a cada Jugador entre 2 y 5 Puntos de Experiencia [PX] por sesión de juego valorando lo que el Jugador y su PJ hayan hecho para hacer avanzar o resolver la trama, y los éxitos o fracasos que hayan cosechado. Además, se puede otorgar de 1 a 3 puntos adicionales a los dos Jugadores que mejor hayan interpretado su papel y más intensamente hayan vivido la sesión.

Te ofrecemos a continuación una serie de referencias que esperamos te faciliten la tarea de repartir PX.

Atributos: El coste en PX para aumentar de nivel es igual al que tiene el Atributo multiplicado por 3. adquirir el primero si no se ha hecho en la fase de creación, costará 3 PX.

Habilidad Innata o Entrenada: Si el Jugador no ha invertido puntos de creación en alguna de las Habilidades Entrenadas de su PJ, podrá darle el primer punto gastando 3 PX. Si quiere mejorarla, se actuará de igual modo a como hemos explicado para Atributos.

Habilidad no Entrenada: Su coste en PX para el primer punto será de 6 y luego subirla costará tanto como su nivel actual x2 (6 el segundo punto, 12 el tercer punto, etcétera).





Magia Innata (Elementos): Mejorarla costará el nivel actual multiplicado por 4 en PX (4 para el nivel 2; 8 para el nivel 3, etcétera).

Magia Común (Sendero de linaje de magia propio): Mejorarla costará en PX el nivel actual multiplicado por 5. Si se quiere adquirir el *Don* durante la partida, su primer punto valdrá 7 PX.

Magia Común (Sendero de otro linaje): Si se quiere adquirir el primer punto, costará 10 PX. Mejorarla costará en PX el nivel de que se disponga multiplicado por 7.

Tras este breve repaso a las posibilidades de los Puntos de Experiencia, esperamos que se pueda ver claramente que una cuidada fase de *Creación de Oráculo* tiene como recompensa una evolución menos costosa gracias a los PX, que si se quiere cambiar de camino cuando se ha empezado a andar.

Sentido común

Ningún juego, y menos uno de estas características, puede aspirar a aprehender reglas que abarquen todas las situaciones posibles, por lo que la regla de oro ha de ser el sentido común. *Mundo Eterno* no pretende cimentarse en el aspecto más técnico de su dicotomía. Debería nutrirse de la percepción y el ingenio tanto de los Jugadores como del Árbitro de Juego, intentando elaborar juntos una historia que, si bien puede estar sazonada con dados, no esté dirigida por ellos.

Sin embargo, si eres de los que disfrutan creando reglas de la casa, como por ejemplo el pelear con montura o reglas de carrera continuada y aguante, siéntete libre de aderezar el conjunto con tus aportaciones.



Dándole vida

En este último punto resumiremos, para la fácil consulta del AJ y los Jugadores, la generación de un PJ, y los puntos que habrá que repartir al inicio.

— **Dragón:** El Jugador Debe escoger uno de los cinco dragones posibles. Cada uno de ellos permite aumentar un punto de una pareja de Atributos (a elegir, pudiendo superar el límite de 3 inicial), aparte de definir la personalidad del PJ y la magia que controlará inicialmente.

Rojo: El Dragón del Fuego y el combate, +1 a FUE o AGÚ.

Azul: El Dragón del Agua y la serenidad, +1 a INT o CAR.

Verde: El Dragón de la Vida y el alma, +1 a INT o VOL.

Negro: El Dragón de las Sombras y luz, +1 a DES o INT.

Blanco: El Dragón de las Ilusiones y el engaño, + 1 a DES o CAR.

— **Concepto:** ¿Cómo mirarán al PJ? ¿Como el típico vagabundo estrafalario, como *la bruja* que cura o mata a voluntad? ¿Como el guerrero loco por haber vivido tantas batallas? El Jugador escogerá una palabra o dos que definan cómo verán los demás al PJ cuando su Éxtasis aumente; no tiene que ser necesariamente como realmente es.

