

CABOBIANCO - HYON - MÜLLER

CLAN

Guía de Inicio Rápido



¿QUÉ ES ESTO?

Esta es una guía de inicio rápido para Clan, el nuevo juego de rol de Mito Editorial.

Este documento contiene todo lo necesario para jugar tu primera misión de este juego.

A lo largo de estas páginas, se explicará qué es Clan, como se juega, y se presentará una misión pensada para introducir a jugadores novatos al mundo de Ontarial lo más rápido posible.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

En un juego de rol de mesa los participantes imaginan juntos situaciones que exploran describiendo y narrando lo que sucede. Es una actividad cooperativa, en la que el objetivo es que todos se diviertan. Pero no es absolutamente libre. No "todo vale". Las reglas del juego ordenan la conversación y utilizan el azar (los dados) para generar tensión. Las cosas pueden salir como estaban planeadas o de forma catastrófica. Esto permite que aflore la creatividad y que la historia vaya en direcciones inesperadas.

En este juego hay dos roles diferentes: jugadores y director.

Los jugadores

Cada jugador toma el papel de un miembro del Clan. A estos personajes interpretados por los jugadores se los llama PJs (Personajes Jugadores). Durante el juego, cada jugador describe lo que su personaje hace y dice. Cada jugador debe interpretar a su personaje de forma cooperativa, trabajando junto al resto de los personajes para intentar resolver los problemas que el Clan encuentre y desee enfrentar.

El director

Además de los jugadores debe haber un Director. El director interpreta a todos los personajes que no son parte del Clan: inocentes en peligro, monstruos furiosos, líderes políticos y muchos más. El director también describe los diversos lugares, obstáculos y oportunidades que el clan encuentra: riscos a saltar, tesoros a encontrar, trampas a evadir y calabozos a explorar. El objetivo del director es crear un mundo vivo y desafiante para los jugadores. A los personajes que representa el director se los llama PNJs (Personajes No Jugadores).

¿QUÉ ES CLAN?

Clan es un juego de rol de fantasía gamer, inspirado por los videojuegos masivos multijugador (MMORPG), donde los jugadores encarnan a los miembros de un Clan que se enfrentarán a enemigos cada vez más poderosos, aprenderán poderes alucinantes que podrán combinar de forma novedosa en combates llenos de adrenalina, y pasarán de ser héroes anónimos a ser famosos en todo Ontarial.

Este juego cuenta la historia de un Clan. Los aventureros crecerán desde sus humildes orígenes hasta ser aquellos grandes héroes que decidirán el destino del mundo. En el camino pelearán con monstruos temibles, cruzarán caminos con reyes, enfrentarán los planes de la Mafia, competirán con clanes rivales y descubrirán algo que todos en este mundo eventualmente entienden: nadie se salva solo.

¿Quiénes serán sus aliados y enemigos? ¿Qué marca dejará el Clan allí por donde pase? ¿Cuáles serán sus razones para luchar cuando el mundo esté en peligro? ¿Estarán a la altura? Estas son las preguntas que serán respondidas jugando Clan.

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR?

Para jugar Clan se necesita:

- ⊖ Un director.
- ⊖ Cuatro o cinco jugadores, idealmente.
- ⊖ Una hoja de personaje para cada jugador. (En este documento hay personajes pregenerados para que los jugadores elijan, en el juego completo hay reglas para crear tus propios personajes).
- ⊖ Una hoja de clan, compartida entre todo el grupo. (En este documento hay una pregenerada).
- ⊖ Dados de rol, varios de cada tipo (ver apartado).

Dados de Rol

En los juegos de rol se utilizan dados especiales que pueden ser conseguidos en tiendas dedicadas a este hobby o comprados en línea.

Los dados de rol son descritos por el número de caras que tienen, precedido por la letra "d" (de "dado"). Así, por ejemplo, el dado de cuatro caras es llamado "d4", el de seis "d6", y así sucesivamente.

Estos dados suelen ser vendidos en "sets" de 7 dados. Clan utiliza los siguientes dados: (d4, d6, d8, d10, d12 y d20). No utiliza el dado de diez caras con decenas (d00).

En su defecto puedes buscar aplicaciones de celular o páginas web que permitan tirar dados.

- ⊖ Dos a cuatro horas de tiempo libre para dedicar a este juego. (Para esta misión estimamos que dos serán suficientes).
- ⊖ Un lugar cómodo, idealmente con una mesa y donde haya pocas interrupciones o ruidos.

¿CÓMO USAR ESTE DOCUMENTO?

Para empezar a jugar Clan, quien vaya a ser director debe:

- ⊖ Leer las siguientes páginas, que explican brevemente las reglas más básicas.
- ⊖ Leer la misión detallada más adelante, para tener una idea general de los personajes y desafíos que encontrarán los jugadores.
- ⊖ Reunir al grupo de jugadores y explicarles brevemente de que se trata esta actividad.
- ⊖ Imprimir y repartir las hojas de personaje.

¿CÓMO SE JUEGA CLAN?

Clan se juega conversando. Esta conversación ordenada se lleva a cabo del siguiente modo:

- ⊖ El director describe la situación en la que se encuentran los PJs.
- ⊖ Uno o más jugadores dicen qué es lo que hacen sus personajes ante esa situación.
- ⊖ El director describe cómo cambia la situación como resultado de estas acciones. Si es necesario, puede pedir que los jugadores hagan tiradas de dados para ver si los personajes tuvieron éxito.
- ⊖ Los jugadores dicen qué hacen o dicen sus personajes ante esta nueva situación. Y así sucesivamente.

A medida que el grupo juegue es esperable que la conversación deje de ser tan estricta y que sea manejada con mayor naturalidad. De todos modos, es útil recordar que este “ida y vuelta” es lo que hace que la conversación funcione.

¿Cómo se decide quien tiene éxito?

El director es el encargado de juzgar el resultado de las acciones que los personajes intentan. Algunas de ellas son tan sencillas que no requieren mayor detalle (atarse los cordones), otras son tan imposibles que jamás podrían prosperar (un personaje sin alas ni magia decide que quiere intentar volar agitando los brazos). Pero muchas acciones que podrían tener éxito pueden requerir utilizar los procedimientos detallados más adelante. El grupo puede debatir sobre los resultados más adecuados o factibles, pero el director tiene la última palabra sobre lo que es posible, imposible, o lo que requiere la intervención de los dados.

LA TIRADA DE DADOS

Cuando un personaje intenta hacer algo arriesgado, que tiene posibilidades de fallar o de tener éxito, el director pedirá al jugador que controla ese PJ que realice una tirada de dados. Estos son los pasos a seguir en una tirada de dados:

- ⊖ **Paso 1: Intención.** El jugador indica qué es lo que está intentando hacer su personaje.
- ⊖ **Paso 2: Aptitud.** El director decide qué aptitud se ajusta más a lo que el personaje está intentando hacer. Luego, el jugador toma un dado del tamaño indicado en su hoja de personaje para esa aptitud.
- ⊖ **Paso 3: Dificultad.** El director informa al jugador la dificultad de la tirada.
- ⊖ **Paso 4: Trasfondo.** Si el trasfondo del personaje es aplicable a la situación, la tirada se realiza con ventaja.
- ⊖ **Paso 5: Resolución.** El jugador tira el dado que tomó y compara el resultado con la dificultad:
 - ⊖ Si el resultado **supera la dificultad, la tirada es un éxito.**
 - ⊖ Si el resultado es **igual o menor que la dificultad, la tirada es un fallo.**

Sólo superando

Recuerden que el éxito sólo sucede si el dado supera el valor de la dificultad. Si el dado resulta igual a la dificultad, la tirada es un fallo.

Paso 1: Intención

En este paso el jugador indica lo que su personaje está intentando hacer. En muchos casos esto es obvio para todos en la mesa y no requiere mayores explicaciones.

Ejemplo 1: “Rocko, el PJ interpretado por Federico, está persiguiendo a un asesino por las calles de Rodrika. El asesino llega a un callejón y salta una pared hacia el otro lado. Federico dice que Rocko va a escalar la pared. Por el contexto es obvio lo que Fede busca (que Rocko llegue al otro lado) y como lo hará el personaje (escalando la pared). No hacen falta más aclaraciones y se sigue con los siguientes pasos de la tirada”.

En otras oportunidades, puede no ser del todo claro lo que el jugador está buscando (su intención), o la manera en la que intenta alcanzarlo (su método). En esos casos el director hará las preguntas y aclaraciones que sean necesarias para evitar confusiones, antes de seguir con la resolución de la tirada.

Ejemplo 2: “Rocko, el PJ interpretado por Federico, ha acorralado al asesino. Federico dice que Rocko va a lanzar su rifle a un costado. El director detecta que esto puede tener diferentes interpretaciones. ¿Está dándole una oportunidad de escapar al asesino? ¿O está intentando desafiar al asesino a resolver esto a los golpes de puño, sin armas? El director le pregunta a Federico que estaba pensando y se corrige levemente el gesto de Rocko, aclarando que guarda su rifle y levanta los puños mirando de forma desafiante al criminal”.

Paso 2: Aptitud

En este paso el director decide cuál aptitud (Fuerte, Ágil o Sagaz) del PJ se ajusta mejor a la acción que está intentando llevar a cabo. Una vez anunciada, el jugador toma un dado del tamaño indicado en su hoja de personaje para esa aptitud.

Ejemplo: “Darkon, el personaje de Marisa, está intentando derribar una puerta. El director considera que esta es una acción que tiene que ver con la potencia física del personaje, y por lo tanto indica que la aptitud apropiada es Fuerte. Marisa mira la hoja de personaje de Darkon, y ve que tiene un “d6” en esa aptitud, así que toma un dado de seis caras.”

Paso 3: Dificultad

En este paso el director informa la dificultad de la tirada. La dificultad es el número que debe ser superado por la tirada para tener éxito. La dificultad por defecto es 3, pero el director puede juzgar que ciertas acciones son más fáciles o difíciles. Un ejemplo de una circunstancia que puede disminuir la dificultad de una tirada es utilizar medios sumamente efectivos. Lo mismo sucede en sentido contrario.

Ejemplo 1: "Mientras explora unas ruinas junto a su Clan, Cormac intenta derribar una puerta de roble macizo. El director informa que la dificultad es 3. Si Cormac estuviese utilizando un pesado martillo de demolición que encontró en otra habitación el director podría indicar que la dificultad es 2. Si la puerta se encontrase en un pasillo estrecho, sin posibilidad de tomar carrera y patearla bien, el director podría indicar que la dificultad es 4 o superior. aclarando que guarda su rifle y levanta los puños mirando de forma desafiante al criminal".

Es importante recordar que aquellas acciones que no tienen posibilidades de fallar y aquellas donde sea imposible tener éxito no requieren la utilización del procedimiento de tiradas y el director describe lo que sucede directamente.

Ejemplo 2: "El Clan descubre la puerta maciza de acero que resguarda un viejo búnker de tiempos de la Guerra Antimateria. Cormac indica que quiere abrirlo a los puñetazos. El director juzga que esto es imposible y describe cómo pese a los golpes de Cormac, el acero no cede."

Paso 4: Trasfondo

Si el trasfondo del personaje que realiza la acción es aplicable a la situación, la tirada se realiza con ventaja (ver **Ventaja y desventaja** más adelante). El jugador debe recordarle brevemente el trasfondo al director y argumentar por qué es aplicable. El director tiene la última palabra sobre si el trasfondo es pertinente o si la interpretación del jugador es demasiado abarcativa.

Ejemplo 1: "Rocko está intentando reparar el motor de un bote roto en los muelles de Rodrika. Federico, el jugador que interpreta a Rocko, argumenta que como el trasfondo de su personaje dice que fue mecánico, la tirada debería ser con ventaja. El director considera que es pertinente y decide que Federico haga la tirada con ventaja."

Ejemplo 2: "Rocko está intentando programar una vieja computadora, de tiempos anteriores a la Guerra Antimateria. Federico argumenta que como el trasfondo de su personaje dice que fue mecánico, la tirada debería ser con ventaja. El director considera que hay mucha diferencia entre ser mecánico y saber programar una computadora vieja. Indica a Federico que el trasfondo no es aplicable y que la tirada se hace normalmente."

Los trasfondos nunca son aplicables a tiradas contra las enterezas (defensa y determinación) de otros personajes.

