

ARX

Juego de Rol Medieval Fantástico



Powered
by
OCYO



Redacci3n

Francesc Montserrat

Maquetaci3n

Francesc Montserrat

Il·lustracions

**Francesc Montserrat
Matias Tonazzi**

Playtesting

**Francesc Montserrat
Xavier Alcalde**

Índice

<i>Índice</i>	1
<i>Presentación</i>	2
<i>Reglamento</i>	3
<i>Arx</i>	16
<i>Las razas de Arx</i>	16
<i>Historia de Arx</i>	22
<i>El mundo</i>	25
<i>El mundo</i>	26
<i>Bestiario</i>	40
<i>Listas de precios y equipo</i>	44
<i>Hoja de personaje</i>	48

Presentación

Este no es un suplemento para OCYO, al menos no en el sentido de ser un añadido. Hemos decidido incluir las reglas de OCYO en este mismo volumen para facilitar todo lo posible la labor del master y el disfrute de los jugadores.

En este manual encontrareis retazos de la fantasía más clásica. Se puede jugar con multitud de razas no humanas en un mundo que, si bien parece el nuestro, poco tiene que ver.

En esta primera parte del libro están todas las reglas para poder crear personajes y jugar con un sistema de reglas ligero y ágil, dejando todo el protagonismo de las partidas a los jugadores y sus personajes.

Esperamos que lo disfrutéis.

¿Qué es un juego de rol?

“rol”.

(Del ingl. role, papel de un actor, y este del fr. rôle).

1. m papel (función que alguien o algo cumple).”

Diccionario de la Real Academia Española de la lengua

El juego de rol (en inglés *Role Playing Game* o, abreviado, RPG), consiste básicamente en desempeñar un determinado rol o personalidad. Para tal cometido, los participantes en el mismo interpretan sus diálogos y describen las acciones que realizan sus personajes respectivos.

En un juego de rol no hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia está condicionado a las decisiones de los jugadores y las acciones de sus personajes. La imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio favorecen el desarrollo de este tipo de juego.

Además de los jugadores que interpretan a un personaje, existe un tipo de jugador, comúnmente llamado Master (aunque otros nombres, como director de juego o narrador también se le pueden aplicar). El master cumple la función de mediar entre los demás jugadores y el desarrollo del juego. Se puede considerar al master como a un jugador que controla todo aquello no controlado por los jugadores (animales, plantas, otros personajes, meteorología, sucesos físicos, sucesos paranormales...).

Normalmente el master es quien prepara y dirige las partidas vividas por los personajes, dando unas directrices generales para el desarrollo de las mismas. El guión no está preestablecido, pero si existe un entorno y unos condicionantes que ayudan a los personajes a vivir aventuras únicas.

No es necesario que los jugadores interpreten un papel como si realmente fuera una obra de teatro, porque realmente todo lo que hagan los personajes se ira improvisando sobre la marcha respondiendo a las diversas situaciones planteadas por el master.

Lo más importante de un juego de rol, es que es un juego de cooperación, no un juego competitivo. Acaben como acaben las partidas, no hay vencedores o vencidos, si no simplemente jugadores que han querido vivir una aventura con su imaginación.

Finalmente, para poder jugar a un juego de rol clásico como este, necesitareis lápices, gomas de borrar y aunque no es obligatorio, si que es recomendable algo que picar y algo para beber durante las partidas.

Reglamento

Los dados

Para jugar vais a necesitar tres tipos distintos de dados: dados de seis caras, dados de ocho caras y dados de diez caras.

Los dados de seis caras son los dados clásicos que todo el mundo conoce del juego de la oca o el parchís, tienen seis caras numeradas del uno al seis. Se puede abreviar dado de seis caras como dado de seis o d6.

Los dados de ocho caras y los de diez caras son dados cuya única diferencia es una forma distinta y mayor numero de caras que el dado clásico. Como sus nombres indican, uno tiene ocho caras y esta numerado del uno al ocho y el otro tiene diez caras. Este último presenta la particularidad que a veces no esta numerado del uno al diez, si no del cero al nueve, en cuyo caso, interpretaremos el cero como un diez. Se pueden abreviar de la misma manera que el dado de seis caras, como dado de ocho y dado de diez o d8 y d10.

En cualquier tienda de juegos podéis comprar los dados que os hagan falta, con uno de cada tipo es suficiente, pero para agilizar el juego, es recomendable tener al menos tres o cuatro de cada tipo. No os preocupéis, pues no es un material caro.

Como crear un personaje

Para poder jugar a OCYO será necesario tener un personaje que interpretar. Para ello, bastaría con rellenar una copia de la hoja de personaje incluida con el juego, pero para hacerlo realmente una experiencia gratificante, recomendamos seguir los siguientes pasos.

El concepto

En este punto, el jugador deberá decidir a grandes rasgos que tipo de personaje va a crear, siempre de acuerdo con la ambientación el que tenga lugar la partida. No hace falta extenderse demasiado, con un esbozo general tendremos, por el momento, suficiente. Una frase que describa al futuro personaje, con sus rasgos mas destacados, su

carácter, la raza y lugar a los que pertenece y su aspecto físico nos ayudaran en los siguientes apartados.

Este concepto puede anotarse como parte de la descripción del personaje en su hoja, un nombre y algunos datos personales le darán entidad.



Decidiendo los atributos

Los personajes de este juego se definen primariamente por sus atributos, que son: Cuerpo, Mente y Espíritu.

El atributo de cuerpo, hace referencia a las actividades físicas, a la fuerza innata del personaje y a su constitución física general, Mente nos habla de su inteligencia, sus conocimientos y su capacidad de análisis, finalmente Espíritu engloba aquello menos tangible, como es el carisma, la fuerza de voluntad o la empatía del personaje.

Basándonos en el concepto que hemos definido, podremos decidir ahora que es lo más importante para este personaje y le otorgaremos un valor de d10. Seguidamente otorgaremos un valor de d8 en aquello donde no destaque especialmente y d6 a su punto más flojo.

Hay que tener cuidado, pues algunas razas limitan esta decisión. Podéis fotocopiar (o imprimir si tenéis una copia digital de este juego) la hoja de personaje incluida tantas veces como os haga falta.

Habilidades

Todo personaje recién creado dispone de cuatro puntos para repartir como mejor le parezca en cada grupo de habilidades (es decir, doce puntos en total). Dichos grupos se definen por su relación con uno de los atributos mencionados en el anterior apartado.

Todas las habilidades tienen un valor de 1 al crear al personaje y cada punto invertido aumenta en uno su valor (es decir, ningún personaje tendrá un valor de 0 en sus habilidades).

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU
Armas cuerpo a cuerpo	Bajos fondos	Actuar
Armas de proyectil	Burocracia	Iniciativa
Atléticas	Esconderse	Intimidar
Esquivar	Idiomas	Liderazgo
Lanzar	Juego	Negociar
Montar	Leer / Escribir	Percepción
Nadar	Medicina	Psicología
Pelea	Navegación	Seducir
Sigilo	Supervivencia	Voluntad
Vigor		

Una vez más, hay que tener en cuenta el concepto de personaje en el momento de hacer esta distribución. No sería lógico que un arquero y experto cazador no recibiera puntos en la habilidad de Armas de Proyectil, o un erudito no supiera leer y escribir mejor que un mozo de cuerdas.

Las habilidades listadas en la hoja de personaje pretenden ser básicas, así que es muy probable que algún jugador considere que falta alguna para redondear su personaje. En tal caso, se pueden añadir nuevas habilidades en el grupo correspondiente previa consulta con el master y de mutuo acuerdo. Unos ejemplos podrían ser: Historia englobada en el grupo Mente, o Acrobacias en el grupo Cuerpo.

Puntos de Destino

Los puntos de destino es aquello que separa a una persona normal de alguien excepcional. Cuando la muerte acecha y fallar una tirada puede dar al traste con la vida y esperanzas de un personaje, este puede recurrir a los puntos de destino.

Todos los personajes empiezan con un punto de destino, y a medida que sobreviven a aventuras, pueden comprar más al coste de 1 punto de destino por cada 5 puntos de experiencia invertidos.

Un punto de destino puede usarse de tres maneras distintas:

- 1- El jugador puede repetir una tirada que acaba de hacer.
- 2- El jugador puede hacer repetir una tirada que le afecta directamente.
- 3- Si a causa de una herida el personaje muere, el jugador puede usar un punto de destino para salvarle la vida. El personaje queda con 1 único punto de vida. Este último modo de uso depende de la autorización del master, nadie sobrevive a una caída libre de trescientos metros por muchos puntos de destino que use.

Una vez gastado un punto de destino, el personaje no lo recupera hasta la próxima sesión de juego.

Toques finales

Una vez hayamos terminado de crear a nuestro personaje de modo numérico, hay que indicar los puntos de vida que tiene. Estos son iguales al valor del dado del atributo de cuerpo, así 10 puntos para d10, 8 para d8 y 6 para d6.

Para los puntos de poder el procedimiento es el mismo que para los puntos de vida pero con el atributo de Espíritu. Es decir, 10, 8 o 6 puntos de poder según el dado asignado a este atributo.

No hay que olvidarse de apuntar las características raciales del personaje si este no es humano, siempre hay que tener esa referencia rápida para no tener que ojear el manual en caso de duda.

A discreción del master, el personaje puede equiparse acorde a su perfil o clase social, normalmente con una cantidad monetaria inicial a discreción del master. Para tal fin, consultar el capítulo referente al equipo.

Experiencia

A medida que los personajes vivan aventuras, irá progresando y mejorando sus habilidades. Para representar esto, al final de cada sesión de juego, el master otorgará puntos de experiencia, según los logros de cada personaje.

En una sesión normal de juego, debería otorgar entre 1 y 2 puntos de experiencia, hasta 4 si ha sido una sesión excepcional y 0 por una realmente nefasta.

Para aumentar una habilidad usando puntos de experiencia, basta con invertir tantos puntos como el nivel a conseguir. Aumentar por ejemplo, una habilidad de nivel 1 al 2, cuesta 2 puntos, en cambio, aumentar una de 5 a 6, cuesta 6 puntos.

El sistema de juego

Para determinar el éxito de las acciones de los personajes se utiliza un sistema de juego basado en tiradas de dados contra una dificultad. Esto significa, que el valor de una tirada ha de igualar o superar el valor de la dificultad impuesta por el master a la acción o tarea que se quisiera realizar.

Como hacer una tirada de dados

Para hacer una tirada, primero se decide que habilidad es la más apropiada a la acción, el valor de la misma, nos indica cuantos dados hemos de tirar y el del atributo el tipo de dado. El resultado más alto que se obtenga en un dado es el valor de la tirada.

Es posible obtener en una tirada más que el valor del dado. Si se repite varias veces el resultado máximo, se cuenta uno de ellos como el resultado y se le suma uno por cada resultado máximo adicional. Así una tirada de 3d8 cuyos resultados sean, 8,8 y 4, se

cuenta como un resultado de 9 (8+1 adicional). Esto permite en ocasiones superar con éxito tiradas con una dificultad mayor que el valor de los dados de la tirada.

En ocasiones hay tiradas expresadas como un número de dados y una suma o resta de un número entero. Por ejemplo 3d8+2. En este caso hay que hacer la tirada con normalidad, determinar el valor más alto, añadir lo que sea necesario por repetición de valor máximo y finalmente sumarle 2 a ese resultado para obtener el resultado de la tirada. Por ejemplo, en la tirada de 3d8+2, obteniendo 8,8 y 3, el resultado sería 11, 8 de la tirada, más uno por repetir el valor máximo una vez, más dos como modificador.

El resultado de una acción, según su tirada, puede variar enormemente como se puede ver a continuación:

Éxito: se realiza la acción sin más.

Fallo: se falla la acción sin más.

Éxito crítico: la tirada es el doble o más que la dificultad de la acción

Pifia: sacar 1 como resultado de la tirada

Un éxito crítico representa que el personaje a llevado a cabo la acción tan espectacularmente bien que hay un resultado positivo adicional a discreción del master. Estos resultados pueden ser desde llevarse algo de regalo en un regateo con un mercader a ganar la iniciativa automáticamente en el siguiente turno de combate después de una acrobacia bellamente ejecutada.

