

INTRODUCCION A  
**MIDNIGHT**

---

**TODO LO QUE NECESITAS SABER DE ESTA AMBIENTACIÓN**

✧ **Autor:** César Ayala

✧ **Formato:** Álvaro Pérez Eguizábal

✧ **Revisado por:** Kano

*"Si quiere imaginarse el futuro, imagine una bota aplastando un rostro humano por siempre"*

1984, George Orwell

- ✧ Los medianos son utilizados como esclavos y devorados por su suave y dulce carne, deliciosa para los orcos.
- ✧ Los gnomos colaboran con las fuerzas de la Sombra en el Norte a cambio de una mera ilusión de libertad.
- ✧ Los dorn se arrastran avergonzados sobre las tumbas de sus ancestros esperando que algún día les perdonen su fracaso.
- ✧ Los enanos luchan una guerra perdida en el corazón de sus montañas, mientras los bastiones van siendo arrasados uno tras otro.
- ✧ La ereños trabaja los campos para sus señores Legados y para alimentar a los ejércitos orcos.
- ✧ Los sarcosanos han visto como todo su reino se derrumbaba, sus antaño nobles príncipes morían empalados o se convertían en traidores, y pocos son ya los que pueden cabalgar con orgullo.
- ✧ Los elfos mantienen un frente que día a día va retrocediendo mientras Aradil, su Reina, busca desesperadamente una forma de derrotar a la Sombra.
- ✧ Los orcos arrasan y asolan el mundo bajo las órdenes de sus kurasatch uradeen, las madres esposa de Izrador.

Y los clérigos del Dios Único, expanden su fe mediante sacrificios, tortura y muerte.

Bienvenido a Midnight. Bienvenido a un lugar en el cual la Sombra obtuvo su victoria total... hace 100 años.

Midnight es un escenario de campaña para Dungeons & Dragons, pero al contrario que otros escenarios más abiertos en sus planteamientos, Midnight se centra en la desesperada lucha que realizan los escasos héroes del mundo contra las desmesuradas fuerzas del Mal. Un Mal representado por un dios, el único del mundo, Izrador, la Sombra en el Norte.

Utilizando sin ningún tipo de rubor gran parte de la mitología de Tolkien y muchas de sus ideas, Midnight es un lugar muy similar a la Tierra Media, con una salvedad. Saurón venció. Y su poder es ahora casi indiscutible.

## **HISTORIA**

---

Todo comienza hace ya muchas eras, cuando Izrador luchó contra sus hermanos divinos en el cielo. Finalmente fue derrotado, y los dioses del bien le desterraron, mandando su cuerpo a un plano y su alma a otro. Pero Izrador vendió cara su derrota, porque mientras caía a Aryth, cortó absolutamente todos los lazos de ese plano con el resto. Por lo tanto, los otros dioses y las criaturas capaces de viajar entre planos no pueden entrar en Aryth, y a la vez, las que ya estaban allí, han quedado atrapadas. La Ruptura es tan grande que ni siquiera las almas de los muertos pueden abandonar el plano terrenal para ir a descansar y ya no existen conjuros de teleportación o similares. Aryth quedó separado del resto, con el alma de un Dios sediento de venganza y destrucción en su interior.

Uno de los mayores efectos de la Ruptura fue que como los otros dioses ya no podían contactar con sus fieles, no podían enviar su energía para que sus clérigos la utilizaran en sus conjuros. Por lo tanto, no hay clérigos de dioses que no sean Izrador, que como está en el plano, no tiene esos problemas.

Volviendo a la historia del mundo, pasaron muchos siglos antes de que Izrador comenzara a hacer algo. Atrajo a su seno a muchos de sus antiguos sirvientes que habían caído con él del Cielo y logro seducir a un clan de enanos, atrayéndolos a su seno, y pervirtiéndolos, logró crear a los Orcos. Una poderosa raza totalmente entregada y dedicada a cumplir la voluntad del Señor Oscuro.

Pero aún así, Izrador no se mostró. En el continente vivían las hadas: elfos, enanos, medianos, gnomos, enomos (medio gnomos - medio enanos) y eldianos (medio elfos - medio medianos), que percibieron que, aparte de la Ruptura, un gran mal había llegado al mundo.

