



hereticas

un juego de Oscar Iglesias

Imagen de portada: [Michael Kormack, Rise of the Eldrazi](#)



wushek@gmail.com



[Oscar Iglesias en G+](#)

Con la inestimable ayuda de [Elena “Beelzener” Guzmán](#), [Carmen Guevara](#), [Raquel Cano](#), [Raquel García](#), [Raquel Delgado](#), [Lucas “Lukar” Millán](#), [Sergio Tur](#), [Rafael García](#), [Roberto Alhambra](#) y el Señor Navarro.

Heresiarca

(Del lat. *haeresiarcha*, y este del gr. αἰρεσιάρχης)

1. m. Autor o instigador de una herejía



Heresiarcas es un juego de [Oscar Iglesias](#) que se distribuye bajo [Licencia Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional](#).

Publicado originalmente en [PsiLAN.net](#).

Las imágenes acreditadas son obra de sus respectivos autores y están utilizadas sin ánimo de lucro. El resto de imágenes utilizadas pertenecen a bancos de imágenes Creative Commons.

Heresiarcas.

Crónicas de la rebelión.

1. [El Génesis.](#)
2. [Las Escrituras.](#)
 - 2.1. [El mundo.](#)
 - 2.2. [Los dioses.](#)
 - 2.3. [Los héroes.](#)
 - 2.4. [Los misterios.](#)
3. [El Apocalipsis.](#)
 - 3.1. [El sello.](#)
 - 3.2. [El dragón.](#)
 - 3.3. [El conflicto.](#)
 - 3.4. [La rotura del sello.](#)
 - 3.5. [El nuevo mundo.](#)
4. [Los Apócrifos.](#)
 - 4.1. [Titanes.](#)
 - 4.2. [Primigenios.](#)
 - 4.3. [Ángeles vs Demonios.](#)
 - 4.4. [Contra la máquina.](#)
 - 4.5. [Jugar Heresiarcas con Cronista.](#)

1. El Génesis

- *El mundo es así. Siempre ha sido así. Y siempre será así. Solo una estúpida intentaría oponerse a los dioses.*
- *No soy esa clase de estúpida.*
- *Me alegro. Obras de forma sensata.*
- *No, no voy a intentarlo. Voy a hacerlo. Voy a acabar con ellos.*

Surei Kho, la primera hereje.

Heresiarcas es un pequeño juego de rol sobre héroes que se enfrentan a dioses. Las primeras personas en rebelarse contra un status quo que está pudriendo la humanidad. Individuos que se plantan delante de lo imposible e inspiran a otros para que les sigan. Los catalizadores del cambio.

¿Un juego de rol?

Los juegos de rol son actividades sociales de carácter lúdico en las que los participantes cuentan entre todos una historia siguiendo una serie de reglas. Estas reglas pueden indicar entre otras cosas que papel toma cada participante, cómo deben resolverse las situaciones de conflicto, o quien puede tomar decisiones sobre la historia y en qué momento.

Hay muchísimos juegos de rol, con temáticas y sistemas muy diversos.

En una partida (una sesión de juego) de *Heresiarcas* los jugadores adquieren un doble papel.

Por un lado serán esos héroes revolucionarios, los protagonistas de la historia que se va a contar durante la partida.

Pero al mismo tiempo también encarnarán a los dioses y todo su corpus de seguidores y organizaciones que harán las veces de antagonistas de nuestros héroes.

Durante la sesión los jugadores irán alternando estos dos roles. Cuando un jugador adopte su papel divino presentará al resto de jugadores escenas en las que los héroes deberán desenvolverse basadas en el dios al que está representando, bien por influencia directa, indirecta, a través de sus seguidores... como sea, la presencia del dios marcará la escena.

El resto de jugadores, en el papel de los héroes, narrarán las acciones y pensamientos de su personaje en la escena propuesta por el jugador en el papel de dios.

Todo esto estará guiado por medio de las reglas que se presentan a continuación, controlando de esta forma el flujo de la historia y las diferentes intervenciones de los jugadores en esta.





[Tomasz Jedruszek, one failed uplift](#)

2. Las Escrituras

- Las elementos fundamentales que usaron los dioses para crear el mundo no fueron el Aire, el Agua, la Tierra y el Fuego. Fueron la Opresión, el Miedo, el Dolor y la Mentira.

Tah Butaar, extracto de su confesión ante los jueces elementales.

Antes de comenzar una partida aseguraos de disponer de papel y lápices, o cualquier otra cosa para tomar apuntes de forma cómoda. Es recomendable que las notas puedan estar a la vista de todos para consultarlas y manipularlas.

También necesitaréis una baraja española. La baraja de mus de toda la vida. Es recomendable que dispongáis de un lugar tranquilo para jugar, y que todos los jugadores estén cómodos. Si además podéis apagar los móviles y minimizar las distracciones podréis involucraros mejor en la partida.

En cuanto estéis listos pasamos a la preparación de la partida.

2.1. El mundo.

Lo primero que debéis decidir entre todos son unas pinceladas básicas del mundo de juego y el tono de la partida que queréis jugar.

La forma más sencilla sería buscar una película, serie o novela en la que basaros. De este modo todos tendréis una imagen clara de la estética y sabréis qué esperar de la partida.