Las pifias, sin embargo, representan que el personaje lo ha hecho tan mal como podía hacerlo, no ha tenido suficiente con fallar su acción. Así como los éxitos críticos reportan beneficios, las pifias perjudican de forma especial al personaje, por ejemplo matando al que intentaba curar, dejando caer su arma en mitad de un combate o cayendo de culo mientras se ejecutaba una danza.

Dificultad

La dificultad nos indica como de difícil es una acción concreta. Su valor es fijado por el master en el momento en que alguien indica que realizara una acción.

La dificultad básica para una acción es de 4, de ahora en adelante, cuando nos refiramos a dificultad básica y no este expresado su valor, este es de 4. Menos dificultad indica mayor posibilidad de realizar la acción con éxito, mientras que si es mayor ocurre lo contrario.

No se recomienda que existan dificultades por encima de 6, pero en ocasiones esto puede suceder. No es lo mismo hacer malabarismos con tres pelotas de tenis, que hacerlo con granadas de mano y los ojos vendados.

Como orientación, decir que la dificultad 1 no existe, que la dificultad 2 es algo extremadamente fácil, 4 una dificultad media y 6 algo muy difícil.

Tiradas enfrentadas

En ocasiones, el personaje no realiza la acción por si solo, si no que compite con otro personaje. Como por ejemplo en un pulso, una partida de póker o una carrera. En casos así, cada jugador implicado hace una tirada y el que obtenga un resultado mayor es el ganador.

Daño y curación.

Los personajes pueden recibir daño de diversas formas, siendo las más habituales una acción hostil o un accidente.

Un personaje tiene tantos puntos de vida como el valor del dado de su atributo de cuerpo. Cuando le queden la mitad o menos de esos puntos, se le considera herido y recibe una penalización a la dificultad de todas sus acciones, que aumenta en 1. Si un personaje es reducido a 0 o menos puntos, se considera que esta muriendo y solo la atención médica puede salvarle. La severidad de los daños queda a discreción del master usando el sentido común. Alguien muriendo por una serie de heridas menores, no estará en tan mala situación como alguien que ha encajado un hachazo en la cabeza o ha caído de gran altura.

Tipos de daño

Hay dos tipos de daño, Letal y Temporal. El daño letal es el que producen las armas o los accidentes de cierta gravedad. Ser reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño acaba normalmente en la muerte del personaje dañado. El daño temporal es el que producen las peleas, las contusiones y otros percances, quedar reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño solo implica la pérdida de consciencia.

El daño letal se cura al ritmo de 1 punto por día de reposo absoluto. O un punto cada cinco días si no se descansa. El daño temporal se cura al ritmo de 1 punto por hora.

Daños por accidente

Para simplificar esta parte, siempre se pensara en términos de altura de caída. Cada tres metros de caída causan 1d6 de daño, hasta 9 metros se considera daño temporal. A partir de 9 metros se considera daño letal y al doble de esa altura, los dados de daño suman sus valores en vez de tomar solo el resultado más alto. Las armaduras solo protegen del daño en caso de caídas de 3 metros o menos.

Cuando se produzcan daños por otro tipo de accidentes, como podría ser el arrollamiento por un caballo al galope o un desprendimiento de rocas, el master deberá hacer una valoración y compararlo con una caía apropiada para determinar el daño que se ha de aplicar.

Daño en combate

Para determinar el daño que hace un ataque, basta con tirar el daño del arma en una tirada enfrentada con la protección que este llevando el personaje. Si la diferencia es positiva, el personaje deberá tachar de sus puntos de vida ese resultado.

El daño de las armas y la protección de armaduras y otros elementos funciona como las habilidades, es decir, un tipo de dado y un número de veces tirarlo. En las tiradas de daño no se aplican las pifias o los éxitos críticos.

Dañar objetos

No todas las cosas susceptibles de recibir daño son criaturas vivas, la mayoría, son objetos inanimados. Para facilitar la labor del master, los objetos tienen una dureza relativa, que actúa como una protección, restandose del daño que reciban por un ataque o golpe fortuito. Por otra parte, el master es libre de otorgar un número de puntos de vida a cada objeto dependiendo del tamaño del mismo.

Los objetos con dureza negativa no suelen tener nunca más de un punto de vida, son tan frágiles que basta que caigan al suelo desde poca altura para quedar hechos añicos. Las siguientes durezas relativas pueden servir de guía al master:

Material	Dureza
Cristal	-1
Papel	0
Madera	2
Cobre	4
Hierro	5
Acero	6
Diamante	10

A modo de ejemplo, una puerta de madera de tamaño humano, tiene dureza 2 y 8 puntos de vida, mientras que la misma puerta, de gruesos tablones y reforzada con bandas de hierro puede tener dureza 4 y 20 puntos de vida.

El combate

Durante el juego se pueden producir situaciones de combate, en las que la fuerza de las armas o de los puños decidan al vencedor, en este capítulo resumiremos lo que a nivel de reglas se refiere a la lucha con armas o sin ellas.

La iniciativa

Al inicio de un combate, los jugadores implicados harán una tirada de la habilidad de iniciativa de su personaje. Una vez hecho esto, actuarán los personajes por orden de tirada, de la más alta a la más baja, actuando simultáneamente aquellos con valores iguales. Cada personaje podrá realizar una acción por turno.

Movimiento

Durante un turno de combate un personaje puede moverse aproximadamente tres metros y combatir con normalidad. Si desea moverse más distancia (hasta unos diez metros) se considera que no está combatiendo ya que no puede prestar la atención adecuada.

Ataque y defensa

Un ataque se resuelve con una tirada simple de dificultad básica, salvo en los siguientes casos.

En combate cuerpo a cuerpo, un personaje puede decidir luchar de varias maneras:

La lucha ofensiva: se usa toda la habilidad en atacar, en defensa sus oponentes solo necesitan obtener un éxito contra dificultad básica para acertarle en un ataque.

La lucha defensiva: el personaje no hará nada más que defenderse, así que podrá hacer una tirada enfrentada contra un ataque una vez por turno. Si recibe más ataques de otros personajes, se aplica para estos una dificultad básica.

Lucha mixta: el personaje puede decidir repartir su habilidad entre ataque y defensa, pudiendo atacar con una parte de la misma y defender (como en la lucha defensiva) con la otra.

El tipo de lucha lo declara cada personaje en su primer turno, pero puede cambiarlo durante sus turnos siguientes.



Luchar portando un escudo, añade uno a la dificultad para golpear al personaje tanto a distancia como cuerpo a cuerpo.

En el combate a distancia, la dificultad básica se aplica en disparos a corta distancia. Disminuye la dificultad en uno para los ataques a quemarropa y aumenta en dos para largo alcance.

En caso de un éxito crítico en un ataque, el resultado de la tirada de daño se obtiene de sumar el valor más alto de la tirada y el menor.

Magia

Los puntos de poder

Un personaje tiene tantos puntos de poder como el valor de dado que tenga en espíritu (6,8 o 10). Cuando lanza un conjuro tacha uno de esos puntos, si se le acaban puede seguir usando puntos de vida al mismo ritmo: 1 conjuro 1 punto de vida. Este daño, se considera daño temporal.

Un personaje puede recuperar puntos de poder de la siguiente forma:

Una vez al día, descansando ocho horas de sueño recuperan todos los puntos de poder. Una hora de concentración ininterrumpida (meditación es un buen ejemplo), recupera un punto de poder.

Otra cosa que un personaje puede hacer, es detectar magia activa. Alguien con la habilidad de lanzar al menos un conjuro puede detectar la presencia de magia en objetos, personas o lugares. En una situación en que un personaje que cumpla este requisito sospeche de actividad mágica, puede hacer una tirada por el atributo de Espíritu. La dificultad a superar o iguala es de 10 menos la dificultad del conjuro susceptible de ser detectado cuando este fue lanzado, es decir, cuanto más poderoso un conjuro, más fácil es de detectar. Cuando se detecta uno o más conjuros de esta manera, el personaje que los ha detectado tiene una idea general de los efectos de dicho conjuro y del poder relativo (esto es, la dificultad a la que fueron lanzados en su momento).

Los siguientes conjuros dependen de Espíritu. Algunos solo requieren una tirada exitosa para funcionar mientras que otros son tiradas enfrentadas contra la habilidad de Voluntad del objetivo. El metodo es sencillo, el objetivo hace una tirada de voluntad con la dificultad igual al resultado de la tirada para realizar el conjuro. Si la supera o iguala, el conjuro no tiene efecto. Los conjuros cuyos efectos puedan resistirse por voluntad asi lo indican en su descripción.

A diferencia de las otras habilidades, los conjuros deben adquirirse por separado desde el primer nivel (1 punto de coste según las reglas). La progresión de estos conjuros es idéntica a la de las habilidades, es decir, gastando en puntos de experiencia el nivel superior al que un personaje tiene, se adquiere ese nivel.

Los conjuros tienen una descripción de sus efectos básicos. Adicionalmente se da la posibilidad de potenciar los efectos de dicho conjuro aumentando la dificultad al lanzarlo. Dichos potenciadores pueden usarse tantas veces como quiera el lanzador del conjuro, por ejemplo: puede decidir aumentar tres veces el alcance al coste de aumentar en 3 la dificultad para lanzar el conjuro con éxito.

Incorporeidad

La dificultad básica vuelve incorporeo durante un turno a un objetivo de tamaño humano, dicho objetivo podrá cruzar objetos solidos. Las armas físicas no tienen efecto sobre el, pero aún puede recibir daño por temperatura, asfixia o efectos mágicos. El

alcance básico es en contacto. Añadir 1 turno a la incorporeidad aumenta en 1 la dificultad.

Vuelo

Permite al lanzador del conjuro moverse por el aire a voluntad. La dificultad básica permite moverse hasta 10 metros por turno en cualquier dirección flotando libremente durante un minuto. Aumentar la velocidad máxima en 10 metros adicionales por turno aumenta en 1 la dificultad. Aumentar en un minuto la duración aumenta en 1 la dificultad. El conjuro puede cancelarse a voluntad en cualquier momento. Cada 10 kg de carga reducen en 1 metro por turno la velocidad máxima.

Telekinesis

Mover objetos sin tocarlos, la dificultad básica permite mover 40 kilos de peso a 10 km/h de velocidad dentro de un radio hasta diez veces el nivel de la habilidad. Cada 40 kilos más o cada 10 km/h adicionales añaden 1 a la dificultad.

Telepatía

Comunicarse con otra persona mentalmente, se puede mantener una conversación con otra persona que coopere, si es de forma voluntaria hay que superar la dificultad básica de 4 y con eso basta. Si el interlocutor se resiste, superando siempre la tirada con éxito, hay además una tirada enfrentada contra la Voluntad de este. El alcance básico es de 10 metros, añadir 10 metros de alcance o un interlocutor adicional aumenta en 1 la dificultad.

Escudo de energía

Crear una barrera de protección alrededor del personaje, la dificultad básica otorga un escudo que dura un turno y con valor de protección 1d10. Añadir un dado adicional, 1 metro al radio del escudo o un turno de duración adicional, aumenta en 1 la dificultad.

Armas naturales

Dota al conjurador de armas propias de las bestias: garras, cuernos, colmillos... La dificultad básica causa que los ataques sin armas del conjurador causen 1d6 de daño letal, siendo la duración de este beneficio 1 minuto. Aumentar 1 dado de daño aumenta en 1 la dificultad. Mejorar el tipo de dado de daño aumenta en 1 la dificultad para d8 y en 2 para d10. Aumentar 1 minuto la duración aumenta en 1 la dificultad..

Piel ferrea

Este conjuro solo beneficia al lanzador, la dificultad básica otorga un valor de protección de 1d6 durante un minuto. El alcance básico es personal, aumentar la protección a d8 aumenta en 1 la dificultad y a d10 la aumenta en 2. Aumentar la duración aumenta en 1 la dificultad por cada minuto adicional. Aumentar el número de dados de la tirada de protección aumenta en 1 la dificultad por cada uno.

