

# ESPADA NEGRA: JUEGO DE ROL



**VERSIÓN PÚBLICA 1.0**



# ADVERTENCIA

El presente manual es una versión pública, pero no cuenta con la maquetación destinada a su impresión. El volumen en sí es una extracción de la versión web de Espada Negra. Debido a ello no es particularmente práctico e incluye, entre otros, los siguientes errores:

- Tablas descentradas.
- Índice probablemente impreciso
- Saltos de página que cortan texto, tablas e incluso imágenes.

Las siguientes consideraciones también deben tenerse en cuenta:

- Las imágenes están en una resolución baja.
- El tamaño del volumen es prolongado.

Aunque las reglas cuentan con su contenido definitivo, se recomienda **NO IMPRIMIR** el presente volumen y utilizarlo únicamente en dispositivos electrónicos.



Este texto se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](#). Algunas partes pueden tener restricciones menores. [Leer más](#)

• Introducción	7
• Nociones básicas	10
◦ Conceptos generales	10
◦ Conceptos específicos	12
• Atributos y cualidades	16
◦ Atributos	16
◦ Creación de personajes	18
◦ Cualidades	21
• Ventajas y desventajas	24
◦ Desventajas	24
◦ Ventajas	31
• Anhelos	38
◦ Tipos de anhelo	39
◦ Gestión de anhelos	41
• Profesiones	43
◦ Espadachín	46
◦ Noble	52
◦ Miembro de una banda	57
◦ Militar dormenio	62
◦ Corrector	73
◦ Agente de la corrección	78
◦ Soldado eridio	84
◦ Político eridio	89
◦ Artesano eridio	93
◦ Trabajador de un centro de reeducación	95
◦ Pensador eridio	98
◦ Sacerdote eridio	100
◦ Guerrero del clan	102
◦ Cazador del clan	111
◦ Sacerdote gunear	114
◦ Herrero gunear	117
◦ Guardián del clan	119
◦ Esclavo gunear	123
◦ Funcionario	127
◦ Espía	132
◦ Carsij	138
◦ Caballería Sariana	142
◦ Defensor de puesto avanzado	146
◦ Comerciante	151
◦ Zobagar tírtico	154
◦ Ulekaiz	162
◦ Guardia real Najshet	165
◦ Furia Najshet	169
◦ Sacerdote Najshet	176
◦ Guerrero tribal	178
◦ Guerrero tidar	181
◦ Gladiador	183
◦ Marinero	185
◦ Campesino	188
◦ Sacerdote tridecadeísta	192
• Habilidades	194

○ Descanso y recuperación	194
○ Mejora de habilidades	195
○ Uso de habilidades	198
○ Compendio de habilidades	199
○ Habilidades dinámicas	202
○ Habilidades mecánicas	208
○ Habilidades productivas	215
○ Habilidades sociales	217
○ Habilidades creativas	220
○ Conocimientos	225
○ Habilidades sobrenaturales	232
○ Habilidades de combate	234
○ Equipo	245
○ Armas	246
○ Mantenimiento y mejora	262
○ Armaduras	267
○ Reliquias	270
● Combate	271
○ Orden en combate	272
○ Dinámica de actuación	273
○ Efectos en combate	276
○ Efectos de las heridas	280
● Seguidores	283
○ Mecánica	284
○ Obtención de seguidores	286
○ Uso de seguidores	289
○ Nivel efectivo y combate	291
○ Seguidores como personajes	293
○ Contactos	295
● Aptitudes sobrenaturales	298
○ Mecánica sobrenatural	298
○ Aptitudes pasivas	301
○ Aflicciones sobrenaturales	309
● Poderes	319
○ Amor	329
○ Pureza	336
○ Calma	340
○ Caos	347
○ Ciclo	351
○ Corrupción	357
○ Creación	365
○ Destrucción	373
○ Elemental	378
○ Fauna	384
○ Fin	391
○ Flora	399
○ Ira	406
○ Lucha	413
○ Luz	421
○ Material	426
○ Mentira	428

○ Muerte	435
○ Nada	441
○ Odio	447
○ Orden	449
○ Oscuridad	454
○ Protección	459
○ Todo	464
○ Transferir aflicción	466
○ Verdad	468
○ Vida	475

# INTRODUCCIÓN

Quizá deberías estar pensando en jugar a otro juego de rol. Este es duro, explícito e intenso, y te obligará a comprometerte de una u otra forma. Hay muchos otros juegos, pero en ninguno el acero corta tanto, el fuego quema tanto o tan frecuentemente la muerte es una moneda de cambio con la que los personajes tienen que lidiar.

En el presente volumen encontrarás un compendio de reglas que imitan de forma aceptable la ley natural, forzando una situación que encaje con la crudeza ambiental del propio mundo de Espada Negra.

Un juego de rol podría entenderse como una forma de ocio y expresión que tiene elementos de la narrativa en general y del teatro en particular. Es un sistema no determinista, sino improvisado, por lo que los resultados pueden ser inesperados.



Desde otro punto de vista es la progresión del más simple juego infantil en el que los niños personifican a sus héroes favoritos o inventados. Los juegos de rol simplemente hacen uso de nuestro desarrollado (y quizá maduro) intelecto mediante un sistema reglado para que las consecuencias de las acciones tengan algún tipo de imitación (más o menos funcional) de la causalidad natural.



Un sistema de simulación como este tiene múltiples formas de jugarse. Lo que aquí se presenta es una serie de reglas y consejos, pero la estructura formal de las partidas depende completamente de los jugadores. Es posible jugar con este reglamento a varios juegos que no son de rol. No obstante lo habitual es utilizarlo para jugar al rol. En estas partidas hay un jugador "especial", conocido usualmente como "máster", que dirige todo el universo a excepción de las decisiones de los jugadores, que normalmente estarán asociadas al personaje individual que interpretan. En este manual, no obstante, se cita al jugador "especial" como "Creador". No se trata solamente de esquivar referencias claras a otros sistemas, sino de enfatizar en que este ser especial no tiene por qué ser siquiera una persona.

El sistema está pensado para responder a la naturaleza de los hechos del mundo de Espada Negra. Se detalla el ambiente de forma implícita y explícita, pero es imposible concentrar su amplia vastedad en este reglamento. Existe mucha información adicional en la página de los hermanos juramentados. Estamos dispuestos a afirmar que este material puede dar lugar a más partidas de las que se pueden jugar en una vida.

Siempre ha sido nuestra intención dotar a este juego de tres características primordiales cuyo equilibrio se ha convertido en la mayor preocupación del diseño:

- Realismo: Se trata de conseguir que los efectos de las acciones sean naturales, y cumplan tanto las leyes físicas esperables como los preceptos sobrenaturales del mundo de Espada Negra.
- Simpleza: La cualidad que permite que el juego se aprenda de forma fácil. No es difícil aprender a jugar, y las situaciones se resuelven de forma relativamente ágil.
- Profundidad: En este caso, las características que garantizan el interés a largo plazo. Si bien es fácil hacer un personaje y jugar, ser un superviviente y tener éxito en el mundo de Espada Negra puede ser una tarea concienzuda.

Para jugar al juego de rol de Espada Negra es necesario lo siguiente:

- Personas: Para hacer de jugadores, o de Creador. El número ideal de jugadores depende mucho del tipo de partida a jugar y de las preferencias de los mismos. Lo habitual es jugar entre dos y cinco jugadores.
- Papel: Para tomar notas, hacer dibujos o realizar cálculos.
- Lápiz: El complemento necesario para el papel.
- Goma de borrar: Necesaria para alterar información acumulada en el papel.
- Sacapuntas: Muchos jugadores dan por supuesta su existencia. Con cierta habilidad se puede usar una navaja en su lugar, o en caso de extrema urgencia unas tijeras.
- Runas: Una runa es un objeto que genera al azar dos posibles resultados. Uno de ellos será asociada al acierto, y el otro al fallo. Es necesario un número moderado de ellas. Es posible utilizar muchos objetos como runas: monedas, dados, o incluso tabas.
- Contadores: Cualquier cosa, como piedras o garbanzos, puede servir. Conviene que no sean runas, o se acabarán mezclando.
- Imaginación: La máxima posible, en grandes dosis. Por fortuna es fácil de transportar.
- Desinhibición: Una cantidad mínima es necesaria.



**No** son necesarios:

- Dados: Aunque se pueden usar, y facilitan las cosas en ciertas circunstancias.
- Bolígrafos: Su efecto es permanente, algo normalmente indeseado en estas actividades.
- Miniaturas: El juego de rol de Espada Negra gestiona las posiciones de los personajes de forma abstracta, por lo que no son necesarias. No obstante pueden usarse para recordar el orden de actuación en el turno.
- Ordenadores: Pese a que la Hermandad ha confiado en la informática para muchas de sus tareas, entendemos que un juego de rol tiene que poder jugarse en una mesa a la luz de unas velas, incluso después del hundimiento de la civilización tecnológica. Aun así, si este hundimiento no se ha producido, los ordenadores pueden ser útiles.

*¿Crees que esto es fácil, hijo mio? ¿Crees que disfruto torturándote? Tú habrás muerto dentro de unos pocos días, pero yo... yo viviré muchos más años con el recuerdo de esta y tantas otras torturas en mi conciencia. Mi carga, hijo, es mucho peor.*

-Atribuido a Sialar, sumo corrector.

Con frecuencia aparecerán notas de este tipo para hacer aclaraciones o sugerencias, así como explicar ocasionalmente por qué las reglas son como son. El contenido de estas notas tiene el valor de una regla.

También hay recuadros ambientales, como el que está a la derecha de este. El propósito de estos es introducir el contexto del mundo de Espada Negra, por lo que no afectan al reglamento.

La Hermandad tiene el máximo respeto por los jugadores de rol, y desearía tratarlos de la forma más exquisita, pero en este volumen se dirige al lector como "tú" para distinguirlo muy claramente de la tercera persona del singular y evitar así malentendidos en la comprensión de las reglas. Esperamos que nuestros lectores acepten de buen grado esta intención y no se sientan dolidos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# NOCIONES BÁSICAS

En este capítulo aparecen detallados conceptos clave de los juegos de rol. Si tienes experiencia en esta forma de ocio puedes dirigirte directamente a la segunda sección en la que están explicados conceptos específicos del sistema de rol de Espada Negra, aunque la primera te aportará algunos conceptos relativos al ambiente.



## Personaje

Cada uno de los sujetos que aparecen en una historia. Todos los personajes están sujetos a un manejo activo o pasivo por parte de alguno de los jugadores. Aunque usualmente un jugador tendrá el control de un solo personaje, esto no tiene por qué ser así. Puede haber muchas formas de jugar en las que un jugador maneje varios personajes, e incluso en una partida de rol tradicional el jugador conocido como "Creador" (ver más abajo) controla varios personajes.

Todos los personajes tienen cualidades, y normalmente tienen personalidad. En lo relativo a lo primero, están reguladas por las reglas objetivas de este manual, y en lo relativo a lo segundo el sistema provee de una serie de directrices regladas pero subjetivas que facilitan la máxima expresión del personaje.

Los personajes del juego de rol de Espada Negra son muy vulnerables a su entorno. En otros juegos esta relación es mucho más relajada, y las aventuras tienen un alto índice de supervivencia. En el juego de rol de Espada Negra una mala decisión puede ser el final de un personaje.



## Jugador

Cada una de las personas que juegan al juego. Es muy conveniente saber distinguir entre personaje y jugador, y aunque suene trivial, en muchas ocasiones es difícil que el carácter de un jugador no trascienda al de su personaje.

Normalmente los jugadores son el elemento más importante de un juego de este tipo, por lo que la coordinación, asistencia y ciertas buenas intenciones son necesarias para disfrutar de una experiencia satisfactoria. Esto no quiere decir que los jugadores tengan que cooperar dentro de las partidas, sino que deben ser más o menos puntuales y comprometerse a asistir.

Los jugadores que quieran adentrarse en el mundo de Espada Negra deberían ser conscientes de que probablemente les espere una experiencia hostil en la que se verán obligados a definirse en los conflictos que les afecten. Quizá el juego de rol de Espada Negra pueda jugarse como una actividad lúdica de baja intensidad, pero los Hermanos Juramentados lo planteamos como una forma de rol implicada y ruda.

Existen muchas mecánicas que acercan a los jugadores a la situación de sus personajes. Crear una buena historia para ellos tendrá consecuencias positivas.



## Creador

Usualmente (pero no siempre) hay un jugador especial que controla todos los sucesos, hace de criterio definitivo y prepara los objetivos de las partidas. Ejercer de Creador es una tarea compleja que puede ser tanto satisfactoria como frustrante. Es necesario juntar en una misma persona muchas capacidades, incluyendo la de coordinar a los jugadores, desarrollar una historia interesante, plantear los hechos de forma suficientemente realista, ser autoritario pero no impositivo, y otras muchas sobre las que existen muchas publicaciones, apasionantes artículos en revistas e internet, y elaboradas discusiones en foros.

El Creador, como criterio definitivo de las partidas, maneja a todos los personajes que no están controlados por el resto de jugadores, por lo que también son útiles ciertas habilidades interpretativas que ayuden a sumergir a los jugadores en la historia.

Cuando hagas de Creador en el juego de rol de Espada Negra debes ser justo con los jugadores, y no adaptar los sucesos para que tengan éxito o fracasen de forma acorde a tus intenciones.

## Partida

Conjunto de sucesos acontecidos en un espacio de tiempo limitado, como por ejemplo una tarde, y relativo a una trama conclusiva. Por lo general una partida no será independiente, sino que estará unida a otras formando una campaña, que finalmente dará lugar a una historia definitiva. Una campaña no tiene una acotación temporal objetiva, y puede durar tan poco como una partida, o varios años, o toda una vida, y aún más. Las historias de las campañas y partidas pueden ser tremendamente variadas. Pueden ser épicas y afectar a la gobernabilidad de los reinos y los poderes de los dioses, o ser más mundanas y cercanas, tratando de aventuras, búsquedas de tesoros, o incluso desgracias usuales.

Debido a la letalidad del juego de rol de Espada Negra, es posible que todos los personajes

fallezcan en una misma partida. Esto no significa que la campaña deba concluir, puesto que el mismo sistema proporciona herramientas para que los jugadores puedan continuar jugando con los familiares o allegados de los fallecidos.



## Chequeo

En ocasiones es necesario determinar el resultado de una operación en la que hay intervención del azar. El juego de rol de Espada Negra provee de un sistema simple para resolver estas situaciones: Un chequeo consta de una dificultad, y la capacidad del individuo para superarla. El jugador implicado tomará un número de runas, las soltará desde una altura conveniente, contará el número de aciertos y les sumará un número que depende de las cualidades del personaje (y que puede ser cero). Si el resultado es superior a la dificultad, habrá tenido éxito.



### EJEMPLO: CHEQUEO BÁSICO

Un personaje quiere soltarse de unas cuerdas con las que lo han atado. Se ha determinado lo siguiente:

- La dificultad es cinco. En este caso lo ha determinado el Creador.
- El número de runas es tres. Proviene de la agilidad del personaje, que es el atributo relacionado con esta tarea.
- El número a sumar es cuatro. Es el valor de la habilidad de escapismo del personaje, que es la necesaria para afrontar esta tarea.

El jugador toma tres runas, y las arroja al aire de forma que caen encima de la mesa de la siguiente forma: acierto, fallo, acierto. El número total de aciertos es dos, a lo que le suma cuatro para un total de seis, que es superior a la dificultad, que era cinco. El resultado es un éxito, por lo que el personaje se suelta de las cuerdas que lo retienen.

Aunque en este manual todos los chequeos están explícitamente explicados, se puede usar la siguiente redacción en aventuras: "Chequeo de X con Y", siendo X el número de runas a lanzar, e Y el número a sumar a los aciertos. Si no se especifica Y, entonces no hay que añadir nada.

En los chequeos de Espada Negra el personaje puede esforzarse para mejorar sus posibilidades. Si así lo decide, invierte un punto de aguante (y solamente uno) para arrojar el doble de runas.

### EJEMPLO: CHEQUEO CON ESFUERZO

En el ejemplo anterior (agilidad con escapismo) el personaje podría haber invertido un punto de aguante para tirar el doble de runas, para un total de seis.

Recuerda que puedes usar cualquier cosa en lugar de runas. Puedes usar dados de seis caras y establecer que el acierto es sacar cuatro o más de cuatro. Puedes usar cualquier tipo de dado y establecer que el acierto es sacar par. En un caso de desesperación puedes llegar a usar el dinero suelto que lleves en la cartera para volver a casa.



Existen otros chequeos asociados a tareas de larga duración o creativas. En estos no se puede gastar aguante para arrojar runas adicionales.

También es posible que se realicen chequeos no por perseguir un objetivo en particular, sino por intentar conseguir algo en oposición a otra persona. En ese caso cada uno de los implicados debe realizar un chequeo de la forma explicada con anterioridad, obteniendo el éxito el que obtenga el mejor resultado.

Puede ser necesario hacer comparaciones en las que no sea aplicable habilidad alguna, como una competición de fuerza. En este caso los atributos son tan explícitos que servirá con compararlos sin hacer ningún tipo de chequeo.

Los resultados de un chequeo son definitivos e inapelables. No es posible repetirlos para efectuar la misma tarea: el personaje obtendrá el mismo resultado automáticamente.

## Poderes

Cada uno de los recursos sobrenaturales a los que un personaje puede recurrir gracias a la influencia divina. Estos poderes implican una relación entre el dios y los personajes. Es la única expresión activa de facultades sobrenaturales que los personajes pueden utilizar intencionadamente en el mundo de Espada Negra.

Es importante ser consciente de que utilizar estas capacidades sobrenaturales tiene un coste para los personajes e implica la utilización de habilidades especiales nada usuales. Por todo ello los eventos sobrenaturales son raros en el mundo de Espada Negra.

No es necesario que los jugadores se preocupen por interpretar esta circunstancia. La realidad atrapa a todo el mundo, quiera o no.

## Naciones

Cada una de las grandes agrupaciones de personas del mundo de Espada Negra: Dormenia, Eridie, Harrassia y los clanes guneares. Hay otras naciones de menor poder, como el Imperio Najshet, el matriarcado Tidar, Tirtie y las tribus del desierto de Harrassia. Jugar adecuadamente la personalidad e idiosincrasia de las naciones puede añadir diversión a las partidas, y sin duda es vital para reproducir las circunstancias específicas del mundo de Espada Negra.

## Muerte

La muerte ocurre. En el juego de rol de Espada Negra las malas elecciones suelen llevar a ella si van acompañadas de un poco de mala suerte.

Quizá después de la muerte haya algo, quizá el personaje siga existiendo de alguna forma hasta que desaparezca el último eco de sus acciones, pero normalmente no podrá tomar ninguna nueva.

Lanza cada runa como si fuese la última. Puede que lo sea.

Es perfectamente posible mantener a un personaje con vida durante campañas prolongadas, pero tendrás que tener cuidado para conseguirlo. Ponte en el lugar de tu personaje y no te equivoques.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# ATRIBUTOS Y CUALIDADES

El sistema de atributos y cualidades es el primero de los pilares del juego de rol de Espada Negra; define las características básicas que hacen diferente a cada personaje y permiten entender en un vistazo la naturaleza de cada uno de ellos. Los atributos están implicados en los chequeos de habilidades y combate, y determinan la velocidad a la que progresa el personaje. Además muchas cualidades se calculan a partir de ellos.



Los atributos vienen definidos por la naturaleza física, mental y sobrenatural de un personaje. Son la base del sistema de reglas que decidirá en gran medida la forma en la que el personaje interactúa con el entorno. Por ejemplo, un personaje fuerte puede levantar mucho peso, mientras que uno inteligente tendrá facilidad para almacenar conocimientos o encontrar soluciones a problemas.

Los atributos están relacionados con la interpretación del personaje, especialmente los mentales. Por ejemplo un personaje con alta inteligencia puede interpretarse como un genio, mientras que uno con bajo liderazgo debe tener alguna tara social.

Los atributos raramente cambian durante la existencia del personaje: el sistema no provee ninguna mecánica para la alteración de estos, y deben ser más entendidos como una definición global de lo que el personaje es y puede ser, que como un estado puntual de su existencia.

En realidad los atributos sí pueden cambiar, pero bajo condiciones relacionadas con los anhelos del personaje y que, por lo tanto, no están bajo el control del jugador.

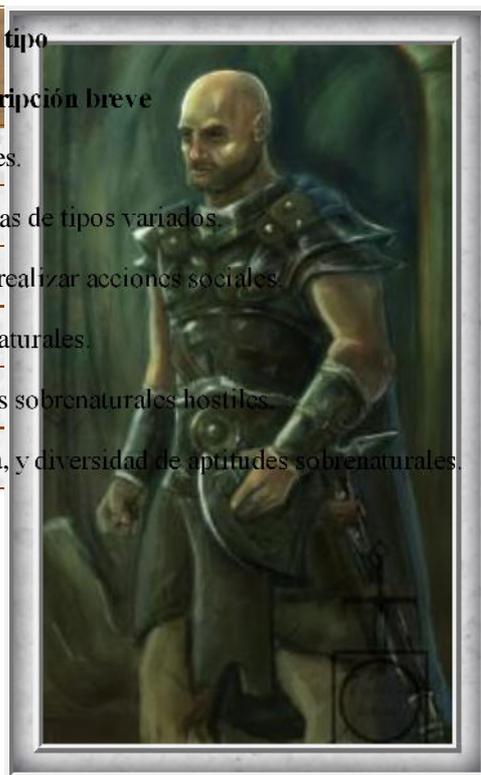
Los atributos están implicados también en la velocidad de aprendizaje de las habilidades. De esta forma un personaje con alta inteligencia tendrá facilidad para aprender conocimientos, mientras que uno fuerte y ágil tendrá más predisposición a la natación o la escalada, por ejemplo.

Los atributos de los personajes de Espada Negra están divididos en tres bloques. Cada bloque tiene tres atributos. Esto está reflejado en la tabla 3.1.

Tipo	Atributo	Descripción breve
Físico	Fuerza	Capacidad muscular.
	Agilidad	Velocidad, precisión y coordinación.
	Resistencia	Recuperación del cansancio.

**Tabla 3.1: Atributos por tipo**

Tipo	Atributo	Descripción breve
Mental	Voluntad	Capacidad de soportar calamidades.
	Inteligencia	Capacidad de solucionar problemas de tipos variados.
	Liderazgo	Capacidad de trabajar en grupo y realizar acciones sociales.
Sobrenatural	Potencia	Intensidad de las aptitudes sobrenaturales.
	Defensa	Capacidad de evitar a las aptitudes sobrenaturales hostiles.
	Extensión	Capacidad para almacenar energía, y diversidad de aptitudes sobrenaturales.



Con el fin de facilitar la comprensión de los atributos, a continuación se hace un esbozo del significado y consecuencias de cada uno de ellos.

**Fuerza:** Viene impuesta por la capacidad muscular del personaje. Es determinante sobre el peso que puede transportar y, por lo tanto, en la armadura y armas que puede portar en combate. Un personaje fuerte podrá cargar con grandes armaduras y causar daños importantes. Su musculatura lo hará también menos proclive a sufrir lesiones o heridas graves.

**Agilidad:** Tiene su origen en la velocidad, flexibilidad, precisión y coordinación. Es determinante sobre la capacidad de esquivar así como la de impacto e iniciativa. Además se usa en muchas habilidades.

**Resistencia:** Viene determinada por la capacidad aeróbica y anaeróbica del personaje. No se trata de una resistencia al daño, sino al cansancio. Todo el sistema de actividad y combate de Espada Negra está limitado por los puntos de aguante, que vienen impuestos por la resistencia.

**Voluntad:** Está definida por el carácter y la resistencia al dolor del personaje. Determina el sufrimiento que el personaje puede soportar. Está implicada en ciertos cálculos del sistema de combate a fin de evitar el aturdimiento y la inconsciencia, y también es una parte de la resistencia a ciertos poderes sobrenaturales. Por todo ello es muy determinante en combate.

**Inteligencia:** Capacidad de análisis con origen en las facultades mentales del individuo. Se usa en un enorme número de habilidades, y es una parte de la iniciativa.

**Liderazgo:** Capacidad de comprensión y manejo social del individuo en toda situación, pacífica o violenta. Es determinante para mejorar la habilidad táctica del individuo y para determinar el número de seguidores y el tamaño de sus congregaciones.