Ejemplo 3: "Rocko está intentando atacar a un constructo hecho con piezas de viejos automóviles de antes de la Guerra Antimateria. Federico, el jugador que lo interpreta, dice que su personaje debería tener ventaja porque su trasfondo dice que fue mecánico. ¿Quién mejor que un mecánico para atacar a un automóvil viviente? El director le recuerda que aunque el trasfondo podría ser aplicable, los ataques son tiradas que se hacen contra la defensa de los enemigos y que ningún trasfondo puede aplicarse a una tirada contra una entereza (defensa o determinación). La tirada se realiza normalmente, sin ventaja."

Paso 5: Tirar el dado

Finalmente, el jugador tira el dado correspondiente a la aptitud que será puesta a prueba y lo compara con la dificultad anunciada por el director.

Si el resultado es **mayor que la dificultad**, la tirada es un éxito. El director narra cómo el personaje logra lo que estaba buscando sin mayores contratiempos.

Si el resultado es **igual o menor que la dificultad**, la tirada es un fallo. El director narra lo que sucede a continuación introduciendo un contratiempo. En muchos casos el personaje no logrará lo que estaba buscando. En otros, el director puede decidir que obtenga lo que deseaba junto con el contratiempo.

Ejemplo 1: "Cormac estaba intentando derribar una puerta. El director había juzgado que esta tirada correspondía a la aptitud Fuerte y le informó a Juan, quien interpreta a este personaje, que la dificultad es 3. Juan tira un d6, correspondiente a la aptitud Fuerte de Cormac en su hoja de personaje. El resultado es un 4 y supera la dificultad. ¡Es un éxito! El director describe como Cormac ha logrado derribar la puerta".

Ejemplo 2: "El Clan se encuentra con otra puerta cerrada y deciden hacer honor al adagio de que no se cambia un equipo ganador. Juan indica que Cormac intentará derribar esta puerta. Se trata de una tirada que pone a prueba la aptitud Fuerte de Cormac y a la cual el director asigna una dificultad de 3. Juan tira el d6 correspondiente a la aptitud Fuerte de Cormac. Consigue un 3 que empata a la dificultad y por lo tanto no la supera. ¡Es un fallo! El director debe elegir un contratiempo y decidir si Cormac logra o no derribar la puerta. Luego de pensarlo un segundo, describe como Cormac derriba la puerta pero con un ruido tan estrepitoso que se escuchan gritos de alarma a lo lejos."

Incluso si la tirada ha sido un fallo, el jugador puede gastar un Punto de Concentración (PC) para intentarlo de vuelta. (Ver **Reintento tras el fallo**, más adelante en este Capítulo).

Ventaja y desventaja

A veces las reglas (o el director) indican que las tiradas deben hacerse con ventaja o desventaja.

- ⊖ **Ventaja.** En una tirada con ventaja se tiran dos dados (en lugar de uno) y solo se tiene en cuenta el resultado más alto.
- ⊖ **Desventaja.** En una tirada con desventaja se tiran dos dados (en lugar de uno) y solo se tiene en cuenta el resultado más bajo.

En ningún caso se apilan múltiples instancias de ventaja o de desventaja. Es decir, no hay tiradas con "doble ventaja" o "doble desventaja".

Si una tirada debiera hacerse con ventaja y desventaja al mismo tiempo, ambas se cancelan mutuamente y se tira de forma normal. Es decir, sin ventaja o desventaja.

Ejemplo 1: "Rocko ha acorralado al asesino e intentará agarrarlo. El director juzga que estar acorralando al asesino le da ventaja. Por lo tanto, Federico, el jugador que interpreta a Rocko, utiliza dos dados en lugar de uno al tirar. Confiado, arroja los dados y saca 6 y 4. Al estar tirando con ventaja, solo se tiene en cuenta el más alto: 6."

Ejemplo 2: "Rocko está persiguiendo a un ladrón por los tejados de la ciudad. Está utilizando una armadura pesada, la cual otorga desventaja en tiradas Ágiles. El director describe un obstáculo: Rocko pisa unas tejas sueltas y se resbala. Debe hacer una tirada Ágil para mantener el equilibrio. Federico, el jugador que interpreta a Rocko, toma dos dados en lugar de uno. Temiendo lo peor, arroja los dados y consigue 6 y 1. Al estar tirando con desventaja, solo se tiene en cuenta el más bajo: 1. Ouch."

Margen de éxito

Se llama margen de éxito a la diferencia entre el resultado de una tirada exitosa y la dificultad contra la cual se tiró.

Ejemplo: "Rocko ataca a un ladrón. Su tirada es un 6 y la defensa del ladrón es 4. Se trata de una tirada exitosa porque superó la dificultad. El margen de éxito es 2. (La diferencia entre 6 y 4)."

Reintento tras el fallo

Una tirada fallida puede volver a ser intentada. Para hacer esto, el personaje debe gastar un Punto de Concentración (PC) y volver a realizar la tirada. El jugador deberá atenerse al resultado de la nueva tirada incluso si es peor que el anterior. Solo se puede hacer un reintento por tirada. Los PNJs no pueden hacer reintentos.

¡MANOS A LA OBRA!

El resto de las reglas de Clan son explicadas a medida que van siendo relevantes.

A continuación una breve guía para que el director pueda chequear que tiene todo listo para empezar.

- Leí esta sección de la guía de inicio rápido.
- Pauté un día y hora para jugar con mi grupo.
- Tengo lápices y hojas.
- Imprimí las hojas de personaje pregenerados al final de este documento.
- Imprimí la hoja de clan pregenerado al final de este documento.
- Leí la misión que se desarrolla en las siguientes páginas.



El Manotazo de Ahogado

INTRODUCCIÓN

El Manotazo de Ahogado es una aventura de Clan diseñada para jugadores principiantes y pensada para poder ser jugada en dos horas. La siguiente información es solamente para el director.

Rango y escala

Esta es una misión para un clan de **novatos** y su escala es **pequeña**.

¿Dónde en Ontarial?

Esta aventura se sitúa en **Rodrika** y sus alrededores.

Rodrika es una bulliciosa villa portuaria situada en la costa oeste de Ontarial, conocida por ser el punto de partida para muchos aventureros. Este puerto es un crisol de culturas, donde mercaderes, navegantes y exploradores se cruzan en sus viajes por el continente. Bajo la autoridad del Capitán Cloron, la ciudad se mantiene activa día y noche, con caravanas que transportan mercancías exóticas y aventureros que buscan gloria en tierras lejanas. Rodrika es famosa por su vibrante vida comercial y su hospitalidad hacia los viajeros.

LA HISTORIA

Hace tres años que el risueño Ganchor abandonó los mares para abrir su taberna “El Manotazo de Ahogado”. El establecimiento se ha ganado la fama de dar una cálida bienvenida a los clanes de aventureros, en gran parte por lo memorable que es ver a un marinero con garfios por manos dirigir a un grupo de trasgos que lo asisten en la atención a los clientes. Otros apuntan a que la fama de la taberna se debe al sabroso “Sopa de Mar” de Grog, el cocinero, y la receta secreta que guarda celosamente.

Pero quienes asisten a la taberna con habitualidad alguna vez han notado las miradas con añoranza que lanza Ganchor hacia la mar cuando el sol se pone y tiñe todo de dorado. Y cualquiera que haya estado en El Manotazo de Ahogado ha notado el misterioso espacio vacío en la pared, que está abarrotada de trofeos de pesca, retratos, y recuerdos, excepto en un gran círculo donde no hay nada. Allí es donde Ganchor espera poner el timón de su viejo barco.

Hace tiempo que un grupo de piratas azota a los pescadores y marineros que se lanzan al mar desde Rodrika. La situación empeoró hace unos años cuando los bucaneros encontraron una manera de lograr la asistencia de un Kraken en sus ataques. Hace tres años, Ganchor intentó detenerlos.

El viejo lobo de mar formaba parte de un Clan que había logrado cierta fama desde Rodrika hasta Alurant. Pero la bestia marina resultó demasiado poderosa, y en las grutas de la Isla Mordida el monstruo arrancó al capitán de su barco, dejando sus manos aún aferradas al timón.

Ganchor siempre se encarga de recordar que su clan logró herir a esa criatura, que uno de sus arponazos le dio en el ojo, y que la criatura tuvo un ataque de furia cuando eso sucedió, pero que estuvo a punto de vencerla. Los ataques se detuvieron por unos años. Pero hace unos meses la terrible bestia volvió a ser vista. El motivo de estos ataques es sencillo y cruel, la ambiciosa capitana Ventosa descubrió que el Kraken es vulnerable a la electricidad y consiguió un tridente eléctrico con el cual aterró a la criatura y la entrenó para responder a sus llamados.

Preocupado por los ataques, Ganchor ha hecho saber que necesita la asistencia de un clan que esté dispuesto a arriesgarse por fama, fortuna, o el motivo que sea. Ganchor no está motivado solamente por el deseo de ayudar a los marineros de Rodrika, sino principalmente por sus ganas de vengarse de la criatura que le arrancó las manos. Y por un secreto que el Clan que lo acompañe pronto descubrirá...

El Secreto de Ganchor

Durante una de sus misiones cuando era parte de un Clan, Ganchor encontró un mapa que indicaba el camino hacia una misteriosa "Isla Vagabunda". Las leyendas dicen que esta isla cambia de lugar todos los días, y que esconde tesoros inimaginables. Algunos hablan de grandezas y riquezas, otros de magia poderosa o tecnología avanzada de la época de la Guerra Antimateria.

Sea lo que fuese que se esconde allí, el mapa que Ganchor tenía quedó aferrado a una de sus manos cuando le fueron arrancadas por el Kraken. El viejo capitán tiene la esperanza de que aún esté allí. Y está en lo cierto.

El capitán intenta mantener la existencia del mapa en secreto y no habla de este tema con nadie a menos que sea indispensable. Lamentablemente, la líder de los piratas que azotan a Rodrika ha escuchado los rumores de que el Clan de Ganchor descubrió ese mapa y no tardó en atar cabos sueltos e identificar al viejo marinero como alguien que podría llegar a tenerlo. Ventosa espera con paciencia el momento en que salga de la seguridad del pueblo para intentar robarle el mapa que está segura la llevará a la Isla Vagabunda y sus tesoros.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

La aventura sigue los siguientes momentos importantes:

- ⊖ **El Manotazo de Ahogado.** El Clan llega a la taberna sabiendo que Ganchor necesita de sus servicios. El tabernero les explica la misión que van a emprender, les entrega sus primeros AdCom. Esta parte de la aventura tiene el objetivo de introducir a los jugadores al mundo, y mostrarles que el mismo está habitado por muchas razas y que es habitual ver allí una potente mezcla entre tecnología y magia.
- ⊖ **Conociendo a la Tripulación.** El Clan se prepara para la travesía. Ganchor les muestra su nuevo barco y les presenta a la tripulación (su cocinero y los trasgos). En esta parte de la aventura los personajes pueden aprovechar para averiguar todo

lo posible sobre la Isla Mordida, el grupo de piratas, y el Kraken. El objetivo de esta parte de la aventura es que los jugadores conozcan la mecánica de las Tiradas de Claridad y obtengan contexto de lo que van a enfrentar más adelante.

- ⊖ **El viaje empieza.** El Clan se lanza al mar y pronto es atacado por Ventosa y sus piratas brutantes. Aquí descubrirán que hay algo más aparte del Kraken. El objetivo de esta parte de la aventura es presentar a los jugadores las mecánicas de combate, especialmente el concepto de "zonas".
- ⊖ **El Kraken se presenta.** ¡El barco es atacado por el Kraken! El objetivo de esta parte de la aventura es adelantar a los jugadores la manera en la que el enemigo final de esta misión, el Kraken, pelea y justificar que esté "dañado" al final.
- ⊖ **El Muelle Escondido.** El Clan se adentra en las profundidades de la gruta que alberga la guarida de Ventosa y sus piratas, y descubre que la villana parecía estar buscando algo importante. Encuentran también el tridente eléctrico que les hará más fácil el combate final. Finalmente, encuentran el viejo barco de Ganchor, con el timón y sus manos. El objetivo de esta parte de la aventura es presentar a los jugadores un escenario para explorar, responder las incógnitas de la aventura y darle herramientas al director para futuras misiones.
- ⊖ **El Kraken Tuerto.** El Clan se enfrenta al Kraken Tuerto. El objetivo de esta parte de la aventura es mostrar a los jugadores el combate con un Raid, un enemigo extremadamente poderoso con múltiples fases.
- ⊖ **La Vuelta a Rodrika.** El Clan regresa a Rodrika, victorioso o derrotado, y está listo para una nueva misión. El objetivo de esta parte de la aventura es darle un cierre a la misión y dejar abiertas futuras líneas para seguir la historia del Clan.