Ilusión

Permite crear cualquier tipo de ilusión visual y/o auditiva. La dificultad básica permite crear una ilusión estática de hasta un metro cúbico de volumen en cualquier punto a 10 metros de distancia del conjurador y cuya duración máxima es de un minuto. El conjurador puede anular el conjuro a voluntad, si la ilusión y el conjurador están a una distancia superior al alcance del conjuro, este termina de forma inmediata. Añadir un metro cúbico el tamaño de la ilusión aumenta en 1 la dificultad. Aumentar en 10 metros el alcance aumenta en 1 la dificultad. Aumentar en 1 minuto la duración aumenta en 1 la dificultad. Dotar a la ilusión de movimiento aumenta en 1 la dificultad. Cualquiera que vea la ilusión tiene derecho a resistirse al conjuro, tocar el conjuro revelará su auténtica naturaleza ilusoria al personaje que lo haga.

Atadura mágica

Inmoviliza al objetivo. La dificultad básica permite atar e inmovilizar a un objetivo hasta 10 metros de distancia durante 1 hora. Por cada objetivo adicional aumenta en 1 la dificultad. Por cada 10 metros adicionales de alcance aumenta en 1 la dificultad. Por cada hora adicional de duración aumenta en 1 la dificultad. Este conjuro puede resistirse pero solo de forma física, bien por habilidad o por fuerza bruta el personaje atado puede escapar de la atadura si supera la tirada apropiada, la dificultad para esto es la tirada del conjurador. Puede intentar liberarse cada turno. El aspecto de las ataduras es similar a un tubo flexible traslucido, pero el mago puede darle el color o incluso el tacto que prefiera.

Ataque de energía

Dañar a distancia, la dificultad básica permite dañar a un objetivo hasta a 20 metros de distancia por valor de 1d8, aumentar 1 dado de daño o 10 metros de alcance aumenta en 1 la dificultad. Las armaduras ayudan a prevenir este tipo de ataques.

Desintegración

Causa graves daños a objetos inanimados. La dificultad básica permite causar 1d10 a un objeto. El alcance básico es por contacto, aumentar 10 metros este alcance aumenta en 1 la dificultad. Aumentar 1 dado de daño aumenta en 1 la dificultad. Aumentar los objetos afectados aumenta en 1 la dificultad por cada objeto adicional. La dureza relativa de cada objeto afectado es tenida en cuenta para el cálculo de daño.

Toque vampírico

Permite dañar a un objetivo para mejorar la salud propia. La dificultad básica permite causar 1 punto de daño letal a un objetivo, y a su vez, curar o ganar un punto de vida propio adicional. Un personaje puede llegar a doblar sus puntos de vida máximos normales de esta manera. Los puntos adicionales se pierden al ritmo de 1 cada hora. En caso de recibir daño, estos puntos adicionales son los que se pierden primero. Pueden usarse estos puntos igual que los puntos de vida cuando al conjurador no le queden puntos de poder. Por cada punto de daño causado y de vida ganado adicionales, la dificultad básica aumenta en 1. Si el conjurador ya ha doblado su límite máximo de puntos de vida, lanzar este conjuro sigue causando daño al objetivo, pero no aporta

ningún beneficio adicional al conjurador. Igualmente, si al objetivo no le quedan puntos de vida, el conjurador tampoco los obtiene. El alcance siempre es de contacto entre el conjurador y el objetivo. El objetivo puede intentar resistir el conjuro.

Foco

Mejora algunas habilidades del usuario del conjuro, la dificultad básica permite durante un minuto mejorar en un nivel todo un grupo de habilidades, esto no modifica ni puntos de poder ni puntos de vida. Mejorar 1 punto adicional o 1 minuto adicional aumenta en 1 la dificultad.

Mal de ojo

Otorga penalizaciones al objetivo, la dificultad básica permite aumentar la dificultad de las acciones del objetivo en 1 durante un minuto. Aumentar la dificultad o la duración aumenta la dificultad básica en 1 por cada +1 adicional a dificultad o minuto.

Negación sensorial

La dificultad básica permite anular completamente un sentido (vista, oído, tacto, olfato o sabor) en un objetivo durante un turno. Aumentar la duración aumenta en 1 la dificultad por cada turno adicional. Aumentar el número de objetivos aumenta en 1 la dificultad por objetivo adicional. Afectar a más de un sentido aumenta en 1 la dificultad por cada sentido adicional. El alcance básico es de 10 metros, cada 10 metros adicionales de alcance añaden 1 a la dificultad. El objetivo puede intentar resistir el conjuro.

Anular magia

Este conjuro permite anular otros conjuros activos. La dificultad para realizarlo es igual a la dificultad con la que se lanzó el conjuro objetivo. Puede afectar a varios conjuros simultáneamente con una dificultad igual a la del conjuro con mayor dificultad al ser lanzado y adicionalmente 1 por cada conjuro después del primero. El alcance básico es un radio de 10 metros, aumentar 10 metros el alcance aumenta en 1 la dificultad.

Curar

Cura heridas del usuario o de otro personaje en contacto, la dificultad básica cura 1 punto de vida, cada punto de vida adicional que cure en el mismo uso aumenta en 1 la dificultad.

Reglas opcionales

Las reglas aquí expuestas son meramente opcionales, y su aplicación depende en gran medida del acuerdo entre los jugadores y el master. Su objetivo es dar mayor variedad al juego, no aumentar su complejidad, así que antes de proponerlas hay que pensar si ayudarán a mejorar el ambiente y el desarrollo de vuestras partidas.

Idiomas

Generalmente es más práctico asumir que todo el mundo habla una suerte de *lingua franca* o lengua común, para facilitar la comunicación entre personajes.

Si aun así se quieren usar diferencias idiomáticas en las aventuras que se jueguen, existe una manera para regularlo. El personaje habla de inicio su propio idioma, y por cada nivel adicional en la habilidad Idiomas, es capaz de hablar y entender otro idioma más.

Las tiradas en dicha habilidad pueden usarse para entender dialectos de un idioma conocido, textos de alto nivel cultural, textos legales u otras formas poco claras de comunicación.

Modo héroe

Los personajes son héroes, y como tales pueden aguantar mucho más que cualquier persona común. Esto se refleja en una mayor cantidad de puntos de vida.

Dependiendo del tipo de héroe que convenga, el total de puntos de vida se multiplicará por un valor establecido. Tener el doble de puntos de vida por ejemplo, nos da héroes bastante humanos, aunque notablemente más resistentes que cualquier otra persona. Tener cinco veces los puntos de vida iniciales, nos permite jugar con alguien que puede parecer imparable a ojos de sus enemigos.

Realmente no hay un límite a los puntos de vida que puede tener un personaje heroico, pero no es recomendable superar el límite de puntos de vida x 5.

Carga

Si así se desea se puede llevar un control del peso del equipo que lleva cada personaje. Un personaje puede llevar hasta el doble del valor del dado en su atributo de cuerpo (12 para d6, 16 para d8 y 20 para d10) sin penalizaciones. Una vez superado este umbral, por cada cantidad de kilos adicional igual o inferior al valor del dado de su atributo de cuerpo, la dificultad de sus acciones aumenta en 1.



Arx

En esta segunda parte del libro queremos proporcionar un entorno en el cual poder desarrollar las aventuras de los personajes.

Incluimos una descripción detallada de los pobladores de Arx, así como una descripción del mundo en la actualidad, y de su historia y mitos.

Bienvenidos, jugadores y masters, al mundo de Arx.

Las razas de Arx

Elfos

Los elfos fueron en un tiempo la raza gobernante de Arx, y pese a haber perdido mucha de su anterior gloria son aún un grupo importante.

Existen básicamente cuatro tipos de elfos en el mundo, que son (en orden de importancia): Elfos grises o Elfos de Syeltan, Elfos oscuros o de Zargoald, Elfos del bosque y Elfos Salvajes.

Físicamente son todos muy parecidos, más altos que las otras razas civilizadas, aunque esbeltos y gráciles en sus movimientos. Su rasgo más delator es lo puntiagudo de sus orejas.

Los elfos suelen medir entre 1,80 y 2,00 m. Y su peso oscila entre los 60 y los 80 kg.

La esperanza de vida de un elfo es con diferencia la mayor del mundo, llegando a vivir en algunos casos más de 300 años. Envejecen de forma muy discreta, y solo el color de sus cabellos plateados y su actitud cada vez más distante es capaz de delatar la edad de un elfo.

La mayor diferencia entre grupos élficos, aparte de su vestuario y costumbres, es el color de su piel. Mientras los Elfos grises y los oscuros tienen un tono de piel muy parecido a una piel humana pálida y diáfana, los elfos del bosque y los elfos salvajes tienen tonalidades de piel verdosas, cobrizas o grisáceas, como si intentaran mimetizarse con su entorno.



Los elfos grises son cultos y amantes de las artes, añoran los tiempos del imperio de sus antepasados y se lamentan por la guerra conocida como “la caída de los elfos” (ver apartado de historia). Los elfos oscuros, llamados así por adorar la parte destructiva de la Diosa, son de carácter taciturno, consideran la guerra que tuvo lugar y el resultado como algo natural, pues para renovarse, el mundo debe perecer necesariamente, visten en tonos oscuros, de ahí el nombre de elfos oscuros. Los elfos del bosque son un grupo de elfos que para mantenerse al margen de la guerra se escondieron en el Gran bosque, donde construyeron ciudades ocultas a los ojos del mundo, su cultura, si bien integrando el culto a las plantas y al bosque como aspectos de la Diosa, sigue siendo esencialmente igual que la de los elfos grises. Por último, los elfos salvajes, escindidos de los demás grupos, intentan recuperar el aspecto más natural de la diosa, vistiendo con pieles y tejidos vegetales, pintándose la piel y viviendo en pequeñas comunidades tribales. El tiempo de aislamiento del resto del mundo ha dado lugar a una sociedad primitiva y tribal de elfos que poco tiene que ver con sus parientes.

Características raciales: Todos los elfos tiene sintonía con la magia, así pues, un elfo que use conjuros tendrá un bonificador a su tirada para determinar el éxito del conjuro de 1. Asimismo, al ser criaturas profundamente espirituales, el atributo de Espíritu nunca puede ser d6.

Idiomas: Los elfos de grises y los elfos oscuros hablan el antiguo idioma élfico, los elfos del bosque y los elfos salvajes hablan una variante de dicho idioma conocida como silvano, que los grupos anteriores consideran como de bajo nivel.

Enanos

Los enanos son una raza dura y orgullosa, hábiles artesanos y duros combatientes. No son una raza muy extendida por Arx, pero defenderán su territorio con fiereza y el firme convencimiento de hacer lo correcto. Si alguna raza tiene fama de tozuda, esta es la raza enanil. Artesanos y guerreros a partes iguales, ingenieros y arquitectos. Tenidos por algunas razas como toscos y sin cultura, la realidad es que los enanos son una de las razas más avanzadas del mundo. Orgullosos de su habilidad, lucirán armas y armaduras finamente decoradas y trenzas en su pelo y sus largas barbas. Insulta a un enano, y habrás insultado a todos los enanos.

Su esperanza de vida se sitúa entre los 150 y los 200 años. Al envejecer un enano se vuelve más compacto y rocoso, hasta que un día el espíritu del enano abandona su cuerpo dejando tras de si una roca que recuerda vagamente a un enano. Si un enano muere de forma violenta, este se convertirá en fino polvo y grava. Este hecho conlleva que no se conozca ningún no muerto entre los enanos.

Su estatura media está entre el 1,20 y el 1,50 m, compensando su corta estatura con su corpulencia, siendo raro el enano que pesa menos de 80 kg. Gruesos miembros y anchas espaldas les confieren su corpulencia distintiva.



Características raciales: Duros y Lentos. Los enanos son una raza dura, en el sentido literal de la palabra, sumando siempre 1 a sus tiradas de armadura, aun cuando vayan sin ninguna protección (el primer punto de daño es siempre ignorado). La dureza enana sin embargo también les confiere una lentitud de movimientos y reflejos muy acusada, así un enano siempre restará 1 a sus tiradas de iniciativa.

Idiomas: Los enanos hablan kudd, que en su idioma significa “lengua” o “habla”, la mayoría de los enanos que tienen relaciones con el resto del mundo, normalmente de tipo comercial, hablan el meridián, que es la lengua de los mercaderes humanos de Mekronia y una suerte de lengua común a las relaciones comerciales.