**Potencia:** Determina la fuerza sobrenatural del individuo. Un personaje con potencia lanzará poderes espectaculares. Un personaje sin potencia ni siquiera podrá ser objetivo de poderes beneficiosos.

**Defensa:** Determina la capacidad de resistir los poderes sobrenaturales hostiles, tanto los que afectan a la mente como los que causan daños mediante la luz y la oscuridad.

**Extensión:** Amplitud sobrenatural del individuo. Un personaje con mucha extensión tendrá

dominio sobre más ámbitos sobrenaturales, y además podrá almacenar energía en su ser más fácilmente.



Cada atributo de un personaje tendrá asignado un valor numérico mayor o igual que cero. Se pueden interpretar las asignaciones numéricas de los atributos de la siguiente forma:

**Atributo a cero:** Deficiencia grave. Un personaje con un atributo a cero será un completo inútil en cualquier tarea relacionada con dicho atributo. Por ejemplo un personaje con fuerza cero no tiene fuerza ni para andar, un personaje con agilidad cero no podrá coordinar sus movimientos, y así.

**Atributo a uno:** Persona torpe en las tareas relacionadas. Un personaje con fuerza uno será débil, otro con inteligencia uno será lento en sus decisiones, mientras que con liderazgo uno ni siquiera hablará a velocidad normal.

**Atributo a dos:** Persona competente en las tareas relacionadas. En este nivel está la mayoría de las personas, incluyendo a las que ejercen profesionalmente en estas tareas, e incluso es posible que destaquen en ellas con mucho esfuerzo y entrenamiento.

**Atributo a tres:** Capacidad destacada. Un atributo a nivel tres marca una faceta del personaje que le hará destacar en todas las tareas relacionadas. Un personaje con fuerza tres tendría una notable complexión y musculatura, mientras que uno con agilidad tres sorprendería con movimientos rápidos y precisos. Un personaje con inteligencia tres tendría frecuentemente ideas notables y estaría muy capacitado para los estudios.

**Atributo a cuatro:** Capacidad muy destacada. Un atributo a nivel cuatro es algo realmente fuera de lo común y llama la atención. Un personaje con resistencia cuatro correría una maratón en un tiempo muy notable, mientras que uno con voluntad cuatro aguantaría sufrimientos indecibles. Otro con liderazgo cuatro sería un líder natural capacitado para convencer a muchas personas.

**Atributo a cinco:** Genio en la cuestión. Un atributo a nivel cinco es síntoma de una capacidad y talento que se da pocas veces. Un personaje con fuerza cinco probablemente ganaría todos los pulsos en los que participara, mientras que uno con inteligencia cinco tendría una comprensión privilegiada de cuantos problemas se le planteasen. Los personajes con atributos a este nivel suelen ser muy extremos y pagan su capacidad destacada con carencias en otros atributos.



El Creador de la partida comunicará a sus jugadores qué rango de personajes podrán usar

(vulgar, capacitado, luchador o héroe).

Las fichas serán creadas designando los grupos primario, secundario y terciario, obteniendo para cada uno de los grupos la cantidad que aparece en la tabla 3.2.

El primer número son los puntos para repartir en los atributos del grupo primario, el segundo número para el grupo secundario y el tercero para el terciario.

**Tabla 3.2: Puntos de atributo por grupo**

	Equilibrado	Focalizado	Muy focalizado
Vulgar	6 5 5	6 6 4	7 5 3
Capacitado	7 6 6	7 7 5	8 6 4
Luchador	8 7 7	8 8 6	9 7 5
Héroe	9 8 8	9 9 7	10 8 6



Finalmente el jugador distribuirá los puntos de cada grupo entre los atributos de ese grupo de la forma que prefiera. Todo queda aclarado en el siguiente ejemplo.

**EJEMPLO: ELECCIÓN DE DISTRIBUCIÓN**

A Jon se le permite crear un personaje de rango "Luchador". Quiere hacerse un imponente guerrero, así que elige la distribución "Focalizado", disponiendo de ocho puntos para el grupo primario, ocho para el grupo secundario y seis para el grupo terciario.

Elige que los primarios sean los físicos, y puesto que quiere tener cierta capacidad sobrenatural asigna los secundarios a los atributos sobrenaturales. Los atributos terciarios para el personaje creado por Jon son pues, los mentales.

**EJEMPLO: ASIGNACIÓN DE ATRIBUTOS**

Jon sigue creando su personaje, y reparte los puntos de la siguiente forma:

Atributos físicos (Grupo primario): 8 puntos  
Fuerza: 3  
Agilidad: 2  
Resistencia: 3

Recuerda que los atributos no cambian durante el juego. ¡Elige tus atributos con tiento! Pero tampoco es necesario que conozcas el sistema a la perfección para elegir bien. Las descripciones de los atributos son bastante amplias como para comprender de forma intuitiva

Atributos mentales (Grupo terciario): 6 puntos

Voluntad: 3

Inteligencia: 1

Liderazgo: 2

Atributos sobrenaturales (Grupo secundario): 8 puntos

Potencia: 3

Defensa: 3

Extensión: 2

lo que significan. No te encontrarás con sorpresas desagradables: cada atributo sirve para lo que sirve.

La mayor parte de las personas del mundo de Espada Negra están en el rango "vulgar" de atributos, mientras que unas cuantas tienen capacidades destacadas y pertenecen al rango "capacitado". No demasiadas tienen lo necesario para ser "luchadores", y hay muy pocos "héroes".

Es posible que los personajes comiencen como "capacitados", pero creemos que es mucho más sensato que lo hagan como "luchadores". Los personajes no deberían comenzar como "héroes", algo que quizá consigan mediante su experiencia posterior.

*Si a Babglon te quieres encomendar  
Hay siete cosas que has de tener  
Brazos robustos para tirar  
Piernas rápidas para llegar  
Pecho de toro para aguantar  
Seso rápido para decidir  
Y muy duro para persistir  
Voz elevada para gritar  
Pero lo que nunca te ha de faltar  
¡Es cerveza, cerveza, cerveza, cerveza!*

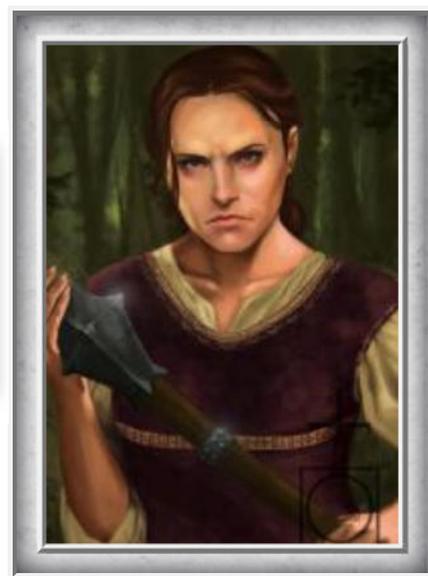
Traducción aproximada de vieja canción naval gunear



Aunque los atributos determinan todo el potencial del individuo, en situaciones de combate también se utilizan cualidades derivadas de estos y de sus objetos que deben estar precalculadas antes de involucrarse en la acción. Esto puede llevar algún trabajo (aunque no mucho) durante la creación del personaje, pero permite un combate bastante ágil. Además es posible realizarlo siguiendo como guía la propia ficha.

A continuación se incluyen ciertas explicaciones que aluden a la mecánica de combate, descrita en un capítulo posterior.

Las cualidades no pueden descender por debajo de 0. Si un personaje ejecuta una acción que vaya a reducir una de sus cualidades por debajo de 0 para obtener un beneficio, no lo obtiene.



**Esferas:** Es el número de ámbitos sobrenaturales sobre los que un personaje puede llegar a tener control. Es exactamente igual al atributo sobrenatural "Extensión". Ningún personaje puede adquirir más habilidades de manejo de esferas que este número.

#### EJEMPLO: ESFERAS

Un personaje con atributo "Extensión" con valor dos podría tener manejo de las esferas de "Mentira" y "Oscuridad", pero ya no podría adquirir manejo de "Odio" puesto que sería la tercera esfera.

**Vida:** Es la cantidad de daño que el personaje puede recibir sin quedar inconsciente. Es igual a tres veces la voluntad.

Aunque tiene un nombre y funcionamiento similar a la vida de otros juegos de rol, no es del todo igual. Un personaje que haya sufrido más puntos de daño que su vida no tiene por qué estar muerto, mientras que uno que haya sufrido menos puede morir también: es simplemente un reflejo de cuántas heridas puede aguantar un personaje sin perder la consciencia. El efecto de estas heridas es otro asunto que está tratado en la sección de combate.

**Muerte:** Es la cantidad de daño que el personaje puede recibir sin morir. Es igual a seis veces la fuerza.

**Aguante total:** Es el número de puntos que el personaje puede invertir para arrojar el doble de runas en sus chequeos. Si un personaje agota todos sus puntos de aguante, estará tan cansado que no podrá arrojar runas en absoluto. Es igual a cinco veces la resistencia.

**Recuperación:** Es el número de puntos de aguante que un personaje recupera cuando está en calma (ver combate). Es igual a la resistencia. Algunas cualidades especiales están relacionados también con este número, por lo que tiene suma importancia.

**Iniciativa:** Determina el grado de anticipación y reflejos que un personaje tiene en combate. La iniciativa se utiliza para determinar el orden de actuación, el orden de declaración de intenciones, y está implicada en un gran número de capacidades especiales de combate. Es igual a la agilidad sumada a la inteligencia. También se le agrega el alcance del arma principal del personaje.



**Carga total:** Es el peso total que un personaje puede llevar en combate en su cuerpo sin que sus capacidades se vean afectadas. Normalmente en este peso se incluyen la armadura, armas secundarias y otras piezas de equipo que lleve en el cinto. No se incluye en este cómputo el peso del equipaje, que soltará en caso de entrar en combate, y el de las armas principales y escudo que poseen su propia regulación especificada a continuación. Es igual a cinco veces la fuerza, en kilos. Si el personaje carga con más peso que esta cantidad será incapaz de luchar de forma efectiva y deberá dejar parte de su carga.

**Carga en manos:** Es el peso efectivo que un personaje puede llevar entre ambas manos en combate. Es igual a la fuerza, en kilos. Un personaje puede llevar este peso distribuido como quiera. Por ejemplo, si tiene "carga en manos" tres, puede llevar un arma de dos kilos en la mano

derecha y un escudo de un kilo en la mano izquierda. Los personajes que lleven un peso mayor en sus manos no podrán combatir de forma efectiva y deberán dejar parte de su carga. La forma en que se distribuya el peso entre las manos dará lugar a guardias diferentes sobre las que se aplican cualidades especiales de combate.

**Resistencia a la luz:** Es la cantidad de daño que se sustrae cuando el personaje sufre daño que proviene de luz divina. Es igual al atributo de defensa.

**Resistencia a la oscuridad:** Es la cantidad que daño que se sustrae cuando el personaje sufre daño que proviene de oscuridad divina. Es igual al atributo de defensa.

**Resistencia elemental:** Es la cantidad de daño que se sustrae cuando el personaje sufre daño que proviene de una fuente elemental, como el fuego o el frío. Es igual al atributo de fuerza.

**Escudo sobrenatural:** Especifica la resistencia a la mayor parte de poderes hostiles. Es igual a la voluntad sumada a la defensa.

Existen otras cualidades que provienen del inventario. Estas están detalladas en la sección de equipo.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# VENTAJAS Y DESVENTAJAS

El sistema de ventajas y desventajas forma parte de la creación de personajes. Permite que los jugadores elijan condicionantes durante la creación de cada personaje que tienen su origen en el pasado de este, y que aportan mayor profundidad a su historia. Las desventajas normalmente proporcionan más posibilidades al Creador, mientras que las ventajas aportan recursos al jugador del personaje.

Por cada ventaja que un jugador quiera incorporar en un personaje, este debe adquirir también una desventaja. El máximo de ventajas depende del rango del personaje, siguiendo la tabla 4.1. Por ejemplo, un personaje capacitado podrá elegir hasta tres ventajas.

Los efectos de las ventajas y desventajas suelen ser permanentes y acompañar a cada personaje durante toda su existencia. Conviene, pues, elegir las con mucho cuidado y tenerlas muy presentes.

Vulgar	2
Capacitado	3
Luchador	4
Héroe	5

La elección de estas ventajas y desventajas está supeditada al criterio del Creador, quien siempre tendrá la última palabra, pues estas pueden influir en el desarrollo de la campaña.

Aunque su criterio puede ser subjetivo, una vez lo ha establecido, las desventajas son inviolables e incuestionables.



## Amenazado

Una amenaza dura y peligrosa cae sobre el personaje. Estará bastante paranoico y no confiará con facilidad. Es apropiado que el jugador interprete en su personaje una conducta observadora e intente hacer preguntas sin llamar demasiado la atención. Cuando realice actividades con desconocidos, el personaje no estará del todo concentrado por lo que sufrirá un penalizador de un punto en todos sus chequeos.

Esta desventaja guarda relación con la naturaleza desconfiada del personaje, y no con la

amenaza específica. Esta última puede estar causada por organizaciones de cualquier tipo o por individuos poderosos, o puede que simplemente la paranoia del personaje sea ilusoria, en función a los deseos del jugador y del Creador.

### **Amor verdadero**

El personaje está profundamente enamorado y no concibe su propia existencia sin la presencia de su amor.

El jugador debe determinar otro personaje del cual está enamorado el suyo. Es apropiado que un jugador que elija esta desventaja en su personaje interprete una admiración excesiva o un enamoramiento propio de un adolescente, incluyendo celos irracionales si es adecuado con su carácter, o cualquier otra versión aceptable de este amor sincero. Si el personaje del que está enamorado muere, no podrá adquirir motivación durante tanto tiempo como dictamine el Creador, pero nunca inferior a cinco años.

En el mundo de Espada Negra, en el que la supervivencia en si ya es difícil, las vinculaciones personales como "amor verdadero" suponen una carga que puede precipitar la muerte del propio personaje, aunque también suponen una fuente de inspiración importante; aquellos implicados emocionalmente suelen estar más motivados que otros. Puedes adquirir ventajas como "motivado", "veterano" o "talento natural" que sin duda ayudarán a que tu personaje destaque.

### **Adicción**

El personaje padece una adicción que condiciona su vida. Las más comunes son al alcohol u otras drogas, al juego y al sexo. Si el personaje no tiene acceso al elemento de su adicción con la debida regularidad, el Creador puede castigarlo negándole la motivación de la partida. Adicionalmente puede retirarle cualquier cantidad de dinero que considere oportuna entendiéndose necesaria para pagar su consumo regular.

### **Asilvestrado**

El personaje ha nacido en una sociedad sin tecnología y está acostumbrado a una vida silvestre. Recibe un penalizador de un punto en todos sus chequeos en entornos urbanos. Es apropiado que el jugador interprete en su personaje cierto mareo y desorientación en estos lugares, además de trabas sociales ocasionales como tartamudeos, silencios incómodos o equivocaciones.

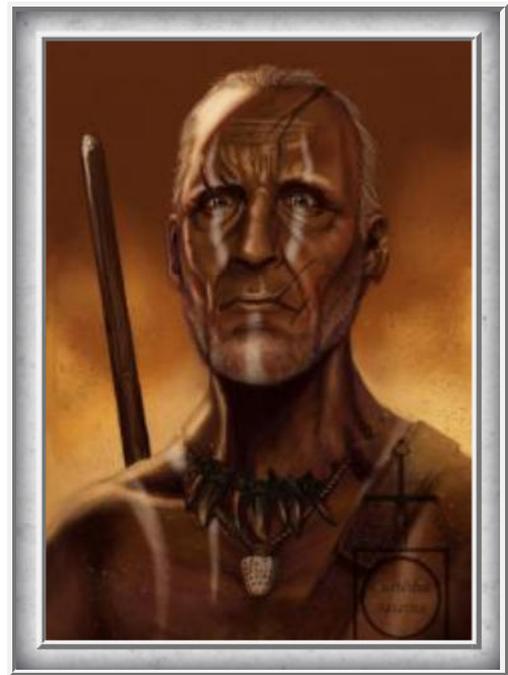
No es conveniente ni divertido usar esta desventaja como excusa para separarse del resto de jugadores y así permanecer en solitario cuando el grupo entra en una ciudad.

## Chantajeado

Una sociedad o individuo chantajea al personaje, que se siente obligado a cumplir con lo que se le exige.

En caso contrario, el Creador debe obligar al jugador a abandonar el personaje en la siguiente partida, entendiéndose que está preocupándose de solucionar la pifia que causó su actuación anterior.

El chantaje puede deberse a un secuestro, al conocimiento de un secreto comprometido, o a cualquier otra cosa que acuerden el jugador y el Creador.



## Código de honor

El personaje está adscrito a un código de honor que define su vida y que sigue sin reserva. Este define muy claramente lo que es bueno y lo que es malo, y lo sigue a rajatabla. Si no lo cumple, no recibe motivación durante esa sesión.

Los preceptos elegibles como código de honor son tan variados como la vida misma, pero deben condicionar en algo la actuación del personaje y afectar al juego para que sean aceptables como desventaja.

Diversos códigos de honor están descritos en algunas profesiones como por ejemplo el código de la caballería dormenia, el de los soldados eridios o el de los ulekaiz tíricos, si bien es posible desarrollar un código personal.

*Encontrarás a una buena cantidad de farsantes entre aquellos que siguen el libro del Orden al pie de la letra. Ser un eridio no consiste en hacer una interpretación literal, pues siempre se encontrarán faltas y tergiversaciones. Ser un fiel seguidor de la fundadora conlleva vivir según unos principios en los que su libro solo es una guía. Podrás estar toda tu vida estudiándolos, y aun así quizá no los entiendas al completo.*

Atribuido a Vestinius.

Un personaje puede extender su código de honor de la forma que considere necesaria si esto es requisito para adquirir diferentes profesiones o trasfondos, incluyendo en él cuantos principios sea necesario. Aún así solamente contará como una desventaja.

## Feo

El personaje es desgraciado en su aspecto, bien de nacimiento o por tener cicatrices. El Creador asignará penalizadores cuando lo crea conveniente, especialmente en las relaciones sociales con personajes que no lo conozcan, y muy especialmente con miembros del sexo opuesto que se condicionen por el aspecto.



## Inexperto

El personaje es muy joven, o le falta un hervor. Debe elegir un nivel menos de profesión de lo que le correspondería normalmente. Un personaje inexperto puede ser un punto de partida interesante para representar a un sujeto joven.

## Criminal

O bien el personaje está buscado por actuaciones personales, o pertenece a una sociedad criminal. El Creador puede utilizar esta circunstancia cuando lo considere oportuno.

Los detalles del acto o la sociedad criminal deben ser determinados en una cooperación entre el jugador y el Creador, y en cualquier caso este último puede no aceptarlas.

Existen algunas sociedades criminales bien descritas en el mundo de Espada Negra. En este caso no suele ser necesaria la aprobación del Creador.

## Cuidador

El personaje se ha visto obligado o simplemente ha decidido cuidar de otro hasta las últimas consecuencias. Si el personaje cuidado no está a salvo, el cuidador no recibe motivación. Las circunstancias detrás de la elección de cuidar profundamente a otra persona son muy variadas, y deben ser aceptadas por el Creador.

## Cultista

El personaje es miembro de alguna sociedad religiosa perseguida. Esta realiza conductas

socialmente inmorales que el personaje aprueba y realiza él mismo. El Creador debe obligar al jugador a detallar estas prácticas o determinarlas por su cuenta. Si el personaje no las lleva a cabo con la regularidad que el Creador considere oportuna, el jugador no podrá usar al personaje durante la siguiente partida, entendiéndose que estará ocupado tratando con otros cultistas.

La forma de culto debe ser rechazada en la sociedad en la que se desarrollan los acontecimientos.

Los actos llevados a cabo por los cultistas deben ser claramente rechazados por la sociedad, como por ejemplo sacrificios, auto mutilaciones, conductas sexuales aberrantes o consumo de drogas entre otros.

Los mismos actos pueden ser válidos o no en función a la sociedad en la que se producen. Un sacerdote de Taharda seguramente sería cultista en Dormenia, mientras que en el imperio Najshet incluso sería un líder de su comunidad.

## Enemigo

El personaje se ha granjeado un enemigo poderoso y persistente. Este no dejará pasar ninguna oportunidad de causar daño al personaje.

El enemigo debe tener un rango social y de atributos iguales a los del personaje, o por lo menos ser equiparable en poder. Por ejemplo puede tener mayor rango social e inferiores atributos. A este respecto el Creador tiene la última palabra, y puede colaborar con el jugador para crear un enemigo adecuado, o puede diseñarlo por su cuenta si es su decisión.

Es muy adecuado pero no siempre necesario que el odio sea mutuo. En ese caso una interpretación acorde puede ser enriquecedora para la partida.

*Lo que hay entre Leior Raks y yo no es una cuestión razonable, ya no es algo que se pueda solucionar. Nos odiamos, y ya está. Tengo sueños en los que lo despiezo, y pienso constantemente en la forma en la que combatiré con él. La existencia de ese miserable condiciona mi vida, hace que el agua me sepa amarga y la comida a ceniza.*

-Atribuido a Ors, ulekaiz tírtico.

## Sustentador

El personaje tiene un profundo sentido de la responsabilidad con respecto a otra persona o grupo de personas a los que envía una importante parte de sus ganancias. Debido a esto el personaje solo puede disfrutar de la mitad del dinero que consiga.

El jugador no puede renunciar voluntariamente a esta condición, y el Creador deberá retirarle

el personaje si la incumple. También debe retirarle el personaje si utiliza artimañas para no conseguir el dinero, como cedérselo a otros miembros del grupo, o similar.

### **Supeditación moral**

El personaje reconoce a otro personaje como superior, y escucha su criterio más que el suyo propio, bien por cariño, respeto o cualquier otra posibilidad. Si ignora algún designio de ese personaje, no recibe motivación durante esa partida.

Es muy posible que el personaje tenga mucho carácter con todo el mundo, pero que luego sea sumiso y débil con el personaje al que reconoce como superior. Mostrarse inseguro y vulnerable ante él puede suponer una buena interpretación, pero también existen muchas otras posibilidades en función a las diferentes opciones de esta desventaja.



### **Falla sobrenatural**

Es necesario potencia y extensión a nivel dos para escoger esta desventaja.

El personaje es incapaz de proporcionarse a sí mismo aptitudes beneficiosas con sus poderes. Esto no significa que no pueda percibir sus poderes, sino que no le afectarán sus efectos positivos. En cualquier caso sí podrá afectar a otros personajes con ellos.

Esta desventaja otorga una peculiar posibilidad de interpretación si el personaje observa que sus capacidades son diferentes a las de los demás. Un personaje sensible puede cuestionarse por qué es diferente o por qué su dios lo trata de esa forma.

### **Locura**

El personaje tiene algún tipo de enfermedad mental que le provoca inmensos problemas. No sirve con una obsesión razonable, sino que tiene que desembocar necesariamente en una creencia irracional y/o conducta desordenada. El Creador comunicará al jugador momentos en los que es obligado que actúe conforme a esta desventaja. Si el jugador ignora tres solicitudes del Creador, se entiende que el personaje se sume definitivamente en la locura y no puede ser utilizado por un jugador.

Interpretar esta desventaja sin sumirse en la exageración cómica puede ser un auténtico reto recomendado solo a veteranos. Incluso aunque sea tu caso, piénsate muy bien si es adecuado para tu grupo.

## Oscuridad interior

El personaje tiene algún tipo de impulso peligroso para sí mismo y/o para los que lo rodean. El jugador debe determinar el desencadenante que despierta ese impulso. El origen puede estar en una obsesión o reflexión personal que condiciona la conducta del personaje. Cuando se den las circunstancias, el personaje debe entrar en una dinámica depresiva o destructiva. El Creador debe aprobar tanto el impulso como el desencadenante.

### EJEMPLO: OSCURIDAD INTERIOR

Malher fue un soldado que sirvió en las guerras contra los clanes guneaes, donde vio la muerte de muchos compañeros a manos de los bárbaros. Desde entonces, cuando un compañero muere en batalla se sume en una depresión y se vuelve incapaz de combatir.

Si el personaje no lo hace, el Creador debe obligar al jugador a renunciar al personaje durante la siguiente partida. Si reincide tres veces, deberá renunciar al personaje permanentemente.