Así pues, siguieron pasando los años hasta que un día, llegados desde otro continente, aparecieron los primeros humanos, los Dorn. Enormes hombres y mujeres, entrenados en la guerra y que venían huyendo de los poderosos señores sarcosanos que les tenían bajo su poder en el Sur. A pesar de producirse varios enfrentamientos y una guerra con las hadas, finalmente se llegó a un acuerdo y se forjó una alianza entre los humanos y las hadas. Un factor determinante de esto fue la aparición de los Caídos, una especie de muertos vivientes que aparecen debido a que como las almas no pueden abandonar el plano, vuelven a ocupar sus cuerpos, pero con la irrefrenable necesidad de comer carne, aunque conservan sus recuerdos.

Los humanos se establecieron en la parte norte del continente y allí recuperaron su libertad y pudieron crear un reino. Pero no paso mucho tiempo antes de que Izrador se

mostrará definitivamente al mundo. La primera guerra, que marca el final de la Primera Edad, fue una monumental batalla en la que cientos de miles de hadas, orcos, demonios, seres celestiales y engendros de la Sombra lucharon sin piedad, y donde las fuerzas de la Oscuridad fueron rechazadas. Así dio comienzo la Segunda Edad.

Los lazos entre las hadas y los humanos se fortalecieron, y crearon el Muro de Fortalezas, una serie de castillos, fortalezas y torres dedicadas a defenderse de posibles ataques de Izrador.

Pero el peligro no estaba solo en el Norte. Finalmente el Imperio Sarcosano vino en busca de los Dorn, y se encontraron con las hadas aliadas de los Dorn y una guerra. Después de años de enfrentamientos, se llegó a un acuerdo y se firmó la paz. Los sarcosanos crearon varias colonias, las cuales, finalmente, se escindieron del Imperio y reclamaron su independencia. Ayudados por los Dorn, lograron derrotar al Imperio y finalmente, construyeron el gran reino de la Tierra de Eren.

No muchos años después, Izrador volvió a atacar. Pero esta vez lo hizo de forma más moderada, acechando y valorando las fuerzas enemigas, tanteando el Muro de Fortalezas en busca de puntos débiles. La guerra duró muchos años y aunque no hubo ninguna batalla tan grande como la de la Primera Edad, murieron millones de seres en ambos bandos. Y finalmente, Izrador lanzó contra las razas libres a los dragones. Había corrompido a un gran número de estos poderosos seres, que arrasaron y devoraron todo lo que encontraron a su paso. Pero cuando todo parecía perdido, otra gran coalición de dragones acudió a enfrentarse a sus corruptos hermanos. Al final las razas libres obtuvieron una tenue victoria, pero victoria al fin y al cabo, marcando el final de la Segunda Edad.

Pero Izrador estaba muy lejos de estar totalmente derrotado. Una vez más, aprendió de sus errores y esta vez, corrompió a personajes clave de los reinos, creó redes de información, extendió su malévolos iglesia y buscó a grandes héroes a los que atraer a su causa. Con el tiempo, corrompió al mejor guerrero del mundo, al dragón más poderoso, al sacerdote más piadoso y a uno de los magos que mejor dominaba las fuerzas arcanas. Los transformó, los cambió y les dio poderes más allá de su imaginación. Así nacieron los Reyes de la Noche, generales y principales sirvientes de Izrador.

Cuando se cumplió el primer milenio de la Tercera Edad comenzó otra guerra. Pero esta vez las fuerzas de las razas libres no estaban tan preparadas, se encontraban divididas y con débiles alianzas. Los reinos humanos fueron aplastados y masacrados. Los enanos, que no habían parado de luchar contra los orcos en ningún momento fueron obligados a encerrarse en sus bastiones y luchar en una guerra desesperada. Los elfos, a pesar de los infructuosos intentos de Aradil, su Reina Bruja, por lograr una unión entre las razas, comenzaron una guerra de guerrillas que dura hasta hoy.

Miles de medianos fueron esclavizados, y muchos más devorados por los orcos. Los gnomos llegaron a un acuerdo con los sirvientes de Izrador. A cambio de trabajar para ellos con sus barcas fluviales, permanecerían libres.

Hoy es el año 99 de la Última Edad. Izrador está cada día más cerca de la victoria final. Aquí empiezan las aventuras de los PJ en Aryth.

## PERSONAJES

---

La primera sorpresa que te encuentras en Midnight es que gran parte de las clases de personaje de d&d han desaparecido. No hay paladines, monjes, exploradores, clérigos ni bardos, los druidas y magos son clases prestigio y las razas tienen muchas más habilidades especiales de lo normal.

Hay que tener en cuenta que Midnight es una ambientación muy dura, los objetos mágicos son terriblemente escasos y no hay posibilidad de resurrección alguna. Es decir, cuando te mueres, personaje nuevo. No hay pergaminos de resurrección ni templos ni un clérigo aliado que pueda hacer nada.