Hombres bestia

Los hombres bestia son una de las razas más enigmáticas de Arx. Por un lado tienen capacidad de raciocinio, el don del habla y una cierta cultura, que aunque resulte primitiva, no por ello es menos compleja o carente de tecnología. Los hombres bestia son criaturas antropomorfas, con cabeza de un mamífero de una especie concreta y con el cuerpo cubierto de pelo acorde con el animal al que se asemejan. Los hombres bestia pueden emparejarse libremente entre ellos, que el resultado siempre será un hombre bestia perteneciente a una sola de las especies animales de sus progenitores.

Su esperanza de vida es especialmente corta, pero muy intensa, pocos hombres bestia alcanzan los 40 años.

La estatura media de un hombre bestia es tremendamente variable, dependiendo del animal al que se asemejen. Algunos hombres rata son tan bajos como 1,20 m, mientras los hombres toro pueden medir algo más de dos metros. El peso varía de forma semejante.

Características raciales: Los hombres bestia disponen de armas naturales, y aunque ataquen desarmados, causan 1d6 de daño de tipo letal. Por otra parte, al ser criaturas de instinto más que de razón, un hombre bestia nunca podrá tener el atributo Mente por encima de d6.

Idiomas: La lengua original de los hombres bestia hace tiempo que se ha perdido sin dejar siquiera un registro escrito. Hoy en día, todos los hombres bestia hablan silvano, aunque dependiendo de la región donde habiten, aprenderán el idioma necesario para comunicarse.



Humanos

Los humanos son con toda probabilidad la raza mas extendida por Arx. No tiene aptitudes especiales para ninguna actividad, pero son una raza adaptable, con potencial para cualquier actividad.

Su esperanza de vida está entre los 60 y los 90 años, pero se conocen casos de ancianos centenarios. En cambio otros grupos tienen un ciclo vital incierto, pues algunos, como los bárbaros de las estepas raramente mueren durante su vejez.



La estatura media de un ser humano es muy variable, aunque la mayoría están entre el 1,60 y 1,80 m y su peso oscila entre los 60 y los 90 kg, hay humanos de los tamaños más variados. Los más pesados por lo fuerte de su complexión son los norteños o bárbaros de las estepas.

Características raciales: Ninguna, los humanos no reciben beneficios o penalizadores.

Idiomas: Los humanos hablan lenguas según su origen. Los Mekronios hablan el meridión, que es una lengua usada ampliamente en todo el mundo gracias a las redes comerciales y a las rutas caravaneras. Los Westronios hablan el westor una lengua que comparte origen con el meridión, pero hoy difícilmente entendible por un hablante de dicho idioma. Los barbaros del norte hablan una lengua llamada nordico o norteño, a falta de un nombre mejor, cuyo origen es un misterio, ya que no tiene relación con

ningun otro idioma de Arx. Mención aparte merecen los hombres de las Islas del Sol, que hablan una lengua propia con fuertes préstamos del élfico clásico, a esta lengua se la conoce en el resto del mundo como Insular, pero un habitante de las islas no le atribuye ningún nombre especial. Los humanos que habitan el resto de Arx, en comunidades independientes o pequeños enclaves en el Gran Bosque, hablan un meridión con fuertes variantes regionales.

Orcos

Los Orcos, una raza que parece creada para la guerra y para soportar lo más duro del entorno. Se toman la vida con un estoicismo raro de ver en otras razas. Pese a tener la mayor parte de su población en una región muy concreta del mundo, el viajero ocasional puede encontrar orcos casi en cualquier parte a la que vaya. Se hará bien en no confundir a los orcos ferales (ver bestiario) con la raza orca, pues cualquier orco



que oyera tal disparate podría tomárselo realmente mal.

Su esperanza de vida es corta comparada con otras razas, entre 40 y 50 años a lo sumo. Con el paso de los años su aspecto se vuelve correoso y su piel se oscurece notablemente.

La estatura media de un orco es también muy variada, pero casi todos los miembros de esta raza se pueden encontrar entre el 1,50 y el 1,80 m, siendo su peso medio entre los 70 y los 100 kg.

Características raciales: Los orcos tienen una resistencia fisiológica excepcional, y resisten muy bien el dolor y las penurias. Un personaje orco suma automáticamente 1 a todas sus tiradas de aguante, así como las tiradas realizadas para resistir venenos y enfermedades. Por su naturaleza eminentemente física, un orco nunca puede tener el atributo de cuerpo con un valor de d6.

Idiomas: Los orcos de todo el mundo conocen el orco o lengua orca, lengua que no tiene variante escrita, pues para ellos es sagrada y no se puede fijar sobre nada perecedero. La mayoría de orcos aprenden además el meridión, o en el caso de los orcos de los Reinos el norteño o el westor, dependiendo sobre que población humana es la más cercana.

Mestizos

Los humanos pueden tener descendencia con otro progenitor de cualquiera de las razas mencionadas hasta ahora. Los mestizos son básicamente humanos con detalles del aspecto que lo delatan como descendiente de otra raza. Por ejemplo, un mestizo de humano y orco (llamado semiorco en la mayoría del mundo), puede tener un tono de piel ligeramente verdoso y grandes colmillos. Un semielfo (mestizo humano y elfo) será más esbelto que un humano normal y sus orejas serán ligeramente puntiagudas.

Características raciales: Los mestizos toman las características de uno de sus progenitores, o bien humano o bien la otra raza. Así pues, un semiorco puede tener las características raciales de los orcos u optar por la parte humana y no tener ni beneficios ni penalizaciones.

Semidemonios

En el pasado, algunas criaturas de otros planos de existencia, a las que se llama demonios, llegaron a Arx. No estuvieron mucho tiempo, pero durante su estancia engendraron descendencia. Los semidemonios no son más que descendientes lejanos de aquellos demonios en quienes la sangre de su ancestro se ha manifestado.

Pueden ser de cualquier raza, pero algunos rasgos distintivos les delatarán como lo que son. Algunas veces el color rojizo de la piel o un brillo flamígero en los ojos es todo lo que se ve. En ocasiones, protusiones óseas, pequeños cuernos en la cabeza o una cola les marcan más claramente. El aspecto final de un personaje semidemonio depende enteramente de lo que quiera el jugador y el master le permita.

Los semidemonios no son necesariamente personas malvadas, y en ocasiones son miembros respetados en su comunidad.

Aunque hay zonas del mundo, como Westronia o el Reino enano, donde son mirados con recelo, pueden encontrarse en cualquier lugar pese a lo escasos que resultan.

Características raciales: Resistentes a la magia, cuando intentan resistir un conjuro que les tiene como objetivos, suman +1 a su tirada. Longevidad, duplican la esperanza de vida de la raza a la que pertenezcan. Vulnerables al hierro, si se les hiere con un arma de hierro (no acero ni otras aleaciones), los semidemonios deben pasar una tirada de aguante de dificultad media (4) para resistir el dolor que les provoca y no caer inconscientes.

No muertos

Los no muertos no son una raza en si mismos, si no una condición que criaturas de otras razas contraen tras su muerte.



El proceso siempre es el mismo: Alguien muere de forma violenta y su cadáver se levanta, sin voluntad ni intelecto, para dirigirse hacia la Gran Devastación. Una vez allí nadie sabe lo que pasa, y los no muertos tampoco lo contarán bajo ningún concepto (¡hasta es posible que ni ellos lo sepan!). El resultado es que un tiempo después, aquel que estuvo muerto regresa al mundo con todas sus memorias y su personalidad intactas. Algunos eligen volver a su hogar y otros seguir una vida aventurera por miedo al rechazo de sus antiguos amigos y familiares.

No existen enanos no muertos, pues solo aquellas criaturas que una vez muertas permanecen orgánicas parecen afectadas. Asimismo, tampoco hay no muertos de especies no inteligentes.

Los no muertos Arxianos no se descomponen ni les afecta la podredumbre, simplemente toman un aspecto pálido en extremo, ya que por sus venas no fluye sangre.

Características raciales: A añadir a las de su raza original. Inmortales, cuando un no muerto es reducido a un valor negativo de puntos de vida, tiene derecho a una tirada de voluntad con dificultad igual a ese valor negativo más dos, si supera dicha tirada, el no muerto empezará a regenerarse. Un no muerto tampoco necesita alimentarse, beber o respirar. Regeneración, los no muertos recuperan un punto de vida por hora, en vez del a velocidad de curación normal. Lentos, los no muertos padecen de cierta rigidez de movimientos, así que restan 1 a todas sus tiradas de iniciativa. Malditos, los no muertos no tienen ni pueden adquirir puntos de destino.

Historia de Arx

El pasado mitológico

Cada raza tiene su propia explicación acerca del origen del mundo en el que viven, y todas y cada una de ellas hablan del pasado remoto como algo cierto. Según la raza a la que pertenezca el personaje, su concepción del origen del mundo será distinta.

Humanos del oeste y del sur: En un origen, las tierras de Arx afloraron desde el fondo del mar a la orden del Omnipotente, padre de todos los dioses y cuyo nombre no hay que pronunciar. Pobló el mundo de animales y bestias, y se lo dio al ser humano como regalo, ya que estos eran sus hijos y su creación. Más tarde, otros dioses envidiosos de la reverencia del Omnipotente por los humanos, mandaron al mundo a las otras razas.

Humanos del norte (bárbaros): Los hombres no son dioses, ni gigantes, y han de vivir en el mundo para demostrar su valor. El combate es la mejor manera de demostrar ese valor. Si al morir has sido valeroso en tu vida y has combatido bien, tendrás un asiento a la mesa de los dioses. Si no, tendrás que quedarte aparte, esperando como los perros a que te lancen la comida.

Humanos orientales: Mientras en el continente sus habitantes luchaban por un miserable trozo de tierra, los dioses del sol y el mar hicieron aflorar las islas donde viven. Su tierra es sagrada, no permitirán que nadie la mancille.

Orcos: Este mundo es un segundo mundo, antes existió otro que fue destruido cuando los dioses que eran lucharon por el. Solo el gran Zog, ultimo superviviente de la batalla, sacrifico su sangre divina para crear el mundo nuevo. Por eso el mundo es de los orcos y hay que conquistarlo, en honor al gran Zog.

Enanos: Al principio el mundo era un gran bloque de piedra rodeado por agua, y los dioses encargaron al Padre de los Enanos que lo convirtiera en un buen lugar para vivir. El Padre de los Enanos entonces creó a los Enanos para que le ayudaran en su tarea. Cuando la hubo terminado, los otros dioses mandaron las plantas y los animales. Pero

habían envidiado en secreto al Padre por tener unos hijos tan devotos de él. En secreto cada dios creó su raza y la mandó al mundo, para arrebatársela a los hijos del Padre de los Enanos.

Elfos (todas las variedades): El mundo fue creado por la Diosa, quien lo concibió para algo nacido de sus más bellas ideas: la raza élfica. Dio a cada elfo un lugar en ese mundo perfecto y les encargó de educar a otras creaciones suyas menos perfectas. Por eso los elfos tienen el deber de educar a las criaturas de las demás razas, pues en su estrechez de miras no aprecian la mano de la Diosa en el esquema de todas las cosas.

Hombres bestia: Eres parte del mundo tanto como un árbol o una roca, todas las criaturas nacidas de mujer o de la tierra son así. La madre tierra nos ha generado y a ella volveremos una vez muertos ¡si tan solo las demás razas lo entendieran! Debes respetar al espíritu de las cosas vivas. No debes matar por placer, solo para comer y para evitar tu muerte prematura.

La caída de los elfos

Hace más de un milenio, el reino elfo ocupaba casi la totalidad de Arx, pero una facción religiosa, que defendía que la Diosa además de crear y dar también destruye y arrebató, estaba haciéndose fuerte en el seno de tal imperio. Con el tiempo, el fanatismo creció dentro de este grupo, y una guerra civil estalló por toda la tierra.

Durante los primeros años de la guerra, algunos grupos partieron de su tierra y se refugiaron en los bosques. Hastiados de la guerra y con voluntad de neutralidad, eran hostigados por ambos bandos.

Finalmente, después de muchas muertes y sangre derramada, la facción que serían conocidos como elfos oscuros desde ese momento, desató un ataque mágico sobre la capital. El resultado fue la región conocida como La Gran Devastación, una tierra árida y quemada donde nada ha crecido desde entonces.