Interpretar la oscuridad interior puede ser muy interesante y da lugar a personajes realmente extraños, pero exige cierto talento y personalidad: los jugadores capaces de interpretar este tipo de personaje no son mayoría, y suelen tener tanta personalidad que elegir esta desventaja puede dejar a un grupo inútil de inicio. Por lo tanto se recomienda solo para grupos con varios jugadores veteranos.

## Religioso

El personaje es devoto de alguna religión organizada. Va a las celebraciones oficiales y cumple con el credo, y se sentirá terriblemente decepcionado consigo mismo si no lo hace o si el credo lo decepciona de alguna forma.

El personaje pierde un punto de motivación por cada vez que elude voluntariamente sus deberes en cuestión durante una partida, o si oficiales religiosos incumplen dicho credo en su presencia, o si el credo se contradice con alguno de sus anhelos.

*Todos los días me desnudo antes de que salga el sol, frente al templo de la colina, y dejo que sus rayos unjan mi cuerpo.*

*Todos los días como dos tomates, y tres zanahorias antes del mediodía.*

*Al atardecer siempre hago mi plegaria personal.*

*El primer día de cada semana siempre convoco a todos los creyentes y entonamos las canciones sagradas.*

*Nunca me salto ninguno de estos principios. El viento helado en mi piel desnuda y la fría nieve que congelan*

## Traumatizado

El personaje tiene algún tipo de trauma o fobia grave. Debe reaccionar de forma irracional ante

estímulos concretos que el Creador tiene que aceptar.

La primera vez que el personaje se ve obligado a enfrentarse al fruto de su fobia en una partida queda paralizado en su presencia.

*mis dedos me ponen a prueba, pero si persisto, Sigvaur me acogerá.*

-Rolgeijorn, sacerdote gunear.

La segunda y tercera vez el personaje queda aturdido tantos turnos como seis menos su voluntad, y arroja una runa menos en sus chequeos durante el resto del combate.

En las ocasiones sucesivas el personaje tira una runa menos en los chequeos.

La interpretación de la fobia en cuestión puede aportar credibilidad al personaje.

Los estímulos pueden estar relacionados con traumas psicológicos, condiciones congénitas, miedos adquiridos o cualquier otra causa. Es tan válido tener claustrofobia como miedo a los muertos vivientes.

### **Sensibilidad sobrenatural**

Es necesario potencia y extensión a nivel dos.

El personaje tiene algún tipo de sensibilidad asociada a su naturaleza divina. Probablemente sangre por ojos, oídos o boca cuando realiza actos sobrenaturales. Pierde un punto de vida cuando lanza o es objetivo de un poder.



### **Familia con solera**

La familia directa del personaje ha tenido éxito en la materia en la que trabaja este, o ha tenido un miembro sobresaliente en el presente. Puede tratarse del padre, del abuelo o de un hermano mayor, pero en cualquier caso casi toda la familia se dedica al mismo asunto.

El personaje tiene acceso a instalaciones de excelente calidad (nivel 3) para ejercer la profesión, y media docena de contactos en el gremio adecuado. Adicionalmente puede incrementar en un nivel la calidad de hasta tres objetos que reciba fruto de sus trasfondos.

## Viajero

El personaje tiene una experiencia fuera de lo común al comienzo de sus aventuras. Selecciona una nación extra de la que puede elegir aprender profesiones y conocer la lengua de esa nación al mismo nivel que la suya. Además puede adquirir el doble de trasfondos.

## Lealtad incuestionable

El personaje ha pertenecido a algún órgano (militar o no) con el que ha desarrollado profundos lazos personales. El personaje tendrá muchas historias que puede contar de cómo desarrolló ese lazo, de los amigos que perdió y de los que sobreviven.

El personaje recibirá ayuda de este órgano, en tanto que él no la deniegue. Además, cada vez que preste su ayuda a un miembro, conseguirá un punto de motivación, con un máximo de diez puntos en una sesión.

*He especulado mucho sobre los motivos que llevaron a mi abuelo a tomar la decisión de alejarme del clan y de la guerra. Es razonable pensar que simplemente quería separarme de la guerra que sin duda llegaría hasta el hogar ancestral del clan. Seguramente quería que alguien de la familia pudiera restablecer el nombre de los Fosrodr, aunque me pregunto qué hubiera hecho de saber la experiencia que adquirí fruto de mis viajes. A veces me pregunto, de hecho, si no lo hizo precisamente por eso, y visto así, mis acciones, y en concreto esta carta, no son más que una consecución de su iniciativa.*

-Ingaur Fosrodr, en una carta dirigida a los clanes.

## Odio

El personaje elige una etnia o grupo a la cual odia. Dobra el nivel de sus oponentes de ese colectivo a efectos del cálculo de motivación recibida.

Las siguientes etnias son aceptables: dormenios, eridios, gunearos, harrassianos, túrticos, tidares, tribales, muertos vivos y defectos.

## Entrenamiento intensivo

El personaje ha estado en algún centro de entrenamiento intensivo. Incrementa en dos niveles una habilidad obtenida de sus profesiones en tanto que el nuevo nivel no sobrepase el doble de su atributo relacionado.

## Profesional

El personaje es un profesional en su materia mucho más allá del reconocimiento o el nivel. Elige dos habilidades, en las que sus atributos relacionados tengan una puntuación mínima de tres. Esta puntuación se considera un punto más alta a efectos de aprendizaje de estas habilidades.

### **Descompensación en atributo**

Elige una de las siguientes:

- Un kilo de carga total.
- La agilidad se considera un punto superior a efecto de chequeos de habilidades (no de combate).
- Un punto adicional de aguante.
- Un punto adicional de vida.
- La inteligencia se considera un punto superior a efecto de chequeos de habilidades (no de combate).
- El liderazgo se considera un punto superior a efecto de chequeos de habilidades (no de combate).
- La potencia se considera un punto más alta a efectos de lanzar un único poder.
- Un punto adicional de resistencia a la luz u oscuridad.
- El personaje puede adquirir una esfera por encima de su máximo de la cual no recibirá aptitudes pasivas y solamente podrá lanzar uno de los poderes.



### **Venganza**

El personaje ha jurado vengarse por un agravio. Si el personaje consume su venganza recibirá cien puntos de motivación al final de la partida.

Desarrollar adecuadamente el motivo y circunstancias por las que quiere vengarse puede ser muy enriquecedor para las partidas.

El Creador no tiene que poner particularmente fáciles las cosas a los personajes que desean vengarse, y ni siquiera debe orientar sus partidas para que esto ocurra, sino que es responsabilidad del jugador conseguirlo.

El Creador sí debe ser duro con el personaje si este es derrotado por aquellos de los que intentaba vengarse.

## Atractivo

El personaje tiene un aspecto envidiable. El Creador puede asignarle bonificadores sociales ocasionales cuando lo considere oportuno.

## Veterano

El personaje tiene cierta edad, o ha aprendido mucho de la vida. Este recibe tres niveles de habilidad distribuidos como quiera hasta un nivel no superior al valor del atributo relacionado. Estos puntos deben asignarse después de obtener las habilidades asociadas a profesiones, trasfondos y otras ventajas.

### EJEMPLO: VETERANO

Allan elige la ventaja "Veterano". Después de adquirir las habilidades de otras fuentes decide complementar su ficha con:

- Táctica: 1
- Combate a dos manos: 2

## Defensor

El personaje está muy ligado a una provincia, dominio o prefectura. Lo conoce bien, aprecia sus terrenos, sabe distinguir los olores y siente en su cuerpo el paso de las estaciones. El personaje obtiene un punto de motivación adicional en las partidas que ocurran en su territorio.

## Devorador de conocimientos

El personaje tiene una pasión personal en relación con adquirir conocimiento. La inteligencia del personaje se considera dos puntos superior a efecto de mejorar habilidades de tipo "conocimiento" (ver habilidades).

## Elegido divino

El personaje obtiene nivel dos en tantas habilidades de manejo de esfera como el

Las esferas relativas a los dioses del mundo de Espada Negra son las siguientes:  
Airi: amor, creación, luz, protección y vida.  
Armeniam: calma, material, orden, protección y verdad.  
Babglón: caos, destrucción, fin, nada y

número máximo de esferas (su extensión). Estas esferas tienen que estar contenidas en la selección de las de un dios.

### **Peculiaridad armada**

Elige un arma concreta, como puede ser la espada de su padre o la lanza que construyó durante su iniciación. La habilidad de manejo de ese arma se considera dos puntos superior solamente con ese arma concreta.

Las armas normalmente se obtienen mediante trasfondos. El personaje puede aplicar esta ventaja a una de esas armas, u obtener una de su preferencia de nivel uno.

Si el personaje pierde el arma asociada esta ventaja no le servirá de nada. Tampoco servirá a otros personajes que la cojan.

### **Talento natural**

El personaje tiene cierta capacidad intuitiva para entrenar algunas de sus habilidades naturales para las que no debiera ser tan bueno. Elige uno de sus atributos que se considera un nivel más elevado a efectos de aprender habilidades si el atributo tiene nivel tres o superior.

### **Propósito**

El personaje comienza sus andanzas con una motivación y un ímpetu fuera de lo común. Elige un "Gran anhelo", que lo acompañará siempre.

### **Tesoro escondido**

El personaje conoce la posición de un interesante tesoro escondido. El contenido de este depende de su origen. Puede elegir entre diez coronas dormenias, veinticinco mil dineros harrasianos, dos iteis tírticos, o dos mil monedas de acero gunearas.

La obtención de este tesoro es compleja y está inevitablemente guardado por criaturas, al menos una criatura de nivel seis, o una combinación de criaturas con nivel total superior a doce.

oscuridad.

Haradon: calma, destrucción, fin, mentira y oscuridad.

Daarmina: calma, lucha, luz, orden y vida.

Drayard: caos, destrucción, fauna, ira y odio.

Liana: amor, belleza, ira, mentira y nada.

Nadruneb: caos, fauna, flora, ira y elemental.

Tatja: creación, flora, luz, orden y protección.

Taharda: corrupción, fin, muerte, odio y oscuridad.

Thargron: caos, destrucción, ira, lucha y odio.

Sylviz: ciclo, creación, material, orden y verdad.

## Oveja negra

El

Es necesario contextualizar la ventaja "oveja negra" con respecto al personaje. Un bandido que la adquiriera probablemente sea un hijo de un comerciante, mientras que un soldado podría ser familia de nobles. Si finalmente un noble la adquiere, seguramente sea miembro de la familia real.



personaje es, en verdad, un miembro de un alto linaje, pero por sus propias elecciones ha sido rechazado. El personaje está a un pelo de ser borrado del linaje familiar, pero mientras eso no ocurra y esté en el territorio de su familia puede solicitar cualquier apoyo que no suponga un gran esfuerzo. Esto se traduce en al menos tres contactos de hasta nivel seis.

## Contacto

El personaje adquiere como contacto a cualquier personaje del mundo con la aprobación del Creador. Aunque todos los personajes son elegibles, el jugador debe especificar los motivos por los que tiene relación con esa persona en concreto.

Con esta ventaja se pueden elegir personajes muertos. Si su relación no era desconocida el personaje podrá sacar partido fácilmente.

La elección de un contacto importante puede variar muchísimo los recursos y la disposición moral de un personaje o incluso de un grupo entero. Esta ventaja debe ser elegida con mucho tiento.

Por ejemplo, sería muy poco probable que Graud Taunori, general de la caballería pesada, aceptara como protegido a un bandido descerebrado. Por otra parte contar con este personaje como aliado pondría a disposición del grupo lugares seguros en la provincia de Medea.

## Reliquia

El personaje posee una reliquia sobrenatural permanente de su elección al comienzo de la partida (ver sección de equipo).

## EJEMPLO: ELECCION DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Jon está creando a su personaje, Kirhum, que es de rango "luchador", por lo que puede adquirir hasta cuatro ventajas y sus correspondientes desventajas.

Decide que su personaje es un fiel de Thargron bendito con cualidades sobrenaturales, así que quiere que cuente con la ventaja "elegido divino". La desventaja "religioso" queda muy bien con este carácter.

También le gusta que su personaje tenga unos principios vitales, así que elige la desventaja "código de honor". Esto le ha hecho enfrentarse a diversos retos en su vida, por lo que adquiere la ventaja "veterano".

Jon podría incluir más ventajas y desventajas en Kirhum, pero decide que con esas ya es suficiente.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# ANHELOS

El sistema de anhelos forma parte del progreso de personajes. Relaciona la interpretación de estos con la obtención de sus objetivos asignando facilidades de progreso en la medida en que se cumplan.

Los anhelos definen los intereses y objetivos de un personaje. Por ejemplo, un personaje puede estar motivado por rescatar a un familiar de unos bandidos. Si este personaje sigue este fin se sentirá motivado, pero si se encuentra con que sus acciones no le acercan a obtenerlo, se sentirá frustrado, agobiado y desmotivado.

Los anhelos pueden estar relacionados con las ventajas y desventajas, pero, a diferencia de estas, no se originan en el pasado del personaje, sino en su presente, y debido a ello cambian con su experiencia.

Los anhelos pueden ser personales, como mantener con vida a un hijo perseguido por un enemigo poderoso.

Pueden ser grandiosos, como intentar conquistar

Dormenia. Pueden ser generales, como intentar ser el mejor espadachín de la corte. Incluso pueden ser mundanos, como intentar evitar problemas y mantenerse con vida.

No hay un listado de anhelos específicos o genéricos, sino que se representan por un conjunto de palabras que definan su concepto de la forma más breve posible.



*Vamos a luchar por una Tirtie libre e independiente. Puede que no la consigamos hoy, puede que yo muera y nunca la vea, puede que mi generación nunca la vea, puede que matemos a diez mil eridios y muramos diez mil tirticos y no la consigamos, pero desde luego no la conseguiremos quedándonos en casa y dándole a los recaudadores nuestras cosechas. Tendremos una Tirtie independiente o moriremos. He tomado la decisión de seguir este propósito, y no lo abandonaré jamás.*

-Atribuido al hombre calavera.

Los efectos de los anhelos son relevantes a la hora de calcular la experiencia. Cada personaje tiene un valor de "Motivación" en su ficha, que podrá invertir en hacer actividades fuera de partida, la más habitual de las cuales es mejorar sus habilidades.

Los anhelos afectan a la motivación obtenida durante una partida. Los personajes adquieren motivación cuando han sido coherentes con sus anhelos, pero pueden llegar incluso a perder toda la motivación de esa sesión si los incumplen.

Para que un anhelo se considere suficientemente satisfecho durante una partida debe darse un avance en la obtención de objetivos relacionados con dicho anhelo. El entrenamiento o mejora de capacidades no cumplen esta condición.

### EJEMPLO: ANHELOS SUFICIENTEMENTE SATISFECHOS.

Kirhum tiene el anhelo de vencer a su viejo enemigo Mahler.

En su primera partida Kirhum se enfrenta a una banda y obtiene la dirección de la residencia de Mahler. Esto es un avance en sus objetivos, por lo que el anhelo se considera suficientemente satisfecho.

En su segunda partida Kirhum entrena durante largo tiempo para mejorar su habilidad en la manejo de espadas. Como no ha habido otros avances, el anhelo no está suficientemente satisfecho.

En su tercera partida Kirhum consigue una magnífica espada. Aunque sin duda le será útil para enfrentarse a Mahler no implica un avance en sus objetivos, por lo que el anhelo no está suficientemente satisfecho.

Solo se puede considerar satisfecho un anhelo por cada partida, mientras que cualquier número de anhelos puede quedar insatisfecho. Por ello suele ser contraproducente tener muchos anhelos o anhelos contradictorios.

El sistema de anhelos es parte de la mecánica básica de experiencia. El Creador no asigna motivación en función al cumplimiento de los objetivos de la partida sino con los de los anhelos.

La idea subyacente es conseguir que los jugadores impliquen a sus personajes con las causas trascendentes que aparecen en las partidas, o que se esfuercen en llevar la trama a su terreno.



#### **Anhelo superficial**

Se trata de aquellos que están a disponibilidad de casi cualquiera, como pudiera ser pretender no meterse en problemas o ganar combates.

**Beneficio:** Cuando un personaje cumple su anhelo durante la partida, recibe cinco puntos de motivación al final de esta.

**Incumplimiento:** Cuando un personaje incumple de forma voluntaria su anhelo, pierde cinco

puntos de motivación de los que fuera a obtener en esa partida (en ningún caso pierde puntos de motivación acumulados de partidas anteriores).

### **Anhelo comprometido**

Se trata de aquellos que implican al personaje en una causa concreta que no sea grandiosa. No pueden referirse a deseos generales, que entran en el terreno de los anhelos superficiales.

El personaje puede estar implicado por sus circunstancias o convicciones (por ejemplo, que hayan secuestrado a su hijo, quiera matar a un enemigo o vencer un combate concreto), o puede ser un deseo relativamente asequible (como por ejemplo abrir un negocio en Harrassia, ser un buen capitán naval, o un militar decente).

**Beneficio:** Cuando un personaje cumple su anhelo durante la partida, recibe diez puntos de motivación al final de esta.

**Incumplimiento:** Cuando un personaje incumple de forma voluntaria su anhelo pierde toda la motivación que fuera a obtener en esa partida.

### **Gran anhelo**

Se trata de aquellos que implican necesariamente una dificultad elevada. Los grandes anhelos pueden referirse a una gran gesta (como por ejemplo pueda ser el deseo de conquistar Dormenia o acabar con la Corrección), aunque también pueden limitarse a metas personales muy difíciles (como por ejemplo convertirse en el mejor esgrimista de Dormenia o fabricar la mejor espada del mundo).

**Beneficio:** Cuando un personaje cumple su anhelo durante la partida, recibe veinte puntos de motivación al final de esta.

**Incumplimiento:** Si un personaje desaprovecha voluntariamente una oportunidad de acercarse a su anhelo se sumirá en una depresión importante. Durante las siguientes tres partidas el jugador no podrá utilizar el personaje, ni obtener motivación de forma alguna.

Piénsatelo tres veces antes de incluir en tu personaje un gran anhelo. No solo tienes que estar dispuesto a condicionar mucho la actuación de tu personaje, sino que, además, deberías hacerlo notar en tu interpretación. Si no tienes mucha continuidad, buena interpretación y cierta capacidad de liderazgo, quizá deberías explorar otras opciones.

Es posible que un personaje ni cumpla ni inclumpla uno o varios anhelos. En este caso no obtendría motivación adicional ni la perdería.

**EJEMPLO: ANHELO CIRCUNSTANCIALMENTE IRRELEVANTE**

Kirhum tiene el anhelo comprometido de vencer a su enemigo. Durante una partida su barco naufraga en una isla. No cumplió objetivos relacionados con su anhelo, por lo que no recibirá motivación, pero tampoco los ha incumplido voluntariamente, por lo que no influirá negativamente en la que reciba de otras fuentes.



Un jugador puede, en cualquier momento de una partida:

- Añadir a su personaje un anhelo superficial o comprometido si no ha añadido o eliminado uno en esa partida.
- Eliminar un anhelo superficial (no uno comprometido) por cada partida a su personaje si no ha añadido o eliminado uno en esa partida.
- Solo se puede conseguir un gran anhelo como consecuencia de la creación del personaje (ver ventajas), o la acción directa del Creador.

El Creador de la partida puede asignar y retirar anhelos de cualquier tipo para adaptar la personalidad de los personajes en función a los eventos sufridos.

Normalmente lo hará con el consentimiento del jugador en pro de la partida y su historia, aunque en algunas circunstancias concretas puede imponerlo de forma unilateral.

### EJEMPLO: DINÁMICA DE ANHELOS

Las aventuras de Kirhum comienzan con una serie de contratos en los que se emplea como espada de alquiler en Dormanía. Jon decide incluir en su personaje el anhelo superficial "Ganar dinero". Gracias a que las aventuras tienen esa temática, cumple fácilmente este anhelo y obtiene una ganancia de cinco puntos de motivación en cada una de ellas.

En la tercera aventura Kirhum participa en unos sucesos que conllevan su implicación personal con Damia, una desvalida muchacha cuyos padres han muerto como parte de un complot. Kirhum se toma esta situación como algo personal y Jon le añade el anhelo comprometido "Descubrir el complot por el que murieron los padres de Damia". Como cumple con este anhelo comprometido, recibe diez puntos de motivación.

En la siguiente aventura Kirhum no solo continúa con la investigación del complot, sino que además lo hace cumpliendo un contrato que adquiere durante la sesión. Aún así solo puede beneficiarse de un solo anhelo por partida, por lo que obtiene diez puntos.

En la quinta aventura Kirhum rechaza un contrato para poder seguir investigando el complot. Cumple con su anhelo comprometido, por lo que recibe diez puntos de motivación, pero ha incumplido voluntariamente el anhelo superficial, por lo que perdería cinco de esos puntos.

Jon decide eliminar el anhelo superficial para no perder esos cinco puntos. Más tarde puede volver a añadirlo si cree que le va a ser útil o encaja con la personalidad de Kirhum.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIONES

El sistema de profesiones del juego de rol de Espada Negra forma parte de la creación de personajes. Determina las habilidades, el equipo y las circunstancias sociales iniciales de cada uno de ellos, pero no condiciona en ningún aspecto su progreso posterior.

Las profesiones configuran el pasado del personaje pero no limitan en absoluto sus posibilidades futuras: las vivencias de este pueden llevarle a adquirir otras habilidades nada relacionadas con las iniciales, así como bienes y contactos igualmente variados que pueden cambiar completamente su estatus social. De esta forma en la ficha de cada personaje quedan registradas sus habilidades, bienes, relaciones e historia, pero no las profesiones mediante las cuales han sido obtenidas.

Un personaje puede adquirir tantos niveles de profesión como indique su rango de personaje en la tabla 6.1. Puede escoger una sola profesión con todos sus niveles, o cualquier combinación que sume su máximo, siempre que se cumplan todos los requisitos de atributos y nacionalidad de cada una de ellas (ver el ejemplo más abajo).



**Tabla 6.1: Niveles de profesiones**

Rango de personaje	Niveles de profesión
Vulgar	2
Capacitado	3
Luchador	4
Héroe	5

En segundo lugar debe elegir habilidades especificadas por el nivel al que ha adquirido cada profesión. En caso de que consiga la misma habilidad desde más de una profesión, sus niveles se suman (ver el ejemplo más abajo).

Por último, el jugador puede elegir algunos trasfondos de las respectivas listas, uno distinto por cada nivel escogido en la profesión. Los trasfondos

proporcionan equipo, contactos, seguidores o historia que deben apuntarse en la ficha de personaje. Si no se especifica lo contrario todos los objetos que se consiguen durante la creación

de personaje son de calidad normal (nivel 1).

Algunos trasfondos proporcionan valiosos niveles de habilidades al personaje o a sus aliados.

Si el bono aparece precedido por el símbolo "+", la habilidad se incrementa de forma aditiva. Se puede pasar de no tener ningún nivel en la habilidad a tener nivel 1 de esta forma.

En los casos en los que un trasfondo especifique el nivel exacto al que otorga una habilidad este no se apilará con los niveles obtenidos por otros medios (como sí hacen los obtenidos por diferentes profesiones o ventajas).

De ninguna forma un personaje puede obtener un bono repetido del mismo trasfondo.

Conviene elegir los trasfondos con cuidado; una elección desafortunada de trasfondos puede dar con que el personaje no tenga nada de equipo inicial. En ese caso lo normal será interpretar que, por un revés del destino, el personaje ha sido desvalijado y comienza sus aventuras saliendo de una prisión o lugar similar sin nada más que dos o tres piezas de ropa andrajosa.

Los trasfondos normalmente no se pueden repetir, aunque el Creador puede permitirlo excepcionalmente cuantos estos proporcionen únicamente recursos o contactos.

A continuación se detallan algunas de las profesiones del mundo de Espada Negra.

*Hay algo que puedo decir de todas las personas que he conocido. Todos protestan y se las arreglan para ser infelices. Los mineros y curtidores protestan por las duras condiciones de su trabajo, los militares por el riesgo de muerte y mutilación y los campesinos por la pobreza. Incluso los nobles protestan porque no tienen libertad para casarse con quien quieren. Todo el mundo cree que la vida de los demás es mejor. Se equivocan, la vida de todo el mundo es miserable. Y todos echan la culpa a las circunstancias.*

-Atribuido a Celia, correctora.

