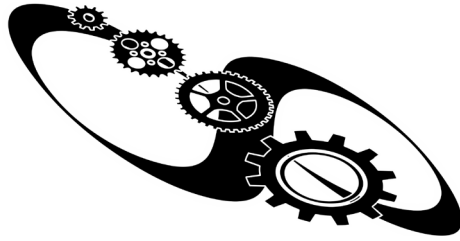


Roberto López-Herrero
N Mundos - La Aventura



© 2020-2021 **Roberto López-Herrero** sobre el texto, personajes, mundos, sistema de juego y contenido intelectual.

© 2020-2021 **Eva Luna Yagüe** y **Dani Sparks** sobre las ilustraciones.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, bajo cualquiera de sus formas, electrónica u otras futuras, sin la autorización por escrito de los titulares del Copyright.

Libro I

Los N Mundos



I - Las Puertas

Durante muchos años la Humanidad ha creído estar sola en el Universo. En noviembre de 1898, Susanne Connel abrió La Puerta a los N Mundos, entró a Mundo Pequeño, un lugar fantástico poblado por seres de dos cabezas, hombres-pájaro fanáticos, animales humanoides, hadas, etc. y en el que acechan múltiples peligros.

Desde 1916 no se ha vuelto a saber de ella ni de su amiga hada Dangerdoll...

En 1917, con la tecnología adquirida en los N Mundos, la Royal Geographical Society abre La Puerta de Londres y encarga a varios aventureros la búsqueda de Susanne.

Tres nunca volvieron, dos relataron haber estado en mundos tecnológicamente avanzados, uno en un planeta dominado por la magia y otro enloqueció por su experiencia en lo que describió como el Mundo Oscuro.

Hay otros mundos. Y ahora podemos acceder a ellos.

Estamos en 1919 y según los cálculos realizados por el profesor de la Universidad de Oxford, el doctor Jonathan Byrne y derivados de los diversos estudios de campo «es prácticamente imposible calcular el número de mundos que puede haber en ese otro universo. Estamos hablando de cientos de miles, de millones, cada

uno con sus propias características, con sus especies dominantes y su Historia, con sus conflictos, con su sufrimiento y con sus maravillas por descubrir». El científico añade que «el tiempo parece transcurrir de una forma muy diferente a cómo lo hace en nuestro mundo: algunos exploradores han aparecido tiempo después que otros y no descartamos que los desaparecidos puedan volver a Londres en algún momento del futuro... Si es que no lo han hecho hace miles de años y no tenemos constancia de ello».

Además de La Puerta de Londrés, en la mansión Wolfsmith, se conocen La Puerta de Shangai, sellada por la autoridad de dicha concesión internacional; La Puerta del desierto de Sonora, en Arizona y controlada por el Gobierno de los Estados Unidos de América y la Puerta del Turia, en Valencia, España, propiedad de la enigmática empresa A&A Ltd.

Ante el riesgo para las vidas humanas que supone acceder a esos N Mundos, Su Majestad Jorge V otorga a la Royal Geographical Society, siempre bajo la supervisión científica de la Universidad de Oxford, la gestión de La Puerta de Londres y la capacidad de decidir a quién enviar y bajo qué condiciones.

Los experimentos se suceden, se mandan cámaras fotográficas con relojes incorporados para captar imágenes de esos mundos y los resultados asombran a los estudiosos: mundos salvajes, ciudades nacidas de una pesadilla, seres que se creían mitológicos y otros que jamás se han visto en la Tierra.

Mientras el mundo se enfrenta a lo que podría desembocar en una Guerra Mundial, otros sucesos no menos perturbadores comienzan a suceder: avistamientos de criaturas extrañas, apariciones de seres de razas desconocidas, visitantes de otros mundo armados con tecnología muy avanzada o crímenes irresolubles supuestamente realizados por viajeros provenientes de los N Mundos.

La Puerta de Sonora sale a la luz pública tras morir un centenar de trabajadores mineros, víctimas del ataque de varios seres muy violentos descritos como «mitad hombre, mitad pájaros» armados con lanzas y arcos de un metal extraño.

Tras los sucesos de marzo de 1917, en los que la ciudad de Shanghai sufrió «una plaga de mujeres diminutas voladores, equipadas con potentes armas de fuego» y en los que el caos y el terror se apoderaron de la ciudad, la autoridad de la concesión internacional de Shanghai, ordenó su clausura y se encargó al ingeniero británico Terrence Austin, el levantamiento de un muro de contención compuesto por hormigón armado de cinco pies de espesor y planchas de acero de veinte pulgadas. Algunos lugareños afirman que aún hoy se escuchan palabras en un extraño idioma y risas amenazantes en las inmediaciones.

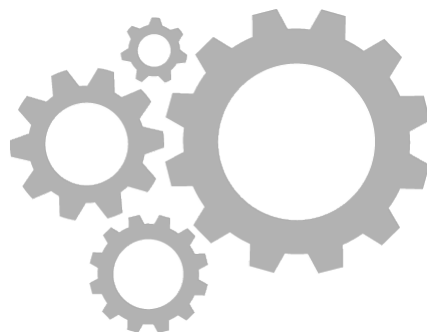
En España, quizás debido a la inestabilidad política de comienzos del siglo XX y a sus sucesivos y efímeros gobiernos, las autoridades han mirado a otro lado y han dejado a la empresa británica A&A Ltd. operar a sus anchas con La Puerta situada cerca del río Turia, Valencia. Tan solo el millonario aventurero y vividor Vicente Tormo se ha atrevido a señalar públicamente «la dejadez de las autoridades ante una invasión de criaturas del Infierno» tras enfrentarse a un ser con características de batracio y de humano al que bautizó como *Panza Verde* y exponer su cadáver en lo que la prensa de la época bautizó como «otra estrafalaria fiesta del pervertido Tormo».

La situación en algunos países se ha vuelto más confusa si cabe con la llegada de visitantes con buenas intenciones, como un batallón de mujeres-gato que se presentó en París dispuesto a ayudar contra unos repugnantes seres anfibios surgidos del Sena sin que se conozca la ubicación de la puerta por la que habrían cruzado.

La naturalista y viajera alemana Sophie Schmidt sostiene que es posible que en alguno de los mundos de ese Universo se haya desarrollado algún ingenio que permita viajar a nuestro mundo y que algunas facciones estaría aprovechando su superioridad tecnológica para invadirnos pero, ¿por qué? «¿Qué puede tener la Tierra que deseen estos seres? Por lo poco que se sabe de estos mundos, la mayoría son lugares libres de la polución y masificación del nuestro, planetas limpios donde los recursos son abundantes y donde existen formas de conocimiento muy avanzados o místicos que podrían hacernos creer en la magia» añade en un ensayo publicado por la Universidad de Berlín y que ha sido criticado y alabado a partes iguales y que ha generado un gran debate en círculos académicos.

El impacto de la llegada de estos seres tan diversos a nuestro mundo ha llegado incluso a las artes y son varios los cinematógrafos que han solicitado permisos para cruzar, o han intentando acceder con triquiñuelas y sobornos. No está claro si la película «El maravilloso viaje a Mundo Salvaje» es real o producto de la habilidad de su director, el británico Lewis Enders, pero su éxito ha sido de todo punto indiscutible.