De hecho los únicos "clérigos" son los Legados, sirvientes todos y cada uno de ellos de Izrador. Ellos sí tienen magia divina, porque Izrador sí está disponible para otorgar sus dones.

Solo hay tres razas nuevas, enomos (mezcla de enanos y gnomos), eldianos (mezcla de elfos y medianos) y enorcos (resultado de las violaciones de orcos a enanas). El resto, son las del d&d con la excepción de la desaparición de los semiorcos y semielfos. En Midnight se considera que las hadas y los humanos son razas incompatibles a nivel de descendencia.

Hay varias subrazas. Por ejemplo, los elfos tienen elfos del bosque, de las nieves, de la jungla y del mar (del mar quiere decir que viven cerca de la costa, no bajo el mar) y los humanos tienen a los Dorn (escoceses por simplificar), sarcosanos (una mezcla entre hunos y los musulmanes de tiempos de la Reconquista) y los ereños, que corresponderían al humano "normal". Los orcos no son los habituales del d&d. No tienen tantos penalizadores a las características mentales y se parecen más a los Uruk-Hai del Señor de los Anillos que a los orcos normales.

Todas las razas tienen gran variedad de habilidades especiales, bonificadores y rasgos, haciendo que si las comparamos con las de d&d, las de Midnight deberían tener un ajuste de nivel de +1.

Las nuevas profesiones que aparecen son Canalizador (un mágico), Montaraz (el mismo nombre lo explica), Defensor (una persona con habilidades de monje y dedicado a ayudar a los demás, pero sin el trasfondo de monje) y el ya citado Legado.

Las razas, aunque físicamente iguales a las de d&d, en sus actitudes no se parecen demasiado. Los gnomos han pasado de ser creadores de objetos con tendencia a ser bardos (misterios de la 3.5) a ser un pueblo que vive en los ríos y que ejerce su guerra contra la Sombra mediante el subterfugio, la traición y el engaño.

Los medianos ya no son una raza de alegres muchachuelos graciosos que van por la vida repartiendo alegría (olvidaos de los kender) y aunque conservan sus bonificadores (y consiguen unos cuantos más) los tienen por otro motivo. Su resistencia al miedo no se basa en que su desconocimiento del mismo, sino que están acostumbrados a vivir vidas horribles. Es decir, cuando has crecido en un entorno en el que un orco podía matar a tus padres porque sí y obligarte a cocinar a tu papá con tomate y a tu mamá con arroz, apartando los riñones para comerlos crudos, es difícil que luego algo te asuste.

Los orcos son los que más han cambiado. De una horda balbuceante cuya finalidad casi siempre era otorgar PX de forma sencilla, han pasado a ser un ejército bien engrasado, efectivo, con líderes tremendamente capaces, y aunque se odian entre ellos casi tanto como odian todo lo demás, funcionan. Tienen ejércitos eficaces, legiones funcionales y una habilidad para la batalla inigualable. Y una crueldad y maldad que supera todas las marcas.

## **MAGIA**

---

El sistema de magia ha sido ampliamente remodelado. Para utilizar la magia, basta con obtener dos dotes, y cualquier personaje puede hacerlo. Evidentemente, la profesión de Canalizador "regala" esas dos dotes. El número de conjuros que pueda lanzar un personaje no depende de una tabla, sino del nivel de conjuro que pueda lanzar (siguiendo la tabla del Hechicero, que por cierto, también ha desaparecido) y de la cantidad de Puntos de Magia que tenga el personaje. Las clases y clases prestigio orientadas a la magia otorgan estos puntos (además de que las dotes de lanzar conjuros dan un mínimo de ellos) pero nunca muchos. Cuando esos puntos se acaban, se comienza a gastar Constitución (puntos temporales eso si) que SOLO se recuperan mediante el descanso natural.

Cada conjuro cuesta una cantidad de puntos igual a su nivel. Es decir, una telaraña cuesta dos puntos. Las dotes de maximizar, apresurar y el resto que aumentan el nivel del conjuro, incrementan el gasto de puntos.

Por lo tanto, un canalizador con 12 puntos de magia puede lanzar 12 conjuros de nivel 1, 6 de nivel 2, o cualquier mezcla de ellos. Esto da mucha libertad a los mágicos, pero a la vez, también les coarta mucho. Cuando se acaban los puntos y comienzas a sacrificar Constitución, las cosas ya no son tan fáciles.