**Tabla 6.2: Resumen de profesiones**

Nombre	Requisitos
<b>Profesiones dormenias</b>	
Espadachín	Agilidad 3, inteligencia 3
Noble	Ninguno
Miembro de una banda	Desventaja "criminal"
Militar dormenio	Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2
Corrector	Inteligencia 3
Agente de la corrección	Desventaja "religioso"
<b>Profesiones eridias</b>	
Soldado eridio	Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2, desventaja "código de honor"
Político eridio	Inteligencia 3, liderazgo 3
Artesano eridio	Ventaja "profesional"
Sacerdote eridio	Potencia 3, desventaja "religioso"
Trabajador de un centro de reeducación	Inteligencia:3

<b>Tabla 6.2: Resumen de profesiones</b>	
<b>Nombre</b>	<b>Requisitos</b>
Pensador eridio	Inteligencia 3
<b>Profesiones gunearas</b>	
Guerrero del clan	Fuerza 3
Cazador del clan	Agilidad 3, resistencia 3
Sacerdote gunear	Atributos físicos no terciarios, defensa 2
Herrero gunear	Fuerza 3
Guardián del clan	Desventaja "sustentador"
Esclavo gunear	Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2
<b>Profesiones harrassianas</b>	
Funcionario	Inteligencia 2
Espía	Atributos mentales primarios, agilidad 3
Carsij	Fuerza 3, resistencia 3
Caballería sariana	Resistencia 3
Defensor de puesto avanzado	Resistencia 3
Comerciante	Inteligencia 3
<b>Profesiones tírticas</b>	
Zobagar tírtico	Voluntad 3
Ulekaiz	Voluntad 3, potencia 3
<b>Profesiones najshet</b>	
Guardia real najshet	Fuerza 3, voluntad 3
Furia najshet	Agilidad 3, Voluntad 2
Sacerdote najshet	Potencia 3
<b>Profesiones de las tribus del desierto</b>	
Guerrero tribal	Fuerza 3
<b>Profesiones tídar</b>	
Guerrero tidar	Fuerza 3
<b>Profesiones de cualquier nación</b>	
Gladiador	Fuerza 3
Marinero	Fuerza 2, resistencia 2

**Tabla 6.2: Resumen de profesiones**

Nombre	Requisitos
Ladrón / mendigo	Ninguno
Campesino	Ninguno
Sacerdote tridecadeísta	Potencia 2, extensión 2

Es posible que este compendio de profesiones no aporte una ruta clara para formar un personaje concreto. Esto se debe a que las profesiones que aquí aparecen son las más comunes dentro del mundo de Espada Negra.

Si sientes que no consigues el personaje de tus deseos, puedes intentar afinarlo con la ventaja "veterano" que da algunos puntos adicionales para habilidades, pero si ni aún así lo consigues, quizá tu personaje exceda a las profesiones comunes. Si se da el caso consúltalo con el Creador.

### EJEMPLO: ELECCIÓN DE PROFESIONES, HABILIDADES Y TRASFONDOS

Jon está cerca de terminar a su personaje, Kirhum. Recordemos que este personaje es de rango "luchador", por lo que puede elegir hasta cuatro niveles de profesión.

Jon determina que Kirhum es gunear. Desde el principio quería que fuese un "guerrero del clan", así que decide que tenga tres niveles de esta profesión. Pero también ha tenido una serie de experiencias en relación con Thargron, el dios de la guerra, así que asigna un nivel de la profesión "sacerdote gunear".

Debido a sus tres niveles de "guerrero del clan" obtiene las siguientes habilidades:

- Manejo de espada 3
- Manejo de hacha 2
- Historia 2
- Supervivencia 2
- Orientación 2
- Escalada 2
- Rastreo 2

Debido a su nivel de "sacerdote gunear" obtiene las siguientes:

- Ritos 2
- Manejo de espada 1
- Historia 1
- Supervivencia 1

Como resultado final, Kirhum obtiene las habilidades de ambos listados y **suma** las comunes.

- Manejo de espada 4
- Manejo de hacha 2
- Historia 3
- Supervivencia 3
- Orientación 2
- Escalada 2
- Rastreo 2
- Ritos 2

También tiene derecho a tres trasfondos de "guerrero del clan" y uno de "sacerdote gunear".  
Elige los siguientes.

- Hijo del lobo
- Cazador de lobos
- Maldición de Zaurak
- Energía



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: ESPADACHÍN

Los que eligen vivir la vida de la espada en Dormenia lo hacen motivados por la ambición, el deseo de aventura, la necesidad o el instinto. La extracción social de la que proceden es muy amplia, desde un campesino inconformista o un matón de bajos fondos hasta un noble aventurero. No obstante todos tienen algo en común: un gusto por el peligro y una cierta pasión por la espada.

Esta profesión es extremadamente adaptable pues tiene un buen grupo de habilidades entre las que escoger. Puede interpretarse de múltiples formas, desde una muy romántica hasta otra cínica y decepcionada.

En cualquiera de los casos este tipo de personajes se presta muy bien tanto a la aventura como a cierto vagabundeo. Todas las siguientes opciones son posibles, razonables e interesantes a la hora de crear un personaje espadachín, sin siquiera combinar esta profesión con otras del juego:

- Un guerrero que vive al día con lo que obtiene de alquilar su espada, que a la vez va deshaciendo entueritos mientras mejora la comprensión de su habilidad.
- El reflejo oscuro del anterior, un hombre que no desaprovecha la oportunidad de usar su acero a despecho de la moralidad del contrato.
- Un buscador de tesoros escondidos que a la vez sabe tanto manejar la espada como encontrar un grupo de aventureros o vender el resultado de una incursión.
- Un hábil ladrón de guante blanco capaz de entrar en los lugares más recónditos y hacerse con las posesiones más deseadas.
- Un granuja vividor al que sus inclinaciones (juego, mujeres, hombres...) le pierden, y vaga de ciudad en ciudad perseguido por las consecuencias de sus vicios.



*Muchos dicen que arruiné una brillante carrera política por mi obsesión con el manejo de la espada, que podría haber llegado a cabeza de familia, quizá a rey. Pero ninguno de ellos me lo dice a la cara.*

-Gireai Trilbanson,  
maestro de esgrima dormenio.

En Dormenia el metal es muy escaso, y por ello contar con una espada es muy llamativo, tanto que entre la nobleza es un símbolo social y personal. Los civiles que portan espadas tienden a llamar la atención.

Por otra parte, las armaduras son aún más extrañas que las espadas, por lo que los espadachines dormenios son, en el contexto de las calles dormenias, peligrosísimos guerreros y asesinos.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Agilidad 3, inteligencia 3.

Habilidades de espadachín			
1	2	3	4
Manejo de espada 1 Cuatro de las siguientes a nivel 1: Abrir cerraduras Orientación Robo Disfraces Sigilo Detección Escapismo Engañar Seducir Finanzas Leyes Historia	Manejo de espada: 2 Dos de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1: Abrir cerraduras Orientación Robo Disfraces Sigilo Detección Escapismo Engañar Seducir Finanzas Leyes Historia	Manejo de espada: 3 Cinco de las siguientes a nivel 2: Abrir cerraduras Orientación Robo Disfraces Sigilo Detección Escapismo Engañar Seducir Finanzas Leyes Historia	Manejo de espada: 4 Tres de las siguientes a nivel 3, dos a nivel 2: Abrir cerraduras Orientación Robo Disfraces Sigilo Detección Escapismo Engañar Seducir Finanzas Leyes Historia

Trasfondos de espadachín		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de espadachín	Manejo de espada 3	Espada Dormenia (tipo Fedder, Trilbanson o de bandido), armadura de cuero (cualquiera), 20 escudos.
Conocidos	Liderazgo 2	Cinco contactos dormenios de nivel 1 en diferentes ciudades. No se sacrificarán por él, pero le ofrecerán alojamiento gratuito y ayuda puntual.
Escondrijo seguro	Ninguno	Lugar completamente abandonado solo conocido por el personaje.
Contacto noble	Historia 1	Noble aprovechado (nivel 2). Este podrá haber recibido ayuda del personaje en el pasado, pero en cualquier caso siente algo de agradecimiento hacia el personaje del que este tampoco podrá abusar. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "noble" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad "Manejo de espada".
Contacto criminal	Robo 2 o sigilo 2	Contratador en bajos fondos (nivel 3) que siempre tendrá trabajo sucio para alguien hábil con una espada de acero. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "miembro de una banda" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene diez escudos.

Trasfondos de espadachín		
Tipo	Requisitos	Contenido
Fama local	Manejo de espada 3	El personaje habrá adquirido una fama más que aceptable en una ciudad en la que prácticamente todo el mundo conocerá su nombre y aspecto. En ella habrá participado en al menos un duelo remarcable, bien como ofendido, ofensor o campeón personal. En el resto de esa provincia la gente conocerá su nombre pero no lo asociarán con su aspecto.
Amante	Seducir 2	El personaje tiene como seguidor un o una amante (hasta tanto nivel como el liderazgo del personaje) en algún lugar del mundo. Este estará dispuesto a correr ciertos peligros por el personaje, no obstante siempre querrá cobrárselos buscando una relación más profunda con él.
Enamorado	Desventaja "amor verdadero"	El personaje está enamorado de una persona que es miembro de la nobleza. Obtiene acceso a dos habilidades de la lista de "Espadachín" que no tuviera previamente, a nivel 2.

Combinación con otras profesiones: La profesiones "espadachín" es muy versátil y se combina bien con otras. Puedes elegir las habilidades en función al tipo de vida que ha llevado tu personaje, y combinarlo con ventajas y desventajas de formas muy variadas. Particularmente es una muy buena combinación con "noble".



La siguiente ficha representa a una espada de alquiler, un espadachín dormenio que se lucra gracias a su habilidad con la espada, con mayor o menor fortuna.

ESPADA DE ALQUILER DORMENIA										
F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo	
A	3	Cor	2	Cob	5	2	5	5	Per	
R	2	Per	3	Agu	10	Nivel: 3				
V	2	Luz	2	Rec	2	Abrir cerraduras: 3				
I	3	Osc	2	Ini	8	Detección: 2				
L	2	Ele	2	Vid	6	Engañar: 2				
P	2	SN	4	Est	5	Historia: 2				
D	2	Espada Trilbanson, Rodela					Manejo de espada: 3			
E	1	Proteccion ligera de cuero					Robo: 2			
						Sigilo: 2				





Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: NOBLE

La nobleza dormenia dirige muchos aspectos de la sociedad. Un personaje noble puede afectar a varias capas de su comunidad, y ostentar muchas y distintas atribuciones oficiales del estado.

La vida pública y las relaciones sociales son la clave de esta profesión. Normalmente un noble se dedicará a una de las dos siguientes cosas: a vivir cómodamente de su estilo de vida, o a trepar en el escalafón social.

Bien sea porque ninguna familia puede mantener su costoso estilo de vida indefinidamente, o bien por la presión social, siempre hay miembros de las familias nobles que se esfuerzan en mantener o aumentar el patrimonio familiar. Son estos individuos los que pueden destacar en el estilo de vida dormenio y pasar de un estatus social al superior.



No es raro que en esta forma de vida tanto un noble como su familia cambien de domicilio a medida que sus atribuciones sociales cambien. Por ejemplo un noble que parta de la gestión de una pequeña marca puede destacar en las reuniones locales y ser elegido para representar la región en reuniones de la familia en la capital. Si sigue esforzándose, puede destacar ante el cabeza de familia, que podría llegar a otorgarle una posición mejor, e incluso contar con él para el relevo generacional de cargos importantes. Quizá sus parientes podrían llegar a considerarlo candidato a cabeza de familia, y si la fortuna lo acompañara, podría estar en la línea sucesoria del rey.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Ninguno.

Habilidades de noble			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Hípica Interpretación Engañar Seducir Arte	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Hípica Interpretación Engañar Seducir Arte	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2: Hípica Interpretación Engañar Seducir Arte	Ocho de las siguientes a nivel 3: Hípica Interpretación Engañar Seducir Arte

Habilidades de noble			
1	2	3	4
Leyes Historia Finanzas	Leyes Historia Finanzas	Leyes Historia Finanzas	Leyes Historia Finanzas

Trasfondos de noble		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de noble	Ninguno	Hasta tres mudas de ropa de buena calidad (nivel 2). Una corona. Una muda adicional de excelente calidad (nivel 3) o una espada (Fedder, Trilbanson o Taunori) de buena calidad (nivel 2) y una armadura de cuero (cualquiera) de buena calidad (nivel 2).
Fortuna	Ninguna	Dos coronas por cada nivel en finanzas. En depósito bancario.
Posición	Historia: 3	Responsabilidad política a cargo de un duque, o quizá incluso una marca en propiedad.
Contacto noble	Ninguno	El personaje tiene un contacto con otro noble capacitado (nivel 3) con el que ha tenido buenas relaciones en el pasado. Eso no significa que necesariamente las tengan que tener en el presente, pero contará como un aliado interesado. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "noble" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene dos puntos de experiencia en cada una de sus habilidades de la lista de noble.
Contacto	Ninguno	El personaje tiene un contacto con algún individuo de Dormenia de hasta nivel 4 al que el primero ha hecho algún favor. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión dormenia que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene una habilidad de la lista de noble que no tuviera a nivel 2 a elección del noble.
Matrimonio	Ninguno	El personaje está casado o tiene concertada su boda. Esto tiene importantes consecuencias que deben ser detalladas en cada caso y que pueden ser en ocasiones una ayuda y en ocasiones un estorbo.
Riquezas	Finanzas: 3	El personaje cuenta con importantes inversiones que o bien ha heredado o bien ha creado, pero que en cualquier caso ha ayudado a mantener con cierto buen ojo. Aunque no se pueden vender fácilmente, podrá arrojar tantas runas como su habilidad en finanzas y añadirse tantas propiedades fructíferas como aciertos. Estos tienen que ser negocios de pequeño tamaño gestionados por vasallos, como una panadería, tienda de armas, granja o similar.
Herederero	Arte 3, leyes 3, finanzas 3	El personaje encabeza las listas para una herencia, incluyendo títulos, negocios y propiedades. Eso no le garantiza absolutamente nada en el momento inicial, pero sin duda simplifica su vida.
Posición en la familia	Inteligencia 3, liderazgo 3	El personaje ocupa una posición de liderazgo de facto en la familia. Obtiene +1 al nivel de tres habilidades de la lista de noble.

Combinaciones: Esta profesión permite acceder a un interesante grupo de habilidades sociales así como a trasfondos muy poderosos, pero tiene importantes carencias en todo lo relacionado con la acción. Es muy razonable combinarlo con "militar", dando lugar a un noble que ha elegido servir en el ejército. También es posible que sus devaneos lo lleven a decantarse más por la espada mediante la profesión "espadachín", dejando algo de lado sus pretensiones sociales.



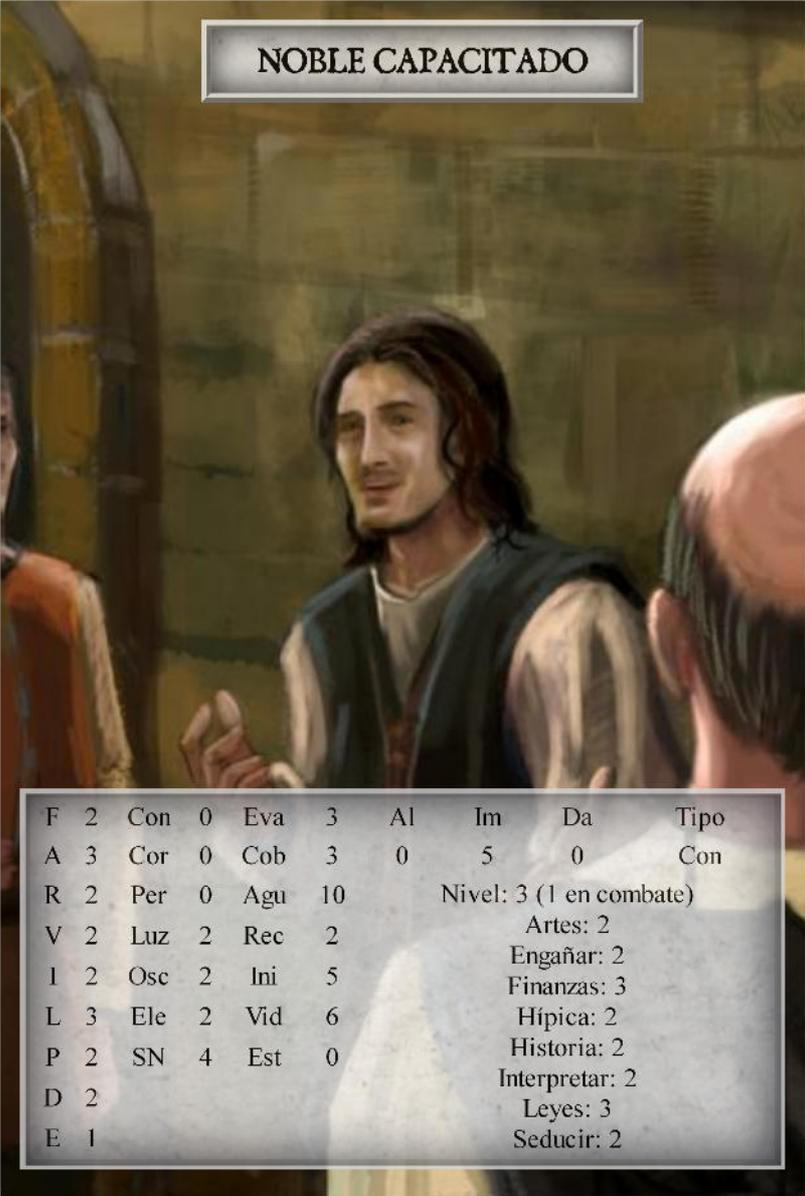
La siguiente ficha representa a uno de los muchos nobles dormenios que no han hecho nada en sus vidas más allá que dejar que la inercia social los lleve a una vida buena y tranquila. No es un mal contacto, dada su posición social, pero tampoco podrá hacer grandes cosas.

**NOBLE APROVECHADO**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 2
V	2	Luz	2	Rec	2				Artes: 1
I	2	Osc	2	Ini	4				Engañar: 2
L	2	Ele	2	Vid	6				Finanzas: 2
P	2	SN	4	Est	0				Hípica: 1
D	2								Historia: 2
E	0								Interpretar: 1
									Leyes: 2
									Seducir: 1

La siguiente ficha es la de un noble con capacidades algo más destacadas que puede ser un contacto útil para cualquier personaje dornenio.

**NOBLE CAPACITADO**



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 3 (1 en combate)			
V	2	Luz	2	Rec	2	Artes: 2			
I	2	Osc	2	Ini	5	Engañar: 2			
L	3	Ele	2	Vid	6	Finanzas: 3			
P	2	SN	4	Est	0	Hípica: 2			
D	2				Historia: 2				
E	1				Interpretar: 2				
					Leyes: 3				
					Seducir: 2				



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: MIEMBRO DE UNA BANDA



Esta profesión permite crear uno de los muchos criminales que operan en las bandas de las ciudades de Dormenia, o en los grupos de bandidos errantes. Es conveniente recordar que muchas sociedades criminales forman parte del tejido social dormenio y están bastante aceptadas.



Su grupo de habilidades es muy amplio y da lugar a todo tipo de criminales. Desde uno violento y orientado al combate, hasta un médico de

una sociedad criminal, pasando por un buen número de posibilidades.

Las actividades a las que se puede dedicar incluyen el robo, el tráfico de todo tipo de bienes, y sobre todo las actividades violentas. Pero también es posible una opción más rural en la que el personaje forma parte de un grupo de bandidos que va de pueblo en pueblo saqueando las propiedades de los campesinos aislados antes de que las autoridades tengan tiempo de responder.

Las sociedades criminales forman parte del tejido social dormenio, y no están desvinculadas de la nobleza, la iglesia o el pueblo.

Debido a que la nobleza no puede (o no quiere) dar todos los servicios al pueblo, en muchos casos estas sociedades criminales las realizan a cambio de que el gobierno haga la vista gorda con sus otros asuntos no tan legales (la droga, la prostitución, el juego...).

Los servicios de los que se suelen encargar las sociedades criminales incluyen la iluminación nocturna, los apagafuegos y el recogido de deposiciones humanas, pero pueden incluir otras tan importantes como la salud pública, el registro o la guardia.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: El personaje debe haber adquirido la desventaja "criminal".

<b>Habilidades de miembro de una banda</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Seis de las siguientes a nivel 1: Manejo de maza Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Leyes Hípica	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1: Manejo de maza Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Leyes Hípica	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2: Manejo de maza Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Leyes Hípica	Siete de las siguientes a nivel 3: Manejo de maza Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Leyes Hípica

<b>Trasfondos de miembro de una banda</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Equipo miserable	Ninguno	Porra de madera, ropas de mala calidad (nivel 0), 200 lábregas.
Equipo de matón	Finanzas 1	Espada dormenia (Trilbanson, Fedder o de bandido), armadura de cuero (cualquiera), 200 lábregas.
Posesión	Hípica 1	Caballo de tiro (nivel 0) robado. Puede dar problemas si es identificado.
Contacto en una banda	Engañar 2	Un matón veterano (nivel 3) que estará bien establecido en una banda, y compartirá todo tipo de chismes con el personaje. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "miembro de una banda" que este sea su contacto. Si accede, obtiene 10 escudos de plata.
Contacto en la guardia	Finanzas 2	El contacto será un guardia de la ciudad (nivel 3) que puede hacer ciertos favores al personaje a cambio de dinero. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "militar" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad "Engañar".
Esquina en propiedad	Detección 2	El personaje tiene todo lo necesario para vender nantio en la calle: un proveedor, unos cuantos compinches, y un público que le compra.
Jefe de una banda	Liderazgo 3	El personaje tiene influencia sobre un notable grupo de malhechores. Esta banda tendrá hasta diez miembros por cada punto de liderazgo, y un matón veterano (nivel 3) como seguidor leal cuya lealtad estará supeditada a la eficiencia del personaje.
Secreto peligroso	Desventaja "adicción"	El personaje ha rebasado el nivel que un miembro de una banda nunca debe pasar y ha cedido a su adicción, pero ha conseguido mantenerlo, por el momento, en secreto, gracias a un notable talento personal. Obtiene +1 al nivel de una habilidad que tenga a nivel 2 o superior.

Combinaciones: Esta profesión es muy rígida en términos sociales pues condiciona al personaje a ser un criminal, pero da una buena elección de habilidades. Lo que llevó al personaje a ser un criminal y la vida que ha llevado puede conseguirse mediante una combinación de profesiones y desventajas.



La siguiente ficha representa a un matón de bajo rango como los que hay a docenas en cada una de las bandas de todas las ciudades de dormenia.

**MATÓN DORMENIO**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	1	3	3	Con
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 2 (1 en combate)			
V	2	Luz	1	Rec	2	Abrir cerraduras: 2			
I	2	Osc	1	Ini	5	Detección: 1			
L	2	Ele	2	Vid	6	Engañar: 2			
P	2	SN	3	Est	0	Manejo de maza: 2			
D	1	Porra de villano				Orientación: 1			
E	1					Robo: 1			
					Sigilo: 2				

La siguiente representa a un matón que ha sabido sobrevivir unos pocos años y hacerse un nombre en alguna banda.

**MATÓN VETERANO**



F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	3	5	6	Per
R	2	Per	2	Agu	10				Nivel: 3
V	2	Luz	2	Rec	2				Detección: 2
I	3	Osc	2	Ini	8				Engañar: 2
L	2	Ele	3	Vid	6				Finanzas: 2
P	2	SN	4	Est	6				Manejo de espada: 3
D	2								Manejo de maza: 2
E	1								Orientación: 2
									Sigilo: 3

D	2	Espada de bandido	
E	1	Peto de cuero	



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: MILITAR DORMENIO



Esta profesión permite crear un miembro de una de las unidades del ejército dormenio, incluyendo el ejército regular, la legión del sur, la guardia real, los hermanos iluminados, la caballería ligera regular y la caballería pesada regular.