Y en ese escenario caótico, en ese momento convulso para la Humanidad, es cuando se necesitan valientes, de la especie que sean, que den el paso y crucen a los N Mundos para descubrir por qué nos han declarado la guerra...



II - El mundo se ha quedado pequeño

El conocimiento de la existencia de otro universo muy distinto al nuestro, ha provocado muchos cambios en nuestro mundo. Desde la ciencia a las artes, pasando por los sentimientos religiosos o los intereses comerciales, no ha habido aspecto de la vida humana que no se haya sacudido, alterado o modificado tras la aperturas de las Puertas.

La sociedad

Tras la encorsetada sociedad victoriana del siglo XIX, llegó una época más abierta que ha visto tambalearse sus cimientos por los múltiples sucesos que siguieron al descubrimiento de los N Mundos.

Revueltas en Londres y muchas otras grandes ciudades reclamando a los gobernantes más seguridad ante los ataques de «esos engendros del diablo» como los definió el Arzobispo de Canterbury en una polémica intervención en la Cámara de los Lores y a la que se opusieron varios científicos invitados de distintas universidades que abogaban por entender el fenómeno y establecer un contacto pacífico.

Por desgracia la razón no se impuso y son muchos los grupos de Cazadores de Monstruos que pululan por las ciudades, por lo general cuatro o cinco individuos con armas propias de la época, porras, algún arma de fuego y cuchillos, que no dudarán en atacar y matar a cualquier «cosa inhumana» que se encuentren.

Estos grupúsculo de Cazadores de Monstruos no están organizado en Europa y nacen más como respuesta de imitación a las noticias que la prensa publica que a una estrategia coordinada.

Las fuerzas del orden de cada país actúan de manera muy diversa respecto a estas patrullas de justicieros: si bien en algunas partes de Londres cuentan con escasa connivencia por parte de las autoridades y perseguida su actividad, en otros lugares de Europa como Madrid o Valencia, están apoyadas por una gran parte de la sociedad civil y alentadas desde los gobiernos. En Paris, Frankfurt y Moscú su actividad es ilegal aunque se ha informado de determinados grupos que han ejecutado a algunos seres de los N Mundos y expuesto sus cadáveres en público.

Por lo general la sociedad percibe esta época entre la sorpresa y la estupefacción. Algunos, lo menos, están maravillados por las posibilidades que brinda todo un nuevo Universo, pero otros temen lo que no conocen.

Muchos de los conflictos humanos previos a la apertura de las Puertas, han pasado a un segundo plano y se han firmado acuerdos de paz que hubieran parecido impensables años atrás. Así y a pesar de las tensiones de los primeros meses, Alemania ha dado marcha atrás en sus intenciones y ha firmado acuerdos de paz con China, Estados Unidos y Rusia.

El mundo

Un suceso de alcance mundial como la posibilidad de entrar a otro universo, no ha podido ser silenciado. Si bien, en un principio, las autoridades del Reino Unido trataron de mantener la Puerta de Londres oculta a la opinión pública, la prensa no tardó en darse cuenta de que algo extraño sucedía.

¿Qué sucede en la Mansión Wolfsmith?

Informan de la llegada de científicos destacados de la Universidad de Oxford así como de efectivos del ejército.

M. Lloyd. La antaño conocida por sus fiestas y reuniones de la alta sociedad londinense, Wolfsmith Manor, tras años de abandono, ha vivido estos días una inusual actividad: una docena de los mejores científicos de la Universidad de Oxford y otras entidades académicas, entre los que se cuentan físicos eminentes, químicos de prestigio, catedráticos de muy diversas disciplinas e incluso distintos países, se han dado cita y pasado semanas enteras en el interior del caserón. Recordamos que este perteneció a la familia Wolfsmith, cuyos miembros más conocidos eran los desaparecidos Robert y Sue Wolfsmith, dedicados por igual a sus quehaceres industriales como a las fiestas cuando recalaban en Londres después de alguno de sus viajes a lo largo y ancho del mundo. Desgraciadamente, desaparecieron hace muchos años en Ultramar y su heredera, la señorita Susanne Connel-Wolfsmith, tan solo pasó unos años en la mansión. A este hecho se une la llegada hace dos días de varios contingentes armados, con equipamiento pesado y armas como para iniciar una guerra. A pesar de las preguntas y pesquisas que este periódico ha intentado realizar, no ha habido respuesta ni de la Universidad ni del gabinete del Primer Ministro y actual ministro de Armamento. ¿Qué está ocurriendo en Wolfsmith Manor? Queremos respuestas.

Así han sido muchos los que se han desplazado a través del mundo para acercarse hasta las Puertas y, en algunas ocasiones, se rumorea que han conseguido cruzarlas.

Reino Unido

Tras conocerse la existencia de otro Universo, el Gobierno británico reaccionó con pavor y buscó aliarse con antiguos enemigos de cara a protegerse. La sociedad, muy dividida y con una gran fractura social, o no hizo caso, más ocupada en sobrevivir los más desfavorecidos, o se entregó a la curiosidad los más ociosos.

Algunos movimientos sindicales y sufragistas han aprovechado el caos existente para reclamar más derechos bajo la premisa de que «tenemos que ser un mundo unido frente a esos otros mundos» y el mensaje parece haber calado en muchos sectores de la sociedad, sobre todo entre aquellos que ven con buenos ojos la incorporación de la mujer a puestos de trabajo y de responsabilidad tradicionalmente reservados a varones en estos tiempos convulsos.

La Europa continental

A pesar de las advertencias llegadas desde Reino Unido, Europa sigue fragmentada y dividida. La amenaza de una guerra entre sus países cada vez es más una realidad. Sólo los nórdicos y mediterráneos parecen ajenos a la escalada de violencia que empieza a dominar el viejo mundo aunque el descubrimiento de las Puertas y la llegada de seres extraños ha forzado a algunos pactos de frágil equilibrio.

Muchos aventureros, ansiosos por explorar estos nuevos y exóticos mundos de los que se sabe más por los rumores que por informes oficiales, pagan ingentes sumas a quienes les faciliten localizaciones de puertas activas. Se habla, incluso, de expediciones sufragadas por ricos mecenas que no escatiman en gastos.