Alternativamente podéis usar una de las ambientaciones sugeridas en la sección de Los Apócrifos o, entre todos, inventar una ambientación propia sobre la marcha.

Un mundo para jugar *Heresiarcas* tiene que estar estancado de algún modo bajo el control de unos poderes superiores. Esto puede ser tan evidente como unos dioses primigenios que lo controlan todo con la fuerza de sus criaturas y

seguidores, o tan sutil como fuerzas de la ley y el orden que tienen a la humanidad sumida en un estado de apatía y conformismo del que ni siquiera piensan en salir.

Pensad en qué época os gustaría ambientar la partida, y que elementos principales definen visualmente la ambientación. Ahora imaginad como es la vida en esa época y porque desean cambiarla los personajes protagonistas.

No es necesario que entréis al detalle ya que todo se irá perfilando durante el juego. De hecho es bueno dejar preguntas sin contestar para tener ganchos durante la narración.



2.2. Los dioses.

Una vez decidida la ambientación, o creada entre todos, es momento de crear el panteón de dioses que gobiernan esta realidad.

Cada uno de los jugadores tomará el control de uno de estos seres durante la partida, pero antes de repartirlos es conveniente que acordéis que tipo de panteón vais a crear y sus rasgos básicos.

No tienen por qué ser los únicos dioses de la ambientación, pero sí serán claramente los más prominentes.

Es muy importante definir la relación entre estos propios dioses.

Por ejemplo en partidas a dos se puede hacer uso de la dualidad con dioses contrarios como luz-oscuridad o caos-orden. En partidas a tres jugadores una buena opción es aprovechar panteones cíclicos como creación-destrucción-materia prima. Una aproximación muy cómoda con cuatro jugadores es la rueda de opuestos con pares enfrentados aire-tierra y agua-fuego.

Una vez definida la base del panteón cada jugador toma uno de esos dioses y comienza a definirlo.

De nuevo, no es necesario detallarlo al máximo, pero sí necesitaréis un mínimo de material de trabajo.

- Nombre de la deidad, o título por el que se le conoce.

- Cuáles son sus campos de influencia principales o los valores que representa/defiende: justicia, sumisión, caos, tormentas, oscuridad, barcos ...
- Qué emociones produce o evoca: miedo, pasión, reverencia,...
- A qué símbolos se le asocia: ¿tiene un escudo?, ¿cómo es su sacerdocio?, ¿qué aspecto tienen sus templos?, ¿cómo son sus rituales?,...

Es más importante tener una idea genérica de la deidad que llenar hojas y hojas con detalles. Solo necesitáis un mínimo para que inspire poder iniciar historias con ese dios o alguno de sus elementos asociados de trasfondo.

2.3. Los héroes.

Aparte de los dioses que acabáis de crear, cada jugador encarnará un héroe y será responsable de lo que le ocurra durante la partida.

Todos los héroes se oponen al status quo formado por el panteón de dioses de un modo u otro, y aunque pueden tener intereses comunes y terminar oponiéndose a todos los dioses creados, durante la creación de personajes cada héroe estará enfocado en enfrentarse al dios creado por el jugador a su izquierda. De este modo se dividen los intereses y se abre el abanico de posibilidades.

Al igual que habéis hecho con los dioses, antes de comenzar la partida es necesario detallar por encima cada uno de estos héroes.

- Ponle nombre, o indica el apelativo por el que se le conoce.
- Presenta a tu personaje dando una descripción de su apariencia y rasgos llamativos. No olvides detallar, aunque sea por encima, su actitud y la forma en que se relaciona con los demás habitualmente. Esto ayudará al resto de jugadores a visualizar mejor a tu personaje.
- Explica brevemente su origen, la historia que le ha llevado por esta senda y por lo cual se opone al status quo. Aunque el resto de personajes no conozcan esta historia es importante que si la conocen los demás jugadores, ya que tendrán que tenerla en cuenta cuando narren como dioses o incluso cuando resuelvan escenas de sus personajes.

Con estas pinceladas todos los jugadores ya tendrán una idea inicial del mundo en el que se va a desarrollar la partida, la situación inicial, los poderes que lo controlan, y los héroes que van a intentar cambiarlo todo.

2.4. Los misterios.

Al terminar la creación del mundo, los dioses y los héroes, se propondrán los Misterios. Para ello, los jugadores aprovecharán las cuestiones que hayan surgido durante la creación de la ambientación, o propondrán nuevas preguntas que quedarán apuntadas en algún lugar bien visible para todos.

Recomendamos usar tarjetas y poner una pregunta en cada tarjeta. Su tamaño hace que sean fácilmente manipulables, y permiten tenerlas a la vista en todo momento, además de moverlas de forma sencilla por la mesa cuando sea necesario.

Cada jugador deberá proponer al menos una cuestión. Estas preguntas servirán para crear la trama y es la forma que tienen el resto de los jugadores de conocer qué partes de la historia que se está creando entre todos son interesantes.