¿CÓMO LEER ESTA AVENTURA?

En las siguientes páginas se detallan las escenas principales de la misión. El director debe entenderlas como una hoja de ruta, un camino a recorrer del cual puede y debe desviarse para ajustarse a lo que el Clan haga.

En este escenario de inicio de juego están todas las herramientas para resolver la mayoría de las interrogantes que puedan surgir durante la partida. En caso de que algo de lo que suceda no esté contemplado expresamente, el director debe guiarse por los principios del capítulo sobre dirección de juego, su sentido común y el conocimiento que tiene de sus jugadores.

Una buena pregunta para guiar al Director en caso de duda es: ¿qué es lo más emocionante que puede pasar ahora?. Clan es un juego de aventura, acción y fantasía y brilla cuando pasan cosas que hacen fluir la adrenalina.

A partir de la siguiente sección, el texto se dirige directamente al director y le da indicaciones y recomendaciones sobre cómo llevar adelante la aventura. Entre ellas, puede

encontrarse con cajas de texto como la que se muestra a continuación, que están pensadas para que el director las lea en voz alta o las parafrasee con su propio estilo.

“Todo aquí dentro parece construido con restos de barcos. Pueden ver varias camas marineras. Cajas sobre las cuales todavía hay naipes de una partida de algún juego que nunca se terminó. Hacia el fondo de la guarida parece haber un escritorio. Está cubierto de papeles, planos y anotaciones. Sobre el escritorio hay un extraño tridente negro.”

EL MANOTAZO DE AHOGADO

Lee o parafrasea el siguiente texto:

Llegaron a Rodrika un poco después del mediodía. Tras unas horas recorriendo sus pintorescas calles empinadas hacia la costa, entre pequeñas casas de madera y piedra, llegan al puerto.

Los recibe el olor a sal del mar, el murmullo de conversaciones distantes, el grito de los estibadores dándose órdenes mientras cargan y descargan mercadería.

En los muelles se ven barcos de todo tipo. De madera, con velas de los colores más variados. De metal, con partes oxidadas pero pintados de forma estridente.

Cerca del horizonte, algunas naves trabajan, echando redes al agua.

Cuando llegan al muelle ven el lugar al que saben que deben dirigirse. Una taberna de piedra, con ventanas de vidrio enmarcadas en hierro oxidado pero bien mantenido, y un cartel donde se ve el dibujo de una mano saliendo de debajo del agua y que dice “El Manotazo de Ahogado”. Aquí los espera quien desea contratarlos.

Cuando el clan decida entrar a la taberna tienes una excelente oportunidad para hacer que los jugadores describan a sus personajes si no lo han hecho ya. Una buena manera de hacer esto es preguntarles: “¿Que vería alguien que está en la taberna cuando tu personaje entra? ¿Qué es lo primero que le llamaría la atención?”. Es importante indicarle a los jugadores novatos, especialmente aquellos que no tengan experiencia con juegos de rol de mesa, que no hace falta que se exhiban extensamente una o dos cosas notables son suficientes (“Tiene un parche en el ojo”, “Está vestida con una túnica roja y dorada”, “Es completamente pelado y tiene la cicatriz de un garrazo en la cara”, son descripciones suficientemente evocativas).

Una vez el Clan haya ingresado a la taberna, lee o parafrasea el siguiente texto:

Esta taberna tiene un aspecto rústico pero cálido. Tiene varias mesas y sillas de madera, muchas de ellas ocupadas por personas de lo más variadas.

En una mesa, un Canidan muy similar a un labrador bebe un vaso de leche de un plato de metal que dice “Tommy”.

En otra, un grupo de marineros humanos, llenos de tatuajes de anclas, pescados, y aves juegan a las cartas y uno se agarra la cara cuando pierde mientras los otros ríen a carcajadas.

Un pequeño trasgo verde corre sobre una mesa haciendo

equilibrio con una gran bandeja sobre la cual lleva cuatro platos hondos con sopa, salta hacia otra mesa y distribuye la comida entre un grupo de Elvians que se sobresaltan por las piruetas de la criatura.

Al final de la taberna hay una barra, con una puerta hacia la cocina. En la pared detrás de la barra hay colgados muchos trofeos de pesca y retratos, pero hay un gran espacio vacío circular donde no hay colgado nada y solo se ven los ladrillos grises de la pared.

La puerta de la cocina se abre y sale un hombre alto y corpulento, de barba gris y que tiene garfios en vez de manos.

Les hace un gesto de bienvenida:

– ¡Al fin llegaron! ¡Vengan, vengan, bienvenidos al Manotazo de Ahogado!

Este hombre es Ganchor, el dueño de El Manotazo de Ahogado, en la sección “La Historia” hay un detalle de la historia de este ex capitán que puede servirte para guiar cualquier conversación con él. Lo importante a esta altura es que Ganchor llevará al Clan a la barra, les servirá su comida o bebida favorita diciendo que la casa invita, y luego de un poco de charla casual les indicará el propósito por el cual los llamó.

Ganchor dirá lo siguiente, que puedes leer o parafrasear: Hace algunos años yo era parte de un Clan. Llegamos a ser famosos – dice con nostalgia.

– Nos llamaron aquí, a Rodrika, porque un grupo de piratas estaba asaltando a los mercaderes y pescadores. Pero no solo eso ¡parecía que podían controlar a un Kraken! ¡Una bestia gigante!

– Con mi Clan compramos un barco, lo armamos juntos, “El Rompeolas” se llamaba. Y fuimos a la Isla Mordida, donde nos indicaron los marineros que se escondía el Kraken.

– La pelea fue brutal, algunos de mis compañeros cayeron, y cuando estábamos a punto de ganar la criatura me agarró mientras yo tenía el timón agarrado. Me negué a soltarlo y mis manos quedaron ahí, agarradas al barco – dice, mostrando los garfios.

– Pero no fue en vano, llegué a dispararle un arponazo a la criatura y darle en el ojo. Mi Clan se disolvió después de esa pelea tan feroz. Pero por suerte el Kraken dejó de atacar.

– Abrí mi taberna, me dediqué a servir a otros clanes y a los marineros de la zona. Y todo estaba bien...

La cara de Ganchor se pone sombría.

– Hasta hace unas semanas, cuando volvieron a ver al Kraken, junto a un grupo de piratas. Por eso necesito a un Clan que quiera ir conmigo a la Isla Mordida y acabar para siempre con esta criatura.

En este momento Ganchor se enfocará en decirle al Clan que serán recompensados por sus servicios, y poniendo énfasis en los diferentes motivos por los cuales al nuevo Clan le resultará beneficioso aceptar:

⊖ **Dinero.** Ganchor está dispuesto a ofrecerles 30 piezas de oro a cada miembro del clan una vez esté terminado el trabajo.

⊖ **Fama.** El viejo capitán les indica que vencer a una criatura como el Kraken Terrible que azota a Rodrika seguro hará que el clan sea reconocido en

la zona y les traerá gloria y futuras oportunidades de trabajo.

- ⊖ **Conocimiento.** Si alguno de los integrantes del Clan parece particularmente estudioso, Ganchor insistirá en que quizás durante la misión descubran qué están haciendo los piratas con el Kraken y como lo controlan.
- ⊖ **Bien común.** Por su parte, Ganchor también insistirá en que los marineros y comerciantes de Rodrika necesitan a alguien que los ayude, varios barcos han sido atacados y mucha gente puede salir herida o muerta en los próximos meses si esto no se soluciona.

Una vez el clan acepte. Pasa a la siguiente sección.

CONOCIENDO A LA TRIPULACIÓN

Ganchor llevará al clan a la cocina, para poder hablar tranquilos. Lee o parafrasea lo siguiente:

La cocina es un verdadero caos. Un orquian alto, vestido con un delantal blanco y cuya cabeza casi toca el techo está revolviendo una enorme olla que huele riquísimo, mientras va de una hornalla a otra dando vuelta distintos platos.

Tres trastos corretean entre los estantes, el horno, y las mesadas, llevando y trayendo cosas. Ganchor carraspea para llamar su atención y el orquian se da vuelta. Uno de los trastos se frena repentinamente para prestarle atención al tabernero y los otros dos lo chocan, saliendo despedidos hacia una esquina de la cocina.

Ganchor se dirige a ustedes:

- Les presento a la tripulación que los va acompañar. Señala primero al Orquian.
- Grok, mi cocinero, y sin dudas el motivo del éxito de mi

taberna por su famosa “Sopa de Mar”.

El Orquian hace un gesto con su cabeza y sigue revolviendo la olla con una mano mientras los mira.

Ganchor señala a los pequeños trastos:

- Y ellos Tres son Traste, Trastorno y Traspíe, se podría decir que son mis manos.

Uno de los trastos hace un ridículo pero tierno saludo militar, y los otros dos lo imitan, cada uno exagerando más.

Interpretando a los Personajes

Durante la misión el Clan sin dudas tendrá interacciones con Grok y los Tres Trastos, a continuación se ofrece una pequeña descripción de sus personalidades para facilitar su interpretación.

Grok

Grok es un orquian de pocas palabras, que generalmente responde a las preguntas con una o dos palabras. A pesar de su trato frío, es sumamente leal a Ganchor y está dispuesto a seguirlo al fin del mundo si hace falta. Aunque no lo muestra, quiere a los tres trastos, aunque a veces lo exasperan. Grok es valiente, y enfrentará cualquier peligro al lado de Ganchor hasta la muerte.

Los Tres Trastos

Traste, Trastorno y Traspíe son tan torpes como motivados. Harán todo lo que Grok o Ganchor les pidan con suma velocidad e intentando superarse unos a otros, muchas veces con riesgo de realizar destrozos. Los trastos son cobardes, y en caso de estar en riesgo irán a ocultarse dentro de cajas o barriles.

Los AdCom

Una vez el Clan tenga oportunidad de interactuar brevemente con Grok y los Tres Trastos, lee o parafrasea lo siguiente:

Ganchor camina a un gabinete viejo, lo abre, y saca una caja de metal gastada. Con dificultad la abre con sus garfios, adentro hay varios dispositivos que les recuerdan a los relojes de pulsera, pero que en vez de tener las manecillas de un reloj tiene un dispositivo de metal negro circular con pequeñas ranuras y algunos botones.

- Son un modelo viejo, ahora hay algunos más lindos, pero van a servir – dice Ganchor.
- Son AdComs, nos van a permitir comunicarnos.

Ganchor le explicará al Clan el funcionamiento de los AdCom, especialmente la diferencia entre el modo susurro, el modo clan y el modo grito.

Una vez termina la explicación, los lleva por una puerta trasera hacia el muelle. Lee o parafrasea lo siguiente:

Ganchor les muestra un pequeño barco de metal, es naranja y parece estar hecho mezclando diferentes estilos y piezas. Tiene una cabina para el capitán y una cubierta trasera pequeña.

- Esta belleza es el “Sopapo del Manco”, funciona a motor, y nos va a llevar perfectamente bien. Cuando estén listos, le diré a Grok y los Trastos que cierren la Taberna y preparen todo para el viaje.

Tiradas de Claridad

En este momento es posible que el Clan tenga varias preguntas sobre los peligros que los aguardan. A continuación hay una lista de los temas más probables que pueden surgir, lo que Ganchor sabe, y lo que los personajes que hagan tiradas de claridad.

Cuando un personaje desea saber más detalles sobre un tema particular, podrá realizar una tirada de claridad. En este caso, debe utilizarse el siguiente procedimiento.

- ⊖ **Paso 1: Pregunta.** El jugador le hace al director una pregunta o le dice qué es lo que quiere saber.
- ⊖ **Paso 2: Trasfondo.** El director pregunta al jugador si su trasfondo, profesión u otras cualidades de su PJ podrían ser aplicables a esta tirada.
- ⊖ **Paso 3: Determinar la rareza de la información.** En base a lo expresado por el jugador, el director determina qué tan normal sería que el personaje conozca o perciba la información solicitada y determina el costo base en Puntos de Concentración (PC).

