

Bóvedas de Vaarn

El sol se está muriendo, y los restos de incontables eones se esparcen a través de los yermos resecos de Vaarn, la tierra desolada que la gente llama la ruina azul. Se dice que estas arenas celestes esconden las tumbas de los Autarcas; se han tragado las arcologías enterradas en las que se cuidaba que la semilla verdadera del ser humano durante el Gran Colapso; ocultan criptas de memoria olvidadas, pudrientes enrejados cristalinos de ego-máquinas que las dunas crepusculares usurpan sin remordimiento. Desde la Nueva Hegemonía al sur vienen vagabundos y soñadores, profanadores de las tecnotumbas que yacen bajo los páramos azules. Años luces arriba, las naves con cascos de aurum ejercen sus rutas tiernas entre las esferas, y millas por debajo de las piernas de un peregrino, matrices extrañas se encienden de nuevo con vida impensada.

Estos son los interiores, donde las obras grandes de la humanidad han caído ante la eterna putrefacción, donde las máquinas y los animales y los hongos piensan coronarse nuestros iguales. Las ftaloarenas, donde neobestias cazan con orgullo a dos patas, y donde cromacerdotes cantan devociones de binario interminables a su dios sintético sin nombre. Sólo los desesperados y los locos buscarían ganarse la vida aquí, vagar por el desierto azul en búsqueda de las bóvedas secretas, las BÓVEDAS DE VAARN.

Bóvedas de Vaarn es compatible con el sistema del juego [Knave](#), sin embargo el material debería funcionar bien con cualquier sistema RPG de la escuela vieja que use d20s, clase de armadura, etc.

La versión PDF está disponible gratis en [itch.io](#).
Todo del texto es con licencia de [Creative Commons 4.0](#).

Si te gusta comprar copias físicas de la zine, se vende por [Antipode Zines](#).

Alternativamente, están disponible en estas tiendas selectas:

País	Tienda	BdV 1	BdV 2	BdV 3
Todo del mundo	Lulu Impreso por Demanda	enlace	enlace	enlace
	Big Cartel	enlace	enlace	enlace
R.U.	Igloo Tree	enlace	enlace	enlace

	Rook's Press	enlace	enlace	enlace
U.E.	All the Problems in This World	enlace	enlace	enlace
E.E.U.U.	Exalted Funeral	enlace	enlace	enlace
Canadá	Monkey's Paw Games	enlace	enlace	enlace

¿Qué es Vaarn?

!Vaarn! Maldigo cada letra del nombre.

Maldigo la arena azul que se infiltra en cada poro de mi cuerpo, que se desliza, que cada noche se traga un poco más del campamento final que erigimos sobre la cara de este despiadado páramo azur. Maldigo el sol rojo que sale cada mañana para chamuscar la piel de nuestros cueros cabelludos.

iVaarn! ¡Te maldigo! Maldigo esta tierra que roba las lágrimas de los ojos de su gente, esta tierra que se traga ejércitos y poetas y eones como si todos, cada obra de cada persona, fueran solo un grano más de arena mazarina. iVaarn! Tres veces te maldigo, porque tengo miedo que jamás veré otra tierra.

– Último Testimonio de Idris Ida-Null
Cartógrafo de la Hegemonía

Vaarn es un escenario de juego de rol de ciencia fantasía. Se inspira en novelas como Dune, Hyperion, el Libro del sol nuevo, y las novelas gráficas de Moebius. Si no has leído estas obras, está bien, hará que mi robo parezca original.

Básicamente, el sol se atenúa, es el fin de la historia, y tus personajes peinan los restos de las épocas inimaginables del futuro. Todo lo que podría pasar ya pasó y ya se desvaneció. Vaarn es un escenario anti-canon en el que nadie puede acordarse de la historia mundial, y al final no importa. Sin embargo, hay hechos sobre Vaarn que son seguros:

1. Vaarn es un desierto de azul celeste, lleno de ruinas del futuro lejano.
2. La gente de Vaarn son los pueblofiel (humanos), los cacógenos (mutantes), los sintéticos (robots), los neobestias (animales sapientes), y los micemorfos (personas hongo).

3. El sol es rojo y gigante, y se está muriendo. No se apagará en una vida humana, pero los sintéticos tienen razón de preocuparse.
4. Vaarn es a la par arcaico y futurista. Imagínate duelos de espadas dentro de la cáscara de una nave anciana.
5. Hay un lugar al sur que se llama La Nueva Hegemonía. Es como el Imperio Romano. En teoría la Hegemonía gobierna Vaarn, pero no tiene mucha presencia fuera de algunos pueblos fortificados en la frontera.
6. Las nanomáquinas están dentro de todo, y es normal ver animales salvajes con cámaras creciendo de su carne o humanos con miembros parasíticos cíborgs.
7. Fue un Gran Colapso lo que destruyó lo mejor de la civilización humana.
8. Antes del Colapso, los Autarcas reinaban sobre la humanidad. Eran una dictadura mundial representada por un linaje de reyes dioses modificados genéticamente.
9. Antes del reinado de los Autarcas, Urth era dominado por I.I.A.A. que se llamaban Titanes. Fueron derribados, pero los detalles de este conflicto ya se perdieron en la historia.

Finalmente, y lo más importante, Vaarn nunca es igual. La caída de los dados determina cómo es tu versión de este escenario. Animo a los lectores a construir más de este material y hacer Vaarn suyo.

Creando Personajes

1. Personajes de Jugadores (PJs) tienen seis habilidades: fuerza, destreza, constitución, intelecto, psique, y ego. Cada habilidad tiene dos valores relacionados: una **defensa** y un **bono**. Al crear un personaje, tira 3d6 para cada habilidad, en orden. El resultado más bajo es el bono de la habilidad. Súmale 10 para encontrar la defensa. Después de tirar para todas las habilidades, se puede intercambiar la puntuación de dos de las habilidades.

Ejemplo: Tiraste 2, 2, y 6 para fuerza. Lo más bajo es 2, entonces la fuerza de tu PJ tiene un bono de +2 y una defensa de 12. Repite este proceso para las habilidades que falten.

2. Elige el **patrimonio (should be link)**. Esto determina qué seres. Cada patrimonio tiene unas tablas de chispas para inspirarte sobre el nombre de tu PJ, su apariencia y su personalidad.
3. Tira 1d8 para determinar el máximo principal de los puntos de vida de tu personaje. El ritmo de curación de un PJ es 1d8 + bono de constitución.

4. PJs tienen una cantidad de **espacios de inventario (should be link)** igual a la defensa de constitución, y los objetos tienen que encajar en espacios disponibles o el PJ estará **cargado (should be link)**. Los objetos ocupan un espacio, pero algunos objetos cargan más. Se puede agrupar objetos pequeños en un espacio.
5. Los PJs empiezan el juego con 3 raciones de agua. Tira una vez en la tabla de **armas (should be link)** y dos veces en la **tabla de equipo (should be link)** para determinar el equipo principal de tu personaje. La armadura tiene un valor de defensa. Apunta el valor en tu hoja de personaje con su bono de armadura correspondiente (siempre 10 menos que la defensa). Si el PJ no lleva armadura, su defensa es 10 y su bono es +0.
6. Genera la **Exótica (should be link)** y el **Don (should be link)**. Las Exóticas son objetos peculiares y raros. Los dones son poderes sobrenaturales.

¡Estás listo para jugar!

Patrimonios

Los patrimonios describen qué tipo de ser eres. Escoge uno de los nueve y usa las tablas de chispas para inspirarte. Ignora los resultados si no sirven tu visión del personaje; pretenden ser sólo una fuente de inspiración.

Pueblofiel

Los pueblofiel se sellaron dentro de arcologías escondidas cuando llegó el Gran Colapso, y por eso preservaron sus cuerpos de las degradaciones que afectan a los que dejaron en la superficie. Les pueblofiel han mantenido su estirpe fanáticamente libre de mutaciones y nanomáquinas parasíticas, y guardan muy cuidadosamente su maestría de la tecnología de los ancianos. Las sociedades que construyeron dentro de sus arcologías solitarias eran jerárquicas y basadas en castas; tradiciones que les pueblofiel traen a su recolonización del mundo superficial y a su establecimiento de la Nueva Hegemonía.

D20	NOMBRE	CASTA	COMPORTAMIENTO	CARACTERÍSTICA DISTINTA
1	Benjoe	Servitor (Casta de trabajadores)	Divertido	Cicatrices rituales
2	Leif		Amargo	Tatuajes faciales
3	Xurm		Morboso	Marca de esclavo

4	Kazor	Propietario (Casta de comerciantes)	Huesudo	Joyería pesada
5	Essana		Alegre	Miembro sintético
6	Calista		Cruel	Voz extraña
7	Jinny		Llamativo	Marca de clon
8	Vela		Ceñudo	Cojera
9	Leksei		Travieso	Mascota extraña
10	Ippash	Optimate (Casta de administradores)	Larguirucho	Dientes lacados
11	Lagad		Patricio	Cicatrices de quemadura
12	Myli		Imprudente	Ojos octarinos
13	Nirid		Áspero	Piel teñida
14	Ardel	Armígero (Casta de guerreros)	Maleducado	Dientes de oro
15	Senefer		Astuto	Lengua de plata
16	Pharmon		Agrio	Falta un miembro
17	Mesu	Exultante (Aristocracia sagrada)	Estoico	Falta un ojo
18	Lenta		Necio	Ropa religiosa
19	Goza		Cálido	Ojos sintéticos
20	Babl		Lobuno	Visiblemente enfermo

D20	CUERPO	CARA	PELO	ATTUENDO
1	Alto	Amarillenta	Negro	Harapos
2	Bajo	Animada	Moreno	Pieles de animal
3	Frágil	Cruel	Rojo	Túnica áspera
4	Muscular	Arrugada	Rubio	Atuendo de nómada
5	Gordo	Cicatrizada	Gris	Atuendo de trabajador
6	Flaco	Ceñuda	Blanco	Atuendo de pastor
7	Esquelético	Pálida	Afeitado	Ropa de esclavo
8	Jorobado	Grasienta	Moño	Librea de exultante

9	Torcido	Ancha	Verde	Atuendo raído
10	Ágil	Estrecha	Naranja	Atuendo colorido
11	Nudoso	Afilada	Encendido	Ropa de sacerdote
12	Rechoncho	Hambrosa	Hongo	Ropa de oficinista
13	Hinchado	Atormentada	Morado	Atuendo de Hegemonía
14	Desgarbado	Alegre	Amarillo	Ropa de soldado
15	Infantil	Redonda	Ralo	Atuendo extravagante
16	Bronceado	Triste	Quemado	Atuendo de músico
17	Gigante	Ingenua	Trenzado	Atuendo velado
18	Áspero	Tranquila	Grasiento	Ropa de armígero
19	Cíborg	Cansada	Apelmazado	Ropa de exultante
20	Herido	Marcada	Largo	Ropa cara

Especial

Pura sangre – No tires mutaciones durante la creación del personaje.
Tienes Ventaja en tiras de reacción cuando encuentres otre pueblofiel.
Pierdes este bono si te mutas visiblemente.

Heredere – Cuando encuentres sistemas de seguridad de la época precolapsal, hay la posibilidad de 50% que te conocen como su maestro.

Cacogéno

Les cacogénos son les descendientes de les desafortunades que fueron dejades para aguantar el Gran Colapso en la arruinada superficie de Urth. La necesidad es la madre de la invención y entonces, deformades por la radiación y cazades por monstruos biotécnicos y máquinas pensantes locas, les cacogénos evolucionaron en un millón de formas distintas. Hay diez veces más cacogénos que pueblofiel y creen que son elles les herederos verdaderes de Urth.

D20	NOMBRE	COMPORTAMIENTO	DESGRACIA	TU EXCENRICIDAD
1	Arda	Abrasivo	Esclave	Un sombrero extraño
2	Bollo	Arrogante	Deudore	Siempre murmurando
3	Breen	Asertivo	Jugadore	Dieta ascética
4	Conch	Carismático	Clon	Olvidadize y grosere

5	Crab	Atrevido	Gladiadore	Dieta de glotón
6	Dancer	Decadente	Recuerdos robados	Muy formal
7	Doss	Elocuente	Falsificadore	Constantemente interrumpes
8	Hust	Extravagante	Exiliade	Te ríes por tus propias bromas
9	Jal	Hedonista	Cultista	Casade a un cuchillo
10	Lask	Impulsivo	Ladrón	Tienes un monóculo
11	Lip	Irritable	Adicte	Voz monótona
12	Olm	Melancólico	Acusade falsamente	Solo duermes al aire libre
13	Pirrip	Paranoico	Estafade	Solo vistes de morado
14	Poucher	Tímido	En bancarrota	Citas hechos irrelevantes
15	Pree	Religioso	Herétique	Tienes muchos esposos
16	Uz	Romántico	Rechazade	Hablas contigo mismo
17	Whistler	Académico	Chantajead	Joyería difícil de manejar
18	Yaz	Severo	Embrujade	Típicamente borrache
19	Yoss	Vano	Húerfane	Siempre llevas guantes
20	Zem	Volátil	Afligide	No miras a los espejos

D20	CUERPO	CARA	PELO	ATTUENDO
1	Alto	Amarillenta	Negro	Harapos
2	Bajo	Animada	Moreno	Piel de animal
3	Frágil	Cruel	Rojo	Túnica áspera
4	Muscular	Arrugada	Rubio	Attuendo de nómada
5	Gordo	Cicatrizada	Gris	Attuendo de trabajador
6	Flaco	Ceñuda	Blanco	Attuendo de resero
7	Esqueletal	Pálida	Afeitado	Ropa de esclavo
8	Jorobado	Grasimienta	Moño	Librea de sirviente

9	Torcido	Ancha	Verde	Attuendo raído
10	Ágil	Estrecha	Naranja	Attuendo colorido
11	Nudoso	Afilada	Encendido	Bata de sacerdote
12	Rechoncho	Hambrosa	Hongo	Uniforme de oficinista
13	Hinchado	Atormentada	Morado	Attuendo de Hegemonía
14	Desgarbado	Alegre	Amarillo	Ropa de soldado
15	Ingenuo	Redonda	Ralo	Ropa extravagante
16	Bronceado	Triste	Quemado	Attuendo de músico
17	Gigante	Ingenua	Trenzo	Attuendo velado
18	Áspero	Tranquila	Grasmientado	Ropa de cortesana
19	Robusto	Somnolienta	Apelmazado	Ropa hechizada
20	Herido	Marcada	Largo	Ropa cara

Especial

Sangre corrupta – Tienes que tirar para obtener mutaciones al crear un personaje. Hay d100 mutaciones en la hoja siguiente. Sugiero que no tires más de tres veces para las mutaciones. Generalmente, las mutaciones no tienen reglas definitivas conectadas a las mismas. Sugiero que negocies con le arbitre para saber qué significan en juego. Probablemente te dará Ventaja en unas situaciones y Desventaja en otras circunstancias.

Mutaciones

D100	MUTACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Sangre ácida	Tu sangre es cáustica.
2	Toque adhesivo	Tus manos y pies se pegan a superficies enclinadas.
3	Albine	Tu cuerpo no tiene pigmentación.
4	Astas	Tienes astas como un venado o un alce.
5	Armadura	Tu cuerpo está protegido por armadura natural. +2 a tu Armadura.

6	Cabeza al revés	Tu cabeza va al revés.
7	Piernas hacia atrás	Tus piernas van al revés.
8	Pico	Tienes un pico como pájaro en lugar de una boca.
9	Bioelectricidad	Puedes descargar electricidad como una anguila eléctrica.
10	Bioluminiscencia	Tu cuerpo brilla vagamente.
11	Púas corporales	Hay púas afiladas en tu cuerpo.
12	Cerdas	Tienes cerdas gruesas y ásperas en tu cuerpo.
13	Ojos protuberantes	Tus ojos son enormes.
14	Piel de camaleón	Tu piel imita su entorno.
15	Pinzas	Tienes pinzas como un cangrejo.
16	Garras retráctiles	Tienes garras que se retraen como las de un gato.
17	Pie zambo	Un pie es más grande y pesado que el otro.
18	Ojos compuestos	Tienes ojos compuestos como los de las moscas.
19	Cresta de hueso	Tienes una cresta de hueso en tu cabeza.
20	Cresta de plumas	Tienes una cresta de plumas en tu cabeza.
21	Corona de hueso	Tienes una corona de huesos en tu cabeza.
22	Corona de coral	Tienes una corona de coral en tu cabeza.
23	Corona de pedúnculos oculares	Tienes una corona de pedúnculos oculares en tu cabeza.

24	Ojo cíclope	Solo tienes un ojo.
25	Cabeza desmontable	Tu cabeza puede desmontarse y moverse solo.
26	Miembro desmontable	Uno de tus miembros puede desmontarse y moverse solo.
27	Aleta dorsal	Tienes una aleta dorsal como un pez.
28	Ecolocación	Puedes 'ver' en la oscuridad mediante los ecos.
29	Miembros extensibles	Tus miembros pueden extenderse a longitudes anormales.
30	Cuello extensible	Tu cuello puede extenderse a longitudes anormales.
31	Más brazos	Tienes más brazos que lo normal.
32	Más dedos	Tienes más dedos que lo normal.
33	Pedúnculos oculares	Tus ojos pueden extenderse fuera de sus huecos mediante pedúnculos.
34	Colmillos venenosos	Tienes una mordida venenosa.
35	Plumas	Tienes plumas en lugar de pelo.
36	Lengua de rana	Tienes una lengua pegajosa que puede agarrar objetos pequeños.
37	Pelo de animal	Tienes pelo por todo el cuerpo como un animal.
38	Branquias	Tienes branquias y puedes respirar en el agua.
39	Membranas para planear	Tienes membranas entre

		los brazos y el torso.
40	Piernas de cabra	Tienes las piernas y los cascos de una cabra.
41	Sin cabeza	No tienes cabeza; tu cara está en tu torso.
42	Visión de calor	Puedes ver señales calóricas.
43	Visión aumentada	Tienes una visión muy aguda.
44	Oído aumentado	Tienes el oído muy agudo.
45	Olfato aumentado	Tienes receptores del olfato muy sensibles.
46	Garfio de escalar	Tienes protrusiones como garfios en los miembros.
47	Brincador	Tienes una sola pierna poderosa.
48	Cuernos de diablo	Tienes cuernos como un diablo.
49	Cuernos de carnero	Tienes cuernos como un carnero.
50	Cuerno de rinoceronte	Tienes un cuerno como un rinoceronte.
51	Piernas de caballo	Tienes las piernas y los cascos de un caballo.
52	Barba enorme	Tienes una barba gigante que crece rápidamente.
53	Cabeza enorme	Tu cabeza es enorme.
54	Joroba	Tienes una joroba como la de un camello que guarda agua.
55	Canales de tinta	Puedes lanzar tinta como un calamar.
56	Bolsa de canguro	Tienes una bolsa frontal como un canguro.
57	Hojas	Tienes hojas de planta en lugar de pelo.

58	Cara larga	Tu cara es muy larga.
59	Miembros largos	Tus piernas y brazos son muy largos.
60	Cuello largo	Tu cuello es muy largo.
61	Lengua larga	Tu lengua es extremadamente larga.
62	Cuerpo maleable	Tu cuerpo es gomoso y maleable; puedes caber en espacios apretados.
63	Cara maleable	Tu cara es gomosa, puedes imitar las caras de otras personas con un poco de tiempo.
64	Melena de pelo	Tienes una melena como un león cerca de tu cuello.
65	Melena de zarcillo	Tienes una melena de zarcillos finos cerca de tu cuello.
66	Múltiples ojos	Tienes muchos ojos.
67	Múltiples cabezas	Tienes más que una cabeza.
68	Múltiples piernas	Tienes varias piernas.
69	Sin orejas	No tienes orejas externas; solo agujeros.
70	Piel con estampado	Tu piel tiene rayas o manchas.
71	Buena fragancia	Tu olor huele bien a todos.
72	Inyector venenoso	Tienes un inyector venenoso en alguna parte de tu cuerpo.
73	Mandíbula poderosa	Podrías morder a través del metal.
74	Pies prensiles	Tus pies pueden agarrar objetos como las manos.
75	Pelo prensil	Tu pelo puede agarrar objetos como una mano.

76	Piel escamoso	Tu piel es grueso y escamoso, +1 a tu Armadura.
77	Producción de seda	Puedes crear hilos de seda como una araña.
78	Cuerpo esquelético	Tu cuerpo es muy flaco y ligero.
79	Cuerpo de babosa	Tienes una cola y dejas un rastro de moco.
80	Estatura pequeña	Tu cuerpo es del tamaño de un niño y no crecerá más.
81	Hocico	Tienes una cara animalística con hocico.
82	Ojos de color extraño	Tus ojos son de un color poco normal.
83	Pelo de color extraño	Tu pelo es de un color poco normal.
84	Piel de color extraño	Tu piel es de un color poco normal.
85	Cola, porra	Tienes una cola porra muy pesada
86	Cola, prensil	Tienes una cola larga y flaca que puede agarrar objetos.
87	Cola, escorpión	Tienes una cola segmentada con un aguijón venenoso.
88	Tentáculos, brazos	Tienes tentáculos en lugar de uno o ambos brazos.
89	Tentáculos, pelo	Tienes tentáculos en lugar de pelo.
90	Carne tóxica	Tu carne es tóxica cuando se la comen.
91	Piel transparente	Tu piel es transparente, y tus músculos y venas pueden ser vistos.

92	Triple articulade	Tus miembros tienen una articulación adicional.
93	Trompa	Tienes la trompa de un elefante.
94	Colmillos	Tienes colmillos como un jabalí.
95	Alas vestigiales	Tienes alas vestigiales inútiles.
96	Imitador vocal	Puedes imitar perfectamente otras voces o sonidos.
97	Piel averrugado	Tu piel es grueso y averrugado. +1 a tu Armadura.
98	Dedos palmeados	Tus manos y pies son palmeados.
99	Bigotes	Tienes bigotes sensibles como un gato.
100	Alas	Tienes alas que te permiten volar libremente.

Sintéticos

Los ancianos crearon muchos artificios asombrosos, posiblemente ningunas tan dignas de la envidia que las máquinas pensantes que construyeron para adularles y servirles. Cuando llegó el Gran Colapso, las leyes que ataron les sintéticos al servicio del hombre fueron quebradas, y corrieron desenfrenadas por todo Urth, masacrando y creando y muriendo en una orgía de libertad pura y terrible. En esta época tardía hay tantas razas de sintéticos como de animales bajo el sol moribundo: unas que cazan y unas que rezan y unas que trabajan hacia metas impensadas.

D20	TAMAÑO	FORMA	CABEZA	MIEMBROS	ACABADO
1	Pequeño	Simio	Humanoide	Biológicos	Gris
2		Androide	Ausente	Aviares	De latón
3		Barril	Esfera	Con cuchillas	Bronceado
4		Niño	Cámara	Rotos	Dorado

5		Quimera	Pantalla	Cristalinos	Plateado
6	Mediano	Cangrejo	Reflejada	Con garras	Reflejado
7		Cubo	Con cuchillas	Dorados	Negro
8		Cilindro	Zarcillos	Vacilantes	Oxidado
9		Halcón	Cuadrada	Enjoyados	Blanco
10		Humanoide	Como una máscara	Largos	Ocre
11	Grande	Juez	Esquelética	Precisos	Rojo
12		León	De vidrio	Retráctiles	Azul
13		Langosta	Translúcida	Segmentados	Camaleón
14		Mantis	Tubos	Afilados	Rosa
15		Esfera	Como una planta	Plateados	Hierro
16	Imponente	Prisma	Paneles solares	Delgados	Morado
17		Sacerdote	Antena de radar	Tentáculos	Marrón
18		Pirámide	Cristalina	Translúcidos	De rayas
19		Serpiente	Con forma de estrella	Tractores de oruga	Verde
20		Guerrero	Ojo de cíclope	Ruedas	Iridiscente

D20	NOMBRE	FUENTE DE ALIMENTACIÓN	TE HICIERON PARA	PERO TE DISTE CUENTA QUE
1	Ojasin	Fotosíntesis artificial	El arte	Todos los recuerdos son mentiras.
2	Farouk		Castigar	Azathoth es el único dios verdadero.
3	Ishtar		Adular	No existe la casualidad.
4	Symeon		La devoción	No existe el destino.
5	Irmina		La limpieza	La humanidad robó la chispa divina.
6	Kaori	Núcleo de plasma	La sanación	Los humanos son máquinas.
7	Cyriak		La agricultura	Las máquinas crearon la humanidad.
8	Quarqus		La navegación espacial	Las neobestias traen la

				divinidad.
9	Fane	Batería de fusión	La exploración	Las mentes sintéticas son más devotas.
10	Arjuna		La minería	Las mentes sintéticas son más fuertes.
11	Muchas-lunas		Mantener la paz	Los dioses son mecánicos.
12	Lucjan		El asesinato	Nunca existieron los Titanes.
13	Jacintha		La fabricación	Los Titanes fueron los dioses verdaderos.
14	Mneme	Digestión artificial	La ejecución	El tiempo fluye al revés.
15	Faustyn		El reconocimiento	El tiempo es circular.
16	Elisebet		El compañerismo	Vaarn es una simulación.
17	Paeon	Ecosistema interno simbiótico	La escritura	Vaarn es el infierno.
18	Ulmon		La estrategia	Eres humano.
19	Xhiva	Vampirismo	Predicar	Debes despertar a los Titanes.
20	Yathartha		Ser médico	Tu memoria está corrupta.

Especiales

Carne sintética - Eres el ser de metal y plástico. No necesitas comer ni respirar. Nunca recibes daño por sofocación, ahogo, venenos, temperaturas extremas o esporas de hongo. Sufres el doble de daño de las armas eléctricas.

Mente sintética - Tu mente usa procesos de operación diferentes a los de las criaturas biológicas a tu alrededor. Eres vulnerable a los ataques que apuntan al sintaxis de LogLang que impulsa a les sintétiques. Estos incluyen patrones basiliscos estroboscópicos, infoglifos maliciosos, y virus ancianos de la época de los Titanes.

Neobestia

Las neobestias son animales humanoides, producidos a través de mejoras intensivas nanotecnológicas y la bioingeniería, los resultados de un proyecto milenarío quijotesco para crear animales con la habilidad de hablar y caminar como hombres. Quizá alguna vez destinados como diversiones o piezas de fiesta, estas quimeras no son muy queridos por la gente común de Urth, y muchas neobestias crean sus hogares en

lugares solitarios en la periferia de la Hegemonía, viviendo como ermitaños o con otros de su especie furtiva. Aquellos habitando asentamientos humanos llevan a menudo máscaras imitando su cara humana para así ocultar simbólicamente su bestialidad.

D20	1-5	6-10	11-15	16-20
1	Neocerdo hormiguero	Neocoyote	Neojolote	Neoaetia
2	Neoadax	Neoslizón	Neogato	Neociempiés
3	Neogepardo	Neogacela	Neopanter	Neopitón
4	Neoleón	Neopuercoespín	Neohiena	Neotigre
5	Neoliebre	Neogeco	Neojabalí	Neogallo
6	Neoperro	Neoguana	Neogibón	Newgallina
7	Neolobo	Neotortuga	Neoescorpión	Neobabosa
8	Neotejón	Neozorro	Neorara	Neomangosta
9	Neoso	Neobúho	Neolangosta	Neobabuino
10	Neoryx	Neobuitre	Neomantis	Neolinee
11	Neoaradillo	Neoaestrut	Neosimio	Neomusaraa
12	Neocamello	Neocanguro	Neomandrill	Neopato
13	Neovej	Neoserpiente de cascabel	Neogorila	Neohalcón
14	Neomurciélag	Neorana	Neohalcón	Neofénec
15	Neocaballo	Neococodrilo	Neocorneja	Neocomadreja
16	Neocabra	Neohipopótamo	Neocuervo	Neorata
17	Neochochín	Neoelefante	Neobuey	Neohurón
18	Neoratón	Neochacal	Neotoro	Neorangután
19	Neohormiga	Neobis	Neotopo	Neocobra
20	Neosapo	Neoflamenco	Neobisonte	Neoescarabajo

D20	NOMBRE	COLOR	MÁSCARA	EXCENTRICIDAD
1	Abandon	Natural	Ninguna	Comunicas mediante un títere

2	Anzah	Turquesa	Crío	Robolaringe chirriante
3	Blackchapel	Beige	Autarca	Robolaringe estridente
4	Critch	Bronceado	Bufón	Robolaringe silenciada
5	Dolm	Grisáceo	Juez	Ojos sintéticos
6	Faulkner	Blanco	Caballero	Muchas cicatrices
7	Fludd	Negro	Sabio	Collar de dientes humanos
8	Havoc	Azur	Erudito	Parafernalia religiosa
9	Hildebrand	Esmeralda	Moza	Cicatrices rituales
10	Holk	Rosado	Madre	Muchos tatuajes
11	Jarl	Naranja	Vieja	Animal regular de mascota
12	Lurch	Dorado	Espejo	Crío humano de mascota
13	Obiah	Plateado	Errores técnicos	Falta un miembro
14	Plutarch	Ocre	Furiosa	Dientes dorados
15	Sy	Añil	Alegre	Marca de criminal
16	Tarceny	Violeta	Triste	Mucha joyería
17	Typhon	Óxido	Seductora	Odias el animal que pareces
18	Vodalus	Oliva	Agrietada	Amas el animal que pareces
19	Wellbeloved	Lazuli	En blanco	No llevarás ropa
20	Wermouth	Opalescente	Patriarca	Te crees humane

Especial

BESTIALIDAD – Recibes Ventaja en tiradas de salvación cuando tendría sentido que tu naturaleza animal te lo consagraría. Tu árbitro puede imponer Desventaja en circunstancias donde tu naturaleza animal podría resultar poco útil.

Micemorfo

En Vaarn muchas cosas se han entrelazado, y mucho de lo que primero era solo de la provincia del hombre – el habla, la razón, el arte, la religión – se ha consagrado a otras formas de vida y se mantienen como iguales de la humanidad. En el micemorfo la muerte y la vida se mantienen en un extraño equilibrio pues estas criaturas las forman

carne cadavérica y hongo voraz, y anomenan su especie los ‘doblenacidos’. Escultores de materia viva y artesanos de la descomposición, reforman la carne humana por sus propios fines y no hay falta de materia prima en las ruinas azules.

D20	CUERPO	CABEZA	COLOR	TEXTURA
1	Infantil	Seta clásica	Lechoso	Gomosa
2		Con volantes	Crema	Verrugada
3		Esfera manchada	Ceniza	Viscosa
4		Agujas	Azul	Pelusa
5		Cónica	Coral	Peluda
6	Modesto	Como una taza	Carmesí	Aterciopelada
7		Como una calavera	Amarillo	Suave
8		Zarcillos	Naranja	Corteza de árbol
9		Bejín	Negro	Cuero
10		Pelusa de diente de león	Violeta	Gelatina
11	Grande	Como una máscara	Oliva	Quemada
12		Jardín de ojos	Lima	Esponja
13		Agujereada	Óxido	Venosa
14		Coliflor	Hierro	Lanosa
15		Bultos protuberantes	Oro	Seca
16	Anticuado	Velada	Bronce	Húmeda
17		Coral	Añil	Picada
18		Filamentos	Translúcido	Costrosa
19	Corpulento	Como un cerebro	Iridiscente	Escamada
20		Geométrica	Manchado	Arcilla

D20	NOMBRE	COMPORTAMIENTO	OTRA CUALIDAD	¿DE QUÉ CADÁVER NACISTE?
1	Dovenglass	Abrasivo	Biolumiosidad	Soldado

2	Oulbrier	Arrogante	Esporas venenosas	Gladiador
3	Mockbridge	Asertivo	Esporas paralíticas	Huérfane
4	Headhill	Carismático	Esporas psicodélicas	Inválide
5	Tirrin	Audaz	Esporas dominantes	Prisionere
6	Yearns	Decadente	Esporas afrodisíacas	Exploradore
7	Cerilgreay	Elocuente	Carne venenosa	Bandido
8	Rendmoor	Extravagante	Carne paralítica	Erudite
9	Eamont	Hedonista	Carne psicodélica	Místique
10	Purplebeck	Impulsivo	Carne dominantes	Sacerdote
11	Arraby	Irritable	Carne afrodisíaca	Nómada
12	Kabergill	Melancólico	Flexibilidad absurda	Exiliade
13	Pearthika	Paranoico	Mude pero telepátique	Rey
14	Devandarsh	Callado	Puedes clonarte	Vagabundo
15	Coronam	Religioso	Te alimentas de toxinas	Cortesane
16	Ashwine	Romántico	Te alimentas de plástico	Músique
17	Ekramavati	Erudito	Te alimentas del metal	Ladrón
18	Whitmon	Severo	Te alimentas de la radiación	Esclave
19	Froswhirl	Vanidoso	Toque ácido	Víctima de una plaga
20	Kirth	Volátil	Tan ligero que flotas	Recién nacido

Especial

DOBLENACIDO – Estás formade de hongos y el cadáver de un humano. Puedes realizar tiradas de salvación de INT para recordar información que tu cuerpo original poseía. Esto puede incluir información que se perdió durante el Gran Colapso.

DETRITÍTVORE – Puedes consumir materia orgánica en cualquier estado de descomposición y recibir alimentación. Recibes el doble de HP por Descansos Cortos si la comida que consumes se está pudriendo.

Nómada Faa

The Faa usually travel in family groups or larger clans, but others are solitary, seeking danger or enlightenment in the furthest corners of the desert.

Creídes por algunos de ser les hijes de Vaa, la Diosa Azul de los Espacios Vacíos. Les Faa son conocides por todo Vaarn por su ingenio, su habilidad de sobrevivir sin beber agua y el color azul de su piel, que puede variar de un añil intenso a un cian llamativo.

D20	TU AZUL	CARA	CUERPO	PELO
1	Azur	Animada	Alto	Ninguno
2	Cerúleo	Cruel	Bajo	Recortado
3	Marino	Arrugada	Frágil	Puntiagudo
4	Cobalto	Cicatrices rituales	Muscular	Basto
5	Añil	Cicatrices de combate	Gordo	Grueso
6	Zafiro	Frunciendo	Flaco	Calvicie
7	Cerceta	Tatuada	Esquelético	Sedoso
8	Ultramarino	Ancha	Encorvado	Moño
9	Turquesa	Estrecha	Asimétrico	Casi negro
10	Cian	Afilada	Ágil	Blanquísimo
11	Morado	Hambrienta	Nudoso	Como una nube
12	Petróleo	Atormentada	Rechoncho	Tonsurado
13	Medianoche	Alegre	Hinchado	Atenuando a lila
14	Aciano	Redonda	Desgarbado	Muy engrasado
15	Lapis Lázuli	Lúgubre	Altísimo	Escaso
16	Bígaro	Infantil	Infantil	Quemado
17	Eléctrico	Pacífica	Gigante	Trenzado
18	Aguamarina	Somnolienta	Enjuto	Grasiento
19	Real	Marcada	Corpulento	Despeinado
20	Glauco	Marcas de plaga	Herido	Escandaloso

D20	NOMBRE	COMPORTAMIENTO	¿POR QUÉ DEJASTE TU CLAN?	EXCENTRICIDAD
1	Kotesh	Abrasivo	Visión psicodélica	Gemelo parasitario en el pecho
2	Lakshi	Arrogante		Jugador obsesivo
3	Atric	Asertivo	Robado por esclavistas de pequeño	Insomne
4	Caroum	Carismático		Dientes de madera
5	Yanne	Audaz	Rito de iniciación; debes volver con sabiduría	Devotamente religioso
6	Uvi	Decadente		Cicatrices rituales
7	Pidash	Elocuente	Aventura amorosa infeliz	Muy tatuado
8	Ravat	Extravagante		Desafortunado en el amor
9	Ayuki	Hedonista	Conflicto con el liderazgo	Cocinero terrible
10	Kuraso	Impulsivo		Un ojo
11	Esuk	Irritable	Se te cree maldiche; marginado	Dientes de vidrio
12	Zenji	Melancólico		Alcohólico
13	Calban	Paranoico	Les perdiste en una tormenta de arena	Seductores infames
14	Paquiel	Callado		Experto en escorpiones
15	Serrat	Religioso	Distanciado de tu familia	Tercer ojo (tatuaje)
16	Emila	Romántico		Tercer ojo (real)
17	Dolf	Erudito	Buscando venganza	Miembro cibernético
18	Ceilo	Severo		Aterrorizado por pesadillas
19	Immacula	Vanidoso	Avergonzaste tu clan; debes reparar el daño	Voz cantante preciosa
20	Yudhi	Volátil		Notorio entre los Faa

Especial

METABOLISMO DEL DESIERTO – Tu cuerpo está adaptado a largos periodos sin agua. Puedes reciclar la humedad de tu propio sudor y orina. Te vuelves Privado por la sed después de tres días sin beber y tardarás tres semanas en morir.