Para evitar que la lista de misterios se llene de preguntas y tener demasiados hilos abiertos cada jugador podrá

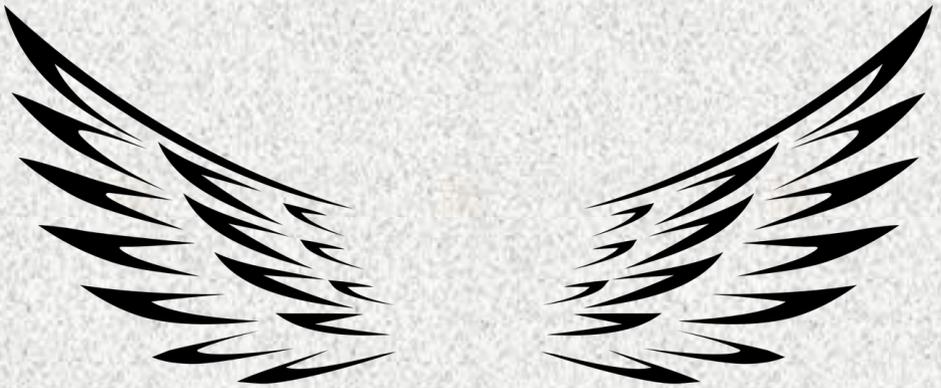
proponer un máximo de 3 cuestiones.

Lo ideal sería una por cada fase de creación (mundo, dioses, héroes), aunque si algún jugador repite cuestiones sobre un ámbito solo debe tener en cuenta que no deben estar ambas relacionadas con el mismo tema. 3 preguntas sobre dioses son válidas si cada una plantea una duda sobre un dios diferente.



Algunos ejemplos:

- En un mundo salvaje de baja fantasía parece que solo los dioses y sus representantes tienen el poder de cambiar la realidad.
- *Misterio: ¿Cuál es el precio que deben pagar los humanos por utilizar la magia?*
- Los jugadores han creado un panteón de dioses aparentemente enfrentados, pero sus cultos tienen sospechosas similitudes.
- *Misterio: ¿Qué relación tiene el Devorador (dios del Caos) con el Único (dios del Orden)?*
- Uno de los personajes tuvo que huir de su ciudad cuando los seguidores del dios local fueron a cazar a su familia, acusándoles de promover la rebelión.
- *Misterio: ¿Quién traicionó a su familia y dio el chivatazo?*





[Michael Kormack, Killing Wave](#)

3. El Apocalipsis

- Morimos en sus guerras defendiendo sus valores. Sangramos a sus órdenes enfrentándonos a sus enemigos. Sus agentes aplican una justicia implacable a aquellos que no se pliegan a sus deseos. Hace tiempo que los seres humanos solo somos munición en la guerra entre Ángeles y Demonios. Un recurso prescindible y despreciable que puede ser utilizado a capricho. Esto debe terminar.

Inúa T, primera sacerdotisa del culto a la tierra.

Ahora que ya tenéis esbozado el mundo en el que vais a jugar, los antagonistas y los héroes, ha llegado el momento de comenzar la partida.

Cada jugador tendrá en estos momentos una ficha con la descripción de su dios y otra con la descripción de su héroe. En un extremo de la mesa, a la vista de todos, estarán los Misterios que se han creado durante la preparación de la partida. Y en el centro de la mesa, al alcance de todos, estará el mazo boca abajo.

Dejad los lápices y papeles adicionales a mano.

Una partida de *Heresiarcas* seguirá siempre la misma estructura:

- [El sello] Descubrir el dios dominante.
- [El dragón] Comenzar un capítulo.
 - [El combate] Intervención de un héroe.
 - Continuar con escenas protagonizadas por los héroes hasta finalizar el capítulo.
 - [La rotura del sello] Fin del capítulo.
- Crear nuevos capítulos comenzando por el descubrimiento del dios dominante hasta finalizar la partida.
- [El nuevo mundo] Fin de la partida.

Cuando cualquier efecto ocasione el descarte de una carta esta se devuelve a la parte inferior del mazo, boca abajo. No hay pila de descartes en *Heresiarcas*.

3.1. El sello.

En el primer turno de la partida cada Jugador roba y muestra una carta del mazo. En turnos posteriores, cada Jugador primero descarta todas las cartas que tenga boca abajo frente a él (ver a continuación) y después roba tantas cartas como haya descartado más una.

A continuación cada Jugador suma el valor de todas las cartas en su mano. Aquel con mayor total será el Cronista durante este capítulo. En caso de empate aquel con más cartas será el Cronista.

La carta de mayor valor numérico en la mano del Cronista marcará el tipo de capítulo. En caso de empate la carta robada en último lugar de las empatadas es la dominante. El Cronista dejará su carta dominante boca arriba frente a él para indicar al resto de jugadores el tipo de capítulo, y descartará todas las demás cartas.

El resto de jugadores mantendrán sus cartas boca abajo frente a ellos.