Además, para poder lanzar conjuros de cada escuela, hay que conseguir la dote de Lanzamiento de Conjuros con esa escuela, y las más "poderosas" del d&d (evocación e invocación) están divididas en Menor y Mayor. Para poder lanzar conjuros de la mayor necesitas tener la Menor y como mínimo nivel 7. Una vez más, las clases y clases prestigio orientadas a la magia dan dotes para conseguir tales escuelas.

Pero es interesante el ver que incluso para lanzar unos misiles mágicos, un personaje necesita varias dotes y un nivel adecuado. Eso hace que otros conjuros mucho menos utilizados se vean más y se exprima su uso de forma más eficaz.

La lista de conjuros ya no se divide en divinos/arcanos, solo hay una. Así que un Canalizador puede lanzar Curar Heridas o Bendiciones si escoge la dote para la escuela adecuada. Gran cantidad de conjuros han desaparecido, sobretodo aquellos relacionados con cambios de plano, ya que en Midnight NO se puede cambiar de plano, ni entrar ni salir de absolutamente NINGUNA manera.

Pero no todo son problemas. Los PJ (y solamente ellos) tienen acceso a las Sendas del Héroe, que son listas de poderes (siguiendo cada una un patrón) que van ganando cada nivel. Hay de todo tipo, y mientras algunas potencian a los mágicos, otras sirven para que los guerreros puedan luchar mejor. Dan poderes (que funcionan como habilidades sortílegas) y bonificadores a habilidades, tiradas de salvación e incluso características. Eso si, cada una está muy orientada a un rasgo de personalidad, por lo que escoger una no es escoger solo una lista de bonos que se van consiguiendo.

El juego no aporta un gran número de clases prestigio, nuevos conjuros, nuevas dotes o nuevos monstruos. En eso es bastante medido y se centra más en la ambientación, cosa que yo agradezco enormemente. Tampoco aparece una enorme lista de nuevas armas o de objetos mágicos.

Si se incluye un nuevo tipo de armas, las Armas del Pacto, una clase de objetos mágicos que van desvelando los poderes que tienen a medida que el usuario gana niveles. Pero aún así, es muy raro ver en Midnight un bonificador de mejora que pase de +2.

La escasez de objetos mágicos (y por ende, de tesoros de los monstruos) es abrumadora comparada con lo que es habitual. ¿Por qué es así?

Lo primero, es porque Izrador azuza a sus sirvientes y, sobretodo, a sus legados para que reúnan toda la magia que puedan y se la entreguen. Los Legados cuentan con una clase de criatura, los Astiraxes, que pueden poseer animales y detectan cuando se utiliza la magia o dónde hay auras mágicas, por lo que tener gran cantidad de magia encima es netamente contraproducente.

La segunda razón es que para crear objetos mágicos, no basta con tener la dote, sino que el mágico debe acudir a un Nexo de Poder, lugares que "emiten" magia gracias a la cual puede construir los objetos (y pagar los PX, que de eso no se libra nadie). Naturalmente, esos Nexos son lugares que todo el mundo busca y quiere conseguir, y los que quedan "disponibles" suelen estar en territorios alejados o incluso olvidados.

Así pues, una espada larga +2 es todo un señor tesoro, y es probable que te acabe causando algún problema si acudes a un sitio poblado con ella.

Otro tipo de objeto mágico son los talismanes. Los talismanes son pequeños objetos que cuando se usan (y solo se pueden usar una vez) dan un bono variable (mínimo +2, pasar de +4 es muy raro) a una tirada de habilidad, salvación, ataque o característica. A cualquier tirada de d20, pero solo una vez. Es decir, si utilizas tu amuleto de +2 al ataque, solo tendrías el bono a uno de tus ataques, aunque tengas varios por turno. Utilizarlos es una acción gratuita, pero hay que indicarlo.

## **VIVIR EN MIDNIGHT**

---

Los DM y los jugadores deben tener un concepto claro: la Sombra venció hace ya casi 100 años y solo hay un foco de resistencia con posibilidades de llegar a hacer algo aparte de perder, que son los elfos en su bosque de Erethor.

Pero las naciones humanas llevan 100 años de opresión, de dominio y reeducación por parte de los sirvientes de Izrador. Saber leer y escribir es un delito. La moneda ha desaparecido y la gente ha vuelto al trueque. Incluso viajar es delito. Bueno, ser elfo o enano también es un delito, y las penas habituales de cualquier delito son muerte, tortura y muerte, o esclavitud, tortura y muerte.