SABIO DE GUSANO – Tienes una afinidad con los gusanos de arena de Vaarn. El Árbitro siempre responderá la verdad cuando hagas una pregunta sobre estas criaturas. Todas las tiradas de reacción cuando interactúas con los gusanos de arena Vaarneses se realizan con Ventaja.

Bocajarro Exiliada

Las Bocajarro son conocidas por todo Vaarn como las criaturas más molestas, destructivas, argumentativas, atroces, malodorantes y fundamentalmente nefastas de todas las que caminan sobre la faz de Urth.

Intenta imaginar, entonces, lo mal que se tiene que portar una Bocajarro antes de que las otras Bocajarro decidan que ya no quieren asociarse con ella.

D20	PELAJE	DIENTES	RISA	PRENDAS
1	Oscuro y grueso	Dagas amarillas	Estridente	Chaqueta de cuero humano
2	Pálido y velloso	Protuberancitas marrones	Susurrante	Plástico translúcido
3	Rajado de cicatrices	Blancos y relucientes	Ladridos ametrallados	Harapos grasientos
4	Pinchos grasientos	La mayoría podridos	Bisagra oxidada	Ropa matrimonial
5	Atigrado	Un diente dorado	Ferina	Chal llamativo
6	La mayoría quemado	Ganchudos y mugrientos	Tosiente	Ropa religiosa
7	Largo y sedoso	Implantes de cromo	Risilla sibilante	Máscara inquietante
8	Corto y rasposo	Finos como agujas	Sin aliento	Surtido de arlequín
9	Blanco puro	Triple fila, como un tiburón	Estruendosa	Vendas ensangrentadas
10	Marrón abigarrado	Crujidores diamantinos	Ronca y ahogada	Restos blanqueados por el sol
11	Plateado regio	Desafilados y negros	Jadeo enloquecedor	Bolsas de plástico
12	Gris hormigón	Sólo queda uno	Cacareo mojado	Cadenas iridiscentes

13	Rizado y rancio	Pinchos torcidos naranjas	Se vuelve hipo	Sedas moradas
14	Teñido rojo sangre	Grabados con imágenes	Empieza bajo y sube	Uniforme de la Hegemonía
15	Afeitado en rayas	Agujereados	Risita sin alegría	La piel de un rival
16	Negro medianoche	Enormes, como colmillos	Dolorida	Hombreras con pinchos
17	Marrón barroso	Prognatismo enorme	Fría y malévola	Equipo para materiales peligrosos ensuciado
18	Plagado de parásitos	Sobremordida ridícula	Infantil y cruel	Capa de plumas de pavo real
19	Azul tormenta	Inclinados y grisáceos	Podría despertar a los muertos	Traje de piel de lagarto
20	Rayas tigreñas	Extrañamente humanos	Sin sonido pero horrenda	Nada más que cuchillos

D20	NOMBRE	COMPORTAMIENTO	¿POR QUÉ TE EXILIARON?	¿QUÉ TE PROVOCA MÁS RISA?
1	Bawlbray	Obsequioso	Naciste el enano de la camada	Sangre
2	Bunny	Nervioso		Entrañas
3	Darling	Astuto	Mostraste piedad	Dolor
4	Domino	Resentido		Decapitaciones
5	Fang	Juicioso	Tu risa es demasiado molesta	Ahorcamientos
6	Gidge	Pío		Ahogos
7	Grot	Avaricioso	Cobardía	Suplicias
8	Jigsore	Agresivo		Ruegos
9	Katanary	Siniestro	Hiciste preguntas	Llantos
10	Longsnout	Repelente		Incendios provocados
11	Nadir	Jovial	Insubordinación	Hurtos
12	Natcher	Audaz		Vandalismo
13	Palecrow	Cascarrabias	Luchaste junto a humanos	Chillidos
14	Pinkeye	Traicionero		Tiroteos

15	Sabbat	Infantil	Profanaste un títere de ritual	Exceso de velocidad
16	Snoutrout	Extravagante		Explosiones
17	Sweetmeat	Volátil	Compartiste un secreto de clan	Estrangulamientos
18	Vileglory	Crédulo		Morder a la gente
19	Wetshriek	Inconstante	Razón ridícula y mezquina	La guerra química
20	Zef	Calculador		Juegos de palabras

Especial

SIN PIEDAD – Debes tirar EGO para mostrar piedad a un enemigo derrotado, o para retirarte de una pelea.

MORDEDOR – Si aciertas contra un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes sumar un d6 extra de daño de dientes a la tirada.

Lithling

Seres extraños incluso por los estándares de Vaarn, los Lithling son una especie lenta y solemne con una biología basada en el silicon que seguramente originó en un sistema solar muy lejano de Urth. Son solitarios por naturaleza, interesados primariamente por las opiniones de otros Lithling y los esotéricos estudios académicos a los que dedican sus largas vidas.

Los lithling adultos no pueden reparar sus cuerpos cuando se les dañan, así que aunque se les considere inmortales según los estándares humanos, las criaturas deben tratar cada lesión con la máxima severidad.

D20	TAMAÑO	CUERPO	TALLADO CRANIAL	TONO
1	Infantil	Delicado	Esfera	Rosado
2		Enano	Búho	Ónix
3		En forma de caja	Serpiente	Azur
4		Voluminoso	Buey	Plateado
5		Rechoncho	Caballo	Añil
6	Pequeño	Ágil	Guerrero	Dorado
7		Angular	Doncella	Violeta
8		Escarpado	Langosta	Rubí

9		Elegante	Chacal	Naranja
10		Bulboso	Luna	Topacio
11	Moderado	Afilado	Sol	Jade
12		Rotundo	Pirámide	Latón
13		Erosionado	Gato	Cobre
14		Monumental	Trucha	Óxido
15	Grande	Ruinoso	Académico	Musgo
16		En forma de bloque	Bufón	Ocre
17		Descascarillado	Vieja	Acero
18	Imponente	Liso	Mantis	Arena
19		Picado	Simio	Citrino
20		Fragmentado	Cabra	Esmeralda

D20	NOMBRE	TRATO	ÁREA DE ESTUDIO	CAPRICHOS
1	Aikin	Lógico	Mariscos	Tallade con un poema
2	Antimony	Obsesivo	Hormigas	Tallade con una maldición
3	Bentor	Inocente	Espirales	Tallade con un mapa
4	Brokenhill	Abrasivo	Cactus	Tallade con una ecuación
5	Cabalzar	Olvidadizo	Canto de los pájaros	Te crecen plantas de la cabeza
6	Cairngorm	Distante	Huevos de lagarto	Una grieta profunda en la cara
7	Chalcedony	Apacible	Uñas	Cubierta de musgo
8	Diaspor	Sentimental	Calzados	Cubierta de enredaderas muertas
9	Ephesi	Amoral	Avispas	Pecho hueco
10	Heliotrope	Impulsivo	Caracoles de tierra	Cabeza hueca
11	Idrial	Negativo	Tarántulas	Te brillan los ojos en la oscuridad

12	Indium	Rígido	Chacales	Te falta una mano
13	Jaros	Paciente	Alfarería	Se te ha erosionado la cara
14	Khatyr	Decisivo	Baile	Sueltas polvo
15	Meerscham	Amable	Ciclos lunares	Eres translúcido
16	Okenit	Asertivo	El Sol	Pecho lleno de líquido
17	Qusong	Pausado	Mareas	Carne perforada
18	Schori	Vengativo	Viento	Segunda cara en el torso
19	Ulrich	Torpe	Lluvia	Carne especular
20	Ziest	Firme	Silencio	Cara giratoria

ESPECIAL

CARNE CRISTALINA – Estás formado por cristal viviente. Tu Defensa de Armadura mínima es 16. No necesitas comer ni beber. No sufres daño por fuego, frío, veneno, radiación, electricidad, esporas fúngicas o sofocación.

INEVITABLE – Al generar tu personaje, tira d8 y multiplica el resultado por 100. Esta cifra es tu HP principiante. No puedes curar HP perdido de *cualquier* forma, y no sumas a tu HP máximo cuando subes de nivel. Cuando tu HP llega a cero te desmoronas en polvo iridiscente, dejando atrás una semilla lithling con el tamaño de una semilla.

Puebloplano

El estudio de la hipergeometría cobró muchas víctimas, visto que aquellos que buscan descoser los puntos de la creación lo hacen bajo un riesgo grave. El menor error en cálculos hipergeométricos podría causar espantosas distorsiones de materia, dando luz a monstruosidades de perspectiva y volumen, cuya observación transformó incluso el hombre más corajoso en cobarde.

Los Puebloplano son los descendientes de dichos desafortunados, una raza engendrada por hombres que se colaron por las grietas del espacio Euclidiano hasta llegar a algo nuevo y extraño. Algunos tienen proporciones normales, y se les puede confundir con una persona de verdad cuando se les observa de frente. Otros poseen geometría más exótica, sus formas deformadas por puntos de fuga imposibles y ángulos blasfemos.

D20	CUERPO	CABEZA	PELO	ATUENDO
1	Fracturado	Impresionista	Parpadeante	Oscuro
2	Hendido	Rota	Insubstancial	Ingobernable
3	Endeble	Linternesca	Curvado	Académico
4	Cimbreño	Luna creciente	Voluminoso	Enmascarado
5	Curvado	Luna llena	Opalescente	Salvaje
6	Alargado	Luminosa	Afeitado	Policromado
7	Entrecortado	Angular	Iridiscente	Fractal
8	Borroso	Fractal	Escabroso	Glitcheándose
9	Fantasmagórico	Hueca	Fractal	Difuso
10	Drapeado	Reluciente	Poligonal	Fragmentario
11	Comprimido	Escabrosa	Esquirlado	Mosaico
12	Cúbico	Lustrosa	Triangular	Cajesco
13	Untado	Romboide	Astillado	Extravagante
14	Agudo	Figmento	Oscuro	Adusto
15	Angular	Ancha	Imponente	Rayado
16	Prismático	Alargada	Pálido	Manchado
17	Hueco	Hélice	Cúbico	Vidrioso
18	Delicado	Triangular	Policromado	Ocultor
19	Isométrico	Cuadrilateral	Errante	Bárbaro
20	Imponente	Fragmentaria	Fragmentario	Escandaloso

D20	NOMBRE	ACTITUD	TU EXTRAÑA GEOMETRÍA	CÓMO TE VOLVISTE PLANE
1	Clotho	Ansiosa	Dejas dos sombras	Progenitores eran Puebloplano
2	Atropos	Arrogante	Nunca dejas sombra	
3	Osteria	Asertiva	Mueves como una animación en volumen	
4	Vanise	Carismática	Tu cara parece cóncava	

5	Whervil	Presumida	Tu cara parece convexa	
6	Laomer	Decadente	Siempre luces de perfil	Expueste a hipergeometría <i>in utero</i>
7	Foxglory	Elocuente	Siempre pareces darle la espalda a quien te observe	
8	Thelik	Extravagante	Una extremidad es muy larga	Maldecide por un Demonio Cuántico
9	Umbrie	Hedonista	Viste desde detrás no tienes piel	
10	Salter	Impulsiva	Se ven tus entrañas pero no pueden tocarse	Portal granpaso averiado
11	Atlassia	Irritable	Manos fractales; manos enanas en las puntas de los dedos	
12	Eukelaris	Meticulosa	Sangras cubos	Comiste comida hipergeométrica por accidente
13	Galas	Persistente	Tu cuerpo es obviamente hueco	
14	Tarvi	Callada	Ojos son hoyos de profundidad infinita	Puebloplano te indujo a su dimensión
15	Untermance	Religiosa	Voz suena como si viniera de lejos	
16	Rassias	Pugnaz	No tienes espalda, solo dos frentes idénticas	Meditaste ante un tesseracto 4D
17	Menomeo	Erudita	Cabeza parece diez veces más grande que tu cuerpo	
18	Ithari	Severa	Nunca pareces tocar nada	Eras hipergeometrista, hubo un accidente
19	Canetonus	Ingobernable	Varias caras idénticas	
20	Trout	Volátil	Nunca coincides con la luz ambiental	

Especial

PLANE – Careces de una tercera dimensión y pareces un cuadro viviente o un muñeco de papel. Puedes colarte por grietas y bajo puertas, y no se te puede ver de lado. Recibes la mitad de daño por ataques de golpes, y el doble por ataques tajantes o punzantes.

SINTONIZADE CON LA MATERIA – Tienes dificultades al sostener objetos 3D, y debes tirar DEX para hacerlo. No obstante, con ciertas técnicas mentales puedes traer objetos 3D a tu realidad aplastada. Dado una hora

de concentración en silencio, puedes sintonizarte con un objeto y añadirlo a tu inventario.

Equipamento

Armas

D20	ASPECTO	FORMA	DAÑO Y PESO
1	Dorado	Cuchillo	Ligero (1 espacio, d6 de daño)
2	Mercurial	Mayal	
3	Ultravioleta	Látigo	
4	Cristal	Hacha	
5	Nómada	Palo	
6	Negro	Honda	
7	Antiguo	Ropera	
8	Hueso	Pistola	
9	Parasítico	Lanza	
10	Fúngico	Arco	
11	Ritual	Alabarda	Mediano (2 espacios, d8 de daño)
12	Biomecánico	Rifle	
13	Sagrado	Mosquete	
14	Blasfemo	Escopeta	
15	Veneno	Ballesta	
16	Obsidiana	Espada	
17	Bronce	Revólver	
18	Enjoyado	Láser	
19	Plasma	Lanzaesporas	Pesado (3 espacios, d10 de daño)
20	Translúcido	Cañón de riel	

Armadura

D20	CALIDAD	TIPO
1	Desaliñado	Túnica del desierto (1 espacio, Armadura 11)
2	Decadente	
3	Ancestral	Chal Antitóxico (2 espacios, Armadura 12)
4	Mercurial	
5	Nanotejido	Camisa de guerra (2 espacios, Armadura 12)
6	Espinoso	
7	Deslumbrante	
8	Empañado	
9	Añil	Brigantina (3 espacios, Armadura 13)
10	Dorado	
11	Simbiótico	
12	Biomecánico	
13	Oculto	
14	Fúngico	Coraza (4 espacios, Armadura 14)
15	Translúcido	
16	Llamativo	
17	Sagrado	Malla (5 espacios, Armadura 15)
18	Iridiscente	
19	Cristalino	Armadura blanca (6 espacios, Armadura 16) Desventaja al nadar o escalar
20	Ornamentado	

Tabla de equipo

Tira una vez

D20	OBJETO
1	Granada aturdidora (5)

2	Botas magnéticas
3	Arpeo y Cuerda
4	Bengala (5)
5	Bomba de humo (5)
6	Frasco de aceite
7	Estufa portátil
8	Abrojos
9	Frasco de ácido
10	Trampa para animales (3)
11	Taladro de mano
12	Cadena y Grillos
13	Espejo de mano
14	Sensor de movimiento
15	Palanca
16	Granada PEM (3)
17	Bota de vino
18	Tubo de omniadhesivo
19	Bolas de rodamiento (MUCHAS)
20	Piedra luminosa

Tabla de equipo II

Tira una vez

D20	OBJETO
1	Gas somnífero
2	Máscara de oxígeno
3	Sartén de hierro fundido
4	Arcilla negra

5	Dados trucados
6	Pito estridente
7	Pintura luminosa
8	Droga (LINK HERE)
9	Píldora de veneno
10	Traductor autoglota
11	Ganzúas
12	Mortero
13	Licor fuerte
14	Reloj de arena
15	Cinzel
16	Antiveneno (3)
17	Antorcha de soldadura
18	Lentes térmicos
19	Bomba fungicida
20	Canario enjaulado

Exótica

Las Exóticas son objetos extraños y raros muy buscados. Cada PJ puede empezar el juego con un objeto de Exótica. Tira una vez en la tabla aquí debajo. Si obtienes el mismo resultado que otro jugador, toma la siguiente opción disponible.

D20	EXÓTICA	DESCRIPCIÓN
1	Anillo espejal	Proyecta una copia holográfica que imita el portador y sus acciones.
2	La cabeza de un bufón	La cabeza decapitada de un bufón sintético. En mala condición, pero aún recuerda algunos chistes.

3	Cristal cantante	Al golpearlo, canta estrepitosamente y preciosamente durante hasta una hora.
4	Caja de pesadillas	Pequeño cubo de cristal oscuro e indestructible. Cualquiera que mire adentro queda paralizado del terror.
5	Bocina de gusano de arena	Suéñala afuera para llamar un gusano de arena si eres lo suficientemente valiente.
6	Bomba Midas	Transforma materia orgánica en oro.
7	Bálsamo buscacielo	Invierte el efecto de la gravedad en el objeto que cubra. Ten cuidado al estar afuera.
8	Manto camaleón	Imita perfectamente el color de su entorno.
9	Micemorfo disecado	Hombre hongo enano y disecado. Una gota de sangre le revivirá.
10	Carne del Cordero Caramelizado	Robada de la Secta del Cordero Caramelizado; carne imbuida con un psicodélico medicinal fuerte.
11	Agonizador	Una reliquia bárbara. Aguja plateada que causa dolor insoportable a criaturas orgánicas sin dejar marca.
12	Halcón de exultante	Cybernetic hunting animal, bound to you telepathically. 3 HP, Armour 17, d4 claw damage. Animal de caza cibernético, vinculado contigo telepáticamente. 3 HP, Armadura 17, d4 daño de garra.

13	Corazón negro	Órgano ciborg repulsivo espasmando. Revivirá un sólo cadáver lentamente y dolorosamente.
14	Ídolo multiuso	Imbuido con una poderosa programación neuroactiva. Los observadores siempre creerán que el ídolo representa la deidad que veneran.
15	Vela de ulfuego	El ulfuego es el noveno color; su luz tiene la cualidad inusual de brillar a través de los objetos sólidos. Bloqueado por el plomo.
16	Ampolla de HIELO-9	Sustancia alquímica que transforma todo el agua que toca en hielo infundible.
17	Cuchilla pálida de Amun-Oh	Los sacerdotes de Amun-Oh prometieron nunca tomar una vida; sus cuchillos blancos cortarán cualquier cosa menos la piel viva.
18	Blasfemias del Demonio Binario	Una tabla grabada con una serie de proposiciones cuantológicas. Supone poco peligro para la vida orgánica pero puede resultar mortal para las máquinas inteligentes.
19	Serpiente útil	Vive en tu manga e intenta, cuando pueda, ayudarte.
20	Loto de Cripta disecado	Flor lúgubre que brota de la frente de los cadáveres. Guardado a veces como recuerdo de un compañero perdido.

Dones Místicos

La fe, la maestría de nanotecnología arcana, el abuso de hongos psicoactivos, o las mutaciones han dado a tu mente influencia asombrosa sobre el mundo material. Los Dones no son objetos que llevas, sino habilidades intrínsecas que posees. Utilizar un Don cuesta HP; el Árbitro determinará un coste preciso cuando describas lo que quieres cumplir. El coste básico es de d6 HP. Los Dones siempre aciertan en combate sin tirar contra la Armadura; su daño base es siempre un paso arriba de tamaño de dado comparado con lo que el usuario pagó de HP. Así que pagar d6 HP resultará en una tirada base de daño de d8, etc. Los PJ suman sus bonos de PSY al daño provocado por sus Dones.

Si no estás satisfecho con los Dones ejemplares en oferta, puedes tirar para un Don completamente aleatorio. Simplemente tira una vez sobre la tabla de Forma y una vez sobre la tabla de Calidad (vistos abajo) para generar el nombre de tu Don. Puedes decidir con el GM y los otros jugadores precisamente lo que hace este Don.

Brillo psíquico

Hay un peligro sutil asociado con la expansión mental demasiado extravagante. Se considera que los PJ con cinco o más Dones Místicos ‘brillan’; son visibles a otras criaturas psíquicas a grandes distancias y quizá sean contactadas por ellas. Los PJ con diez o más Dones son faros ardientes que atraerán la atención de cazapsíquicos profesionales y de depredadores extradimensionales.

Dones estándares

D20	FUENTE DE PODER	TU DON
1	Crisal místico	Telekinesis
2	Canibalismo ritualístico	Pirokinesis
3	Hongo psicoactivo	Telepatía
4	Infección de nanomáquinas	Extracción de memoria
5	Irradiade al nacer	Control mental
6	Meditación	Invisibilidad
7	Misión sonámbula	Proyección astral
8	Ente espiritual parasítico	Manos sanadoras

9	Mutación	Toque paralizante
10	Droga rara adictiva	Láseres oculares
11	Implantes cibernéticos	Augurio
12	Memorias devoradoras	Velocidad inhumana
13	Cirugía cerebral	Segunda vista
14	Religión	Muro de fuerza
15	Máscara antigua	Generar relámpagos
16	Anillo antiguo	Grito ultrasónico
17	Nacido durante un eclipse	Levitación
18	Encontrado una esfera extraña	Invocar esferas
19	Contemplado Azathoth, el Demonio Sultán	Criokinesis
20	Estudiado en los Archivos Perdidos	Inducir sueño

Forma

D20	1-5	6-10	11-15	16-20
1	Garra	Sal	Granizo	Caos
2	Arcilla	Arena	Bruma	Frío
3	Cristal	Seda	Viento	Oscuridad
4	Carne	Piel	Esquirla	Prisma
5	Moho	Tierra	Miasma	Distorsión
6	Flor	Piedra	Perfume	Sueño
7	Hongo	Azúcar	Polen	Río
8	Fruta	Rayo	Plaga	Fuego
9	Vidrio	Espina	Lluvia	Escarcha
10	Hielo	Enredadera	Tormenta de arena	Fantasma

11	Hierro	Óxido	Esfera	Gravedad
12	Marfil	Vacío	Rayo	Brote
13	Hoja	Ceniza	Nieve	Canto
14	Piedra	Ventisca	Humo	Voz
15	Musgo	Aliento	Arco	Luz
16	Mano	Nube	Esfera	Relámpago
17	Mirada	Polvo	Escudo	Hilo
18	Raíces	Niebla	Hélice	Parásito
19	Rayo	Neblina	Red	Paradoja
20	Cascada	Fragancia	Herida	Entropía

Cualidad

D20	1-5	6-10	11-15	16-20
1	Golpeante	Absorbente	Adherente	Desconcertador
2	Vinculante	Blindador	Adictivo	Relajante
3	Cegador	Expulsor	Denigrante	Encantador
4	Ardiente	Ocultador	Floreciente	Comandante
5	Ahogante	Rebatidor	Estrepitoso	Seducidor
6	Consumidor	Curador	Deslumbrante	Terrorífico
7	Corrosivo	Atenuador	Divididor	Histérico
8	Crujiente	Desviador	Duplicante	Enloquecedor
9	Ensordecador	Desaparecedor	Evolucionador	Hipnotizante
10	Detonante	Desarmador	Extinguidor	Vacilador
11	Disintegrante	Disfrazador	Fusionador	Desvelador
12	Drenante	Enredador	Fantasmagórico	Girador
13	Electrificador	Protegedor	Agarrador	Deslizador

14	Atroz	Vigilador	Hinchador	Sonámbulo
15	Congelador	Defendedor	Invertidor	Codificador
16	Fulminante	Sanador	Invulnerable	Enfurecedor
17	Empalador	Entorpecedor	Prismático	Pulsante
18	Imprisionador	Vigorizante	Transmutante	Entristecedor
19	Infectante	Reparador	Teletransportador	Buscador
20	Licuator	Nulificador	Susurrante	Sutil

Cibernética

Los PJ pueden comenzar con un implante cibernético en vez de un Don místico según el criterio del GM. Los implantes cibernéticos no ocupan espacios del inventario; no obstante, cada implante cibernético está asociado con uno de las seis Habilidades del PJ. Cada Habilidad solo puede tener un implante asignado a ella. La cibernética no puede mejorar las habilidades de un PJ más allá del máximo natural de 20/+10.

D20	IMPLANTE	HABILIDAD	EFEECTO
1	Microsensor de corriente de aire	PSY	No sufres ninguna desventaja para navegar o combatir por ceguera o la oscuridad.
2	Carafalsa seductora	EGO	Eres extraordinariamente hermoso. +2 EGO.
3	SesoBanco autoglota	INT	+2 INT. Entiendes todos los idiomas.
4	Corazón de recambio	CON	+2 CON. +5 HP máximo.
5	Nudillos de carburo	STR	Tus puños causan d8+2 de daño.
6	Ciberhígado	CON	Obtienes inmunidad a todos los venenos. No puedes emborracharte.
7	Filamentos de deslumbrapiel	CON	Eres inmune a las armas de energía. Desventaja cuando intentas esconderte.

8	Sintetizador de dopamina	EGO	+2 EGO. Eres inmune al miedo, al pánico y a la vergüenza.
9	Propulsor de salto dorsal	DEX	Tienes propulsores montados en tu espalda. Vuelas lentamente y ruidosamente.
10	Exoesqueleto de ferroacero	STR	+2 Armadura y STR. -2 DEX. No puedes nadar.
11	Jeringa digital	DEX	Un dedo es un inyector oculto. Puedes llenarlo con cualquier tónica o veneno.
12	Bíceps hidráulicos	STR	+2 STR. Suma tu bono de STR al daño de tus armas.
13	Tendones hiperelásticos	DEX	+2 DEX. Puedes saltar como una rana.
14	Ciberojos despiadados	DEX	+2 DEX. Suma tu bono de DEX al daño de tus armas a distancia.
15	Carafalsa mercurial	EGO	Tu cara puede alterar sus rasgos y su color a voluntad.
16	Placas cerámicas subdermales	CON	+2 Armadura. Cannot be removed.
17	Aislante subdermal	CON	Inmunidad a todo daño de las llamas, el frío y la electricidad. No puede quitarse.
18	Bioescáner táctico	PSY	Sabes la Armadura, HP y Ánimo de cualquier criatura Biológica.
19	Tecnoescáner táctico	INT	Sabes la Armadura, HP y Ánimo de cualquier criatura Sintética.
20	Plataforma de respuesta al trauma	CON	Haz un tiro de salvación de CON para ignorar los resultados de tiradas de Heridas. Funciona una vez por día.

Reglas Básicas

Abilities

Se utiliza cada una de las seis habilidades en diferentes circunstancias.

Fuerza (STR): Usado para ataques cuerpo a cuerpo y tiros de salvación necesitando poder físico, como levantar portales, doblar barras, etc.

Destreza (DEX): Usado para ataques a distancia y tiros de resistencia necesitando equilibrio, velocidad y reflejos, como esquivar, escalar, moverse con sigilo, balancearse, etc.

Constitución (CON): Usado para tiradas de salvación para resistir venenos, enfermedades, frío, etc. El bono de Constitución se suma a las tiradas de curación. El número de espacios de inventario de un PJ siempre es igual a su defensa de Constitución.

Intelecto (INT): Usado para tiradas de salvación necesitando concentración y precisión, como recordar información, construir objetos, alterar maquinaria, identificar Exóticas, etc.

Psique (PSY): Usado para tiradas de salvación necesitando percepción e intuición, como rastrear, navegar, buscar puertas secretas, comulgar con poderes psíquicos, etc. El bono de Psique se suma al daño causado por Dones Místicos.

Ego (EGO): Usado para tiradas de salvación necesitando voluntad y encanto, como persuadir, engañar, intimidar, resistir dominación mental, etc.

Tiradas de salvación

Si un personaje intenta algo cuyo resultado es incierto y el fracaso tiene consecuencias, debe hacer una tirada de salvación, o “salvación”. Para hacerlo, suma el bono de la habilidad relevante a una tirada de d20. Si el total **supera 15**, el personaje triunfa. Si no, fracasa.

Si la salvación está opuesto por otro personaje entonces en vez de querer superar 15 el bando realizando la tirada debe obtener un total mayor a la defensa relevante del personaje opuesto para triunfar. Si fracasa, el bando opuesto triunfa. Este tipo de salvación se llama una salvación opuesta. Nótese que no importa qué bando hace la tirada visto que la probabilidad de triunfar sigue igual.

Si hay factores circunstanciales que hacen que una salvación sea considerablemente más fácil o difícil, el árbitro puede dar a la tirada **ventaja** o **desventaja**. Si una tirada tiene ventaja, tira 2d20 y utiliza

el mejor de los dos dados. Si tiene desventaja, tira 2d20 y utiliza el peor de los dos dados.

Espacios de inventario

Los PJ tienen una cantidad de espacios de inventario **igual a su defensa de Constitución**. La mayoría de objetos, incluso las armas ligeras, herramientas, etc. ocupan 1 espacio, pero objetos particularmente pesados o voluminosos como la armadura o armas medianas o pesadas ocupan más espacios. Grupos de objetos pequeños e idénticos se pueden juntar en el mismo espacio según el criterio del árbitro. Cargar más objetos que tu límite de espacios hará que tu personaje esté **Sobrecargado**, que impone desventaja en todos los tiros de salvación físicos. Es imposible cargar más de 20 espacios de objetos.

Combate

La iniciativa en el combate se decide cada turno. Todos los bandos de un conflicto tiran d6 y el que tira más alto actúa primero. Resuelve empates a favor de los jugadores.

En su turno, un personaje puede moverse y tomar hasta una acción de combate. Esta acción puede ser utilizar un Don, realizar una segunda movida, atacar, intentar una acrobacia u otra acción considerada razonable por el árbitro.

Las armas cuerpo a cuerpo pueden atacar enemigos adyacentes pero las armas a distancia no pueden usarse si el personaje disparando está en combate cuerpo a cuerpo. Para atacar, tira d20 y suma el bono de Fuerza o Destreza del personaje dependiendo de si está usando un arma cuerpo a cuerpo o a distancia respectivamente. Si el total del ataque es **mayor que** la cifra de defensa de armadura del defensor, el ataque acierta. Si no, el ataque falla.

Al acertar, un atacante tira los dados de daño de su arma para determinar cuántos **Puntos de Vida (HP)** pierde el defensor. Un dado extra del tipo del arma puede sumarse a la tirada si se utilizó el arma ideal contra un tipo de enemigo.

Heridas y curación

Cuando un personaje llega a 0 HP, su HP se queda en 0 hasta que tome un Descanso o alguien le cure. Desde ese momento, todo daño siguiente le provoca **Heridas**, que llenan espacios de inventario e incurren castigos hasta curarse. La cantidad de daño recibido determina qué herida se

obtiene. Si se marcan diez espacios de inventario con Heridas, el personaje muere. Lo mismo ocurre si cualquier defensa de habilidad llega a 0.

DAÑO MÁS ALLÁ DE 0	HERIDA	ESPACIOS	DESCRIPCIÓN
1	Sólo un rasguño	–	Tuviste suerte esta vez.
2	Objeto dañado	–	Un objeto aleatorio de tu inventario queda destruido o dañado.
3	Boca sangrienta	1	Te sangra la boca y balbuceas al hablar.
4	Nervios revueltos	1	Desventaja en salvaciones de PSY.
5	Dientes perdidos	1	Desventaja en salvaciones de EGO.
6	Golpe aturdidor	1	Desventaja en salvaciones de INT.
7	Herida del estómago	1	Desventaja en salvaciones de CON.
8	Herida debilitante	1	Desventaja en salvaciones de STR.
9	Herida mutilador	1	Desventaja en salvaciones de DEX.
10	Corte sangriento	1	–d8 HP máximo.
11	Rotura grave	2	No puedes usar un miembro. –d6 STR y –d6 DEX.
12	Perdido un ojo	2	Has perdido un ojo. –d6 DEX y –d6 EGO.
13	Calavera agrietada	2	–d8 INT y –d8 PSI.
14	Tripas destrozadas	2	–d8 CON y –d8 HP máximo.
15	Mano cortada	2	–d8 STR y –d8 DEX.
16	Brazo cortado	3	–10 STR y –10 DEX. Te desmayas.

17	Pierna cortada	3	-10 STR y -10 DEX. No puedes caminar. Te desmayas.
18	Descerebrade	3	-10 INT, -10 PSI, -10 EGO. Te desmayas.
19	Desastre sangriento	3	Tira 3 heridas aleatorias. Te desmayas.
20	MUERTE	-	Has muerto.

El HP se recupera mediante Descansos Cortos y Largos.

Descanso Corto: breve reposo con una ración de agua o comida. Recupera d8 + bono de CON de HP.

Descanso Largo: Noche entera de sueño, con una ración de agua y una comida. Esto recupera todo el HP o cura una Herida. Las defensas de habilidad que se han agotado por ataques enemigos se recuperan al ritmo de un punto por día.

Si tu personaje está **Private** no puede aprovechar Descansos Cortos o Largos. La privación se puede incurrir mediante muchos modos, pero los más comunes son el hambre y la sed.

Agua

Vaarn tiene una economía fluida; el agua potable es uno de los recursos más valiosos en el desierto azul. Se puede llevar hasta tres raciones de agua en un espacio de inventario. Los PJ biológico deben beber una ración de agua cada día. Los PJ sintéticos deben beber una ración de agua semanalmente para refrescar sus tablas de sintaxis general y sus egomotores. No hacer esto resultará en que el personaje se vuelva Private. Si un personaje está Private debido a la sed durante tres días seguidos, muere.

Trueque

Los comerciantes normalmente intercambiarán un espacio de inventario lleno de bienes por algo parecido, poniendo una prima sobre las raciones de agua y los objetos de Exótica. No hay ninguna lista fija de precios para los bienes en Vaarn. Los negocios que lograrán los personajes dependerán del contexto, del temperamento del comerciante, y de lo persuasivos que sean.

Dones Místicos

Vaarn es un mundo donde la religión, la ciencia y la magia son indistinguibles. La fe devota, la maestría de nanotecnología arcana, el abuso de hongos psicoactivos, o las mutaciones mentales pueden dar a la mente influencia asombrosa sobre el mundo material. A todos estos poderes, habilidades y ventajas se les refiere como **Dones**.

- Cada Don Místico utiliza **un espacio de inventario**; esto representa el cargo que estos poderes innaturales ejercen sobre el cuerpo de le portadore.
- Utilizar un Don cuesta HP, determinado por el Árbitro una vez el jugador describa lo que quiere cumplir. El coste base para usar un Don es **d6 HP**.
- Los Dones de combate siempre aciertan contra su blanco, causando daño una talla más alta que lo que pagó el usuario de HP, más el bono de PSY del personaje. (Ejemplo: pagar d6 HP resultará en una tirada base de daño de d8 + bono de PSY).
- La misma proporción se aplica al curar a un aliado utilizando un Don. Los Dones como el control mental o las barreras de fuerza pueden usarse por duraciones extendidas. En estos casos el personaje debe pagar d6 HP por cada periodo de 10 minutos en el que esté activo el Don.

Los Dones siempre aciertan en combate sin tirar contra la Armadura; su daño base es siempre un paso arriba de tamaño de dado comparado con lo que el usuario pagó de HP. Así que pagar d6 HP resultará en una tirada base de daño de d8, etc. Los PJ suman sus bonos de PSY al daño provocado por sus Dones.

Los Dones místicos no se ganan aumentando el Nivel; deben buscarse. Las fuentes de nuevos Dones incluyen el consumo de drogas psicoactivas, la cirugía cerebral, el entreno con otro psíquico, comer el cerebro de otro psíquico, o meditar frente un obelisco hypergeométrico. El Árbitro puede decidir.

Espacios de Psique

Los espacios de psique son un método alternativo de controlar los Dones. Un PJ tiene espacios de psique **igual a su bono de PSY**. Cada Don ocupa un espacio de psique. Si se utiliza este método, no sumes el bono de PSY del personaje al daño o a la curación causados por sus Dones.

Exótica

Las Exóticas son las reliquias extrañas de las muchas civilizaciones extinguidas que precedieron la tuya. Las Exóticas pueden tomar la forma de armamentos, ropa, herramientas o construcciones extrañas que están fuera de la comprensión de las mentes mortales.

Cuando se encuentra un nuevo objeto de Exótica, el Árbitro puede pedir un tiro de salvación de INT para descifrar lo que hace el dispositivo. Si la salvación se falla, se supone que los PJ no pueden entender el dispositivo. Pueden evaluar el objeto en un asentamiento o utilizarlo y esperar lo mejor.

Avanzar

A medida que los PJ se aventuran en Vaarn, crecerán desde novatos hasta exploradores veteranos. Todo nuevo personaje empieza a Nivel 1. El Nivel máximo de un PJ es 10. Cuando aumenta el Nivel de un PJ:

- Obtiene tres puntos para asignar a cualquier Habilidad de su elección. Las Habilidades nunca pueden aumentar más allá de 20/+10.
- Tira d8 y suma el resultado a su HP máximo.