- ⊖ **Común (3 PC).** Esta información es conocida por la mayoría de las personas que tiene algún conocimiento pasajero sobre el tema en cuestión. El costo base es 3 PC.
- ⊖ **Inusual (5 PC):** Esta información es tan específica o difícil de conseguir que sólo es conocida por aquellos más versados en el tema del que se ha hecho la pregunta. El costo base es 5 PC.
- ⊖ **Raro (7 PC):** Esta información es sumamente detallada, técnica, o bien escondida o difícil de obtener. Es información que en general solo tienen los mayores eruditos. El costo base es 7 PC.

⊖ **Paso 4:** Tirada. El jugador tira Sagaz. Luego compara el resultado de la tirada con el costo base.

- ⊖ Si **ha alcanzado el costo base**, obtiene la información sin gastar Puntos de Concentración. Si además ha superado el costo base, puede hacer una pregunta adicional sobre el mismo tema sin ningún costo.
- ⊖ Si **no ha alcanzado el costo base**, el personaje puede:

⊖ **Insistir.** El personaje aún puede acceder a la información gastando un número de PC igual a la diferencia entre su tirada y el costo.

⊖ **Abandonar el intento.** Si el personaje no quiere o no puede pagar el costo en PC de la información, el director le informará que su personaje no recuerda nada útil sobre el tema.

Ejemplo: Derek es un clérigo de origen nanian con un pasado como arquitecto que está explorando unas antiguas ruinas. Llega a un callejón sin salida y quiere saber si hay una trampa o puerta secreta cerca suyo. Tras preguntarle sus trasfondos para refrescar su memoria, el director considera que ser un clérigo no le sirve de mucho en este caso. Sin embargo, formar parte de la cultura nanian, famosa por sus fortalezas subterráneas, y además ser un arquitecto son dos cosas que sin dudas son útiles.

El director determina que para un arquitecto nanian darse cuenta de tales cosas se trata de un conocimiento Común y, por lo tanto, el costo base es 3. El jugador entonces tira su dado Sagaz y tiene mala suerte sacando un 1. Elige insistir, gastando 2 PC para cubrir la diferencia, y el director le describe como detecta una estatua en el pasillo del sur que sin dudas es una peligrosa trampa.

Si el jugador de Derek hubiese sacado un 5 en el dado, no solo hubiese detectado la trampa, si no que hubiese podido hacer otra pregunta sobre el tema. Por ejemplo, podría preguntar cómo se desactiva la trampa. En ese caso, el director podría haber descrito como uno de los ojos de la estatua en realidad es un botón que permite desarmar el mecanismo..."

Sin reintentos

No es posible gastar puntos de concentración para realizar reintentos en tiradas de claridad.

Respuestas honestas

La información que el director provea como resultado de una tirada de claridad deberá ser siempre verdadera.

Posibles resultados para esta misión:

A continuación hay una serie de breves comentarios de Ganchor sobre temas que podrían preguntar los PJS y los posibles resultados de buenas Tiradas de Claridad.

Kraken.

“Lo herí en el ojo de un arponazo, se puso muy furioso y lanzó tentáculos por todos lados”

Tiradas de Claridad:

- ⊖ Los relatos de quienes fueron atacados coinciden en que primero solo muestra sus tentáculos, pero que cuando muestra su cabeza es porque tiene ganas de comerse a alguien llevándolo a su poderoso pico.
- ⊖ Ganchor no es el único que ha peleado con un Kraken y lo ha dañado dándole en el ojo, varias canciones de marineros y leyendas cuentan de héroes que han cegado a las criaturas.

Piratas.

“Los marineros dicen que son brutantes con cara de tiburón y que su jefa es una pulpor que se llama Ventosa. Dicen que su barco navega sobre olas de fuego y humo, aunque eso suena a habladorías.”

Tiradas de Claridad:

- ⊖ Los brutantes suelen tener mentes tan distorsionadas como sus cuerpos. Esto los hace peligrosos e impredecibles.
- ⊖ Los pulpor suelen destacarse por una inteligencia avanzada, y se sabe que alguno de ellos practican una forma extraña de magia.
- ⊖ Los relatos recientes de ataques a marineros coinciden en que Ventosa siempre ataca teniendo el factor sorpresa, y sus ataques se distinguen por estar precedidos de una niebla espesa de origen sobrenatural.

Isla Mordida.

“Estuve ahí, se entra por una gruta navegable, pero quien sabe cuanto se extiende hacia adentro, yo solo vi la primera parte de la caverna”.

Tiradas de Claridad:

- ⊖ La Isla Mordida es una pequeña isla escarpada y sin vegetación, pero con acantilados de gran altura y la entrada a una gruta navegable, se sabe que la gruta tiene varias recámaras naturales, y ha sido siempre un refugio para piratas y contrabandistas.
- ⊖ En las tabernas se han escuchado rumores de extraños envíos de mercadería a la Isla. Muchos marineros cuentan que “al amigo de un amigo le pidieron llevar un cargamento a la entrada de las

grutas". Los cargamentos descritos suelen ser en la mayoría de los casos comida o herramientas.

EL VIAJE EMPIEZA

Eventualmente, cuando el Clan decida zarpar, lee o parafrasea lo siguiente:

Ganchor y Grok cierran la taberna, invitando a los clientes a retirarse y prometiéndoles tragos gratis por las molestias. Luego cargan algunas provisiones en el Sopapo del Manco. Los Tres Trasgos son los últimos en subirse y corretean por la cubierta gritando en sus ridículas voces:

- ¡Lzad velas!
- ¡Levad anclas!
- ¡Todo a estribor!

Ganchor se dirige a la cabina del capitán y toma el timón, que tiene la forma de una palanca que termina en un gran anillo de metal, en el cual puede introducir su garfio para dirigir el bote. A su lado se encuentran los controles del motor.

Enciende al barco, que ruge, se queja, y echa humo junto con algunos pequeños ruidos a explosiones y lentamente se desliza alejándose del puerto y hacia el mar.

Este es un buen momento para preguntarle a cada miembro del Clan que hace durante la navegación. Es una buena manera de conocer a los personajes. Algunos seguramente querrán ayudar, otros estarán atentos al peligro, otros estarán preocupados en sus asuntos personales.

De cualquiera manera, tras describir como zarpa el Sopapo del Manco, el tiempo pasa y lee o parafrasea lo siguiente:

Tras una hora de navegación, el viento cambia, y el cielo despejado empieza a nublarse rápidamente. Pronto, casi de un minuto a otro, parecen estar rodeados de una niebla cada vez más espesa. Ganchor los mira y dice:

- Esto no me gusta nada, no parece niebla natural ¡Atentos!

EL ABORDAJE

El grupo sin dudas sospechará que algo está por suceder, aprovecha esta oportunidad para preguntar qué está haciendo cada uno. Una vez tengas una idea general de la ubicación de cada personaje y las preparaciones que están tomando, describe lo siguiente.

Entre la niebla se escucha un rugido, similar al de un fuego enorme.

Inmediatamente, ven la silueta de una embarcación un poco más grande que la suya, que sale de la niebla y los embiste.

Sobre la proa se encuentran varios seres horribles con cabezas de tiburón y caras de pocos amigos. Uno, particularmente feroz, tiene la cabeza de un tiburón martillo y señala en la dirección de Ganchor con un sable:

- ¡La jefa quiere al manco! Maten al resto.

La niebla, como el Clan seguramente sospeche, es de origen mágico y producto de la magia que Ventosa es capaz de comandar gracias a su entrenamiento pulpor.

Este será el **primer combate del Clan**. Este primer combate esta compuesto por:

- ⊖ **Cabeza de Martillo**. Se dirigirá hacia Ganchor e intentará capturarlo, peleara con cualquiera que lo moleste.
- ⊖ **Dos brutantes tiradores** (minions). Dispararán a objetivos distintos, intentando matar.
- ⊖ **Dos brutantes bandidos** (minions) Atacarán a objetivos distintos, si alguno tiene la via libre a Ganchor intentarán capturarlo.

Ir al APÉNDICE

(al final del documento encontrarás las estadísticas de los enemigos)

Es hora de tener tu primer combate de Clan, en las páginas siguientes se explican en detalle las reglas que rigen a esta parte del juego.

¡Recuerda! El combate en Clan esta pensado para ser exagerado y emocionante.

¡No te olvides de decir en voz alta y con valentía el nombre de tus poderes! ¡Power Bolt!

Combate

En los combates se sigue un orden diferente al de la conversación normal. Este procedimiento más estructurado permite a los jugadores actuar sin pisarse y elegir las tácticas que sus personajes desarrollarán.

Juego táctico

Además de ser una herramienta ordenadora, el combate apunta también a ser un minijuego en el que se divertirán demostrando sus destrezas estratégicas y tácticas.

Procedimiento del combate

Un combate en Clan sigue los siguientes pasos, en orden:

- ⊖ Paso 1: Zonas. El director hace un boceto del campo de batalla e identifica, junto a los jugadores, las zonas involucradas.
- ⊖ Paso 2: Sorpresa. Se determina si un bando fue emboscado antes del comienzo del combate.
- ⊖ Paso 3: Ronda. Comienza la ronda de combate.
- ⊖ Paso 4: Revisión. Se verifica quiénes siguen en pie y tienen la intención de seguir combatiendo. Si hay al menos dos personajes con la intención de continuar la pelea, se inicia una nueva ronda (paso 3).

Zonas

Clan no usa distancias estrictas para los combates. En su lugar se identifican áreas generales del campo de batalla. A estos espacios se los llama zonas.

¿Cuánto mide una zona?

Clan elige no responder con una medida exacta esta pregunta. Va a variar combate a combate y quienes mejor pueden identificarlo, en base a su sentido común, son los participantes de cada mesa.

Esta abstracción es una elección voluntaria del equipo de diseño.

El objetivo es agilizar el juego sin dejar de lado el componente táctico y el movimiento de los personajes por el espacio.

Alcance de las zonas

Puede haber más de un personaje en una misma zona. Las zonas no tienen tamaños o medidas estrictos. Una pregunta que sirve como guía para saber si dos lugares diferentes son parte o no de la misma zona es: ¿pueden los personajes interactuar fácilmente entre sí? Si la respuesta es “no”, es muy probable que se encuentren en zonas distintas.

Ejemplo 1: El grupo está terminando de bocetar el mapa de un combate en el cual hay dos habitaciones separadas por una puerta. ¿Puede un personaje en una habitación interactuar fácilmente con alguien en la otra en medio de un combate? La respuesta es no, por lo tanto claramente cada una de las habitaciones es una zona diferente.

Ejemplo 2: Más adelante en la sesión, en un nuevo combate les toca bocetar un combate en una habitación enorme. Aunque se trata de una sola recámara, los jugadores se hacen la pregunta ¿pueden interactuar fácilmente los personajes en una punta de la habitación con los que están en el otro extremo? Consideran que no, y que por lo tanto la habitación está compuesta por más de una zona dividiendo el boceto allí donde creen que estaría el punto medio entre una y otra.

Ejemplo 3: En otra sesión, hay un nuevo combate en una taberna. La habitación es pequeña, pero surge la pregunta de si la zona detrás de la barra del cantinero es una zona diferente a la habitación. El grupo considera que no es fácil interactuar con ese obstáculo de por medio, y por lo tanto define a la barra como una zona separada del resto.

Todos los ocupantes de una misma zona pueden tocarse entre sí y hablar sin gritar. Para interactuar con un personaje en otra zona, es necesario moverse hacia ella o realizar una acción que pueda afectar cosas lejanas.

Ejemplo 3: En medio de la noche un asesino entra a la habitación de Cormac por la ventana. En la habitación de al lado, conectada por una puerta, se encuentran Darkon aún dormido y otro asesino listo para abalanzarse sobre él. Desde donde está parado Cormac puede darle un puñetazo al asesino en su propia habitación. Sin embargo, para ayudar a su compañero tendrá que correr a la habitación de al lado, gritar para despertarlo o agarrar su pistola para intentar dispararle al otro asesino a través de la puerta.