El servicio militar en Dormenia es relativamente cómodo en el sentido de que se garantiza un sueldo razonable, pero es increíblemente peligroso, especialmente en las unidades

menos entrenadas. Para colmo el pago está sujeto a la existencia de conflictos bélicos abiertos, por lo que muchos soldados pueden encontrarse sin trabajo en periodos de paz continuada, viéndose obligados encontrar otra salida a sus habilidades.



Los personajes militares pasan mucho tiempo realizando actividades que no son necesariamente de combate, y debido a que en muchos casos tienen que aprovisionarse por su cuenta pueden aprender habilidades de supervivencia muy variadas, así como vicios cuestionables.



Una elección responsable de habilidades puede determinar el cuerpo militar al que pertenece el personaje. La siguiente guía puede

ser un buen punto de partida.

- Ejército regular: Manejo de lanza. Normalmente combinada con otras profesiones.
- Legión del sur: Manejo de espada, orientación, supervivencia, sigilo, escalada. Cualquiera relativa al aire libre.
- Guardia real: Manejo de espada, alabarda, historia.
- Hermanos iluminados: Maza, detección, medicina. Normalmente combinada con otras profesiones. Recomendadas ventajas y desventajas relativas a la religión.
- Caballería ligera regular: Manejo de lanza, hípica, orientación, supervivencia, rastreo.
- Caballería pesada: Manejo de lanza y espada, hípica.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Fuerza 2, Agilidad 2, Resistencia 2.

*No juegues con mi paciencia, capitán. Tienes a tu mando al ejército más grande del mundo, ¡el mio! Echa a esos invasores de mi reino antes de esta noche.*

-Neldar IV, Rey de Dormenia.

### Habilidades de militar dormenio

1	2	3	4
Cuatro de las siguientes a nivel 1: Manejo de espada Manejo de lanza Manejo de maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalar Rastreo Pesca Medicina Nadar Historia Hípica	Dos de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Manejo de espada Manejo de lanza Manejo de maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalar Rastreo Pesca Medicina Nadar Historia Hípica	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Manejo de espada Manejo de lanza Manejo de maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalar Rastreo Pesca Medicina Nadar Historia Hípica	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2: Manejo de espada Manejo de lanza Manejo de maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalar Rastreo Pesca Medicina Nadar Historia Hípica

### Trasfondos de militar dormenio

Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo del ejército regular	Manejo de lanza 1	Lanza ligera, ropas de tela.
Equipo de la caballería ligera	Manejo de lanza 2, hípica 2	Peto de cuero, lanza, caballo de guerra.
Equipo de la legión del sur	Manejo de espada 2, supervivencia 2, fuerza 3	Espada larga, escudo redondo, cota de mallas.

Trasfondos de militar dormenio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de los hermanos iluminados	Manejo de maza 2, desventaja "religioso"	Cualquier maza, escudo redondo, camisa de mallas o cota de mallas.
Equipo de la guardia real	Manejo de espada 2, historia 2, hípica 1, fuerza 3, desventaja "supeditación moral"	Espada larga, escudo redondo, armadura de placas.
Equipo de la caballería pesada	Manejo de espada 2, hípica 2, desventaja "código de honor"	Espada larga, escudo redondo, armadura de placas, corcel de guerra (nivel 2).
Ahorros	Ninguno	10 escudos de plata. Puede repetirse.
Deuda de Su Majestad	Ninguno	El estado dormenio debe una corona de sueldo al personaje pues este ha sido contabilizado erróneamente como muerto, o un problema similar. El personaje, o uno de sus aliados, puede invertir un punto de motivación y realizar un chequeo de leyes de dificultad 4. En caso de tener éxito cobrarán la deuda al completo. Puede repetirse para incrementar la deuda del estado.
Fama en su unidad	Ninguno	El personaje realizó alguna acción heroica o especial en su unidad, y es recibido con respeto o camaradería.
Oficial	Liderazgo 2	El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de cinco a diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros jugadores cuyos personajes hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.
Veterano de las guerras	Desventaja "oscuridad interior"	El personaje ha participado en guerras en otras regiones en el pasado, y quizá es demasiado veterano, por lo que es oscuro y taciturno. Además cuenta con interesantes y extraños botines de guerra. Puede elegir inmediatamente el equipo normalmente asociado a un trasfondo de una profesión de otra nación coherente con la experiencia del personaje, en tanto que también cumpla con las exigencias de ese trasfondo.

Combinaciones: La Profesión "militar dormenio" se puede entender en función de sus combinaciones. Orientativamente, un ciudadano que reciba un nivel será probablemente un miembro del ejército regular, mientras que uno que reciba dos o tres será miembro de una unidad algo más prestigiosa como la caballería ligera o la legión del sur. La caballería pesada o la guardia real exigirían tres niveles. Los hermanos iluminados deberían incluir niveles de su profesión habitual y trasfondos religiosos.

El código de honor de la caballería incluye los siguientes principios.

**Honestidad:** Se entiende que un miembro de la caballería pesada será siempre honesto en relación con su identidad, es decir, nunca ocultará que es miembro de la caballería ni su nombre.

**Palabra:** Cuando un miembro de la caballería dice que hará algo, definitivamente lo hará, o por lo menos lo intentará con todas sus fuerzas.

**Ayuda:** Un miembro de la caballería pesada protegerá a los miembros de su comunidad como miembro del ejército en tiempos de guerra y como individuo en tiempos de paz. Se entiende en este sentido que actuará como oficial de guardia y de milicia.



Las siguientes fichas representan a diferentes soldados de varios cuerpos del ejército de Dormenia.

**SOLDADO DEL EJÉRCITO  
REGULAR**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	3	3	4	Per
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 1			
V	2	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 1			
I	2	Osc	2	Ini	7	Ganadería: 1			
L	1	Ele	2	Vid	6	Manejo de lanza: 1			
P	2	SN	4	Est	0	Orientación: 1			
D	2	Lanza ligera				Pesca: 2			
E	1	Supervivencia: 1							

## VETERANO DEL EJÉRCITO REGULAR



F	3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	4	4	3	5	Per
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 1			
V	2	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 1			
I	2	Osc	2	Ini	8	Ganadería: 1			
L	1	Ele	3	Vid	6	Manejo de lanza: 1			
P	1	SN	4	Est	8	Nadar / bucear: 2			
D	2	Lanza de guerra				Orientación: 1			
E	0	Cota de mallas ligera				Supervivencia: 1			

SOLDADO DE LA LEGIÓN  
DEL SUR



F 3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	3	Cob	6	2	3	4	Cor
R 2	Per	5	Agu	10	Nivel: 1			
V 2	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 1			
I 2	Osc	2	Ini	6	Detección: 1			
L 1	Ele	3	Vid	6	Ganadería: 1			
P 1	SN	4	Est	11	Manejo de espada: 1			
D 2	Espada larga, Escudo redondo				Orientación: 1			
E 0	Cota de mallas				Sigilo: 1			
					Supervivencia: 1			

## VETERANO DE LA LEGIÓN DEL SUR



F 3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	3	Cob	6	2	4	4	Cor
R 2	Per	5	Agu	10	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 1			
I 2	Osc	2	Ini	6	Detección: 1			
L 2	Ele	3	Vid	6	Ganadería: 1			
P 2	SN	4	Est	11	Historia: 1			
D 2	Espada larga, Escudo redondo				Manejo de espada: 2			
E 2	Cota de mallas				Orientación: 1			
					Sigilo: 2			
					Supervivencia: 1			

## SOLDADO DE LA CABALLERÍA LIGERA



F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	3	4	4	Per
R	3	Per	2	Agu	15				Nivel: 3
V	2	Luz	2	Rec	3				Agricultura: 1
I	2	Osc	2	Ini	7				Detección: 1
L	2	Ele	2	Vid	6				Ganadería: 1
P	2	SN	4	Est	6				Hípica: 2
D	2			Lanza ligera					Manejo de lanza: 2
E	2			Peto de cuero					Orientación: 1
									Rastreo / caza: 1
									Supervivencia: 1

## SOLDADO DE LA CABALLERÍA PESADA



F	3	Con	3	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	7	2	4	4	Cor
R	3	Per	6	Agu	15				Nivel: 3
V	2	Luz	2	Rec	3				Detección: 1
I	2	Osc	2	Ini	6				Escalada: 1
L	2	Ele	3	Vid	6				Hípica: 2
P	1	SN	4	Est	13				Historia: 2
D	2	Espada larga, Escudo redondo							Manejo de espada: 2
E	1	Armadura de placas							Manejo de lanza: 2
									Orientación: 1
									Supervivencia: 1

## HERMANO ILUMINADO



F 3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	3	Cob	6	1	2	5	Con
R 2	Per	5	Agu	10	Nivel: 3			
V 3	Luz	1	Rec	2	Detección: 2			
I 2	Osc	1	Ini	6	Escalada: 1			
L 1	Ele	3	Vid	9	Manejo de maza: 2			
P 2	SN	4	Est	11	Nadar / bucear: 1			
D 1	Maza ligera, Escudo redondo				Orientación: 2			
E 1	Cota de mallas				Pesca: 1			
					Rastreo / caza: 1			
					Supervivencia: 2			



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: CORRECTOR

Los oscuros líderes religiosos de Dormenia son temidos en todos los lugares de esta nación puesto que tienen autoridad para interrogar de las formas más expeditivas a cualquier persona, independientemente de su edad o posición social.

Aunque la clase noble tenga la autoridad sobre la vida pública y política, la Corrección tiene el beneplácito del rey sobre los asuntos religiosos, y estos pueden en ocasiones superar a los políticos: más de un noble ha visto su carrera arruinada por las acciones de la Corrección.

Esto no significa que normalmente actúen como oponentes: en muchos casos hay cooperación, e incluso ciertos nobles forman parte de esta orden. Pero esta es sectaria e independiente, y los que entran suelen poner los dictados de la corrección por encima de cualquier otra consideración, y tienen motivos de sobra, pues la corrección no tolera la insurrección o la rebelión.



Dentro de la corrección se fomenta el ascenso por asesinato o denuncia. Muchas veces puede estar relacionado con la adoración a Haradon, dios de las traiciones. Muchos correctores obtienen puestos elevados mediante la eliminación de sus antiguos ocupantes. Esto no tiene por qué hacerse a cuchillo (aunque también puede ocurrir), sino que se realiza levantando la sospecha sobre el sujeto en cuestión. Esto es un arma de doble filo, pues el acusador puede encontrarse con que el defendido consiga imponer su criterio y ponerle a él en evidencia, abreviando sin duda sus aspiraciones.

En definitiva es una profesión muy complicada no apta para personas tranquilas, y más bien óptima para individuos retorcidos con cierto gusto por lo oscuro. No obstante sus miembros son capacitadísimos sujetos. Un corrector tendrá múltiples especialidades y probablemente disponga de auxiliares para llevarlas a cabo, así que supone una buena profesión para un personaje potente. El culto secreto de Haradon tiene muchas ventajas, pero también es extremadamente rígido. El personaje tendrá una gran capacidad para tomar decisiones, y sin duda estas serán respetadas y llevadas a cabo, pero la orden de la Corrección no permite los errores o el uso irresponsable del poder.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Inteligencia 3.

Habilidades de corrector

1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Ritos Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Manejo de espada Manejo de maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Criptografía	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Ritos Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Manejo de espada Manejo de maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Criptografía	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2: Ritos Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Manejo de espada Manejo de maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Criptografía	Ocho de las siguientes a nivel 3: Ritos Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Manejo de espada Manejo de maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Criptografía

Trasfondos de corrector		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de corrector	Ninguno	Túnica oscura, símbolo religioso de la orden, símbolo religioso de Soid, daga, gánzúas, 10 escudos.
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.
Fortuna	Ninguno	40 escudos.
Séquito	Liderazgo 2	Tantos seguidores agentes de la corrección (nivel 1) como liderazgo del personaje. Estos obedecerán prácticamente todas las órdenes del personaje. Uno de ellos puede ser de nivel 2. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros jugadores con un personaje "agente de la corrección" que este sea su seguidor. Los que accedan reciben +1 al nivel de dos habilidades de la lista de corrector a elección del corrector.
Congregación	Liderazgo 2	El personaje es una autoridad reconocida en su comunidad y cuenta con una congregación con tantos individuos como diez veces su liderazgo. Estos podrán ser llamados para defender al corrector o apoyarlo en una detención complicada.
Noble chantajeado	Engañar 3	El personaje tiene como contacto a un noble capacitado (nivel 3) del que conoce un secreto oscuro, y tiene pruebas que probablemente llevarían a su condena. El personaje puede aprovechar esta circunstancia en tanto que las consecuencias para el noble no sean peores que afrontar el riesgo del juicio. Si el noble siente que se abusa de la circunstancia, intentará librarse del corrector usando todos los medios a su alcance.
Asignación en la orden	Una habilidad a nivel 4	El personaje es un profesional reconocido que realiza una tarea específica dentro de la orden, por lo que contará con una ubicación secreta o casi secreta en la que practicarla con instalaciones de excelente calidad (nivel 3). Debido a

Trasfondos de corrector		
Tipo	Requisitos	Contenido
		ello, otros correctores recurrirán a él ocasionalmente.
Aspiraciones en la orden	Liderazgo 3	El personaje goza de cierto apoyo de muchos correctores de la orden que seguirán otorgándoselo mientras eso no les provoque más problemas que beneficios. El corrector tendrá independencia casi absoluta y contará con un sótano secreto que dirigirá él.
Apadrinado	Ninguno	El personaje tiene un padrino en la orden que lo tutela. Esto puede ser una buena elección para jugadores que quieran interpretar a un personaje todavía no iniciado, pero también para correctores recién iniciados que quieran una cierta protección en la dura política de la orden. El padrino cuenta como un contacto corrector posicionado (nivel 7).
Capacitado	Inteligencia 4, cuatro habilidades a nivel 3	El personaje obtiene +1 al nivel de todas las habilidades que haya obtenido mediante esta profesión.

Combinaciones: Aunque hay correctores que han pertenecido a la orden desde muy jóvenes (todos sus niveles de corrector) otros han tenido un pasado en otras profesiones, siendo muy adecuado incluir niveles de estas.



La siguiente ficha representa un corrector de pleno derecho de la orden con capacidad autónoma.

CORRECTOR POSICIONADO									
F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	2	4	4	Cor
R	2	Per	2	Agu	10				Nivel: 7
V	2	Luz	2	Rec	2				Detección: 3
I	3	Osc	2	Ini	7				Engañar: 3
L	3	Ele	2	Vid	6				Historia: 3
P	3	SN	4	Est	6				Leyes: 3
D	2			Espada Taunori					Manejo de espada: 3
E	3			Peto de cuero					Medicina: 3
									Ritos: 3
									Sigilo: 3



La siguiente sería la de un corrector que todavía no tiene adjudicadas sus plenas funciones.

**CORRECTOR INICIADO**



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	4	1	5	3	Per
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 3			
V	2	Luz	0	Rec	2	Detección: 3			
I	3	Osc	0	Ini	6	Engañar: 3			
L	3	Ele	2	Vid	6	Historia: 2			
P	2	SN	2	Est	4	Leyes: 2			
D	0	Espada Fedder				Manejo de espada: 2			
E	2	Protección ligera de cuero				Medicina: 2			
						Ritos: 2			
						Sigilo: 2			



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: AGENTE DE LA CORRECCIÓN

La poderosa orden de la Corrección domina o participa en casi todos los aspectos de la forma de vida dormenia, pero debido a que cuentan con un número pequeño de miembros de facto, deben recurrir a agentes del pueblo que realicen las tareas de inferior cualificación.

Algunos de estos agentes tienen una identidad pública y trabajan a tiempo completo para la Corrección, pero la mayoría de ellos compatibilizan esta función religiosa con su oficio u ocupación habitual, y su identidad es desconocida en su comunidad. Para este respecto todo agente de la Corrección cuenta con una capucha oscura, una armadura de cuero y una maza de metal. No se considera apropiado que porte ninguno de estos objetos en su día a día.



Los agentes de la Corrección son la más importante fuente de información de la orden con respecto a las actividades del pueblo. El mismo temor a una denuncia de uno de ellos lleva a las personas a tener un cuidado exquisito con lo que dicen en cualquier lugar: nunca se sabe qué oídos pueden pertenecer a un agente.

Además de cumplir como ojos y oídos de esta orden, los agentes pueden ser convocados por un corrector cuando este necesita ejercer la violencia en cualquiera de sus formas. Desde contar con protección armada a realizar una detención particularmente complicada, la orden de la Corrección nunca recurrirá a fuerzas militares o de la nobleza, sino que contará con estos agentes.

Los agentes de la corrección son hombres del pueblo que viven a las espaldas de la "verdad de Haradon" que solo conocen los correctores. Se trata normalmente de fieles soiditas que están a las órdenes de un único corrector.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: El personaje debe haber adquirido la desventaja "religioso".

<b>Habilidades de agente de la Corrección</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Seis de las siguientes a nivel 1 Manejo de maza Manejo de mangual Sigilo Rastreo Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1 Manejo de maza Manejo de mangual Sigilo Rastreo Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2 Manejo de maza Manejo de mangual Sigilo Rastreo Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia	Siete de las siguientes a nivel 3 Manejo de maza Manejo de mangual Sigilo Rastreo Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia

<b>Trasfondos de agente de la Corrección</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Equipo de agente	Ninguno	Armadura de cuero, cualquier maza o mangual, capucha de agente de la Corrección.
Equipo de agente destacado	Voluntad 3	Armadura de cuero (nivel 2), cualquier maza o mangual (nivel 2), capucha de agente de la Corrección, y la habilidad "Manejo de maza" o "Manejo de mangual" a nivel 3 (no se apila con los niveles obtenidos por otros medios).
Méritos	Liderazgo 2	El personaje tiene como contacto a un corrector posicionado (nivel 7). El dueño del personaje puede ofrecerle a otro jugador con un personaje "corrector" que este sea su contacto. Si accede, el contacto recibe un trasfondo adicional.
Familia abundante	Ninguno	El agente está al cargo de una familia numerosa, hecho preferido por los correctores. Mientras no cometa ninguna actividad ilegal los correctores nunca lo sacrificarán, cosa que sí pueden hacer con otros miembros.
Agente público	Engañar 3, Detección 3, Leyes 3, Historia 3, Liderazgo 2	El personaje es uno de los agentes de más confianza de la Corrección que de hecho administran los recursos de la orden en una ciudad. Obtiene ahorros por valor de una corona y la habilidad "finanzas" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Auxiliar	Potencia 2, Extensión 1	El personaje tiene algo especial que ha hecho que un corrector lo utilice como auxiliar en muchas de sus tareas. Obtiene la habilidad "Esfera (Todo)" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios). El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "corrector" que este sea su superior. Si accede, puede realizar un chequeo de ritos gratuito.
Traidor	Ninguno	El personaje ha conocido a un grupo de fieles de otra religión durante una de sus investigaciones pero ha decidido no comunicar esta información a sus superiores para intentar salvar sus vidas. Consigue una alianza con

### Trasfondos de agente de la Corrección

Tipo	Requisitos	Contenido
		estos sujetos que lo apoyarán y le darán cobijo, pero la Corrección no es tonta...
Expuesto	Ninguno	Sin ser un agente público, todo el mundo sabe que el personaje trabaja para la Corrección. Puede que tenga un rasgo identificativo en la piel, o simplemente ha hecho demasiados trabajos. Todo el mundo tiene mucho cuidado al hablar con él, pero por otra parte nadie le levanta la voz ni le tose.

Especial: Un personaje con niveles de "Agente de la corrección" está obligado a adquirir un trasfondo de equipo de los de la lista de esta profesión.

Combinaciones: El poder de esta profesión reside en sus combinaciones. Un solo nivel de agente de la Corrección ya dibuja un interesante panorama para muchos personajes, sean cuales sean sus otras profesiones. Más niveles de esta profesión permiten crear personajes mucho más implicados en la estructura de la orden.

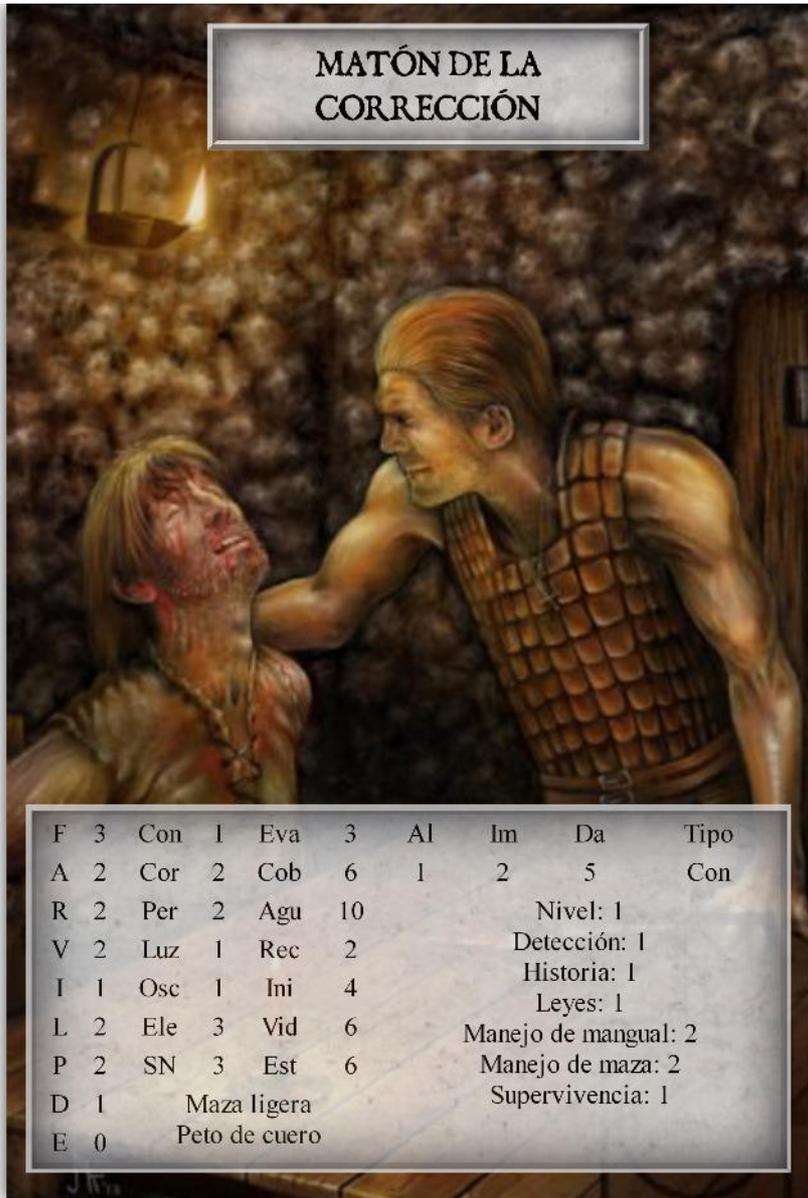


Las siguientes fichas representan a agentes de la corrección sin rango alguno.

AGENTE DE LA CORRECCIÓN									
F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	1	2	4	Con
R	2	Per	2	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	1	Rec	2				Agricultura: 1
I	2	Osc	1	Ini	5				Detección: 1
L	2	Ele	2	Vid	6				Engañar: 1
P	2	SN	3	Est	6				Ganadería: 1
D	1			Maza ligera					Leyes: 1
E	1			Peto de cuero					Manejo de mangual: 1
									Manejo de maza: 1
									Sigilo: 1



## MATÓN DE LA CORRECCIÓN



F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	1	2	5	Con
R	2	Per	2	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	1	Rec	2				Detección: 1
I	1	Osc	1	Ini	4				Historia: 1
L	2	Ele	3	Vid	6				Leyes: 1
P	2	SN	3	Est	6				Manejo de mangual: 2
D	1			Maza ligera					Manejo de maza: 2
E	0			Peto de cuero					Supervivencia: 1

La siguiente ficha se puede utilizar como el guardaespaldas personal de un corrector, o un hombre de confianza.

**AGENTE DE CONFIANZA  
DE LA CORRECCIÓN**



F	3	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	9	1	2	6	Con
R	2	Per	4	Agu	10	Nivel: 3			
V	3	Luz	2	Rec	2	Detección: 3			
I	2	Osc	2	Ini	5	Engañar: 2			
L	2	Ele	3	Vid	9	Historia: 2			
P	2	SN	5	Est	8	Leyes: 2			
D	2	Maza ligera, Escudo redondo			Manejo de maza: 3				
E	1	Protección completa de cuero			Sigilo: 2				



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: SOLDADO ERIDIO

Los guerreros eridios son seleccionados entre los mejores de su generación. Su nivel de combate es tan elevado que en igualdad numérica ningún otro ejército del mundo podría vencerlos.