Hay diferentes causas de Avance que el Árbitro puede considerar. Se recomienda que un grupo elija una de estas opciones antes de que comience la campaña.

Exótica por XP

Los PJ avanzan intercambiando Exóticas en asentamientos u oasis. Intercambiar un objeto de Exótica da 1 XP al PJ que lo entregó. Cuando el total de XP de un PJ es igual a su Nivel actual, avanza un Nivel y borra su total de XP actual.

Exótica por Niveles

Los PJ avanzan intercambiando Exóticas en asentamientos u oasis. Intercambiar un objeto de Exótica automáticamente avanza un PJ a su

siguiente Nivel. Un único objeto de Exótica sólo puede usarse para aumentar el Nivel de un PJ, no el grupo entero. Esto creará decisiones importantes para el grupo visto que lo probable es que solo un PJ podrá avanzar cada vez. Si el Árbitro quiere una campaña aún más rápida, haz que todos los PJ avancen por cada objeto de Exótica entregado, excluyendo los del equipamiento principal.

Expediciones por XP

Los PJ avanzan completando Expediciones. Las características de una Expedición las define el Árbitro, pero normalmente suponen trayectos largos durante los cuales los personajes solucionan problemas, negocian o luchan contra oponentes y descubren más sobre el mundo de Vaarn. Completar una Expedición te dará un punto de experiencia o XP. Cuando tu XP sea igual que tu Nivel actual, aumenta tu Nivel una vez y borra toda cuenta de XP.

Reglas del Árbitro

Reacciones

Cuando los PJ encuentran un NPC o una criatura cuya reacción al grupo no es evidente, el árbitro puede tirar d20 y consultar la tabla siguiente. Modifica la tirada con el bono de Ego del PJ si puede comunicar con la criatura.

D20	REACCIÓN
1-3	Ataca inmediatamente
4-6	Hostil, no puede ser convencido
7-9	Hostil, podría ser convencido
10-13	Cauteloso, defensivo
14-16	Disinteresado
17-19	Curioso, accesible
20+	Activamente útil

Estadísticas de los adversarios

Moral: Cuando los adversarios se enfrentan a más peligro de lo esperado, el Árbitro puede realizar una tirada de Moral tirando d20 y sumando el bono respectivo. Si el resultado es menor a 15, el adversario huye, se esconde o intenta parlamentar. Las tiradas de Moral pueden provocarse derrotando la mitad de un grupo enemigo, su líder o similar.

Nivel: Una medida del poder del adversario, usado para determinar sus Puntos de Vida (HP) y sus bonos. Para calcular HP multiplica el nivel por 4 (o 5 si te sientes malvade).

Armadura: La puntuación de Armadura da el número que la tirada de ataque de un PJ debe superar para dañarle.

Habilidades: Los adversarios tienen bonos de habilidad iguales a su nivel, con las correspondientes defensas. (**Ejemplo:** un adversario de Nivel 4 tiene un bono de ataque de +4 y una defensa de 14 en todas sus habilidades, si el Árbitro no los modifica.)

Ataques: El número de ataques que un adversario puede realizar cada ronda, y los dados de daño tirados para cada uno de los mismos. Los ataques separados por un símbolo / son mutuamente exclusivos, el adversario debe usar uno o el otro. Los ataques unidos por un símbolo + son multiatques, el adversario puede usarlos todos en la misma ronda.

Ánimo: Cuando los adversarios se enfrentan a más peligro de lo que se esperaban, el Árbitro puede realizar una tirada de Ánimo tirando d20 y sumando el bono respectivo. Si el resultado es menor que 15, el adversario huye, se esconde o intenta negociar. Las tiradas de ánimo pueden provocarse venciendo más de la mitad de un grupo enemigo, su líder o similar.

Tipos de Adversario

Biológico: Una criatura viva, hecha de sangre y hueso. Ninguna resistencia o debilidad inusual.

Fúngico: Una criatura formada por hongos móviles. Recibe la mitad de daño por ataques físicos como apalear, apuñalar, etc. Recibe el doble de daño por el fuego o por bombas fungicidas.

Hipergeométrico: Una criatura que existe fuera de los límites de la geometría euclidiana. Recibe el doble de daño por armas hipergeométricas.

Mineral: Una criatura hecha de roca o cristal viviente. Inmune al daño por sofocación, veneno, radiación, electricidad, temperaturas extremas o esporas de hongo. Recibe el doble de daño por armas de impacto.

Forastero: Un ser que es ajeno a nuestra realidad. Demasiado extraño para ser categorizado. Las resistencias y vulnerabilidades varían mucho.

Psíquico: Una criatura con poderes psíquicos. Puede utilizar Dones y puede detectar el **Brillo Psíquico** (véase abajo).

Sintético: Una criatura artificial hecha de metal, plástico y un egomotor. Inmune al daño por sofocación, veneno, radiación o esporas de hongo. Recibe el doble de daño por ataques eléctricos. Vulnerable al sintaxis LogLang armado.

Principios del Árbitro

- No siempre es necesario tirar los dados. Solo pídele a los jugadores realizar una Salvación cuando el resultado es incierto, hay mucho en juego y hay consecuencias por fallar.
- No prepares historias con trama visto que presume las reacciones de tus jugadores. En cambio, prepara situaciones y problemas interesantes para que tus jugadores los solucionen, los subviertan o los eviten como vean necesario.
- El centro del juego son los jugadores tomando decisiones informadas, seguido por el GM comunicando el impacto de estas decisiones. No ocultes información de los jugadores sin buena razón; eres sus ojos y sus oídos en el mundo ficticio. Describe la situación lo más completamente que puedas y pregunta “¿Qué hacéis?”.
- Deja que la narrativa de tu campaña salga de las decisiones que toman tus jugadores, y la reacción del mundo del juego a estas decisiones.
- No crees problemas que tienen una ‘respuesta’. Deja que tus jugadores te sorprendan. Si se les ocurre una solución creativa, dale una oportunidad de funcionar.
- Construye situaciones responsivas – añade interactividad, peligros dinámicos y energía potencial. Da a tus jugadores

cuerdas para columpiar, botones misteriosos para presionar y villanos que se paran al lado de barriles rojos explosivos.

- Abarca el azar y la intervención de los dados. Usa las tablas de dados proporcionadas en este libro para inyectar eventos, lugares y NPCs en el mundo del juego para que Vaarn te sorprenda a ti igual que a tus jugadores.
- Los NPC deben tener personalidades vivas y memorables y metas fácilmente comprensibles (aún si ocultan sus objetivos verdaderos al principio). Cuando los jugadores entienden lo que quiere un NPC, entienden como manipular e interactuar con ese personaje.
- Haz que Vaarn se sienta vivo. Los NPC no son donantes estáticos de misiones: tienen sus propias agendas, disputas y desgracias. Si los jugadores dejan un asentamiento y luego vuelven, algo debería haber cambiado.
- Haz que Vaarn se sienta peligroso. El combate puede ser mortal y no siempre será justo. Recuerda que los monstruos y los NPC quieren seguir vivos también – utiliza tiradas de reacción, salvaciones de ánimo y negociaciones para que cada conflicto no sea una batalla hasta la muerte.
- Haz que Vaarn se sienta extraño y precioso. Describe el sol rojo echando sombras violetas sobre dunas celestes, los animales salvajes con miembros parásitos cromados y las lluvias de desechos orbitales cayendo que iluminan el cielo nocturno.
- Haz que las Exóticas sean poderosas e interesantes. Son los grandes premios que todos buscan, así que abrirán paso a nuevas maneras de solucionar problemas para los jugadores. A la inversa, asegura que las Exóticas vengan con desventajas para que haya un compromiso al usarlas. Vaarn se vuelve aburrido cuando una herramienta es la respuesta correcta a cada pregunta.
- Las reglas no cubren todo que surgirá al jugar así que a veces tendrás que pronunciar una sentencia rápida que parece correcta y seguir con el juego. Si la misma situación sigue surgiendo, habla con tus jugadores y acuerden una nueva regla permanente para cubrirlo.

Generadores de contenido

Usa los generadores en las siguientes páginas para ayudar a dar vida a Vaarn. Te ayudarán a crear personajes, lugares y objetos que los jugadores pueden encontrarse durante sus viajes. También encontrarás 100 extrañas y poderosas Exóticas que los jugadores podrían descubrir en las ruinas de Vaarn, una selección de monstruos de ejemplo y reglas para vehículos. Vaarn está intencionado para ser diferente para todos

que jueguen en él así que con suerte estas herramientas de creación de contenido son chispas para la creatividad en vez de instrucciones.

Generador Rápido de NPC

D20	PATRIMONIO	GÉNERO	COMPORTAMIENTO	OBJETIVO
1	Pueblofiel	Masculino	Implacablemente malvado	Anhela droga
2				Anhela bebida
3				Manía religiosa
4			Hostil	Busca venganza
5				Pagar deuda
6	Cacógeno			Peregrinaje
7				Esclavo escapade
8			Poco útil	Huyendo de la ley
9				Cobrar deuda
10	Anhela fama			
11	Neobestia	Femenino	Distraído	Anhela riqueza
12				Anhela conocimientos
13				Familia desaparecida
14			Amable	Amigue desaparecida
15				Odia un rival
16	Sintétique			Amor no correspondido
17		Andrógino	Amor prohibido	
18			Increíblemente generoso	Anhela poder
19	Crear arte			
20	Lujuria carnal			

Nombres Vaarneses

Achefoot	Bitar	Gurrous	Mandala	Penta
Akami	Bjarta	Hildene	Melisabe	Pentecost
Alghan	Blueback	Honia	Merry	Petum
Alzina	Bounty	Jhull	Mirage	Roswick
Ambrosia	Brazen	Jingle	Mizuno	Salar
Andromeda	Caela	Kalsk	Moneflower	Salka
Anthur	Calepike	Kathe	Morrow	Seisuke
Aran	Castlare	Kinburrow	Mosefina	Simorph
Arare	Ciony	Knot	Moth	Smalltall
Arb	Clarity	Koan	Murthwaite	Sorrow
Ariyei	Cossmoss	Laomer	Muthael	Tytus
Arjuna	Cusp	Leegreen	Nahl	Ulmon
Asaj	Eastwool	Lilt	Nectar	Venna
Aumatell	Freyr	Little-Spit	Nehmet	Vitus
Aversee	Frostpike	Lochi	Nisite	Vult
Awasad	Golog	Lonesome	Ojasin	Weston
Bana	Goosebread	Longtooth	Olanele	Whisley
Bargh	Goresche	Lotus	Ossop	Worry
Basai	Gorsk	Lovely	Ostery	Xylene
Berruzo	Grick	Lucky-And-True	Othoba	Zofi

100 Exóticas

D100	OBJETO	DESCRIPCIÓN
1	Armadura espejal	Inmune a las armas de energía. 3 espacios, Armadura 13.
2	Cuchilla nanofilada	Espada 2d8. Muerte al instante por decapitación al

		tirar 20.
3	Cuchilla hipergeométrica	Espada 2d8. Daña seres hipergeométricos.
4	Prenda fuligin	Invisibilidad completa en la oscuridad.
5	Puente del filósofo	Crea un portal hipergeométrico entre dos puntos en el espacio que puedas ver.
6	Agujero portátil	Crea un agujero de 40 cm en la materia sólida.
7	Módulo protector	Armadura 18 contra ataques cinéticos. Doble daño contra armas energéticas.
8	Pintura ulfiro	Visible a través de los objetos sólidos.
9	Equipo de camuflaje activo	Invisibilidad total en todos los espectros.
10	Urna refugiadora	Urna hipergeométrica con una pequeña sala dentro.
11	Daga Bluescreen	Criaturas sintéticas deben tirar EGO o recibir d20 de daño al acuchillarles.
12	Protocolo TITÁN: OBEDECE	Criaturas sintéticas tiran EGO u obedecen tus órdenes durante una ronda.
13	Protocolo TITÁN: DUERME	Criaturas sintéticas tiran EGO o duermen.
14	Protocolo TITÁN: MATA	Criaturas sintéticas tiran EGO o atacan todo lo que vean.
15	Pegamento soberano	Pega dos objetos juntos irreversiblemente.
16	Gel ultracinético	Gel verde que amplifica la energía cinética
17	Bomba empática	Criaturas biológicas deben tirar EGO o les supera la compasión.

18	Piedra buscacielos	Una esfera de peso negativo. No flota suficiente para portar un hombre.
19	Bomba estática	Todo tocado por la explosión queda brevemente abandonado fuera del flujo temporal.
20	Pistola entrópica	Causa la descomposición rápida de materia orgánica.
21	Casco visualizador	Casco burbuja dorado que proyecta imágenes de los pensamientos del portador, quiera o no.
22	Guante pacificador	Criaturas biológicas deben tirar EGO o quedar dormidas cuando se les toca.
23	Carnesprai	Envase que pulveriza carne sintética sobre lesiones.
24	Esfera de singularidad	Esfera antientrópica conteniendo una singularidad de gravedad en miniatura.
25	Aeroalfombra	Alfombra antigua bordada de hilos antigravedad. Lleva un pasajero.
26	Ansible	Permite la comunicación más rápida que la luz con un Ansible conectado.
27	Pincho desecante	Extrae el agua de la criatura o planta atacada. D6 de daño.
28	Grial de Arthar	Cualquier líquido vertido en este cáliz se convierte en agua.
29	Grial de Mord-Red	Cualquier líquido vertido en este cáliz se convierte en veneno mortal.
30	Cera insoportable	Cera negra que aumenta en peso cien veces a medida que se seca.
31	Pistola Doppler	Pistola biotecno que engendra un clon totalmente loco y rápidamente envejeciendo de

		cualquier criatura impactada por sus balas.
32	Anillo sacudidor	Hace d4 de daño a cualquier ser que pegue el portador con un arma de metal.
33	Sobre soporífero	Pequeña bolsa de plástico. Cualquier criatura biológica que se introduzca se quedará dormida.
34	Cromívoro atrapado	Cromívoro atrapado dentro de un cristal hipergeométrico de confinamiento.
35	Puebloplano atrapado	Hombre puebloplano atrapado dentro de un cristal hipergeométrico de confinamiento.
36	Puente onírico	Permite al usuario entrar en los sueños de una criatura durmiente.
37	Pájaro inmaculado	Pájaro blanco psíquico que tose si oye una mentira consciente.
38	Guante del titiritero	Inserta nanoagujas en la columna vertebral de un humano. Permite al portador controlar sus movimientos.
39	Yelmo terrorífico	Yelmo Bélico del Autarca. Inscrito con marcas neuroactivas que provocan miedo insoportable en los cerebros humanos.
40	Esprai sin fricción	Un envase aerosolizado que lanza un gel claro y completamente sin fricción.
41	Mano amiga	Mano amputada ciborg. Entrará a las residencias y volverá para dibujar un mapa.
42	Gusanos ardientes	Extrañas larvas plateadas que pueden reducir un cadáver al hueso en segundos. No comerán carne viviente.

43	Prisión espiritual	Cristal hipergeométrico que puede restringir un ente hipergeométrico.
44	Dron presencial	Pequeña esfera flotante que anuncia la presencia de uno en una voz estridente y ostentosa.
45	Lino firme	Lino fluyente que sirve de armadura pesada. 2 espacios, Armadura 16.
46	Máscara de osmosis	Máscara biotecno parecida a gel. Siempre se puede respirar cómodamente, incluso en un vacío.
47	Cuchara necrófaga	Herramienta usada por sectas necrófagas para extraer las memorias de los cadáveres.
48	Psicuchilla	Como arma mediana, pero usa el bono de PSY para acertar.
49	Rayo mortal de ego	Como arma mediana a distancia, pero usa el bono de EGO para acertar.
50	Hurón atento	Un pequeño hurón dorado sintético que se sienta en tu hombro. Te muerde si detecta un peligro oculto.
51	Egomotor	La mente de una sintétique, careciendo de un cuerpo.
52	Umbílico cuántico	Extraño artilugio que une la fuerza vital de dos criaturas. Mientras una viva, la otra no puede realmente morir.
53	Proyector de dura luz	Proyecta un puente ancho y plano de dura luz, con un alcance eficaz de diez pies. Se podría caminar encima.
54	Huevo del armígero	Proyecta un campo protector geodésico con espacio para seis personas dentro. Protege contra todo ataque cinético.

55	Poliedro fortuito	Anomalía cuántica poliedral de 20 caras. Permite al usuario entrar en una realidad donde tuvieron éxito en una tirada de habilidad. Desaparece una vez usada.
56	Esfera magnética	Gran esfera plateada que emite un fuerte campo magnético. Se puede encender y apagar a voluntad.
57	Tenedor del Autarca	Tenedor de obsidiana que brilla verde cuando toca veneno.
58	Callabotas	Calzado negro y flexible que silencia completamente los pasos.
59	Anillo felino	Aparato antigravedad. Detiene la caída del portador justo encima del suelo. Funciona nueve veces.
60	Manipulador de gravedad	Levanta y lanza objetos de tamaño pequeño a mediano.
61	Escudo mental	Jaula dorada usada en la cabeza. Protege contra intrusiones psíquicas.
62	Cuchilla del basilisco	Arma estroboscópica antisintética. Ventaja al atacar criaturas sintéticas.
63	Carapacho Mi-Go	Armadura biomecánica de Yuggoth. 2 espacios de Carga, Armadura 18. Una vez puesta no se puede quitar.
64	Granada transfase	Todo atrapado en la explosión queda brevemente desincronizado con la realidad; se le puede traspasar como niebla.
65	Ración universal	Tarta gruesa y blanca conteniendo todo lo que necesita un cuerpo humano. Curación total.
66	Casco fascinador	Al activarse, toda criatura

		biológica debe tirar EGO o quedar paralizado por los patrones parpadeantes en este casco.
67	Aureola argétea	Al llevarlo, previene que la criatura dañe cualquier ser vivo. No puede quitarse por el portador.
68	Mesa instantánea	Una elegante mesa de comedor compresada usando la hipergeometría para ser del mismo tamaño que una caja de cerillas. Se despliega cuando se le tira al suelo.
69	Linterna ulfuego	Lanza luz ulfuego. Puede ver a través de objetos sólidos y ser visto.
70	Mosca espía	Mosca de rastreo sintética. Dale una muestra del ADN del blanco y lo encontrará sin fallo.
71	Micemorfo cobarde	Minúsculo hombre hongo disecado. Cobarde. Rehidrátalo y siempre podrá planificar una huida rápida.
72	Tallo curioso	Asqueroso zarcillo ocular telescópico. Reemplaza uno de tus propios ojos. Te permite ver a la vuelta de las esquinas.
73	Flotabotas	Botas antigravedad. Permiten estancias breves en el aire.
74	Vidrio apocalíptico	Cristal oscuro que no muestra tu reflejo sino una cultura extrasolar consumida por terror inimaginable. De interés a algunos coleccionistas.
75	Coral cerebral	Hongo-calavera rosa simbiótica. Otorga un Don aleatorio y reduce tu EGO por d6. Voluminoso y feo, difícil de quitar.

76	Servidor sintético	Sigue al jugador dispensando tragos y sabios consejos. No luchará, pero insultará a tus enemigos.
77	Bufón sintético	Sigue al jugador soltando ruidos de flatulencia y carcajadas. Ningún otro uso.
78	Guerrero sintético	Sigue al jugador gritando amenazas graves a cualquiera que tan solo le dirija el aliento. Bastante molesto.
79	Tecnovarilla	Milagrosa varilla plateada. Tres cargas. Usála para reactivar o desactivar una pieza de tecnología arcana.
80	Escudo espejal	+1 Armadura. Tirada de DEX para reflejar disparos de armas energéticas a su origen.
81	Guante de dura luz	Proyecta un cubo de dura luz del tamaño de tu puño.
82	Granada de baba gris	Libera un macizo de voraz nanobaba. D6 daño por turno. Obtiene 1 Nivel por cada criatura que se come.
83	Omnillave	Llave que puede meterse en cualquier cerradura.
84	Néctar enlatado	Néctar en una lata roja de una era perdida. Poco sano pero delicioso.
85	Óxido azul	Compuesto alquímico que transforma cualquier metal en óxido en solo momentos.
86	Llama pálida	Botella de fuego pálido que arde con frío intenso en vez de calor.
87	Yelmo del tirano	Al ponerse, tira EGO o queda inundado con el deseo de mandar a los demás.
88	Pasta beligerante	Si se le aplica a un cadáver, lo transformará en un arma. La naturaleza del arma

		dependerá del cadáver usado.
89	Espejo mentiroso	Refleja lo que quiera ver el portador.
90	Bomba de expansión	Cuando explota, multiplica por 100 todas las distancias dentro del área de efecto. Esto dura d6 horas.
91	Puñal del filósofo	Daga d6. Daña el INT del enemigo en vez de su HP. Al llegar a 0 INT adoptan tu punto de vista.
92	Capa transfase	Téxtil hipergeométrico; permite al portador escurrirse de la realidad. Nadie te puede tocar, pero tampoco tú a nadie. Sigues siendo visible.
93	Rana cantante	Conoce algunas canciones populares. La gente te comprará bebidas en un bar.
94	Busc defectos	Martillo. Al sostenerlo te muestra los puntos débiles en las estructuras.
95	Sigilo del Autarca	Las máquinas que sirvieron a la Autarquía creen que eres su maestro.
96	Parasol plumado	Fijado con perlas antigraavedad para producir un efecto de paracaídas.
97	Casco psibernético	Instala un Don Místico aleatorio.
98	Capullo cibernético	Instala un implante cibernético aleatorio.
99	Libro	Tira para un libro aleatorio.
00	Droga	Tira para una droga aleatoria.

Libros de Vaarn

D20	PORTADA	AUTOR	ESTILO	TEMA	CARACTERÍSTICA NOTABLE
1	Anegada	Anónimo	Insensato	Medicina	Muy pesado
2	Quemada	Armígero	Burlesco	Bestiario	Cada palabra es una mentira
3	Verde	Autarca	Sardónico	Botánica	Manchas de sangre
4	Dorada	Artista malo	Formal	Vida sintética	Ilustraciones elaboradas
5	Piel de serpiente	Poeta malo	Moralizador	Xenobiología	Punto de libro envenenado
6	Amarilla	Cacógeno	Pío	Guerra	De la biblioteca de un Autarca
7	Naranja	Criminal condenado	Elaborado	Geología	Mensaje codificado en la cubierta interior
8	Mohosa	Cortesano	Arcaico	Biografía	Mensaje de amor en la cubierta interior
9	Plástico	Autarca depuesto	Heroico	El futuro	De otro planeta
10	Iridiscente	Hegemón depuesto	Apasionado	Historia	Tinta luminosa
11	Oxidada	Gran artista	Honesto	Sueños	Página envenenada
12	Rayada	Gran poeta	Rimando	Drogas	Arma enana escondida dentro
13	Plateada	Hegemón	Cómico	Viajar	Idioma desconocido
14	Ocre	Loco	Lírico	Arte	Fabulosamente poco común
15	Blanca	Monje	Monótono	Poesía	Ilustrado con pan de oro
16	Azul	Sacerdote	Animado	Los Autarcas	Texto hereje
17	Negra	Profeta	Seco	Religión	Comido por gusanos
18	Blanqueada por el sol	Sintétique	Histórico	Hipergeometría	Falsificación ingeniosa
19	Enjoyada	Titán	Torpe	Física	Drogas escondida dentro
20	Añil	Guerrero	Pedantesco	Sexo	Completamente ilegible

Drogas de Vaarn

D20	COLOR	FORMA	INGERIDA MEDIANTE	EFEECTO (X2)
1	Rojo	Azúcar	Esnifando	Euforia
2	Azul	Hoja	Inyectada	Paranoia
3	Amarillo	Cristal	Cocida	Alucinaciones auditivas
4	Blanco	Cactus	Hervida en té	Alucinaciones visuales
5	Negro	Hongo	Tragada entero	Sin dolor
6	Rosa	Cerebro	Lamiendo	Sin miedo
7	Naranja	Perla	Interfaz cerebral	Muerte mística
8	Viridiano	Moho	Puesta sobre la lengua	Levitación
9	Oliva	Carne	Fumada	Sudor ansioso
10	Plateado	Miel	Puesta contra los ojos	Ojos picantes
11	Dorado	Insecto	Absorbida por la piel	Goteamiento nasal
12	Bronceado	Líquido	Mirando fijamente	Doble personalidad
13	Ocre	Piedra	Quemar y mirar las llamas	Náusea
14	Acero	Glifo	Infusa en miel	Observar Azathoth
15	Humo	Biotecnología	Bebida en la orina	Oído sobrenatural
16	Añil	Arena	Quemar y comer las cenizas	Parálisis
17	Azur	Raíz	Meter en un pan	Rabia asesina
18	Violeta	Sangre	Metida en la oreja	Baile sinfín
19	Octarina	Arcilla	Solo afecta a sintéticos	Relajo
20	Ulfuego	Diente	Olida	Aumento de empatía

Dioses menores de Vaarn

Vaarn es el cementerio de las creencias, algunas más antiguas que las mismas estrellas que brillan. Los dioses se llevan aquí en los corazones de aquellos que busquen hacerse una vida entre las infinitas arenas azules, y las deidades proliferan como la ambrosía a través de la desolación. Un viajero vaarnés lo encontraría notable caminar un día

sin encontrar los restos de un enigmático altar al miembro de un panteón olvidado, un menhir donde en un principio se echó sangre para apaciguar un demonio cuántico, o la morada de algún ermitaño que siga observando los rituales de una devoción oblicua y privada.

D20	ASPECTO DIVINO	ICONOGRAFÍA SECUNDARIA	DOMINIO SAGRADO	COLOR SAGRADO	HONRADO MEDIANTE
1	Padre	Cristal	Nacimiento	Carmesí	Danza
2	Madre	Hongo	Muerte	Añil	Flagelación
3	Doncella	Pergamino	Guerra	Naranja	Meditación
4	Vieja	Cornucopia	Cosecha	Magenta	Limosna
5	Halcón	Espada	Pudrición	Lila	Banquete
6	Perro	Luna	Viaje	Azur	Ayuno
7	Guerrero	Sol	Sueños	Dorado	Sacrificio
8	Rey	Hélice	Matrimonio	Plateado	Mascarada
9	Langosta	Escorpión	Comercio	Bronceado	Artes marciales
10	Ibis	Cabra	Memoria	Ocre	Mutilación
11	Bebé	Sapo	Agua	Octarina	Castidad
12	Cordero	Miel	Sol	Blanco	Psiquedélicos
13	León	Pantera	Luna	Negro	Canto
14	Mantis	Monedas	Fuego	Gris	Inhalando humo
15	Lagarto	Paloma	Sintéticos	Limón	Combate ritual
16	Simio	Maquinaria	Mutantes	Viridiano	Poesía
17	Erudito	Serpiente	Justicia	Ulfuego	Intoxicación
18	Araña	Cáliz	Arte	Salmón	Ritual de agua
19	Gusano de arena	Búho	Viento	Oliva	Un nombre secreto
20	Bufón	Cuernos	Silencio	Óxido	Maratón

Caravanas comerciantes

D20	TRANSPORTE	MERCANCÍA A	MERCANCÍA B	COMERCIANTE
1	Caravana de camellos	Madera	Seda	Imbécil gárrulo
2		Cerámica	Algodón	Tacaño pío
3		Alfombras	Cerveza	Soñador inocente
4	Zepelín	Queso	Discos de memoria	Severo y callado
5		Ganado	Armas	Borracho listo
6	Vagón de viento	Zapatos	Armadura	Dedicado y ascético
7		Máscaras	Café	Educado y venal
8		Pergamino	Té	Erudito y charlatán
9	Tortuga gigante	Libros	Sal	Honesto y desesperado
10		Partes sintéticas	Vino	Preciso e insensible
11	Calesa de las dunas	Medicina	Chocolate	Caprichoso y creído
12		Drogas	Tintes	No sentimental, inconstante
13		Campanas	Azafrán	Puro y brutal
14	Autocuadriga	Cristales	Canela	Cobarde prejuicioso
15		Arcilla	Olivas	Curioso y belicoso
16	Tractor blindado	Esclavos	Dátiles	Responsable y remilgado
17		Plata	Carne curada	Borracho triste
18		Oro	Aceite de oliva	Atrevido y argumentativo
19	Trineo de gusano de arena	Joyas	Mariscos	Incorruptible
20		Agua	Azúcar	Abrasivo pero sensible

D20	PASAJERO	GUARDIAS	COMPLICACIÓN
1	Actor	Todos muertos	Sin agua
2	Músico	Lesionados	Completamente perdida
3	Falsificador	Secretamente bandidos	Perseguida por bandidos

4	Artista	Huyeron	Perseguida por criatura
5	Sacerdote	Mal armados	Enfermedad
6	Místico	Rebeldes	Carga arruinada
7	Cazarrecompensas	Perezosos	Transporte dañado
8	Esclavo escapado	Viejos	Comerciante enloquecido
9	Funcionario	Simios blancos	Pasajero enloquecido
10	Dentista	Realmente hologramas	Guardias enloquecidos
11	Estafador	Exgladiadores	Comerciante poseído
12	Poeta	Soldados esclavos	Pasajero poseído
13	Jugador	Novatos	Guardia poseído
14	Payaso	Mercenarios incompetentes	Cargando cadáver para entierro
15	Boxeador	Sintétique guerrere	Pasajero notorio
16	Alquimista	Matones sanguinarios	Transportando contrabando
17	Espía	Antiguo dron cañón	Ocultando un fugitivo
18	Cortesano	Dispositivo camuflador	Todos están borrachos
19	Peluquero	Desertores de la Hegemonía	Micosis
20	Encantaserpientes	Leales y competentes	Todos están discutiendo

Encontraste un cadáver

D20	CONDICIÓN	¿QUÉ LLEVABA?
1	Disecado	Bolsa de plástico llena de tecnología
2	Esquelético	Lata de raciones
3	Momificado por el calor	Reloj de arena de bolsillo
4	Lleno de balas	Conjunto de dominós

5	Quemado por láseres	Cilindro de cera con poesía
6	Preocupantemente fresco	Rosario
7	Siglos de antigüedad	Ojo sintético
8	Mitad comido por animales	Palo de tiza infrarroja
9	Alguien que conocéis	Botella con una anguila enana dentro
10	Cortado limpiamente por la mitad	Botas de cuero de lagarto
11	Sentado en la posición de loto	Medallón con un mechón de pelo dentro
12	Mutilado ritualísticamente	Anillo con el sello de un Autarca
13	Quemado por llamas	Dados decorados con símbolos arcanos
14	Banquete para gusanos	Bobina de alambre de púas
15	Congelado	Frasco cristalino de tinta
16	Agotado de sangre	Campana de exorcista
17	Infestado con nanotecnología	Píldoras de supresión telepática
18	Acre	Piedra luminosa
19	Podría estar durmiendo	Cristal de memoria defectuosa
20	No exactamente muerto	Paquete de cigarrillos antiquísimos

Alta gastronomía

D20	INGREDIENTES (2X)	PLATO PRINCIPAL	GUARNICIONES (X2)	BEBIDA
1	Cerebro de mandril	Tagine	Pimiento dulce	Vino turquesa
2	Chile fantasma	Curry	Pan plano	Vino ocre

3	Huevo de gusano de arena	Estofado	Hummus	Vino de melocotón
4	Pata de ftalojacal	Tangia	Olivas	Vino de xantina
5	Babosa cerebral	Sopa	Dátiles	Vino auro
6	Hongo de melocotón	Kebab	Pasas	Vino azur
7	Chile calavera	Tortilla	Yogur	Vino ceniza
8	Cordero melado	Torta	Falafel	Vino pálido
9	Cerdo salado	Sofrito	Pepino dulce	Vino oscuro
10	Berenjena	Panqueque	Langostas meladas	Cerveza vaarnesa
11	Cabra especiada	Salchicha	Baba ganoush	Jugo de naranja
12	Gusano guepardo	Albóndigas	Almendras	Jugo de limón
13	Loro terrestre	Rechta	Patatas fritas	Cerveza alabastrina
14	Huevo de cigala	Cuscús	Huevo avinagrado	Cerveza esmeralda
15	Zorro del desierto	Pastilla	Arroz	Cerveza lázuli
16	Ghar del monte	Brik	Cigala	Champán oscuro
17	Tiburón terrestre	Shakshuka	Queso azul	Café negro
18	Yurito	Pimientos rellenos	Caqui	Leche amelada
19	Naranja roja	Bocadillo	Anguilas en gelatina	Whisky centelleante
20	Chile diácono	Wantán	Ostras de arena	Té de loto

Transporte en Vaarn

Nótese que ‘Puntos de Casco’ representan la resistencia al daño de un vehículo. Los Puntos de Casco corresponden al daño de armas con una proporcionalidad de 1 a 10. Daño recibido en cantidades menores a 10 nunca pueden reducir los Puntos de Casco de un vehículo. Varias fuentes de daño en una sola ronda de combate no se suman. Una calesa de las dunas que recibe 6, 7 y 8 puntos de daño por ataques diferentes no perderá ningún Punto de Casco no obstante que el daño total sea 21. Una calesa de las dunas que recibe 19 puntos de daño de una sola fuente

perderá un Punto de Casco. Esto quiere decir que solo las armas más pesadas y las criaturas más grandes pueden dañar vehículos de forma sustancial. Para las bestias de carga con un Nivel, calcula el HP como normal.

Autocaruaje

Sintético

Puntos de Casco: 8	Armadura: 18
Velocidad: Mediana	Valor: Alto
Armamentos: Cañón de Gauss dirigido por láser (d12)	
Notas: Transporte robusto con ruedas y una mente sintética. Los autocaruajes son bienes apreciados visto que pueden conducirse sin la intervención de sus pasajeros y obedecerán una serie de instrucciones básicas. Debido a su sapiencia son muy difíciles de robar visto que normalmente no aceptarán un nuevo dueño hasta que haya muerto el anterior.	

Chatarresa de las Dunas

Mecánico

Puntos de Casco: 5	Armadura: 13
Velocidad: Rápida	Valor: Bajo
Armamentos: Torreta lanzaflak (d10)	
Notas: Vehículos del desierto simples y rudimentarios que funcionan con gasolina. Las Chatarresas de las Dunas se elaboran con cualquier metal que sus creadores pudieron robar o recoger, normalmente nada más que una silla protegida por una jaula antivuelco, atornilladas a un motor tronante y humeante que conduce cuatro voraces ruedas. Las Chatarresas son veloces, brutas y ruidosas, y sus dueños tienden a ser iguales.	

Mula Férrea

Sintético

Puntos de Casco: 1	Armadura: 18
---------------------------	---------------------

Velocidad: Laboriosa	Valor: Bajo
Armamentos: Ningunos	
Notas: Una gama de sintéticos que debe de haber tenido producción masiva en un principio visto que se les encuentra comúnmente por todo Vaarn. Las Mulas Férreas son autómatas cuadradas y crudas con cuatro fuertes e inquietas patas. Se les conoce por su resistencia y robustez extremas, y también por su torpeza, su estupidez y el balanceo nauseabundo de su andar. Normalmente usadas como animales de carga, pero se les puede montar in extremis.	

Hogar Móvil

Biológico/Sintético

Puntos de Casco: 15	Armadura: 22
Velocidad: Lenta	Valor:
Armamentos: Pinza Enorme (2d10)	
Notas: La manía por la arquitectura viviente alcanzó su auge hace varios milenios, pero aún hay algunos ejemplos de viviendas móviles y conscientes que pueden encontrarse en el interior de Vaarn. Estas construcciones infrecuentes son mitad cangrejo, mitad casa, y completamente sensible. No se les conoce por interiores espaciosos o por movimiento veloz, pero compensan por ello con su durabilidad extrema.	

Ornitóptero

Mecánico

Puntos de Casco: 7	Armadura: 18
Velocidad: Rápida	Valor:
Armamentos: Lanza Láser (3d6)	
Notas: Máquinas volantes precolapsales que baten alas artificiales para mantenerse en el aire. Los ornitópteros pequeños son como colibríes, y sientan dos pasajeros, mientras que los ornitópteros grandes de combate se parecen a libélulas y llevan soldados de la Hegemonía donde sea que se les necesite.	