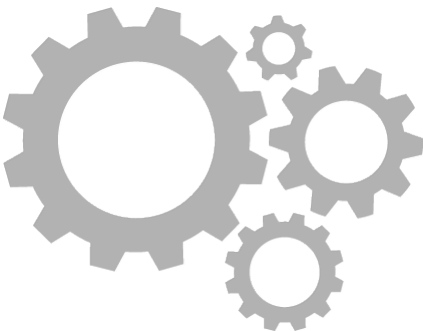
Asia

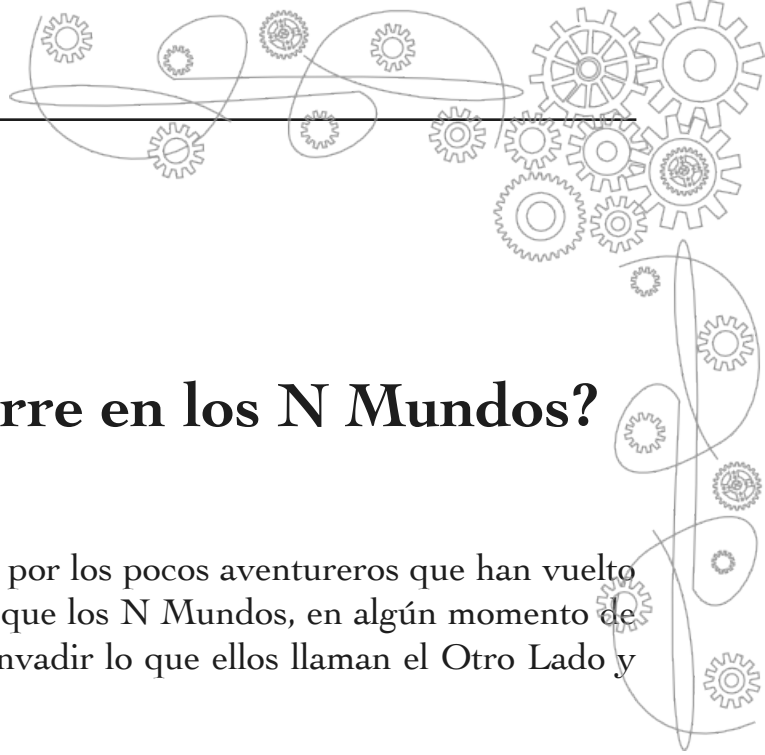
Ajena al resto del mundo, con la excepción de las colonias y concesiones portuguesas y británicas, Asia ha sufrido la aparición de algunos seres que muchos han confundido con seres de leyenda. Informaciones no contrastadas hablan de “un enorme dragón arrasando pueblos cercanos a Pekín” o ataques de “pequeños demonios” en distintas localizaciones de Japón.

Norteamérica

Mientras Canadá y México no han informado de ningún suceso, en los Estados Unidos de Norteamérica sí que ha habido verdaderos problemas al abrirse una puerta en Sonora. Un equipo de distintos científicos e ingenieros, apoyados por el Gobierno federal, trabaja a contrarreloj para controlar el acceso a los N Mundos y lograr para su país el máximo de tecnología. Varias empresas han mostrado su interés en sufragar expediciones a varios de los mundos a cambio de hacerse con materiales exóticos o tecnología desconocida en nuestro mundo.

Y en otras partes de la Tierra se suceden avivamientos de seres que parecen protagonistas de una novela de fantasía. Algunos vienen con intenciones hostiles, aunque otros se muestran deseosos de colaborar con los humanos o incluso de solicitar ayuda y asilo en nuestro mundo.





III - ¿Qué ocurre en los N Mundos?

La experiencia recabada por los pocos aventureros que han vuelto hasta la fecha, demuestra que los N Mundos, en algún momento de su Historia, ha decidido invadir lo que ellos llaman el Otro Lado y que es nuestro Universo.

La forma anómala y compleja en que transcurre el tiempo en ese exótico Universo hace complicado saber en qué instante y por qué los habitantes de los N Mundos nos han delcrado la guerra. Han surgido múltiples teorías que van desde la agresividad natural de algunas de sus razas a algún tipo de ofensa que hayamos podido, o vayamos a, realizar.

Otra teoría sostiene que los N Mundos están abocados a su fin y deben encontrar un lugar donde emigrar y donde sus habitantes puedan vivir. A pesar del desprecio mostrado por muchos de ellos hacia nuestro nivel de polución y suciedad ambiental, bien podrían establecerse en la Tierra..., tras haber acabado con todos los humanos.

Sea como fuere son muchos los mundos que se han aliado en lo que han llamado La Liga y que comprende, hasta donde se ha podido saber, ejércitos de Mundo Oscuro, Mundo Ambar, Mundo Pequeño, Mundo Nido, así como grupos de ardaireé, gloglers, iblis y otros seres que actúan como mercenarios.

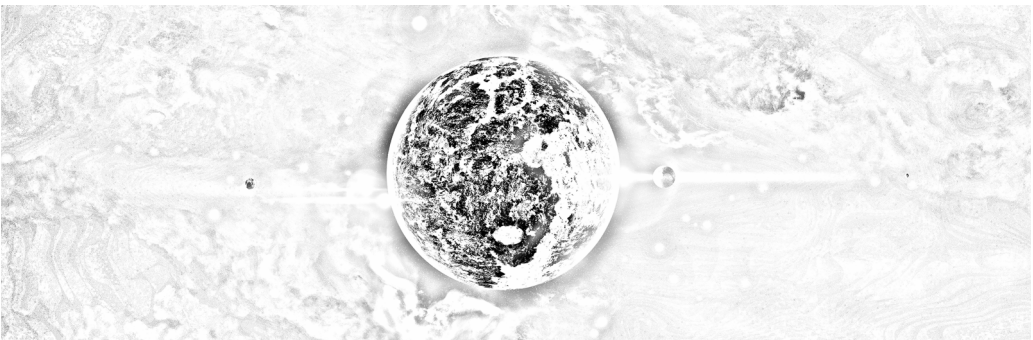
IV - Mundos y más mundos

Mundos y más mundos. Incontables, imposibles de recorrer todos. Algunos salvajes y atrasados, otros también salvajes pero tecnológicamente muy avanzados, incluso hay mundos que mezclan su ingeniería con la magia o que son yermos páramos donde nada puede sobrevivir.

Los propios habitantes de los N Mundos saben de la existencia de otros planetas, en algunos casos porque los ven a simple vista, como si de la Luna de la Tierra se trataran y en otros casos porque han viajado a ellos.

«...dicen que incontables son, dicen que hay mundos más allá de mundos y dicen que nadie, jamás, ningún ser consciente, ha sido capaz de conocer cuántos son y dónde están. Nuestra misión es catalogar el saber, preservar el conocimiento, dar al futuro lo que viene del pasado y lo haremos recorriendo los N Mundos... »

Leyenda umanai, cántico XXIV, 2-7.



También la gente de la Tierra, de El Otro Lado, sabe de esta ingente cantidad de mundos y planetas.

«La humanidad siempre ha vivido en el planeta Tierra, en su realidad y su Historia, pero hay otros mundos, infinitos mundos que existen en otro plano, en otro Universo. Siempre han existido leyendas sobre seres mitad animal, mitad humanos; mitologías que hablaban de criaturas venidas de otras partes para enseñar al ser humano; dioses que regían nuestros destinos desde sus propios mundos.

Hoy sabemos que es verdad. Hoy podemos cruzar la barrera que nos separa de los N Mundos y explorarlos.

En 1872, el empresario londinense Robert Wolfsmith atravesó accidentalmente una de esas puertas en Shanghái y su vida cambió en Mundo Oscuro. En 1898, su sobrina Susanne Connel descubrió una puerta creada por su tío en la mansión familiar en Londres y conoció Mundo Pequeño. En 1906, ella y el hada Dangerdoll volvieron a entrar en los N Mundos. Desde 1916 no se ha vuelto a saber de ellas...