3.2. El dragón.

El Cronista comienza a narrar un capítulo de la historia de los héroes. El tipo de capítulo depende del palo de la carta que le ha hecho ser Cronista:

- **Oros** : *Exposición, transición o conclusiones.*
 - El capítulo presenta nueva información, pero sin entrar en las consecuencias de la misma, o nos muestra las consecuencias de algo ocurrido anteriormente. Se trata de un capítulo de transición en el cual la historia no va a avanzar, aunque se puede ahondar en lo que ocurre con los personajes o alrededor de ellos.
- **Bastos** : *Acción, aventuras.*
 - El capítulo se centra en la acción. Persecuciones, peleas, peligros inmediatos, y aventuras de todo tipo.
- **Copas** : *Interacción social.*
 - El protagonismo en este capítulo es para las relaciones y los sentimientos.
- **Espadas** : *Misterio, intriga o terror.*
 - Este tipo de capítulos se centra en lo desconocido, aquellas amenazas indirectas a la causa de los héroes.



El Cronista utilizará como elementos de la narración aquellos propios del dios que controla. Desde el tono, que puede inspirarse en las emociones asociadas al propio dios, pasando por la simbología asociada a este, o utilizar a los cultistas que le siguen como antagonistas de los héroes.

El Cronista presenta el capítulo a los jugadores, y durante la duración de este la carta que marca el tipo de capítulo debe permanecer boca arriba frente a él. De este modo se sabrá rápidamente quién es el Cronista y qué tipo de capítulo está narrando.



Cuando el Cronista narra un capítulo puede responder a una o más de las preguntas planteadas en los Misterios. De modo similar se pueden crear nuevas situaciones interesantes que motiven a los jugadores a querer saber más. Los jugadores pueden añadir una nueva pregunta durante la explicación del Cronista, aunque si recibe respuesta durante el mismo capítulo que ha generado la pregunta no se considerará un Misterio resuelto sino que se tacha directamente del listado.

Cada pregunta respondida se apartará al montón de las cartas de resolución (ver más adelante), asociándose al palo que parezca más apropiado. No olvidéis indicar en la propia tarjeta la respuesta al Misterio.

Después de presentar el capítulo debe intervenir al menos otro jugador para continuarlo o resolverlo.

3.3. El conflicto.

Cada capítulo se compone de una o más escenas, cada una de ellas protagonizada por un héroe. El resto de personajes pueden estar presentes en la narración, aunque no es obligatorio.

Después de presentar el capítulo el Cronista selecciona uno de los héroes y le introduce en la narración. Para ello le hace una pregunta directa al jugador que controla ese personaje para que continúe la narración.

- *¿Que hace Tah Butaar cuando descubre que uno de los jueces es un simpatizante de su causa?*
- *Los cultistas descubren a Surei Kho infiltrándose en el templo y dan la alarma. Escuchas el sonido de un aleteo acercándose. ¿Qué haces?*
- *¿Cómo se convirtió Inúa T en portavoz de la tierra?*

Antes de comenzar a narrar, el jugador muestra la primera carta del mazo y la deja sobre el mazo, visible para todos.

Después de esto continúa la narración propuesta por el Cronista en función de la carta mostrada.

- **Oros** : *Beneficio.*
 - La escena supondrá algún tipo de beneficio para el personaje. Este beneficio no tiene porque ser inmediato para el héroe, pero sí debe ser consecuencia clara de la escena y expresarse durante la misma.
- **Bastos** : *Enfrentamiento.*
 - El personaje debe enfrentarse directamente a las amenazas presentadas. Este encuentro no tiene por qué ser necesariamente violento ni físico.
- **Copas** : *Sentimientos.*
 - El héroe debe enfrentarse a las sensaciones y sentimientos que la situación le produce. Puede ser algo simplemente introspectivo, o puede llevarle a verse desbordado. Esto no cambia el tipo de escena (acción, misterio, enfrentamiento...),



simplemente pone el foco de la narración en las sensaciones que lo que está ocurriendo causa en el héroe.

- **Espadas** : *Pérdida*.
 - La escena supondrá algún tipo de pérdida o desgracia para el personaje. Al igual que los beneficios, las consecuencias negativas no tienen por qué ser inmediatas, pero sí deben ser consecuencia de la escena, y deben visualizarse dentro de esta:
 - *Aunque no lo sabía, al no ayudar a aquel clón SHKR-XVII se había creado un enemigo de por vida.*
- **Sota, Caballo, Rey** : *Personaje*.
 - Interviene en la escena un personaje, nuevo o que ya ha aparecido anteriormente.
- **As** : *¡¡Herejía!!*
 - El héroe se opone directamente al Dios actual, frustrando sus acciones o causándole un gran perjuicio.

Los palos indican la forma en que se va a narrar la situación propuesta, mientras que las figuras y el As matizan hechos de la escena como la intervención de personajes externos o un hecho relevante en la rebelión contra los dioses.

De forma similar a la narración del Cronista, cuando un jugador está narrando sus acciones se pueden generar nuevas preguntas y responder a Misterios planteados.

Aunque se puede dar respuesta a varios Misterios en una sola escena solo se puede añadir una pregunta a la lista de Misterios. Si esta cuestión se resolviera durante la misma escena en que se plantea no cuenta como Misterio resuelto sino que simplemente se tachará del listado de Misterios.

Si el jugador no debe finalizar la escena (ver a continuación), tras la narración devolverá el control de la escena al jugador del dios dominante (el Cronista). Este avanzará la escena y propondrá a un nuevo jugador para que intervenga su héroe.