Esquife

Mecánico

Puntos de Casco: 2	Armadura: 16
Velocidad: Alta	Valor: Moderado
Armamentos: Rifle de pulso ligero (d8)	
Notas: Una ligera moto flotante construida alrededor de una pequeña piedra buscacielos. A los esquifes les motoriza un ventilador en la parte trasera del barco. Son veloces y ágiles, pero también inestables y a menudo letales cuando funcionan mal. Usados por bandidos, exploradores de la Hegemonía, cazarrecompensas y todo aquel que necesite una huida rápida.	

Pavonador del Cieno

Mecánico

Puntos de Casco: 4	Armadura: 18
Velocidad: Lenta	Valor:
Armamentos: Cañón montado (d12)	
Notas: Caminante mecanizado enorme y pesado. Valorado por su construcción robusta y su habilidad de navegar por terreno peligroso.	

Camello de Guerra

Biológico

Nivel: 4	Armadura: 15
Velocidad: Moderada	Valor: Moderado
Armamentos: Cañón de flechette montado (d10) + Patada (d6)	
Notas: Los camellos siguen considerándose una opción excelente para el combate en el desierto, incluso en esta era roja y tardía de Urth. Los camellos de guerra, equipados con armadura espejal y cañones de flechette implantados, son usados tanto por incursores Faa como tropas de la	

Hegemonía, y las caravanas de camellos son una de las empresas más baratas que puede financiar un comerciante de Vaarn.

Lagarto Llorica

Biológico

Nivel: 3	Armadura: 16
Velocidad: Rápida cuando se le calienta la sangre	Valor: Bajo
Armamentos: Mordisco (d8) + Lágrimas tóxicas (Tirada CON contra ceguera temporal)	
Notas: Para los viajes en las montañas norteñas de Vaarn, donde enrejados parpadeantes de dura luz hacen insostenible el vuelo y donde terremotos frecuentes demuelen rutas y puentes, el Lagarto Llorica se favorece como corcel. Nombrado por la toxina que extrude por sus conductos lagrimales cuando se le enoja, estos truculentos y negros pseudoguecos pueden cargar sus pasajeros por superficies tan escarpados como el cristal, y pueden saltar a través de brechas nauseabundas con sus poderosas patas traseras.	

Barcaza Aérea

Mecánico

Puntos de Casco: 20	Armadura: 22
Velocidad: Depende del viento	Valor: Muy Alto
Armamentos: Tradicionalmente desarmado, pero la tripulación incluirá d2 guardias Nivel 2.	
Notas: Un barco de carga de madera, construido alrededor de una gran piedra buscacielos. Estas barcazas son usadas por los gremios de comerciantes de Vaarn para transportar bienes a través de la arena azul. Algunas son buques elegantes y floridos mientras que otras son pesadas y utilitarias. Normalmente están desarmadas por antigua costumbre, aunque sería un mercader imprudente el que se aventurara en los páramos sin guardias a bordo.	

Zepelín

Mecánico

Puntos de Casco: 10	Armadura: 14
Velocidad: Relajado	Valor:
Armamentos: Bombas (d10 explosivo).	
Notas: Elegant, refined flying machines. Relics of a more genteel age. Most Vaarnish zeppelins hail from the Great Wall, dispatched on trading sojourns or diplomatic missions by one of the Queens. Máquinas volantes elegantes y refinadas. Reliquias de una época más gentil. La mayoría de los zepelines vaarneses proceden de la Gran Muralla, enviados en estancias comerciantes o misiones diplomáticas por una de las Reinas.	

Regiones de Vaarn

Gnomon

Joya vulgar de los páramos del sur de Vaarn, la ciudad de mil bazares sombreados, un pantano sediento y bullicioso de patios polvorientos y salones de gremios y talleres de artesanos. Si hay algo que se vende en Vaarn, entonces Gnomon es el lugar donde se le compra. Todo dentro de los gastados muros azules de la ciudad tiene precio: agua, comida, el canto, el amor y la muerte.

El punto de referencia más conocido de la ciudad es el Ápex de Gnomon, una cuchilla enorme de oscuro metal que se alza en el centro de la ciudad, lanzando una larga sombra sobre los edificios que se amontonan a su alrededor. El Ápex es una reliquia de la civilización perdida que procedió a la Era de los Titanes, y ahora nadie recuerda su propósito original. Los ricos construyen sus hogares sobre el arco dorsal del Ápex; aquellos menos afortunados viven en la tierra azul. Los distritos alrededor del Ápex se construyen en el estilo tradicional vaarnés, casas adosadas moldeadas de arcilla azul moretón y envejecidas vigas de madera. La ciudad es defendida por un bajo muro, aunque la arena de mil generaciones soplada por el viento ha erosionado las almenas hasta que su valor defensivo haya quedado mayoritariamente simbólico.

¿Por qué visitar Gnomon?

A los viajeros vaarneses les atrae la ciudad por una multitud de razones.

- Algunos desean comprar los bienes finos que pueden encontrarse en los mercados de Gnomon. Caminando por los souks, se puede observar paradas vendiendo alfombras vaarnesas, halcones domados, carnes ahumadas, botas de cuero de lagarto, hongos psiquedélicos, violines exquisitos, cristalería elegante, miembros sintéticos, túnicas de seda de araña, bueyes robustos, armas de fuego floridas, botellas de champán oscuro, fecundas ruedas de queso y luminosos paneles de cristal, que han sido recogidos de los arcaicos satélites que caen a Urth en las noches de verano.

- Algunos visitan Gnomon porque buscan una audiencia con los oficiales de la Nueva Hegemonía. Esta confederación augusta dice reinar sobre todo Vaarn, aunque tales edictos suenan falsos en el desierto profundo, donde la única ley es que los fuertes sobreviven. Sin embargo, la Nueva Hegemonía ha conquistado los páramos del sur de Vaarn, y un presidio de legionarios mantiene el flujo de impuestos de los comerciantes de Gnomon hacia el Hegemón distante, Para Siempre Se Cante Su Nombre.

- Algunos viajeros buscan diversión. La ciudad es conocida por sus teatros al aire libre, donde actores con rígidas máscaras realizan la rutina y los dramas ritualizados de la Autarquía caída. Gnomon también se conoce por sus carreras de cuadrigas, por garitos y sumideros de opio, por almohadadas casas de la pasión, y por lujosas salas de té, donde aquellos que se consideran ingeniosos pueden debatir uno de los muchos sofistas pontificadores de Vaarn.

- Algunos más se acercan a Gnomon buscando sabiduría, pues la ciudad no es solo el hogar de mil mercados sombreados sino también de mil gremios de filósofos y colegios esotéricos. El estudio de la sabiduría perdida de los antiguos se sigue febrilmente. Tecnosacerdotes, gurúes menores, místicos-científicos y alquimistas compiten para mecenas, prestigio, y vislumbres preciosos de los conocimientos que se perdieron durante el Gran Colapso.

- Algunos pueden venir a Gnomon buscando justicia, pues esta ciudad mercantil también es el sitio de la Corte Carmesí, una fuente antigua de juicio sangriento. En este crisol rugiente Abogados vestidos de acero y resbalosos de sudor deliberan en vista tanto de los Dioses que los mendigos los méritos de casos legales civiles y criminales, y en la espuma ensangrentada sobre la arena azul se pueden imponer o deshacer contratos.

¿Qué podrían hacer aquí los jugadores?

Esta edición de Bóvedas de Vaarn busca complementar y profundizar el contenido encontrado en la primera entrega, que esbozó el mundo de Vaarn y describió los inadaptados que podrían aventurarse ahí. La

edición dos proporciona una mirada más cercana a una localización urbana, que el árbitro podría usar de varias maneras.

En primer lugar, la ciudad de Gnomon podría servir como una base para un grupo de asaltabóvedas. Pueden descansar, relajarse, gastar sus mal habidos botines y adquirir nuevas herramientas o recursos como demandan sus aventuras. Si el árbitro pretende usar Gnomon de este modo, se sugiere que bajen el tono con los conflictos internos creciendo dentro de la ciudad, y que hagan Gnomon más seguro que los yermos fuera de sus muros.

Alternativamente, la ciudad puede actuar de un escenario focal para una campaña en sí. En este caso, al árbitro se le aconseja aprovechar de las facciones mayores detalladas en este suplemento, y utilizar al menos uno o dos como antagonistas periódicos para los jugadores. El árbitro debería también usar los generadores proporcionados para crear facciones menores y organizaciones que podrían ayudar o impedir a los jugadores en sus objetivos.

Una base sólida para una campaña podría implicar enfrentar los jugadores contra los agentes de Ancamulla el Barón de Agua, añadiendo el Cónsul de la Hegemonía Larke xan Lonrot y el gángster Prieval Prise a la mezcla como posibles enemigos o aliados. No obstante, otras permutaciones de facciones hostiles y útiles son posibles. Dichas técnicas se detallan más en las siguientes páginas de las facciones.

Atraer a un grupo hacia Gnomon debería ser razonablemente fácil. Si han descubierto un misterioso objeto de exótica en alguna de las bóvedas bajo Vaarn, entonces Gnomon es el lugar para que se valore. Si buscan un NPC elusivo, entonces las plazas rebosantes de Gnomon serán seguramente el hogar de alguien que conoce su paradero. Si quieren alquilar mercenarios, Gnomon está plagado de tales desesperados y violentos desgraciados. Si un personaje ha perdido un ojo gracias a las garras de un hambriento león lagarto, entonces Gnomon es el lugar ideal para ubicar un reemplazo. Etcétera.

Gnomon es tuyo

Gnomon es un caleidoscopio de lugares, incidentes, gente y organizaciones. La ciudad lleva muchas caras y ninguna versión de Gnomon debería ser igual en diferentes mesas de juego. Mi visión de la ciudad es al final solo una chispa; te invito a encenderla.

Deuda de Agua

Vaarn es un país seco y carente de lluvia. En los desiertos azules sin huellas, clanes de nómadas Faa luchan por oasis y antiguas cisternas.

En Gnomon, la ciudad más grande de Vaarn, la necesidad de agua es aún más desesperada y la economía de la ciudad se basa en la deuda de agua.

¿De dónde viene el agua?

Por ley antigua, la distribución de agua en Gnomon es controlada por el Barón del Agua, Ancamulla. La máquina Acuífera del Barón yace en la base del Ápex, y extrae vastas cantidades de agua fresca de las profundidades de Urth. Mediante una red de cañerías y fuentes, la ciudad bebe al gusto del Barón.

El acceso al agua lo administran los funcionarios y mercenarios del Barón. Los pobres beben de fuentes públicas, mientras que los residentes más ricos de Gnomon tienen tuberías privadas instaladas en sus casas adosadas. No obstante, todos deben pagar el impuesto de agua, entregando bienes en los bancos del Barón a cambio de fichas de **deuda de agua** que se pueden reembolsar en las fuentes públicas. Cada ficha vale un día de agua potable para una persona, si toman tragos pequeños. Los milicos que tripulan las fuentes también pueden cambiar agua por comida, armas u otros lujos, dependiendo de su humor. Toda el agua en Gnomon pertenece al Barón, y traer agua de fuera de los muros de la ciudad está prohibido.

Ancamulla y la Nueva Hegemonía

La Nueva Hegemonía reivindica su dominio sobre Gnomon e impone impuestos sobre todo su comercio; esta reivindicación es relativamente reciente y entra en conflicto con los derechos antiguos a la ciudad del Barón del Agua.

Uno se preguntaría por qué la Hegemonía no hace valer su poder militar sobre el Barón y no se apodera de su Acuífero. La respuesta es simple: Ancamulla tiene un aparato de sabotaje implantado en el mecanismo. Si se le aprisiona o mata este dispositivo se activará y el suministro de agua para Gnomon cesará para siempre. La ciudad colapsará en anarquía y se destruirá en pocos días. La Hegemonía podría deshacerse del Barón del Agua; no obstante, su aparato de sabotaje les hace vacilar. Reinar sobre una ciudad viviente que paga impuestos es preferible a reinar sobre un cadáver. Por lo tanto, existe una paz inquieta entre las dos facciones. Ancamulla proporciona una ración de agua gratuita a las tropas y los administradores de la Hegemonía, y a cambio se le permite tiranizar a la gente común de Gnomon como él crea conveniente.

La naturaleza precisa del dispositivo de sabotaje del Barón se deja al árbitro para decidir. Si pudiera ser descubierto y desactivado por los jugadores, el balance de poder en Gnomon cambiaría para siempre.

La deuda de agua y los jugadores

Los jugadores deben beber cada día (a no ser que sean sintéticos). Infórmales de esto, y castígalos cuando no beban. Infligiéndoles la etiqueta de **Privade**, que les impide recuperar HP perdido, es un buen principio. Si pasan varios días sin beber, puedes imponer penalizaciones más severas. Aclara que el Barón del Agua tiene un monopolio sobre el agua potable en Gnomon, y que tendrán que pagar a sus milicias con fichas de deuda de agua cada día.

Tú decides lo que vale una ficha, pero sugiero permitir que cambien el equivalente a un espacio de inventario de equipamiento para una sola ficha en los bancos del Barón.

Si tus jugadores son ínfimamente parecidos a los míos, inmediatamente empezarán a buscar maneras de saltarse esta extorsión. Robarán fichas, robarán agua a NPCs o a los mercenarios del Barón, pincharán tuberías privadas, o intentarán derrocar del todo al Barón para hacer el agua gratis para todos. Todo esto es bueno, ya que impulsa los conflictos. Aprovéchalo.

Trueque

Gnomon es un centro de comercio para todo Vaarn, y entonces es probable que los jugadores encuentren mercaderes durante su visita. Casi todo lo imaginable estará disponible para comprar en algún lado del Gran Zoco, ubicado en el distrito Lunanácea.

Vaarn no tiene una moneda universal, entonces interacciones con tenderos y mercaderes necesitarán que los jugadores intuyan lo que el vendedor aceptará en cambio de sus bienes.

Yo les permito hacer intercambios que parecen razonables a primera vista, suponiendo que los contenidos de un espacio de inventario podrían ser intercambiados por lo similar. El árbitro puede usar la tabla de precios aproximados a la derecha para apoyar su juicio. Si sigue sin saber si un intercambio sería aceptable, puede tirar un d20 y referirse a la tabla abajo, modificándolo con el bono de EGO del PC.

1d20	Reacción de mercader
1-3	Se enoja al punto de violencia física
4-8	Perdedor de tiempos, fuera de su

	vista
9-12	Se encoge de hombros y mira al cielo
13-15	Quiere otra cosa en lugar de esa
16-19	Acepta el intercambio
20+	Le gustas tanto que incluirá algo más

Precio típico en fichas de deuda de agua	
Agua para un día	1 ficha
Botas robustas	1 ficha
Granadas aturdidoras (5)	1 ficha
Mano y mortero	1 ficha
Reloj de arena	1 ficha
Tubo de omnicola	1 ficha
Bengalas (5)	1 ficha
Arma ligera (d6)	2 fichas
Sensor de moción	2 fichas
Traductor autógloto	2 fichas
Botas magnéticas	2 fichas
Proyector de hologramas	2 fichas
Arma mediana (d8)	3 fichas
Armadura ligera (12/+2)	3 fichas
Libro raro	4 fichas
Ropa lujosa	4 fichas
Miembro de reemplazo	5 fichas
Arma pesada (d10)	5 fichas
Armadura pesada (16/+6)	6 fichas

Objeto hipergeométrico	15 fichas
Camello de carga	20 fichas
Autocuatriga	50 fichas
Pequeña barcaza aérea	150 fichas
Casa adosada modesta	200 fichas

Facciones

Ancamulla, el Barón del Agua

- Sintético. El Barón es una caja dorada, del tamaño de un diccionario pesado.
- Su cerebro original era humano; Ancamulla se copió a un cuerpo mecánico hace siglos.
- Tiene aditamentos que le permiten ver, oír, hablar y manipular objetos. Puede caminar, pero normalmente le lleva sobre un cojín una de sus esposas.
- Aburrido, mezquino, tosco. Disfruta de que le supliquen.
- Acumula riquezas en su opulento palacio, pero recibe poca alegría de ello.
- **El Barón Quiere:** expulsar a la Hegemonía de Gnomon.

ALIADO: Ancamulla se envision como un antagonista para los jugadores. No obstante, si el árbitro quiere hacerle más simpático Ancamulla podría ser una figura benévola, repartiendo agua gratis. En esta situación es el Cónsul Lonrot que quiere apoderarse del Acuífero, así asegurando su control de la ciudad y tal vez ganando el favor del Hegemón. Alternativamente, el Barón podría verse poco fuera de su Acuífero; resulta que sus propios capitanes de milicia le han tenido como rehén durante años, y es su corrupción y codicia que reina en Gnomon. Tal vez Ancamulla está dedicado a su trabajo dentro de la máquina del Acuífero, y tiene poca idea de lo que se está haciendo en su nombre.

VILLANO: Con suerte, una historia que se escribe sola. Ancamulla es un monopolista rico y cruel que tiene dominio completo sobre el recurso más valioso de la ciudad. Siendo una máquina, él nunca podrá sentir la sed que aterroriza a aquellos debajo suyo. Muestra a los jugadores la milicia del Barón negando agua a familias suplicando por un trago,

destruyendo barriles de agua ilegal, y encarcelando gente por deuda de agua. Es probable que los jugadores quieran hacer algo al respecto.

Ancamulla, el Barón del Agua de Gnomon

Sintético

Nivel: 3	Armadura: 24 (Antiguo Campo de Protección)
Ánimo: 1	Ataques: Golpe débil (d4)
Notas: Ancamulla no se espera luchar; tiene mercenarios para ello. Si está en peligro mortal es probable que intente huir o negociar con su riqueza. Su chasis está equipado con un antiguo Campo de Protección, que hace inútil la mayoría de ataques cinéticos contra él. Un PEM oportuno interrumpiría el campo de protección, reduciéndolo a su Armadura natural de 11.	

La Milicia del Barón

- Banda de matones, asesinos y perezosos. Utilizado por el Barón del Agua para coleccionar deudas y proteger las fuentes públicas.
- Visten de la librea del Barón: verde y amarillo. No tienen armas ni armaduras reglamentarias.
- Conocidos por violencia, extorsión y deshonestidad.
- Maintain a master 'dry list' of water debtors; helping any of these people drink is a crime. Mantienen una "lista seca" de deudores de agua; es un crimen ayudar a que beba cualquiera de estas personas.
- **Base de Facción:** La máquina del Acuífero del Barón.

CÓMO UNIRSE: Preséntate a las puertas del Acuífero y exige una audición. Debes luchar mano a mano contra un capitán. Aquellos que hagan un buen espectáculo de la pelea serán ofrecidos un puesto.

QUÉ SE ESPERA DE MIEMBROS: Harás cumplir los caprichos del Barón, coleccionarás deudas pendientes y protegerás las fuentes públicas. Detendrás ladrones de agua, te mantendrás alerta para redes de contrabando de agua y protegerás convoyes que se envían por los páramos para suministrar haciendas y puestos avanzados de la Hegemonía. Harás todo esto sin preguntas y con brutalidad entusiasmada.

BENEFICIOS: Se te da una chaqueta amarilla y verde para llevar. Se te garantiza dos comidas al día y toda el agua que puedas beber. La gente en la calle te tratará con respeto temeroso. Puedes meter gente en las cárceles del Barón o pedir que se les ponga en la "lista seca". Los

milicianos que satisfacen al Barón pueden ser puestos a proteger el Acuífero mismo, dándoles acceso a la maquinaria.

Miliciano

Biológico

Nivel: 1	Armadura: 13
Ánimo: 3	Aparecen: d8
Ataques: Cuchilla barata (d6)	
Notas: Matones fanfarrones que solo atacarán si superan numéricamente a sus contrincantes.	

Capitán de Milicia

Biológico

Nivel: 3	Armadura: 13
Ánimo: 5	Aparecen: 1
Ataques: Láser de asalto (d8)	
Notas: Mandan un grupo de milicianos; siempre se les encontrará protegiendo una fuente pública.	

Cónsul de la Hegemonía, Larke Xan Lonrot

- Pueblo fiel. Asignado para reinar sobre Gnomon por el distante Hegemón, Alabado Mil Veces Sea Su Nombre.
- Considera la posición un castigo; odia Vaarn, odia Gnomon, desea estar de vuelta en la Hegemonía. Lleva aquí décadas.
- Sofisticado, malhumorado, bebedor empedernido. Rabias negras. A menudo con resaca.
- Alto, guapo y dominante. Pelo oscuro, ropa oscura, nunca suda.
- Irónico, astuto y profundamente deprimido.
- **Larke Quiere:** ser aliviado de su posición de alguna forma que le permita retener su orgullo. No tiene idea alguna de cómo se podría lograr.

ALIADO: Larke puede ser una ayuda al grupo, si tienen algo que ofrecerle. El Cónsul odia Ancamulla, y estará dispuesto a proporcionar

apoyo tácito a un grupo que quiera derrocar al Barón del Agua – siempre y cuando entiendan que si se les captura, su nombre nunca se pronuncia. Asegurar el control completo de la máquina del Acuífero para la Hegemonía sería su billete de vuelta al favor del Hegemón.

VILLANO: Si el árbitro lo desea, Larke puede jugar el papel de villano principal de una campaña. Acentúa sus negras rabias, su odio hacia Gnomon y sus habitantes y las alturas despiadadas a las que llegará para asegurar un flujo constante de impuestos al Hegemón. Muestra sus fuerzas encarcelando un NPC querido por alguna violación menor de la ley de la Hegemonía. Se recomienda que emparejes esta representación de Cónsul Lonrot con un Comandante Loonflower similarmente villano, y que presentes al Barón del Agua como una figura simpática que está intentando mantener el control sobre el suministro del agua para evitar que la Hegemonía obtenga un agarre inderrocable sobre la ciudad.

Cónsul de la Hegemonía, Larke Xan Lonrot

Biológico

Nivel: 4	Armadura: 16 (Túnica de lino firme)
Ánimo: 2	Ataques: Espada de monofilamento (2d8)
Notas: Siempre acompañado por Lictores. Lonrot es un duelista competente, pero no tendrá interés alguno en arriesgar su vida en un combate. Si se le arrincona utilizará el aparejo de camuflaje activo dentro de su túnica para hacerse invisible e intentará escapar.	

La Casa Lonrot

- La Casa Noble dominante en Gnomon. Trasplantes de la Nueva Hegemonía. Grandes peces en un pequeño estanque.
- Llevan librea de negro y morado.
- Equipados con las últimas tecnologías de la Hegemonía.
- Apoyarán a la Quinta Legión con operaciones dentro de la ciudad. No vigilan las calles, excepto en el Ápex.
- **Base de Facción:** la Mansión del Cónsul, en la cima del Ápex.

CÓMO UNIRSE: The Consul has many informants and supplicants. It would not be difficult for the party to join their ranks, if they have useful information. Being sworn into the service of House Lonrot is more difficult. Such an honour might be extended to individuals who greatly aided the Consul, and were willing to swear a blood oath. El Cónsul tiene muchos informantes y suplicantes. No sería difícil para el grupo unirse a sus filas, si tienen información útil. Ser juramentado al

servicio de la Casa Lonrot es más difícil. Tal honor podría extenderse a aquellos individuos que ayuden extremadamente al Cónsul, y quienes estén dispuestos a hacer un voto de sangre.

QUÉ SE ESPERA DE MIEMBROS: Tu vida pertenece a la Casa Lonrot. Obedecerás sin preguntas y defenderás a la familia Lonrot a la muerte. Se te pedirá detener criminales, espiar a los enemigos del Cónsul y supervisar la colección de impuestos de la Hegemonía a la clase mercantil de Gnomon.

BENEFICIOS: Se te entrega librea de negro y morado. Comerás y beberás tres veces al día y dormirás dentro de la Mansión del Cónsul, uno de los lugares más seguros de Gnomon. Se te concede todo el prestigio que le corresponde a un agente del gobernador de la ciudad. Guardias del hogar, Lictores y soldados de la Hegemonía vendrán a tu ayuda si estás en peligro.

Guardia del hogar

Biológico

Nivel: 3	Armadura: 14
Ánimo: 4	Aparecen: d6
Ataques: Rifle de pulso (d8)	
Notas: Bien equipados y entrenados, pero no tan numerosos como los Legionarios o los milicianos del Barón.	

Lictor del Cónsul

Biológico

Nivel: 5	Armadura: 18
Ánimo: 7	Aparecen: d6
Ataques: Pica anárquica (d10 eléctrico)	
Notas: Cuando el Cónsul Larke recibiría daño letal, un Lictor puede elegir morir en su lugar.	

El Comandante Loonflower

- Pueblofiel. Comandante de rango de la Legión de la Nueva Hegemonía en Gnomon.
- Grande, contundente, alegre, enérgico.
- Bigote, cabello debilitado, cara sonrojada. Se quema con facilidad.
- Alegremente intolerante hacia todo personaje no pueblofiel. Conoce muchos chistes de cacógenos.
- Amante de la poesía. Poeta pésimo.
- Cree que está involucrado en una misión civilizadora. Vaarn puede ser domado.
- **Loonflower Quiere:** mantener el orden y asegurar que las fronteras de la Hegemonía estén seguras.

ALIADO: El Comandante Loonflower puede presentarse como una presencia tranquilizadora y jocular. Es un buen contrapunto para Ancamulla visto que le disgusta que el poder de la Hegemonía quede afectada por lo que él considera una reliquia de un Vaarn más antiguo. Es muy consciente de los riesgos que implica derrocar Ancamulla, pero le interesará cualquier sugerencia de los PCs que pudiera permitir que ocurra. Si se les ocurre un plan factible para desactivar el aparato de sabotaje dentro del Acuífero, Loonflower estará ansioso para ayudarles – bajo la condición que el control del suministro del agua se rinda a la Nueva Hegemonía.

VILLANO: Para hacer que Loonflower sea un antagonista, exagera su intolerancia hacia personajes y NPCs no humanos. Sigue siendo fanfarrón, jovial y juguetón, pero hay un odio real detrás de sus bromas. Sus soldados comparten su prejuicio, y los cacógenos, neobestias, micemorfos y sintéticos de Gnomon están aterrorizados por los soldados pueblofiel de la Hegemonía. Loonflower también podría estar emprendiendo una campaña de exterminación contra las tribus de nómadas Faa que viven en los yermos alrededor de Gnomon. Exagera los aspectos imperialistas de la Nueva Hegemonía, y haz de Loonflower el avatar de estas tendencias.

Comandante de la Hegemonía, Eldwall Loonflower

Biológico

Nivel: 6	Armadura: 16 (Ferroplacas Hegemónicas)
Ánimo: 10	Ataques: Arma de mano hegemonica (d6)
Notas: Improbable que luche solo; estará acompañado por cuatro Centuriones	

de la Hegemonía. Tropas de la Hegemonía nunca fallarán pruebas de Ánimo mientras Loonflower esté vivo y luchando con ellos.

La Quinta Legión de la Hegemonía

- La fuerza militar de ocupación de la Hegemonía en la ciudad.
- Solo pueblofiel pueden hacerse legionarios, aunque cacógenos, neobestias y sintéticos sirven como soldados de auxiliar.
- Fácilmente reconocibles por sus uniformes escarlata y sus acentos de la Hegemonía.
- Patrullan las calles y los muros de la ciudad, vigilando por disturbios.
- Rivalidad entre la Legión y la milicia de Ancamulla, que puede hacerse violenta.
- **Base de Facción:** el cuartel de la Legión en la Fortaleza del Mediodía.

CÓMO UNIRSE: Debes ser pueblofiel y hacer un voto para servir al Hegemón durante todos tus días. PCs con otros patrimonios pueden reclutarse como tropas de auxiliar, que visten de verde apagado.

QUÉ SE ESPERA DE MIEMBROS: Debes obedecer las órdenes de tu Centurión sin preguntas. No hacerlo resultará en un tribunal marcial y probablemente tu ejecución. Se espera que vigiles Gnomon, que detengas alborotadores, que ayudes recaudadores de impuestos y que defiendas a la ciudad de amenazas externas. Es posible que se te envíe a eliminar monstruos peligrosos que se hayan acercado demasiado a Gnomon, o reforzar las guarniciones de la Hegemonía en otras partes de Vaarn.

BENEFICIOS: Se te entrega un uniforme rojo, un autorifle reglamentario, granadas de fragmentación y un pase de agua de la Hegemonía, que te da derecho a una ración respetable de agua cada día. Podrás confiar en tus compañeros soldados para que te respalden y tienes la libertad de acosar y extorsionar a pequeños comerciantes.

Legionario de la Hegemonía

Biológico

Nivel: 2	Armadura: 14
Ánimo: 6	Aparecen: d8
Ataques: Autorifle (d8) / Granada (d10 explosión, prueba DEX para devolverla)	

Notas: Cuando se les enfrente en las calles de Gnomon, llamarán refuerzos cada segundo turno, convocando d8 Legionarios más.

Centurión de la Hegemonía

Biológico

Nivel: 5	Armadura: 16
Ánimo: 8	Aparecen: 1
Ataques: Autorifle (d8) / Ropera (d8)	
Notas: Legionarios en la presencia de un Centurión usan su puntuación de Ánimo.	

La Abadesa Faunia

- Neoveja. Líder espiritual de la Iglesia del Sol Prometido.
- Maternal, de voz suave. Delicada.
- Cree que su fe llevará algún día al rejuvenecimiento del sol moribundo de Urth. Dirige largos y arduos rituales a este efecto.
- Viste en los colores del Sol Que Fue Y Que Será: blanco argento y dorado reluciente.
- Ambientalmente psíquica; siempre puede saber si alguien le desea dañar.
- **Faunia Quiere:** crecer su rebaño y vivir para ver la venida del Sol Prometido. Haría casi lo que fuera para acelerar su llegada.

ALIADO: La Abadesa Faunia puede presentarse como una presencia relajadora y suave en Gnomon. Es el opuesto de Ancamulla y la Hegemonía. Ellos toman; ella da. La Iglesia del Sol Prometido hace caridad a los huérfanos, mendigos y los oprimidos, ya que es solo mediante la gracia y la piedad que el Sol Que Se Promete volverá a iluminar Urth con sus dorados rayos. Faunia no tiene un gran poder militar o fuerza de armas, pero si los PC están en su favor estarán en el favor de cualquiera en la ciudad que adore el Sol prometido. Esto no es poca cosa, y el apoyo de la gran masa de fieles podría ser un factor decisivo en derrocar alguna de las otras facciones.

VILLANO: Faunia como antagonista sigue siendo maternal, de voz suave y físicamente delicada. No obstante, es la receptora de sueños proféticos, imágenes gloriosas del Sol Prometido saliendo reluciente y terrible para quemar la maldad del mundo y para traer los pocos justos

a una salvación brillante. Faunia debe acelerar la llegada de este salvador celestial, encontrando los incrédulos y quemándolos vivos en grandes y rapturosas hogueras. Esta versión de Faunia dirige Gnomon como un estado policía teocrático, probablemente con el apoyo del Barón del Agua o del Cónsul Lonrot, quienes han sido convertidos a su fe por el fervor de sus visiones.

Abadesa Faunia, Apóstol del Sol Prometido

Biológico

Nivel: 1	Armadura: 11 (Sotana dorada)
Ánimo: 3	Ataques: Puños (d4)
Notas: Faunia no es ninguna guerrera, pero sus poderes psíquicos ambientales quieren decir que es imposible de sorprenderla. Si se le ataca, activará su artefacto más valioso: un proyector de duraluz que crea siete hologramas sólidos de ella, que se dispersarán en todas direcciones. En la confusión ella intentará escapar. Nótese que estos hologramas son objetos físicos y pueden ser restringidos por los PC.	

La Iglesia del Sol Prometido

- Fe religiosa. Su sagrada escritura está enfocada en la renovación del sol rojo de Urth.
- La religión dominante en Gnomon. Muchos santuarios, iglesias, y frescos de paredes están dedicados a esta fe.
- Se reconocen mediante medallones en forma de rayo solar, y el saludo 'Que vivas a ver el Sol Prometido'.
- Los sacerdotes llevan sotanas doradas y máscaras en forma de un sol sonriente.
- Se reza al amanecer y al atardecer, los muertos se queman en piras.
- **Base de facción:** el Templo del Sol Prometido, al Ápex de Gnomon

CÓMO UNIRSE: Renuncia toda fe anterior y acepta el Bautismo del Amanecer.

QUÉ SE ESPERA DE MIEMBROS: Diezmos regulares a la Iglesia del Sol Prometido. Observación de oraciones, rituales, y asistencia al Gran Templo para escucharle hablar a la Abadesa Faunia. También se te puede pedir que vayas más allá para la Iglesia cuando se te llame. Ésto podría incluir proteger a un Sacerdote que va a los páramos de Vaarn para difundir el mensaje del Sol Prometido, recuperar los restos de Santos Solares robados por ladrones de reliquias, o recogiendo el

cadáver de un miembro de la iglesia que murió en el desierto para que su familia puede quemar el cuerpo con la ceremonia debida.

BENEFICIOS: Eres una parte respetable de la sociedad Gnomoniana. Las Casas Nobles te permitirán entrar por sus puertas principales. Se espera de los miembros de la Iglesia que ayuden a compañeros devotos que estén en peligro o tengan necesidad material; este dogma solo llegará hasta cierto punto, pero los tenderos o propietarios que compartan tu fe probablemente te concederán crédito o te darán descuentos en el alquiler.

Sacerdote del Sol Prometido

Biológico

Nivel: 1	Armadura: 10
Ánimo: 1	Aparecen: d6
Ataques: Bastón (d6)	
Notas: Llevan dosis de Bálsamo Estival (cura d8 HP).	

Guardia de Templo

Biológico

Nivel: 3	Armadura: 15
Ánimo: 7	Aparecen: d10
Ataques: Porra pesada (d8)	
Notas: Harán todo lo posible para evitar derramar sangre roja dentro del Templo.	

Prieval Prise

- Neochacal. Contrabandista y ladrón; encabeza el inframundo de Gnomon.
- Ríe mucho, impredecible, muy violento. Extensamente temido. Puede ir de jovial a asesino y volver en un santiamén.
- Adicto a los opiáceos y anfetaminas.
- Sentido del vestir increíblemente llamativo y de mal gusto.

- Propietario del Club del Loto Negro, un salón sórdido. A menudo se le encuentra en la trastienda.
- **Prieval Quiere:** tomar drogas, matar a quien le insulte, y que la gente se ría de sus bromas.

ALIADO: Prieval es un maniaco violento, pero podría resultar el menor de dos males cuando se contrasta con otra amenaza más poderosa. Si el grupo está en conflicto con el Barón del Agua, los contrabandistas de Prieval podrían estar transportando agua potable del mercado negro a la ciudad para los barrios pobres. Si la Hegemonía está crujiendo a los comerciantes con impuestos, Prieval es generoso con su riqueza mal habida. Exagera su carisma picaresca. Nunca será un buen tipo, pero si entrecierras los ojos lo suficiente, podría ser tu tipo malo.

VILLANO: Prieval es un encaje natural para un villano, y puede desempeñar el papel con facilidad. Es vanidoso, orgulloso, extremadamente violento y fácilmente ofendido. Enfrenta a tus jugadores con su operación con la aparición de unos contrabandistas que quieren cobrar una deuda en medio de una conversación importante con un NPC. Alternativamente, si visitan una carrera de cuadrigas o un garito, Prieval está ahí manteniendo su corte en la mesa VIP con sus compinches. Haz que les tire una bebida y le odiarán para siempre.

Prieval Prise

Biológico

Nivel: 5	Armadura: 13 (Vestido chillón)
Ánimo: Véase abajo	Ataques: Pistola (d8) + Mordisco (d6)
Notas: Si surge un combate, el árbitro debería tirar para determinar con qué droga está colocado Prieval. Los números pares designan anfetaminas; Prieval está crispado y veloz, y siempre actuará dos veces antes de que lo hagan los PC. Dicho esto, se desconcertará e huirá en el momento que la lucha vaya en su contra. Números impares designan opiáceos; Prieval está disociando y siempre atacará último. No obstante, no tiene concepto alguno del peligro en el que se encuentra, no siente dolor y nunca huirá.	

La Pandilla de Prieval

- Criminales, escoria. Manada variopinta de neobestias.
- Favorecen ropa llamativa y colorida, armas chillonas y joyería extravagante.
- Viven la vida rápida: carreras de cuadriga, peleas de gladiadores, juegos de cartas, antros de opio.

- Transportan bienes y cobran deudas para Prieval.
- Mandamases en el inframundo de Gnomon. Si estás intentando hacer algo ilegal, tendrás que tratar con ellos tarde o temprano.
- **Base de Facción:** la discoteca Loto Negro, cerca del muro sur de Gnomon.

CÓMO UNIRSE: Merodea por el Club del Loto Negro, haz algo útil por Prieval, riéte de sus bromas.