Es nuestra obligación y oportunidad partir a esos mundos y rescatar a nuestra compatriota.»

Discurso de Lady Sarah Williams en la Geographical Society,
el siete de marzo de 1921.

He aquí la descripción de los más conocidos y explorados por ahora. Algunos informes resultan paradójicos ya que, por ejemplo, Mundo Nido parece haber sido destruido en el pasado, mientras que en otros, se trata de un mundo próspero y con sus habitantes viviendo en él. Sea como fuere, una vez más, el Tiempo se retuerce en este extraño universo y se asemeja más a una maraña que a un fluir regular y lineal como ocurre en el nuestro.

Para generar otros mundos, en el libro III, existe una herramienta, el Generador de Mundos, creada a tal efecto.

Mundo Oscuro

Poblado sobre todo por humanos y otras razas humanoides, este mundo tiene la particularidad de tener tres zonas muy diferenciadas: la Gran Forja, un lado siempre iluminado, con un enorme calor y unas condiciones que lo hacen inhabitable; la Muerte Fría, el lado contrario, en permanente oscuridad y temperaturas muy por debajo de lo seguro, salvo las pocas ocasiones, cada siete días en los que el Sol Pequeño lo cruza; y la Franja, habitable pero con fuertes ráfagas periódicas de viento, donde se concentran las escasas ciudades como Umbria y Última y los asentamientos militares.

Gobernado por el Rey Ciego, Eneas Aubert Eridano, Mundo Oscuro vive una guerra civil desde hace años a raíz de la insurrección liderada por la Baronesa Anne D'Ville en contra de los desmanes tiránicos del monarca y la ausencia de un heredero o heredera que asegurase el linaje. En este momento, la superioridad de las fuerzas de la Baronesa hace que el Rey Ciego se encuentre sitiado en su castillo de Última.

Tecnología: Medieval.

Nivel Mágico: Avanzado personal

De este mundo se extrae el hierro negro, un valioso mineral que, convenientemente tratado, confiere posibilidades de regeneración a otros materiales.



Mundo Pequeño

Mundo medieval poblado por una gran variedad de razas. En él se encuentran localizaciones interesantes de visitar como Oniria, una ciudad en la que está el Ágora de los ardaireé refugiados, el negocio del joven herrero Alexander capaz de crear las más fantásticas armas y armaduras o las cuevas de los mecanoides.

A través de este mundo se puede acceder a la Aldea de las Hadas pero únicamente si entre el grupo de aventureros se encuentra alguna de ellas ya que esta localización está oculta y cerrada al mundo exterior y es imposible de encontrar si no se es un hada.

Tecnología: Medieval-Steampunk dependiendo de las zonas.

Nivel Mágico: Avanzado personal.

Mundo Nido

Mundo natal de los ardaireé, hombres-pájaro fanáticos religiosos que creen en la profecía de La Maestra que llegará hasta ellos para enseñarles a luchar y a ser mejores. En un momento determinado del Tiempo, Mundo Nido fue uno de los mundos destruidos por Darken Slort que absorbió su esencia en uno de los eslabones de su Látigo de los Eones.

En su momento más álgido, Mundo Nido era el hogar de más de diez millones de hombres-pájaro, así como de diversas especies exóticas. Su abundante vegetación, con enormes árboles de enorme altura, así como la bondad de su clima, hacía de él uno de los destinos más preciados para conseguir valiosos recursos naturales. Algunos ardaireé han aprendido a usar la magia a un nivel muy básico y su tecnología nunca ha sido superior a la medieval.

Tecnología: Medieval.

Nivel Mágico: Básico personal.



Mundo Antiguo

Hogar de los dioses de la Historia Galasek y Dunnen. Galasek asume la forma de una niña pequeña, curiosa y veces irritante, que responde con más preguntas y confunde más que aclara ya que es la representación del futuro; por su parte Dunnen es un anciano airado que siempre da datos precisos pero al que cuesta convencer para que colabore porque el pasado es terco. Ambos son considerados dioses por los habitantes de los N Mundos

En Mundo Antiguo se mezclan muchos y diversos estilos arquitectónicos pero todos en ruinas. Parece ser un mundo que ha vivido sus mejores momentos en un pasado remoto. Habitado por iblis, seres humanoides con cuernos y una larga cola, conocidos en los N Mundos por ser, en su mayor parte, cazarrecompensas despiadados y unos zalameros seductores y por seres humanos acuáticos en su gran océano, además de diversa fauna que parece proceder de distintos puntos de la Historia ya que se pueden encontrar seres similares a dinosaurios, insectos gigantes u homínidos poco evolucionados. Hay quien sostiene que todos los que habitan en Mundo Antiguo son especies preservadas por Dunnen a modo de zoológico cósmico.

Tecnología: en las ruinas pueden hallarse restos de diversas tecnologías.
Nivel Mágico: Nulo, con la excepción de los dioses Galasek y Dunnen.

Mundo Luz

Uno de los mundos más extraños conocidos hasta la fecha ya que es un mundo de pura energía que sólo puede ser visitado con hechizos de protección elevados y sistemas de armaduras que eviten daño energético. Unas entidades llamadas blips viven en él. Sienten mucha curiosidad por los otros mundos e intentan, siempre que pueden, visitarlos. Se especula si lo que en la Tierra llamamos fantasmas o espectros podrían ser blips desplazados hacia nuestro mundo. Quienes han conocido Mundo Luz afirman que hay dos facciones enfrentadas entre los blips: los que quieren colaborar con lo que ellos llaman mundos físicos y los que pretenden invadirnos. La energía de Mundo Luz puede capturarse en pequeñas perlas-iris que dotan a las armas y equipo que las incorporan de potentes mejoras como multiplicar por 20 el daño generado o por 100 el absorbido en caso de protecciones. Son muy difíciles de encontrar.

Tecnología: inaplicable.

Nivel Mágico: inaplicable.

Mundo Árbol

Un mundo de clima tropical, cuajado de vegetación en todos sus rincones y cruzado por ríos que crean meandros y que desembocan en otros ríos si existir más que grandes lagunas, no mares ni océanos en él. De aquí proceden las primeras semillas de ruto.