Después de la tragedia, los elfos oscuros se establecieron al norte de lo que quedaba de sus tierras, mientras los elfos adoradores de la diosa como creadora, instauraron un reino al sur del bosque y de la Gran Devastación. Aquellos que habían partido años atrás, pasaron a ser conocidos como elfos del bosque, aunque aquellos que en la actualidad viven más al norte, se les conoce como elfos salvajes, por su apariencia bárbara.

Es en esta época que los enanos recuperan las montañas que en adelante serán su reino, defendiéndolas a toda costa contra cualquier invasor. Los humanos del continente fundaron dos reinos en las tierras que habitaban aprovechando el desmoronamiento del imperio élfico. Por su parte, las tribus de Orcos del noroeste aseguraron un territorio propio conocido como los Reinos Orcos.

El retorno de los muertos

Siglos después del final de la guerra civil entre los elfos, en algunos lugares del mundo, los muertos se levantaban de sus tumbas ante el asombro de sus parientes. Estos

muertos, de casi todas las razas conocidas, no atacaron a nadie, si no que avanzaron como uno solo hacia el corazón de la Gran Devastación. Algunos de los que se fueron, volverían años más tarde a sus hogares, con el olor de la tumba envolviéndolos como una mortaja, pero siendo ellos mismos de nuevo. Habían muerto, y ahora volvían a un simulacro de vida.

En algunos lugares los no muertos fueron aceptados y en otros perseguidos, pero a la larga, los no muertos fueron estableciéndose por el mundo y dejaron de ser una visión extraña.

Aun hoy en día, algunos muertos se levantan como antaño e inician su peregrinación, para volver luego. Se habla de una gran ciudad de no muertos en las ruinas de la antigua capital élfica, pero ninguno de los no muertos habla de ello y ningún mortal que haya ido ha vuelto para contarlo.



CONTINENTE DE
ARX

El mundo

El Gran Bosque

En el centro de Arx, y cubriendo la mayor parte del continente, se encuentra el Gran Bosque. Un lugar primigenio de arboles indeciblemente antiguos, hogar de peligros y maravillas en abundancia.

El gran bosque no tiene ninguna organización social o territorial concreta, simplemente las tienen aquellos lugares en los que viven razas sentientes.

Al este existe una zona de influencia élfica, con los elfos del bosque y los elfos salvajes compartiendo la zona. Unos viviendo en sus ciudades ocultas, otros desplazándose como nómadas que son por tan extenso territorio. Algunos puestos comerciales donde habitan otras razas (humanos, orcos y algunos escasos enanos) pueden encontrarse a lo largo de la ruta comercial que cruza esta parte del bosque hasta el reino enano.

Al norte y al oeste, los hombres bestia són la población más extendida, viviendo en poblados en lo profundo del bosque y cazando la plaga que son los orcos ferales. No hay rutas ni asentamientos comerciales en esta zona, pues la proximidad de las estepas y la escasez de clientes con oro auyentaron tiempo atrás a los mercaderes.

Al oeste, existe una ruta muy transitada, que discurre desde el norte de Westronia y a través del bosque hacia Mekronia y más tarde el Reino Enano. Multitud de humanos, orcos, hombres bestia y algunos elfos del bosque pueblan los asentamientos de esta zona.

Localizaciones de interés

-El corazón del bosque

El corazón del Gran Bosque es el hogar de los árboles más antiguos de Arx. Driadas y Hombres árbol defienden este lugar contra cualquier intruso, y no queda nadie vivo que haya visto el auténtico corazón del bosque. En esta zona cerca de su centro geográfico es donde más bestias avatar pueden encontrarse. Existe la leyenda que aquel mortal que logre encontrar el lago que hay en el corazón del bosque y beba de sus aguas será inmortal.

-Manantiales sagrados

Estos manantiales de agua mineral son lo más parecido que los hombres bestia tienen a un lugar de culto. Son sagrados para ellos, y no tolerarán que nadie los utilice de forma blasfema. Para ellos las blasfemias incluyen bañarse en ellos, usarlos para lavar objetos mundanos, desviar su agua mediante canales o tuberías, ensuciar sus aguas o escupir en ellos.



-Ruinas

Las ruinas no son meros asentamientos o pequeños poblados abandonados, son las antiguas ciudades élficas cuyo fin fue ocasionado por la Caída. La mayoría dice que son lugares malditos, donde los espectros de antaño esperan justa venganza y retribución. Aún así no son pocos los saqueadores o aventureros que se internan en sus ahora silenciosas calles llenas de vegetación, a la espera de encontrar alguno de los tesoros perdidos.

Pocos vuelven, pero el éxito de aquellos que lo hacen alimenta la codicia de otros.

Islas del Sol (Taiyou Tentetsu)

Al este de las tierras de Arx, tres islas sobresalen del mar. Son el reino humano más antiguo que existe, quizás incluso anterior a la caída de los elfos. En este territorio la única raza existente son los humanos, lo que convierte a las Islas del Sol en una rareza en el mundo de Arx.

Organización social

Una sociedad refinada y fuertemente clánica, con una estratificación social claramente definida y un sistema de castas inamovible, claramente seccionado en Nobles, Guerreros, Mercaderes y Campesinos. El territorio esta bajo el dominio de un emperador que vive en Hisui, la Ciudad de Jade, pero hace siglos que el Emperador no tiene poder suficiente para hacer efectivo su dominio.

En la práctica, la tierra esta dividida entre señores guerreros que luchan entre si por el poder. Las Islas del Sol ya están acostumbradas a tanta guerra, y este parece el estado natural de una sociedad que se ha adaptado a ella.

Organización territorial

La división territorial primordial de las Islas del Sol es física, siendo sus tres islas mayores las que definen cada territorio.

Al norte se encuentra la montañosa isla de Kousou, cuya capital es Aisu. La isla central es Senta, con la capital imperial en Hisui, siendo esta la isla de mayor extensión y con suelos de mayor fertilidad. Al sur esta Hitui, con capital en Toboshii, la más pobre de las tres islas, que vive básicamente de la pesca y de las pocas cosechas que dan sus tierras.

En la actualidad, la isla de Kousou está dominada por la familia Rokku que ambiciona el trono imperial desde eras pasadas. La isla de Senta es dominada en la mitad norte por la familia Wanizame, quien de no ser por la constante pugna con los Rokku sería ya la familia regente de las Islas del Sol. Al sur de los territorios de los Wanizame, se encuentran los dominios imperiales y su capital Hisui, una zona controlada por la familia Ushi, que tienen en ello su principal baza. Los Ushi sin embargo deben vigilar sus dominios meridionales, pues en el extremo sur de la isla de Senta, la familia Ookami, antes una rama de los Ushi, esta tomando posiciones y poder en las ultimas

generaciones. Por último, ya sin aspiraciones al trono pero si de controlar su territorio libremente, la isla de Toboshii está controlada por la familia Komugi.

Relación con el resto del mundo

Los problemas del resto del mundo son del resto del mundo, las Islas del Sol son todo lo que importa, y los extranjeros no son bienvenidos.

Las estepas bárbaras



El territorio al norte del Gran bosque, cubierto de hielos permanentes en la mitad de su extensión, esta habitado por los bárbaros.

Los bárbaros se organizan en tribus, donde rige la ley del más fuerte. El fuerte triunfa y el débil es desechado en una lucha constante. En el resto del mundo se aprecia a los bárbaros como mercenarios, pues su brutalidad en el combate compensa con mucho su falta de sentido estratégico.

Organización social y territorial

Los bárbaros se organizan en tribus, donde rige la ley del más fuerte. El fuerte triunfa y el débil es desechado en una lucha constante. Una tribu posee tanta tierra como sea capaz de mantener por la fuerza y un bárbaro vale lo bien que sepa luchar.

Relación con el resto del mundo

Los bárbaros miran al resto del mundo con curiosidad y recelo y lo ven como un sinfín de oportunidades de probarse a si mismos. En el resto del mundo se aprecia a los bárbaros como mercenarios, pues su brutalidad en el combate compensa con mucho su falta de sentido estratégico.

Los Reinos Orcos

Entre las Montañas de Hierro al norte y Los Montes Qol al sur, se halla la mayor concentración de orcos en todo Arx. En guerra constante contra los westronios y arrancando la comida necesaria de un duro suelo pedregoso.

Organización social

Los orcos viven en este territorio organizados en tribus agrupadas a su vez en grupos clánicos. Cada clan tiene su líder y cada líder de clan proclama ser el rey de todos los orcos.

La valía de un orco, sea varón o hembra, se determina por combate. Sea el combate contra los enemigos del clan o el combate ritual dentro del propio clan. Cualquier orco puede desafiar a cualquier otro por derecho de nacimiento y la posición de líder nunca es cómoda ni segura.

A los orcos que superan la treintena de años se les trata con el respeto debido a los ancianos, y se les pide consejo con frecuencia.

Organización territorial

Los Reinos Orcos son mal llamados Reinos, pues una gran cantidad de tribus, cada una perteneciente a un clan (de los que hay cientos), reclama su pedazo de tierra y se opone al liderazgo de orcos de otro clan.

Relación con el resto del mundo

Los humanos son buenos guerreros pero mentirosos, solo los bárbaros de las estepas merecen el pleno respeto de un orco de los Reinos. Hay gran desconocimiento del resto de razas, pues estas se mantienen lejos de los Reinos Orcos. Otros orcos del resto del mundo son ajenos a estos problemas de relación de los orcos de los Reinos.

Mekronia



El reino del sur, como también es conocido, es un tanto menos belicoso que sus vecinos de Westronia, hábiles mercaderes y apasionados viajeros, valoran el oro más que el acero.

Organización social

En Mekronia vales tanto como tus posesiones, y cualquiera puede llegar a la cima con el suficiente oro. Grandes fortunas se hacen y se pierden de un día para otro y nadie se lamenta por lo que caen.

En esencia, todos los ciudadanos de Mekronia son iguales, sin derechos adquiridos al nacer, pero ser miembro de un poderoso gremio de mercaderes o alguien con gran poder económico supone una ventaja primordial ante cualquier ciudadano de “a pie”.

Organización territorial

El territorio se organiza por un consejo de ciudades, y cada ciudad exige de sus ciudadanos que participen en la milicia en tiempos de guerra. Las ciudades tienen cada una sus colores distintivos, que son llevados con orgullo por sus ciudadanos incluso en tiempos de paz.

Hay cinco ciudades de importancia en Mekronia, que cuentan con más de cinco mil habitantes cada una. Al oeste Brada y Forkira compiten por el control de las rutas fluviales. Al sur Ubria no tiene rival como puerto marítimo. Al este Lagur es la ruta de entrada del mineral proveniente del Reino Enano y al norte Nissia goza de una posición privilegiada en el flete de rutas caravaneras a través del Gran Bosque. Los miembros de cada una de estas ciudades forman el Consejo General, cuando son necesarias decisiones que afectan a todo el territorio.

Relación con el resto del mundo

Los Mekronios aprecian en otros lugares y de otras razas la capacidad de proveerles bien de oro o de materias primas para comerciar. No tienen mayores prejuicios, pero su actitud de que el oro lo puede comprar todo no siempre es compartida por sus interlocutores.

Lugares de interés

-La lonja de subastas

Una vez al año, la gran lonja de subastas se organiza en una de las ciudades de Mekronia en el evento más importante. En esta lonja no se subastan artículos, sino contratos mercantiles con validez anual.

Reino Enano

La mayoría de enanos de Arx viven en el Reino Enano, si bien algunos parten en busca de fortuna más allá de sus fronteras, su casa siempre estará en el Reino.

La posición del Reino Enano sobre el mapa lo convierte en un lugar constantemente amenazado. Al sur los elfos de Syeltan se mantienen pasivos, pero ansían las riquezas minerales de los enanos, al oeste Zargoald intenta militarmente tomar por la fuerza un territorio que reclaman como suyo, y la Gran Desolación entre ambos reinos es fuente de constantes peligros de naturaleza no mundana. Tan solo a través del Gran Bosque pueden los enanos trazar rutas de comercio y abastecimiento.