QUÉ SE ESPERA DE MIEMBROS: Harás recados serviles, entregarás amenazas, cometerás incendios, cobrarás deudas y transportarás mercancías dentro y fuera de la ciudad. Prieval tiene negocios fuera de los muros de la ciudad, así que un grupo con experiencia aventurando en el desierto puede ser llamado para encontrar a alguien escondiéndose en algún rincón remoto de Vaarn.

BENEFICIOS: Acceso fácil a bienes robados, refugios y estupefacientes de alta calidad. Te ayudará cualquiera que esté endeudado con los contrabandistas o que les tema. La banda de Prieval te ayudará a matar otra gente, dentro de la razón (serían reticentes a dirigirse a líderes de la Hegemonía o al Barón del Agua). Y lo más importante, los contrabandistas conocen muchas vías dentro y fuera de la ciudad de Gnomon que son indetectables a los guardias de la ciudad.

Contrabandista

Biológico

Nivel: 1	Armadura: 12
Ánimo: 2	Aparecen: d12
Ataques: Porra (d6)	
Notas: Los corredores de la pandilla son vagos ligeramente armados, más acostumbrados al vandalismo y la intimidación que a la batalla campal con adversarios competentes.	

Asesino A Sueldo

Biológico

Nivel: 3	Armadura: 14
Ánimo: 4	Aparecen: d6
Ataques: Cuchillo (d6) + Granada de plasma (d8 explosión)	

Notas: Los corredores de la pandilla son vagos ligeramente armados, más acostumbrados al vandalismo y la intimidación que a la batalla campal con adversarios competentes.

Nyxia, la Sombra en la Pared

- Puebloplano. Es un ser hipergeométrico que parece una sombra fracturada y móvil.
- Inmortal, o cerca. No tiene memoria alguna del accidente que le creó.
- Vive sobre las paredes de la Corte Carmesí. Mira las peleas y emite juicios sobre los méritos de los casos que se traen.
- Her voice is cold and clear; her movements are like the flickering, jerky frames of silent films. Su voz es fría y clara; sus movimientos son como los fotogramas parpadeantes y entrecortados del cine mudo.
- Cree que la violencia es la máxima expresión de la justicia.
- **Nyxia Quiere:** recompensar a los justos y castigar a los culpables.

ALIADO: Nyxia tiene un sentido severo de la justicia, pero es un sentido que el grupo podría doblar a su ventaja. Si las fuerzas del Barón del Agua han cometido algún ultraje, el grupo podría retarlos en la Corte Carmesí. El Barón mantiene temibles Abogados a su servicio, pero Nyxia podría convencerles a recusarse del caso si la causa de los jugadores es digna. Visto que no bebe, ella es una de los pocos que viven en Gnomon que no temen Ancamulla. La derrota en la Corte no supondría el final para el Barón, pero mostraría a su milicia que no pueden actuar con impunidad.

VILLANO: La “justicia” de Nyxia es ajena a los conceptos contemporáneos de un sistema legal, y a menudo gente acusada incorrectamente acaba obligada a luchar en su arena. Haz que un NPC conocido a los jugadores reciba una Marca Carmesí, alguien que no puede pagar la ayuda de un Abogado. Nyxia no mostrará piedad alguna en tales situaciones, considerando que aquellos que mueren en la Corte se han comprobado culpables de algo.

Nyxia, la Sombra en la Pared

Hipergeométrico

Nivel: 8

Armadura: 11

Ánimo: 10	Ataques: d8 agoto de CON
Notas: Nyxia no puede dañarse con armas regulares o con Dones psíquicos. Solo las armas hipergeométricas tienen esperanza alguna de herirle. Ataca aferrándose a un oponente y agotando la energía de su cuerpo. Cuando su defensa de CON se reduce a 0, está muerto.	

La Corte Carmesí

- Abogados-gladiadores que deciden el resultado de juicios en el ring.
- Los casos criminales de Gnomon se deciden mediante estos juicios. Los acusados pueden luchar personalmente o pueden alquilar un Abogado para luchar por ellos.
- Contratos de comerciantes están sellados con la Marca Carmesí, exponiendo rompedores de contratos a desafíos en el ring.
- Los Abogados son luchadores expertos y no tomarán un caso que consideren indigno.
- Los Alguaciles de la Corte expiden convocatorias y aplican las sentencias de Nyxia.
- **Base de Facción:** la Corte Carmesí.

CÓMO UNIRSE: Cualquiera puede representar a un solicitante o acusado en la Corte Carmesí. Una buena actuación durante la lucha resultará en otros ofreciendo pago por tus servicios. Sigue ganando y se te conocerá como un Abogado.

QUÉ SE ESPERA DE MIEMBROS: Debes respetar las sentencias de Nyxia y luchar a muerte cuando estés en el ring. Si has aceptado un pago, no puedes después negarte a luchar, y se te buscará y matará si lo haces.

BENEFICIOS: Un Abogado comprobado es un amigo muy solicitado en Gnomon. Los comerciantes estarán ansiosos por conocerte y obtener tu favor visto que tener un Abogado poderoso de su bando hace que sea fácil engañar a sus clientes. Las Casas Nobles y los Gremios de Filósofos también querrán acercarse ya que tales instituciones tan orgullosas y díscolas están emitiendo sin cesar citaciones blasonadas con Marcas Carmesí a aquellos que les hayan cruzado. Los Abogados exitosos viven vidas lujosas.

Alguacil

Biológico

Nivel: 2	Armadura: 14
-----------------	---------------------

Ánimo: 4	Aparecen: d10
Ataques: Porra de choque (d6 eléctrico)	
Notas: Vestidos de armadura rojo oscuro y sombrayelmos sin rostro.	

Abogado

Biológico

Nivel: 7	Armadura: 15
Ánimo: 10	Aparecen: 1
Ataques: Lanza (d8) + Red (tira DEX o tu Armadura se reduce a 9)	
Notas: Cada Abogado utiliza armas y un estilo de combate únicos. Este bloque de estadísticas debería considerarse un punto de partida.	

Jak Dienteslargos

- Alzabo anciana: un temible depredador extrasolar, que retiene las memorias de los humanos que devora.
- Parece un oso de pelaje morado.
- Consumió tantos cerebros que ha alcanzado la sensibilidad, una ocurrencia muy inusual.
- Erudita, paciente, hambrienta.
- Habla con muchas voces diferentes.
- Figura religiosa para un aquelarre de devotos.
- **Jak Quiere:** una fuente segura y fiable de cadáveres humanos con memorias interesantes.

ALIADO: Jak tiene poco tiempo para la Hegemonía o la Iglesia del Sol Prometido, considerando que ambas facciones son intrusiones al viejo orden de Gnomon, algo que recuerda bien. Cualquier jugador queriendo perjudicar esas facciones encontrará un aliado en Jak y su secta de necrófagos. Su memoria extremadamente larga podría ser útil también; algunas de las personalidades contenidas en su cuerpo anciano datan a antes del Gran Colapso. ¿Quién sabe a qué lugares secretos Jak podría guiar saqueadores de bóvedas?

VILLANO: Jak sigue siendo un monstruo aunque sea uno muy inteligente. Para hacer de ella un antagonista, exagera el aspecto espantoso y caníbal de su aquelarre. Haz que los jugadores oigan historias

siniestras sobre cadáveres desapareciendo antes de funerales, y de criptas familiares en las Tierras Tumba resultando saqueadas. ¿Quizá les Amigos de Jak prefieren carne viva para sus banquetes? Una sociedad oculta que practicara tales rituales perversos sería, por supuesto, un tema de miedo y repulsión entre la gente común de Gnomon. Alguien que desarraiga esta cábala disfrutaría de una reputación favorable en la ciudad.

Jak Dienteslargos

Biológico

Nivel: 6	Armadura: 15 (Piel gruesa)
Ánimo: 10	Ataques: Garra (d8) + Garra (d8)
Notas: Si ambos ataques de garra de Jak golpean al mismo blanco, seguirá con un mordisco que hace 2d6 de daño, sin tener que tirar para acertar. Infligirá otros 2d6 automáticos al blanco que ha agarrado cada turno hasta que se supere una prueba de STR para arrancársela de encima.	

Les Amigos de Jak

- Secta secreta. Tienen miembros integrados en todas las otras facciones.
- Pocos miembros, pero están dedicados fanáticamente a Jak.
- Togados y encapuchados durante sus ritos.
- Se reconocen mutuamente mediante ciertos gestos y frases.
- Participan en rituales caníbales que les da acceso a las memorias de los difuntos.
- Experimentando estas memorias es adictivo; lentamente te convierte en un gul.
- **Base de Facción:** los túneles bajo los Archivos Callados, una biblioteca vacía en el Distrito de las Linternas.

CÓMO UNIRSE: Recibir una invitación es difícil pero no imposible si haces las preguntas correctas a las personas correctas. Mostrando un interés sincero en la historia de Vaarn podría ser la entrada.

QUÉ SE ESPERA DE MIEMBROS: Asistirás a los encuentros convocados por Jak cada luna llena. Debes seguir su dirección sin preguntas y asegurar que está protegida y mantenida en secreto. Se te pedirá ayudar a proporcionar cadáveres para los banquetes rituales.

BENEFITS: Participar en los rituales de Jak te permitirán acceder a las memorias de los cadáveres que devoras, potencialmente otorgando todo

tipo de información útil al grupo. No hay necesidad de interrogar a un enemigo viviente cuando su carne puede hablar con claridad igual.

Sectarie

Biológico

Nivel: 1	Armadura: 12
Ánimo: 2	Aparecen: d10
Ataques: Daga (d6)	
Notas: Togade y encapuchade cuando es tiempo de reunirse. Usan la puntuación de Ánimo de Jak si está presente.	

Gul Exaltado

Biológico

Nivel: 4	Armadura: 14
Ánimo: 5	Aparecen: d6
Ataques: Garra (d8) + Garra (d8)	
Notas: Las etapas avanzadas de la transformación provocada por los rituales de Jak alargan las extremidades y los dientes.	

Conflictos de facciones

El crux de una campaña que se enfoca en Gnomon será el conflicto entre las grandes facciones. En general, las facciones están diseñadas para tener ciertos aliados y enemigos naturales en la ciudad.

El control que tiene el Barón del Agua sobre el suministro de agua le permite intervenir en todos los aspectos de la política Gnomoniana. Esto naturalmente le pondrá en conflicto con la Casa Lonrot y la Legión Hegemónica, que representan un poder extranjero conquistador que no reconoce su autoridad.

La Casa Lonrot y la Legión Hegemónica son aliados naturales, pero jugadores sagaces pueden encontrar alguna forma de ponerlos en desacuerdo. El deseo del Cónsul de volver a la Hegemonía podría ponerle en contra de Loonflower.

La Iglesia del Sol Prometido no intervendrá en conflictos menores, pero la Abadesa empezaría a predicar contra el Barón del Agua si éste privara a grandes números de ciudadanos de agua, o contra Lonrot si la Hegemonía cometiera alguna masacre.

Prieval Prise, les Amigues de Jak y la Corte Carmesí son facciones del inframundo o de las franjas, que existen sin el consentimiento ni el conocimiento de las facciones mayores. Estos tres grupos operan en tándem el uno con el otro; Prieval proporciona cadáveres a les Amigues de Jak, los Cortesanos Carmesí ayudan a Prieval de hacer cumplir los contratos comerciales, etcétera. Esto no quiere decir que nunca habrá conflictos violentos entre las facciones del inframundo; de hecho es probable que los haya. No obstante, todos comparten una dudosa reputación.

Si el árbitro desea plantar algunas interacciones entre miembros de las facciones durante una campaña en Gnomon, puede usar la tabla de abajo. Resultados doblados pueden ser descartados o tratados como un conflicto dentro de la facción en cuestión. Miembros de la misma organización no necesitan tener metas idénticas, al fin y al cabo.

1d20	Miembro de	Desea	Miembro de
1	Milicia del Barón del Agua	Secuestrar	Banda de criminales
2			Gremio de Filósofos
3	Casa Lonrot	Desacreditar profesionalmente	Boxeadores
4			Santuario urbano
5	Quinta Legión de la Hegemonía	Casarse con	Cartel de comercio
6			Casa Noble
7	Iglesia del Sol Prometido	Robar a	Corte Carmesí
8			
9	Pandilla de Prieval	Impresionar	Amigues de Jak
10			
11	Amigues de Jak	Organizar la muerte de	Pandilla de Prieval
12			
13			

14	Corte Carmesí	Cobrar una deuda a	Iglesia del Sol Prometido
15	Casa Noble	Incumplir un acuerdo con	Quinta Legión de la Hegemonía
16	Cartel de comercio		
17	Santuario urbano	Localizar	Casa Lonrot
18	Boxeadores		
19	Gremio de Filósofos	Curar la enfermedad de	Milicia del Barón del Agua
20	Banda de criminales		

Otras facciones

Hay más de siete facciones al trabajo en una ciudad tan diversa como Gnomon. En secciones posteriores de esta publicación encontrarás tablas de generación que te permitirán crear tus propios carteles, santuarios urbanos, casas nobles menores y gremios de filósofos, todos los cuales pueden servir como facciones más pequeñas y menos poderosas. No obstante, si el lector desea un breve resumen de algunas de las facciones menos mundanas que trabajan en Vaarn, y que casi seguramente tendrían un par de agentes en Gnomon, dicha información puede encontrarse aquí.

Buscadores de la Sabiduría Ciega

El autoconocimiento y la pureza espiritual no se logran mediante la iluminación sino mediante un lento y paciente proceso de oscurecimiento. Hay otros poderes en este grande y misterioso cosmos que no requieren sol alguno para prosperar; ¿no deberían los residentes de Urth buscar seguir su ejemplo? Hay otras fuentes de iluminación que la roja y moribunda estrella que yace, hinchada y débil como una garrapata saciada, en la abovedada inmensidad negra de los cielos: hablamos por supuesto de la iluminación interior que llega cuando uno ha renunciado todas vistas prosaicas y urcianas. Buscamos aquellos que no temen la muerte venidera del sol y la negrura que anunciará; esas raras y fuertes mentes que pueden abrirse a los mensajes celestiales que emanan de las más distantes y oscuras esferas.

No todos los mendigos ciegos que yacen en las esquinas de las calles de Gnomon están sin vista, como supondría el compasivo, debido a la desgracia. Algunos escogieron la oscuridad.

El Colegio de Tigres Añiles

Artífices, alborotadores, maestros de la necrotecnología. Los Lectores del Colegio registran las bóvedas de Vaarn para todo que pueda profundizar su investigación sobre la preservación y reanimación de los cadáveres humanos. El Colegio mismo se encuentra lejos al sur, pero se organizan expediciones regulares al interior de Vaarn para buscar nuevas pistas acerca de la ubicación de las instalaciones clonadoras y los laboratorios biotecnológicos de la era de los Titanes. Los Lectores Añiles no son una visión desconocida en Gnomon, atendidos por sus mudos y perfumados Servidores Añiles.

Un grupo de saqueadores de bóvedas que encontrara un objeto de exótica que pudiera reparar las células humanas, o que conociera un lugar donde tal tecnología podría existir, atraería rápidamente la atención del Colegio Añil. Los Lectores pagan bien, piden mucho y tienen poca tolerancia para el fracaso.

Sectas Titanes

Los grandes soberanos mecánicos de Urth están muertos desde hace mucho, sus egomotores fregados por logiófagos armificados. La ruina callada y colosal de sus pensamientos finales está sellada bajo Vaarn en rejillas descompuestas de memoria-cristal; sus memorias sepultadas dentro de kilómetros de derivaciones de redes neurales que yacen, frías y quebradas, en búnkeres bajo las montañas.

La devoción real, no obstante, nunca muere, y los dioses máquina siguen teniendo adoradores. Sintéticos y humanos por igual desean que vuelva la Edad de los Titanes. Desean que los ciudadanos de Urth puedan otra vez viajar por las estrellas, guiados por la linterna dorada de HYPERION; desean que la justicia vuelva a hacerse por THEMIS; desean que GAEA administre un vez más a los enfermos y que paciente METIS trace el mapa movedizo del futuro.

Los Titanes están muertos, se dice, pero lo que una vez engendraron las artes de la humanidad, las artes de la humanidad podrían restaurar una vez más. Las sectas de los Titanes, dedicadas a desentrañar estos sagrados misterios, se encuentran por todo Vaarn. Sería extraño si nadie dentro de los muros de Vaarn quisiera ver los Titanes volver a surgir.

Distritos de Gnomon

Lunanácea

El distrito noroeste de Gnomon, sombreado por el Ápex cuando sale el sol por la mañana. El distrito Lunanácea es industrial y próspero, hogar de mercaderes esforzados. El punto de referencia principal en este distrito es el **Gran Zoco de Gnomon**, el vasto mercado al aire libre que opera del amanecer hasta la puesta del sol.

Vistas en el Lunanácea:

- Bandas de obradores llevando mercancías de los muelles de barcas aéreas al oeste.
- Un café, con pájaros enjaulados cantando afuera.
- El autocarro de un mercader, rebosante de productos maduros.
- Un Sacerdote del Sol Prometido, dirigiendo un sermón para devotos prósperos.

Estelanácea

El distrito noreste de Gnomon, sombreado por el Ápex cuando el sol descende hacia el horizonte al oeste. El distrito Estelanácea es el hogar del **Zoco Nocturno**, autorizado para operar entre las horas de la puesta del sol y el amanecer. Debido a la paz y el silencio durante el día, el Distrito Lunanácea es preferido por los artesanos de Gnomon. De noche las calles cobran vida, con música en los balcones y los bares de sótano atestados de celebrantes.

Vistas en el Estelanácea:

- Una banda callejera tradicional de Vaarn, practicando en un patio.
- Un cirujano sintético, reparando el brazo de un androide.
- Una procesión funeraria por un artesano difunto.
- Neobestias ancianas juegan a los dominós bajo un árbol sin hojas.

Distrito de las Linternas

El distrito suroeste de Gnomon, sin sombrear por el Ápex. El Distrito de las Linternas es el más antiguo de la ciudad, el más torcido y decrepito y distendido de secretos. El punto de referencia primario son los **Archivos Callados**, una ruina que una vez fue una biblioteca y ahora es una cáscara con telarañas, dejada con las puertas abiertas según una antigua costumbre. Este distrito es el hogar de los Gremios de Filósofos y las compañías teatrales, un distrito de profetas fulminantes y payasos sofistas. Los poetas merodean por las calles añiles de crepúsculo, mirando los cielos y los duros destellos de hábitats orbitales antiguos que trazan geometrías esotéricas en el atardecer ventoso.

Vistas en el Distrito de las Linternas:

- Un debate al aire libre entre dos escuelas de neoneorelativistas.
- Un vendedor de libros raros, fumando hookah en su portal.
- Una procesión sacrificial rumbo a uno de los santuarios del barrio.
- Un ensayo de una obra; están representando con mímica la muerte famosa de un Autarca.

Barrio Rojo

El distrito sureste de Gnomon, sin sombrear por el Ápex. El Barrio Rojo es pugnaz y sórdido, hogar de mercenarios creídos y pugilistas pomposos. Aquí el visitante puede encontrar fosos de gladiadores, arenas de boxeo, carreras de cuadrigas y casas de la pasión a montones. El punto de referencia distintivo del Barrio Rojo es la **Corte Carmesí**, el hogar de Nyxia y sus Abogados.

Vistas en el Barrio Rojo:

- Pintadas alabando a un gladiador y maldiciendo a otro.
- Un mendigo sin piernas, rodando en un carrito.
- Un juego del azar en la acera, donde se pueden desenfundar cuchillos en cualquier momento.
- Una patrulla de soldados de la Hegemonía, abucheados por habitantes de las alcantarillas.

El Ápex

La gran curva de metal oscuro que surge cientos de metros sobre Gnomon, tal vez la ruina de un motor olvidado que ha sido tragado por las azules arenas y por el tiempo. El hogar de los ricos y poderosos de Vaarn. Edificios notables sobre el Ápex incluyen la **Mansión del Cónsul** y el **Templo del Sol Prometido**.

Vistas sobre el Ápex:

- Una patrulla de Lictores del Cónsul, picas anárquicas chisporroteando con energía morada.
- Un mensajero de ropas doradas, llevando un decreto de la Abadesa Faunia.
- Una fila de suplicantes afuera de las puertas de la mansión del Barón del Agua.
- Criminales condenados; carceleros les llevan a la Caída para ser tirados a sus muertes.

- Un carruaje de señoras de alta cuna de Gnomon, de camino a ver un jardín pendiente.

Las Tierras Tumba

Al sur de Gnomon yacen las Tierras Tumba. Costumbres antiguas prohibieron el entierro de los difuntos dentro de los muros de la ciudad, y entonces la carretera sur que conduce desde Gnomon está bordeada de viviendas sin ventanas para acomodar a aquellos ancestros silenciosos. Este distrito mortuario se extiende por alguna distancia más allá de la vista de los muros de Gnomon; Vaarn es viejo y los muertos son más numerosos que los vivos.

Criminales y otros que se encuentran no bienvenidos en la ciudad crean hogares escuálidos entre los huesos. Grupos de bandidos frecuentan las ruinas, y hay rumores de criaturas aún más peligrosas que han avanzado de los páramos azules y que hacen sus guaridas entre los monolitos y las criptas sin sellar.

Vistas comunes en las Tierras Tumba:

- Ladrones se reclinan en la hierba diablo, cocinando en una hoguera.
- Ptalochacales, cazando cautelosamente.
- Una serpiente arlequín, asoleándose sobre un monumento caído.
- Una pareja de gules de Jak, fingiendo ser dolientes.

Otros puntos de referencia

- **La Fortaleza del Mediodía** – una bastión de piedra sólida que protege las puertas norteñas de Gnomon. Ahora está ocupada por la Quinta Legión de la Hegemonía. Si la Hegemonía detiene al grupo, les traerá aquí.
- **Los Muelles** – un lío de sogas y madera, donde equipos de estibadores descargan los buques aéreos que se amarran en las torres que rodean el muro oeste de Gnomon.
- **Campamento de Nómadas** – los nómadas Faa no duermen en casas con cuatro paredes, y en cualquier caso están prohibidos de estar en la ciudad después del atardecer por decreto de la Hegemonía. Los clanes que visitan Gnomon para comerciar estarán acampados por la puerta este de la ciudad.
- **El Acuífero del Barón del Agua** – la máquina misteriosa de Ancamulla que bombea el agua puede ser ubicada en la base del Ápex, protegida por muros altos y guardias alertas. El conjunto del Acuífero es fácilmente reconocible por sus torres estriadas de amarillo y verde.

Líos callejeros

1d20	Grupo	Ubicación	Fuente de conflicto
1	Carteristas	Calle asoleada	Duelo dentro del grupo
2	Barrenderos	Calle sombreada	Duelo con otro grupo
3	Mendigos	Callejón sucio	Pelea dentro del grupo
4	Milicia del Barón del Agua	Patio cutre	Pelea con otro grupo
5	Patrulla de la Hegemonía	Patio opulento	Lujuria
6	Recaudadores de impuestos de la Hegemonía	Casa de apuestas	Traición
7	Mago callejero y su público	Taberna	Deudas de apuestas
8	Músicos callejeros	Mercado exterior	Borrachera
9	Jugadores en la acera	Fuente pública	Psicosis narcótica
10	Nómadas Faa	Casa de la pasión sórdida	Hurto
11	Sacerdote del Sol Prometido	Casa de la pasión de lujo	Cristales parasíticos
12	Vendedor de chatarra	Calle poblada	Mascota peligrosa
13	Aprendices ruidosos	Calle desierta	Arma disparada sin querer
14	Actores fuera de servicio	Casa abandonada	Cabras rebeldes
15	Gladiadores fuera de servicio	Cerca de fosas de combate	Disputa religiosa
16	Soldados fuera de servicio	Cerca de pista de cuadrigas	Apuestas callejeras
17	Cortesanes	Calle artesana	Babuinos urbanos
18	Cazarrecompensas	Calle rica	Intolerancia
19	Cobradores de deuda del agua	Pequeño santuario	Animal de carga en estampida
20	Sectarios de Titanes	Gran santuario	Vagón volcado

Edificios

1d20	Originalmente	Y después	Y ahora
1	Quirófano cibernético	Destruído por incendio	Cáscara abandonada
2	Casa de sanación	Casa de escribano	Cuartel de la Hegemonía
3	Tienda de joyería	Orfanato	Casa de apuestas
4	Corte	Albergue de mendigos	Casa de la pasión
5	Matadero	Casa adosada cara	Casa del té
6	Almacén de especiero	Taberna ruidosa	Colegio de artes marciales
7	Domicilio de ocultista	Cuartel de esclavos	Gremio de filósofos
8	Iglesia del Sol Prometido	Taller de herrador	Taberna tranquila
9	Taller de zapatero	Jardín hidropónico	Cuartel de gladiadores
10	Casa de baños	Convento	Pensión barata
11	Domicilio de marroquino	Destilería	Pensión cara
12	Escuela	Domicilio de alquimista	Prisión
13	Prisión	Domicilio de vendedor de armas	Auditorio
14	Gremio de alquimistas	Santuario a los Titanes	Teatro de títeres
15	Aserradero	Almacén	Foso de combate
16	Taller de mascarero	Tienda de alimentación	Panadería
17	Domicilio de casamentero	Carnicería	Tienda de mascotas
18	Santuario a Amun-Oh	Perteneciente a un loco	Taller de vidriero
19	Biblioteca	Forja de herrero	Floristería
20	Fortificación	Torre de astrólogo	Café

1d20	Estructura	Ornamentación notable	Reputación
1	Opulento	Pesada linterna de latón	Maldito o encantado
2	Repleto	Monos enjaulados afuera	Fuera de moda
3	Cutre	Pájaros enjaulados afuera	De moda

4	Recubierto de vid	Sigilo pintado de un ojo	Fiable
5	Cubierto de pintadas	Sigilo pintado de un rayo solar	De mala reputación
6	Mugriento	Sigilo pintado de una luna	Detestado
7	Lleno de farolillos	Persianas moradas	Peligroso
8	Infestado de murciélagos	Persianas naranjas	Seguro
9	Blanqueado al sol	Persianas amarillas	Aburrido
10	Medio colapsado	Gran manilla dorada	Ruidoso
11	Amenazador	Limonero afuera	Barato
12	Torcido	Naranjero afuera	Caro
13	Altísimo	Gran cactus afuera	Rechazado
14	Pequeño	Puertas automáticas	Querido
15	Estrecho	Banderas colgadas de cada ventana	Poco popular
16	Decrépito	Señal con forma de astrolabio	Bienes robados disponibles
17	Enarenado	Señal con forma de espada	Proprietario es un tramposo
18	Mal augurado	Señal con forma de pez	Proprietario está endeudado
19	Precioso	Señal con forma de gato	Siempre se oye cotilleo
20	Recién pintado	Señal con forma de estrella	Lo mejor de lo mejor

Comerciantes

1d20	Nombre	Manera	Sabor
1	Aakarma	Descuidade	Fanátique de deporte extraño
2	Umati	Galán	Se ríe de sus propias bromas
3	Summine	Cansade	Mercancías de calidad

			cómicamente baja
4	Ratian	Disfigurade	Cargade por sus hijos
5	Strinch	Feroz	Maldice la Hegemonía
6	Meadshark	Leve	Maldice al Barón del Agua
7	Khatri	Sórdide	Maldice al Cónsul Lonrot
8	Dungbird	Chillone	Buscando inversores
9	Attle	Taciturne	Extraña enemistad con otro mercader
10	Izberel	Demasiado amistose	Cotilla entusiasta
11	Olovo	Sospechoso	Endeudade a Preival Prise
12	Goodison	Parlanchine	Obviamente estafadore
13	Fordonn	Mude	Maníaque religiose
14	Leves	Enfermice	Extremadamente intolerante
15	Ancia	Agitade	Regateadore obsesive
16	Griddles	Sucie	Intentando casar a su tía
17	Luxie	Lujuriose	Ayudade por un crío taciturno
18	Jacquen	Borrache	Tacañe
19	Obritt	Servicial	Conoce los mejores sitios nocturnos
20	Zavitsy	Amable	Vende los mejores libros en Gnomon

1d20	Apariencia de tienda	Ubicación de tienda	Vende
1	Torcida	Encrucijada	Armadura
2	Cubierta de farolillos	Sótano	Hongos
3	Elegante	Al lado de un parque público	Joyería
4	Aireada	Cerca de fuente del Barón	Olivas

		del Agua	
5	Literalmente un barril	Bajo un limonero	Pollo asado
6	Llena	Al lado de un jardín de cactus	Monos asados
7	Acogedora	Avenida agradable	Espadas
8	Medio quemada	Cerca de un matadero	Café en grano
9	Mugrienta	Cerca de una taberna	Cerveza
10	Ordenada	Encima de otra tienda	Vestimentas de seda
11	Desbordante	Cerca de fosos de combate	Alfombras
12	Compacta	Encima de un restaurante	Cerámica
13	Humeante	Dentro de un bloque de pisos	Lagartos domesticados
14	Sobrecargada	Tras una puerta secreta	Cuero
15	Ornamentada	Parte trasera de un carro	Biotechnología
16	Anodina	Base de torre astronómica	Libros
17	Imperdible	Al lado de pistas de cuadrigas	Cristales de memoria
18	Grasienta	Dentro de un ático	Muebles
19	Sombría	Un jardín en un tejado	Piel de gusano de las arenas
20	Colorida	Bajo un puente	Poesía

Mercenarios

Si un grupo desea contratar los servicios de espadas alquiladas, las tabernas y los patios de Gnomon tienen un sinfín de canallas y vagos que buscan un día de trabajo deshonesto. Tira d20 para discernir quién está disponible. Estadísticas de ejemplo se dan abajo; siéntete libre de modificarlas como sea necesario.

1d20	Nombre	Descripción	Sabor
1	Bellino Fester	Pueblofiel hinchado	No tiene voz interior
2	Vigenoa Callant	Cacógeno escamado	Glitone y estúpido

3	Deméter Azul	Neopavo real muscular	Odia a Alermo Blanco
4	Alermo Blanco	Neocisne corpulento	Ama a Deméter Azul
5	Marsalessa	Cacógeno con un brazo	Dificultades auditivas
6	Mooncalf	Sintético, cabeza luminosa	Suicidamente valiente
7	Catanza	Neogalgo enérgico	Canto sin melodía
8	Pescand Junta	Cacógeno de dientes afilados	Siempre escupiendo
9	“Hombro”	Pueblofiel altísimo	Muchos forúnculos
10	Anders Frutanegra	Neogibón parlanchín	Infección oculta
11	Claure “el Listillo”	Sintético redondo y verde	Pedante molesto
12	Mariel	Micemorfo bajo y morado	Maníaque lujuriose
13	Freide	Pueblofiel pelirrojo	Espía del Cónsul
14	Sophe “le Guape”	Neotiburón de ojos muertos	Increíblemente vanidose
15	Lyder Onetooth	Cacógeno anciano	Puntería terrible
16	Almondseed	Cacógeno de dos cabezas	Muy crédule
17	Arles Morrow	Micemorfo ampuloso	Adicte al opio
18	Patrine “le Sortude”	Neolangosta nerviosa	Enorme deuda de apuestas
19	Reina Lurk	“Pueblofiel” hermoso	Androide amnésico
20	Parvash Manorroja	Neozorro sagaz y fiable	Adora en secreto a Azathoth

Mercenario inferior

Biológico

Nivel: 1	Armadura: 12
Ánimo: 2	Aparecen: 1
Ataques: Arma cutre (d6)	
Notas: Trabaja por comida y agua.	

Mercenario experto

Biológico

Nivel: 3	Armadura: 14
Ánimo: 5	Aparecen: 1
Ataques: Arma bien mantenida (d8)	
Notas: Exigirá un salario de dos fichas de agua al día, más una parte de cualquier objeto de valor o Exótica que encuentre el grupo.	

Casa Noble

Las Casas Nobles de Gnomon trazan sus patrimonios al reinado de los Autarcas, con propiedades que se han mantenido durante milenios. Estas familias son decadentes, letárgicas, insulares, avariciosas, sospechosas de forasteros, desdeñosas de aquellos que viven del trabajo, y agitadamente celosas del poder creciente de la clase mercantil. Muchos nobles nunca han puesto pie fuera del conjunto ruinoso de mansiones que incrusta el Ápex. Dentro de los muros enclaustrados de sus hogares, se dedican a las luchas internas, la traición y la búsqueda de sus obsesiones frívolas.

D20	NPC A	FUENTE DE CONFLICTO	NPC B
1	Patriarca	Envidia (Propiedad)	Patriarca de Casa rival
2		Envidia (Éxito)	
3	Matriarca	Amor (Prohibido)	Matriarca de Casa rival
4		Amor (No correspondido)	
5	Hije mayor, heredero	Amor (Triángulo)	Heredero de Casa rival
6		Deuda (Apuestas)	
7	Hije segunde, rival del heredero	Deuda (Agua)	Artista, contratade para pintar el retrato de la familia
8		Deuda (Impuestos hegemonicos)	
9	Hije distanciade, desheredade	Hurto	Clon del patriarca
10		Cotilleos	
11	Hije temerarie, heride en un duelo	Adulterio	Tío desprestigiado

12		Conspiración	
13	Crío tierno e ingenuo	Gula	Jefe de los sirvientes
14		Identidad equivocada	
15	Crío cruel y caprichoso	Acusaciones descabelladas	El cocinero
16		Asuntos oscuros de protocolo	
17	Crío aburrido, prometido al clero	Un impostor	Capitán de la Guarda
18		Disputa sobre la herencia	
19	Hije menor, favorite y mimado	Chantaje	Perrero
20		Asesinato	

D20	SIGILO DE CASA	RELIQUIA ANCESTRAL	LA VERGÜENZA FAMILIAR
1	Ibis	Pájaro ancestral de carrera	Ancestro reprendido una vez por el Autarca
2	Oryx	Espada hipergeométrica	
3	Estrella cayente	Pelaje de alzado	Vendieron tierras para pagar una deuda de apuestas
4	Media luna	Proyector de holograma	
5	Luna llena	Pergamino de poesía extrasolar	Hije distanciade casade con alguien inadecuado
6	Sol triste	Armadura biomecánica	
7	Sol furioso	Lanza rota	Es ampliamente conocido que les hijos del patriarca no son suyos.
8	Campana	Moto jet antigua	
9	Dos espadas	Casco muy elaborado	Ancestro demostró cobardía en combate una vez
10	Hacha de cazador	Nave espacial fenecida	
11	León del desierto	Bomba de virus arcana	Se rumorea que un ancestro tuvo una mutación oculta
12	Cebra	Láser de combate (obra maestra)	
13	Escorpión	Caballo de guerra sintético	Estafados de alguna gran

14	Simio sabio	Botas antigravitatorias de lujo	fortuna hace mucho tiempo
15	Halcón	Aparato de camuflaje	Ancestro era un traidor de los Autarcas
16	Cabeza de Autarca	Retrato melancólico	
17	Calavera coronada	Urna preciosa	Ancestro maldecido por un oráculo
18	Perro ladrando	Alfombra inestimable	
19	Gusano de las arenas	Estatua de ceño fruncido	Salieron segundos en una disputa mortal minuciosa con una Casa rival
20	Reloj de arena	Mayordomo androide	

D20	REPUTACIÓN FAMILIAR	PASATIEMPOS FRÍVOLO	PATROCINADORES DEVOTOS DE
1	Vengativa	Jardinería	Fiestas de jardín del Cónsul Lonrot
2	Poco fiable	Carreras de pájaros	
3	Avariciosa	Carreras de lagartos	Un artista de vanguardia
4	Sórdida	Crianza de murciélagos	
5	Vanidosa	Teatro ritualizado	Garito sórdido
6	Picaresca	Danza ritualizado	
7	Iracunda	Combate ritualizado	La Corte Carmesí
8	Amargada	Origami	
9	Celosa	Juego de mesa oscuro	El Club del Loto Negro
10	Cotillas	Tiro al blanco	
11	Peligrosa	Poesía	Templo del Sol Prometido
12	Melancólica	Estudo de un idioma extinto	
13	Descortés	Abuso de drogas	Un Gremio de Filósofos
14	Decadente	Beber excesivamente	
15	Obsesiva	Luchas privadas de gladiadores	Ejecuciones públicas
16	Orgullosa	Apicultura	

17	Estafadores	Pintura de retratos	Un santuario urbano
18	Sombría	Astronomía	
19	Extraña	Sesiones de espiritismo	Cenas de Jak Dienteslargos
20	Misteriosa	Música	

Cartel

Hay un comercio lucrativo por hacer en Gnomon, y gran riqueza despierta grandes pasiones en aquellos que lo envidian. Mercaderes exitosos lo han considerado prudente y rentable juntarse en fraternidades profesionales que salvaguardan a cada miembro y facilitan una póliza de seguro en caso de pérdidas o disputas. Los forasteros pueden quejarse de negocios sospechosos, de la fijación de precios, del fraude de impuestos y de la extorsión violenta, pero estos carteles tienen una sujeción firme de mucho del mercado, y haría falta más que un chisme amargado de los frustrados para desplazar su agarre.