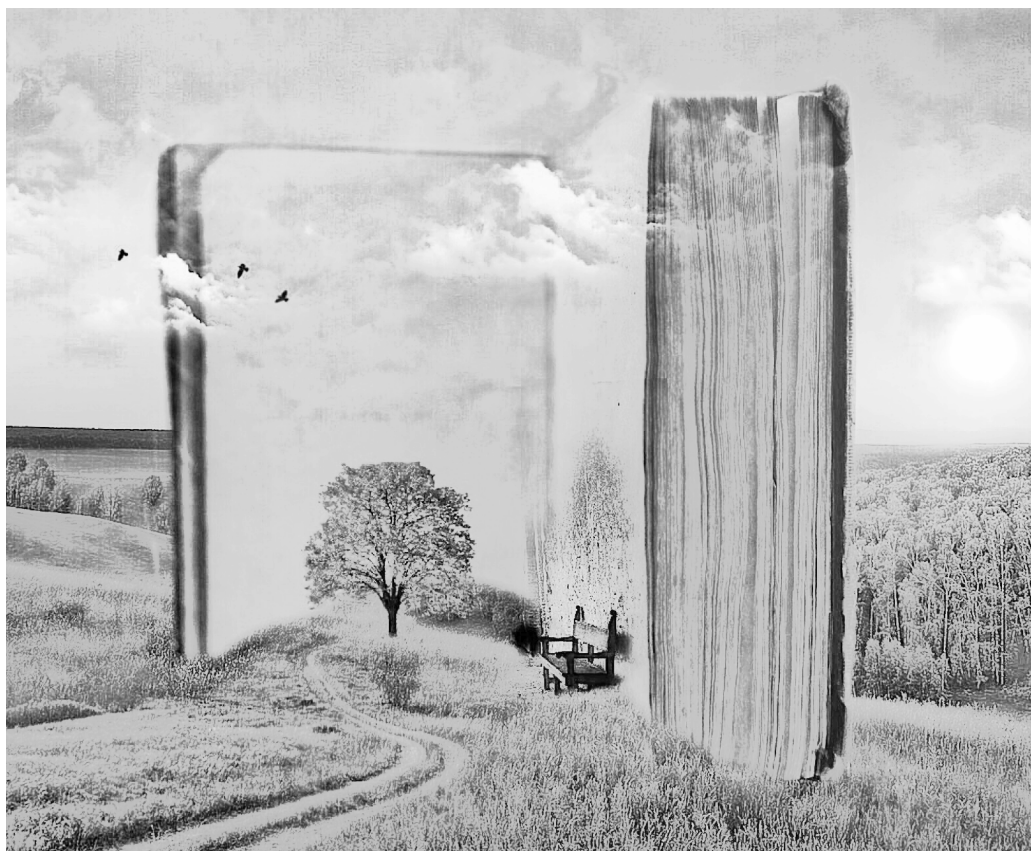
Algunos sabios como el umanai N'Larr de Oniria, en Mundo Pequeño, han teorizado sobre si Mundo Árbol fue el primero de los N Mundos ya que los rutos permiten tejer la Red que conecta todos ellos. Todos sus habitantes se concentran en la ciudadela de Tallo Raíz y son estudiosos de diversos mundos. Es el lugar perfecto donde encontrar conocimiento mágico o filosófico. Su biblioteca es la mayor conocida en los N Mundos. Pero cuidado, a pesar de ser un lugar de estudiosos, no está desprotegido: un ejército reclutado entre los mejores luchadores lo vigila. Cada mundo que desee enviar a

alguien a investigar, formarse o estudiar en Tallo Raíz, debe enviar a sus dos mejores guerreros con la promesa de permanecer para siempre en Mundo Árbol.

Estas medidas se tomaron a raíz del intento, casi logrado, de invasión por parte de los Renegados del Norte, un gremio de delinquentes de distintas razas, muy poderoso, que opera en muchos de los mundos conocidos.

Tecnología: Conocimientos de todo tipo de tecnologías se pueden encontrar en Tallo Raíz.

Nivel Mágico: Variado, en él se encuentran poderosos magos así como seres que manejan la magia a niveles básicos.



Mundo Yermo

Un mundo de avanzadísima tecnología regido y habitado únicamente por una inteligencia presente en cada rincón de este mundo cuyo aspecto asemeja más a una gigantesca maquinaria que a un planeta. Su nivel tecnológico es tan avanzado que puede moverse a través del espacio y el tiempo. Nada orgánico vive en él, de ahí su nombre, pero permite la presencia de algunos seres con los que comparte generosamente su tecnología..., si puedes encontrarlo, claro.

Es el sitio perfecto para dotar a tus aventureros de la mejor tecnología que puedan soñar o imaginar, aunque si no sois bien recibidos es posible que no duréis mucho ya que sus sistemas de defensa son formidables.

Tecnología: Cósmica.

Nivel Mágico: Nulo.

Mundo Abrupto

Este mundo con grandes océanos y fabulosos acantilados, con una orografía extrema en la que conviven verdes praderas, con zonas desérticas y montañas de proporciones gigantes, es el mundo natal de los umanai, los grandes reptiles inteligentes dados a la cultura desde hace millones de años. Por desgracia, sus pacíficos habitantes, ansiosos de conocimiento, suelen ser cazados y esclavizados por otras razas más brutales porque algunos consideran su carne un manjar.

La ciudad-nación de B'loona o las islas K'Ser son lugares donde encontrar tecnología medieval combinada con algunos avances en materia de energía como el uso de ampollas de música. Su gobierno es asambleario y una vez cada dos años se reúnen los adultos, mayores de quinientos años, para tomar las decisiones necesarias.

Tecnología: Medieval.

Nivel Mágico: Personal avanzado.

Mundo Ámbar

Mundo Ámbar es prácticamente un gemelo steampunk de la Tierra en cuanto a condiciones aunque su geografía difiere. Mantiene cuatro estaciones diferenciadas, el clima es más frío en los polos y más cálido cerca del ecuador y posee diversos océanos y cuatro grandes continentes donde se asientan diferentes ciudades como Prismalia, conocida por tener los mejores y más finos artesanos, Nueva Esperanza, famosa por su mercado de armas o la gran isla de Gétanacar, sede de la Iglesia del Amor Mortal.

Tras varios años de guerra civil, la paz parece haberse instalado en Mundo Ámbar, aunque a las ciudades llegan informes preocupantes de ataques de guerrilla en zonas remotas. La actual regente Lady Raven y su esposa y hechicera Vega St. Canis han conseguido lograr un equilibrio de fuerzas pactando con todos los continentes, aunque la tensión parece ir en aumento.

Habitada por humanos y otras razas con las que mantiene intercambios comerciales, lo más característico de los ambarinos es el rito con el que unen sus vidas, literalmente: Al casarse, los seguidores de la Iglesia del Amor Mortal fusionan sus cuerpos dando resultado una criatura que mantiene sus dos cabezas y un solo cuerpo con la mitad de las características de cada miembro de la pareja hasta que mueren, momento en el que se separan.

Algunos ambarinos han sido tomados por seres bicéfalos, como Hans y Leela, que fundaron y regentaron la taberna *El Relojero* en Oniria, en Mundo Pequeño, hasta su muerte a manos del mono Bai-Bai. Actualmente, su hijo Siro y su marido Adiré, continúan el negocio tras haberlo reconstruido bajo el nombre *El Nuevo Relojero*.

Tecnología: Steampunk

Nivel mágico: Básico personal.



Mundo Música

«Un auténtico paraíso. El jardín del Edén. No quería volver a Londres y me escaparé para volver a ese maravilloso lugar» fueron las palabras de Jack Lieber, uno de los aventureros que la Geographical Society envió y uno de los escasos supervivientes, en las primeras incursiones a través de Las Puertas. Su relato fue tomado por fantasioso e inventado y fue ingresado en una institución psiquiátrica hasta su fuga y desaparición cuatro años después. Fue visto por última vez en los alrededores de Valencia donde se pierde su pista.