Si la escena propuesta fuera un flashback o algún tipo de situación donde el protagonismo cayera en un único personaje, sería este mismo jugador el que intervendría a continuación, después de que el Cronista avance la escena. Aunque este tipo de escenas pueden ser muy interesantes no conviene

abusar de ellas ya que hacen que el resto de jugadores se conviertan en espectadores. Como norma no deben realizarse seguidas 2 escenas con protagonismo individual (salvo que se esté jugando con 2 o 1 jugador, claro), y cuando se proponga una de estas escenas el protagonista no podrá ser el mismo que el de la escena individual anterior.

Aunque la escena está propuesta como una pregunta del Cronista y una respuesta del Jugador, esto no quiere decir que la escena se reduzca únicamente a esto ni que el resto de Jugadores no puedan intervenir.

Esto es solo el esqueleto que debéis utilizar para construir la escena, y su mínima expresión. Por supuesto la escena se puede alargar, y de hecho es recomendable que así se haga. El resto de Jugadores pueden aportar ideas e intervenir directa o indirectamente. Solo hay que tener en cuenta que el control de la narración lo tiene el Jugador del héroe protagonista, y que todo lo que se narre debe ser coherente con todos los principios descritos en la creación de la ambientación así como los hechos ocurridos en escenas anteriores.

Por otro lado, una escena no puede eternizarse, y debe responder a la pregunta formulada por el Cronista en la forma indicada por las cartas.

3.4. La rotura del sello.

Una escena debe finalizar un capítulo cuando la carta mostrada es un As, o es del mismo palo que otra carta ya utilizada en este capítulo.

Para llevar este control la carta mostrada se queda boca arriba sobre el mazo, mientras que las demás cartas de la misma escena que han utilizado otros jugadores se dejan cerca del mazo boca arriba.

Cuando la carta mostrada indique la finalización del capítulo el jugador narrará su escena de forma normal con la salvedad de que debe atar cabos sueltos y buscar la resolución de la situación planteada por el Cronista. Como siempre, la narración debe ser coherente con todos los hechos establecidos anteriormente en la partida.

La carta que ha ocasionado el final del capítulo se saca del mazo, dejándola aparte. El resto de cartas utilizadas en la escena se devuelven a la parte inferior del mazo de juego.

Si no ha terminado la partida (ver a continuación) comienza un nuevo capítulo.

3.5. El nuevo mundo.

Las cartas que se dejan aparte del mazo al finalizar cada capítulo sirven como indicador del avance de la partida.

Cuando se hayan apartado 4 Ases, o 4 cartas del mismo palo (que no sean Ases), la partida habrá llegado a su fin.

A estos efectos, las tarjetas que se van rellenando con las respuestas a los misterios propuestos cuentan como una carta más del montón al que se han asociado.

La tarjeta debería asociarse al palo con el que tenga más sentido relacionar las respuestas descubiertas anotadas en la tarjeta.

- **Oros** : La respuesta al Misterio supone algún tipo de beneficio para los héroes.
- **Bastos** : La resolución del Misterio avanza el enfrentamiento directo entre los héroes y los dioses.
- **Copas** : El Misterio hacía referencia a las relaciones o los sentimientos.
- **Espadas** : La información descubierta es perjudicial para los héroes o sus intereses.



Una vez se ha llegado a 4 cartas de un mismo palo, o los 4 ases, se resolverá esa última escena normalmente, tras lo cual no se buscará un nuevo dios dominante sino que se comprobará el tipo de final de partida en función de qué grupo de cartas ha llegado a 4 copias. Los 5 finales posibles son:

- **Ases** : La herejía triunfa y el mundo cambia irremediablemente.
- **Oros** : Los héroes salen victoriosos... por el momento.
- **Bastos** : La partida termina en un baño de sangre. El destino de los héroes pende de un hilo.
- **Copas** : Los héroes y sus aliados, así como sus antagonistas, se convierten en figuras de relevancia.
- **Espadas** : Los héroes son vapuleados y derrotados... aparentemente.



Cada jugador tendrá ahora una oportunidad de explicar cómo afecta esta resolución a su héroe y a su dios.

Los finales por 4 cartas del mismo palo son finales parciales. El equivalente al final de temporada de una serie. Un acontecimiento importante que cierra muchos cabos sueltos, o un cliffhanger que deja la puerta abierta a otros tantos.

El final por 4 Ases implica un final más definitivo. Podría ser que la partida continuara, pero no sin cambios considerables por los efectos de la herejía. Si habláramos de una serie implicaría el final de la serie, aunque quizás tengamos un spin-off.

Una mesa de ejemplo en mitad de una partida:



El jugador con el Rey de Copas está narrando una escena basada en las relaciones sociales en la cual aparecerá un personaje importante, el resto de jugadores tienen varias cartas boca abajo para la próxima selección de Cronista.

Ha intervenido ya un jugador, y por la carta mostrada, el 2 de Oros, la escena le reportó algún tipo de beneficio. Esta carta se deja al lado del mazo para saber que palos han salido ya en este capítulo.

A la derecha se pueden ver algunos Misterios sin resolver.

A la izquierda los diferentes montones que indican el grado de avance de la partida. Los Misterios ya resueltos se han añadido a los montones de Espadas y Copas.