Zonas adyacentes

Si es posible moverse de una zona a otra sin pasar por una zona intermedia, se dice que esas dos zonas están adyacentes entre sí. Esto ocurre incluso si hay obstáculos entre ambas zonas, siempre y cuando no sean infranqueables (una pared maciza sin puertas ni ventanas, un campo de fuerza indestructible, etc). En caso contrario, esas zonas no están adyacentes entre sí. La mayoría de los efectos en el juego afectan a la zona dónde se encuentra un personaje o a una zona adyacente a la que actualmente ocupa.

Dibujar el campo de batalla

El director (o uno de los jugadores bajo sus indicaciones) debe dibujar un boceto del campo de batalla, escuchando las sugerencias y preguntas de los jugadores. No hace falta que sea lindo, lo importante es que sea un esquema claro de las zonas que existen en ese lugar y que todos se pongan de acuerdo sobre dónde está cada personaje antes de iniciar el combate.

Éste no es un diagrama tallado en piedra. Si durante el combate el grupo se da cuenta de que hace falta agregar, quitar o mover zonas, puede hacerlo. El director tiene la última palabra sobre el boceto del campo de batalla y las zonas que lo configuran.

Ejemplo 1: El grupo está en medio de un combate en una habitación amplia, y se da cuenta en medio del combate que la misma debería tener varias zonas porque no tiene sentido que interactúen fácilmente quienes están en un extremo y quienes están en otro. El director traza una línea dividiendo las zonas.

Ejemplo 1: El grupo está en medio de un combate con una cucaracha gigante. Rocko la mata de un escopetazo y el director describe como cae. Todavía resta combatir contra un ejército de los pequeños bebés de la criatura. Uno de los jugadores pregunta si la cucaracha es un obstáculo, por su tamaño. Al director le parece una observación brillante, y traza una línea dividiendo la zona donde cayó la cucaracha, interpretando que el cuerpo gigante es motivo suficiente como para dividir la zona.

La zona aérea

La zona aérea es una zona adyacente a todas las otras zonas que puede ser ocupada por aquellos personajes que pueden volar, levitar, o de alguna manera permanecer por más que unos pocos segundos en el aire.

Varias zonas aéreas

Si hay zonas amplias bajo techo y zonas a cielo abierto en un mismo combate, el director tiene la opción de decidir que haya varias zonas aéreas. Por ejemplo: la zona aérea dentro de un gran galpón y la zona aérea fuera del mismo.

Sin zona aérea

Si el combate sucede bajo techo en un espacio especialmente cerrado, el director tiene la opción de decidir que es un combate sin zona aérea o que sólo ciertas zonas tienen contacto con la zona aérea.

Zonas acuáticas

El director puede decidir que ciertas zonas inundadas en agua u otro líquido son zonas acuáticas. Cuando un personaje comienza su turno en una zona acuática, debe tirar Ágil contra dificultad 3. Si falla, pierde su acción del turno pero no su movimiento. No hace falta anunciar previamente una postura Ágil para realizar esta tirada.

Sorpresa

A veces un bando puede sorprender a otro. Cuando un combate inicia de tal forma que un bando puede haber sorprendido al otro el director decide en base a las circunstancias si esto requiere una tirada o si la sorpresa es tal que no hay chances de evitarla.

En caso de hacer falta una tirada, cada bando realiza una tirada grupal en oposición a la realizada por el otro bando. Generalmente todos los miembros del bando emboscado realizan tiradas Sagaces mientras que todos los miembros del bando emboscador realizan tiradas Ágiles.

Si un bando logra efectivamente emboscar al otro, uno de sus miembros (generalmente el líder de la tirada previa si es que hubo una) tiene un turno gratis para realizar una acción de cualquier categoría antes de comenzar con el paso de "Rondas" habitual a cada combate. El bando emboscador decide cuál de sus miembros se beneficia de este turno extra.

Rondas

El combate se organiza en rondas. Durante una ronda cada participante tiene un único turno para moverse y realizar una acción. Pero antes de eso, es necesario declarar posturas y tirar iniciativa según lo explicado más adelante.

Procedimiento de la ronda

Una ronda siempre atraviesa estas tres fases en orden:

- ⊖ **Fase 1: Postura.** Cada participante adopta una postura: Fuerte, Ágil o Sagaz.
- ⊖ **Fase 2: Iniciativa.** Cada participante realiza una tirada con su aptitud elegida.
- ⊖ **Fase 3: Turnos.** Los participantes resuelven sus turnos en orden de mayor a menor resultado de iniciativa.

Postura

Cada participante debe elegir y anunciar si adopta una postura Fuerte, una postura Ágil o una postura Sagaz. No hace falta que el participante se comprometa con una acción específica, podrá decidir eso cuando llegue su turno.

Ejemplo 1: Rocko quiere atacar a alguien con su espadón, lo cual sería una acción Fuerte. Sin embargo, Federico (su jugador) no declara un ataque todavía. Simplemente dice que adopta una postura Fuerte. Más tarde, cuando llega su turno, considera que está demasiado malherido y decide en su lugar tomar una poción (otra acción Fuerte).

Iniciativa

Luego de que todos hayan anunciado una postura, cada participante (incluso los controlados por el Director) hace una tirada de aptitud correspondiente a la postura que eligió y coloca el dado resultante en frente suyo a la vista de todos. Éste será su dado de iniciativa.

Turnos

Orden de turnos

Cada participante tiene un turno para actuar. Los turnos toman lugar en orden de mayor a menor resultado en el dado de iniciativa.

- ⊖ Si hay un empate entre un PJ y un PNJ, actúa primero el PJ y luego el PNJ.
- ⊖ Si hay un empate entre PJs, sus jugadores deben ponerse de acuerdo sobre en qué orden actuar.
- ⊖ Si hay un empate entre PNJs, el director decide en qué orden actúan.

Los turnos se resuelven uno a uno, de mayor a menor iniciativa, hasta que no quedan PJs o PNJs sin actuar. Cada vez que se resuelve un turno, el participante que actúa utiliza su dado de iniciativa y el mismo queda descartado, como se indica más adelante.

Cómo organizar la iniciativa

Una buena forma de organizar este proceso es con el director mirando solamente los dados de iniciativa de sus PNJs.

Por cada iniciativa de un PNJ el director anunciará su número y preguntará en voz alta si un jugador tiene un dado de iniciativa más alto.

Si uno o más jugadores tienen dados de iniciativa más altos, resuelven sus turnos hasta que finalmente llegue el turno del PNJ.

Luego, repiten este procedimiento con los turnos de PNJs restantes hasta que no queden más dados de iniciativa en la mesa.

Acción y movimiento

Una vez llegado su turno, el participante puede usar su dado de iniciativa para realizar una única acción correspondiente a la postura que ha elegido. Además de su acción, cada participante puede moverse una única vez antes o después de actuar.

Una vez resuelta la acción y movimiento, el dado de iniciativa es descartado. El personaje ya no volverá a actuar en este turno.

Un participante puede, si lo desea, retrasar su turno para más tarde en la misma ronda (ver "Retrasar el turno" más adelante) o cancelar su acción y no actuar durante la ronda.

Retrasar el turno

Para retrasar su turno, el participante toma su dado de iniciativa y lo gira hasta que muestre una cara más baja que la que actualmente está mostrando. Esa será la nueva iniciativa en la que actuará, siguiendo los lineamientos indicados antes

en "Orden de Turnos". Si el dado muestra un "1", no se puede retrasar la iniciativa, el participante deberá actuar en ese momento o dejar pasar su turno y no actuar durante la ronda.

Cancelar la acción

Los participantes pueden elegir no actuar en su turno, o solamente moverse sin tomar otra acción. En ambos casos, utilizan su dado de iniciativa como si hubiesen actuado.

Movimiento

En su turno cada participante puede moverse una vez, además de realizar su acción. Este movimiento puede hacerse antes o después de ejecutar la acción de su turno. El movimiento no puede hacerse durante o en medio de la acción.

Sólo una zona por movimiento

Al utilizar su movimiento los participantes pueden moverse de su zona actual a cualquier zona adyacente. No pueden moverse a una zona más lejana.

Obstáculos

Si un movimiento requiere atravesar un obstáculo, el participante debe realizar una tirada para completarlo.

- ⊖ Si tiene éxito, logra llegar a la otra zona sin problemas.
- ⊖ Si falla, logra llegar a la otra zona pero sufre un contratiempo a elección del director.

La tirada para superar un obstáculo no consume la acción normal de la ronda y no hace falta que se haya declarado previamente una postura correspondiente para atravesar el obstáculo.

Ejemplo : Rocko declaró una postura Fuerte (quiere pegar un espadazo a la cucaracha gigante). Cuando llega su turno, decide moverse a través de un piso resbaloso para atacar a la cucaracha. El director considera que eso es un obstáculo y que requiere una tirada Ágil. Rocko puede tirar Ágil para intentar llegar a la cucaracha. Esto no consume su acción en el turno, ni importa que haya declarado que su postura es Fuerte.

Rocko tiene éxito en la tirada, llega exitosamente al lado de la criatura y la ataca con su espadón, realizando así una acción Fuerte, como había indicado con su postura. Si Rocko hubiese fallado, también habría llegado, pero habría tenido un contratiempo a elección del director. Por ejemplo podría haberse hecho daño tropezando.

Acciones breves

Algunas acciones especialmente rápidas pueden realizarse en reemplazo del movimiento. Una acción breve no necesita corresponderse con la postura elegida por el personaje y no consume la acción principal de su turno. Si un personaje no puede moverse, por cualquier motivo, tampoco puede realizar acciones breves.

Acciones

Categoría de acción

Todas las acciones en combate tienen una categoría, incluso si no requieren tiradas. El director juzga la categoría de una acción mediante los siguientes criterios:

- ⊖ Las acciones **Fuertes** implican proezas de imposición física y buena salud.
- ⊖ Las acciones **Ágiles** son acciones que requieren precisión, destreza y velocidad.
- ⊖ Las acciones **Sagaces** son usualmente mentales o mágicas y dependen de la capacidad perceptiva, astucia o temple del personaje.

Romper postura

Un personaje puede realizar una acción que no se corresponde con la postura que ha tomado. Sin embargo, si hace esto, el personaje no puede moverse antes ni después de realizarla.

A continuación se detallan las acciones más típicas de cada categoría.

Acciones Fuertes típicas

Atacar en cuerpo a cuerpo

Realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo.
Efecto: El participante elige a un enemigo en su misma zona y tira Fuerte. Si supera la Defensa del objetivo, le hace tantos puntos de daño como su margen de éxito.

Beber una poción

Beber una poción lo más rápido posible.
Efecto: El participante elige y consume una poción en su inventario. Recupera la cantidad y tipo de puntos indicados en la poción, sin superar su valor máximo.

Acciones Ágiles típicas

Atacar a distancia

Realizar un ataque básico a distancia.
Efecto: El participante elige a un enemigo en su misma zona o una zona adyacente y tira Ágil. Si supera la Defensa del objetivo, le hace tantos puntos de daño como su margen de éxito.
Nota: Si esta acción se realiza estando en la misma zona que un enemigo, sea el objetivo del ataque o no, la tirada se realiza con desventaja.

Correr

Moverse a toda velocidad.
Efecto: El participante se mueve a una zona adyacente, del mismo modo que con su movimiento normal por turno. Es decir, utilizando esta acción un personaje puede moverse una vez más aparte de su movimiento habitual por turno.

Pasar un objeto

Pasar un objeto en las manos del personaje a un aliado.
Efecto: El participante elige a un aliado en su misma zona o en una zona adyacente. Si está en su misma zona, le pasa el objeto y éste lo tiene en sus manos. Si está en una zona adyacente, realiza una tirada Ágil contra dificultad 3. Si tiene éxito, le pasa el objeto. Si falla, el objeto cae en el suelo en la zona de su aliado. Quien sea que se encuentre en esa zona puede tomar el objeto como acción Ágil o breve.
Nota: El objetivo debe tener una mano libre para poder realizar esta acción. Esta acción puede ser utilizada como acción breve.

Verter un potenciador

Verter un potenciador sobre un arma.
Efecto: El participante elige y consume un potenciador en su inventario. Luego elige una de sus armas. Hasta el final del combate tiene +1 a todas sus tiradas de ataque con ese arma.