— **Atributos:** El Jugador tiene 12 puntos para repartir entre los 6 Atributos que hay. Su valor inicial no puede superar 3.

— **Habilidades:** Las 7 Habilidades Innatas parten con un valor de 1. Además, el Jugador debe escoger un máximo de 5 + INT o VOL (la que sea más elevada). Habilidades Entrenadas, aunque no tiene por qué asignárseles puntos (empiezan con



un valor de 0). El Jugador dispone de 25 puntos para repartir entre los dos grupos de Habilidades, ninguna puede superar el valor de 3 en esta fase.

— **Movimiento:** 3 + DES caminando y el doble corriendo.

— **Iniciativa:** 1d10 + DES + Percepción.

— **Oficio:** El Jugador debe escoger para su PJ alguno de los Oficios explicados u otro que se le pueda ocurrir.

— **Puntos de Vida:** 30 + (AGU x 2).

— **Defensa Pasiva:** FUE + DES + Armadura (el factor de Bonificación).

— **Magia:** El Jugador tiene 4 puntos para repartir entre las diferentes listas, al menos uno de ellos debe ir en el linaje del Dragón de su PJ y no puede poner ningún punto en el de otro.

— **Éxtasis:** Todos los PJ empiezan con 1 punto de Éxtasis. El AJ deberá decidir si pueden empezar con más, pero en principio no es aconsejable. El Éxtasis se suma a la Tirada de Magia como una bonificación.

— **Sangre de Dragón:** Todos los PJ empiezan con 1 punto de Sangre de Dragón, que pueden aumentar si llevan a cabo grandes proezas (no necesariamente físicas).





Mundo Eterno. Grimorio 4

ENIGMAS, RESPUESTAS Y VISIONES

Quedan diversas cuestiones por solucionar. Quizás algunos de vosotros tengáis dudas sobre por qué este juego no contiene elementos como un bestiario amplio o una lista de armas más detallada. Lo cierto es que estamos aquí para jugar a rol y el Árbitro es el eje del relato. *Mundo Eterno* está acotado por lo que tú quieras. Si te apetece que a la Tierra sólo volvieran dragones, hipogrifos y enanos, adelante. En tus manos, como AJ, recae la responsabilidad de que la narración no se haga monótona.

Este juego es lo suficientemente amplio como para suponer un caldo de cultivo para que tu imaginación eche a volar. Ése es el pretexto y ésta es la excusa que te planteamos para no dejar de soñar. Pero no desesperes, *Mundo Eterno* tampoco pretende que trabajes más que su autor. Vamos a darte algunas respuestas a las grandes preguntas, y en tu mano estará cogerlas, mezclarlas, cambiarlas o desecharlas.

Enigmas resueltos

Originalmente éste iba a ser el canon del trasfondo, de ahí el nombre del mismo. El Gran Enigma simplemente es que la Tierra es un espíritu vivo y, como tal, tiene cierto control sobre lo que ocurre en su seno. Este control no sólo se sustantiva en elementos y sucesos naturales, ya sean cataclismos o simples cambios en las



mareas, sino que, desde su creación, el planeta entremezcla magia y razón. Cuando la Humanidad consigue olvidar y relegar al mito todo lo que conoce sobre la magia y las criaturas mágicas, cuando olvida a sus dioses y hasta el último humano limita su fe a su propia persona y en aquellos en quienes confía, la Tierra se rebela; cuando la Humanidad deja de luchar contra la magia y la da de lado, la magia desaparece...

Los dragones y los hipogrifos saben de alguna manera que algo cíclico ocurre, y quieren intentar evitarlo. Los primeros celebran el Cónclave y lanzan el hechizo que obliga a los *Oráculos* a recordar, pretendiendo que guíen a la Humanidad y eviten los errores tantas veces cometidos. Los segundos simplemente quieren destruir a los humanos, conscientes de que el ciclo se rige por ellos, y que sin ellos éste ya no será necesario. Al menos eso es lo que creen.