La mayor parte de los conocimientos que tenía la gente común ha desaparecido casi al completo, dejando una población inculta, desconfiada, temerosa y con una meta única en la vida, sobrevivir como bien se pueda. Vamos, como un campesino europeo medieval (de

hecho Midnight tiene muchas cosas de la Europa Medieval en lo que es la vida común de la gente). En todo esto ¿dónde entran los héroes?

Entran en que en un mundo así, aunque quizá no se pueda ganar toda la guerra, si se pueden ganar pequeñas batallas. El mundo es un lugar tan putrefacto que si es lógico pensar que haya gente que aunque sepa que apenas pueda hacer nada, intente hacer algo. La Resistencia es un movimiento real y que funciona con una enorme eficacia viendo los recursos de los que disponen. Por desgracia, las fuerzas de Izrador también son tremendamente eficaces.

Midnight es ante todo una ambientación de Fantasía Oscura, y no se debe olvidar en ningún momento. Es un mundo donde todo lo que podía haber salido mal, ha salido mal. Es la Tierra Media dominada no ya solo por Saurón, sino por Morgoth y no te molestes en llamar a los Valar, que no pueden venir.

Se considera que los PJ son gente especial, y es por ello que tienen las sendas del héroe, pero esto ni significa que vayan a derrotar a Izrador ni mucho menos por el hecho de ser PJ. Ni Izrador ni los Reyes de la Noche tienen características de juego (si un DM quiere ponérselas, allá él) y se da por sentado que solamente un poder equivalente a ellos (Aradil en el caso de los Reyes de la Noche, otros dioses en el caso de Izrador) podría vencerlos en un combate. Por lo tanto, hay que recurrir a otras medidas, con lo que nos lleva a un mundo en guerra en algunas zonas (el bosque de Erethor, las Montañas Kaladrún) y con una resistencia minando los recursos de la Sombra en otras.

Pero también debe quedar claro que la Sombra está ganando. Aunque los elfos presentan un frente terrible y causan la muerte de decenas de miles de orcos cada año, el bosque está siendo destruido y las líneas orcas avanzan cada vez más. Y los enanos están abocados a desaparecer, ya que deben luchar separados contra unas fuerzas que les superan en número de forma brutal.

## **AMBIENTE**

---

Midnight es una ambientación dura, pero no solo por el bono de ataque de los monstruos, sino porque el Mal actúa como tal. Personalmente me parece una ambientación con unos detalles que quizá no la hagan muy adecuada para enseñársela a tus abuelos como ejemplo de lo limpio y prístino que es el rol, y quizá para disfrutarla en toda su extensión haya que tener cierta edad (no digo que no jueguen niños, sino que muchos conceptos de fondo de Midnight solo se comprenden cuando ya se tiene cierto rodaje en la vida).

Si es totalmente cierto que hay criaturas/sucesos/formas de actuar en Midnight que no lo hacen particularmente adecuado para ciertas sensibilidades. Por ejemplo, Tracy Hickman, uno de los creadores de Dragonlance considera que d&d es el juego de héroes blancos y buenos contra malos, pero sin pasarse en la maldad. Probablemente le daría una embolia si viera algunas cosas de Midnight. Por poner un ejemplo, una de las clases de Caído que tiene el juego son los Abandonados, que son (atentos) los espíritus de los fetos que mueren y que han vuelto al útero materno, donde siguen creciendo y desarrollándose al alimentarse de su madre hasta que finalmente en el parto se monta una buena (imaginaos la escena).

Otro ejemplo son los Caídos. Mientras que en d&d los esqueletos y zombis son criaturas mayormente sin mente y que se eliminan sin demasiados remordimientos, en Midnight son plenamente conscientes de lo que son, de quienes fueron y poco a poco van cayendo en la locura. Eso los personajes lo saben y saben que es probable que si mueren y no son enterrados adecuadamente (las decapitaciones también sirven) ellos mismos se levantarán y aunque mantengan el control durante un tiempo, antes o después acabarán siendo bestias devoradoras de carne.

Naturalmente, hay situaciones particularmente crueles. Los aventureros llegan a un pueblo que ha sido atacado. No queda nadie vivo, excepto un puñado de niños. Por desgracia, los niños son en realidad Caídos. El deber de los aventureros es darles descanso eliminándoles, pero los niños no son conscientes de su situación. ¿Quién decapita a un niño sin sentir nada? ¿Se lo vas a intentar explicar? ¿Qué harás cuando te miren y te pregunten porqué el mundo es así?

Bienvenido a Midnight.