

Mundo: Mistborn

Base setting/género: Fantasía. Aunque se pueda discrepar en algunos puntos, el nivel tecnológico y cultural de la mayoría de la población sugiere esta base.

Tono: Fantasía Oscura. No nos engañemos, el Mal ha ganado y en el mundo se vive mal si no eres un noble y, si eres un noble, te ves envuelto en una telaraña de conspiraciones y luchas por el poder en la que cualquier error puede ser fatal.

Vista general (sacada de la sinopsis del Imperio Final): Durante mil años han caído las cenizas y nada florece. Durante mil años los skaa han sido esclavizados y viven sumidos en un miedo inevitable. Durante mil años, el Lord Legislador reina con un poder absoluto. Le ayudan los "obligadores" y los "inquisidores" junto a la poderosa magia de la "alomancia" que reside en los nobles. Algunos de ellos son capaces de "quemar" los metales que han tragado y que les otorgan poderes sobrenaturales. Diferentes metales, actuando en pares, otorgan poderes distintos. A la gente que sólo puede usar un poder se la llama "brumosos" mientras que aquellos con el don de desarrollar todos los poderes se les llama "nacidos de la bruma". Pero los nobles, demasiado a menudo, han tenido trato sexual con jóvenes skaa y, aunque la ley lo prohíbe, algunos de sus bastardos han sobrevivido y heredado los poderes alománticos. Y a veces, entre esa minoría de minorías, salen nacidos de la bruma...

Tropes/Temas: Los tropes/temas son como unas etiquetas que permiten dar una idea clara de los conceptos básicos del mundo. En Genesys se separan en tres grupos:

Tropes/Temas incluidos: Son aquellos que encajan sin problemas en la ambientación. En el caso de Mistborn tenemos como ejemplo claro el de la **Magia** ya que es un mundo donde la magia es real y el de las **Clases sociales** puesto que hay nobleza, religión y clase campesina, que es lo habitual en los mundos de fantasía.

Tropes/Temas excluidos: Son aquellos que no encajan en la ambientación ni alterándolos. En el caso de Mistborn tenemos el ejemplo de la **Lucha del bien contra el Mal** ya que se podría decir que el Mal ha ganado) y el de **Luchar contra monstruos** porque realmente no hay enemigos "clásicos y abundantes" como Kobolds, Goblins, Dragones o Contempladores.

Tropes/Temas alterados: Son aquellos en los que he necesario hacer unas cuantas matizaciones pero que, una vez hechas, encajan a la perfección.

En el caso de Mistborn tenemos el del **Nivel tecnológico** debido a que hay algunos aspectos (como la metalurgia) en los que tienen un nivel tecnológico del siglo XX (pues son capaces de hacer aleaciones que en nuestro mundo no se descubrieron hasta dicho siglo) y que debido a las necesidades del mundo (donde "llueve" ceniza continuamente) el día a día es diferente al que podría ser en el medievo y la **Magia dura** que es uno de los principales pilares de los mundos de Sanderson, una Magia más "real" con unas leyes y principios más propios de la física que del esoterismo.

Facciones y Organizaciones: Es la sección en la que hay que definir los principales grupos de poder (visibles e invisibles). Como este artículo es *Spoiler Free* voy a ignorar un par de ellas. Las principales facciones u organizaciones son:

- Las casas nobles: Socialmente se entiende a los nobles como una raza diferente a los skaa. Se dice que estas familias fueron creadas por el Lord Legislador y otorgadas a aquellos que le habían apoyado en el inicio de los tiempos. Además del título se dice que les otorgó la Alomancia, por lo que todos los alománticos tienen (en mayor o menor medida) sangre noble en sus venas. Cada familia tiene unos derechos de explotación otorgados por el Lord Legislador, pero su favor no es permanente así que como es de esperar, hay rivalidades internas y alianzas entre ellas por motivos políticos, además de matrimonios concertados.
- El ministerio de Acero: Es el poder judicial y ejecutivo, se encargan de asegurarse que se cumplan las leyes y de perseguir y ejecutar a todos aquellos que la incumplan. Cada rama (impuestos y tasas, policía,...) se separa en Cantones y a los funcionarios de los mismos se les llama Obligadores (los cuales llevan unos tatuajes en el rostro para que sean fácilmente reconocibles). La figura más temida de este grupo son los Inquisidores, seres terroríficos con clavos donde deberían estar los ojos que siembran la muerte por donde pisan.