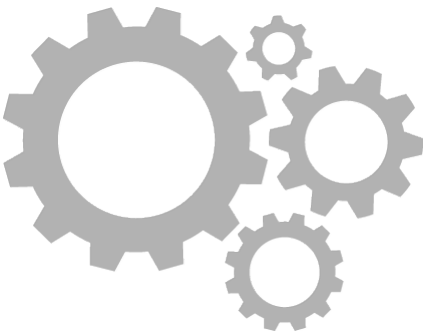
Mundo Música es un vergel, un mundo abigarrado de plantas, de árboles, de exuberante vegetación que va desde grandes praderas a tupidos bosques de altísimos árboles. Además, posee una red subterránea con una enorme cantidad de cuevas y oquedades. Los animales son todos pacíficos y suelen tener poderes mágicos. Además, este mundo posee la propiedad de encantar objetos de manera natural gracias a tres fuentes que se encuentran en tres cuevas distintas y cuya agua dota de 1d4 poderes al objeto que se sumerja en él. Por desgracia, los seres inteligentes que se bañan en estas aguas sufren un destino muy cruel: perder el contacto con la realidad y

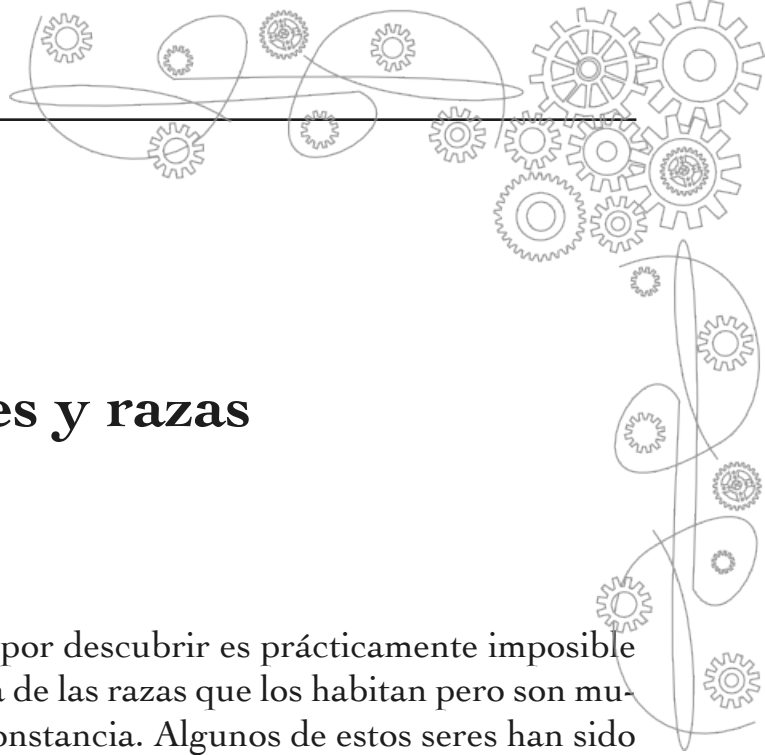
quedar en un estado de pasividad absoluta (A efectos de juego, si un personaje desea intentar conseguir poderes en una de las fuentes, deberá superar con crítico una tirada de EQM/10. De no ser así, su propio Equilibrio Mental se volverá nulo, 0, y el PJ dejará de ser jugable). De aquí se extraen los materiales que, combinados, crean las ampollas de música, un poderoso elixir sanador y una fuente de energía muy potente. Por este motivo ha sido codiciado por muchas razas aunque las leyendas dicen que una diosa habita en él e impide su conquista.

La leyenda no anda desencaminada como algunos han podido descubrir. La diosa Pu'uwai, madre de la música, rige este mundo en el que siempre se puede sentir una melodía cambiante según el estado de ánimo de la diosa. Aquellos que han intentado sacar rédito personal de este mundo tratando de conseguir para sí mismos poderes mágicos han acabado como lo que se ha llamado "seres sosegados" o simplemente "sosegados", criaturas contemplativas, desconectadas de la realidad y cuyos cuerpos acaban siendo colonizados por todo tipo de plantas como si de estatuas atrapadas por enredaderas se trataran.

Tecnología: Inaplicable.

Nivel Mágico: Cósmico.





IV - Habitantes y razas

Con tantísimos mundos por descubrir es prácticamente imposible describir todas y cada una de las razas que los habitan pero son muchos de los que se tiene constancia. Algunos de estos seres han sido conocidos por los humanos de la Tierra como criaturas mitológicas o fantásticas y, a veces, confundidos con especies extintas de nuestro mundo, con seres fantasmales o incluso con antiguos dioses a los que adorar y venerar.

Las características particulares, a efectos de crear personajes de estas especies y razas, se explican en el apartado correspondiente a Creación de personajes de otras Razas y Especies.

Hadas

Las hadas de los N Mundos son pequeñas mujeres de unas 4-5 pulgadas de altura. Originarias de Mundo Pequeño, en una tierra más allá del Mar de los Ojos de Águila. Su sociedad se dividió hace tiempo en dos formas diferentes de vida: Las hadas han sido cultivadoras de la magia durante miles de años, pero algunas jóvenes descubrieron la tecnología. Eso provocó un agrio debate que, según cuentan, duró mucho tiempo. Incluso se dice que algunas fueron encarceladas por ser contrarias al Modo Antiguo. Las que querían conocer la ciencia fueron perseguidas por las demás, aunque al final llegaron a ser más, se rebelaron y se dividieron en dos:



Dangerdoll

las seguidoras del Modo Antiguo en la Aldea y las demás se trasladaron a la Nación, la cual colmaron de tecnología y ocultaron al resto del mundo haciendo que toda la ciudad se encuentre en un estado de fase alterado y no sea posible acceder a ella de modo normal.

Las habitantes de la Aldea de las Hadas visten con túnicas, tiaras y brazaletes de metal; mientras que las de la Nación de las Hadas están más predispuestas a la variedad y gustan de todo tipo de vestimentas y tocados, muchas veces combinando diferentes estilos y usando tanto corpiños como botas militares y abrigos de cuero o vestidos.

¿Existen las hadas macho?

Sí, pero son escasísimos. La probabilidad de jugar con un hada macho en N Mundos - La Aventura es de 1/10.000. Es decir, tirando cuatro veces 1d10 el resultado tiene que ser 0-0-0-0 o... Que el DJ lo permita abiertamente.

Un personaje hada se crea igual que uno humano, teniendo en cuenta que adquiere el poder de volar con rango medio y sin necesidad de tiradas salvo realizar alguna cabriola en el aire, esquivar un ataque, etc. Las hadas tienen una FUE+20 debido a la inversa proporción con su tamaño.

Ardairee

Originarios de Mundo Nido, los Ardairee son una especie de aves humanoides. En palabras de la propia Susanne Wolfsmith «Si exceptuamos que llevaba una lanza y que su expresión era fiera y nada amistosa, podría haber pasado por un ángel. Era un hombre con enormes alas de pájaro. Pude verlo mejor cuando se posó sobre la proa de nuestro vehículo. Era más alto que el gato, casi dos cabezas más. Iba desnudo a excepción de las plumas doradas que cubrían parte de su cuerpo. Vi que no tenía pies, sino garras como las aves, aunque sus manos sí eran humanas y



su cara también, con la salvedad de que no tenía pelo, sino plumas también de color oro, como sus ojos que eran el doble de grandes de los de un hombre.»