Son muchas las cualidades que se exigen en un soldado eridio. No solo se fomenta una serie de condiciones físicas, sino también mentales, incluyendo una auténtica disposición y deseo de servir al Orden.

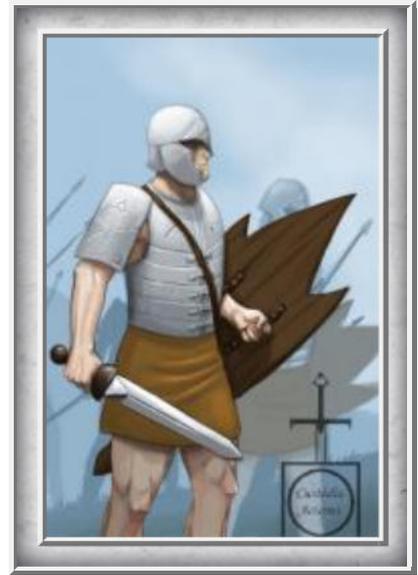
El entrenamiento que los soldados siguen es fuerte y continuo. No sufren distracciones como en otras naciones, pero apenas tienen libertad. Se trata de un cuerpo muy cerrado, rígido y exigente.



Las habilidades a las que accede un soldado eridio son muchas y de un nivel sorprendente, pero no vienen sin coste. Como todos los eridios, los soldados tienen que llevar una vida de dedicación a su estado. Tienen una posición muy determinada en el Orden de Eridie. Son firmes estudiosos del código de conducta de su nación, y defensores de la estructura social. Gozan de una excepcional selección de habilidades, pero una limitada forma de vida. No es una profesión adecuada para los amantes de la libertad.

Los soldados eridios normalmente aprenden unas habilidades además de las propias de la guerra: se espera que una cohorte sea

capaz de mantenerse a sí misma sin influencia o sirvientes, por lo que cada soldado es especialista en algún campo.



*Gloria a nuestra gran patria*

*Que nuestra fundadora*

*Nos entregó, con amor*

*La defenderemos con espada y escudo*

*Nuestra armadura es la lealtad*

-Parte del himno eridio.

El libro del Orden explica claramente que una cohorte debe ser autosuficiente, pero no es del todo explícita en que cada uno de sus individuos deba serlo por sí mismo. Los que lo interpretan de esa forma suelen ser individuos tenaces y quizá algo llamativos.



Nacionalidad: Eridie.

Requisitos: Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2 y haber adquirido la desventaja "Código de honor".

El código de honor que siguen los soldados eridios no es fácilmente resumible, pues incluye una serie de órdenes no del todo claras. Las siguientes tres órdenes son particulares de los soldados eridios.

**Lealtad:** Un guerrero pertenece a una unidad, y debe obedecer a su tenabrius a despecho del estado personal. Más aún, un tenabrius tiene que ser leal a sus hombres y obedecer al calebrius de los ejércitos. El calebrius de los ejércitos debe obedecer a los políticos y ser leal a todos sus hombres.

**Vida:** Un guerrero tiene que intentar, bajo todos los costes, evitar todas las muertes posibles en tanto que no interceda con las otras órdenes. Se entiende que esta protección incluye causar daños aunque estos no causen la muerte.

**Fuerza:** Un guerrero tiene que usar la fuerza para garantizar el cumplimiento del espíritu del Orden, incluyendo también la resistencia al sufrimiento o incluso el sacrificio personal.

Interpretar a un soldado eridio puede resultar muy tentador: reciben unas impresionantes habilidades de combate y una aceptable selección de las demás, pero están sujetos a un régimen ético y un estilo de vida muy rígido. Si eres un amante de la libertad individual, harías bien en elegir otra profesión (y probablemente otra nacionalidad).

Habilidades de soldado eridio			
1	2	3	4
Manejo de espada: 1 Manejo de lanza: 1 Orientación: 1 Supervivencia: 1 Leyes: 1 Historia: 1	Manejo de espada: 2 Manejo de lanza: 2 Orientación: 2 Supervivencia: 2 Leyes: 1 Historia: 1 Una habilidad mecánica o creativa: 2	Manejo de espada: 3 Manejo de lanza: 3 Orientación: 2 Supervivencia: 2 Leyes: 2 Historia: 2 Dos habilidades mecánicas o creativas: 2	Manejo de espada: 4 Manejo de lanza: 4 Orientación: 3 Supervivencia: 3 Leyes: 3 Historia: 2 Dos habilidades mecánicas o creativas: 3

Trasfondos de soldado eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido

Trasfondos de soldado eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Arquero	Ninguno	Arco largo o arco compuesto, armadura de guerra eridia, flechas, espada corta. Obtiene, además, una habilidad de entre las siguientes: "sigilo", "detección" o "rastreo" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Peltasta	Fuerza 3, manejo de espada 3	Espada corta, escudo grande, armadura de guerra eridia, dos jabalinas. Obtiene +1 al nivel de las habilidades "manejo de espada" y "manejo de lanza".
Infante pesado	Fuerza 4, manejo de espada 3	Armadura pesada eridia, espada corta, escudo redondo, grande o pesado, alabarda. Obtiene la habilidad "manejo de alabarda" a nivel 5 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios y +1 al nivel de la habilidad "manejo de espada").
Servicio prolongado	Ninguno	El personaje es reconocido con compañerismo por los miembros de una cohorte e incluso por los oficiales, que lo habrán distinguido.
Dabrius	Liderazgo 3	El personaje fue ascendido a líder de un pelotón (cien hombres). Eso no significa que el pelotón o él mismo estén en activo en todo momento, pero le garantiza la posición en caso de guerra y el respeto como oficial fuera de ella. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del dabrius.
Posición civil	Finanzas 1	El personaje tiene una asignación civil como gestor en un pueblo o asesor en una ciudad, debido a lo cual podrá utilizar sus recursos.
Fama popular	Ninguno	El personaje ha realizado alguna acción sorprendente con la que se ha ganado el reconocimiento del pueblo, como ganar un torneo, evitar un atentado o salvar a un oficial. Contará con fama en una provincia.
Explorador	Cartografía 2, supervivencia 3	El personaje ha sido enviado como observador de una zona en concreto. Su deber es mantener una cartografía exacta, así como comunicar cualquier irregularidad trascendente. Gozará de independencia.

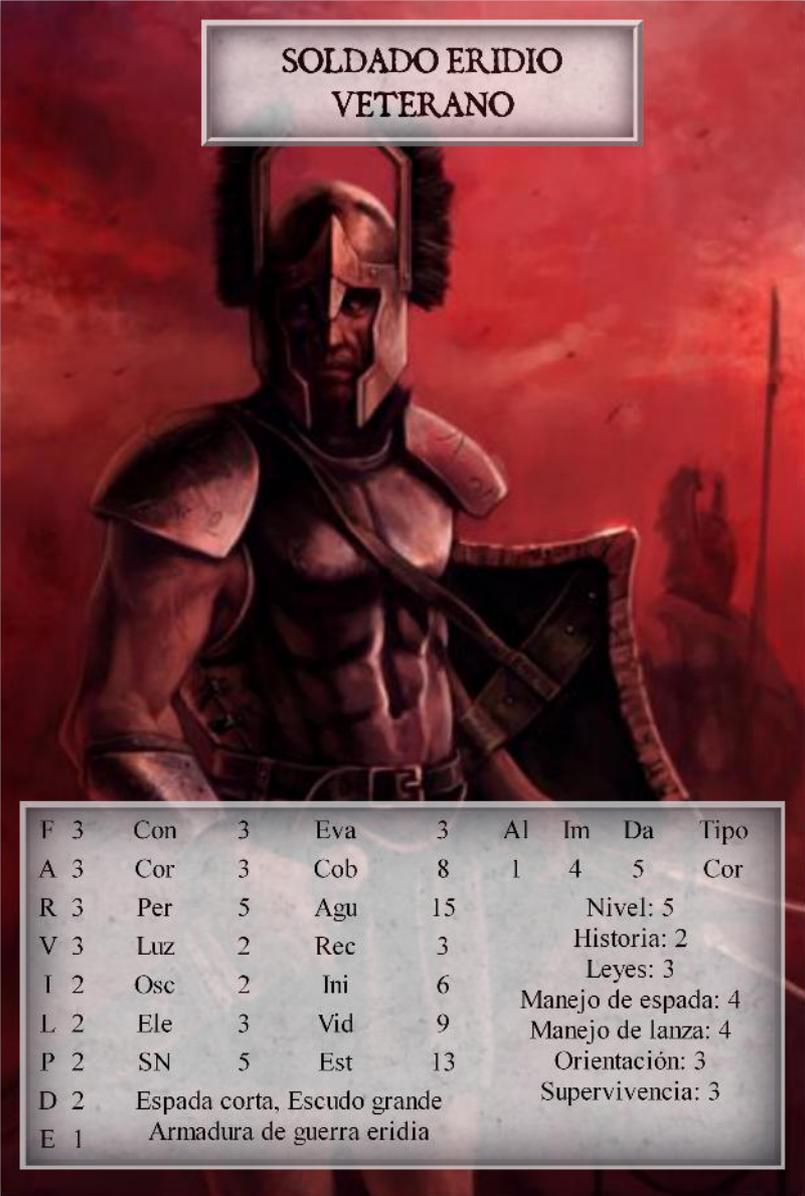
Los trasfondos de peltasta, arquero e infante pesado son excluyentes, por lo que solo se puede elegir uno de los tres.

Combinaciones: Es extraño encontrar combinaciones en los soldados eridios, pues lo normal es que estos sean elegidos desde muy jóvenes. No obstante en ocasiones sí se producen casos en los que el propio ejército persuade a personas destacadas de alistarse para que aporten habilidades especiales concretas, pero solo en sujetos que han demostrado una adhesión al Orden comparable a la del resto de soldados. Puede ser el caso de médicos, sacerdotes, ingenieros o cualquier otro.



La siguiente ficha representa a un soldado eridio veterano, un oponente imbatible para la mayoría de combatientes del mundo.

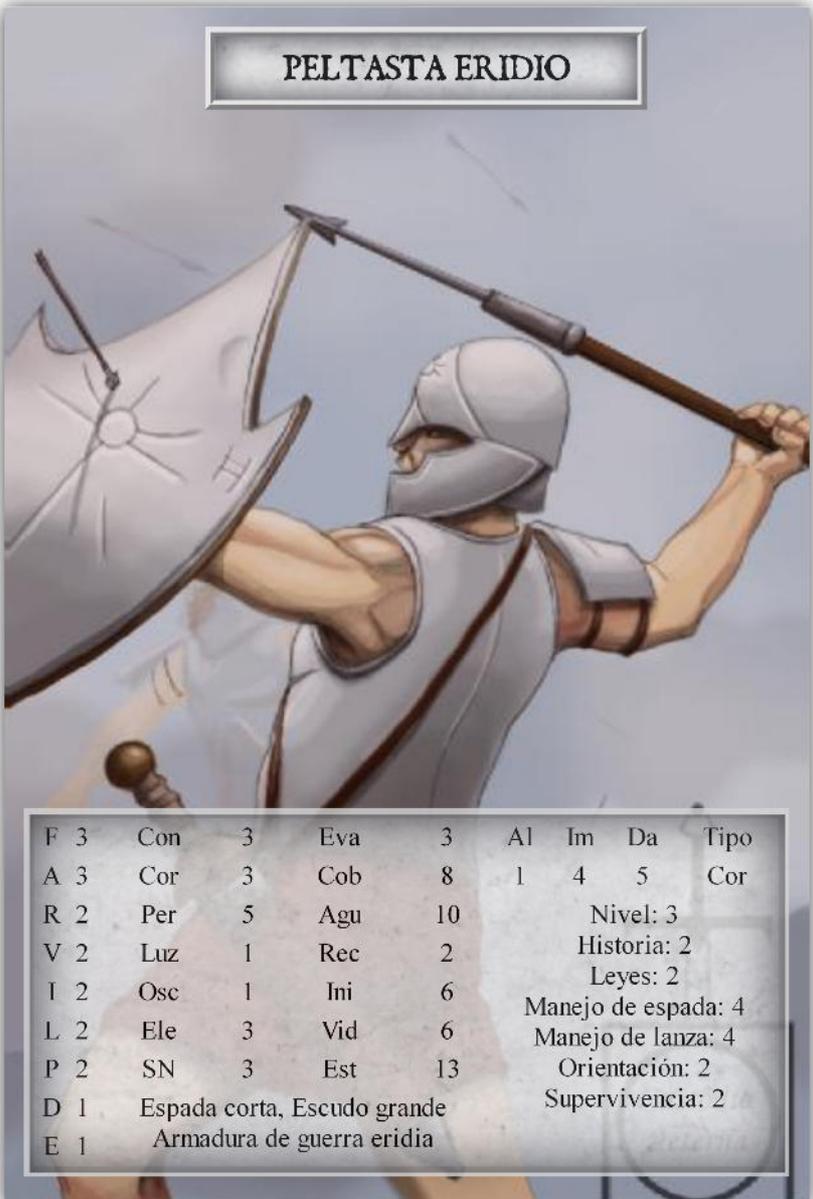
**SOLDADO ERIDIO  
VETERANO**



F	3	Con	3	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	3	Cob	8	1	4	5	Cor
R	3	Per	5	Agu	15				Nivel: 5
V	3	Luz	2	Rec	3				Historia: 2
I	2	Osc	2	Ini	6				Leyes: 3
L	2	Ele	3	Vid	9				Manejo de espada: 4
P	2	SN	5	Est	13				Manejo de lanza: 4
D	2	Espada corta, Escudo grande							Orientación: 3
E	1	Armadura de guerra eridia							Supervivencia: 3

La siguiente representa a un peltasta eridio con un potente entrenamiento, pero que aún no ha participado en grandes combates.

**PELTASTA ERIDIO**



F 3	Con	3	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	3	Cob	8	1	4	5	Cor
R 2	Per	5	Agu	10	Nivel: 3			
V 2	Luz	1	Rec	2	Historia: 2			
I 2	Osc	1	Ini	6	Leyes: 2			
L 2	Ele	3	Vid	6	Manejo de espada: 4			
P 2	SN	3	Est	13	Manejo de lanza: 4			
D 1	Espada corta, Escudo grande				Orientación: 2			
E 1	Armadura de guerra eridia				Supervivencia: 2			

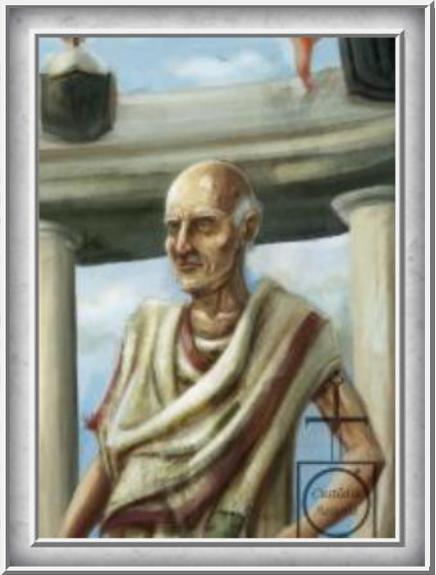


Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: POLÍTICO ERIDIO

*¿Cuántos políticos se habrían sentado ahí, cómo él, rozando el mármol lentamente como si la unión de sus personas fuese una realidad que siempre fuera a estar ahí, desde que la fundadora ordenara poner la primera piedra? La piedra, pensó Átino, se corrompía y dejaba de existir, pero las decisiones quedaban grabadas en la historia para toda la eternidad: el congreso desaparecería algún día. Lo que hicieran allí, no.*

El Orden de Eridie es dirigido y gestionado por su clase política, quien no responde más que ante ellos mismos y su religión. Pertenecer a ella implica una importante dedicación además de unas cualidades mentales notables.



Aunque se espera que se adhieran al código de conducta de Eridie, muchos de ellos no lo hacen, amparados en una falta de supervisión.

El Orden no se gestiona únicamente desde el congreso: al menos hay un adartos en cada pueblo, y en las ciudades estos cuentan con multitud de ayudantes. Esta profesión permite crear un personaje que responda a cualquiera de estos conceptos.



Nacionalidad: Eridie.

Requisitos: Inteligencia 3, liderazgo 3.

Habilidades de político eridio			
1	2	3	4
Detección: 1 Leyes: 1 Historia: 1 Finanzas: 1 Engañar: 1 Puede aumentar una de la lista en un punto.	Detección: 2 Leyes: 2 Historia: 2 Finanzas: 2 Engañar: 2 Artes: 1 Puede aumentar una de la lista en un punto.	Detección: 3 Leyes: 3 Historia: 3 Finanzas: 3 Engañar: 3 Artes: 2 Puede aumentar una de la lista en un punto.	Detección: 4 Leyes: 4 Historia: 4 Finanzas: 4 Engañar: 4 Artes: 3 Puede aumentar una de la lista en un punto.

## Trasfondos de político eridio

Tipo	Requisitos	Contenido
Reconocimiento social	Ninguno	El personaje puede recurrir a cualquier persona del Orden para autoabastecerse en sus necesidades personales y laborales. Particularmente contará con ropa y un lugar en el que comer y dormir.
Contacto	Ninguno	El personaje tiene trato personal y cercano con una persona del Orden a decidir por él y el Creador, de hasta nivel 7. Eso no significa que este vaya a traicionar los principios por él, pero sí que lo escuchará con mucha atención. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión eridia que este sea su contacto. Si accede, el contacto eleva una de sus habilidades un nivel, hasta un máximo de nivel 5, a elección del político.
Seguidor del Orden	Código de honor	El personaje cree en la figura del político representada en el libro del Orden. Pierde un nivel en la habilidad de "Engañar", pero consigue un seguidor militar extremadamente leal (hasta nivel 5), y la habilidad "esfera (Orden)" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Objetivo de atentado	Amenazado	El personaje ha sufrido algún atentado fallido contra su vida. Obtiene 15 puntos de motivación que no puede usar en mejorar habilidades de la lista de "político eridio".
Auxiliar	Leyes 2, historia 2, finanzas 2	El personaje tiene experiencia como auxiliar de adartos, y por ello es desplazado por diferentes lugares del Orden para ejercer como tal.
Adartos	Leyes 3, historia 3, finanzas 3	El personaje es un gobernador regional, y si no comete ningún error en sus gestiones servirá toda su vida útil en ese puesto de responsabilidad.
Auxiliar del congreso	Leyes 4, historia 4, finanzas 4	El personaje es un pupilo de algún político del congreso. No tiene voz ni voto, pero asiste a todas las reuniones y ayuda a su maestro, y si lo hace bien, algún día podrá optar a servir como político.
Político	Leyes 5, historia 5, finanzas 5	¡El personaje es uno de los auténticos políticos de hecho del Orden! Su voto es tremendamente trascendente en las decisiones de su país: no habrá nadie por encima de él.
Político en la sombra	Leyes 3, historia 3, finanzas 3	El personaje tiene unas ideas disidentes de la corriente central del Orden. Puede que albergue pensamientos capitalistas o propugne la independencia de Tirtie. El personaje recibe cinco contactos de hasta nivel 4 coherentes con su corriente de pensamiento, pero si difunde mucho su opinión seguramente tenga graves problemas.

Combinaciones: Mezclar esta profesión con las clases militares puede dar lugar a un soldado destinado a un puesto administrativo. Combinado con artesano, sin duda dará lugar a un auxiliar o adartos útil. Se recomienda escoger trasfondos adecuados en este sentido.

El código de honor de los políticos eridios incluye entre otros los siguientes principios.

**Pobreza:** Los políticos deben abandonar todo posible apego a lo material e incluso a lo personal por el amor al Orden. No deben tener deseo, ni posesiones, ni amigos.

**Reflexión:** Un político debe ser el ejemplo más claro de pensamiento. Debe cuestionar sus propias ideas al menos desde tres puntos de vista y esforzarse por pensar como los demás. Antes de tomar una decisión, debe contar con el consentimiento de sus similares para estar así

más seguro de que es correcta.

**Consejo:** Todo político debe estudiar cualquier caso proveniente de cualquier ciudadano, sea el problema de la índole que sea.



La siguiente ficha representa a uno de los muchos adartos que ostentan el liderazgo de un pueblo o ciudad, o una atribución importante en la capital.

**ADARTOS ERIDIO**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 3 (1 en combate)			
V	2	Luz	2	Rec	2	Artes: 2			
I	3	Osc	2	Ini	5	Detección: 3			
L	3	Ele	2	Vid	6	Engañar: 3			
P	2	SN	4	Est	0	Finanzas: 3			
D	2	Historia: 3							
E	0	Leyes: 3							



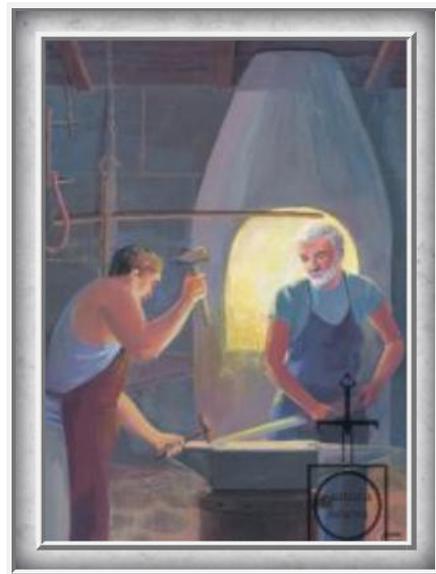
Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: ARTESANO ERIDIO

Aunque los soldados y políticos eridios pueden ser excepcionales individuos, no son los únicos fanáticos del Orden. Los especialistas civiles de Eridie suelen ser concienzudos trabajadores que se deben a su comunidad. Estos trabajadores pueden llegar a ser reasignados fuera de su lugar natal en función al éxito en el ejercicio de su profesión.

Un personaje de este tipo vive esforzándose al máximo en la que sea la tarea que se le encomienda, con un fuerte componente ético y religioso. Estos individuos gozan de un gran respeto social.

Esta profesión otorga un gran nivel en muy pocas habilidades representando la dedicación más exagerada.



Nacionalidad: Eridie.

Requisitos: Haber adquirido la ventaja "profesional" asociada a una habilidad creativa.

Habilidades de artesano eridio			
1	2	3	4
Una habilidad creativa: 3 Hasta dos habilidades sociales, creativas, o conocimientos: 1	Una habilidad creativa: 4 Hasta tres habilidades sociales, creativas, o conocimientos: 1 Historia: 1 Leyes: 1	Una habilidad creativa: 5 Hasta tres habilidades sociales, creativas, o conocimientos: 2 Historia: 2 Leyes: 2	Una habilidad creativa: 6 Hasta tres habilidades sociales, creativas, o conocimientos: 3 Historia: 3 Leyes: 3

Trasfondos de artesano eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de artesano	Habilidad creativa a nivel 4	Instalaciones adecuadas para ejercer su profesión en usufructo de buena calidad (nivel 2). En caso de contar con la habilidad a nivel 6 las instalaciones serán de calidad excepcional (nivel 3)
Vivienda	Ninguno	El personaje gozará del usufructo de una vivienda en propiedad del estado.

Trasfondos de artesano eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Familia	Ninguno	El personaje estará bien establecido con un cónyuge y opcionalmente uno o varios hijos. Gozará del uso de una vivienda familiar en la que cuidar a los hijos hasta la edad de entrar en la escuela.
Gremio	Habilidad creativa a nivel 5, Liderazgo 3	El personaje tendrá reconocimiento como un gran especialista en su sector y el estado lo habrá bendecido (o condenado) con el deber de la enseñanza. Contará con las mejores instalaciones que el Orden pueda proveer, pero está obligado a aceptar aprendices. Recibe, además, la habilidad "docencia" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Contacto	Habilidad creativa a nivel 4	El personaje recibe habitualmente encargos de un político o militar reconocido de hasta nivel 6, por lo que tiene un trato personal con él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión eridia que este sea su contacto. Si accede, el artesano debe realizar un chequeo de manufactura para fabricar un objeto que permanecerá en posesión del contacto.
Bendecido	Ritos 1	El personaje obtiene Esfera (material): 3
Mercado negro	Engañar 3	El personaje tiene contactos en el mercado negro por lo que puede hacer trueque de objetos e incluso utilizar moneda eridia o tírtica.
Herederero	Engañar 4	Saltándose un importante principio del Orden, el personaje ha evitado las diferentes revisiones oficiales y ha formado en uno de sus descendientes a un especialista que es lo bastante bueno para sustituirlo. El personaje puede llegar a retirarse temporalmente de sus funciones y aún así seguir cumpliendo con ellas, pero a la larga es muy difícil que la situación se prolongue indefinidamente y acabará teniendo que resolver el asunto oficialmente. El personaje cuenta con un seguidor que puede crear a su discreción, en tanto que tenga al menos un nivel de "artesano eridio".