Motores y agitadores: Es la sección en la que nos explica las personalidades que tiene más peso en el mundo.

Aquí se marca la primera pauta importante para desarrollar la campaña pues habrá que nombrar a los personajes (no jugadores) que más influencia tengan en la partida.

Como eso depende al 100% de los jugadores y el director de juego, me limitaré a poner a la única personalidad omnipresente de este escenario.

- Lord Legislador: El máximo gobernante y señor de todo. Aquel que hace siglos nos salvó de la Oscuridad e impuso el Orden en el Caos, creando una sociedad perfecta que ha permanecido inmutable desde su creación. Lord Legislador es la máxima autoridad y su palabra es Ley. Hay todo tipo de leyendas sobre su figura pero una cosa está bien clara, es real y hará lo que sea necesario para que su orden perdure.

Razas mayoritarias: Es una sección que engloba las razas más comunes del mundo. Una vez más como es una versión sin spoilers omitiré alguna cosa.

- Skaa/Nobles: Hay muchas teorías sobre si las diferencias entre ambos son fruto del estilo de vida o realmente son especies diferentes. Los Skaa son más bajos, más sumisos, viven menos años y las mujeres Skaa suelen tener varios hijos a la vez mientras que los nobles son más altos, viven más años y rara vez tienen partos múltiples por no decir que sólo la nobleza tiene el don de la alomancia.
- Terrisanos: Una raza criada para cumplir las funciones de mayordomos y leales siervos. La regulación sobre su natalidad es tal que son tratados más como animales de cría que como seres humanos.
- Kandras: Hay mucho misterio sobre esta raza. Son unos seres que pueden tomar varias formas, que trabajan como espías y que una vez aceptado un contrato lo cumplen hasta el final.

Nivel tecnológico: La principal diferencia frente a los mundos medievales es el poco uso de armas y (sobretudo) armaduras metálicas, el arma más común es el Bastón de duelo (una vara de madera con una pequeña guarda para la mano) y ver muchas de las armas cortantes (como cuchillos, hachas o puntas de flecha) hechas de obsidiana o piedras afiladas no es raro. Las herramientas y otros utensilios no suelen verse afectados por esa “limitación”.

Aun así me gustaría recalcar que con algunas excepciones (como los mataneblinos) casi cualquier tipo de armadura/escudo lleva algo de metal.

Tipos de Aventuras: Esta sección no sale en la hoja pero creo que es necesario acotar si alguien quiere hacer partidas en este mundo. Personalmente prefiero enfocar las partidas en esta ambientación muchos años (e incluso décadas) antes de la primera novela ¿por? Pues porque de esta manera puedes hacer prácticamente lo que quieras y no estas limitado a la “meta trama” de las novelas (pues marcan un punto muy fuerte de inflexión) además que así los jugadores pueden ser los héroes de la historia, que ya está bien.

¿Qué tipo de grupos serían los más recomendados para jugar en este escenario? Así a bote pronto y sin entrar en spoilers se me ocurren dos grupos muy bien definidos.

El primero sería la clásica compañía de Ladrones, gente con habilidades fuera de lo común que deben cooperar para sobrevivir en un mundo cruel. Ya sea como “justicieros de los skaa”, un grupo que busca venganza contra una casa noble o simplemente unos truhanes que pretenden hacer el robo de la historia.

El segundo sería la de llevar a una familia noble, personalmente es una idea que tiene mucho potencial, sobre todo si quieres hacer una campaña con su politiquero y puñaladas a lo juego de tronos sólo que en un mundo más guay y con más (y mejor) magia.

También habría una tercera vía más centrada en los Terrisanos que ya detallaré en otro momento (junto a su investidura).

Como nota final añadir que, debido a que Alomancia en muchos aspectos es más útil que OP, sería recomendable que todos los jugadores fueran al menos Brumosos.

Habilidades específicas: Si has seguido leyendo hasta aquí seguramente sea para llegar a este punto ya que precisamente es lo más característico del setting y lo que más quebraderos de cabeza puede dar a cualquier director de juego.

En efecto, me refiero a la Alomancia, que es el nombre que recibe la aptitud mágica de los nobles. Esta sería (a priori) la única habilidad nueva (que estaría en el grupo de habilidades mágicas) mientras que para el resto se usarían las habilidades recomendadas para el mundo medieval.