Esta opción es buena para crónicas de larga duración donde los PJ quieran conseguir poder político y al final, de alguna manera, predicar el cambio de ciclo. También se pueden producir conflictos interesantes con los hipogrifos y sus razas mágicas aliadas (las que te plazcan, tú eres el Señor de *Mundo Eterno*).

Los Cien Sabios

Estas personas que presuntamente murieron en el desierto iraquí fueron las que provocaron *La Caída*. Al eliminar todo rastro de deidad en la psique de la Humanidad rompieron la última lanza que quedaba a favor de la estabilidad del planeta, y lo peor de todo es que lo sabían. Ellos encontraron ciertos restos mágicos y decidieron acabar con esa memoria racial, provocando años después, la verdadera erradicación de la memoria del hombre.

Los Cien Sabios rompieron el ciclo a conciencia, por lo que la situación está desequilibrada desde que los dragones volvieron.



Los cataclismos pueden suceder de nuevo en breve... La misión de los *Oráculos* es intentar impedir que eso ocurra, quizás restableciendo el ciclo o expandiendo la Historia de la Antigüedad si les dejan, porque la memoria de *Los Cien Sabios* puede haber quedado anclada en una especie de dispositivo atemporal que la mantenga activa, perpetuando así su labor maligna.

Las Visiones se equivocan

Ésta sería la típica historia en la que el Árbitro guarda un secreto siniestro a sus Jugadores. Así que si eres jugador, deberías pensártelo dos veces antes de seguir leyendo. En realidad todo lo que los PJ ven no tiene por qué haber pasado, sino que podría suceder en el futuro. Puede incluso que esta opción quede bien trenzada con la que hemos expuesto antes.

Es quizás muy radical ya que, siempre se corre el riesgo de desengañar a alguno de los Jugadores, sobre todo aquellos más crédulos. Sea o no el caso, si te ves con el valor suficiente como para lanzarte con una crónica de estas características, adelante, pero no olvides dejar alguna que otra pista para que esos Jugadores reticentes a ser «timados» no puedan decirte alguna vez que ni siquiera les diste la opción de darse cuenta del engaño.

Últimas recomendaciones

El eje central del juego son los *Oráculos*. Estos humanos adquieren poco a poco poderes que les hacen sobresalir con respecto a sus congéneres. Aparte de la magia que esgrimen, la otra cosa que los diferencia son las visiones que tienen. Dichas visiones no deben ser usadas a la ligera o como simple mecanismo de redirección de la trama en una partida complicada; al menos no



siempre, ya que el abuso de dicho mecanismo puede llegar a cansar a los jugadores rápidamente.

No, las Visiones deben ser un elemento narrativo más. Además de orientarles a moldear su forma de interpretar, debes inculcarles con ellas que si alguien ve lo que ellos han visto, su templanza o resolución se verían afectadas; quizás se harían más fuertes, quizás desaparecerían.

Tampoco tienes por qué ser diáfano con las visiones. Puedes ser críptico o alegórico a más no poder. Si centras toda tu crónica o la gran mayoría de ella, en una sola cultura o mitología, intenta que las imágenes y metáforas adopten los iconos y formas de dicha cultura. Hay que pensar que las visiones no son más que reproducciones mentales de una realidad, por lo tanto debe ser una realidad que los PJ reconozcan.

Mundo Eterno tiene una intensa capacidad para asombrar, sobre todo si planteas el juego desde el punto de vista que los jugadores no sepan nada. Normalmente soy contrario a esta práctica, me gusta que mis jugadores tengan un mínimo conocimiento del trasfondo, el mundo y el sistema, antes siquiera de comenzar a preparar las hojas de PJ. Todo depende del grupo de juego que tengas. El hecho de que conozcan los detalles del trasfondo, incluso realmente lo que pasó, no hará que les impacte menos todas las cosas que podrán ver. Es más, en cualquiera de sus facetas, *Mundo Eterno* es un Juego de Rol que requiere de una continua interpretación de las aptitudes y conocimientos de esa época.