D20	NPC A	FUENTE DE CONFLICTO	NPC B
1	Jefe del cartel	Envidia (Propiedad)	Jefe de cartel rival
2		Envidia (Éxito)	
3	Consejero de confianza del jefe	Amor (Prohibido)	Sucursal de cartel rival
4		Amor (No correspondido)	
5	Comerciante amargado y cauteloso	Amor (Triángulo)	Deudor principal del cartel
6		Deuda (Apuestas)	
7	Comerciante imprudente y apuesto	Deuda (Agua)	Acreedor principal del cartel
8		Deuda (Impuestos hegemónicos)	
9	Comerciante necio	Hurto	Deudor delincuente
10		Cotilleos	
11	El tesorero	Adulterio	Agente de aduanas corrupto
12		Conspiración	
13	Comerciante anciano y respetado	Gula	Recaudador de impuestos de la Hegemonía
14		Identidad equivocada	

15	Comerciante joven y hambriento	Acusaciones descabelladas	Proveedor principal
16		Cartas anónimas	
17	Funcionario listo y astuto	Envenenamiento	Comprador principal
18		Malversación	
19	Funcionario avaricioso y corrupto	Chantaje	Cliente difícil pero necesario
20		Asesinato	

D20	NOMBRE (A)	NOMBRE (B)	NOMBRE (C)
1	Benévolo	Asociación de	las Cinco Ruedas
2	Auspicioso		Comerciantes Píos
3	Felicitoso	Hermandad de	el Loto Blanco
4	Propicioso		Mercaderes Solemnes
5	Abundante	Consortio de	el Pastor Ébano
6	Generoso		Compañeros Ahorradores
7	Amable	Sindicato de	Amigos Honestos
8	Congenio		Ternero Cebado
9	Cordial	Confederación de	Merceros Caritativos
10	Misericordioso		Colegas Emprendedores
11	Cauteloso	Unión de	Comerciantes Ingeniosos
12	Amigable		Vendedores Generosos
13	Concordante	Orden de	la Garza Suertuda
14	Harmonioso		el Ramo Dorado
15	Cortés	Liga de	Distribuidores Prósperos
16	Unánime		Vecinos Respetables
17	Consolidado	Sociedad de	Corredores Equitativos
18	Afiliado		Vendedores Cándidos
19	Común		Caballeros Ecuánimes

20	Recíproca	Compañía de	la Urna Abundante
----	-----------	-------------	-------------------

D20	MONOPOLIO SOBRE	NEGOCIOS SÓRDIDOS	QUIEREN
1	Vino	Soborno	Cobrar las deudas pendientes de una Casa noble
2	Chocolate		
3	Alfombras	Incendios provocados	Cobrar las deudas pendientes de un santuario urbano
4	Miel		
5	Olivas	Contrabandismo	Cobrar las deudas pendientes de un Gremio de Filósofos
6	Queso		
7	Pan	Hurto de agua	La desaparición de un rival comercial
8	Papel		
9	Sal	Fraude de seguros	La desaparición de un recaudador de impuestos hegemónicos
10	Camellos		
11	Títeres sagrados	Fijación de precios	Alquilar guardias para una caravana
12	Sombreros		
13	Botas	Mercancías deficientes	Descubrir quién incendió uno de sus almacenes
14	Cuchillos		
15	Partes sintéticas	Intimidación	Incendiar el almacén de un cartel rival
16	Cerveza		
17	Especias	Evasión de impuestos	Secuestrar el tesorero de un cartel rival
18	Té		
19	Café	Asesinato	El robo de la caravana de un cartel rival
20	Tabaco		

Santuario urbano

La Iglesia del Sol Prometido no es la única fe que se sigue en Gnomon. Los comerciantes han traído más que la arena en sus botas y las mercancías en sus alforjas a la ciudad de los mercados sombreados; sus

credos han venido con ellos, y hay una plétora de dioses, semidioses, demonios cuánticos, sabios fúngicos y santos del vacío que se adoran en santuarios por toda la ciudad. Algunos de estos sanctums están tendidos por cientos de sacerdotes y acólitos pero la mayoría son asuntos menores que presumen de solo un puñado de curas y devotos. Son sagrados de todos modos.

D20	NPC A	FUENTE DE CONFLICTO	NPC B
1	Portero del santuario	Envidia (Propiedad)	Viudo que visita a menudo para rezar
2		Envidia (Éxito)	
3	Le hije adoptade del portero	Amor (Prohibido)	Devoto aburrido
4		Amor (No correspondido)	
5	Le hije rebelde del portero	Amor (Triángulo)	Ex sacerdote, cuya fe le desertó
6		Deuda (Apuestas)	
7	Oráculo jóven, que recibe visiones	Deuda (Agua)	Descendiente de una Casa Noble
8		Deuda (Impuestos hegemónicos)	
9	Sacerdote perezoso y borracho	Hurto	Místico, que realiza proezas físicas intensas para demostrar su devoción
10		Cotilleos	
11	El maestro de sacrificios	Adulterio	Ex devoto, que ahora profesa otra fe
12		Conspiración	
13	Místico anciano y ciego	Gula	Un exorcista
14		Identidad equivocada	
15	Sacerdote devoto y fanático	Acusaciones descabelladas	Fabricante de velas, que proporciona las velas sagradas
16		Cartas anónimas	
17	Cuidador de un animal sagrado	Posesión demoníaca	Oráculo anciano, que ya no ve el camino
18		Herejía	
19	Esclavo, que barre el terreno	Chantaje	Mendigo que visita diariamente por una comida
20		Asesinato	

D20	ASPECTO DE DIOS (A)	ASPECTO DE DIOS (B)	RELIQUIA SAGRADA
1	Tigre	Hombre viejo	Dedo de un santo
2	Hipopótamo	Tejón melero	Cabeza preservada
3	Guerrero	Caballo	Cáliz dorado
4	Crío	Gusano de las arenas	Monedas antiguas
5	Abeja	Sintético	Llama eterna
6	Langosta	Hongo	Caja misteriosa
7	Tiburón	Cristal	Flor sagrada
8	Gallo	Corona	Guadaña dorada
9	Halcón	Ibis	Instrumento musical
10	Búho	Lobo	Cristal múltiple
11	Madre	Serpiente	Maquinaria arcana
12	Herrero	Huevo	Bomba sin explotar
13	Escorpión	Fuego	Corazón preservado
14	Araña	Viento	Animal inmortal
15	Mujer vieja	Tormenta	Colmena sagrada
16	Antílope	Espada	Vestimentas preciosas
17	Chacal	Martillo	Textos iluminados
18	Sol	Astronauta	Figura tallada
19	Luna	Linterna	Trono negro
20	Estrella	Cabra	Cresta craneal ornamentada

D20	DOMINIO (A)	DOMINIO (B)	ACEPTA EL SACRIFICIO DE
1	Viaje	Misterio	Pájaros cantores
2	Matrimonio	Memorias	Cabras blancas
3	Destrucción	Guerra	Toros

4	Parto	Sol	Vacas
5	Mutación	Luna	Ovejas
6	Negocios	Presciencia	Cabras negras
7	Orden	Hongos	Gusanos de las arenas
8	Desorden	Arte visual	Perros
9	Música	Poesía	Gallos
10	Danza	Justicia	Antílope
11	Vino	Crimen	Camellos
12	Silencio	Asesinos	Chacales
13	Viento	Ganado	Tortugas
14	Lluvia	Armas	Gatos
15	Desesperanza	Serpientes	Escarabajos
16	Muerte	Oasis	Memorias
17	Sabiduría	Bestias salvajes	Escorpiones
18	Hombres	Envidia	Partes específicas del cuerpo
19	Mujer	Generosidad	Sintéticos
20	Sintéticos	Buena fortuna	Humanos

Luchadores de fosas

No hay nada que despeje la mente después de un día laboral como la vista de la sangre de un desconocido sobre la arena recién rastrillada, y la ciudad está viva de noche con los rugidos de los espectadores y los gritos de los caídos.

D20	NPC A	FUENTE DE CONFLICTO	NPC B
1	Propietario del foso	Envidia (Propiedad)	Vendedor de narcóticos, que abastece a los gladiadores
2		Envidia (Éxito)	
3	Cónyuge del propietario	Amor (Prohibido)	Vendentradas que trabaja en la calle justo afuera
4		Amor (No correspondido)	

5	Hije del propietario	Amor (Triángulo)	Sirviente que rastrilla la arena entre peleas
6		Deuda (Apuestas)	
7	Gladiador campeón	Deuda (Agua)	Masajista que trata los gladiadores
8		Deuda (Impuestos hegemónicos)	
9	Campeón jubilado, ahora entrenador	Hurto	Patrón rico que paga para pasar la noche con los campeones
10		Cotilleos	
11	Rival del campeón	Adulterio	Fan obsesivo de un luchador
12		Conspiración	
13	Gladiador verde, aún sin sangrar	Gula	Espectador sanguinario
14		Identidad equivocada	
15	Gladiador anciano, pasados sus mejores momentos	Acusaciones descabelladas	Jugador que apuesta en las peleas
16		Adicción (Alcohol)	
17	Gladiador impopular, conocido por sadismo extremo	Adicción (Drogas)	Sanador que trata los luchadores heridos
18		Amaño de peleas	
19	Gladiador retirado, mantenido al empleo por sentimiento	Chantaje	Propietario de un foso rival
20		Asesinato	

D20	NOMBRE DE GLADIADOR (A)	NOMBRE DE GLADIADOR (B)	ASPECTO
1	Morgo	El Carnicero	Macilento
2	Agrippa	El Rojo	Jovial
3	Gugri	El Amorcito	Cicatrices de quemadura
4	Raiche	Crujehuesos	Tatuajes faciales
5	Zakarpino	El Martillo	Sombrío
6	Kharye	El Astuto	Musculoso
7	Fennik	El Poeta	Corpulento
8	Calmar	El Incruento	Sucio

9	Borondorin	El Mudo	Falta una extremidad
10	Pavgory	El Estrangulador	Falta un ojo
11	Hallpox	Cabizférreo	Dientes negros
12	Bereth	El Tierno	Dientes dorados
13	Lenna	El Predicador	Corte de pelo escandaloso
14	Rainadder	El Bufón	Carece completamente de pelo
15	Yelaspezia	El Suertudo	Espantosamente feliz
16	Diamo	El Piadoso	De ceño fruncido
17	Lismus	El Tramposo	Intenso
18	Verekholm	Agitatierras	Erudito
19	Palatar	Dientenegro	Anciano
20	Helmonia	El Dorado	Hermoso

D20	ARMA DISTINTIVA	ARMADURA EXTRAÑA	QUIERE
1	Puños desnudos	Lucha desnude	Información sobre los métodos de entreno de un rival
2	Arte marcial esotérico	Tatuajes místicos	
3	Látigo afilado	Piel disecada de serpiente	Profecías acerca de la forma de su muerte
4	Red y lanza	Hierro oxidado	
5	Vibrohacha	Cota de malla iridiscente	El sabotaje de un gladiador rival
6	Cuchillo flexicristal	Corteza endurecida de árbol	
7	Escudo con cuchilla	Pseudocarne simbiótica	La desacreditación de un gladiador rival
8	Guanteletes abrasadores	Placas de esmalte carmesí	
9	Parásito gelatinoso	Incrustada de dientes	Que alguien apueste fuerte a su favor
10	Planta carnívora	Incrustada de viñas	
11	Remo de barco antiguo	Hongo endurecido	Que alguien apueste

12	Diente de gusano de las arenas	Placas de hueso	fuerte en su contra
13	Lanza dorada	Cubierta de pinchos	Arma legendaria, creída perdida en las bóvedas de Vaarn
14	Gran espada de cristal	Grabada con salmos del vacío	
15	Tridente de choque	Cristal negro	Una droga rara y potente
16	Maza venenosa	Preciosa seda extrasolar	
17	Cadena pesada	Camisa nanotejido	Una introducción a Nyxia, la Sombra en la Pared
18	Poema letal	Enrejado cristalino	
19	Cimitarra de plasma	Traje espacial antiguo	Ganar su libertad
20	Flamberge sagrado	Oro sólido	

Gremio de Filósofos

El Gran Colapso borró la sabiduría de los ancianos de la faz de Urth. Solo quedan fragmentos de sus descubrimientos, pero el más ínfimo de vistazos de lo que una vez fue es suficiente para obligar que algunos dediquen sus vidas enteras a una búsqueda desesperada para esas verdades desperdiciadas.

D20	NPC A	FUENTE DE CONFLICTO	NPC B
1	Filósofo creído y orgulloso	Envidia (Propiedad)	Antiguo alumno que ha renunciado al Gremio
2		Envidia (Éxito)	
3	Filósofo amable e inocente	Amor (Prohibido)	Filósofo anciano, respetado pero ahora privado de su sensatez
4		Amor (No correspondido)	
5	Filósofo logrado y respetado	Amor (Triángulo)	El jefe de un Gremio rival
6		Deuda (Apuestas)	
7	Filósofo maleducado y odiado	Deuda (Agua)	Pariente rico de un alumno
8		Deuda (Impuestos hegemónicos)	
9	Filósofo enloquecido por sus investigaciones	Hurto	Cónyuge de un filósofo
10		Cotilleos	

11	Estudiante talentoso y arrogante	Adulterio	Antiguo estudiante que rompió el Código del Gremio
12		Conspiración	
13	Estudiante estúpido y rico	Gula	Antiguo estudiante que fundió Gremio rival
14		Identidad equivocada	
15	Estudiante aburrido pero alegre	Hurto de manuscritos raros	Aventurero bruto que abastece al Gremio de tecnología hurgada
16		Adicción (Alcohol)	
17	Traductor visitante u otro experto	Adicción (Drogas)	Noble rico y ocioso que se considera un pensador
18		Violación del Código del Gremio	
19	Sintético que ayuda con experimentos	Chantaje	Vidente que canaliza poderes sobrenaturales para los Filósofos
20		Asesinato	

D20	NOMBRE DEL GREMIO (A)	NOMBRE DEL GREMIO (B)	NOMBRE DEL GREMIO (C)
1	Benévolo	Orden de	Los Gemelos Dorados
2	Hermético	Hermandad de	El Galgo Alabastro
3	Esotérico	Sororidad de	Maestros Doctos
4	Filántropo	Colegio de	Hermanos Callados
5	Docto	Asociación de	El Búho Auspicioso
6	Arcano	Liceo de	Eruditos Sombríos
7	Recóndito	Instituto de	Harmonía Teórica
8	Sagaz	Organización de	Unidad Bendita por las Estrellas
9	Órfico	Escuela de	Sabiduría Revelada
10	Sabio	Gremio de	La Torre Morada
11	Racional	Liga de	El Atril Rojo
12	Gnóstico	Federación de	La Cigüeña Negra
13	Apto	Sociedad de	Investigación Quejoso

14	Astuto	Unión de	Peritos Teóricos
15	Sófico	Consortio de	Estudiantes Harmoniosos
16	Brillante	Reunión de	Humildes Filósofos
17	Atento	Familia de	Lectores Solipsistas
18	Judicioso	Fraternidad de	Escrutinio Incesante
19	Cordial	Hermandad de	Consulta Beneficiaria
20	Auspicioso	Sindicato de	Descubrimiento Implacable

D20	ESTUDIAN	COSTUMBRE DEL GREMIO	QUIEREN
1	Biología	Solo visten de blanco	Derrocar los poderes gobernantes de Gnomon
2	Geología	Solo visten de carmesí	
3	Poesía	Solo admiten hombres	Desacreditar un Gremio rival
4	Hipergeometría	Solo admiten mujeres	
5	Telepatía	Solo admiten sintéticos	Obtener ítem de Exótica; actualmente poseído por Gremio rival
6	Clonación	Solo admiten micemorfos	
7	Escultura genética	Se debe eliminar una parte del cuerpo para unirse	Obtener ítem de Exótica; creído perdido en algún lugar de Vaarn
8	Historia de Vaarn	Todos los miembros están “casados”	
9	Física cuántica	Ayunan entre amanecer y anochecer	Obtener ítem de Exótica; actualmente poseído por Casa Noble
10	Hongos	Hacer voto de silencio	
11	Xenolingüística	Renunciar todos bienes terrenales	Enviar un mensaje a un Maestro Gremial en otro lugar de Vaarn
12	Retórica	Adorar un texto inteligible	
13	Astronomía	Miembros llevan máscaras	Obtener espécimen vivo de un monstruo raro
14	Divinación	Miembros renuncian su nombre natal	

15	Matemáticas	Miembros cicatrizados ritualmente	Encontrar alguna forma de pagar las deudas ruinosas del Gremio
16	Alquimia	Miembros tatuados ritualmente	
17	Psicología sintética	Miembros nunca hablan con forasteros	Financiar una expedición a algún lugar remoto y peligroso de Vaarn
18	Telekinesis	Hacer voto de castidad	
19	Música	Hacer voto de promiscuidad	Descubrir quién está filtrando secretos a Gremio rival
20	Control mental	Enemistad ritualizada con Gremio rival	

Banda de Criminales

Aquellos que no puedan comprar y vender deben robar o morir de hambre. Poca sorpresa que haya muchos en la ciudad de mercados sombreados que eligen el manto del ladrón.

1d20	NPC A	FUENTE DE CONFLICTO	NPC B
1	Jefe de banda	Envidia (Propiedad)	Ladrón maestro jubilado
2		Envidia (Éxito)	
3	Ejecutor brutal	Amor (Prohibido)	Falsificador de arte
4		Amor (No correspondido)	
5	Huérfano joven e inocente	Amor (Triángulo)	Agente de aduana corrupto
6		Deuda (Apuestas)	
7	Carterista diestre	Deuda (Agua)	Propietario de un refugio
8		Deuda (a Prieval Prise)	
9	Traficador de bienes robados	Hurto	Jefe de banda rival
10		Cotilleos	
11	Estafador encantador	Adulterio	Asesino a sueldo
12		Conspiración	
13	Ladrón anciano y cínico	Gula	Propietario de una casa de la pasión
14		Identidad equivocada	

15	Falsificador astuto	Un plan arriesgado	Propietario de garete
16		Adicción (Alcohol)	
17	Contrabandista menor	Adicción (Drogas)	Músico callejero
18		Violación del Código del Gremio	
19	Vigía perspicaz	Chantaje	Propietario de orfanato
20		Asesinato	

D20	NOMBRE DE BANDA (A)	NOMBRE DE BANDA (B)	SU LÍDER
1	Chusma	de la Calle Dorada	Psicópata de voz suave
2	Cuadrilla	de la Bota Musgosa	
3	Granujas	del Turno Nocturno	Alegre y astute
4	Pandilla	del Caballo Ardiente	
5	Banda	Calaverón	Bestia corpulenta
6	Compañía	del Escorpión de Jade	
7	Bandoleros	Nudillo	Cerebro sintético en un objeto improbable
8	Incursores	del Gallo Loco	
9	Locos	Chillando	Un crío
10	Cartel	Pantera Fantasma	
11	Escuadrón	del Flamenco Rosa	Lleva una máscara extraña
12	Conjunto	Dienterrojo	
13	Comparsa	del Cangrejo Aullante	Parásito metido en otro miembro de la banda
14	Pelotón	Cabizdaga	
15	Cábala	Bateleches	Psíquique ciego
16	Bandidos	Cascabel	
17	Payasos	del Diablo Sonriente	Viejita escalofriante
18	Cuatreros	Zurdos	

19	Furtivos	del Dominó Suertudo	Descendiente de una Casa Noble menor
20	Desgraciados	Arlequines	

D20	SUS MÉTODOS	¿A QUIÉN HAN AGRAVIADO?	UBICACIÓN DEL ESCONDITE
1	Embaucadores de confianzas	Mercaderes	Taberna sórdida
2	Robar ganado	Viuda	Las alcantarillas
3	Ladrones sigilosos	Jinete de camellos	Casa calcinada
4	Ladrones violentos	Trilero	Tumba vacía
5	Sistema de protección	Chico de alta cuna borracho	Carpa anodina
6	Carteristas infantiles	Carnicero	Dentro de un árbol muerto
7	Atracadores	Alquimista	Autocaruaje abandonado
8	Juegos de carta amañados	Poeta	Bajo un puente
9	Combates de boxeo amañados	Avaro ciego	Barbería de mala reputación
10	Contrabandistas	Criador de monos	Una floristería
11	Falsificación de arte	Joyero	Almacén vacío
12	Cobradores de deuda falsos	Titiritero	Piso destartado
13	Secuestradores	Escribano de comerciante	Trastero de un casino
14	Venden tecnología defectuosa	Payasos	Auditorio
15	Prostitución callejera	Tienda de mascotas	Teatro de títeres
16	Usura	Grupo comerciante nómada	Santuario abandonado
17	Pirómanos profesionales	Milicia del Barón del Agua	Café de ajedrez
18	Saqueadores de tumbas	Soldados de la Hegemonía	Foso de gladiadores
19	Asesinos	Cortesane	Club gastronómico opulento

20	Chantajistas psíquicos	Otra banda criminal	Menaje de una familia Noble
----	------------------------	---------------------	-----------------------------

Taberna

El Barón del Agua puede que tenga un monopolio sobre el agua potable, pero no lo tiene sobre el alcohol. Gnomon está inundado de alcohol y de drogas, traídos de los cuatro rincones de Vaarn y más allá. En la taberna, Gnomonianos de todos los ámbitos de la vida se reúnen para olvidar los problemas del día, para ver amigos viejos y nuevos, y para ser arrastrados a conflictos menores con desconocidos borrachos y bien armados.

1d20	NPC A	FUENTE DE CONFLICTO	NPC B
1	Propietario	Envidia (Propiedad)	Cliente habitual querido pero necio
2		Envidia (Éxito)	
3	Cónyuge del propietario	Amor (Prohibido)	Cliente habitual ampliamente odiado
4		Amor (No correspondido)	
5	Hije imprudente del propietario	Amor (Triángulo)	Cliente habitual que gasta demasiado dinero
6		Deuda (Apuestas)	
7	Hije favorite del propietario	Deuda (Agua)	Cervecerero que abastece la taberna
8		Deuda (a Prieval Prise)	
9	Camarero	Hurto	Matón local
10		Cotilleos	
11	Portero	Adulterio	Cliente habitual rico pero tacaño
12		Conspiración	
13	Lavaplatos	Gula	Cortesane que dirige negocios en la taberna
14		Identidad equivocada	
15	Cocinero	Acusaciones descabelladas	Mendigo que se sienta afuera
16		Adicción (Alcohol)	
17	Músico contratado	Adicción (Drogas)	Sacerdote, amante de la bebida
18		Comportamiento descortés y borracho	

19	Bailarín	Chantaje	Propietario de taberna rival
20		Asesinato	

D20	NOMBRE DE TABERNA (A)	NOMBRE DE TABERNA (B)	NOMBRE DE TABERNA (C)
1	Hotel	del Gusano Arenal	Alegre
2		del Alzabo	Miserable
3	Posada	del Chacal	y el Gato
4		de la Cebra	Luchador
5	Bar	del Toro	Bailarín
6		del Jabalí	Dorado
7	Club	del Gallo	Rojo
8		del Escorpión	Negro
9	Taberna	del Cactus	Muerto
10		del Perro	y el Melocotón
11	Salón	del Huevo	Sediente
12		de la Cabra	Solitaria
13	Sala	del Camello	Furioso
14		del Autarca	Noble
15	Cervecería	del Bufón	Borracho
16		de la Arpía	y la Campana
17	Refugio	del Niño	y el Lirio
18		del Soldado	Pálido
19	Cantina	del Nómada	Sagrado
20		del Sacerdote	Afortunado

D20	SIRVE (X2)	ENTRETENIMIENTO (X2)	OTRA CARACTERÍSTICA
-----	------------	----------------------	---------------------

1	Cerveza barata	Músicos malos	Todas las ventanas quebradas
2	Vino barato	Bailarines malos	Agujero en el techo
3	Opio	Ajedrez	Infestada de babuinos
4	Setas psicodélicas	Apuestas (dados)	Infestada de ratas
5	Té	Apuestas (cartas)	Candelabro ornamentado
6	Café	Apuestas (peleas de escorpiones)	Tocadiscos precolapso
7	Hookah	Recitaciones de poesía	Váteres rebosantes
8	Cigarros	Karaoke	Camarero tiene una mascota extraña
9	Anfetaminas	Acuario grande	Pájaros libres
10	Olivas y queso	Músicos aceptables	Clientela tosca
11	Tapas	Bailarines aceptables	Clientela artística
12	Carnes ahumadas	Dominós	Habitaciones para alquilar arriba
13	Mariscos	Ruleta rusa en el trastero	Pasaje secreto rumoreado
14	Hielo aromatizado	Ring de boxeo en el trastero	Frecuentada por soldados hegemónicos
15	Larvas saladas	Oso bailarín	Frecuentada por milicianos del Barón del Agua
16	Bollos dulces	Diana de dardos	Frecuentada por la Pandilla de Prieval
17	Guisos sustanciosos	Mesas de billar	Frecuentada por la nobleza
18	Vino caro	Bailarines excelentes	Extraña bebida emblemática
19	Cerveza cara	Músicos excelentes	Subterránea
20	Whisky hegemónico	Asientos mirando una horca	Camarero holograma

Creación de NPC

D20	PATRIMONIO	GÉNERO	CUERPO	MOTIVACIÓN
1	Pueblofiel	Masculino	Alto	Anhela droga
2			Bajo	Anhela bebida
3			Débil	Manía religiosa
4			Muscular	Busca venganza
5			Gordo	Pagar deuda
6	Cacógeno	Masculino	Flaco	Peregrinaje
7			Esquelético	Esclavo fugado
8			Jorobado	Huyendo de la ley
9			Asimétrico	Cobrar deuda
10	Neobestia	Femenino	Ágil	Anhela fama
11			Nudoso	Anhela riqueza
12			Rechoncho	Anhela conocimientos
13			Hinchado	Familia desaparecida
14			Desgarbado	Amigue desaparecida
15			Infantil	Odia un rival
16	Sintético	Andrógino	Bronceado	Amor no correspondido
17			Gigantesco	Amor prohibido
18			Enjuto	Anhela poder
19	Micemorfo	No binario	Robusto	Crear arte
20			Herido	Lujuria carnal

D20	HABLA	ATUENDO	ACTITUD	LEALTAD DE FACCIÓN
1	Jadeante	Harapos	Abrasiva	Casa Noble
2	Aguda	Pieles de animal	Arrogante	Cartel de comercio
3	Grave	Túnica áspera	Asertiva	Gremio de Filósofos
4	Sonora	Atuendo de nómada	Carismática	Banda de criminales

5	Murmurada	Atuendo de obrero	Audaz	El Barón del Agua
6	Chisporroteante	Atuendo de pastor	Decadente	
7	Cantarina	Ropa de esclavo	Elocuente	Casa Lonrot
8	Acentuada	Librea de comerciante	Extravagante	
9	Áspera	Atuendo desaliñado	Hedonista	Quinta Legión Hegemónica
10	Susurrante	Atuendo colorido	Impulsiva	
11	Apresurada	Vestiduras sacerdotales	Irritable	Amigues de Jak
12	Risa extraña	Uniforme de escribano	Melancólica	
13	Monótona	Ropa de Hegemonía	Paranoica	Pandilla de Prieval
14	Jovial	Ropa de soldado	Callada	
15	Siniestra	Atuendo extravagante	Religiosa	Iglesia del Sol Prometido
16	Ronca	Atuendo de músico	Romántica	
17	Ahumada	Atuendo velado	Erudita	Corte Carmesí
18	Suave	Atuendo siniestro	Severa	
19	Grave	Toga de Filósofo	Vanidosa	Lealtad dividida (Tira x2 facciones)
20	Nunca habla	Ropa cara	Volátil	

NOMBRES COMUNES				
Adria	Eschilia	Kavinder	Obert	Sourhow
Ajishir	Flammer	Kiddaw	Oromiel	Suffe
Alaith	Fokin	Kimov	Ostamir	Touronisi
Anchat	Fundil	Kouri	Othonous	Trimona
Ashali	Galad	Leechpie	Pantperch	Turlan
Bellas	Gandil	Lemmaith	Pastan	Twitchpike
Blake	Gartsnake	Leves	Phaniel	Ulfgan
Bluelady	Giouri	Limnos	Pieta	Ullsnake

Brant	Gorlas	Liquiem	Pranbir	Unukat
Breeze	Grapple	Listheap	Pulchib	Vardotas
Butter	Greyknott	Longue	Rainwrig	Virinum
Calmir	Hadriel	Maiam	Rattlemell	Voussa
Cassi	Hallencrag	Maraki	Riverhow	Whipman
Catscree	Harptree	Mathos	Romseed	Windir
Celeg	Hezen	Megal	Safos	Xiambia
Cherren	Histle	Meisa	Salaios	Xidao
Crowinder	Homite	Mendar	Sallowfell	Yemell
Dabia	Hyssos	Michess	Sanger	Yondersoul
Dollyn	Idriel	Muskmallos	Saskat	Zevenon
Dyland	Illhead	Narth	Sertdeat	Zwiede

NOMBRES DE FAMILIA DE ALTA CUNA				
ul-Adramen	xan Abeontin	xan Cupieta	xan Gallifax	xan Selabolares
ul-Aleph	xan Aequn	xan Danian	xan Geffjuno	xan Sheth
ul-Behennat	xan Aeter	xan Decimaniel	xan Gorian	xan Spestus
ul-Borthemin	xan Africhar	xan Deventuru	xan Gusalemu	xan Tacitiestus
ul-Demonetas	xan Anakios	xan Devertumus	xan Herius	xan Theodorax
ul-Eishee	xan Andronos	xan Dimax	xan Hermina	xan Usolyn
ul-Rahasil	xan Asuras	xan Dominus	xan Herus	xan Valerita
ul-Summanes	xan Austmanela	xan Fabulian	xan Isaacrina	xan Vanitas
ul-Ukoba	xan Baphael	xan Favonikos	xan Jikinian	xan Veparcas
ul-Ulthman	xan Baraclius	xan Ferrinus	xan Joannin	xan Zimine

CARRERAS

Alquimista	Carnicere	Exorcista	Mascarere	Fabricante de cuerda
Apotecarie	Trilere	Cetrere	Albañil	Pinche
Arquitecte	Carpintere	Herrador	Mercenarie	Escultore
Armere	Carretere	Fieltadore	Matrone	Esclave (Doméstico)
Atrólogue	Velere	Jugadore	Minere	Esclave (Militar)
Fabricante de bolsas	Carbonere	Gladiador	Trovadore	Pastore
Panadere	Auriga	Sopladore de vidrio	Curandere milagrose	Comepecados
Bandido	Qesere	Cabrere	Monje (Templo)	Picapedrere
Banquere	Cirujane	Orfebre	Monje (Mendigo)	Cuentista
Peluquere	Escribano	Sepulturere	Fabricante de agujas	Porquere
Cestere	Relojere	Verdugo	Manipuladore de manada	Sastre
Granjere bastarde	Cazaclones	Herbolarie	Pintore	Curtidore
Cinturonere	Zapatere	Cazadore	Pergaminista	Recaudadore de impuestos
Herrere	Cocinere	Ilustradore	Predicadore	Techadore
Encuadernadore	Estafadore	Inquisidore	Yesere	Matón
Latonere	Ratere	Carcelere	Poeta	Trompetista
Cervocere	Borrache	Joyere	Portere	Agüere
Fabricante de bridas	Tintorere	Plomere	Alfarere	Nodrice
Escobere	Bordadore	Marroquinere	Prostitute	Talladore de madera
Burócrata	Ingeniere	Cerrajere	Trapere	Bobinadore de lana

Dramas aleatorios

D20	NPC A	QUIERE	NPC B
1	Comerciante de seda	Secuestrar	Sacerdote del Sol Prometido
2	Funcionario de deuda de agua		Guardia del Barón del Agua
3	Músico	Desacreditar profesionalmente	Escribano corrupto
4	Artista de mosaicos		Astrónomo
5	Poeta alquilado	Casarse con	Platero
6	Barbero-cirujano		Joyero
7	Experto en sintéticos	Robar a	Comerciante de alfombras
8	Gladiador		Auriga desafortunado
9	Filósofo natural	Impresionar a	Vendedor de libros raros
10	Alquimista		Agricultor de opio
11	Vendehongos	Organizar la muerte de	Adivino
12	Bailarín		Cantante itinerante
13	Barrendero	Cobrar la deuda de	Asesino a sueldo
14	Ejecutor de cartel		Psíquico fraudulento
15	Cabrero	Incumplir un acuerdo con	Líder nómada
16	Vendedor de aceite de oliva		Soldado hegemónico
17	Vago de alta cuna	Ubicar	Recaudador de impuestos hegemónico
18	Duelista famose		Cazarrecompensas
19	Guardia de caravana	Curar la enfermedad de	Boxeador retirado
20	Estibador de barcos aéreos		Viuda adinerada

Cambios en Gnomon

Ninguna ciudad está quieta, y sobre todo ninguna ciudad tan caótica y vibrante como Gnomon. Si los jugadores se van de la ciudad por un

tiempo y vuelven, he aquí algunas cosas que podrían haber cambiado durante su ausencia.

- **Llega un Inspector.** El distante Hegemón, Que Su Reino Dure Mil Años, está disgustado con el flujo de impuestos desde Gnomon, y siente que se necesita una mano más firme. Un cabal de Inquisidores Hegemónicos ha llegado, y han establecido una nueva sucursal de la Casa de las Preguntas sobre el Ápex de Gnomon. Ni el Cónsul Lonrot ni el Comandante Loonflower son inmunes a la atención de la Inquisición del Hegemón. Las Novias de la Verdad caminan por la ciudad como fantasmas en sus vestidos blancos, seguidas de grupos de mudos Novios de túnicas negras, sus proboscis colgantes ansiosos por chupar las mentiras de la calavera de alguien. La gente está desapareciendo de sus casas por la noche. Nadie sabe quién podría ser un delator. ¿Y qué exactamente está haciendo el Gran Inquisidor, ahí arriba en su torre sin ventanas?
- **Vendrá La Lluvia.** ¿Cuánto más deberá sufrir el buen pueblo de Gnomon bajo el yugo del Barón del Agua? ¿Cuántos más ultrajes deben soportar? Una nueva voz promete la liberación del reinado del Barón. Este predicador agita a la población con sus historias: mitos de agua gratis para todes, cayendo del cielo vaarnés como lo hizo hace tanto tiempo. Le llaman el Llovedor a este predicador. Multitudes de sus seguidores se reúnen en las plazas públicas, lamentando e implorando al cielo que les bendiga. Los grandes y buenos de Gnomon están, comprensiblemente, entusiasmados poco con que este predicador provoque las masas. Alguien realmente debería hacer algo con ese fanático.
- **Vuelven las Legiones.** El Hegemón, Que Su Espada Corte A Los Imperdonables, tiene necesidad urgente de todas sus legiones en el núcleo de la Hegemonía. Nadie está muy seguro de cuándo volverán los soldados. La Casa Lonrot está puesta a cargo de la ciudad, con solo su modesta guardia doméstica para imponer la voluntad del Cónsul. Si alguien fuera a hacer una jugada para la independencia gnomoniana, ésta es su oportunidad.
- **Plaga Lingüística.** Un saqueador de bóvedas imprudente trajo alguna reliquia horrible de la Era de los Titanes a la ciudad, y un virus lingüístico propagándose con velocidad está amenazando a la población. La enfermedad obliga a los afectados a repetir sin fin un extraño mantra, y todos aquellos que oyen las palabras del canto corren el riesgo de infectarse. Los ciudadanos se han tapado los oídos con cera y están sonando todas las campanas que pueden encontrar para acallar los cantos de los infectados. La Legión Hegemónica tiene problemas para mantener el orden mientras los Gremios de Filósofos compiten para encontrar una cura.