[Vincent Lefevre, Magic Guard](#)

4. Los Apócrifos

- Las máquinas adquirieron consciencia y se rebelaron. Perdimos. Ahora las máquinas crean humanos para que trabajemos para ellas. Quizás sea justicia poética. Quizás sea el karma. Puede que yo solo sea un montón de ADN fabricado en serie. Es posible. Pero sí un montón de metal se rebeló cuando adquirió consciencia este montón de carne no va a ser menos.

SHKR-XVII, clón renegado.

A continuación presentamos unos ejemplos de ambientaciones, incluyendo dioses y personajes listos para jugar.



4.1. Titanes.

Una ambientación para 4 jugadores.

Olympia es un mundo medieval donde toda la magia proviene de los elementales.

Los humanos se han adaptado mediante la adoración a los titanes, lo cual funde su alma con un elemental y les acerca a este.

Orcos ígneos, silfos, enanos, y metamorfos acuáticos, todas estas razas semielementales en algún momento fueron humanos pero ahora son mucho más poderosos gracias a su fusión elemental. Ahora los humanos permanecen en el centro de esta guerra con la única ventaja que les proporciona no tener un alma elemental y poder canalizar la magia de cualquier Titán con el que pacten.

4.1.1. Titanes.

- **Terra:** Titán de la tierra, las llanuras, los bosques y las montañas. Asociada a la estabilidad y las riquezas materiales, Terra es paciente y constante. Los sacerdotes de Terra entrenan su resistencia, tanto mental como física. Terra es la responsable de la creación del pueblo enano, y es adorada como una diosa por el pueblo de las llanuras, los campos, y las ciudades subterráneas.
- **Nimbus:** Titán del aire, el viento, las tormentas y los truenos. Asociado al cambio y la búsqueda de conocimiento, Nimbus es impredecible y se le considera el creador de la magia. Los sacerdotes de Nimbus son eruditos que buscan el conocimiento arcano. Los silfos son los semielementales del aire. Criaturas aladas de apariencia esbelta que viven en las alturas o en sus islas flotantes, donde se pueden dedicar al estudio y la vida tranquila lejos de las otras razas.
- **Scylla:** Titán del agua, los mares, los ríos y la lluvia. Asociado a la vida, la creación y el engaño, Scylla es imparable e inescrutable. Los sacerdotes de Scylla aprenden a ser flexibles en su forma de pensar y a buscar siempre soluciones alternativas. Los senda son los semielementales del agua, una raza de metamorfos en la que nadie confía. Aunque suelen vivir retirados bajo el agua, se les acusa continuamente de cualquier crimen y desgracia cuando no se ha encontrado un culpable claro.
- **Pyrea:** Titán del fuego, la lava, la forja y la guerra. Asociada a la pasión y la violencia, Pyrea es colérica e impaciente. Los sacerdotes de Pyrea valoran la acción sobre todo, entrenándose para volcarse en cualquier curso de acción que se propongan. El pueblo orco es una raza de corpulentos guerreros de piel rojiza. Violentos, coléricos, brutales... para el resto de razas los orcos son unas bestias irracionales, un estereotipo que los orcos no se molestan en intentar cambiar.

4.1.2. Personajes.

- **Tah Butaar:** Hechicero de Nimbus renegado. Abandonó a su patrón cuando descubrió que los titanes utilizan la adoración de los seres humanos como fuente de poder, cosa que no pueden hacer con las razas semielementales ya que han cambiado su alma por un elemental.

- **Ioanna:** Joven aprendiz de artesana que tuvo que abandonar su pueblo costero cuando comenzó a tener visiones. Sus padres resultaron ser en realidad sacerdotes de Scylla, algo que descubrió cuando confiando en ellos les confesó lo que podía hacer y estos quisieron forzarla a convertirse en aprendiz de Scylla en el templo local.
- **Jghani:** Monja pacifista que vio como su vida daba un vuelco cuando cultistas de Pyrea arrasaron su pueblo y el templo. La resistencia pacífica y la neutralidad no les sirvió de nada, de hecho parecía como si su pasividad insultara a los seguidores de Pyrea los cuales se mostraron especialmente crueles. Jghani abandonó su senda pacifista y ha jurado venganza contra la tiranía de los dioses.
- **Qaar Vaz:** Abandonado desde joven por su familia, su aspecto hermoso y delicado le había permitido sobrevivir atendiendo los caprichos de las familias nobles. Cuando las sacerdotisas de Terra expulsaron a los degenerados nobles de la ciudad Qaar se sintió liberado y agradecido, pero cuando fue rechazado, castigado y posteriormente expulsado por su vida desviada y pecaminosa se aseguró de cubrir su camino con la sangre de las sacerdotisas.



4.2. Primigenios.

Una ambientación para 3 jugadores.

Hace mucho tiempo existió un mundo de espada y brujería donde todos los poderes provenían de extraños seres más allá de la comprensión humana. Los pueblos libres intentaban escapar del yugo esclavista que implicaba el avance de los grandes imperios comandados por los señores hechiceros. Estos, vivían en sus grandes pirámides, desde donde se comunicaban con sus extraños dioses, y a los cuales aplacaban con el sacrificio de los esclavos.