Acciones Sagaces típicas

Leer un pergamino

Leer un pergamino para activar su habilidad programada.
Efecto: El participante elige y consume un pergamino en su inventario. Activa la habilidad contenida en el pergamino. Si esa habilidad requiere que realice una tirada, se resuelve y se siguen las instrucciones correspondientes. Esta acción es Sagaz sin importar la categoría de acción de la habilidad activada.

Despabilar

Tomar un momento para reagrupar al equipo.
Efecto: El participante elige un estado negativo que lo está afectando a él o a un aliado en su misma zona. Ese estado negativo es removido.

Rematar

Concentrarse en eliminar a un enemigo indefenso.
Efecto: El participante elige a un enemigo inconsciente en su misma zona. Si no hay enemigos conscientes en su misma zona, el objetivo muere. En caso contrario, esta acción falla.

Maniobras

Cuando un participante realiza un ataque básico puede elegir realizar una maniobra y describir qué es lo que está haciendo antes de tirar el dado. Si el resultado de la tirada es igual o superior al doble de la Defensa del objetivo, la maniobra tiene su efecto adicional (detallado más abajo) además de infligir el daño habitual. El director tiene la última palabra sobre los efectos de la maniobra descrita.

Maniobras no dañinas

Si una maniobra es descrita de forma tal que no causaría daño al enemigo (como un agarre sin daño, por ejemplo), la dificultad de la maniobra es la Defensa o Determinación del objetivo (a criterio del director).

Maniobras de ejemplo

Agarre

Las maniobras con este efecto pueden implicar técnicas de luxación, atrapés con redes o en caso de algunos monstruos el engullimiento del objetivo.
Efecto: El objetivo se vuelve incapaz de moverse a otra zona por cuenta propia y tiene desventaja en todas sus tiradas que no sean de iniciativa hasta soltarse. Si quien inicio el agarre se mueve, el objetivo está obligado a acompañarlo. El objetivo sólo podrá soltarse con el efecto de una maniobra de escape.
Nota: Es requisito que quien inicia el agarre tenga una mano (u otra extremidad de agarre) libre para lograr este efecto.

Desplazamiento

Las maniobras con este efecto pueden implicar empujes, tironeos o derribos.
Efecto: El atacante desplaza a su objetivo a una zona adyacente a su zona actual.

Escape

Las maniobras con este efecto pueden implicar contorsiones, distracciones o llaves defensivas.
Efecto: Quien realiza el escape se suelta de un agarre que alguien tiene sobre él.

Estado negativo

Las maniobras con este efecto pueden implicar tirar arena a los ojos para provocar Confusión, atar las piernas para provocar Inmovilidad o un comentario mordaz para provocar Frenesí.

Efecto: El objetivo sufre un estado negativo a elección del director. El estado negativo a aplicar depende enormemente de la descripción de la maniobra.

Objetivo adicional

Las maniobras con este efecto pueden implicar por ejemplo ataques de barrido con armas grandes o empujar a un enemigo encima de otro.

Efecto: El ataque afecta a un objetivo adicional. El atacante debe comparar el resultado de su tirada con la Defensa del segundo objetivo para determinar el daño que éste recibe. Si la tirada de ataque que permitió el efecto de esta maniobra no superó la Defensa del segundo objetivo, esta maniobra no surte efecto.

La Capitana

Una vez pasen unas rondas y Cabeza de Martillo sea derrotado, aparecerá Ventosa. Lee o parafrasea lo siguiente:

Cuando el combate parece amainar, una ola impacta en el Sopapo del Manco, y allí donde al agua cayó aparece arrodillada una figura femenina con cara de pulpo y con tentáculos por manos, vestida con un sombrero tricornio y sosteniendo una pistola.

– ¡Dame el mapa, Ganchor! ¡O vas a ver a tus nuevos amigos morir!

Ventosa, la magia algorítmica que ha usado para invocar la niebla no es relevante en combate. Su objetivo principal es convencer a Ganchor de que entregue el mapa (que Ganchor por supuesto no tiene), está dispuesta a todo, incluso a “perder” un turno amenazando con ultimar a un personaje que haya caído.

Ir al APÉNDICE

(al final del documento vas a encontrar las estadísticas del enemigo)

Cuando Ventosa muere, como cualquier Pulpor, cae al piso y empieza a derretirse volviéndose agua mientras se ríe y mira a su pulsera.

Mientras la pulpor se disuelve en agua, sus ropas vacías quedan depositadas sobre la cubierta. Pueden ver que un dispositivo en su pulsera, una suerte de cristal amatista, brilla una vez con luz amarilla y haciendo un ruido “PIP”. La luz empieza a titilar de forma rítmica “PIP - PIP”. Cada vez más rápido. “PIP PIP PIP PIP PIP”

El dispositivo que Ventosa ha activado con su muerte cumple dos funciones. Primero, es una autodestrucción de su buque, cuyo motor estalla y empieza a hundirse. Segundo, es una llamada al Kraken, que le produce mucho dolor si no se acerca.

El dispositivo estalla en luz amarilla pero sobrevive lo suficiente como para que en futuras misiones sea estudiado por un personaje si quiere reconstruirlo o indagar sobre su origen o funcionamiento.

Desarrollo

El clan tiene unos minutos para recuperarse, tomar pociones, y utilizar poderes. Si algún personaje se encuentra particularmente malherido puede ser asistido por Grok y su mítica Sopa de Mar, de la cual cada personaje solo puede beneficiarse dos veces durante esta misión.

Si se le pregunta a Ganchor sobre lo que Ventosa buscaba, admite que en una de sus aventuras encontró un mapa que cree podría llevarlo a la mítica Isla Vagabunda, donde se dice que hay ocultos tesoros enormes.

EL KRAKEN SE PRESENTA

Una vez el Clan haya tenido tiempo de procesar el ataque lee o parafrasea lo siguiente:

Escuchan un ruido muy grave y distante, es tan grave que es casi inaudible, pero lo sienten vibrando en sus cuerpos. De repente, algo golpea al “Sopapo del Manco” y lo sacude violentamente.

En este momento los personajes deben hacer una tirada para superar un obstáculo estándar (Dificultad 3) ¿Cómo se sostienen los personajes para no caer al agua? Permiteles describirlo y utilizar la aptitud correspondiente. Aquellos personajes que fallen empezarán el siguiente combate en la zona del agua.

Uno, dos, tres, cuatro enormes tentáculos violetas llenos de sopapas salen del mar todo alrededor del “Sopapo del Manco” y amenazan con lanzarse sobre ustedes.

En este combate el Kraken funciona en realidad como 4 enemigos separados (cada uno de sus tentáculos).

Ir al APÉNDICE

(al final del documento vas a encontrar las estadísticas de los enemigos)

Desarrollo

Cada vez que los tentáculos son vencidos, se hunden bajo el mar. Con la partida del último de ellos, cierta medida de calma vuelve a la cubierta del barco de Ganchor.

EL MUELLE ESCONDIDO

Una vez el Clan haya tenido tiempo de procesar el ataque lee o parafrasea lo siguiente:

Ganchor vuelve a encender el motor de la embarcación y tras unos minutos de tensa navegación pueden ver aparecer entre la niebla frente a ustedes una isla pequeña de acantilados escarpados y salientes rocosas filosas.

Ganchor los mira sonriendo y dice "Bienvenidos a la Isla Mordida, el cementerio de muchos marineros"

Con cuidado y lentitud, Ganchor navega esquivando los lugares peligrosos y los lleva a la boca de una gruta. Allí, enciende los faroles de la embarcación, iluminando una caverna natural enorme, con un alto techo rocoso en el cual algunos cristales de cuarzo brillan como estrellas.

Hay estalagmitas, estalactitas, y columnas naturales a lo largo y ancho de esta caverna. Algunas salen del agua.

Las orillas están plagadas de restos de embarcaciones destruidas, y en el mar flotan pedazos de madera y tela de vela de barcos. Esto es un verdadero cementerio de embarcaciones.

Hacia el fondo de la caverna se encuentra un muelle de madera con una pequeña casa de un piso que parece haber sido construida con restos de barcos. De un viejo mastil flamea una bandera que muestra una calavera blanca con ocho tentáculos del mismo color.

Cuando Ganchor se está acercando para amarar el barco al muelle ven que mira al costado y dice: "Miren, allá! Oh, vieja amiga". Lejos, sobre la orilla de esta bahía subterránea, pueden ver los restos de la popa de un barco. Incluso a esta distancia distinguen un timón.

El Clan puede ingresar a la casa que servía de base a los piratas dirigidos por Ventosa o quizás intenten ir directo por el timón del viejo barco de Ganchor. A continuación se desarrollan ambas posibilidades.

La Guarida de los Piratas

Si los jugadores entran a la Guarida de los Piratas, lee o parafrasea lo siguiente:

Todo aquí dentro parece construido con restos de barcos. Pueden ver varias camas marineras. Cajas sobre las cuales todavía hay naipes de una partida de algún juego que nunca se terminó. Hacia el fondo de la guarida parece haber un escritorio. Está cubierto de papeles, planos y anotaciones. Sobre el escritorio hay un extraño tridente negro.

Los papeles que hay sobre el escritorio son dibujos de un misterioso objeto circular recubierto de runas mágicas, con anotaciones que parecen tener más preguntas que respuestas. A simple vista parece ser algo que Ventosa estuvo investigando en detalle y que parece llamarse el "Orbe de las Profundidades".

Una tirada de claridad sobre este objeto puede revelar que:

- ⊖ Hay leyendas de un objeto poderoso llamado el "Orbe de las Profundidades" que confiere grandes poderes sobre las criaturas del Mar a quien logre encontrarlo.
- ⊖ Los relatos sobre este tesoro indican que se encuentra en una isla que siempre cambia de lugar. Muchos marineros dicen haber visto a esta "Isla Vagabunda".
- ⊖ Se dice que la "Isla Vagabunda" cambia de lugar en cada atardecer. Y que para llegar a ella se necesita un mapa que marca el camino, pero que no se trata de un mapa cualquiera.

Y cualquier otro detalle que el director desee agregar. Este es un excelente gancho para una próxima aventura a futuro.

El tridente es el secreto de los piratas para que el Kraken no los molestase. Se trata de un arma Mediana que causa daño eléctrico y a la que el Kraken teme. Las tiradas con el Tridente contra el Kraken Tuerto (ver más adelante) tienen ventaja.

El Viejo Barco

Para llegar al viejo barco de Ganchor, el Clan deberá bordear la orilla de la bahía subterránea o nadar hacia ese lugar. Cuando se acerquen lee o parafrasea lo siguiente:

Del viejo barco de Ganchor queda tan solo un pedazo de la popa, donde se lee "Manotazo...". Sobre la cubierta aún se ve el gran timón, y el macabro detalle un par de manos esqueléticas aferradas a la madera. Una de ellas está también sosteniendo una gruesa hoja de papel. ¿Un mapa?

En este momento, antes de que el Clan pueda investigar mucho, descríbeles lo siguiente:

Vuelven a oír un ruido grave y profundo que retumba dentro de ustedes. Esta vez, más furioso que antes. De repente, frente a ustedes salen cuatro tentáculos enormes, como los que enfrentaron antes. Pero unos instantes después, una enorme cabeza de pulpo gigante con su pico filoso y gigante. Uno de sus enormes ojos está gris y dañado, el otro los mira furioso.

EL KRAKEN TUERTO

El combate con el Kraken Tuerto es un Raid. Un enemigo particularmente peligroso que tiene varios dados de iniciativa y actúa varias veces por turno (ver Fervor Mayor).

Ir al APÉNDICE

(al final del documento vas a encontrar las estadísticas del enemigo)

Desarrollo

Una vez derrotado el Kraken, lee o parafrasea lo siguiente:

La criatura, herida de muerte, lanza sus tentáculos en todas direcciones, y con sus últimas fuerzas se agarra de algunas columnas naturales, que se quiebran. El techo empieza a temblar. ¡Parece que la caverna está por derrumbarse!

Este es el momento para recordarle a los personajes, si no se han dado cuenta, que tomen el Timón (Dificultad 3, será divertido ver como se la ingenian para hacerlo) mientras describes como y que no se olviden de tomar el mapa.

Una vez vuelvan al Sopapo del Manco, describe lo siguiente.