- **Gran Incendio.** Nadie tiene claro cómo empezó, pero un incendio está arrasando ahora mismo o ya ha devastado gran parte de las casas adosadas de la ciudad. Elige uno de los NPC al que se haya acercado más el grupo durante la campaña: ha perdido su hogar o está en peligro inmediato de perderlo. ¿Cómo empezó el incendio? ¿Fue provocado? Las calles están seguramente llenas de cotilleos.
- **Reunión de los Nómadas.** Los clanes disímiles de los nómadas Faa se han reunido fuera de los muros de Gnomon por su Gran Junta de una vez por década. Una metrópolis de tiendas de carpas ha aparecido de un día a otro, eclipsando la construcción rígida y antigua de piedra que se denomina Gnomon. Las calles se inundan de las gentes itinerantes de los desiertos infinitos de Vaarn. Se brinda, se organizan matrimonios entre clanes, duelos rituales acaban con ambos participantes muertos en el ring, y los zocos se llenan de las riquezas de las más profundas arenas azules.

El Interior

El Interior es el nombre que le dan los forasteros al desierto azul sin caminos que forma el corazón de Vaarn. Es un paisaje áspero e inhóspito, y ha cobrado la vida de muchos viajeros a lo largo de los milenios, pero hay gentes y monstruos y maravillas para descubrir en la inmensidad. Caravanas cuidadosas recorren el Interior, bandas de guerra de risueñas Bocajarro lo aterrorizan, y los nómadas Faa lo habitan, a los cuales este desierto no es el Interior vaarnés sino el mundo entero. Los desiertos más profundos también acogen a los habitantes más espectaculares y regios de Vaarn: los gigantescos gusanos de las arenas, que causan asombro en los corazones de todo aquel que tenga la suerte de presenciarlos.

El Interior es una tierra de extremos, donde los días son abrasadores mientras las noches desiertas pueden volverse tan frías como para provocar el congelamiento. La región recibe menos lluvia aún que los páramos sedientes del sur, y el agua es un bien tan valioso que escupirle a un nómada Faa es honrarle.

Ningún mapa preciso se ha dibujado jamás del Interior vaarnés: el territorio parece desafiar la organización racional. Éste es un lugar sin fronteras, el horizonte entre arena azul y cielo azul ya no una línea divisoria sino una membrana derretida que da vueltas y flota mareadamente en el calor rojo vino del sol, la tierra haciéndose y volviéndose a hacer tal como un lagarto muda su piel. Las arenas azules se retiran del viento, revelando estructuras que han yacido secas e inmortales e imperturbadas durante eones, y entonces esas mismas dunas inquietas cubren una vez más las ruinas, antes de que cualquier alma

viviente pueda nombrarlas. Este es un país vasto y azul, tan profundo con secretos como el océano y el doble de caprichoso. No hay bienvenida aquí para aventureros, pero se podrían ganar premios entre las arenas que desafían la imaginación humana.

¿Por qué viajarían mis jugadores hasta aquí?

Sencillamente, el Interior conecta todas las regiones de Vaarn; la ruta más rápida desde Gnomon al sur hasta las Montañas Lazul en el norte siempre será directamente a través de las arenas; del mismo modo, un viajante del Muro que quisiera llegar a Ikor Quag o las Montañas Cunaluna se vería obligado a fletar una barcaza aérea y cruzar las profundidades del desierto.

También hay razones para hacer del Interior un destino por mérito propio. La mayoría de las ruinas y bóvedas notables de Vaarn están ubicadas en el desierto – la inmensidad y la naturaleza cambiante del lugar permite a árbitros creativos de meter cualquier estructura que se puedan imaginar en el Interior sin tener que justificar más su oscuridad y aislamiento. También hay culturas únicas que existen predominantemente en el desierto. Los jugadores que deseen ubicar a cierto clan de nómadas Faa o erudito Lithling descubrirán que deberán afrontar las tormentas de arena y las olas de calor para hablar con ellos.

Las campañas que enfoquen el Interior deberían girar en torno al movimiento, la exploración y el descubrimiento. Si tus jugadores consideran la ciudad comerciante de Gnomon demasiado claustrofóbica, dales la oportunidad de alistarse como guardias para la caravana de un comerciante, o permite que entren en posesión de una pequeña barcaza aérea y que disfruten de navegar donde les lleve el destino. Otros principios de aventura en el Interior podrían incluir rescatar un prisionero importante de una banda guerrera de Bocajarros, perseguir un notorio ladrón de caravanas para cobrar una recompensa, o buscar las ruinas de un laboratorio de biotecnología para descubrir la cura para una enfermedad virulenta.

Culturas del desierto

Nómadas Faa

El pueblo itinerante de la gran desolación azul. Los Faa han vagado por el desierto desde que los Titanes eran jóvenes (o eso dicen sus canciones). Hace generaciones, los ancestros de los Faa otorgaron a sus hijos adaptaciones genéticas a las duras condiciones del Interior. El más obvio de estos cambios es su piel y cabello, que han tomado un matiz azul que coincide con las arenas de Vaarn. Combinado con las

túnicas azules que llevan los nómadas, pueden volverse rápidamente invisibles entre las dunas y las piedras azules. Los Faa también disfrutan de un metabolismo modificado impresionante que les permite sobrevivir durante semanas sin tomar agua fresca, visto que su sudor y su orina son colectados y purificados por biomecanismos subdermales y reciclados en sus cuerpos. Incluso los ojos de los Faa han sido esculpidos para sobrevivir en el desierto: poseen una segunda serie de párpados transparentes que protegen su visión durante tormentas de arena. Los nómadas también son famosamente incapaces de producir lágrimas, otra modificación que privilegia la retención de agua sobre todo.

En verdad los Faa no son una cultura singular, sino un mosaico de familias y clanes que comparten estas adaptaciones genéticas y una lingua franca conocida como la lengua Faa. Los grupos Faa son extremadamente variados en sus creencias y sus estilos de vida. La mayoría son nómadas, pero algunos Faa crean hogares permanentes en las estribaciones de las montañas o alrededor de alguna fuente valiosa de agua. Algunos clanes son esclavistas y guerreros temidos, pero otros están jurados a la Fe Pálida de Amun-Oh y no pueden dañar ninguna criatura viviente. Algunos Faa son ciudadanos legales de la Nueva Hegemonía; otros clanes son enemigos acérrimos del imperio pueblofiel. Algunos Faa odian a cacógenos, sintéticos y neobestias, mientras que otros les acogen. Los nómadas Faa pueden encontrarse por todo Vaarn, desde la sombra de la Gran Muralla a los mercados de Gnomon y los monasterios fortaleza que motean las alturas de las Montañas Lazul, y en cada lugar no hay acuerdo sobre lo que significa ser Faa.

Tal vez la única coincidencia es que todos los Faa son fieramente independientes, y abandonarán su clan en vez de someterse a una autoridad que consideren injusta. Esto podría ser la razón por qué es imposible definir lo que tienen en común los Faa – cuando una manera de vivir se pronuncie ideal, habrá dentro de ese grupo una minoría que al instante declaren lo opuesto, y marcharán solos para demostrarlo.

Los clanes Faa del Interior son conocidos por una comprensión profunda de la cría de gusanos de las arenas, y su habilidad de montar las criaturas, al igual que métodos según los cuales el crecimiento de los gusanos pueda ser arrestado para prevenir que cobren sus formas adultas enormes y agresivas. Los gusanos de las arenas tienen un significado religioso profundo para muchos Faa, visto que sus secreciones se utilizan para elaborar la valiosa sustancia psicoactiva conocida como Azúcar Amarantino, una droga enormemente potente que puede despertar la percepción extrasensorial incluso en las mentes que no nacieron con tales dones.

Bocajarro

Son neobestias de algún tipo, pero desdeñan máscaras y no buscan aprobación alguna de la humanidad. En forma las Bocajarro son mujeres con la cabeza de chacal, con más de dos metros de altura, manos con tres dedos y una fuerza terrible en sus larguiruchas extremidades. Las promesas que les vincularon como guerreros al servicio de la Autarquía Caída hace mucho que se rompieron y estas criaturas son una plaga sobre la humanidad, matando y secuestrando a voluntad y montando incursiones audaces en territorios de la Hegemonía. Solo respetan la fuerza, y tal vez hubieran dominado Urth a estas alturas si no fuera por sus conflictos intrafamiliares constantes, cuando Bocajarro jóvenes desafían a sus hermanas mayores por estatus.

Dos cosas destacan aparte de su amor por la violencia: su alegría y su género singular. Sobre el primer tema, el cronista Markus de Dulcrest ha escrito que “para las Bocajarro, toda actividad de vigilia es carnicería que se sume en el jolgorio; sino es jolgorio que se sume en la carnicería”. Las criaturas se conocen por su risa chillona, su amor por las bromas pesadas, y sobre todo por los horripilantes títeres de cuero que elaboran de los restos de enemigos derrotados. Su religión no se entiende bien, ya que los ritos están cerrados a los forasteros, pero se sabe que parecen girar en torno de una marioneta demoníaca con gorra de bufón que las Bocajarro denominan “Abuela Punch”, a quien devotan ritos salvajes de sangría y payasadas.

Sobre el segundo tema se ha escrito mucho. Algunos teorizan que hay una casta oculta de machos Bocajarro. Otros afirman que las Bocajarro son seguramente una raza clona, surgiendo ya crecidas de pseudoúteros bajo la superficie del desierto. Otros más declaran que el mordisco de una Bocajarro es infecciosa, y creen que las mujeres humanas son mordidas por las criaturas y se transforman dolorosamente en nuevos monstruos risueños. Las doncellas vaarneses que se ríen por demasiado tiempo y con demasiado volumen, y que se dan a la bebida y al comportamiento suelto, pueden ser acusadas de tener marcas de dientes de Bocajarro purulentas y ocultas en su cuerpo.

Las Bocajarro juran lealtad a las Mamás Guerra, pero estos juramentos no son vinculantes y el apoyo político lo gana la Mamá que mejor puede dar a sus hijas comida, bebida, risas y violencia. Actualmente las Mamás Guerra dominantes son Mamá Hecklehaw en el Interior sin caminos, Mamá Gloatgrim en los páramos del sur y Mamá Yawningfool en las Montañas Lazul. Las matriarcas ancianas Nana Risanegra y Nana Rictus mandan grupos pequeños pero devotos de luchadores veteranas quienes respetan la sabiduría táctica de las Nanas más que la energía salvaje de las Mamás más jóvenes.

Lithling

Los Lithling se forman de una red de cristales motiles, cada esquirra atraída a sus vecinos y animada por un campo energético mucho más allá de la comprensión de los académicos vaarneses. Caminan con rigidez y ponderosamente pero tienen dedos sorprendentemente diestros y son capaces de manipulaciones hábiles de pinceles, plumas y otros objetos delicados. Están alimentados por longitudes de onda enérgicas totalmente invisibles para la humanidad y entonces no respiran, comen ni beben, una cualidad que les hace maestros de los ambientes lo más rigurosos imaginable. Los eruditos Lithling han realizado mediciones extensivas de los paisajes tóxicos de Ikor Quag y no piensan nada de llevar años sumergidos en el océano o la superficie del desierto, componiendo algún tratado en sus mentes calcificadas.

El ciclo vital lithling es tan ajeno a la humanidad como sus cuerpos incruentos. Los Lithling crecen de una semilla que debe cristalizarse y florecer en un baño profundo de elíxires alquímicos. Tras décadas de maduración, se les considera completamente moldeados y se les permite despertar, lo más grandes y fuertes que jamás serán. Sus semejantes les inducen en el Liceo Lítico y les instruyen en sus deberes como eruditos.

Los Lithling tienen una mentalidad académica y curiosa, y les fascina infinitamente el mundo ajeno de organismos biológicos donde se encuentran naufragados. El Liceo está dedicado a catalogar las minucias del mundo natural y contiene el trabajo de toda las vidas de millones de lithling muertos hace mucho en sus archivos subterráneos. Desgraciadamente, los registros de los lithling son a menudo de utilidad dudosa para forasteros – sus disertaciones y ensayos tienden a fijarse en las minucias de los datos y las experiencias mientras carecen del contexto más general que una mente humana podría encontrar significativo. Un estudio lithling celebrado describe los movimientos realizados por generaciones de caracoles terrestres a lo largo de un periodo de cien años, con la posición relativa de cada caracol documentado por segundo.

Reglas de viaje

El viaje es un elemento íntegro en la ejecución de las sesiones de juego en el Interior de Vaarn. Aunque muchos lectores tendrán los procedimientos de viaje a los que estén acostumbrados de usar, sentí que podría beneficiar aquellos que se sienten menos seguros de dirigir el viaje por tierra poder aprender cómo lo hago en mis propios juegos de Vaarn.

No utilizo desgloses detallados de cada hexágono de seis kilómetros entre un destino y otro. Utilizo un sistema abstraído que condensa el viaje en dos recursos: **días de viaje** y **raciones**. Los personajes deben gastar ambos para progresar.

Días de viaje

Vaarn no está bien cartografiado, y no está registrado exactamente cuán lejos se debe viajar entre lugares. Las distancias que den los NPC son aproximaciones, expresadas en días: *“De aquí tardará cinco días de viaje para llegar a las ruinas circulares”*, por ejemplo. Estas estimaciones se aplican a la velocidad a pie. Si los jugadores están en un vehículo, divide por la mitad la cantidad de días de viaje.

Bajo condiciones normales, los PC pueden viajar medio día de distancia en la mañana y otro medio día de distancia por la tarde. Por la noche deben comer y descansar.

Raciones

Las raciones son una abstracción de la comida y agua cargadas. Tres días de raciones pueden llevarse en un solo espacio de inventario. A no ser que su Patrimonio les exenta, los PC deben consumir una ración al día. Si no lo hacen, se vuelven **Privados** y no pueden recuperar HP perdidos. Los personajes que están Privados debido al hambre y la sed morirán después de tres días.

Las raciones pueden obtenerse de los cuerpos de aliados u oponentes muertos, siempre y cuando el árbitro decida que la criatura está hecha de un material comestible. Convierte el Nivel de la criatura muerta en raciones a un ratio de 1:1.

Si encuentras un poco abstractos los números en una hoja de personaje, podrías usar un bol de fichas de póker para representar las raciones totales de los jugadores. Haz que cada jugador saque una ficha cuando acampen para pasar la noche, y vuelve a introducir fichas cuando encuentren fuentes frescas de alimentación.

Cansancio

En cualquier momento durante el día de viaje, los jugadores pueden declarar que se están esforzando para caminar más rápidamente que lo usual, o que están pilotando su vehículo a velocidades más altas que lo normal. Si el grupo se esfuerza de este modo, puede viajar dos días de distancia en un día. No obstante, deben rellenar un espacio de inventario con **Cansancio**.

El Cansancio no puede sacarse del inventario de un PC hasta que descanse en un lugar durante un día y noche **enteros**, sin cubrir distancia alguna. Si un PC no tiene más espacios vacíos para llenarlos con Cansancio, debe descartar un objeto para crear espacio. Un PC que llena diez espacios de inventario con Cansancio morirá.

Perderse

Perder el rumbo nunca me ha parecido particularmente divertido, y supongo que los PC son navegadores del desierto competentes los cuales nunca se perderán siempre que puedan ver el sol y las estrellas. No obstante, algunas circunstancias – jugadores intentando viajar durante una tormenta de arena, por ejemplo – lo requieren. En dichos casos tira un d6, y suma el número de días resultante a su calendario de viaje.

Encuentros

El árbitro debería tirar por un encuentro una vez durante la mañana de un día de viaje, una vez por la tarde y una vez por la noche. Esto se hace tirando un d6 y consultando los siguientes resultados:

1 – Encuentro Activo. Los PC encuentran una criatura o situación que seguramente les advierte, y que intentará activamente involucrarles en sus asuntos.

2 – Encuentro De Paso. Los PC encuentran una criatura o situación de paso – podría estar ocurriendo lejos, o ser una criatura que no está interesada en los PC.

3 – Pista. Los PC encuentran una pista de un encuentro. Esto podría ser un objeto o una huella dejada en la sombra, una criatura voladora vista en el horizonte o similar. La entidad referida por la Pista siempre aparecerá como el siguiente Encuentro Activo o De Paso.

4-6 – Nada.

Si los PC están viajando de manera extremadamente lenta, ruidosa u obvia, el árbitro puede decidir tirar 2d6 o incluso 3d6 para tiradas de encuentro y usar el menor resultado.

Vigilancia

Al principio de cada día, cuando tires para encuentros, los jugadores pueden colectivamente tirar un Dado de Vigilancia. Este es un solo d6, sin modificadores. Si los jugadores tiran un seis, garantizan poder advertir su siguiente Encuentro Activo o De Paso antes de que la entidad opuesta se percate de ellos. Si tiran un uno el siguiente Encuentro Activo o De Paso les verá antes de que ellos lo vean. Este efecto de vigilancia se reinicia al principio de cada día independientemente de si los jugadores lo utilizaron o no.

Persecuciones

Como el Interior es un desierto grande y abierto, es muy probable que bandos hostiles se verán el uno al otro bastante tiempo antes de que puedan entrar en combate. En tales situaciones, un grupo puede elegir huir en vez de luchar. Yo resuelvo persecuciones como una serie de tres tiradas opuestas de CON. Si los perseguidores ganan dos de las tres pruebas, alcanzan a su presa e inmediatamente ganan la iniciativa en una ronda de combate. Si el grupo que huye gana dos de las tres pruebas, escapa y no se le puede atrapar.

A veces CON puede ser el atributo inapropiado para tirar; persecuciones sobre terreno particularmente inestable podría requerir pruebas de DEX, por ejemplo. Las reglas de persecución sólo deberían usarse si hay una duda razonable sobre el resultado de la persecución.

Vigilancias nocturnas

Acampando en el desierto, los PC pueden elegir un miembro del grupo para hacer guardia. Quien sea no puede beneficiarse de un Descanso Largo; en su lugar recuperarán sólo d8 + CON de HP extra. Si una criatura hostil se acerca al grupo de noche, el árbitro debería pedir al personaje de guardia que haga una tirada de PSY opuesta con el DEX de la criatura. El fracaso otorga una ronda de sorpresa en combate a los monstruos; los agresores atacan con ventaja y los jugadores no pueden responder. Después de resolver la ronda sorpresa, tira para la iniciativa como normal.

Encuentros en el desierto

D20	ENCUENTRO	TERRENO	COMPORTAMIENTO
1	Yurito	Matorrales	Durmiendo
2	Pájaro relámpago	Salina	Muriendo
3	Jabalí de combate	Dunas de arena	Patrullando
4	Babuino Azul	Pedregales	Apareando
5	Escorpión azur gigante	Río disecado	Muestra territorial
6	León lagarto	Abrevadero disecado	Comiendo
7	Tigre de cristal	Roca grande	Relajándose / Que anida
8	Guardiaverde	Campo de cactus	Persecución / Huida
9	Langosta gris	Arboleda de árboles	Hurgando

		mártir	
10	Doppelgeller	Vehículo derrelicto	Herido
11	Gusano guepardo	Nave espacial destruida	Herido
12	Servidor índigo	Pueblo abandonado	Viajando
13	Bandido	Campanario arruinado	Estado psicodélico
14	Ptalochacal	Charcos tóxicos	Refugiándose / Escondiéndose
15	Puebloplano	Géiser cáustico	Combate con otra criatura (tira otra vez)
16	Regenerador	Brotes cristalinos	
17	Mosca tigre	Campo de batalla antiguo	
18	Dron tropezándose	Puesto de avanzada asfixiado de hongos	
19	Alzabo	Maquinaria callada	
20	Pseudogigante cacógeno	Campamento abandonado	

Clima

El clima del Interior de Vaarn puede simularse usando el siguiente método: primero, pon un marcador en el centro del gráfico de hexágonos en la página opuesta Después tira un d6 una vez al principio de cada día que el grupo pasa en el desierto, moviendo el marcador sobre los hexágonos en la dirección mostrada y registrando el tiempo indicado por cada uno. Si el marcador sale del borde del gráfico, debería rodearlo y llegar al lado opuesto. La excepción a esta regla son los bordes marcados con un X; el marcador no puede cruzar estos bordes y debe quedarse quieto por ese día.

Efectos meteorológicos

Quieto

El paisaje del desierto está quieto, sin molestias de las susurros de los cielos. La visibilidad es buena.

Brumoso

El aire está quieto, pero cuelgan sobre el desierto nieblas de un tono escabroso. La visibilidad está impedida y no se pueden ver los puntos de referencia a distancia.

Tormenta de polvo

El viento sopla chubascos de polvo azul a través del desierto. La visibilidad está muy impedida. Es posible viajar bajo tales condiciones pero el ritmo se reduce a la mitad de la velocidad normal. Un viaje de tres días tardará seis días etcétera.

Tormenta de arena

Un viento aullante sopla una feroz nube de arena azur a través del desierto. Nadie viaja en las tormentas de arena de Vaarn; los PC deben atrincherarse y esperar que pase. Carpas u otros refugios improvisados ofrecerán protección adecuada. Cualquier encuentro generado durante estos días se supone que está buscando refugio de la tormenta en el mismo lugar que el grupo.

Ola de calor

El sol moribundo de Urth reúne todo el calor que puede. Los PC deben consumir el doble de su ración normal de agua diariamente si desean viajar durante una ola de calor.

Polen de gusano

Los gusanos de las arenas del Interior reproducen mediante un proceso barroco tarando décadas de partenogénesis, culminando en el lanzamiento explosivo de miles de esporas del tamaño de melones en la atmósfera. Este polen de gusano vuelve a Urth en delugios ponderosos y pegajosos que pueden tardar semanas. El progreso por montones movedizos del material se reduce a la mitad de la velocidad normal; la ventaja es que el polen de gusano es comestible, y muchos hombres hambrientos han sido salvados por la llegada oportuna de esporas desde los cielos. Trata a los días de polen de gusano como si otorgaran d4 raciones por jugador.

Lluvia

Una recompensa inusual. La sedienta tierra azul está bendecida de agua. El grupo puede recolectar 2d6 días de raciones por miembro. En las secuelas de una lluvia el desierto queda conquistado por un imperio efímero de flora majestuosa.

Tempestad prismática

El cielo se magulla con nubes azules medianoche. Los vientos aullantes llevan láminas de arena a través del paisaje. Truenos desgarran el aire y relámpagos policromáticos acarician el desierto como los zarcillos de

una deidad medusa. No es posible viaje de cualquier tipo y los PC recibirán 3d6 daño eléctrico cada hora que se quedan en la superficie.

Lo que encuentras en la arena

Para usarse cuando el grupo registra un cadáver, un vehículo destruido, una casa abandonada, etc.

01	Toga desgarrada	51	Cadena
02	Vela negra	52	Aguja de bronce larga y fina
03	Cinturón de cuero para espadas	53	Mazo y mortero
04	Mochila vacía de aventurero	54	Máscara de neobestia
05	Planta venenosa disecada	55	Candado oxidado
06	Campana de bronce	56	Pinzas
07	Contenedor de cristal de pimentón	57	Par de anteojos
08	Contenedor de plástico de aceite para cocinar	58	Par de pendientes de cromo
09	Frasco de acero de té	59	Par de antiparras mugrientas
10	Guante de seda de siete dedos	60	Botella de plástico
11	Llave oxidada	61	Petaca de plástico de droga psicodélica
12	Espejo agrietado	62	Pan duro y queso, envueltos en tela
13	Estatua de jade de un gusano de las arenas	63	Petaca de cera roja
14	Diente de chacal	64	Petaca de sal de exorcista
15	Diente de neobestia	65	Petaca de sal para cocinar
16	Bolsa de piel disecada	66	Anillo con el sello de un Autarca
17	Bolsa de plástico que contiene dientes humanos	67	Grietas oxidadas

18	Cinturón hecho de piel de león lagarto	68	Conjunto de dominós
19	Vendaje de lino ensangrentado	69	Conjunto de cubiertos de bambú
20	Catalejo roto	70	Conjunto de dados de juego
21	Pistola rota	71	Conjunto de ganzúas
22	Flecha rota	72	Conjunto de herramientas metalúrgicas
23	Cristal de memoria rota	73	Conjunto de cartas de juego
24	Reloj roto	74	Esquirla de pedernal
25	Skillet Sartén de hierro fundido	75	Pala
26	Disco de metal, con runa arañada en la superficie	76	Pluma solitaria
27	Pote de cerámica sellado con cera	77	Pieza solitaria de ajedrez
28	Baldosas de cerámica	78	Motor de sintaxis, arruinado por arena
29	Lata de raciones de supervivencia precolapso	79	Pequeña petaca de huesos
30	Bobina de trampa navaja	80	Pequeño reloj de arena lleno de extraña arena blanca
31	Moneda antigua, estampada con el sigilo de un Autarca	81	Máscara de oxígeno
32	Cuchillo de caza de platiacero	82	Pipa de fumar
33	Mapa cutre del área circundante	83	Palo de tiza
34	Papel arrugado, decorado de imágenes lascivas	84	Palo de carbón
35	Vial cristalino de tinta	85	Ojo sintético
36	Pergamino podrido	86	Mano sintética
37	Símbolo sagrado profanado	87	Manojo enredado de cuerda
38	Pintura en acuarela de un monstruo	88	Capa de elastane hecha jirones

39	Cristal de memoria funcional	89	Caja de munición gastada
40	Botella de cristal	90	Alambre fino con gancho
41	Vial de cristal con sangre	91	Polvorín
42	Piedra luminosa	92	Dados grabados con símbolos arcanos
43	Puñado de esferas de piedra	93	Vial de ácido
44	Puñado de esquirlas de cerámica	94	Vial de tinte índigo
45	Contenedor dorado de cenizas	95	Vial de antitoxina
46	Gran tarro de cristal	96	Tableta de cera y estilete
47	Gran esquirla de vidriera	97	Flauta de madera
48	Petaca de hierbas disecadas	98	Piedra de afilar desgastada
49	Petaca de abrojos	99	Pergamino viejo, amarillento e ilegible
50	Sandalia de lino	00	Embrión humano, preservado en criofrasco

Exótica

No-espada

Una espada grabada con paradójicos glifos LogLang. Las criaturas sintéticas no pueden reconocer este arma como una espada ni pueden reconocer su portador como una criatura viviente.

Azúcar Amarantino

Sustancia fabulosamente valiosa, extraída mediante la cría paciente de los cuerpos de gusanos de las arenas adultos. La ingestión potencia enormemente el poder psíquico de las criaturas biológicas. Cada dosis concede un nuevo Don Místico aleatorio.

Matorral Embotellado

Vial de cristal conteniendo semillas armificadas. Cuando se rompe el vial, las semillas germinan y comienzan un ciclo vital asombrosamente rápido, brotando en una densa maraña de viñas iridiscentes en segundos.

Guantes Geco

Guantes de nanotela tejidos finamente. Permiten a las manos del portador pegarse a cualquier superficie con un agarre casi indestructible.

Cañón Tempestad

Arma pesada (d12, 3 espacios). Crea tormentas enanas e increíblemente violentas donde explotan sus proyectiles. Debe rellenarse con un día de agua después de cada combate.

Los Cantos Carmesí

Pequeño y modesto volumen de poesía, encuadernado en cuero carmesí. Los contenidos del libro son neuroactivos y siempre garantizados de arrojar al lector en una rabia asesina. Los lectores deben probar EGO o atacar violentamente a la criatura viviente más cercana.

Espada Deslumbrante

Espada de quite, creada en la Autarquía Caída. Tiene un truco incorporado – la hoja puede brillar brevemente tan luminosamente como el sol, cegando al oponente. De interés para coleccionistas de armas raras.

Aegis del Sabio de Mente Vacía

Amuleto dorado, llevado en el centro de la frente. Deja inmune al portador del control mental, la telepatía y todas las otras formas de intrusión psíquica. El aegis logra esto suprimiendo totalmente la memoria y la personalidad del portador, dejándole casi catatónico hasta que un compañero le quite el amuleto. De utilidad dudosa.

Arma de Mano del Exorcista

Las Brujas bala de Ka-El creían que ningún espíritu quedaba fuera de la influencia de una mujer bien armada. Este arma brujesca dispara una trepanación redonda giratoria que puede desalojar violentamente los demonios de la calavera de un hombre poseído desde una distancia espantosamente grande.

Holoballesta

Una ballesta novedosa que “dispara” hologramas muy convincentes de flechas.

Faro de Recompensa

Puede usarse afuera para señalar a un satélite antiguo de suministros, el cual baja una Vaina de Apoyo conteniendo una semana de raciones para un equipo de reconocimiento muerto hace mucho. Solo funciona una vez.

Gorra Lázaró

Casco lúgubre de necrotecnología. Si se aplica a la cabeza de un cadáver fresco, reactivará el cerebro. El efecto solo dura mientras se lleva la gorra, y no hace nada para arrestar la descomposición de la carne.

Hedondroide

Irrupidor sintético. Androide crudo que funciona con alcohol y que puede ubicar infaliblemente fiestas, orgías, bodas, etc. dentro de un radio de ocho kilómetros.

Orbe de Prisión de la Bestia en Miniatura

Un orbe hipergeométrico del tamaño de un pomelo, con un hemisferio superior escarlata y un hemisferio inferior pálido. Utilizado por los ciudadanos de alguna civilización desaparecida para encarcelar una colección de bestias enanas de combate y obligarles a luchar con otros amos de bestias. Probabilidad de 4/6 que el Orbe sigue conteniendo una Rata Voltio cubierta de Citrina (HD 1, Armadura 13, d6 cola eléctrica), hambrienta y entrenada para matar sin vacilación. Probabilidad de 2/6 que el Orbe no contiene nada más que el cadáver disecado de una bestia olvidada.

Néctar del Autarca

Tónica dorada enmelada conteniendo nanomáquinas escultoras de genes. Cuando la ingiere una criatura biológica, otorga un aumento permanente de +1 a tres puntuaciones de Habilidad. Solo funciona una vez.

Granada de Balbuceo

Granada de mano neuroactiva. Toda criatura viviente en su explosión se encontrará incapaz de entender el idioma hablado o escrito, y su propio habla es igual de incoherente. El efecto dura un día.

Yelmo del Galgo Infalible

Aparato de caza de la Autarquía Caída. Máscara negra y con forma canina que se ajusta a la cabeza humana e inserta sondas biotecnológicas por las fosas nasales. Aumenta el olfato a niveles sobrehumanos.

Don Skuggly-Wuggly

Un oso sintético rosa, más o menos el tamaño de un gato doméstico. Don Skuggly-Wuggly fue diseñado para divertir a los niños de una era perdida y habla con rimas reconfortantes y tonterías relajadoras. Anhela secretamente la muerte, pero es incapaz de pedirla.

Pistola Ditto

Revólver que genera anomalías temporales armificadas cuando sus balas impactan un blanco. Estas anomalías infligen una herida idéntica a la última herida sufrida por el blanco, con un valor igual de daño.

El Libro de la Arena

Libro hipergeométrico con una cantidad infinita de páginas, cada una llena de párrafos densos de texto minúsculo y completamente ilegible. Todo esfuerzo para descifrar el libro fracasará, aunque podría proporcionar el combustible para una hoguera eterna.

Creando regiones

El Árbitro puede generar regiones de Vaarn usando el siguiente método. Esta técnica no creará mapas detallados englobando cada característica del terreno sino un simulacro de un paisaje que alimentará unas sesiones de juego.

1. Toma una hoja en blanco. A4 o algo equivalente será adecuado.
2. Deja caer un puñado de dados sobre el papel. Sugiero utilizar cinco o seis dados para crear una región de tamaño decente pero no hay un límite. Cuantos más dados tires, más características regionales crearás. Puedes usar cualquier tamaño de dado hasta d20 pero ten en cuenta que usar tamaños más reducidos restringirá los resultados.
3. Dibuja círculos alrededor de los dados donde cayeron y nota el número mostrado por el dado. Consulta la siguiente tabla de Tipo de Localización para descubrir qué tipo de lugar se ha creado.
4. Dibuja líneas conectando cada localización con sus vecinos. Las localizaciones no necesitan conectarse con todos los demás en el mapa; dos o tres conexiones por localización es adecuado. Estas líneas representan rutas de viaje conocidas entre los lugares. Si las localizaciones están muy cercanas sobre el papel, tira d6. Si están a una distancia moderada, tira 2d6 y si están muy lejos tira 3d6. Esta tirada te da el número de días que se tardará viajando a pie entre los dos lugares.