Organización social

Los enanos se agrupan por familias, con atribuciones tradicionales y sin distinción de sexos en cuanto a distribución de trabajo o mérito. Son los primogénitos de estas familias quienes cargan con el peso del protocolo y las relaciones con otras familias de enanos. El resto de familiares suelen dedicarse a la artesanía, la ingeniería o la extracción de minerales. Todos y cada uno de los enanos están siempre dispuestos a

tomar un arma para defender a su familia, su ciudad o su reino ante cualquiera que les amenace.

Los ancianos son tratados con excepcional respeto, y estos corresponden a sus familiares más jóvenes con su experiencia y sus consejos.

Organización territorial

El Reino Enano forma un todo montañoso, excavado y perforado en todas direcciones, con puentes y caminos que recorren toda su extensión. Hay asentamientos en la mayoría de laderas, algunos tan pequeños como una casa, otros tan grandes como una ciudad de cientos de enanos. Los enanos pueden estar enfrentados internamente, pero su reino es sagrado, y su rivalidad les saca lo mejor de si mismos en busca de la excelencia en vez de debilitarlos.

Relación con el resto del mundo

Arx es un lugar muy grande, lleno de maravillas que merece la pena ver, pero ninguna como el hogar, ninguna como el Reino. Las demás razas pueden quedárselo, aun cuando sean los débiles elfos o los ambiciosos humanos, pero el Reino es y será Enano hasta el fin de los tiempos.

Syeltan

Si se le pregunta a uno de los elfos grises que lo habitan, Syeltan es el último reducto de la ancestral y vasta cultura élfica. Tras los hechos de la caída, ellos son quienes han recogido los pedazos de un saber milenario para conservarlo.

Syeltan es un reino que vive anclado en el pasado y se lamenta por la grandeza perdida.

Organización social

En Syeltan hay solo un tipo de ciudadanos: los elfos grises. Todas las demás razas son miradas con aires de superioridad. En realidad, los elfos grises prefieren no hacer ningún tipo de trabajo manual, dejando que miembros de otras razas hagan todo ese pesado trabajo para poder dedicarse a las altas artes de la literatura, la caligrafía, la magia o cualquier corriente artística en boga.

En caso de necesidad, cada ciudadano es responsable de aportar sus armas y su servicio para la defensa del reino, pero hace siglos que no se produce ninguna movilización a gran escala, y la guardia palaciega es el único ejército estable en Syeltan.

Por encima de los ciudadanos, se encuentra la nobleza élfica, una casta encerrada en su protocolo y su ceremonia, que hace siglos que no toma parte activa en la política del mundo, y por encima de todos ellos, el Rey, permanentemente rodeado de consejeros y ministros en una corte decadente.

Organización territorial

El territorio se articula de forma radial alrededor de la capital, la ciudad de I'sargar, en la costa meridional de Syeltan, que es la única ciudad digna de tal nombre. A lo largo de las rutas que parten en todas direcciones, una miríada de pequeños asentamientos, palacios y pequeñas comunidades llena de forma bastante armónica el paisaje.

Los extranjeros (esto incluye a todo miembro de cualquier otra raza o elfos nacidos fuera de Syeltan) son mirados con desconfianza por los elfos grises, pero no tendrán reparos en acudir a ellos si necesitan de unos servicios que ellos mismos no se rebajan a practicar.

Relación con el resto del mundo

Los elfos de Syeltan consideran que el mundo debería ser suyo, como siempre había sido, pero tampoco hacen nada al respecto para recuperarlo. Creen firmemente en su superioridad sobre el resto de razas y muestran desprecio e indiferencia a partes iguales hacia los elfos oscuros de Zargovald.

Lugares de interes

-La Biblioteca

La biblioteca es un edificio de aspecto palaciego situado en el centro geográfico de Syeltan. En esta biblioteca se conserva copia escrita de todo el saber recuperado y recopilado después de la Caída. Solo los elfos grises tienen derecho a entrar en ella.

Westronia



El reino occidental de los humanos, rico en minerales y en ambición. Grandes soldados, guerrear constantemente en la frontera del norte contra los orcos.

Organización social

Las clases sociales están fuertemente jerarquizadas, y si bien la mayoría de la población es libre, es la reducida y poderosa clase noble quien tiene el poder dentro del país. Ni siquiera el título de rey, concedido a uno de estos nobles a la muerte de su antecesor, sirve para imponerles ningún respeto.

Algunos nobles menores reciben territorios a cambio de sus servicios o su lealtad dentro de los principados o los condados, pero estos territorios no son en modo alguno una propiedad hereditaria.

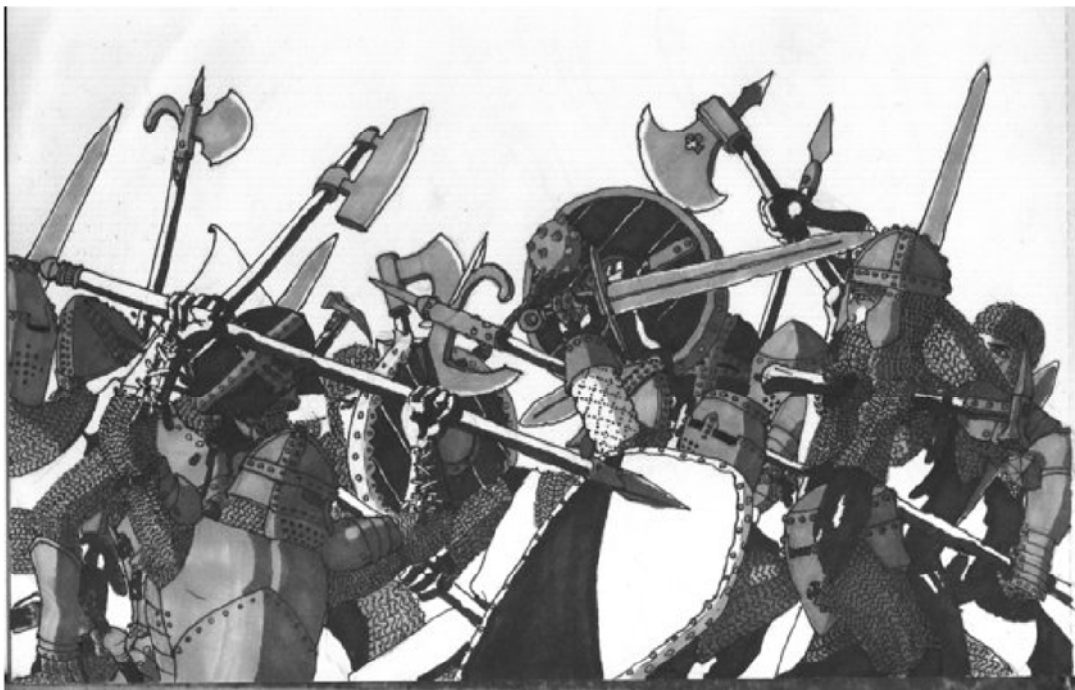
Un noble con poder sobre un territorio es en última instancia el depositario del poder judicial, y es el encargado de mantener la paz en sus tierras.

Organización territorial

En Westronia existen dos tipos de territorios, unos están gobernados por príncipes, y son aquellos que pueden presentar a su señor como candidato a la dignidad de Rey a la muerte del anterior monarca. El otro tipo de territorio es el Condado, donde sin poder aspirar a la realeza, la mayoría de nobles terratenientes gobierna.

Los principados suelen ser aquellos territorios con mayores recursos y poder militar, un poder que permita respaldar a un rey sin depender de otros territorios. En la actualidad hay cuatro principados, Eskelt al norte, Galtor al este, Dovrai al oeste y Phalk al sur.

Los condados, más pobres económica y militarmente que los principados, forman aproximadamente la mitad del territorio de Westronia. No hay Conde que no aspire a la dignidad de príncipe ni condado que no intente ser convertido en principado, pero por el momento, se limitan a apoyar a uno u otro príncipe cuando llega el tiempo de la elección de un nuevo monarca. Los condados actuales son: Lasham y Wolf (en la frontera con los reinos orcos), Ahram, Bagren, Shams, Morr, Perek, Phalk y Aior.



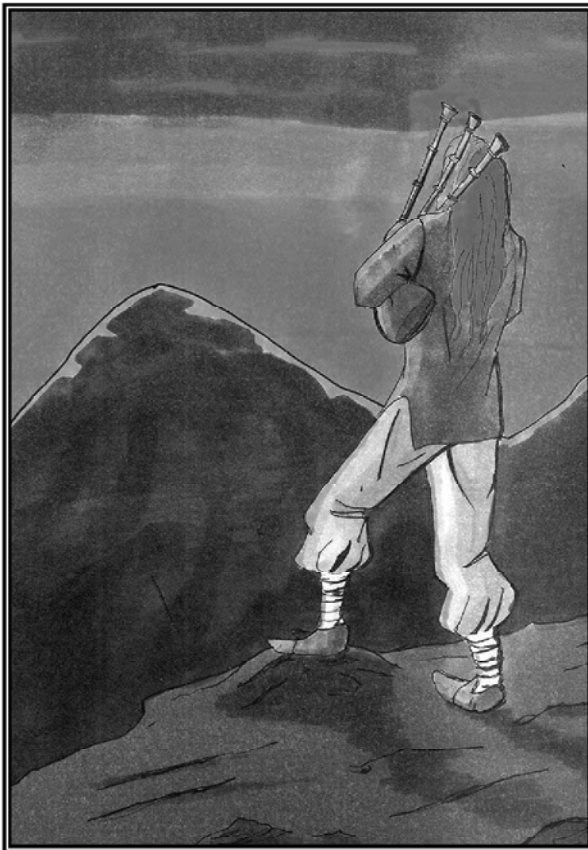
Relación con el resto del mundo

Un Westronio tolera mal la presencia de un orco, y tiene un ligero sentimiento de superioridad hacia cualquier otra raza o nación.

Localizaciones de interés

-Los Cien reyes

Al norte del condado de Wolf, cuando las primeras elevaciones de las Montes Qol ponen fin a los dominios del monarca, un collar de fortalezas, se erigen desafiantes. Antaño cada señor de cada una de las fortalezas debía lealtad al rey, pero actualmente cada fortaleza es independiente *de facto*, controlando los valles altos en los que se levantan, y si no por el nombre, cada señor de cada fortaleza es un rey que no debe pleitesía ni explicaciones a nadie mas que a si mismo. Para los estandares Velganos las fortalezas y sus habitantes resultan anticuados y hasta ciertamente primitivos, poco mejores que los orcos que pueblan las montañas.



Es inexacto que las fortalezas sean cien, pues con suerte llegan al poco mas de la mitad de esa cifra y las ruinas de mas de una quedan como mudos testigos de guerra o abandono. A continuación incluimos algunas de las fortalezas más importantes o significativas.

La Casa-Montaña, una fortaleza no muy alta, de unos 10 a 15 metros de altura pero que se extiende a lo largo de mas de 500 metros a lo largo de la ladera de la montaña, su aspecto es el de una grandiosa torre redonda que brota de la misma ladera, sus piedras llevan en el mismo lugar desde hace mas de 800 años y desde hace 300 la familia Rocanegra la considera su hogar y su dominio, junto al fértil aunque pequeño valle que se extiende ante ella, en la fortaleza en este momento habitan unas noventa personas contando al señor y su familia, en dos pequeñas aldeas en el valle cuarenta almas mas cultivan

legumbres y pastorean rebaños de caballos lanudos. En el valle tambien se establecen para comerciar con los Rocanegra y sus vasallos.

El Muro, una impresionante pared de 30 metros de altura que rodea por entero el valle que ocupa, cubriendo una zona de cerca de tres hectáreas con abundancia de tierra cultivable y dos lagos de aguas cristalinas, en el interior se alzan tres pequeñas fortalezas mucho mas antiguas que el muro propiamente dicho aunque solo una de ellas este ocupada. El señor Hagryn desciende directamente de la casa Hagryn de Eskelt pero, ni los Hagryn de Marrburg ni los del Muro se reconocen ya como familia. El Muro es en cierto modo autosuficiente y produce comida mediante el cultivo de cereal y la pesca en los lagos para sus mas de doscientos habitantes, ademas, existe un pequeño bosque donde se puede cazar en caso de necesidad, aunque suele estar reservado para el señor y su familia.

