

# Océano Imposible (frame)

*Campaign frame*

- [Principios del jugador](#)
- [Mecánicas](#)
  - [Lesiones](#)
  - [Fenómenos extraños](#)
- [Linajes](#)
- [Preguntas iniciales](#)

# Principios del jugador

## Abraza la curiosidad, rechaza el expolio

El mundo está lleno de secretos en forma de tesoros, artilugios y reliquias que cuentan una historia. Es importante desenterrarlos para transmitirla, pero pertenecen a su lugar de origen y merecen ser custodiados por quienes más los necesitan. Trata de honrar este principio cuando tu personaje se enfrente a la avaricia.

## Abre la mente

Tu personaje conocerá personas procedentes de muchos lugares, caminos y sociedades diferentes. Es importante no dejarse llevar por el sentido común y considerar que algunas cosas, por muy extrañas que puedan parecer, son la norma para algunas personas.

## Prepárate para el viaje

Viajar es duro, y es importante abastecerse para afrontar posibles heridas, enfermedades e infecciones. Tratar las heridas con el mayor de los cuidados tras un conflicto requerirá tiempo y recursos, y no existe remedio milagroso que todo lo cure.

# Mecánicas

# Lesiones

No hay remedio milagroso que cierre los tajos y cure la carne. Si un personaje está a 1 HP de marcar toda su salud, recibirá una **lesión**.

El número de lesiones fija el nivel mínimo de estrés del personaje, y no podrá liberar estrés por debajo del mismo a través de ningún método, como un tónico, una habilidad o la acción de liberar estrés en un descanso.

## Recibir y recuperarse de una lesión

Al marcar su penúltimo HP, se marcará una lesión. Además, se lanzará **1d4 + 1** para fijar un contador de **rehabilitación**.

## Rehabilitación

Se podrá elegir la acción de **rehabilitación** en un descanso largo. Trabajar en la rehabilitación avanza cualquier contador propio de este tipo en 1.

# Fenómenos extraños

## Contacto empático

Aquellos individuos tocados por el Origen son capaces de comunicarse y sentir las emociones de su entorno en situaciones de peligro. Una vez por sesión, un personaje puede sumar el número de cicatrices y lesiones que sufre actualmente a su **Instinto**.

## Entendimiento mutuo

Pese a no compartir idioma, aquellas personas afectadas entienden a y se comunican con la gente local como si hablasen su propio idioma, siendo conscientes de que no es el caso. No obstante, si alguien desea no ser escuchado o comprendido, es posible que no funcione.

La palabra escrita podrá llegar a entenderse de igual manera, pero dependerá en gran medida de la naturaleza del texto y su voluntad para revelarse.

# Linajes

## Cambios generales

### Linajes disponibles

Los linajes existentes en Aluna y Uqut son los siguientes:

- Klam (Clank)
- Drakona
- Enano
- Elfo
- Fauno
- Firbolg
- Fungril
- Galapa
- Goblin
- Mediano
- Humano
- Katari
- Orco
- Ribbet
- Simiah

Algunos presentan diferencias con respecto a su descripción oficial, detalladas en la sección

[Linajes#Cambios específicos](#).

### Esperanza de vida

La esperanza de vida no varía demasiado entre personas de distinto linaje, y ronda los 80-100 años.

# Diferencias entre continentes

Hay gente de todo tipo en ambos continentes, pero algunos rasgos de distintos linajes predominan más en uno u otro. Es posible justificar la apariencia de un personaje procedente de Aluna con rasgos típicos de Uqut y viceversa pese a estar aislados, pero cabe preguntarse si sus diferencias han causado impacto en su vida, hay más gente como ellos en su entorno, etc.

## Cambios específicos

### Klam (clank)

Los **klam** son gente molusco que klam suelen encontrarse cerca de la costa, pueden vivir lejos de ella sin problema. Son uno de los linajes con menor población, siendo inusual encontrarlos.

Desarrollan todo tipo de cuerpos, pero no poseen rostro alguno. Es por ello que muchos klam que viven en comunidades mixtas suelen portar máscaras para hacer la comunicación más llevadera.

### Ribbet

#### Aluna

Los ribbet son algo más grandes, midiendo de media 1,70 metros. Son más cercanos a los sapos.

#### Uqut

Los ribbet de Uqut se asemejan más a las ranas, presentando tonos de piel más variados y coloridos. También son más pequeños, midiendo de media 1,50 metros.

### Drakona

## Aluna

Los drakona de Aluna presentan rasgos similares a los dragones.

## Uqut

En Uqut, los drakona se asemejan más a lagartos y otros reptiles terrestres.

## Katari, fauno

### Aluna

Estos linajes tienden a presentarse con un aspecto más **humanoide** en Aluna.

### Uqut

En Uqut, estos linajes se presentan con un aspecto más cercano a los animales con los que comparten rasgos.

## Galapa

Al contrario que los katari y faunos, la gente galapa presenta un aspecto más humanoide en Uqut.

## Goblin

Al igual que los klam, es menos común encontrarlos en comunidades mixtas. Algunos pueden presentar rasgos más cercanos a los roedores.

## Elfo

Algunos elfos, conocidos como **campestres, silvestres o poblanos**, están cubiertos de un pelaje corto que puede ser de diferentes colores, y sus alargadas y algo más peludas orejas están inclinadas en un ángulo más elevado. Hay quien dice, a veces de manera despectiva, que recuerdan a las liebres.

# Preguntas iniciales

- Si has surcado el Océano Imposible, ¿qué te ha llevado a tomar tal riesgo? ¿Qué esperas encontrar en tu destino?  
Si no lo has cruzado, ¿qué te llevaría a intentarlo? ¿Qué crees que hay al otro lado?
- ¿Cómo es la vida que dejas atrás? ¿A quién llevarás presente en el recuerdo durante tu viaje?
- Se avecinan tiempos turbulentos, y mucha gente se refugia en sus principios, sus recuerdos o su fe para sobrellevar la travesía. ¿Tienes algún amuleto o ritual al que aferrarte?
- ¿Cómo crees que eran las Civilizaciones Hundidas?