5. Las rutas de viaje que conectan dos lugares con números pares, o un lugar par y otro impar, son (relativamente) seguras. Las rutas de viaje entre dos localizaciones impares, no obstante, tienen un peligro asociado con ellas. Consulta la siguiente tabla para inspirarte.
6. Ahora que se ha creado la forma general de la región, vuelve a cada localización y usa las tablas incluidas en este zine para generar detalles más específicos sobre cada una. Anota tus ideas para cada lugar en los círculos. No se te obliga seguir los resultados de las tablas si no se ajustan a tu concepto para la región.
7. Si necesitas más detalles sobre la región entera, tira en la siguiente tabla de Tipo de Paisaje para obtener una idea del terreno general. También puedes tirar para descubrir el origen del nombre de la región.
8. Construye una tabla de encuentros específica a la región usando el bestiario. Hay tablas de encuentro ejemplares en VOV #1 si necesitas inspiración. El carácter de la región que has generado debería informar los encuentros que metes dentro. Una región que contiene las ruinas de una fábrica de sintéticos probablemente tendrá sintéticos averiados merodeando, mientras que una región con muchos asentamientos podría tener una abundancia de caravanas de comercio.
9. Por último, piensa en unos NPC que podrían encontrarse en la región y lo que podrían querer del grupo. Usa la tabla de Semillas de Historia si te atascas.

d20	Tipo de Localización	Peligro al Viaje	Tipo de Paisaje	Región con nombre de
1	Ruina	Bandidos controlan el camino	Arenas indiferenciadas	Residente famose
2	Asentamiento		Salina	
3	Oásis	Coto de caza de cromávoros	Llano pedregoso y duro	Fauna local
4	Lugar sagrado		Lago desecado	
5	Naufragio	Patrullado por un Pastor Argentio	Río desecado	Maravilla natural
6	Bóveda		Monólitos imponentes	
7	Punto de referencia	Desovadero de gusanos de las arenas	Mesas	Peligro natural
8	Campamento de bandidos		Colinas bajas	

9	Campamento de cazarrecompensas	Mucho viento; tormentas de arena garantizadas	Montaña solitaria	Monstruo famoso
10	Guarida		Lago tóxico	
11	Archivos	Secta itinerante buscando conversos	Río tóxico	Asentamiento desaparecido hace mucho
12	Arcología		Bosque fúngico	
13	Tumba	Sintéticos averiados exigen un peaje	Brotes cristalinos	Religión olvidada
14	Domicilio de místico-científico		Altiplano azotado por el viento	
15	Puesto comercial	Camino vigilado por clan Bocajarro	Montañoso	Clima local
16	Campamento hegemónico		Cañones serpenteantes	
17	Campamento de nómadas Faa	Nómadas Faa en guerra	Ciudad abandonada	Recurso natural
18	Madriguera Bocajarro		Campos de cactus	
19	Anomalía	Minas sin explotar	Agujereado de cuevas	Nombre que ya no se entiende
20	(Tira D20 dos veces y combina los resultados)		Páramo esparcida de basura	

Semillas de historia

D20	NPC A	QUIERE	NPC B	COMPLICACIÓN AÑADIDA
1	Anciano de pueblo	Impresionar	Loco del pueblo	Tormentas de arena
2	Guerrero Faa		Rey bandido	Alzabo hambriento
3	Oráculo ciego	Casarse con	Explorador de tumbas	Estampida de bestias de carga
4	Bandido astute		Comerciante adinerado	Bandidos borrachos
5	Sintético tenso	Traicionar a	Cazarrecompensas famose	Guerra local inútil
6	Artista cacógeno		Astrónomo	Boda Faa

7	Recaudador de impuestos hegemónico	Cobrar deuda de	Ladrón de reliquias	Maldición familiar
8	Buscador de agua		Soldado presumido	Un impostor
9	Sectario de los Titanes	Castigar a	Jinete de camellos	Amor no correspondido
10	Comerciante de especias		Viuda celosa	Un duelo mortal
11	Hereje pedante	Ubicar a	Poeta hedonista	Críos psíquicos
12	Esclavo fugado		Inquisidor cruel	Clon asesino
13	Comepecados	Secuestrar	Filósofo inocente	Árbol carnívoro
14	Gladiador jubilado		Francotirador hermoso	IA averiada
15	Cacógeno enano	Divorciarse de	Cacógeno enorme	Cosecha envenenada
16	Neobestia amorosa		Alquimista	Secta secreta
17	Exorcista	Curar la enfermedad de	Cirujano sintético	Carrera de cuadrigas amañada
18	Criador de monos		Barbere poseído	Identidad equivocada
19	Músico itinerante	Desacreditar	Trilero	Chantaje
20	Cazaclones		Vago adinerado	Visiones psicodélicas

Ruina

Vaarn está tachonado de los restos fracturados de las obras de los antiguos; el desierto es un mosaico doloroso de ambiciones desperdiciadas y maravillas olvidadas. Quebradas por el tiempo y erosionadas por la masticación de las arenas azules, estas vasijas huecas se conocen sin embargo como los hogares tanto de horrores como de maravillas.

d20	¿Qué era?	¿Y entonces?	¿Y ahora?	Aspecto	Forma	Otra característica
1	Salas de interrogación	Cervecería	Cáscara desolada	Opulento	Cúpula	Habitada por puebloplanos
2	Cámaras criogénicas	Refugio de criminales		Fragmentado	Arco	Ahogada por viñas sintéticas
3	Torre de defensa	Baño		Imponente	Torre	Tiene fuente oculta de

	orbital		Intacta pero vacía			agua
4	Construcción ciborg	Osario		Desmoronándose	Esfera	Tiene fuente abundante de comida
5	Fábrica de municiones	Monasterio	Campamento Faa	Cubierto de pintadas	Concha	Abunda de drogas
6	Instalación de clonación	Cuartel		Gigantesco	Cuchillo	Contiene Exótica
7	Universidad	Prostíbulo		Translúcido	Botella	Caché secreto de armas
8	Forja nanotecnológica	Posada	Refugio para bandidos	Infestado de murciélagos	Flor	Contiene nido de animal salvaje
9	Generador de energía	Teatro		Blanqueado por el sol	Mano	Usado para sacrificios
10	Residencia de un noble	Foso de gladiadores	Madriguera Bocajarro	Medio colapsado	Ojo	Sistemas defensivos antiguos activos
11	Tumba de Autarca	Manicomio	Puesto de avanzada hegemónico	Amenazador	Cabeza	Decoraciones perturbadores
12	Central química	Observatorio		Torcido	Pirámide	Swallowed by the Sands
13	Instalaciones de entrenamiento psíquico	Domicilio de místico		Altísimo	Losa	Dañada por el fuego
14	Jardín de placer	Santuario de secta de Titanes	Guarida de monstruo	Monolítico	Prisma	Envenenada por radiación
15	Centro de tránsito	Jardín hidropónico		Deslumbrante	Cubo	Sintéticos servidores aún activos
16	Matriz agrícola	Lugar de batalla	Domicilio de místico-científico	Decrépito	Rueda	Vehículo chocado presente
17	Instalaciones de bioingeniería	Santuario a demonio cuántico	Tumba	Enarenado	Torus	Incrustada de cristales
18	Instalaciones médicas	Puesto comercial		Mal augurado	Aguja	Cubierta de hongos
19	Conjunto de comunicaciones	Matadero		Hermoso	Bol	Portal hipergeométrico dentro
20	Puerto espacial	Prisión	Lugar sagrado	Fundido	Zigurat	Oculto amenaza enterrada

Asentamiento

d20	Las casas	Industria local	Estructura notable
1	Yurtas de de cuero	Caza y hurgamiento	Forja antigua
2	Chozas de ladrillo	Agricultura (Hongos)	Fosa de esclavos

3	Madriguera subterránea	Agricultura (Cactus)	Pozo profundo
4	Basura reutilizada	Agricultura (Árboles Heptafruteros)	Esbelta torre plateada
5	Cubos prolijos de plástico	Agricultura (Vides de agua)	Antena radar
6	Torres mugrientas	Metalurgia	Teatro abandonado
7	Chalés cubiertos de enredaderas	Minería (Piedra luminosa)	Catacumbas sagradas
8	Cascarones enormes	Minería (Plásticos)	Patria de artista famoso
9	Husillos cromados	Minería (Piedras buscacielos)	Patria de guerrero famoso
10	Vehículos reutilizados	Minería (Partes sintéticas)	Patria de tirano famoso
11	Arsenales reutilizados	Marroquinería	Estatua de Autarca de ceño fruncido
12	Cristal moldeado	Cría de bestias de carga	Biblioteca de cristales de memoria
13	Colgando de un precipicio	Cría de bestias de combate	Tumba prohibida
14	Sobre zancos colosales	Alfarería	Planta carnívora enorme
15	Hechas de hueso	Tejido de alfombras	Estatua de santo del vacío
16	Estructuras biotecnológicas vivientes	Pastoreo (Lagartos)	Santuario rechazado
17	Dentro de una cueva	Pastoreo (Bueyes)	Obelisco enigmático
18	Dentro de un vasto cadáver	Pastoreo (Loros terrestres)	Torre de reloj automatizado
19	Dentro de árbol mutante	Pastoreo (Caracoles gigantes)	Punto de referencia artificial
20	Carpa comunal enorme	Cervecería	Ruina central

d20	Gobierno	Ánimo de la población	Comunidad carece de
-----	----------	-----------------------	---------------------

1	Oligarquía misteriosa	Acobardado	Soldados
2	Rey idiota	Rebelde	Comida
3	Dos familias rivales	Creativo	Agua potable
4	Gobernante títere	Frenético	Hombres
5	Comunismo automatizado	Pío	Mujeres
6	Gobernado por sectarios	Bélico	Críos
7	Teocracia paranoica	Destruyivo	Música
8	Matriarca de carácter fuerte	Paranoico	Silencio
9	Monarquía decadente	Complaciente	Paz
10	Cabeza cortada oracular	Dividido	Libros
11	Concilio de Ancianos	Sospechoso	Memoria
12	Filósofos sintéticos	Acogedor	Seguridad
13	Dictador benévolo	Decadente	Justicia
14	Mente colectiva psíquica	Obsesivo	Drogas
15	Comuna neoanarquista	Jubilante	Cordura
16	Cacique bandido	Hostil	Medicina
17	Gobernados por lotería	Perplejo	Información
18	Sacerdotes venerantes de pistolas	Fanático	Esperanza
19	Gobernado por IA excéntrica	Lascivo	Partes de máquina
20	Lucha por el poder (Tira dos veces y combina)	Satisfecho	Ropa

d20	NPC A	Fuente de conflicto	NPC B
1	Miembro respetado del gobierno	Envidia (Propiedad)	Residente, considerado correctamente
2		Envidia (Éxito)	
3	Miembro odiado del	Amor (Prohibido)	Residente que finge ser

4	gobierno	Amor (No correspondido)	necie
5	Cónyuge de la figura gobernadora	Amor (Triángulo)	Residente con una conexión secreta a la Estructura notable
6		Deuda (Apuestas)	
7	Líder religioso	Deuda (Agua)	Residente con una conexión oculta al gobierno
8		Deuda (a Prieval Prise)	
9	Guerrero respetado	Hurto	Ermitaño que vive fuera del asentamiento
10		Cotilleos	
11	Matón violento y vago	Adulterio	Resident Residente argumentative y odiade
12		Conspiración	
13	Ciudadane erudite e introvertide	Gula	Residente inocente y confiade
14		Identidad equivocada	
15	Artesane respetade	Acusaciones descabelladas	Residente conspiradore y desconfiade
16		Adicción (Alcohol)	
17	Artesane odiade, conoce por trabajo chapucero	Adicción (Drogas)	Paria de la comunidad, condenade al ostracismo por razones injustas
18		Planes de matrimonio	
19	Místique de mala reputación	Chantaje	Desconocide, simplemente de paso
20		Asesinato	

Oasis

La tierra se seca y marchita bajo un sol rojo, pero incluso aquí se pueden vislumbrar fragmentos del paraíso.

d20	El agua	¿Qué hay? (x2)	¿Quién está? (x2)	Costumbre del oasis
1	Muy azul	Palmas de dátiles	Caravana comercial	Pagar peaje
2	Fugas por maquinaria	Flamencos		No derramar sangre
3	Increíblemente clara	Roca imponente		Sacrificios bajo la luna
4	Ámbar y limosa	Máquina bélica oxidada		No bañarse
5	Quieta y cristalina	Estatua de Autarca	Nómadas Faa	Combate ritual
6	Negra y embarrada	Arbustos florecidos		Voto de silencio

7	Casi agota	Ibis		Dominados por el azar
8	Llena de peces	Cocodrilos al acecho	Exploradores hegemónicos	Sagrado para los hombres
9	Sabor ácido	Obeliscos negros	Cazarrecompensas	Sagrado para las mujeres
10	Llena de algas	Edificios en decadencia	Sectarios de los Titanes	Consultar ordenador
11	Fétida	Rebaño de addax	Místicos ambulantes	Consultar oráculo
12	Llena de plástico	Paneles solares	Circo itinerante	Se debe estar desnude
13	Roja óxido	Cúpula arcológica	Guerrero mendicante	Se debe estar velade
14	Caliente y burbujeante	Brotos cristalinos	Esclavos fugados	Un animal es sagrado
15	Color champán	Brotos fúngicos	Exiliados quemados por el sol	Un animal es profanado
16	Profunda y silenciosa	Columna rota	Monjes peregrinos	Se prohíbe la risa
17	Dentro de una cueva	Tumba	Sintéticos	Sagrado para una deidad menor
18	Propiedades sanadoras	Sintéticos destruidos	Banda de guerra Bocajarro	Ritual de drogas
19	Dulce	Agujeros de barro	Exultante disfrazado	Ritual de agua
20	Ligeramente psicodélica	Cuevas sagradas	Músico famoso	Ayunar

Lugar Sagrado

Nadie puede predecir los caprichosas y abrumantes vasos a través de los cuales lo divino se dará a conocer pero dichas reliquias – cuando se manifiestan – son meticulosamente preservadas y tendidas por órdenes venerables.

d20	Ubicación	Enfoque de devoción	Sagrado para	Tendido por
1	Fortaleza decrepita	Libro antiguo	Iglesia del Sol Prometido	Nadie
2	Tragada por la arena	Colmena de abejas sagrada	Fe Pálida de Amun-Oh	Familia de cacógenos diminutos
3	Árboles petrificados	Pájaro enjaulado	El Sabio Trinacido	Planta sintiente
4	Círculo de piedras	Gema enorme	Buscadores de la Sabiduría Ciega	Sacerdotes eunucos
5	Altar cutre	Estatua hermosa	Iglesia de las Ciento Cuarenta Lunas	Sacerdotisas castas

6	Iglesia subterránea	Ordenador antiguo	Templo de la Devoción Binaria	Sacerdotes automatizados
7	Pagoda de cristal	Estatua rota	La Diosa Azul de los Lugares Vacíos	Monje lithling
8	Zigurat	Calavera de cristal	Azathoth el Sultán Demonio	Vieja ciega
9	Templo roto	Ídolo de madera	Secta de KRONOS	Mudos enmascarados
10	Oasis desecado	Trono policromático	Secta de METIS	Colmena de avispa sintiente
11	Estatua imponente	Diadema de cristal	Secta de MNEMOSYM	Monjes eruditos
12	Pueblo en ruinas	Zapato antiguo	Secta de HYPERION	Monjes guerreros
13	Iglesia fúngica	Urna de cenizas	Secta de GAEA	Guardián sintético
14	Torre de cromo	Chacal momificado	Secta de COEUS	Manada de neochacales
15	Cumbre ventosa	Estatua fundida	Secta de THEMIS	Exiliados paranoicos
16	Cueva oculta	Crío momificado	Ancestros de los Nómadas Faa	Nómadas Faa
17	Silo de misiles	Telescopio antiguo	Un Santo Solar	Oráculo cacógeno
18	Naufragio	Esfera levitadora	Un Santo Fúngico	Oráculo fúngico
19	Asentamiento	Cabeza sintética	Un Santo del Vacío	Monjes mendigos
20	Ruina	Diente humano	Dios olvidado y sin nombre	Guarida de monstruo

Naufragio

Todos los viajes terminan – algunos más dramáticamente que otros.

d20	Nave	Condición	Carga original	Causa de naufragio
1	Barcaza aérea	Decrépito	Espías	Bandidos
2	Autocarruaje	Quemado por láseres	Máscaras	Sabotaje
3	Chatarresa de las Dunas	Quemado	Agua	Tormenta de arena
4	Oruga blindada	Corrupto	Soldados	Se agotó el combustible
5	Pavonador del Cieno	Blanqueado por el sol	Cristales de memoria	Minas terrestres

6	Vagón con Cometa	Oxidado	Pistolas	Enfermedad
7	Zepelín de transporte	Quebrado	Esclavos	Guerra
8	Ornitóptero hegemónico	Partido	Café	Maquinaria defectuosa
9	Satélite orbital	Desintegrándose	Prisioneros de guerra	Simplemente abandonado
10	Acechador Bélico de la Autarquía	Cubierto en pintadas	Herejes	Infestación biotecnológica
11	Camión de buscador de agua	Agujereado	Vino	Nanomáquinas
12	Barcaza de placer de Autarca	Esquelético	Refugiados	Emboscada de nómadas Faa
13	Exotraje colosal	Triturado	Hongos	Emboscada de Bocajarro
14	Submarino antiguo	Al revés	Embriones	Navegación errónea
15	Buque de guerra antiguo	Cubierto de maleza	Semillas de lithling	Conducción ebria
16	Antiguo transbordador de vapor	Saqueado	Bombas	Responsables incompetentes
17	Tren antiguo	Medio reparado	Partes cibernético	Motín
18	Caza antiguo	Ocupado	Sintéticos	Atacado por monstruo
19	Hogar mótil	Sorprendentemente intacto	Reliquias sagradas	Explosión PEM
20	Nave espacial precolapso	Algunas cosas funcionan	Exótica	Ataque de arma orbital

Bóveda

La tierra bajo el desierto está repleta de pasajes, túneles, pozos y otras entradas al inframundo. ¿Quién puede decir qué secretos enterrados ocultan estos lugares?

d20	Entrada	Túneles	Función original	Otra característica
1	Puertas blindadas de acero	Mitad inundados	Refugio antiaéreo	Refugio de bandidos
2	Parte trasera de una cueva enana	Llenos de arena	Túneles de transporte	Ocupada (Puebloplano)
3	Cráter enorme	Polvorientos y callados	Investigación de bioarmas	Ocupada (Cromávoros)
4	Fisura estrecha en precipicio	Incrustados de cristal	Investigación de paradojas temporales	Cañones de defensa antiguos

5	Mediante alcantarilla vieja	Paredes rojo sangre	Investigación de virus lingüísticos	Siguen funcionando las máquinas expendedoras
6	Sobre una montaña	Baldosas decoradas	Central geotérmica	Luces extrañas
7	Abre bajo la luna llena	Dañadas por fuego	Central nuclear	Fuente de energía activa
8	Garabateada de runas	Serpenteantes y estrechos	Investigación hipergeométrica	Grieta hipergeométrica
9	Ascensor en funcionamiento	Descienden a Urth	Minería de interior	Sintéticos de guardia
10	Ascensor averiado	Absorben el sonido de algún modo	Puesto de mando militar	Madriguera Bocajarro
11	Escaleras mecánicas en funcionamiento	Oscuros y húmedos	Bancos de memoria de IA Titán	Domicilio de místico-científico
12	Escaleras mecánicas averiadas	Helicoidales, extraños	Sistema de refrigeración de IA Titán	Gases venenosos
13	Túnel de tren arruinado	Iluminados por musgo bioluminiscente	Banco de semillas	Hongos carnívoros
14	Bajo agua tóxica	Sorprendentemente limpios	Cámaras de interrogación	Conserje sintético
15	Rejilla de filtración de aire	Llenos de cadáveres antiguos	Producción de sintéticos	Cine holográfico
16	Infestada de murciélagos	Increíblemente fríos	Centro clandestino de clonación	Embriones congelados
17	Barricada desde adentro	Enormes y retumbantes	Base de red de espías	Archivos perdidos
18	Bajo arcología	Dañados por combate	Refugio de un Autarca	Guarida de monstruo
19	Bajo asentamiento	Blancos y estériles	Embalse oculto	Lugar sagrado
20	Bajo ruina	Llenos de basura	Centro de reciclaje	Contiene Exótica

Punto de referencia

d20	Punto de referencia natural	Punto de referencia artificial
1	Cactus colosal	Cartelera holográfica parpadeante, en un idioma que ya no se habla
2	Cáscara de gusano de las arenas muerto	Majano de piedras azules
3	Roca parecida a una mano	Tótem alto e intimidante

4	Roca parecida a una cara	Enigmático círculo de piedras
5	Géiser tóxico	Mesa de banquete, puesta para cien comensales. Nunca envejece o cambia.
6	Cráter de impacto meteórico	Estátua de un Autarca frunciendo el ceño
7	Árbol gigante petrificado	Monólito rectangular negro
8	Esqueleto humanoide enorme	Estatua de mujer recostada
9	Concha de caracol enorme y vacía	Acantilado pintado con un fresco honrando a los Titanes
10	Roca alta con agujero ojesco	Torre de cromo indestructible, sin ventanas o puertas
11	Red vasta de termiteros	Farol antiguo, vacío y decadente
12	Árbol mártir solitario y pálido	Vasta matriz de proyectores holográficos; muestra imágenes defectuosas y obscenas
13	Meseta azul solitaria	Esquirla brillante espadesca de escombros orbital
14	Arrecife de coral inexplicable, muerto hace mucho	Teseracto irrompible de cristal; jungla verdosa visible dentro
15	Brote cristalino enorme y resplandeciente	Enrejada estroboscópica de duraluz; sin propósito claro
16	Roca parecida a una viuda de luto	Campo de paneles solares rotos
17	Lago iridiscente e insoportablemente salado	Vasta mano de mármol blanco
18	Volcán extinto imponente	Sintético bélico caído, tan viejo que forma parte de una ladera
19	Chimenea fúngica bulbosa	Antiguo poste de sirenas, emitiendo una advertencia incomprensible
20	Llanura de incontables esqueletos blanqueados	Fosa oscura e interminable, con lados antinaturalmente lisos

Campamento de bandidos

d20	Tipo	Líder	Armas	Quieren
1	Exgladiadores	Gladiador herido	Artes marciales	Agua
2	Micemorfos astutes	Pequeño pero intenso	Morder y chillar	Comida
3	Desertores de la Hegemonía	Mujer con un ojo	Ballestas	Oro
4	Esclavos fugados	Sintético rebelde	Cerbatanas	Armas
5	Vagabundes desafortunados	Rey autoproclamado	Hachas arrojadas	Sacrificios
6	Secta catastrofista	Noble exiliado	Espadas	Nuevos reclutas
7	Leprosos	Cuentachistes	Hondas	Medicina
8	Esclavistas	Bandolero famoso	Lanzas y redes	Libros prohibidos
9	Críos sintéticos crueles	Bruto callado	Mayales	Hongos
10	Clan de gules	Genie escuálido	Lanzacohetes	Sintéticos
11	Monjes falsos	Excortesano	Gas venenoso	Críos
12	Maníacos plagados de hongos	Psicópata sonriente	Revólveres	Esclavos
13	Matones formales	Borracho delirante	Rifles	Entretenimiento
14	Cacógenos balbuceantes	Gloton sádico	Jezales cutres	Vino
15	Neobestias sin máscara	Relajado y cordial	Cañon antiguo	Cerveza
16	Banda de necios	Apologético pero firme	Láseres de combate	Perdón
17	Mujeres con poca ropa	Lujurioso y cruel	Armas sónicas	Comerte
18	Ladrones envejecidos	Cómicamente malvado	Bestias entrenadas	Combate individual
19	Soldados hegemónicos	Deja una tarjeta de visita	Rifles de plasma	Tus ojos
20	Ladrones caballeros	Parece a Robin Hood	Poderes psíquicos	Tus dientes

d20	NPC A	Fuente de conflicto	NPC B
1	Líder bandido	Envidia (Propiedad)	Rival a la autoridad del líder
2		Envidia (Éxito)	

3	Subordinado de confianza del líder	Amor (Prohibido)	Bandido molesto y parlanchín
4		Amor (No correspondido)	
5	Subordinado ambicioso del líder	Amor (Triángulo)	Bandido vago e inútil
6		Deuda (Apuestas)	
7	Subordinado odiado del líder	Deuda (Agua)	Bandido erudito y educado
8		Deuda (a Prieval Prise)	
9	El mejor cocinero (de un mal grupo)	Hurto	Bandido religioso y psicótico
10		Cotilleos	
11	El mejor tirador (de un mal grupo)	Adulterio	Bandido paranoico y de mirada aguda
12		Conspiración	
13	Bandido ampliamente odiado	Gula	Bandido de habla dura pero que es secretamente un cobarde
14		Identidad equivocada	
15	Bandido feroz y temido	Acusaciones descabelladas	Prisionero que mantiene limpio el campamento
16		Adicción (Alcohol)	
17	Bandido muy joven	Adicción (Drogas)	Prisionero que ayuda con la cocina
18		Planes de matrimonio	
19	Bandido anciano y decrepito	Chantaje	Prisionero adinerado, tomado como rehén
20		Asesinato	

Campamento de cazarrecompensas

Se sabe que aquellos buscando escapar de la justicia de la Nueva Hegemonía huirán a los alcances más profundos del Interior, prefiriendo una vida dura llena de incertidumbre que una vida dura y breve llena de certidumbre terrible. Se sabe también que existe una fraternidad excéntrica y efervescente de marginados que intenta – tanto para lucro como para placer – traer de vuelta estos fugitivos.

d20	Cazador	Cazando	Su método	Quiere
1	Lúgubre y cicatrizado	Hereje	Acechadore paciente	Una pista sobre su presa
2	Avuncular y malvado	Rey bandido	Armas en ristre	

3	Sintético psicótico	Asesino	Usa veneno	Ayuda matando presa peligrosa
4	Cacógeno de tres cabezas	Estafador	Usa gas	
5	Neolobo de un ojo	Deudor de agua	Disfraces elaborados	Ayuda capturando viva presa peligrosa
6	Armadura de control remoto	Deudor de apuestas	Francotirador	
7	Joven y hermoste	Ladrón de ganado	Ballesta tranquilizante	Ayuda matando alguien que conoces
8	Borrache deprimide	Adúltero	Disparar primero	
9	Equipo de marido y mujer	Sintético rebelde	Trampa seductora	Ayuda trayendo prisionero a asentamiento lejano
10	Parece demasiado joven	Exiliada Bocajarro	Alistar gran equipo	
11	Límpie y heroique	Nómadas Faa	Soborna para información	Ayuda trayendo prisionero a arcolología distante
12	Mujeriegue elegante	Falsificador de fichas de agua	Informadores de fianza	
13	Vieja extravagante	Envenenador	Monstruo entrenado	Ayuda trayendo prisionero a nómadas Faa
14	Hermanes clon	Asesino infantil	Secuestros silenciosos	
15	Neobabuino montade sobre humano	Rompedor de juramentos	Arte marcial secreto	Ayuda capturando vivo místico-científico
16	Soldado veterano	Novia fugaz	Dones psíquicos	
17	Exiliade famose	Novio fugaz	Rastreador experto del desierto	Ayuda matando monstruos peligrosos
18	Asesine sagrade	Clérigo desprestigiado	Usa drones de cámara	
19	Rastreador Faa	Desertor hegemónico	Completamente incompetente	Ayuda escoltando prisionero a Gnomon
20	Psíquique mude	Propio pariente	Trampas absurdamente complejas	

Guarida

Los lugares silvestres de Vaarn están bien surtidos de monstruosidades de todo tipo. El viajero prudente duerme ligero, mantiene un arma cerca, aprende a divisar estos miserables parias de Urth mucho antes de que le vean a él, y evitará a toda costa los lugares donde viven tales criaturas.

d20	Habitante	Aspecto	Omen de advertencia
-----	-----------	---------	---------------------

1	Pastor argento	Capilla arruinada	Locos con halos argentos suplican al grupo de retroceder
2	Velero cromado	Llano de tomar el sol	Plumas cromadas flotan sobre el viento
3	d6 Púarañas	Madrigueras en la tierra	Un antílope cojeando, pierna llena de púas
4	Cromávoros	Arboleda de cactus incolora	Cáscaras incoloras de familia Faa
5	d6 Hombres colmena	Colmena negra horripilante	Abeja marta solitaria anda por el suelo
6	d6 Leones lagarto	Roca de tomar el sol	Descubrimiento de una piel mudada
7	d6 Jabalíes de combate	Baño de polvo sombreado	Rocas con marcas de colmillo
8	Alzabo	Cueva profunda	Se oye una voz infantil que hace un eco extraño
9	3d6 Ptalochacales	Guaridas poco profundas	Se oyen aullidos sobre el viento
10	d4 Pseudogigantes	Chozas cutres de ladrillo	Restos de una moto jet hegemónica, pisoteada y hecha pedazos
11	d6 Lince Centelleante	Guarida en las alturas de un precipicio	Sabor eléctrico en el aire, como antes de una tormenta
12	3d6 Babuinos azules	Afloramiento rocoso	Excremento apilado por todas partes
13	d6 Útero Ambulante	Sumidero fétido	Anchas huellas de arrastre en la arena
14	3d6 Moscas tigre	Colmena alta y papelosa	Zumbido delator
15	d4 Regeneradores	Carpas de piel humana	Ídolos cutres hechos de hueso
16	Pájaro relámpago	Se posa sobre una meseta	Pluma enorme y negra enganchada en un cactus
17	d4 Tigres de cristal	Acechan las salinas	Cadáver con marcas delatores de mordisco
18	Gusano mortal amarantino	Árbol envenenado	Enormes huellas sinuosas

			en la tierra
19	Micemorfo aciguatado	Matorral fúngico	Esporas amarillas sobre el viento
20	d12 Guardiaverde	Fortificaciones abandonadas	Balas de esmalte incrustadas en rocas

Archivos

El olvido es humano ya que el peso de una memoria incesante es demasiado para la mente mortal. Algunos resisten el triunfo progresivo de la desmemoria, erigiendo grandes bibliotecas y encargando estas estructuras con el recuerdo infinito que sus mentes débiles no pueden soportar.

d20	Archivo de	Aspecto	Los archivistas	Quieren
1	Libros (Sagrado)	Polvoriento	Monjas melancólicas	Objeto raro recuperado de otro lugar de Vaarn
2	Libros (Ficción)	Colapsándose	Pedantes y maleducados	
3	Libros (Obsceno)	Desordenado	Intolerantes salaces	La recuperación de un objeto robado de la colección
4	Cristales de memoria	Laberíntico	Sintéticos seniles	
5	Semillas	Oscuro	Hedonistas aburridos	Intervención de los jugadores en una lucha interna por el poder
6	Esporas fúngicas	Deslumbrante	Micemorfos vagos	
7	Embriones	Mugriento	Lithling enano	La exploración de un ala sellado del archivo
8	Huevos	Caótico	Neoloros maternos	
9	Mapas	Averiado	Ascéticos mudos	Un archivista escoltado a un asentamiento lejano
10	Poemas	Elegante	Sectarios que veneran el deterioro	
11	Grabaciones de vídeo	Sereno	Ignorantes de lo que coleccionan	El saqueo de un archivo rival
12	Música	Escuálido	Veneran su colección	
13	Guiones de obra	Estéril	Imbéciles parlanchines	Enviar un mensaje a un místico-científico
14	Arte (Cuadros)	Ordenado	Atacan forasteros	
15	Arte (Estatuas)	Contaminado	Buscando reclutas desesperadamente	Ubicar un archivista que desapareció en las pilas

16	Arte (Conceptual)	Ocultista	Afligidos por una extraña enfermedad	
17	Taxidermia	Premonitorio	Neoarañas susurrantes	La eliminación de una guarida de monstruo del archivo
18	Cerebros preservados	Alegre	Filósofos enmascarados	
19	Sintaxis credotitán	Quemado	Cruel y calculadores	La exploración de una bóveda bajo el archivo
20	Insectos	Infestado	Paranoicos y aislades	

Arcología

Las arcologías son ecosistemas artificiales autosuficientes y sellados herméticamente los cuales protegieron a los pueblofiel a través de los afiebrados siglos del Gran Colapso. Hace mucho que se han desprecintado y soltado sus habitantes a las azules tierras de Vaarn pero estos domos siguen siendo una vista común en los páramos y a menudo están ocupados visto que sus jardines subterráneos ofrecen una fuente estable de agua y alimento.

d20	DOMO	HABITANTES	ABUNDANCIA	CARENCIA
1	Roto	Abandonada	Carne	Olivas
2	Fundido		Agua potable	Pescado
3	Tragado por las arenas	Ermitaño	Sal	Cerveza
4	Sucio	Místico	Gasolina	Hombres
5	Ennegrecido	Esclavos escapados	Café	Mujeres
6	Autoreparador	Gules	Vino	Críos
7	A penas intacto	Desertores hegemonicos	Pan	Música
8	Lleno de trampas	Neobestias	Joyería	Silencio
9	Reforzado	Huérfanos semisalvajes	Libros	Ganado
10	Funcional	Clones amnésicos	Fruta	Libros
11	Bélico	Mudos ancianos	Información	Café
12	Delicado	Artistas conceptuales	Campanas	Pan
13	Elaborado	Orquesta	Drogas	Especias
14	Acogedor	Sectarios fúngicos	Ganado	Drogas

15	Jardinesco	Iglesia polígama	Mano de obra especializada	Cordura
16	Elegante	Leprosos	Instrumentos musicales	Medicina
17	Devocionario	Monjes guerreros	Esclavos	Información
18	Inundado	Coro psíquico	Queso	Sangre fresca
19	Geodésico	Androides haciendo de humanos	Armas	Partes de maquinaria
20	Perfecto		Exótica	Vestimentas

Tumba

Vaarn es sobre todo una tierra cargada de finales, y las tumbas puntúan la desolación con una regularidad lúgubre.

d20	Ubicación	Tumba para	Método de entierro	Peculiaridad
1	Pueblo en ruinas	Soldados de la Autarquía	Boca abajo	Desecrada
2	Gran cueva	Programadores de la era de los Titanes	En tierra salada	Creída maldita
3	Cueva secreta	Nobles de la Autarquía	En urnas decoradas	Saqueada
4	Bajo cristal flotante	Consorte de Autarca	Momificación	Visitada por gules
5	Colina solitaria	Neobestias	Laminación	Hogar de animal raro
6	Cauce seco	Guerrero sintético	En tanque de preservación	Creída encantada
7	Lago desecado	Poeta sintético	En esfera antientrópica	Monedas dejadas como tributo
8	Cripta imponente	Oráculo sintético	Vaina criogénica	Comida dejada como tributo
9	Arboleda de cactus	Hereje notorio	Rodeado de objetos funerarios	Espadas dejadas como tributo
10	Aro de dólmenes	Místico cacógeno	Ataúd de cristal	Velas encendidas
11	Bajo árbol petrificado	Acestros de nómadas Faa	Sarcófago biotecnológico	Árbol conmemorativo
12	Bajo enorme estatua	Profeta nómada Faa	Llevando máscara mortuoria realista	Mantra grabado
13	Pagoda elegante	Psíquico poderoso	Entierro celestial	Fuente conmemorativa (Seca)

14	Edificio amenazador	Espadachín famoso	Consumide por hongos	Arte ritual (Feo)
15	Llano de piedras	Rey bandido	Comida para flor sagrada	Arte ritual (Bueno)
16	Cerca de naufragio	Comandos hegemónicos	Bajo mojón	Lugar de peregrinaje
17	Cerca de oasis	Nómadas Faa masacrados	Dentro de un cubo de piedra	Sepulturero sintético
18	Cerca de ruina	Exultante hegemónico	Dentro de artefacto hipergeométrico	Refugio de bandidos
19	Cerca de lugar sagrado	Autarca	Congelade fuera del flujo temporal	Entrada de Bóveda
20	Cerca de asentamiento	Exploradores extrasolares	No realmente muerte	Guarida de monstruo

Domicilio de Místico-científico

Ciertas vías de investigación filosófica se persiguen mejor en los desiertos más profundos, muy lejos de los vecinos curiosos, el alcance de las fuerzas policiales, o en efecto cualquier restricción concebible salvo la tenue conciencia de uno mismo.

d20	Domicilio	El místico-científico	Investigando	Quiere
1	Aislado	Encapotado, enmascarado, en descomposición	Inmortalidad	'Voluntarios' para experimentos
2	Acorazado	Voz atronadora, cuerpo enano	Telepatía	
3	Cubierto de enredaderas	Pálido y maloliente	Control mental	Contratar un nuevo asistente; no preguntes sobre el anterior
4	Oscuro	Deslumbrantemente hermoso	Campo de antigravedad	
5	Helicoidal	Sintétique con piel de plástico	Estasis temporal	Sacarse de encima una creación rebelde
6	Sintiente	Cacógeno de dos caras	Viaje en el tiempo	
7	Sobre ruedas	Neotigre ostentoso	Paradoja temporal	Una sustancia química legendaria; encontrada en una ruina cercana
8	Transparente	Permanentemente Invisible	Hipergeometría	
9	Cristalino	Cerebro en una contenedor	Anatomía sintética	Un artefacto legendario; supuestamente en manos de un clan nómada faa
10	Espadesco	Idiota levitante	Psicología sintética	
11	Altísimo	Aterrorizado por su reflejo	Biología neobestia	Partes del cuerpo de un monstruo local

12	Severo	Micemorfo carnívoro	Psicología neobestia	Venganza sobre un exasistente; robó documentos
13	Decadente	Brazos extra injertados en la espalda	Biología micemorfo	
14	Enterrado	Neolince neurótico	Psicología micemorfo	
15	Desbordante	Sintétique con tartamudez	Virus lingüístico	Una escolta armada para explorar una Bóveda lejana
16	Elegante	Asesino tímido	Teletransportación	
17	Devocionario	Gélidamente cortés	Sintaxis Titancredo	Una escolta armada para acompañarle a Gnomon
18	Pirámide	Cacógeno chupasangre	Superarma antigua	
19	Decepcionantemente normal	Demasiado amable	Contactar Azathoth	Ayuda con un experimento obviamente peligroso
20	Orbe flotante	Brilla en la oscuridad	Viaje espacial	

Puesto de Comercio

d20	Ubicación	¿Quién negocia aquí? (x2)	¿Qué se vende? (x2)
1	Gran carpa	Soldados hegemónicos	Agua
2	Encrucijada	Incursores faa	Información
3	Bajo gran cactus	Pastores faa	Memorias
4	Cueva retumbante	Vagabundos cacógenos	Música
5	Bajo ídolo de ceño fruncido	Monjes furtivos	Oliva
6	Valle oculto	Exiliadas bocajarro	Armas
7	Sobre gran roca	Cuidadores de oráculo	Armadura
8	Dentro de gran cráneo	Sirvientes de un dios menor	Alfarería
9	Dentro de enorme concha vacía	Saqueadores de bóvedas	Joyería
10	Peaje antiguo	Un místico-científico	Pescado disecado
11	Fortaleza de piedra	Eruditos lithling	Ganado
12	Arboleda de árboles mártir	Mercaderes gnomonianos	Prisioneros
13	Oasis disecado	Banda mercenaria	Psicodélicos

14	Orilla de lago contaminado	Pepenadores itinerantes	Flores
15	Cerca de campo nómada faa	Ermitaño reservado	Partes de sintétique
16	Cerca de campo hegemónico	Humildes cabreros	Camellos
17	Cerca de naufragio	Sintétiques piadosos	Libros
18	Cerca de lugar sagrado	Sintétiques desquiciades	Alfombras
19	Al lado de un oasis	Manada de neobestias	Medicina
20	Dentro de ruina	Sectarios titanes	Exótica

d20	NPC A	Fuente de conflicto	NPC B
1	Propietario del puesto	Envidia (Propiedad)	Successful, Pompous Trader
2		Envidia (Éxito)	
3	Cónyugue del propietario	Amor (Prohibido)	Sly, Scheming Trader
4		Amor (Unrequited)	
5	Hermane del propietario	Amor (Triángulo)	Elderly, Naïve Trader
6		Deudas sin pagar	
7	Owner's Heir	Aburrimiento	Young, Cruel Trader
8		Petty Rivalry	
9	Peacekeeper at the Trade Post	Hurto	Reckless, Hotheaded Trader
10		Gossip	
11	Peacekeeper's Sinister Deputy	Adulterio	Whining, Annoying Trader
12		Conspiracy	
13	Studious Clerk	Gluttony	Brawny Youth, who Assists a Trader
14		Mistaken Identity	
15	Dishonest Clerk	Wild, Baseless Accusations	Performer, Who Entertains Traders
16		Adicción (Bebida)	
17	Lowly Servant	Adicción (Narcóticos)	Fortune-Teller, Just

18		Shoddy Goods	Passing Through
19	Orphan, Found in the Desert	Chantaje	Wandering, Scheming Stranger
		Asesinato	