El Sopapo del Manco se dirige hacia la luz, a todo motor, parece demasiado lento, mientras caen grandes trozos de piedra a sus costados que mueven a la embarcación de un lado a otro. Por suerte, por un pelo el barco logra escapar. Ganchor se inclina y lanza un suspiro.

LA VUELTA A RODRIKA

Deja que los personajes interactúen entre sí y con Ganchor, Grok, y los trasgos en el viaje de regreso y aprovecha para preguntarles qué hacen o que piensan durante la travesía. Eventualmente, lee o parafrasea lo siguiente:

Tras una hora de viaje, el “Sopapo del Manco” regresa a Rodrika, donde amarra. Ganchor los acompaña al Matonazo de Ahogado, donde invita tragos para todos ustedes y los felicita.

Gracias, muchas gracias, por favor quedense un rato, son mis invitados de honor.

Ganchor les paga el dinero prometido y abre la taberna que pronto se llena con una gran variedad de clientes. Una vez está colmada de gente, Ganchor llama la atención de todos y lleva al viejo timón (que ya no tiene sus manos esqueléticas) al espacio vacío tras la barra y lo coloca en su lugar.

¡Ahora sí! Y todo esto se los debemos a ese Clan de héroes. Borrachos, marineros y ciudadanos de Rodrika, les presento

a...

Ganchor se da vuelta y los mira, dubitativo.

— ¿Cómo me dijeron que se llamaba su clan?

Una vez los jugadores ponen nombre (o dicen el nombre de su Clan si ya lo habían decidido), el público vitorea y es un excelente momento para cerrar la sesión.

SIGUIENDO LA AVENTURA

En caso de querer seguir esta campaña de Clan, sigue los siguientes pasos guiándote por el manual de juego:

- ⊖ Es el momento de asignar experiencia. El clan ha ganado 1 PX.
- ⊖ Haz que el clan registre la misión cumplida en la hoja de clan. Esta misión fue un “rescate”.
- ⊖ El clan tiene tiempo de realizar actividades en la fase de Asentamiento.

⊖ Pregunta al clan cual es su próxima misión, aquí hay algunas ideas por si deciden buscar rumores o preguntar por posibles trabajos:

- ⊖ Un clan (posible aliado o rival a futuro) ha encallado en una isla cercana y ha logrado transmitir desde su AdCom un pedido de ayuda. ¡Están siendo atacados por piratas! ¿Tiene algo que ver con esta aventura? (Defensa)
- ⊖ Hay rumores de que en las cercanas Ruinas de Fessembek habitan extraños seres mutantes y muertos vivientes. Un alquimista local llamado Invafor quiere que se recolecten especímenes de tejido y sangre para ver que tan peligrosa es la amenaza (Recolección)
- ⊖ Las autoridades de Rodrika están hartas de los robos de los Trasgos de la Vieja Muerte. Han logrado ubicar una de sus guaridas y quieren que un Clan se encargue de aniquilarlos y averiguar dónde está su base principal (Ataque).

¡GRACIAS POR JUGAR!

Para seguir todas las novedades de Clan y comprar el manual del juego puedes dirigirte a www.mitoeditorial.com



APÉNDICE A

ENEMIGOS



CABEZA DE MARTILLO

Novato

Fuerte	Ágil	Sagaz	Def	Det	PV	PC
d8	d4	d4	1	1	6	4

Otros datos

Tipo	Mutante
Arma	Espada: Fuerte cuerpo a cuerpo, Cortante. Puños: Fuerte cuerpo a cuerpo, Contundente.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">⊖ Shock Attack<ul style="list-style-type: none">⊖ Activa, Fuerte, Ataque.⊖ Realiza un ataque Fuerte cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito, el objetivo pasa a tener el estado negativo Inmovilidad.⊖ Fuerza Descomunal<ul style="list-style-type: none">⊖ Pasiva⊖ Tiene ventaja en todas sus tiradas Fuertes que no sean iniciativa.
Afinidades	<ul style="list-style-type: none">⊖ Débil a Electricidad.⊖ Resistente a Caos.

BRUTANTE TIRADOR

Novato

Fuerte	Ágil	Sagaz	Def	Det	PV	PC
d4	d8	d6	2	1	1	4

Otros datos

Tipo	Humanoide
Arma	Arco: Ágil a distancia, Punzante. Daga: Ágil cuerpo a cuerpo o a distancia. Cortante.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">⊖ Power Bolt<ul style="list-style-type: none">⊖ Activa, Ágil, Ataque.⊖ Realiza un ataque Ágil a distancia. Si tiene éxito, inflige +2 daño.⊖ Dureza<ul style="list-style-type: none">⊖ Pasiva⊖ Tiene +2 PV (ya calculado en sus stats).

No tiene afinidades

BRUTANTE BANDIDO

Novato

Fuerte	Ágil	Sagaz	Def	Det	PV	PC
d6	d8	d8	2	0	1	4

Otros datos

Tipo	Humanoide
Arma	Daga: Ágil cuerpo a cuerpo o a distancia. Cortante.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">⊖ Mug<ul style="list-style-type: none">⊖ Activa, Ágil, Ataque.⊖ Si tiene éxito, le quita al objetivo un objeto de su inventario que no esté usando como arma en este momento.⊖ Escurridizo<ul style="list-style-type: none">⊖ Pasiva⊖ +1 a tiradas Ágiles para escapar.

No tiene afinidades

CAPITANA VENTOSA

Novato

Fuerte	Ágil	Sagaz	Def	Det	PV	PC
d4	d8	d6	3	2	6	4

Otros datos

Tipo	Humanoide
Arma	Arco: Ágil a distancia, Punzante. Daga: Ágil cuerpo a cuerpo o a distancia. Cortante.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">⊖ Power Bolt<ul style="list-style-type: none">⊖ Activa, Ágil, Ataque.⊖ Realiza un ataque Ágil a distancia. Si tiene éxito, inflige +2 daño.⊖ Dureza<ul style="list-style-type: none">⊖ Pasiva⊖ Tiene +2 PV (ya calculado en sus stats).

No tiene afinidades

TENTÁCULO

Novato

Fuerte	Ágil	Sagaz	Def	Det	PV	PC
d8	d6	d4	3	1	5	4

Otros datos

Tipo	Bestia
Arma	Sopapo: Fuerte cuerpo a cuerpo. Contundente.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">⊖ Alcance<ul style="list-style-type: none">⊖ Pasiva⊖ Puede realizar ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos en zonas adyacentes además de su misma zona. Si logra agarrar a un personaje de este modo, el objetivo es movido a la misma zona que el usuario.
Afinidades	⊖ Débil a Electricidad.

EL KRAKEN TUERTO

Maestro del Resplandor, perteneciente a la orden de ángeles que sostienen el firmamento. Su forma es a la vez la de una carroza ardiente y la de múltiples seres vivos en un solo cuerpo.

Categoría	Fuerte	Ágil	Sagaz	Def	Det	PV	PC
---	d8	d8	d8	3	3	5	5

Otros datos

Tipo	Bestia
Arma	Sopapo de tentáculo: Fuerte cuerpo a cuerpo. Contundente. Arrojar restos de naufragio: Fuerte a distancia. Contundente.

Habilidades

Clamp Down	Activa. Fuerte, Ataque. Realiza un ataque Fuerte cuerpo a cuerpo, si tiene éxito cuenta también como una maniobra de ataque exitosa.
Alcance	Pasiva. Puede realizar ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos en zonas adyacentes además de su misma zona. Si logra agarrar a un personaje de este modo, el objetivo es movido a la misma zona que el usuario.
¡La cena está lista!	Activa, Fuerte. El Kraken levanta a un enemigo agarrado y lo acerca a su pico. Podrá utilizar “Mordida Letal” contra este enemigo en una próxima acción si sigue en esta situación.
¡Mordida Letal!	Activa, Fuerte, Ataque. Muerde a un enemigo que sufrió “La Cena está Lista” y no logró escaparse. Este ataque Fuerte ignora armadura (su Defensa sigue aplicando). El enemigo es soltado inmediatamente una vez mordido.
Fervor Mayor	Pasiva. Tiene 4 turnos por ronda. Cada turno implica una declaración y tirada de iniciativa independiente.
Legendario	Pasiva. Comienza el combate con 3 fases. Cada vez que es reducido a 0 PV gasta una de sus fases para recuperar sus PV y PC a sus valores máximos y obtener un +1 acumulativo a todas sus tiradas.
Imparable	Pasiva. Puede despabilarse como acción breve.

Afinidades

Débil a Electricidad.



APÉNDICE B

PERSONAJES PREGENERADOS



HOJA DE PERSONAJE

CLAN

DATOS

Personaje Cormac

Jugador

Guerrero

Mago

Clan

Profesión Arquero

Nivel 1

TRASFONDO

Pasado Forajido. Escapó mucho tiempo de la ley.

Especie Humano

ESPECIALIDADES

ADAPTARSE

(ver en la sección de Especialidades)

LIDERAR

(ver en la sección de Especialidades)

INSISTIR

(ver en la sección de Especialidades)

APTITUDES

Fuerte



Ágil



Sagaz



ENTEREZAS

Def.

4

Det.

2

RESERVAS

PA 4

PV 8

PC 8

HABILIDADES

NOMBRE POWER BOLT

ETIQUETAS Activa, Ágil, Ataque

DESCRIPCIÓN Como acción Ágil, puedes disparar un proyectil con especial potencia y precisión.

Realiza un ataque a distancia. Si superas la Defensa del enemigo, le haces tanto daño como tu margen de éxito +2.

NOMBRE CHARM

ETIQUETAS Activa, Sagaz, Mágica

DESCRIPCIÓN Como acción Sagaz, puedes mejorar la disposición que un personaje tiene contigo. Elige a un personaje en tu misma zona o una zona adyacente y tira Sagaz. (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)

NOMBRE BEBEDOR

ETIQUETAS Pasiva

DESCRIPCIÓN Durante el combate, puedes beber una poción como acción breve.

Tienes +2 en tiradas Fuertes para resistir los efectos de tales líquidos. (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)

NOMBRE

ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

NOMBRE

ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

CLAN

EQUIPAMIENTO

ARMAS	TIPO	RANGO	DAÑO	EFEECTO
PISTOLA	Rango Rápido	Distancia	Ágil	(*)
DAGA	Melee Ligera	(**)	Ágil	(*)

RETRATO

ARMADURA
Ligera (*)

POCIONES
Pv 1 (cura 3PV)
Pc _____

POTENCIADORES

OTROS

(*)Ver completo en la sección tarjetas de equipamiento
(**)Cuerpo a cuerpo o a distancia

AD COM MOCHILA PO

HABILIDADES

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN

HOJA DE PERSONAJE



DATOS

Personaje Darkon		
Jugador		
Guerrero <input type="radio"/>	Mago <input checked="" type="radio"/>	Clan
Profesión Reforzador	Nivel 1	

TRASFONDO

Pasado Promesa. Juró usar sus poderes para proteger a los débiles.

Especie Arlón

ESPECIALIDADES

- VOLAR
(ver en la sección de Especialidades)
- MANIPULAR
(ver en la sección de Especialidades)
- DISFRAZARSE
(ver en la sección de Especialidades)

APTITUDES

Fuerte	
Ágil	
Sagaz	

ENTEREZAS

Def.	Det.
1	4

RESERVAS

PA	12
PV	8
PC	12

HABILIDADES

NOMBRE HEAL **ETIQUETAS** Activa, Sagaz, Mágica, Luz

DESCRIPCIÓN Como acción Sagaz, puedes sanar mágicamente las heridas superficiales de un personaje. Elige a un aliado en tu misma zona o una zona adyacente y tira Sagaz. (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)

NOMBRE MIGHT **ETIQUETAS** Activa, Sagaz, Mágica

DESCRIPCIÓN Como acción Sagaz, puedes aumentar la ferocidad de un aliado. Elige a un personaje en tu misma zona o una zona adyacente. (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)

NOMBRE MAESTRÍA EN ARMADURA **ETIQUETAS** Pasiva

DESCRIPCIÓN Las armaduras que vistas no imponen penalizaciones a tus tiradas.