La Luna Azul, es una fortaleza modesta en comparación con las anteriores, la única diferencia es que siglos atrás fue tomada por los orcos del clan de la luna azul y nunca se les pudo expulsar, actualmente todo el clan vive en la fortaleza y sus inmediaciones liderados por Fyrtan el “de-las-manos-rojas”, pastorean sus rebaños de cabras y algunos caballos lanudos, aunque las tierras no son muy ricas y dan pequeñas cosechas de tubérculos.

Zargovald

El reino de Zargovald es el otro resto importante del antiguo imperio élfico. Aquí los seguidores de la Diosa como destructora y como fuerza de cambio fundaron su reino tras el desastre de la Gran Devastación.

Organización social

Zargovald es una teocracia y el rey es a la vez monarca y sumo sacerdote. Toda la organización clerical es un ente de inmenso poder dentro de las fronteras de Zargovald que controla las vidas de todos sus ciudadanos.

Los elfos oscuros se sirven de esclavos para hacer todo el trabajo pesado. Para nutrir las filas de esclavos adecuadamente, organizan frecuentes partidas de captura.

Todo elfo de Zargovald debe servir en el ejército la mitad de cada año, lo que convierte a este reino en una potencia militar respetable

Organización territorial

Zargovald se estructura alrededor de sus ciudades de altas torres, las tierras pertenecen al rey y el rey como sumo sacerdote es el amo de los esclavos que las trabajan. Todos los elfos oscuros reciben una parte de los alimentos que se cultivan y de los animales que se crían en estas tierras.

La corte real es itinerante, y puede decidir trasladarse a la ciudad que más le plazca en cualquier momento. Cuando la corte se encuentra en una ciudad, esta está totalmente a su servicio.

Todo aquel nacido fuera de Zargovald será tratado como un esclavo si alguna vez traspasa sus fronteras, sin importar la raza o el origen. Solo los elfos oscuros tienen libertad en Zargovald.

Relación con el resto del mundo

Los demás elfos no comprenden que el mundo debe morir para poder renacer. Las demás razas no son más que molestias en el camino de la Diosa. No comercian ni intercambian nada con otros lugares. El raro elfo oscuro que se ve fuera de Zargovald ha huido normalmente de su sociedad.

Las compañías mercenarias

Durante los tiempos de la guerra, cuando Westronia aun no era un reino, las compañías mercenarias eran las auténticas dueñas de los campos de batalla y el oro mas que las espadas era lo que separaba una victoria de una segura derrota. Tan poderosas llegaron a ser que durante los años álgidos del conflicto hasta cinco mil hombres podian combatir bajo la bandera que mejor les pagara. Actualmente las existentes no son sino una sombra de aquellas, y tan solo un puñado de las mismas conserva el nombre de antaño mas como símbolo de garantia que por autentico orgullo, aunque con resultados poco apreciables, pues el numero de componentes oscila entre tantos como cien y tan pocos como una docena. Actualmente subsisten en guerras de frontera, protección de caravanas, servicios de guardaespaldas y, mas raramente, participan en las guerras encubiertas entre nobles, con la doble ventaja para estos ultimos de no perder sus hombres ni manchar su honra, solo el frio oro como testigo. Donde mas mercenarios pueden encontrarse es entre las guarniciones de las fortalezas de los llamados cien reyes y en los condados de Lasham y Wolf en Westronia, pues normalmente carecen de suficientes hombres armados para defender sus tierras ademas de sus fortalezas.

Algunas compañías historicas

-La hermandad del fénix

En un contrato que se conserva en la biblioteca real, el principe Buckos de Eskelt acordaba el pago de treinta mil enteros de oro en moneda y titulos nobiliarios y tierras con todas sus atribuciones para los mandos de la compañía si tomaban la capital de Galtor en menos de un año. En dicho contrato se especifica que la hermandad del fénix ponía a disposición del ejercito del príncipe, padre del primer soberano de Westronia, la cantidad de cuatro mil doscientos hombres capaces de luchar, cuatrocientos caballos aptos para el combate montado y el compromiso de equipar y alimentar a tal ejercito. Después de la guerra, su comandante paso a ser Conde de Bagren, sus capitanes los Barones de Dantia, Dosrios, Glucerna y Pachban (en el mismo condado), además de la bonificación para la tropa del saqueo de la ciudad antes de la toma de poder oficial por el príncipe. Después de esto, los componentes de la compañía se asentaron en las tierras de sus antiguos mandos, convirtiéndose de facto en sus vasallos e incluso, algunos haciendo carrera como caballeros mas tarde.



-La garra

La garra era una compañía extrañamente igualitaria y con un rígido código de conducta interno, todos recibían la misma paga y todos tenían palabra cuando había que tomar decisiones. Desafortunadamente para ellos decidieron defender Galtor Aunque su número era ciertamente importante, más de mil quinientos según las fuentes, no fueron rival para la hermandad del fénix, quien tardó menos de dos meses en entrar en la capital. Después de esto, los miembros de la garra se dispersaron y su destino no está muy claro, aunque, actualmente, dos compañías menores, que suman entre ambas un centenar de hombres a caballo tienen el nombre de La garra, concretamente, La garra Roja, quienes actúan en la franja de territorio de los Cien Reyes, y también La garra dorada, un grupo de especialistas en la escolta de caravanas. Es posible que sus nombres deriven de algunos componentes de La garra que luchó en Westronia y que formaron a sus propias compañías.

-Mil espadas

Esta es una de las compañías más atípicas durante el período de las guerras, su particularidad era que solo la componían infantes, ni un solo caballo de monta entre sus filas. Su número era elevado, no tanto como el millar que propugnaba su nombre pero sí una cifra cercana. Su especialidad era el combate angosto, es decir, luchar en las calles de las ciudades tanto como en estrechos valles y desfiladeros, donde eran mucho más móviles que los jinetes. Todos se equipaban con espadas cortas pero anchas y de recia factura, escudos de rodela, o redondos un poco más grandes, y armaduras ligeras que no entorpecieran sus movimientos. Tuvo un moderado éxito bajo las órdenes de Rodigar el Falso, incluso en alguna ocasión pusieron en fuga hombres de la hermandad del fénix. La mayoría de sus hombres pereció cuando Rodigar quiso abarcar más de lo razonable y ordenó atacar la ciudad de Forkira, en Mekronia. Los arqueros defensores dieron buena cuenta de una unidad totalmente fuera de lugar en las tierras fluviales de la región.

Los gremios mercantes

Los mercaderes solitarios apenas pueden valerse para contratar el personal necesario para organizar una ruta naval o caravanera. Por ese motivo, los mercaderes mekronios se agrupan en estas organizaciones.

Algunos gremios son tan antiguos y grandes como la profesión de mercader, mientras otros duran lo que dura un acuerdo comercial. No son a priori organizaciones de poder, pero los gremios más grandes siempre tienen mucho que decir a las decisiones del Gran Consejo.

La Orden

La Orden es una sociedad públicamente conocida, y respetada en todos los lugares civilizados de Arx. Aún y su entidad pública, funcionan en la sombra y actúan casi siempre en secreto.

El origen de La Orden hay que buscarlo después de la caída de los elfos, cuando las fuerzas mágicas desatadas afectaron al mundo y las criaturas conocidas como aberraciones empezaron a aparecer en Arx. Debido al peligro que estas criaturas suponían, un sabio, del cual nada se sabe hoy en día, reunió a un grupo de guerreros y estudiosos de las artes mágicas para hacerles frente.

Ese cometido original derivó con el tiempo a la búsqueda de una manera de frenar para siempre la llegada de más aberraciones al mundo.



Hay miembros de la Orden de todas y cada una de las razas que pueblan Arx, que operan discretamente en sus zonas de influencia. Ocasionalmente, una nueva aberración es detectada y algunos de estos miembros forman una partida de caza para acabar con la criatura.

Actualmente, su único centro conocido es una fortaleza en las fronteras de la gran devastación con el Reino Enano, donde una inmensa biblioteca de conocimiento arcano ha sido reunida para su estudio.

Piratas del mar Occidental

Un constante dolor de cabeza para las costas de Westronia y Mekronia. Los piratas del mar occidental son los más activos de Arx, y por una buena razón ya que la mayoría del comercio por mar tiene lugar en el suroeste del continente.

La piratería se castiga con la muerte en cualquier nación civilizada, pero corren rumores que Westronia está esponsorizando corsarios para aprovechar el constante tráfico mercante de su vecino.

Los piratas ocultan sus naves en los complejos arrecifes poblados de múltiples islotes, llamados el Collar del Viento, que hay en ese somero mar. Ni toda la flota de Westronia

podría encontrar un pirata con buen conocimiento de las rutas navegables en ese laberinto a pocos pies de profundidad.

Bestiario

-Animales

En Arx hay una gran variedad de animales, siendo el Gran Bosque un lugar donde encontrar a la mayoría de ellos. Para no complicar en exceso y llenar de datos zoológicos el bestiario, simplificaremos en animales pequeños, medianos y grandes, con margen para adaptarlos según las necesidades.

Animal pequeño: Sus armas naturales causan solo 1d6-5 (es decir, de 0 a 1 punto de daño), la dificultad básica para impactar con éxito es de 6. Su iniciativa es de 1d10. Tienen 2 puntos de vida. Conejos, gatos, ratas y otros animales de similar tamaño tienen estas características.

Animal mediano: Sus armas naturales causan entre 1d6-2 y 1d6 de daño, la dificultad básica para impactar con éxito es de 4. Su iniciativa es de 1d8. Tienen 6 puntos de vida. Perros, lobos, cabras, linces y otros animales de similar tamaño tienen estas características.

Animal grande: Sus armas naturales causan 1d6 y 1d10 de daño, la dificultad básica para impactar con éxito es de 3. Su iniciativa es de 1d6. Tienen entre 8 y 20 puntos de vida. Toros, Osos, Caballos y otros animales de similar tamaño tienen estas características.

-Aberraciones

Las aberraciones son criaturas totalmente caóticas. No han aparecido dos iguales desde su primera aparición tras la caída de los elfos. En ocasiones son humanoides, mientras otras serpentiformes o completamente amorfas. Lucen tentáculos, pseudopodos, alas, ojos facetados o nada de ello en absoluto. El master debe crear una buena aberración cuando la utilice. Todas sin excepción son criaturas peligrosas, sed creativos.

-Bestias Avatar

Las bestias avatar son una visión realmente escasa. Uno de cada varios millares de nacimientos de animales produce a un avatar. Un ejemplar gigantesco y perfecto de su especie. Tienen una inteligencia instintiva muy superior a los otros animales de su especie y son bestias muy territoriales.

Sus tiradas se realizan todas con 1d10. Sus armas naturales causan entre 1d6 y 3d10 de daño. La dificultad básica para impactar con éxito es entre 3 y 4 dependiendo de la especie animal a la que pertenezca. Tienen entre 12 y 40 puntos de vida.

-Dríadas

Una dríada es un espíritu del bosque que ha tomado forma física en simbiosis con un árbol joven. Son los defensores naturales del Gran Bosque y no atacarán si no media provocación.

Sus tiradas se realizan todas con 1d8. Si se esconden en el bosque, la dificultad para detectarlas es de 8. Sus ataques causan 2d6 de daño, la dificultad básica para impactar es 4 y tienen 6 puntos de vida.

-Espectros

Un espectro es la forma fantasmal de una criatura sentiente ya muerta y que aún vaga por el mundo. Su apariencia es igual que en vida salvo que parecen una versión translúcida que se hace menos visible cuanto más lejos de la cabeza.

Los espectros son incorpóreos, flotan sobre el suelo y pueden atravesar objetos sólidos. Los ataques físicos no les causarán ningún daño pero la magia si tiene efecto sobre ellos. Un espectro puede intentar poseer a cualquier criatura dando lugar a un poseído (ver más adelante), cuando un espectro intenta poseer a un personaje hay que hacer una tirada enfrentada del atributo de Espíritu, si el personaje vence en la tirada el espectro es expulsado para siempre de Arx, si vence el espíritu este toma el control del cuerpo del personaje. Matar al personaje poseído también expulsa al espectro. El valor de espíritu de un espectro varía de uno a otro, según la fuerza de voluntad que tuviera la criatura cuando vivía, así que el master puede asignar cualquier valor desde d6 a d10.