Los ardairee son fanáticos religiosos que creen en la Profecía de la Maestra, la cual enseñará y guiará a su pueblo a la mayor de las luchas. Esta predicción está labrada en piedra en Oniría, en Mundo Pequeño, y se cree que fue tallada hace más de mil quinientos años.

Un PJ ardairee puede volar sin necesidad de hacer tirada alguna salvo realizar alguna cabriola en el aire, esquivar un ataque, etc. Suma $10+1d20$ a su fuerza. Posee vista mejorada automáticamente a partir de $60+1d100$.

Gatos

Los gatos de nuestro mundo son insolentes, caprichosos, individualistas e inteligentes... Igual que los gatos de los N Mundos de donde afirman todos ellos ser originarios. Los gatos, así como la mayor parte de los mamíferos, muchas aves y algunos reptiles, pueden asumir forma humanoide cuando es necesario pero rara vez lo harán en la Tierra. Los gatos tienen muchas vidas ($1d6+3$) y pueden resucitar de manera plena y también reencarnarse conservando la memoria y buena parte de los conocimientos, no así las habilidades físicas y las subidas de nivel.

¿Necesitas resucitar a tu gato?

Un PJ gato puede resucitar si se dan determinadas circunstancias y siempre que el DJ lo permita. Para ello es necesario que tenga vidas restantes y que pase un tiempo equivalente en horas a $10-\text{CON}/10$. En ese momento el gato volverá a la vida en plenas facultades y con un extra de +10% de PX al final de la partida ya que la experiencia es muy intensa. Si el proceso de resurrección se interrumpe (un ataque, un mago lo impide, etc) el gato perderá una vida extra.

Un personaje gato puede cambiar de forma entre su apariencia pura de gato y una forma semihumana, bípeda en la que posee AGI+50, FUE+30 así como sentidos como Oído y Vista mejorados con un +80.

Los gatos pueden aparecer en cualquier mundo de los N Mundos que tenga características similares a la Tierra. En la antigüedad fueron adorados como dioses por los egipcios y otros pueblos que conocieron a estos felinos.

Los gatos de los N Mundos no tienen un sistema jerárquico pero responden ante la autoridad del Emperador o Emperatriz de las Tribus Felinas, un cargo honorífico y de mediación que otorga el Concilio de los Gatos. Este Concilio se encuentra en otro plano de la existencia y es ahí donde acaban sus vidas los gatos cuando agotan todas las terrenales. El Concilio vela por la supervivencia de los gatos, así como se preocupa por las acciones que estos llevan a cabo. Sus juicios son incontestables. Sólo se puede acceder al Concilio siendo un gato o habiendo sido invitado por el Círculo Rector del Concilio.

Perros

Los perros de los N Mundos, al igual que los gatos y muchísimos animales que conocemos en la Tierra, también pueden asumir una forma sem humana. Un personaje perro se crea igual que un humano pero en su forma bípeda tiene FUE +60. Por supuesto, un perro siempre tiene Olfato y Oído +80.

Por su naturaleza, los perros son muy felices siguiendo órdenes lo que los convierte en cotizados soldados en los N Mundos. El Ejército de los Mil Perros es conocido más allá de Mundo Pequeño y sus hazañas se cuentan mezcladas con leyendas lo que hace imposible discernir qué parte ocurrió y cual es una fabulación exagerada. No se llevan bien con los gatos, aunque no son enemigos.

Centauros

Los centauros son, en realidad, caballos de los N Mundos. Originarios de Mundo Ambar, en su forma híbrida un torso humano ocupa el lugar de la cabeza equina. Los centauros son muy fuertes (FUE + 90), más rápidos a la carrera (Correr + 50) pero su naturaleza hace que la Magia sea esquivada en ellos, por lo que su FM es de la mitad.

Su carácter noble y entregado, que les hace cumplir los contratos hasta el final de sus días, los hace muy apreciados como aliados en muchos mundos.

Gloglers

«...y ante mí lo que parecía un niño deforme. Una rana erguida, con un ridículo sombrero de hongo y unas botas descomunales para su tamaño, me amenazaba con una especie de trabuco. El hedor se volvió insoportable cuando se le unieron otros tres seres similares que hablaron entre ellos de manera confusa, pretendidamente culta pero muy ridícula...»

Cuenta la Leyenda que el pueblo de la Ciénaga fue sabio e inteligente hace mucho, pero que la desidia se apoderó de la mayoría de ellos. A los continuos avances científicos que esos batracios humanoides lograron, vino parejo un desdén por los mismos entre aquellos que se limitaban a disfrutar de la tecnología pero que poco hacían por la ciencia. Se cuenta también, que en esa época próspera los Gloglers no compartían una única mente colmena, sino que eran individuos pero que la asunción de ese intelecto colectivo no lo gró su objetivo de dotar de conocimientos a todos, tan solo diluyó lo que tenían y volvió a todos unos seres estúpidos que, desde entonces, «lo que un glogler sabe, lo *sapienzan* todos» pero sus mentes son débiles y olvidan pronto por lo que se afanan en apuntar y escribir sus escasos conocimientos. Se trata de un pueblo de mercaderes de esclavos que intenta disimular su estupidez hablando de manera

muy rimbombante y complicada con expresiones como «hacer la *aperturización*» (en lugar de «abrir»), «¡*Altamiento!* Glogler demanda *nombración*» (En lugar de «¡Alto! Identifíquese») o similares.

Los gloglers no tienen ninguna característica especial, más allá de INT-40 o FUE+5 o una estatura que roza el metro de altura, pero su poder reside en su número. Nunca se aventuran solos. El grupo mínimo es de tres.



Ambarinos

Los habitantes de Mundo Ambar son humanos que a veces han sido confundidos con seres bicéfalos. Esto es debido a un ritual de su religión, el culto al Amor Mortal, en el que, para contraer matrimonio, la Magia se aplica y se fusionan dos seres que mantienen sus cabezas independientes, con su INT particular, y un cuerpo compuesto por la mitad de ambos, lo que les da +10 a FUE, una mayor parada psíquica y cuyos puntos de vida son la media de ambos +20.

Los ambarinos unidos deben ser interpretados por dos jugadores distintos, aunque los PJs tengan que moverse juntos. La características de los PJs por separado no varían más que en lo comentado en el anterior párrafo y cada uno deberá regir un lado del cuerpo, aunque acciones como correr, andar, lanzar, etc. no requieren de una coordinación especial ya que la Magia de la Unión hace posible la coordinación entre ambos seres como si de uno solo se tratara. Esta unión es de por vida y sólo se rompe en caso de muerte de los personajes. Las heridas de uno afectan al otro, así como los efectos de hechizos curativos, aplicación de remedios o medicinas también ayudarán a ambos.