Podrías, sin problemas, avanzar un par de siglos el momento histórico de *Mundo Eterno*, digamos que planteando la posibilidad de una *Edad Moderna* donde se haya descubierto la pólvora



y haga varios siglos que los *Oráculos* recorren el mundo. No es para nada costoso, ya que en muchos sitios, hasta la Revolución Francesa, los contratos feudales seguían existiendo, a pesar de la pujante burguesía. Es tu juego, oriéntalo como quieras y como veas que más va a gustar. Antes de los agradecimientos, quiero mencionar una obra que ha esquematizado mentalmente el ambiente de este juego: *Soy Leyenda*. Léete la novela y ve la película de Will Smith (no es tan mala). Ese ambiente depresivo y agreste en medio de Nueva York puede darte multitud de ideas.





Agradecimientos.-

Gracias a todos vosotros por darme la oportunidad y leer este manual. Gracias a Jose y a Omar por la confianza depositada en mí y en todos los que componemos la colección *Cliffhanger*; gracias a todos los chicos de la lista de correo: ¡esos titánicos e infructuosos debates sobre la investigación en los juegos de rol a golpe de *claymore*!

Gracias a mis amigos, sin los cuales muchas de las cosas que aparecen en este libro serían peores, incluido yo. A todos ellos, pero en especial... (ahora voy a hacer una de las cosas que siempre he querido hacer, ¡qué ilu!): a Roger «el abnegado hijo de la probabilidad»; Runagrande, Manu «déjame ponerme algo como “paratos”» Targstar; Jess «lanzaré semillas y la vida crecerá» Ireth. A mi madre y a mi padre, por aquellos cuentos que hoy germinan en vuestras manos en forma de libro. Y sobre todo a ti, que aguantas horas a esta mente intempestiva y mi genio desaforado, a ti que sobrellevas con soltura la irascibilidad y los claroscuros, a ti que eres un ancla lanzada desde un navío que surca un mar demasiado oscuro, a ti que consigues aguantar el faro que guía mis pasos. Sin vosotros sólo sería yo, pero con vosotros somos nosotros. Gracias.





Introducción.....	pág. 5
Mundo Eterno, Grimorio 1	
Mitología de un Mundo Eterno	pág. 7
Mundo Eterno, Grimorio 2	
Oráculos, Dragones y Magia	pág. 53
Mundo Eterno, Grimorio 3	
Creación de los Oráculos	pág. 67
Mundo Eterno, Grimorio 4	
Enigmas, Respuestas y Visiones	pág. 101
Hoja de Personaje Oráculo	pág. 107

Ya no hay excusa para no jugar a Rol al menos una vez al mes, o dos, o tres... **CLIFFHANGER®** es una colección de propuestas lúdicas, desarrolladas por los mejores autores para todo tipo de aficionados, que podrás encontrar en tu tienda más cercana o favorita.

001 **¡Gañanes!**

002 **Dogfight**

003 **Roma**

004 **Mininos en la sombra**

005 **Mundo eterno**

006 **Era de Acuario**

007 **Piratas del vacío**

008 **Saquedaores de tumbas**



www.ludoteca.es
ludoteca.blogspot.com

Este libro se terminó de imprimir en Bilbao
a mediados de julio de 2012.



MUNDO ETERNO es un Juego de Rol en el cual los Jugadores interpretan a humanos dotados de habilidades mágicas, los Oráculos, seres que suscitan recelo y rencor a partes iguales, pues el conocimiento es poder y no hay nadie más poderoso que quien puede vislumbrar acontecimientos del futuro y el pasado. Pertenecen a una raza no hegemónica en la Tierra y saben algo que no pueden desvelar, por ello viven en la más completa soledad mientras cumplen la misión para la que fueron llamados.

+16

Indicado para 2 o más jugadores.



PVP: 3,50 €