

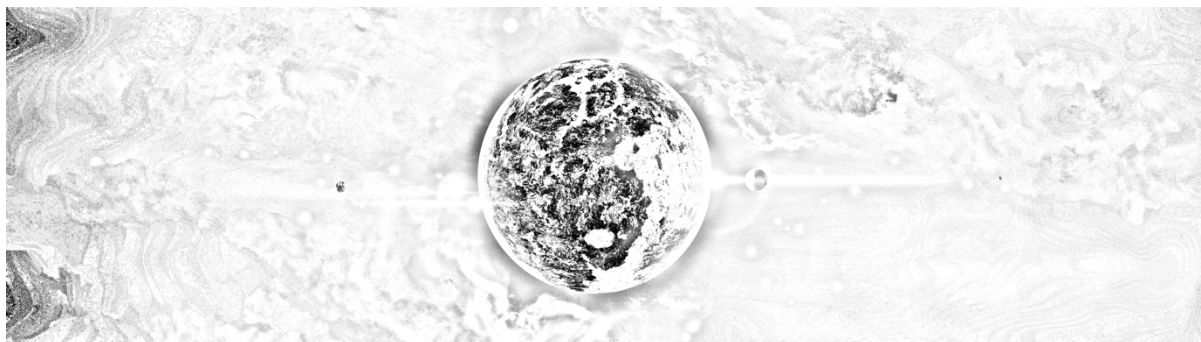
**Generador de Mundos**  
**N Mundos – La Aventura**

Edición exclusiva para mecenas

Esta es una edición sin la maquetación final y no debe interpretarse como el aspecto final del juego.

Este generador de mundos necesita de, al menos, el uso de dados de diez, 1d10, y cuatro caras, 1d4.

© 2021 Roberto López-Herrero. Prohibida la reproducción total o parcial sin el consentimiento escrito del titular de los derechos.



## 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 yerros 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. Para generar otros mundos existe una herramienta creada a tal efecto tras este capítulo.

### **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 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.

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.

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: entre las ruinas pueden encontrarse 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 delincuentes 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 gigantescas, 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 pueden sufrir un destino muy cruel: perder el contacto con la realidad y quedar en un estado de pasividad absoluta (EQM 0). 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.



## Generador de mundos

Sí, hay mundos y más mundos. Incontables, imposibles de recorrer todos. Pero seguro que quieres que tus aventureros vivan excitantes historias en planetas distintos o quizás necesitas improvisar una aventura y ambientarla en un mundo desconocido hasta ahora mismo

Para generar de manera rápida un mundo en el jugar, si quieres explorar sitios exóticos o, simplemente, si un vehículo teletransportador ha fallado, han manejado mal una puerta y quieres dar una sorpresa a tus jugadores, realiza tiradas de 1d10 en estas tablas:

Climatología
Árida
Templada
Tropical
Estacional
Mixta
Pluvial
Glaciar
Radioactiva
Tóxica
Acuática

<b>Orografía</b>
Llana
Islas
Volcánica activa
Suave
Mixta
Abrupta
Extrema
Cambiante
Inexistente (planeta gaseoso o fuera de este plano)
Subterránea

<b>Vegetación</b>
Frondosa
Selvática
Descompensada
Pequeños oasis
Tundra
Boscosa
Mixta
Sabana
Desértica
Inexistente

<b>Fauna</b>
Gigantesca
Salvaje
Mixta
Mecanoides
Pacífica
Microbiana
Mutante
En extinción
Conservada y aislada
Inexistente

<b>Raza dominante</b>
Humanos
Mecanoides
Animaloides
Hadas
Animales
Espíritus
Energéticos
Exóticos
Varias razas (1d4)
Ninguna en concreto

<b>Raza secundaria</b>
Humanos
Mecanoides
Animaloides
Hadas
Animales
Espíritus
Energéticos
Exóticos
Varias razas (1d4)
Ninguna en concreto

<b>Sistema de gobierno principal</b>
Monarquía
República
Asambleario
Comunal
Dictadura
Oligarquía
Teocracia
Anarquía
Tribalismo
Democracia

<b>Nivel tecnológico</b>
Nulo
Prehistórico
Parcial
Reservado a elegidos
Medieval
Renacentista
Steampunk
Ciberpunk
Estelar
Cósmico

<b>Nivel mágico</b>
Nulo
Básico personal
Medio personal
Avanzado personal
Mixto
Variable
Básico colectivo
Medio colectivo
Avanzado colectivo
Interdimensional

<b>Arte y Cultura</b>
Universal
Castas y clases superiores
Reservada a iniciados
Estratificada
Prohibida
Propagandística
Religiosa
Primitiva
Nula
Dependiendo de la zona (1d4)

<b>Suceso Histórico principal</b>
Guerra
Invasión
Catástrofe natural
Pandemia
Descubrimiento científico
Magnicidio
Revelación divina
Hallazgo mágico
Guía de entidad superior
Caída del régimen

<b>Punto jonbar*</b>
Descubrimiento tecnológico
Invasión
Muerte de un personaje relevante
Catástrofe natural local
Revelación divina
Apocalipsis tecnológico
Interferencia de una especie superior
Catástrofe natural global
Hallazgo mágico
Revolución social

\* Se llama punto jonbar a aquel suceso que cambió radicalmente la Historia de un mundo. Puede haber provocado, incluso, una realidad alternativa.

<b>Leyenda dominante</b>
Llegada de un mesías
Fin del mundo
Pueblo elegido
Profecía de cambio
Degeneración de la especie
Nuevo orden
Guerra
Destrucción cultural
Pueblo esclavizado
Sin leyendas



<b>Situación actual</b>
Tensa estabilidad
Paz
Guerra global desde hace siglos
Conflictos puntuales
Revolución en marcha
Guerras entre facciones
Estado de terror
Pueblo subyugado
Posguerra
Dependiendo de la zona (1d4 tiradas en esta tabla)

<b>Economía</b>
Imperio económico dominante
Boyante
Prosperando
Anquilosada
Estable a corto plazo
En recesión
Trueques sin monedas
De supervivencia
Nula
Dependiendo de la zona (1d4)

<b>División social</b>
Homogénea
Castas
Económica
Meritocracia
Culturocracia
Militarizada
Esclavismo
Anárquica
Teocrática
Dependiendo de la zona (1d4)

<b>Distribución de la población</b>
Varios mundos (1d4)
Mundo y satélite
Varios continentes
Único continente
Grandes ciudades
Mixta
Ciudades aisladas
Aldeas
Tribus
Nómadas

<b>Amenazas</b>
Mundo rival
Raza secundaria
Invasor
Golpe de estado
Pandemia
Degeneración social
Catástrofe natural
Revolución
Ninguna
Varias (1d4)

Las combinaciones de los resultados obtenidos en estas tablas nos darán una idea general de cómo es el mundo. Será función de los DJs darle forma y coherencia.