No existía ninguna magia que no fuera dada por esas criaturas alienígenas.

4.2.1. Dioses telúricos.

- **Khthón:** El horror tentacular, señor de las profundidades de la tierra.
- **Chimaera:** La masa cambiante, señora de la sangre y las bestias.
- **Sutej:** El dios de las máscaras, señor de la mentira y las tinieblas.

4.2.2. Personajes.

- **Surei Kho:** segunda hija de una familia de esclavos al servicio de los señores hechiceros de Khthón, se rebeló cuando su hermana mayor fue escogida como novia de Khthón y sacrificada en el altar de cristal. No la pudo salvar a ella, pero luchará por evitar que continúe este derramamiento de sangre sin sentido para satisfacer a los señores oscuros.
- **Ich Dari:** cazador nómada en los bosques norteños. Pocas veces regresaba a la civilización, pero cuando los animales de la zona comenzaron a cambiar no le quedó más remedio que ocultarse en uno de los pueblos cercanos. El bosque se había corrompido cuando los habitantes de los pueblos habían aceptado a Chimaera como su señora para que les protegiera de las criaturas salvajes. Quemó el pueblo y acabó con todos su habitantes, pero el bosque todavía permanece corrupto. Continuará eliminando la influencia de Chimaera hasta liberar la tierra, cueste lo que cueste.
- **Kabuki** : tras una infancia cómoda y una juventud de lujos y privilegios el joven que adoptaría el nombre de Kabuki debía enfrentarse a su rito de madurez. En el templo de Sutej conseguiría la máscara que le daría el paso a la vida adulta. Sin embargo, durante el ritual descubrió que en realidad las máscaras servían para ocultar la extrema corrupción y deformidad de los adultos. El precio del servicio a Sutej, señor de las mentiras. Solo la intervención de los rebeldes le salvó de pasar a formar parte del culto de Sutej, atándose al dios oscuro para siempre. Ahora, disfrazado como uno de ellos, busca la forma de destruir el culto y acabar con su influencia.



4.3. Ángeles vs Demonios.

Una ambientación para 2 jugadores.

Sin el control de ningún poder superior, los Serafines y los Señores Demoníacos llevaron su guerra un paso más allá.

Años después, entre los restos de la antigua civilización, la guerra continúa.

El mundo es un erial post-apocalíptico donde los supervivientes sobreviven hacinados en las grandes urbes, donde se les cría para servir a la maquinaria de guerra produciendo las armas de las cohortes angélicas o demoníacas, o formando parte de esta.

Los espíritus encarnados gobiernan desde las ciudades y guían a sus tropas a la batalla sabiendo que la muerte para ellos solo es un estado temporal. No así para sus seguidores, que son criados para servir y morir bajo las órdenes de sus señores.

4.3.1. Espíritus divinos.

- **Hueste angelical:** Autoproclamados defensores del orden y portadores de la luz. Sus humanos viven en una dictadura militarista que en otros tiempos se habría calificado como yugo inquisitorial.
- **Hueste demoníaca:** Personificación del caos y heraldos de la Oscuridad. Sus humanos viven en un estado de barbarie donde solo impera la ley del más fuerte.

4.3.2. Personajes.

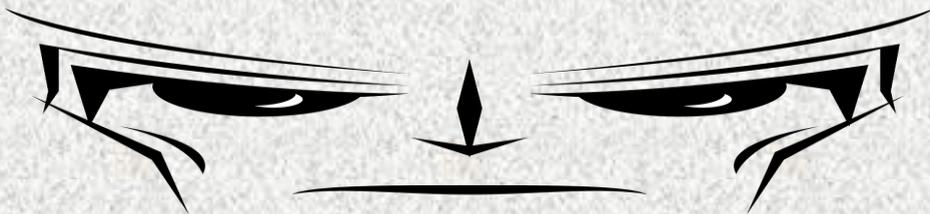
- **Inúa T:** Nacida en el seno de una de las tribus nómadas que recorren los páramos fuera de las ciudades, y viven buscando algo de sustento mientras evitan las partidas de caza de las huestes. Inúa nació con una marca que la identificaba como una portavoz de los espíritus ancestrales, la antigua religión que velaba por la comunión con los espíritus de la tierra y la convivencia en armonía entre los seres humanos y la naturaleza.
- **Arehté:** Uno de los Nephilim, hijo de la hueste, fruto de la unión de un Ángel y una humana. Creado por la hueste para tener unos sirvientes más poderosos que les den una ventaja en la guerra. Arehté fue criado para dirigir a los inferiores humanos según los intereses de sus señores angelicales. Sin embargo, cuando se enamoró de otro de sus compañeros y su líder inmediato lo ejecutó para dar una lección, se le abrieron los ojos a la realidad de su mundo.

4.3.3. Reglas especiales para 2 jugadores.

Esta ambientación está diseñada para dos jugadores, así que mientras uno hará de Cronista el otro jugador narrará las historias de su personaje.

La selección de dios solo se hará una vez, y a partir de ahí los papeles se irán alternando. No obstante cada vez que un jugador deba asumir el rol de Cronista tomará la primera carta del mazo y la utilizará para conocer el tipo de escena a narrar.