NOMBRE **ETIQUETAS**

DESCRIPCIÓN

NOMBRE **ETIQUETAS**

DESCRIPCIÓN

CLAN

EQUIPAMIENTO

ARMAS	TIPO	RANGO	DAÑO	EFEECTO
GUADAÑA	Melee Mediana	Cuerpo(*)	Fuerte	(**)
ESCUDO	Arma Escudo	Cuerpo(*)	Fuerte	(**)

RETRATO

ARMADURA

Pesada(**)

POCIONES

Pv 1 (cura 3PV)

Pc _____

POTENCIADORES

OTROS

(*)Cuerpo a cuerpo

(**)Ver completo en la sección tarjetas de equipamiento

AD COM MOCHILA PO

HABILIDADES

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

HOJA DE PERSONAJE



DATOS

Personaje Naramahr

Jugador

Guerrero Mago Clan

Profesión Evocador Nivel 1

TRASFONDO

Pasado Exiliado. Acusado de un crimen que no cometió.

Especie Faulen

ESPECIALIDADES

- JURAR Y CUMPLIR (ver en la sección de Especialidades)
- MOVERSE ÁGILMENTE (ver en la sección de Especialidades)
- SOBREVIVIR (ver en la sección de Especialidades)

APTITUDES

Fuerte

Ágil

Sagaz

ENTEREZAS

Def. 2 Det. 4

RESERVAS

PA 2
PV 6
PC 12

HABILIDADES

NOMBRE ENERGY BOLT (Aire) **ETIQUETAS** Activa, Sagaz, Mágica, Ataque, Aire

DESCRIPCIÓN Acción Sagaz, puedes lanzar un rayo de energía de aire a un enemigo. Realiza un ataque a distancia tirando a distancia tirando Sagaz en lugar de Ágil (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)

NOMBRE BLAZING SKIN **ETIQUETAS** Activa, Sagaz, Mágica

DESCRIPCIÓN Acción Sagaz, puedes infundir a un aliado con un halo de fuego mágico que daña a sus agresores cercanos. (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)

NOMBRE PERSUASIVO **ETIQUETAS** Pasiva

DESCRIPCIÓN Posees un carisma extraordinario. Tienes +2 en tiradas Sagaces para persuadir a otros personajes (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)

NOMBRE **ETIQUETAS**

DESCRIPCIÓN

NOMBRE **ETIQUETAS**

DESCRIPCIÓN

CLAN

EQUIPAMIENTO

ARMAS	TIPO	RANGO	DAÑO	EFEECTO
Daga	Arma Melee Ligera	Ambos	Agil	
Escudo	Arma Escudo	Cuerpo(*)	Fuerte	

RETRATO

ARMADURA

Tunica _____

POCIONES

Pv 1 (cura 3PV) _____

Pc _____

POTENCIADORES

OTROS

AD COM MOCHILA PO

HABILIDADES

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

HOJA DE PERSONAJE



DATOS

Personaje Rocko		
Jugador		
Guerrero <input checked="" type="radio"/>	Mago <input type="radio"/>	Clan
Profesión Luchador	Nivel 1	

TRASFONDO

Pasado **Mecánico**. Se da maña con las máquinas.

Especie Canidan

APTITUDES

Fuerte						
Ágil						
Sagaz						

ENTEREZAS

Def.	Det.
3	1

RESERVAS

PA	8
PV	12
PC	8

ESPECIALIDADES

OLFATEAR
(ver en la sección de Especialidades)

MOVERSE ÁGILMENTE
(ver en la sección de Especialidades)

RESISTIR EL CLIMA
(ver en la sección de Especialidades)

HABILIDADES

NOMBRE POWER SMASH	ETIQUETAS Activa, Fuerte, Ataque
DESCRIPCIÓN Como acción Fuerte, puedes lanzar un golpe con especial ferocidad. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo. (Ver completo en la sección tarjetas de habilidades)	
NOMBRE FURIA FINAL	ETIQUETAS Pasiva
DESCRIPCIÓN Siempre que tus PV estén por debajo de la mitad de su valor máximo, tienes +1 a todas tus tiradas de ataque.	
NOMBRE MAESTRÍA EN ARMA (Melee Pesada)	ETIQUETAS Pasiva
DESCRIPCIÓN Cuando uses un arma Melee Pesada al realizar un ataque, si tu ataque supera la Defensa del objetivo le haces +1 daño.	
NOMBRE	ETIQUETAS
DESCRIPCIÓN	
NOMBRE	ETIQUETAS
DESCRIPCIÓN	

CLAN

EQUIPAMIENTO

ARMAS	TIPO	RANGO	DAÑO	EFEECTO
Espadón	Melee Pesada	Cuerpo(*)	Fuerte	(**)
Metralleta	Rango Automático	Distancia	Ágil	(**)

RETRATO

ARMADURA

Pesada(**)

POCIONES

Pv 1 (cura 3PV)

Pc _____

POTENCIADORES

OTROS

(*)Cuerpo a cuerpo

(**)Ver completo en la sección tarjetas de equipamiento

AD COM MOCHILA PO

HABILIDADES

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

NOMBRE ETIQUETAS

DESCRIPCIÓN _____

DATOS

Nombre

Categoría

Nivel

PX

MIEMBROS

Formulario para registrar miembros del clan, con líneas horizontales para escribir nombres y detalles.

ESCUDO

Formulario para describir el escudo del clan.

HOJA DE CLAN

CLAN

CRÓNICA

MISIÓN

TIPO

Formulario para registrar la crónica del clan, con columnas para Misión y Tipo, y líneas horizontales para el contenido.

OFICIO

NOVATO

AVANZADO

EXPERTO

ÉPICO

DESCRIPCIÓN

Formulario para describir el oficio del clan, con columnas para Novato, Avanzado, Experto y Épico, y líneas horizontales para el contenido.



APÉNDICE C

TARJETAS DE HABILIDADES, EQUIPAMIENTOS Y ESPECIALIDADES



TARJETAS DE HABILIDADES

HEAL

(Activa, Sagaz, Mágica, Luz)

Como acción Sagaz, puedes sanar mágicamente las heridas superficiales de un personaje. Elige a un aliado en tu misma zona o una zona adyacente y tira Sagaz. Éste recupera tantos PV como tu resultado +2.

POWER BOLT

(Activa, Ágil, Ataque)

Como acción Ágil, puedes disparar un proyectil con especial potencia y precisión. Realiza un ataque a distancia. Si superas la Defensa del enemigo, le haces tanto daño como tu margen de éxito +2.

MIGHT

(Activa, Sagaz, Mágica)

Como acción Sagaz, puedes aumentar la ferocidad de un aliado. Elige a un personaje en tu misma zona o una zona adyacente. Éste pasa a tener el estado positivo Ferocidad (tiene +1 a todas sus tiradas de ataque hasta el final del combate).

CHARM

(Activa, Sagaz, Mágica)

Como acción Sagaz, puedes mejorar la disposición que un personaje tiene contigo. Elige a un personaje en tu misma zona o una zona adyacente y tira Sagaz. Si superas su Determinación, éste no podrá atacarte a tí hasta que tú lo ataques o hasta que pasen 10 minutos. Además, durante la misma duración tendrás ventaja en las tiradas Sagaces que realices para persuadirlo.

MAESTRÍA EN ARMADURA

(Pasiva)

Las armaduras que vistas no imponen penalizaciones a tus tiradas.

BEBEDOR

(Pasiva)

Durante el combate, puedes beber una poción como acción breve. Además a la hora de beber alcohol eres especialmente resistente, capaz de ingerir lo que normalmente soportarían dos o tres personas de tu contextura. Tienes +2 en tiradas Fuertes para resistir los efectos de tales líquidos.

ENERGY BOLT (Aire)

(Activa, Sagaz, Mágica, Ataque, Aire)

Como acción Sagaz, puedes lanzar un rayo de energía de aire a un enemigo. Realiza un ataque a distancia tirando Sagaz en lugar de Ágil. Si superas la Determinación del objetivo, le haces tanto daño como tu margen de éxito +2.

POWER SMASH

(Activa, Fuerte, Ataque)

Como acción Fuerte, puedes lanzar un golpe con especial ferocidad. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo. Si superas la Defensa del objetivo, le haces tanto daño como tu margen de éxito +2.

BLAZING SKIN

(Activa, Sagaz, Mágica)

Como acción Sagaz, puedes infundir a un aliado con un halo de fuego mágico que daña a sus agresores cercanos. Elige a un personaje en tu misma zona o una zona adyacente. Este pasa a tener el estado positivo Ardiente.

FURIA FINAL

(Pasiva)

Siempre que tus PV estén por debajo de la mitad de su valor máximo, tienes +1 a todas tus tiradas de ataque.

PERSUASIVO

(Pasiva)

Posees un carisma extraordinario que se manifiesta de modos insospechados. Tienes +2 en tiradas Sagaces para persuadir a otros personajes. Al comienzo de tu primer turno en combate puedes dedicar una acción breve a manifestar tu fuerza de personalidad y ganar el estado positivo Bendición.

MAESTRÍA EN ARMA (Melee Pesada)

(Pasiva)

Cuando uses un arma Melee Pesada al realizar un ataque, si tu ataque supera la Defensa del objetivo le haces +1 daño.



TARJETAS DE EQUIPAMIENTO

GUADAÑA

(Arma Melee Mediana)

Cuerpo a cuerpo. Ataca tirando Fuerte. Puedes atacar con desventaja con esta arma. Si lo haces, tienes +1 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

DAGA

(Arma Melee Ligera)

Cuerpo a cuerpo o a distancia. Ataca tirando Ágil. Si atacas a distancia con esta arma, debes luego recuperar el arma como una acción Ágil o breve.

ESCUDO

(Arma Escudo)

Cuerpo a cuerpo. Ataca tirando Fuerte con desventaja. Puedes portar esta arma y realizar ataques con ella usando tu mano secundaria. Como acción breve, puedes levantar tu guardia para tener +1 Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

TÚNICA

Siempre que recibas un golpe, gasta un Punto de Armadura y reduce el daño en 1.

ARMADURA PESADA

Siempre que recibas un golpe, gasta un Punto de Armadura y reduce el daño en 1.

PISTOLA

(Arma de Rango Rápido)

A distancia. Ataca tirando Ágil. Si el objetivo de un ataque que realices con esta arma no actuó aún en la ronda, tienes +1 en tu tirada de ataque contra él.

ARMADURA LIGERA

Siempre que recibas un golpe, gasta un Punto de Armadura y reduce el daño en 1.

ESPADÓN

(Arma Melee Pesada)

Cuerpo a cuerpo. Ataca tirando Fuerte. Requiere dos manos. Puedes atacar con ventaja con esta arma. Si lo haces, tienes -1 Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

POCIÓN (3 PV)

Bébela como una acción para recuperar 3 Puntos de Vida.

METRALLETA

(Arma de Rango Automático)

A distancia. Ataca tirando Ágil. Requiere dos manos. Puedes usar esta arma para disparar un rocío de proyectiles. Si lo haces, tienes ventaja en todas tus tiradas de ataque de este turno pero deberás luego recargar el arma como acción Ágil o breve.

ADCOM

Dispositivo de comunicación remota. Esencial para todo miembro de un clan.

MOCHILA DE AVENTURERO

Contiene antorchas, sogas, raciones de comida y otros necesarios para la vida del aventurero. Si crees que algo puede estar incluido en esta mochila, pregúntale al director.



TARJETAS DE ESPECIALIDADES

ADAPTARSE

“Cada error es un aprendizaje”

LIDERAR

“Unidos somos más fuertes”

INSISTIR

“Éste no es el fin del asunto”.

OLFATEAR

“La nariz percibe más que los ojos y oídos”

MOVERSE ÁGILMENTE

“Mi pie siempre pisa donde yo lo deseo”

RESISTIR EL CLIMA

“El hogar de mi alma no tiene muros ni techo”.

VOLAR

“El aire me lleva a mi destino”
(Esta especialidad no provee ventaja pero permite ocupar la zona aérea).

MANIPULAR

“Si posee emoción es vulnerable a mi influencia”

DISFRAZARSE

“Nunca seré quien crean que soy”

JURAR Y CUMPLIR

“Mi palabra es mi ley”

SOBREVIVIR

“No pienso morir aquí”





CONTACTOS MITO


 [mitoeditorial](#)

 www.mitoeditorial.com

CONTACTOS LEYENDA

 [leyenda.rpg](#)

CONTACTOS EZEQUIEL

 [ezequiel.rage](#)

 www.ragemultiverse.com