Iblis

Originarios de Mundo Antiguo, los Iblis son humanoides más rápidos, AGI+15, más inteligentes, INT+15 y muy habilidosos, DES +15. La principal característica, a simple vista, es su palidez, su oscuro pelo, dos pequeños cuernos que salen de sus frentes y una cola con final con forma de flecha que les sirve como un quinto miembro y con la que pueden manejar armas o golpear a un enemigo (+1 acción por asalto).

Sí, los Iblis parecen criaturas demoníacas clásicas pero, no son especialmente duchos en la Magia o poseen ningún poder extraordinario como raza. Su caracter es desconfiado, muy analítico y zalamero. Por contra son grandes amantes que se pierden por lograr una conquista.

La sociedad iblis se organiza en pequeñas ciudades-estado regidas por Triunviratos de Mujeres. Los hombres iblis suelen vivir desarraigados, fuera de sus lugares de nacimiento y se ganan la vida como cazarrecompensas. Acuden a sus ciudades cada dos años al Festival de la Vida, donde las hembras más poderosas eligen a sus amantes para ser fecundadas y traer al mundo nuevos iblis.

La Guerreras de las Noches, el ejército de mujeres iblis que defiende las ciudades estado, es temido por su ferocidad. Portan armaduras de una aleación de Hierro Negro, lo que les da una capacidad de regeneración al daño sufrido por la armadura de 2d20 PV por asalto.

Los Iblis suelen vestir de manera elegante, con prendas de paños caros realizadas por los mejores sastres y modistas de los N Mundos.

Sarcánidas

Estas pequeñas flores semi inteligentes tapizan muchas zonas de muchos mundos. Sus tonos van desde el azul más intenso al morado. Las sarcánidas son extremadamente cotillas y transmiten información, muchas veces irrelevante, por toda su extensión. Incluso se han dado casos de rumores que han pasado de mundo en mundo por la acción de estas pequeñas granujas vegetales. Obviamente se trata de PNJs que pueden ayudar o poner en un aprieto a los aventureros...

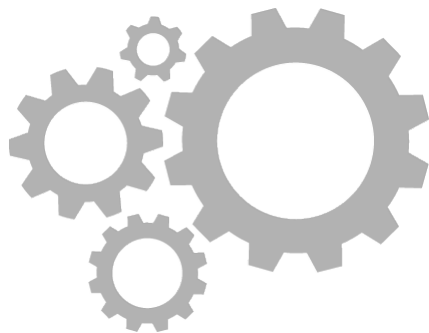


Umanai

Gigantescos reptiles inteligentes originarios de Mundo Abrupto. Los Umanai dedican sus larguísimas vidas, más de cinco mil años de media, a adquirir conocimientos. Su aspecto recuerda a los grandes dinosaurios herbívoros de la Tierra.

Debido a que su carne es muy apreciada y, dado su tamaño, son cazados por otras razas como alimento. Para evitar problemas, los umanai suelen vivir en lugares muy poblados, como ciudades o pueblos, donde acogen a otros seres como estudiantes ya que sus bibliotecas, acumuladas durante cientos y cientos de años, son la envidia de cualquier erudito. Los Umanai suelen ser doctos en muchas disciplinas; algunos de ellos, como el sabio N'Larr, residente en Oniria, incluso domina la capacidad para entrar en el Tiempo Lento. La gran mayoría de Umanai mantiene un estricto código por el que dan una respuesta a una pregunta a cada ser que requiere de sus servicios, pero sólo una. El porqué de esta tradición es desconocido, algunos sostienen que esto impide que tengan valor como esclavos, pero otros afirman que les hace especialmente vulnerables ya que, una vez realizado el servicio y ante alguien como poco respeto por la vida, los Umanai no serían más que «toneladas de carne».

La característica principal de esta raza es la fuerza (FUE+100) y su gran constitución (CON +150); por el contrario son lentos de movimientos (Correr-50) en su edad adulta, no así cuando son jóvenes, hasta los ochocientos años de edad que maduran.



V - Historia de los N Mundos

Es complicado establecer una secuencia cronológica de los hechos históricos en el Universo de los N Mundos. ¿De dónde surgió este Universo? ¿Cómo se creó la Red de los N Mundos? Debido al diferente transcurrir del Tiempo y a la posibilidad de entrar en este Universo en distintos momentos de su Historia, se hace muy difícil establecer una cronología exacta, pero hay algunos hechos que conocemos. Recuperamos un análisis realizado por la doctora Bérénice Moreau quien, en 1914, recopiló lo que se sabía:

«Establecemos el año 0 como el año en que Susanne Connel llegó por primera vez en Mundo Pequeño, acompañada de su gato Raffaello y el hada Dangerdoll. Partiendo de los datos recopilados por los equipos que han vuelto de esos extraños mundos podemos establecer la siguiente cronología de manera aproximada:

Año -5000: la Red de los N Mundos nace.

Año -2200: los ardaireé recopilan y tallan en piedra la Leyenda de la Maestra.

Año -1900: se produce la Primera Gran Migración de Umanais. Cientos de ellos salen de Mundo Abrupto en busca de conocimientos.

Año -1100: primera aparición de Darken Slort en Mundo Pradera. Es descrito como un esqueleto llameante que arrasa ese mundo.

Año -700: posible aparición de un equipo de aventureros del Londres de nuestra época. Sus restos fueron hallados en una cueva de Mundo Oscuro.

Año -110: El Pueblo de la Ciénaga, los gloglers, unen sus mentes y sufren una división de la inteligencia colectiva sumiéndolos en la estupidez y el caos. Pocos consiguen escapar con su mente intacta.

Año -80: Mundo Nido es destruido por Darken Slort. Algunos supervivientes ardaireé logran escapar con restos de su leyenda a Mundo Pequeño y se establecen en Oniria, Mundo Pequeño.

Año -20: Robert Wolfsmith llega a Mundo Oscuro a través de la puerta de Shangháí.

Año -19: Robert y Sue Wolfsmith vuelven a la Tierra. Nace Susanne Connel en Londres.

Año -6: Thadeus Mallard, albacea de la familia Wolfsmith, accede a los N Mundos y es apresado. Lo interesante de este caso es que, al igual que otros equipos de aventureros, Mallard accedió a Mundo Pequeño a través de la Puerta de la Mansión Wolfsmith pero varios años después de la partida de Susanne Connel.

Año 1: Susanne Connel y sus aliados se enfrentan a Darken Slort en Mundo Pequeño.

Año 200: Susanne Connel consigue la armadura de tiempo líquido que le permite moverse a través de los siglos.

Año 1100: Darken Slort asume el trono imperial de los N Mundos tras destruir el Concilio de los Gatos, la Nación de las Hadas y subyugar a todos los umanis.

Hay otros sucesos difíciles de precisar en el tiempo, como el descubrimiento del Hierro Negro en Mundo Oscuro (circa -700) o el desarrollo de la tecnología necesaria para embotellar Almas Líquidas (circa -250)».

Como vemos, la Historia de los N Mundos es muy complicada de establecer. Algunos sucesos parecen haber ocurrido en el futuro mientras que otros no ocurrirán si no es en el pasado.