Combinaciones: En ocasiones algunos especialistas son invitados en su edad adulta o juvenil a formar parte del ejército. Otros pueden verse convertidos involuntariamente en administradores (combinando con la profesión "político"). Estos personajes pueden llegar a tener que complementar ambas formas de vida.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: TRABAJADOR DE UN CENTRO DE REEDUCACIÓN

La sociedad eridia presume de haber alcanzado un estadio superior de existencia basándose en unos principios sólidos ejecutados de una forma férrea. Creen haber conseguido de esta forma un estado fuerte y justo sin haber perdido el respeto por el individuo.

No obstante las palabras de la fundadora no son del todo explícitas en la forma en la que se debe obrar con aquellos que rechacen este modelo de estado. Según el libro del Orden estas personas deben ser reconducidas a los principios de la nación, aunque no especifica la forma. La respuesta del gobierno son los centros de reeducación, el reflejo más oscuro de Eridie del que ningún político quiere saber demasiado.

Trabajar en uno de estos centros implica tareas desagradables que nadie quiere acometer, aunque tiene sus ventajas, como una amplia autonomía y prácticamente ninguna revisión de los superiores.



Nacionalidad: Eridie.

Requisitos: Inteligencia 3

Habilidades de trabajador de un centro de reeducación			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1:	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1:	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2:	Ocho de las siguientes a nivel 3:
Rastreo Medicina Engañar Seducir Química Ciencias teóricas Detección Leyes	Rastreo Medicina Engañar Seducir Química Ciencias teóricas Detección Leyes	Rastreo Medicina Engañar Seducir Química Ciencias teóricas Detección Leyes	Rastreo Medicina Engañar Seducir Química Ciencias teóricas Detección Leyes

<b>Habilidades de trabajador de un centro de reeducación</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Historia Finanzas	Historia Finanzas	Historia Finanzas	Historia Finanzas

<b>Trasfondos de trabajador de un centro de reeducación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Equipo de centro de reeducación.	Ninguno	Ropa de tela, acceso a cualquier bien propio de una instalación de reeducación, incluyendo cualquier objeto requerido para habilidades mecánicas que posea, de buena calidad (nivel 2).
Torturador	Medicina 3, engañar 3 y seducir 3	El personaje tiene un talento natural o adquirido en la tortura. Obtiene +1 al nivel de las habilidades "medicina", "engañar" y "seducir".
Oficial	Liderazgo 3	El personaje está al cargo de un centro de reeducación al completo y gozará de total autonomía.
Tocado	Traumatizado	El personaje ha vivido unas experiencias que han trastocado su mente y también su alma. Obtiene las habilidades "esfera (oscuridad)" y "esfera (mentira)" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Traidor a Daarmina	Oscuridad interior, Ritos 1	El personaje ha intuido la adoración al dios de las mentiras y se ha visto seducido por él. Obtiene la habilidad "sigilo" a tanto nivel como la habilidad de ritos (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Obsesionado	Locura	El personaje ha sucumbido debido a los gritos o torturas de los prisioneros, o a cualquier otro factor, y se ha obsesionado con su entrenamiento hasta un nivel insano. Obtiene +2 al nivel de una habilidad que tuviera al menos a nivel 3.
Compasivo	Cuidador	Un impulso compasivo ha llevado al personaje a encariñarse sinceramente con un prisionero al que cuida personalmente, y se ha esforzado tremendamente con el paso del tiempo en garantizarle una posición mejor. Obtiene +1 al nivel de la habilidad "leyes", y cuatro contactos de hasta nivel 4 en diversos puntos del Orden incluyendo, si se desea, independentistas tírticos. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje eridio o tírtico que este pertenezca a su grupo de contactos. Si accede recibe +1 al nivel de la habilidad "sigilo".
Trasladado	Ninguno	El personaje tiene mucha experiencia y debido a ello siempre lo trasladan a centros conflictivos o en los que falta personal. Tendrá tres contactos de hasta nivel 4 en otros centros de reeducación.
Cruel	Ninguno	El personaje tendrá un trato cruel con los prisioneros, pero debido a ello gozará de mucho respeto del personal y de los internos. No obstante si se produjera una fuga grupal sería una víctima segura.
Blando	Ninguno	El personaje tendrá un trato amistoso con los prisioneros, pero debido a ello no gozará de mucho respeto del personal ni de los internos. No obstante si se produjera una fuga grupal sería un probable superviviente.

Combinaciones: Los trabajadores de los centros de reeducación no son formados para ello, sino que más bien "caen" ahí. Esta profesión se puede combinar de formas muy creativas con otras profesiones eridias.



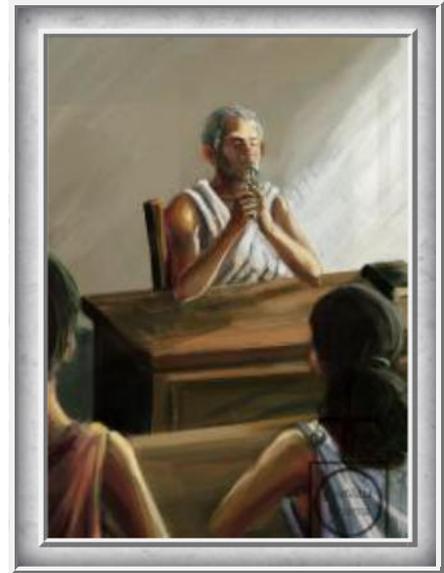
Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: PENSADOR ERIDIO

La sociedad eridia se fundamenta en tres estamentos sociales: gobernantes, militares y productores. No obstante existe un cuarto poder o colectivo formado por filósofos o pensadores que suelen ejercer como profesores, investigadores, ingenieros y muchas otras funciones.

Estos sujetos no suelen tener una formación reglada, y aunque están algo fuera de la estructura normal de la sociedad son respetados profundamente por sus amplios conocimientos.

No existe tampoco ninguna jerarquización o comunidad relativa a estos principios, por lo que no existe ninguna forma de asociación que vele por sus intereses. Más bien son individuos concretos que destacan en ámbitos específicos y que normalmente tienen otras profesiones.



Nacionalidad: Eridie.

Requisitos: Inteligencia 3

Habilidades de pensador eridio			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1:	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1:	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2:	Ocho de las siguientes a nivel 3:
Finanzas Criptografía Historia Leyes Ingeniería Detección Ciencias teóricas Artes Cocina Química Cartografía Docencia	Finanzas Criptografía Historia Leyes Ingeniería Detección Ciencias teóricas Artes Cocina Química Cartografía Docencia	Finanzas Criptografía Historia Leyes Ingeniería Detección Ciencias teóricas Artes Cocina Química Cartografía Docencia	Finanzas Criptografía Historia Leyes Ingeniería Detección Ciencias teóricas Artes Cocina Química Cartografía Docencia

Trasfondos de pensador eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de pensador	Ninguno	Ropa de tela, acceso a varias instalaciones de nivel 2
Especialista	Dos habilidades de la lista de pensador a nivel 3	El personaje es un especialista reconocido y cuenta con una instalación de nivel 3 en usufructo para efectuar su trabajo.
Maestro	Docencia 3	El personaje es un profesor reconocido y gozará de respeto en la comunidad en la que ejerza. Debido a ello tiene como contacto al adartos de la región de nivel 3. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con el trasfondo "adartos" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene dos habilidades de la lista de pensador eridio que no tuviera, a nivel 2, a elección del pensador.
Investigador	Detección 3	El personaje es despierto y no se le escapa nada, por lo que el ejército recurre a él para resolver crímenes. Debido a ello tiene como contacto al dabrius de la región de nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con el trasfondo "dabrius" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene la habilidad "detección" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Intelecto privilegiado	Inteligencia 4	El personaje obtiene +2 al nivel de dos habilidades de la lista de pensador eridio.
Creador	Artes 3	El personaje es un reconocido artista, por lo que ocasionalmente será llamado para hacer muestras de su arte ante personal destacado y gente común, dado que su obra se considera parte del patrimonio del Orden. Obtiene interpretar a nivel 3.
Ideas revolucionarias	Liderazgo 3	El personaje trata algún aspecto social, artístico o científico de alguna forma que no es del todo aceptada por la sociedad. Sus ideas le habrán garantizado un seguidor leal de hasta nivel 5 y admiradores en muchas partes del orden. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro personaje eridio que este sea su seguidor leal. Si accede, el contacto recibe una habilidad de la lista de pensador que no tuviera anteriormente a nivel 2, a elección del pensador.
Hombre de ciencia	Ciencias teóricas 2, ingeniería 2, química 2	El personaje ha destacado en diversos aspectos científicos y está ahondando en ideas que pueden llegar a poner en duda conceptos religiosos. El personaje se habrá granjeado (quiera o no) la suspicacia de los religiosos eridios. Obtiene +1 al nivel de la habilidad "ciencias teóricas", "ingeniería" o "química".

Combinaciones: Las extrañas habilidades de esta profesión son muy tentadoras, y elegir todos los niveles en ella puede ser muy enriquecedor para un personaje y un grupo, pero es más común que un pensador eridio tenga otra profesión como artesano, político o militar.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: SACERDOTE ERIDIO



El cuerpo de religiosos de Eridie es relativamente pequeño, pues aunque la religión es una parte importante del orden social, se desprende que su práctica requiere pocos especialistas. No es usual encontrar un sacerdote que se dedique a esa tarea a tiempo completo en una comunidad, por lo que lo normal será que los eridios devotos ejerzan su religión compartiéndola con otras profesiones.



Esto encaja perfectamente en la estructura social, que reconoce la religión como un derecho y como una tarea digna, incluso a tiempo parcial.



Nacionalidad: Eridie.

Requisitos: Potencia 3, haber adquirido la desventaja "religioso".

Habilidades de sacerdote eridio			
1	2	3	4
Historia: 1 Ritos: 1 Leyes: 1	Historia: 2 Ritos: 2 Leyes: 2 Una habilidad creativa, social o conocimiento: 1	Historia: 3 Ritos: 3 Leyes: 3 Una habilidad creativa, social o conocimiento: 2	Historia: 4 Ritos: 4 Leyes: 4 Una habilidad creativa, social o conocimiento: 3

Trasfondos de sacerdote eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Acólito	Ninguno	El personaje es un acólito y tiene derecho a días libres en las festividades adecuadas para asistir a los sacerdotes y preparar las ceremonias. Recibe además una túnica, capa de creyente y símbolo religioso, así como un contacto en el sacerdote al que auxilia.

Trasfondos de sacerdote eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
		El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote eridio que este sea su superior. Si accede, el contacto puede realizar un chequeo de ritos gratuito.
Congregación	Ritos 2	El personaje es reconocido en su comunidad como un importante creyente. Asisten a sus ritos tantos fieles como diez veces su liderazgo. Puede llegar a movilizarlos por cuestiones religiosas, y le escucharán en momentos de crisis personales o comunitarias.
Sacerdote	Ritos 3	El personaje es un sacerdote reconocido y acreditado. Tiene derecho a dos días libres por semana para ejercer sus tareas religiosas. Recibe además una túnica, capa de sacerdote y símbolo religioso.
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.
Guardián de la llama	Ritos 2, Manejo de espada 3	El personaje es miembro de la prestigiosa orden de los Guardianes de la Llama, y no tiene más atribución específica que mantener la llama de un templo encendida. Goza de total independencia en su territorio, y puede llegar a reclamar la colaboración de acólitos.
Sacerdotisa de Liana	Desventaja "supeditación moral"	El personaje es una sacerdotisa de Liana, y su deber y lugar en el Orden de Eridie es simplemente proveer de afecto y otros servicios en orden de solicitud. No es necesario ser mujer. Obtiene la habilidad "esfera (amor)" o "esfera (pureza)" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Confesor	Ritos 4	El personaje es el asesor religioso de algún cargo importante sin limitación de nivel. Esta relación es delicada, y el sujeto puede verse ofendido si el personaje se excede de sus atribuciones.
Entrenado	Desventaja "código de honor"	El personaje obtiene +1 a la habilidad "ritos"

Combinaciones: La carrera de sacerdote combina bien con cualquier otra de la nación eridia, añadiendo una dimensión sobrenatural a los personajes que la elijan.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: GUERRERO DEL CLAN

Los guerreros de los clanes gunearos representan el máximo exponente en lo que a combate individual se refiere. Son contundentes masas de fuerza e ira equipadas con armas pesadas provenientes de las frías montañas.

No existe un estándar determinado para ser un guerrero de clan ni mucho menos una escuela formal. Debido a ello su personalidad, actitud y entrenamiento pueden ser muy heterogéneos.

No obstante los guerreros gunearos suelen tener características comunes. Por ejemplo, todos son muy capacitados guerreros que seguramente hayan participado en conflictos armados, defienden a su comunidad de todo tipo de peligros, y no tienen reparo en enfrentarse a la muerte, normalmente alentados por el aprecio hacia sus dioses. Además tienden a ser los dirigentes de su comunidad, aunque la vida política es más violenta y visceral que la llevada a cabo en otras naciones más organizadas.



Esta profesión permite configurar un guerrero de cualquier clan en función a las habilidades elegidas. Por ejemplo es de esperar que los guerreros del clan del carnero elijan hípica y manejo de lanza, mientras que los de la orca tenderán más a las habilidades navales como orientación, pesca y nadar. Ciertos guerreros del clan del oso estarán orgullosos de sus conocimientos de historia y heráldica familiar y del manejo de grandes hachas o mazas. Estas guías, por supuesto, no pretender coartar la libertad a la hora de crear un guerrero gunear. ¡No se puede romper el molde puesto que no hay molde!



Nacionalidad: Gunear.

*La visión que teníamos de los guerreros de los clanes*

Requisitos: Fuerza 3.

*como hombres despeinados vestidos con pieles cambiaron en la primera batalla, y desde entonces fue reemplazada por armaduras de mallas y placas y espadas que mejoraban, si cabe, a las nuestras.*

-Atribuido a Graud Taunori, capitán dormenio.

Habilidades de guerrero del clan			
1	2	3	4
Manejo de un arma: 1 Cinco de las siguientes a nivel 1: Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar	Manejo de un arma: 2 Manejo de otro arma: 1 Dos de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1: Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar	Manejo de un arma: 3 Manejo de otro arma: 2 Cinco de las siguientes a nivel 2: Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar	Manejo de un arma: 4 Manejo de otro arma: 3 Dos de las siguientes a nivel 3, tres a nivel 2: Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar

Trasfondos de guerrero del clan		
Tipo	Requisitos	Contenido
Hijo del oso	Fuerza 4	El personaje tiene familiares directos en el clan del oso. Se le permite usar el apellido familiar "Sigvar". Obtiene un hacha, una armadura de cuero, cinturón metálico, una vivienda en territorio del clan y 300 monedas de acero.
Hijo del carnero	Resistencia 3	El personaje tiene familiares directos en el clan del carnero. Se le permite usar el apellido familiar "Fosrodr". Obtiene una lanza, una armadura de cuero, cinturón metálico, caballo, una vivienda en territorio del clan y 150 monedas de acero.
Hijo del águila	Agilidad 3	El personaje tiene familiares directos en el clan del águila. Se le permite usar el apellido familiar "Ígvinror". Obtiene una lanza, una armadura de cuero, una vivienda en territorio del clan y 100 monedas de acero.
Hijo de la orca	Resistencia 3	El personaje tiene familiares directos en el clan de la orca. Se le permite usar el apellido familiar "Eorleik". Obtiene una maza, un escudo, una armadura de cuero, cinturón metálico, una vivienda en territorio del clan y 50 monedas de acero.
Hijo del lobo	Agilidad 3	El personaje tiene familiares directos en el clan del lobo. Se le permite usar el apellido familiar "Asgeifr". Obtiene una espada, una armadura de mallas, una vivienda en territorio del clan y 40 monedas de acero.
Aventurero	Ninguno	El personaje ha elegido o se ha visto obligado a tomar una forma de vida viajera, y sobrevive como puede. Obtiene un arma, armadura de cuero, y 50 monedas de acero.
Apadrinados	Ninguno	El personaje participó en saqueos antes de que los clanes fueran invadidos por Dormenia, y se hizo con algunos esclavos. Pasados los años es normal que cojan familiaridad y adquieran de nuevo la libertad e incluso ejerzan oficios por su cuenta, pero otros permanecen con sus viejos secuestradores. El jugador tira 6

### Trasfondos de guerrero del clan

Tipo	Requisitos	Contenido
		runas, tiene un seguidor leal "esclavo escudero" (nivel 2) por cada éxito.
Conflicto con otro clan	Ninguno	El personaje, uno de sus parientes, o uno de sus antecesores participó en un conflicto con alguna familia de otro clan, y las heridas aún están abiertas. El personaje debe lanzar 6 runas, obteniendo tantos enemigos menores como el resultado de la tirada, y lanzar otras 6 runas para determinar el número de contactos de hasta nivel 3 que tiene en el propio clan. Estos se habrán hermanado con él por la participación en el conflicto y estarán disponibles para otras tareas. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes con profesiones gunearas que sean su contacto. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del primero.
Familia en otro clan	Ninguno	Alguno de los familiares del personaje se mudó a otro clan y crió a su familia en él. Podrá contar con un lugar en el que descansar en ese territorio. El familiar contará como un contacto de hasta nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión gunear de otro clan que este sea su contacto. Si accede el contacto recibe quinientas monedas de acero.
Veterano de la guerra	Ninguno	El personaje participó en la defensa de la guerra de Dormenia. No solo contará con el respeto y apoyo de la comunidad, sino que además se habrá hecho con un botín: cualquier armadura. Tira cinco runas, si obtiene más fracasos que su fuerza tendrá una cicatriz desfigurante.
Cazador de osos	Ninguno	El personaje se ha sometido voluntariamente a la dura prueba de cazar en solitario uno de los legendarios osos de las montañas. Previamente a la primera partida el jugador puede solicitar al Creador un combate contra un oso. Si obtiene el éxito, contará con una capa de buena calidad (nivel 2). Además habrá recibido presentes, por lo que podrá añadirse un arma de buena calidad (nivel 2).
Cazador de lobos	Ninguno	El personaje participa voluntariamente en las partidas de caza de los lobos asesinos de las montañas, que a diferencia de sus contrapartidas dormenias son agresivos y atacan a las granjas aisladas. Contará con capa de lobo y un arma de buena calidad (nivel 2), pero debe tirar 4 runas. Si obtiene más fracasos que el más pequeño de sus atributos físicos empezará el juego con una herida permanente.
Pescador de orcas	Navegación 3 y orientación 3	El personaje ha participado en las duras pescas de orca en el territorio Eorleik y es un experto reconocido. Nunca le faltará trabajo y será recibido con camaradería en territorio del clan de la orca. Si cuenta con liderazgo 3 habrá destacado y se habrá hecho con un barco, tantos seguidores leales "guerrero Eorleik" (nivel 3) como su liderazgo y 10 remeros.
Bendición de Nadruneb	Ninguno	El personaje se ha visto bendito con una mujer fértil e hijos sanos que llevan gloria a su hogar. Debe arrojar una runa por cada año de edad que tenga por encima de 14. Por cada acierto le sobrevive un descendiente. Al concluir debe tirar tantas runas como hijos. Si en esta segunda tirada tiene cinco o más aciertos recibe una armadura artesanal Ollvaror de buena calidad (nivel 2).
Bendición de Thargron	Ninguno	El personaje es célebre entre su gente por resistir grandes cantidades de alcohol, y también por coger tremendas borracheras. Será conocido y bien recibido en todas las tabernas de los clanes.
Maldición de Zaurak	Ninguno	El personaje ha tenido la mala fortuna de vencer y matar en combate a un miembro querido y respetado de su clan. Recibe un arma de excepcional calidad (nivel 3). Recibe un trato frío y distante por parte de todo el mundo. Le será muy

Trasfondos de guerrero del clan		
Tipo	Requisitos	Contenido
		difícil trabar amistad en su clan, así como establecer relaciones personales.
Asesino de hombres	Manejo de un arma 3	El personaje ha matado al menos a veinte personas y guarda trofeos que lo demuestran. Probablemente haya participado en asaltos navales y en la guerra contra Dormenia. Los trofeos pueden ser algo tan ostentoso como una ristra de cráneos en un estante de su casa o versiones más discretas como anillos, o cualquier otra cosa, pero son una señal de prestigio.

Un personaje solo puede ser hijo de un clan.

Combinaciones: Esta profesión combina perfectamente con cualquier profesión gunear o genérica. Ya sea cazador, herrero, sacerdote o incluso campesino, cualquier gunear puede escuchar la llamada de las armas y ejercerla a tiempo parcial o completo en cualquier momento de su vida.



Las siguientes fichas representan a diferentes guerreros de clanes gunearos. Se trata de hombres poderosos que son un oponente serio para cualquier combatiente del mundo.