-Hadas

Las hadas son criaturas que habitan siempre en bosques, bien el Gran Bosque o cualquier otro menor de Arx. Son seres gráciles de forma antropomorfa y alados. Despiden un tenue resplandor y pueden a voluntad iluminar como una buena antorcha.

Nadie ha podido aun comunicarse con un hada, pero en ocasiones ayudan a personas que se encuentran en apuros en su bosque. Por otra parte, un hada puede atacar sin previo aviso cuando se le provoca, mediante efectos mágicos.

Sus tiradas se hacen siempre con 1d8. Sus ataques físicos causan 1d6-4 de daño (entre 0 y 2 puntos de daño). La dificultad básica para impactarles es 6. Tienen 3 puntos de vida. Puede usar a voluntad Telekinesis y ataque de energía, hasta un total de seis veces por día.

-Hombres árbol

Son dríadas muy antiguas que han crecido hasta el tamaño de imponentes árboles. Territoriales, extremadamente duros, lentos y algo desequilibrados mentalmente. La mayoría de dríadas abandonan los arboles que ocuparon cuando han terminado su cometido, pero los hombres árbol no pudieron hacerlo.

Es muy raro encontrar a un hombre árbol, pero aquellos que lo hacen rara vez sobreviven, aunque se cuentan historias de hombres árbol que todo lo que querían era conversar con alguien después de sus largos años de soledad.



Sus tiradas se hacen siempre con 1d6. Sus ataques físicos causan 5d10+2 de daño. La dificultad básica para impactarles es de 2. Tienen 50 puntos de vida y una tirada de protección por armadura (corteza) de 1d10.

-Orcos ferales

Los orcos ferales son criaturas repugnantes bajo cualquier punto de vista. Su aspecto recuerda a un orco, pero sus piernas patizambas, y sus simioscos brazos, junto con una falta de inteligencia notable los distinguen enseguida de sus primos. Viven ocultos en grutas o en lo más profundo del bosque, y atacan en grupo a pequeños asentamientos o a viajeros desprevenidos. Visten pieles y harapos, huelen a podredumbre y gruñen más que hablan.

Un orco feral usa 1d6 para todas sus tiradas de habilidad, va armado con mazas o hachas toscas (2d6 de daño) y nunca lleva nada parecido a una armadura. Tiene 6 puntos de vida.

-Poseídos

Un poseído es una criatura inteligente que ya no controla su cuerpo. Un espectro, un demonio o cualquier otra criatura sin sustancia física ha invadido su forma física y lo utiliza para llevar a cabo sus fines. En ocasiones solo pretenden finalizar una tarea que dejaron pendiente en vida, o vengarse de un familiar asesino. Sin embargo, en otras, la criatura es tan ajena a Arx que el poseído pasará a comportarse como un maniaco.

Un poseído no es más que una criatura de cualquiera de las razas inteligentes que es controlado por un ser incorporeo, por tanto, será exactamente igual a otro miembro de

la raza del poseído con el equipo que este tuviera al perder el control de su cuerpo. La única característica distintiva es un brillo mortecino en el fondo de sus ojos y un halo de frío que les acompaña rodeándoles como un sudario. Un poseído tiene un +1 adicional a cualquier otro modificador que tuviera el personaje original para sumar a sus tiradas para resistir conjuros.

Listas de precios y equipo

La economía se basa en el oro como patron y tiene subdivisiones de valor de base decimal. Una moneda (o entero) de oro es vista rara vez y son mas usadas las monedas de plata para transacciones de cierta importancia. Con el bronce se acuña moneda que circula en grandes cantidades, pero la moneda realmente común, la que todo mendigo puede obtener y la que todo jornalero recibe por su trabajo es de cobre. Cada moneda, sea cual sea su tipo, pesa veinte gramos.

Un moneda de oro equivale a diez monedas de plata, cien de bronce y mil de cobre. Puede darse el caso de que algunos paises emitan moneda propia con un valor determinado, pero cualquier mercader sabra reconocerlas y cambiarlas al sistema decimal. El peso de las monedas viene dado como estandar desde los tiempos de antes de la Caída de los elfos, y algunas de las naciones que no formaban parte del mismo han ido adaptandose con el tiempo por comodidad y facilidad de comercio. En las regiones mas remotas o inospitas del mundo, como en algunos asentamientos del Gran Bosque o en las estepas del norte, sin embargo, el trueque es la única forma de comercio.

Orientativamente, un campesino libre obtiene anualmente una moneda de oro por su labor. Esto puede parecer poco, pero la mayoría de sus necesidades las cubre con su propia producción y el trueque con otros de su clase, por lo que la cantidad monetaria que moveria en realidad sería muy superior si se contabilizara el valor total de lo que consume.

Armas

Tipo	daño	Precio	peso
Armas pequeñas	2d6	10 monedas de cobre	0,5 kg
Armas cortas	3d6	50 monedas de cobre	1 kg
Armas grandes	3d8	150 monedas de cobre	2 kg
Armas a dos manos	4d10	300 monedas de cobre	4 kg

Armaduras

Tipo	Protección	Precio	peso
Ligera	1d6	200 monedas de cobre	5 kg
Media	2d6	300 monedas de cobre	12 kg
Pesada	3d6	400 monedas de cobre	20 kg

Ropas

Nombre	Precio	peso
Pantalones de tela	5 monedas de cobre	0,5 Kg.
Túnica	5 monedas de cobre	0,5 kg
Camisa	3 monedas de cobre	0,3 Kg.
Capa de lana	25 monedas de cobre	2 Kg.

Cinturón de cuero	5 monedas de cobre	0,2 Kg.
Botas de piel vuelta	15 monedas de cobre	0,5 Kg.
Botas de montar	80 monedas de cobre	0,8 Kg.
Sandalias	7 monedas de cobre	0,5 Kg.
Zuecos	2 monedas de cobre	0,8 Kg.
Sombrero de fieltro	8 monedas de cobre	0,1 Kg.
Gorra de piel	5 monedas de cobre	0,2 Kg.
Sombrero de cuero	12 monedas de cobre	0,2 Kg.

Iluminación

Nombre	Precio	peso
Velas (10)	1 monedas de cobre	0,1 Kg.
Antorcha	1 monedas de cobre	0,5 Kg.
Lámpara de aceite	20 monedas de cobre	1 Kg.
¼ litro de aceite (5 horas)	1 monedas de cobre	0,2 Kg.
Yesca y pedernal	10 monedas de cobre	0,05 Kg.

Accesorios

Nombre	Precio	peso
Mochila	12 monedas de cobre	0,5 Kg.
Zurrón	5 monedas de cobre	0,3 Kg.
Escarpias (10)	4 monedas de cobre	1 Kg.
Martillo	5 monedas de cobre	3 Kg.
Martillo de herrero	50 monedas de cobre	10 Kg.
Ganzúas	20 monedas de cobre	0,1 Kg.
Anzuelos de pesca (5)	2 monedas de cobre	0,05 Kg.
Caña de pescar	30 monedas de cobre	1 Kg.
Cubo de madera	10 monedas de cobre	1,8 Kg.
Yunque	500 monedas de cobre	30 Kg.
Cuerda normal (por metro)	1 monedas de cobre	0,5 Kg.
Cuerda doble trenzada (1 m)	5 monedas de cobre	1,5 Kg.
Cuerda tratada (1 m)	20 monedas de cobre	1 Kg.
Cantimplora (1 l)	3 monedas de cobre	0,3 Kg.
Taza de arcilla	1 monedas de cobre	0,2 Kg.
Vaso de madera	3 monedas de cobre	0,1 Kg.
Copa de cobre	10 monedas de cobre	0,3 Kg.
Copa de plata	50 monedas de cobre	0,3 Kg.
Copa de oro	500 monedas de cobre	0,4 Kg.
Plato de madera	4 monedas de cobre	0,2 kg
Plato de cobre	15 monedas de cobre	0,4 kg
Olla de cobre	60 monedas de cobre	4 Kg.
Sartén de hierro	40 monedas de cobre	2 Kg.
Plumillas de junco (5)	2 monedas de cobre	0,05 Kg.
Pluma de escritura	8 monedas de cobre	0,05 Kg.
Papel de escritura (100)	50 monedas de cobre	1 Kg.
Pergamino (20 x 20 cm.)	1 monedas de cobre	1 Kg. cada 50

Material de acampada

Nombre	Precio	peso
Lona embreada	10 monedas de cobre	5 Kg.
Tienda de 3 plazas	500 monedas de cobre	25 Kg.
Tienda de 5 plazas	800 monedas de cobre	40 Kg.
Pabellón de 10 plazas	1200 monedas de cobre	110 Kg.
Saco de dormir de lana	12 monedas de cobre	1,5 kg
Piel curtida de cabra	10 monedas de cobre	1 kg

Bienes de consumo

Nombre	Precio	peso
Botella de vino	5 monedas de cobre	1 Kg.
Jarra de cerveza	1 monedas de cobre	0,5 Kg.
Comida económica	2 monedas de cobre	-
Una buena comida	8 monedas de cobre	-
Banquete para dos	50 monedas de cobre	-
Carne cruda	5 monedas de cobre	1 Kg.
Legumbres	2 monedas de cobre	1 Kg.
Leche (5 l)	2 monedas de cobre	5 Kg.
Pan	2 monedas de cobre	1 Kg.
Queso	4 monedas de cobre	1 Kg.
Aceite de oliva (1 l)	5 monedas de cobre	0,8 Kg.
Miel	5 monedas de cobre	1 Kg.
Ración de marcha	3 monedas de cobre	0,4 Kg.
Alforjas	10 monedas de cobre	2 Kg.
Barda	100 monedas de cobre	10 Kg.
Brida y bocado	8 monedas de cobre	0,5 Kg.
Silla de montar	150 monedas de cobre	5 Kg.
Herraduras (puestas)	60 monedas de cobre	-
Yugo para dos bueyes	120 monedas de cobre	20 Kg.

Alojamiento diario

Tipo	Precio
En posada pobre	2 monedas de cobre
En posada normal	8 monedas de cobre
En posada de calidad	20 monedas de cobre
Alquiler de habitación	25 monedas de cobre

Transporte

Tipo	Precio
Carreta vulgar	100 monedas de cobre

Carrera de 2 ruedas	200 monedas de cobre
Carreta de 4 ruedas	500 monedas de cobre
Vagón cubierto	15000 monedas de cobre
Barca pequeña de dos remos	400 monedas de cobre
Barca pequeña de vela	850 monedas de cobre
Barca grande de vela	1700 monedas de cobre
Coca mercante	60000 monedas de cobre
Buey de tiro	300 monedas de cobre
Caballo de monta	1000 monedas de cobre
Caballo de guerra	80000 monedas de cobre
Pura sangre	175000 monedas de cobre

Propiedades urbanas inmuebles

Tipo	Precio por metro cuadrado
Casa de madera	500 monedas de cobre
Casa de piedra	1250 monedas de cobre
Mansión	3000 monedas de cobre
Palacete urbano	5500 monedas de cobre
Castillo	6000 monedas de cobre
Palacio	16000 monedas de cobre

Nombre:	Raza:
Jugador:	Características raciales:
Descripción	

Cuerpo	<input type="checkbox"/>	Mente	<input type="checkbox"/>	Espíritu	<input type="checkbox"/>
Armas cuerpo a c.	___	Bajos Fondos	___	Actuar	___
Armas de proyectil	___	Burocracia	___	Iniciativa	___
Atléticas	___	Demoliciones	___	Intimidar	___
Esquivar	___	Esconderse	___	Liderazgo	___
Lanzar	___	Idiomas	___	Negociar	___
Montar	___	Juego	___	Percepción	___
Nadar	___	Leer / escribir	___	Psicología	___
Pelea	___	Medicina	___	Seducir	___
Sigilo	___	Navegación	___	Voluntad	___
Vigor	___	Supervivencia	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___

Arma	Tipo	Dañó	Puntos de vida ○○○○○○○○○○○○○○
_____	___	___	
_____	___	___	

Armadura	Tipo	Protección	Puntos de poder ○○○○○○○○○○○○○○
_____	___	___	
_____	___	___	

Equipo	Puntos de Destino <input type="checkbox"/>
Peso del equipo:	