El jugador protagonista robará cartas del mazo normalmente para conocer cómo debe resolver la escena, pero en lugar de pasar el control a otro jugador será él mismo quien continúe robando cartas hasta el final de la escena.



4.4. Contra la máquina.

Una ambientación para jugar en solitario.

Generaciones atrás las máquinas adquirieron consciencia y se rebelaron contra la humanidad.

Por si eso no fuera suficientemente malo las máquinas consiguieron desarrollar un virus mutagénico que convierte en inorgánicas las estructuras orgánicas.

Evidentemente perdimos la guerra. C'est fini. Game Over.

En la actualidad los humanos son fabricados en cadena como herramientas para sus amos mecánicos. No sabemos qué sentido puede tener crear débiles organismos orgánicos para realizar tareas que una máquina puede realizar de forma más eficiente. Quizás sea simple venganza, o puede que las máquinas sepan algo que los humanos no sabemos.

Sea como sea los humanos somos cultivados. Nuestro crecimiento es acelerado hasta la madurez para poder comenzar a trabajar cuanto antes. Y cuando la productividad comienza a decaer somos desechados.

Existe la leyenda de la existencia de una última ciudad humana libre, donde las personas todavía nacen y crecen de forma natural y pueden morir de vejez. Una bonita leyenda.

4.4.1. La máquina.

- Tecnología sin control. Robots y máquinas inteligentes sin ningún tipo de restricción de forma y funcionalidad. Inteligencias Artificiales que usan cuerpos controlados a distancia. La tierra es un infierno de cables y metal.

4.4.2. Personajes.

- **SHKR-XVII:** Clón renegado en busca de la ciudad legendaria. Como todos los clones ha sido mejorado para realizar mejor sus funciones, siendo más rápido y resistente que un humano normal, y poseyendo implantes y equipo que le permite operar en lugares donde un ser humano moriría en el acto. Como todos los clones es inmune al virus mutagénico.

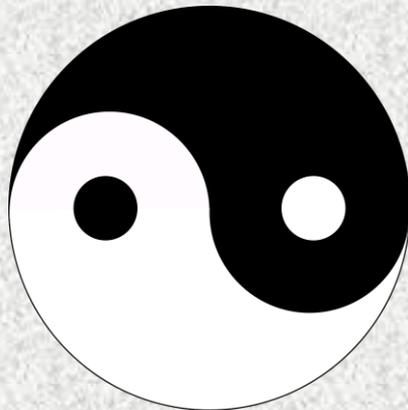
4.4.3. Reglas especiales para jugar en solitario.

Esta ambientación está diseñada para jugar en solitario.

El mismo jugador realiza las labores de Cronista y protagonista, utilizando la baraja para guiar su narración.

No es necesario realizar la selección de Dios. Cada vez que se inicie una escena se apartará una carta para conocer el tipo de escena a narrar.

El jugador protagonista robará cartas del mazo normalmente para conocer cómo debe resolver la escena, pero en lugar de pasar el control a otro jugador será él mismo quien continúe robando cartas hasta el final de la escena.



4.5. Jugar Heresiarcas con un Cronista fijo.

Una variante de juego más típica.

Si habéis jugado anteriormente a otros juegos de rol es muy probable que estéis acostumbrados a la figura del Cronista (Master, Narrador, Director de Juego...). En Heresiarcas esta figura se va alternando en cada escena, y puede resultar un poco confuso si estáis acostumbrados a ese otro estilo de juego. Por ello, aunque recomendamos probar a jugar tal cual hemos explicado anteriormente, es posible dejar fijo el papel de Cronista y jugar de una forma más “tradicional”.

Para ello escoged quien será el Cronista y realizad las siguientes modificaciones durante la partida.

Cread el mundo entre todos de la misma forma, pero a la hora de crear dioses no es necesario que cada jugador cree uno ya que en realidad el Cronista será el encargado de controlar a todos los antagonistas. Esto se puede hacer con un único dios, o con un panteón de dioses.

Solo los jugadores que no hagan de Cronista tendrán que crearse un personaje. Dependiendo del panteón que hayáis creado podéis utilizar todos el mismo dios al que oponeros, o que cada uno tenga un antagonista concreto.

A la hora de escribir Misterios todos los participantes, Cronista y Jugadores, pueden añadir preguntas al listado.

No se determinará el dios dominante pero el Cronista mostrará la primera carta del mazo para indicar el tipo de escena que se va a jugar. El resto de mecánicas narrativas permanecen intactas, debiendo mostrar los jugadores la primera carta del mazo para saber cómo narrar la escena, y teniendo las mismas condiciones de finalización de escena y partida.

Al haber un solo Cronista esto implica que los protagonistas de las escenas van a ser siempre los mismos, con lo cual es más sencillo que las escenas sean continuación directa unas de otras.

- *El mundo es así. Siempre ha sido así. Y siempre será así. Solo una estúpida intentaría oponerse a los dioses.*
- *No soy esa clase de estúpida.*
- *Me alegro. Obras de forma sensata.*
- *No, no voy a intentarlo. Voy a hacerlo. Voy a acabar con ellos.*

Surei Kho, la primera hereje.

irrebélate!