**GUERRERO DEL CLAN  
DEL OSO**

F 4	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	8	2	3	8	Cor
R 3	Per	2	Agu	15	Nivel: 5 (4 en combate)			
V 3	Luz	1	Rec	3	Escalada: 2			
I 2	Osc	1	Ini	6	Historia: 3			
L 2	Ele	4	Vid	9	Manejo de espada: 3			
P 2	SN	4	Est	6	Manejo de hacha: 4			
D 1	Gran hacha gunear				Nadar / bucear: 2			
E 2	Armadura completa de cuero				Orientación: 3			
					Supervivencia: 2			



## GUERRERO DEL CLAN DEL CARNERO



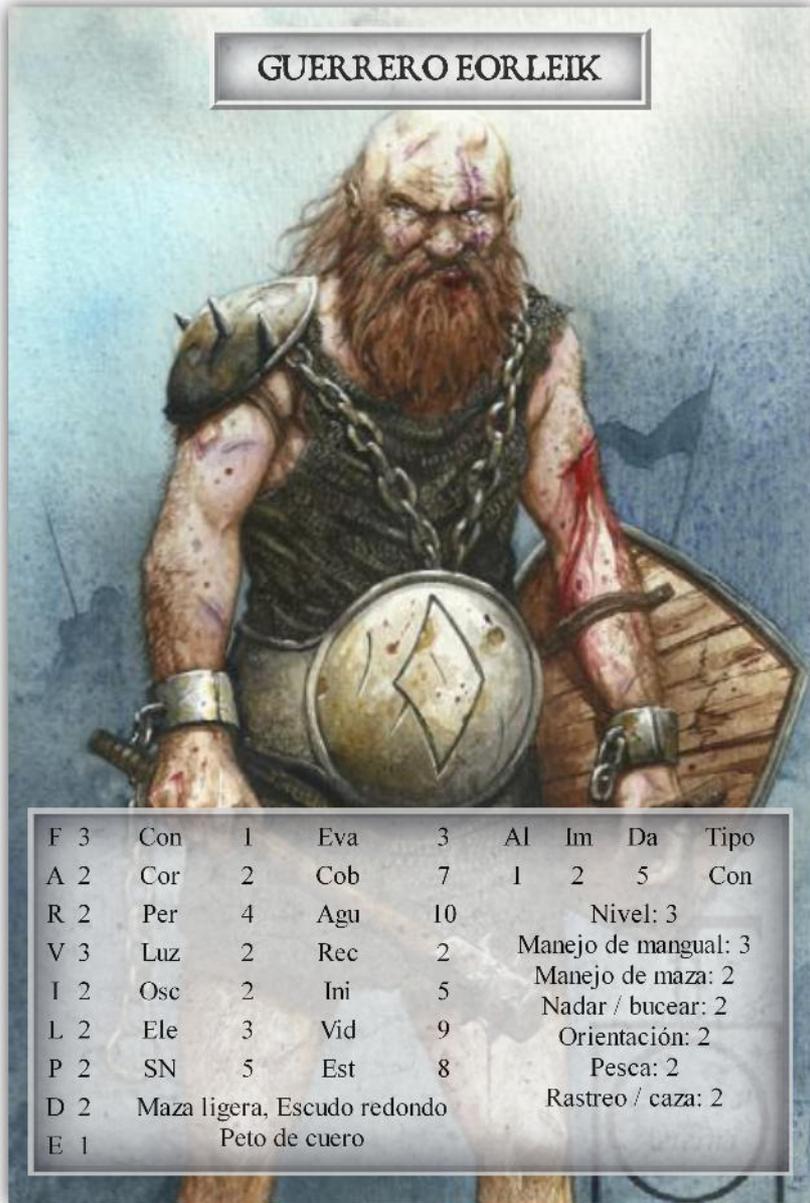
F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	6	3	4	5	Per
R	3	Per	2	Agu	15				Nivel: 3
V	2	Luz	2	Rec	3				Escalada: 2
I	2	Osc	2	Ini	8				Hípica: 2
L	2	Ele	2	Vid	6				Manejo de lanza: 3
P	1	SN	4	Est	6				Manejo de mangual: 2
D	2								Orientación: 2
E	1								Rastreo / caza: 2
									Supervivencia: 2

## GUERRERO OLLVAROR



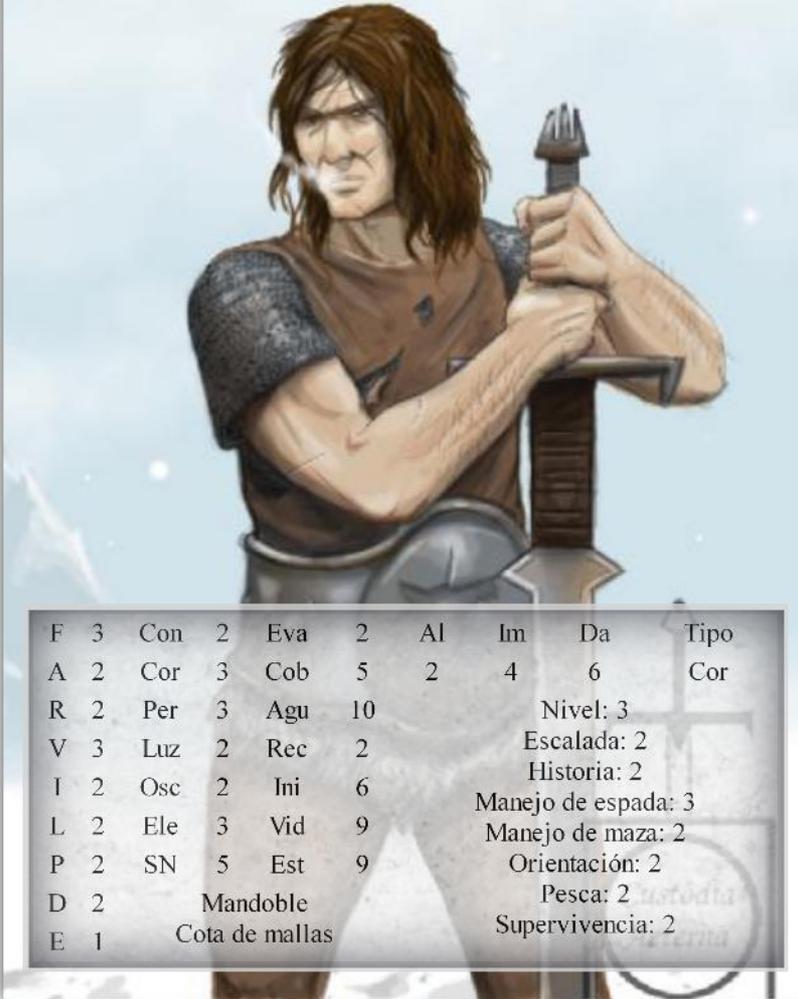
F	3	Con	3	Eva	0	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	4	Cob	6	1	2	7	Con
R	3	Per	4	Agu	15				Nivel: 3
V	3	Luz	2	Rec	3				Escalada: 2
I	2	Osc	2	Ini	5				Historia: 2
L	1	Ele	3	Vid	9				Manejo de hacha: 2
P	2	SN	5	Est	12				Manejo de maza: 3
D	2								Nadar / bucear: 2
E	0								Orientación: 2
									Supervivencia: 2
									Martillo de guerra
									Armadura Ollvaror

## GUERRERO EORLEIK



F 3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	7	1	2	5	Con
R 2	Per	4	Agu	10	Nivel: 3			
V 3	Luz	2	Rec	2	Manejo de mangual: 3			
I 2	Osc	2	Ini	5	Manejo de maza: 2			
L 2	Ele	3	Vid	9	Nadar / bucear: 2			
P 2	SN	5	Est	8	Orientación: 2			
D 2	Maza ligera, Escudo redondo				Pesca: 2			
E 1	Peto de cuero				Rastreo / caza: 2			

## GUERRERO DEL CLAN DEL LOBO



F	3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	5	2	4	6	Cor
R	2	Per	3	Agu	10			Nivel: 3	
V	3	Luz	2	Rec	2			Escalada: 2	
I	2	Osc	2	Ini	6			Historia: 2	
L	2	Ele	3	Vid	9			Manejo de espada: 3	
P	2	SN	5	Est	9			Manejo de maza: 2	
D	2			Mandoble				Orientación: 2	
E	1			Cota de mallas				Pesca: 2	
								Supervivencia: 2	



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: CAZADOR DEL CLAN

Los cazadores de los clanes gunearos representan normalmente hombres de necesidades independientes. Su estilo de vida y combate está más basado en la paciencia y el rastreo que otras profesiones.

Sus habilidades reflejan esa tendencia y capacidad de pasar mucho tiempo al aire libre en condiciones realmente duras, y en ese sentido es una profesión contraria a la del guerrero gunear, pues cuenta con inferiores habilidades de combate, y superiores capacidades de exploración.

Su forma de vida es en general silenciosa, austera e independiente. Los cazadores no sienten la necesidad de demostrar ser los mejores guerreros ni enfrentarse a los enemigos de su gente. Eso no significa que no puedan hacerlo, por supuesto, o que no puedan combinar varias profesiones, aunque eso exige unos atributos físicos impresionantes.



Nacionalidad: Gunear.

Requisitos: Agilidad 3, Resistencia 3.

*Algunas personas piensan en gunearos y ya tienen en la cabeza a un guerrero Sigvar. No hay de eso en Koltanulf. Tampoco hay gente preocupada por impuestos, apenas hay crimen.*

*Lo que sí hay es druidas, alfareros, pescadores y cazadores, y todos tienen una inmensa paciencia, algo comprensible cuando se mira a las montañas desde la cima del mundo.*

*No creo que haya una experiencia similar a sentarse en una roca en Koltanulf, cerrar los ojos, respirar el aire y escuchar al viento y a las águilas.*

## Habilidades de cazador del clan

1	2	3	4
Manejo de lanza: 1 Rastreo: 1	Manejo de lanza: 1 Rastreo: 2	Manejo de lanza: 2 Rastreo: 3	Manejo de lanza: 3 Rastreo: 4

Habilidades de cazador del clan			
1	2	3	4
Herbolaria: 1 Supervivencia: 1 Orientación: 1 Escarlar: 1 Sigilo: 1	Herbolaria: 2 Supervivencia: 2 Orientación: 2 Escarlar: 2 Sigilo: 1 Detección: 1	Herbolaria: 3 Supervivencia: 3 Orientación: 3 Escarlar: 3 Sigilo: 2 Detección: 1	Herbolaria: 4 Supervivencia: 4 Orientación: 4 Escarlar: 4 Sigilo: 2 Detección: 2

Trasfondos de cazador del clan		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de cazador	Ninguno	El personaje es experto en la caza con arco y cuenta con arco y flechas, cuchillo, armadura de cuero y 10 pieles de animales menores.
Equipo de trampero	Ninguna	El personaje es experto en la caza con trampas y cuenta con lanza, cuchillo y 10 pieles de animales menores.
Aliado en el clan	Ninguno	El personaje tiene amistad (o parentesco directo) con un guerrero de clan que participa en cacerías con él. Puede recurrir al guerrero en momentos difíciles. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje guerrero del clan que este sea su aliado. Si accede el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad "rastreo".
Cetrero	Entrenar animales 1	El personaje cuenta con tantas rapaces amaestradas como su liderazgo así como un refugio en el que los mantiene. Obtiene +1 al nivel de dos habilidades de la lista de "cazador del clan".
Familia establecida	Ninguno	El personaje tiene familia, quizá madre y hermanos o quizá mujer e hijos. Estos siguen una tradición familiar de cazadores y cuidarán de sus bienes durante su ausencia.
Coto de caza	Ninguno	Aunque no existen los documentos que certifiquen la propiedad, la costumbre, el uso y el respeto garantizan que ningún otro cazador actuará en el terreno reclamado por el personaje, pudiendo ejercerse derechos personalmente y ante el jefe del clan. Este territorio facilitará caza suficiente mientras se le dé uso.
Flecha de Drayard	Ninguno	El personaje porta una flecha con la que no ha fallado nunca, y que nunca se le ha roto. Fruto de este prestigio tiene un contacto en un miembro de alto rango del clan (hasta nivel 7) que ha recurrido a él en el pasado. No obstante si esta flecha se parte probablemente pierda su fama...
Intuición sobrenatural	Ninguno	Fruto de sus experiencias en la naturaleza el personaje ha desarrollado cierto entendimiento sobrenatural de las fuerzas naturales. Debe tirar una runa. Si obtiene un éxito recibe la habilidad "esfera (fauna)" a nivel 3, si obtiene fracaso recibe la habilidad "esfera (flora)" a nivel 3. No se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios.

Combinaciones: Aunque técnicamente es posible combinar esta profesión con otras, las exigencias son muy particulares y tienden a llevarse la contraria con el resto de profesiones gunearas, pero dado que un personaje las cumpla, nada impide que lo haga. Particularmente es perfectamente posible combinar con algún nivel de sacerdote para hacer un cazador de Drayard o un druida de Nadruneb.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-

NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: SACERDOTE GUNEAR



En los clanes guneares hay muy pocas prácticas que sigan una estructura formal, pero si hay algo que no tiene ninguna en absoluto esa es la religión. No hay ninguna atribución ni mucho menos un sueldo específico para los sacerdotes, y ni siquiera la tradición les encomienda un lugar específico en la sociedad. La forma en la que la religión afecta a la vida de un individuo, y la forma en la que la religión



de un individuo afecta a su sociedad es algo que ocurre de manera natural. De esta forma puede haber regiones en las que los ritos son practicados de una forma concreta, mientras que en otra un sacerdote particular fomente sus tendencias mediante el esfuerzo personal. Esas tendencias podrían cambiar en muy pocas generaciones, si no en la siguiente.



Nacionalidad: Gunear.

Requisitos: Atributos físicos no terciarios, defensa 2.

*¡Sigvaur puede tumbarte con un rayo, maldito ignorante! ¡Sigue burlándote así de él y yo mismo le ahorraré el trabajo!*

-Sacerdote gunear, probablemente bebido.

## Habilidades de sacerdote gunear

1	2	3	4
Ritos: 1 Manejo de un arma: 1	Ritos: 2 Manejo de un arma: 1	Ritos: 3 Manejo de un arma: 2	Ritos: 4 Manejo de un arma: 2

<b>Habilidades de sacerdote gunear</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Dos de la siguientes a nivel 1: Historia Herbolaria Medicina Hípica Supervivencia	Dos de la siguientes a nivel 2: Historia Herbolaria Medicina Hípica Supervivencia	Una de las de las siguientes a nivel 3, otra a nivel 2: Historia Herbolaria Medicina Hípica Supervivencia	Una de las de las siguientes a nivel 4, otra a nivel 3: Historia Herbolaria Medicina Hípica Supervivencia

<b>Trasfondos de sacerdote gunear</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Creyente	Ninguno	El personaje es un firme creyente y auxilia a otro sacerdote con el que comparte creencias. Recibe un símbolo religioso y ropas. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote gunear que este sea su superior. Si accede, el superior puede realizar un chequeo de ritos.
Congregación	Ritos 3	El personaje es reconocido en su comunidad como un importante creyente. Asisten a sus ritos tantos creyentes como diez veces su liderazgo. Seguramente solicitarán su auxilio ante dudas personales.
Ermitaño	Desventaja "asilvestrado" o "cultista"	El personaje ha encontrado en la soledad la mejor forma de adorar a los dioses. Para su desgracia su conducta desordenada le provoca rechazo entre la gente. Obtiene la habilidad "rastreo" a nivel 3 y "supervivencia" a nivel 1 (no se apilan con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.
El que ha visto a Thargron	Ritos 3	El personaje vio, durante el fragor de una batalla, a Thargron combatir a su lado. Estará dispuesto a jurar que se le erizaron los pelos de la nuca al ver el legendario casco de raíces y su capa eterna, y sobre todo su hacha de hielo despachando a sus enemigos en gran número. Aunque reconocerá que estaba herido, estará muy seguro de su visión. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad "esfera (ira)" a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.
El que ha visto a Nadruneb	Ritos 3	El personaje estará dispuesto a jurar que durante uno de sus viajes fue despertado y visitado por Nadruneb en su encarnación hecha de hojas, y que lo alertó contra una manada de lobos de la montaña o peligro similar. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad "esfera (flora)" a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.
El que ha visto a Drayard	Ritos 3	El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión estaba a punto de disparar a un animal especialmente grande para su especie cuando este se giró y lo miró. El personaje se reconocerá incapaz de recordar la cara exacta del animal, pero estará seguro de que se trataba de Drayard en su forma feral. Asegurará que no pudo disparar, pero que desde entonces cuenta con una clarividencia a la hora de disparar sus flechas. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad "esfera (fauna)" a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.

Trasfondos de sacerdote gunear		
Tipo	Requisitos	Contenido
El que ha visto a Sigvaur	Ritos 3	El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión estuvo a punto de perder la vida en una peligrosa nevada, y que estando completamente perdido y al borde de la derrota percibió una figura que caminaba tranquilo, sin encorvarse por la tormenta, pero deteniéndose para esperarlo hasta guiarlo a un refugio en el que el personaje cayó rendido. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad "esfera (ciclo)" a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.
El que ha visto a Babglon	Ritos 3	El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión vio claramente a Babglon surgiendo de las aguas, volando por el cielo y volviendo a hundirse. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad "esfera (fin)" a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios), pero no llamará mucho la atención con su historia: muchos marineros y capitanes afirman haber visto a Babglon y todos han reaccionado igual, dando la vuelta al barco y volviendo a tierra.
Practicante	Desventaja "religioso"	El personaje obtiene ritos 1

Combinaciones: La profesión de sacerdote gunear es especialmente buena para añadir la dimensión religiosa a un personaje. Es, de hecho, infrecuente encontrar un sacerdote completo, y sin duda habría que explicar sus influencias y cabida específica en la sociedad.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: HERRERO GUNEAR

*Nombraré duque de Ávanil al que me traiga una de esas magníficas armaduras guneares.*

-Neldar IV.

En las montañas guneares la disciplina del acero no es solo una cuestión económica, sino también una social y personal. Un buen herrero siempre es un personaje muy respetado y necesitado en su comunidad. Es un responsable del bienestar y de la producción de su entorno, y será con toda seguridad



consultado en muchas cuestiones, puesto que el metal es una parte relevante de la vida gunear.

Estas cualidades hacen que los herreros compartan lugar con los guerreros en el gobierno del clan, y la distinción del resto de clanes.

Un territorio con un buen herrero no solo tendrá mejores espadas y escudos, sino que además sus cinturones serán más vistosos y harán palidecer a los del oponente, y en caso de ser derrotados irán mejor preparados al reino de los muertos.

Se espera entonces de un herrero gunear que sea un especialista concienzudo, y en ningún caso se le exige que pierda el tiempo con otros asuntos. Un herrero gunear progresará o se estancará en su posición social en relación directa a la calidad de sus creaciones.



Nacionalidad: Gunear.

Requisitos: Fuerza 3.

Habilidades de herrero gunear			
1	2	3	4
Manejo de un arma: 1 Historia: 1 Forja: 1	Manejo de un arma: 2 Historia: 1 Forja: 2 Orientación: 1	Manejo de un arma: 2 Historia: 2 Forja: 3 Orientación: 2	Manejo de un arma: 3 Historia: 3 Forja: 4 Orientación: 3

## Trasfondos de herrero gunear

Tipo	Requisitos	Contenido
Aprendiz	Ninguno	El personaje tiene un maestro de forja que le permitirá usar la suya cuando no la esté utilizando él. Contará, además, con ropas de cuero y 1.000 monedas de acero.
Forja en propiedad	Forja 3	El personaje contará con una vivienda con una forja anexa, en la que también ejercerá la venta de los artículos que fabrica. Contará, además, con ropas de cuero y 5.000 monedas de acero.
Familiar guerrero de clan	Ninguno	El personaje tiene un familiar directo seguidor leal de hasta nivel 5 que estará dispuesto a jugarse la vida por él sin hacer preguntas.
Obra maestra	Forja 5	El personaje habrá realizado un arma particularmente buena de la que se sentirá orgulloso. Esta habrá sido entregada a un personaje muy bien posicionado socialmente, (quizá tanto como un jefe de clan). El personaje habrá conseguido por ello respeto, y si lo fomenta incluso su forja será un lugar de reunión social. Contará con un contacto de hasta nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión gunear que este sea su contacto. Si accede, el herrero debe realizar un chequeo de manufactura para fabricar un objeto que permanecerá en posesión del contacto.
Pilar de la comunidad	Ninguna	El personaje ha actuado durante años como líder en ausencia de los guerreros del clan. De hecho lo ha hecho tanto que se ha convertido en un líder administrativo y un depositario de confianza, al ser (probablemente) más comprensivo que los más estrictos guerreros del clan. El personaje administra su localidad, pero no recibe beneficios por ello. En ocasiones incluso tendrá que tomar decisiones difíciles sobre muchachos problemáticos. Recibe tantos partidarios como diez veces su liderazgo.
Investigado por los Ollvaror	Forja 3	El personaje ha recibido especial atención de un miembro de la familia Ollvaror que ha insistido en observar su técnica y sus piezas, e incluso le han comprado alguna. El personaje no conoce el motivo de ello, aunque despierta algo de recelo en su comunidad. Obtiene +1 a la habilidad "forja"
Hijo de los perdidos	Desventaja "cultista"	El personaje es miembro de la extraña familia Ollvaror, también conocida como "el clan de los perdidos" o "el clan perdido", auténticos maestros de la forja. Obtiene dos habilidades a elegir entre "engañar", "minería", "esfera (caos)" y "esfera (material)" a nivel 3, con la restricción adicional de que solo puede elegir una habilidad de esfera. No se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios
Linaje de acero	Forja 3	El personaje es parte de un linaje que empieza a tener peso en el mundo de la forja. Es posible que venga de un par de generaciones atrás, o que el propio personaje la haya instaurado y esté educando a su hijo (o quizá incluso a su nieto). En cualquier caso el personaje cuenta con una familia que cuidará de sus posesiones si este se marcha.
Empleado leal	Ninguno	El personaje lleva años empleando a un muchacho del pueblo de hasta nivel 2 como ayudante. Se trata de una persona sin talento especial ni aspiraciones, pero con una lealtad incuestionable que realizará cualquier tarea simple que se le encargue con toda su alma (y por muy poco dinero). Cuenta como un seguidor leal.

Combinaciones: Los herreros de clan que no han logrado una posición destacada en ocasiones aprenden otra profesión. También es posible que tras un tiempo tiendan al camino de las armas, o que simplemente actúen de ayudantes en tiempos de paz. Sea como sea, un herrero de batalla, capaz de combatir pero también de reparar las armas y armaduras sobre el terreno es algo muy valorado en su

debido momento.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: GUARDIÁN DEL CLAN

La sociedad gunear está dirigida por sus poderosos guerreros, los cuales dirigen la política común y ofician la guerra siguiendo sus costumbres sociales y religiosas.

No obstante mientras ellos se ocupan de los asuntos bélicos, otro colectivo conocido generalmente como "guardianes del clan" gestionan los asuntos del hogar o incluso las comunidades completas.

Estos guardianes del clan no son guerreros en sí mismos, sino que más bien son (o han trascendido a) gestores. Estos sujetos, que en otra cultura serían políticos probablemente poderosos, tienen una consideración reducida, aunque debido a sus capacidades muchas veces continúan gestionando los recursos incluso con presencia de los guerreros de clan.



De la misma forma que los guerreros son únicos y no están cortados por un patrón común, los guardianes son absolutamente individuales y muy pintorescos. Desde un anciano, un guerrero herido hasta una mujer madre de varios hijos, aquellos que no van a la guerra pueden tener una importante carga, quizá incluso defender el hogar.



Nacionalidad: Gunear.

Requisitos: Desventaja "sustentador".

Habilidades de guardián del clan			
1	2	3	4
Cinco de las siguientes a nivel 1:	Diez de las siguientes a nivel 1:	Seis de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1:	Dos de las siguientes a nivel 3, ocho a nivel 2:
Manejo de lanza Rastreo Herbolaria Orientación Supervivencia Pesca	Manejo de lanza Rastreo Herbolaria Orientación Supervivencia Pesca	Manejo de lanza Rastreo Herbolaria Orientación Supervivencia Pesca	Manejo de lanza Rastreo Herbolaria Orientación Supervivencia Pesca

<b>Habilidades de guardián del clan</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Entrenar animales Hípica Medicina Ganadería Sastrería Peletería Cocina Historia Finanzas	Entrenar animales Hípica Medicina Ganadería Sastrería Peletería Cocina Historia Finanzas	Entrenar animales Hípica Medicina Ganadería Sastrería Peletería Cocina Historia Finanzas	Entrenar animales Hípica Medicina Ganadería Sastrería Peletería Cocina Historia Finanzas

<b>Trasfondos de guardián del clan</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Equipo de guardián	Ninguno	Tres mudas de ropa, lanza, 20 monedas de acero.
Fortuna	Finanzas: 2	El personaje ha hecho alguna fortuna gestionando bien los recursos familiares. Obtiene 1.000 monedas de acero por cada punto en finanzas.
Herido en combate	Atributos mentales primarios	El personaje sufrió alguna herida que lo aleja de las guerras y lo mantiene en el hogar. Obtiene +1 al nivel de todas sus habilidades.
Amigo de los druidas	Herbolaria 2	El personaje tiene un contacto de nivel 3 entre los sacerdotes druidicos con el que ha alcanzado una buena relación personal. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote gunear con herbolaria que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad "herbolaria".
Maestro	Dos habilidades que no sean de combate a nivel 3	El personaje instruye a otros en tareas en las que es especialista. Obtiene la habilidad "docencia" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Líder del hogar	Liderazgo o inteligencia 3	El personaje ha obtenido reconocimiento en su comunidad y forma parte de un cónclave de sabios del lugar (de hasta nivel 3) que lo reconocen como un miembro de pleno derecho. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros con un personaje con alguna profesión gunear de su clan que tengan relación con él. Los que accedan obtienen dos armas de nivel dos o una armadura de nivel dos.
Guardián	Supeditación moral	El personaje es familiar de otro que parte a la guerra y entiende como una responsabilidad personal el cuidado del hogar en su ausencia. Adquiere una habilidad de "manejo de armas" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios), un arma de ese tipo de su elección y una armadura de cuero.
Amante	Amor verdadero	El personaje es en secreto amante de otro personaje con el que puede relacionarse mientras su cónyuge parte a la guerra. Obtiene las habilidades "engañar" y "sigilo" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Combinaciones: Tener funciones como un guardián gunear puede haber sido consecuencia de haber participado en una guerra, o de haber cambiado de atribuciones en algún momento de la vida. Se puede combinar con todas las profesiones gunearas, incluyendo esclavo.



La siguiente ficha representa a un hombre del clan con cierto peso en la comunidad.

**SABIO DEL CLAN**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 3 (1 en combate)			
V	2	Luz	0	Rec	2	Cocina: 1			
I	3	Osc	0	Ini	5	Finanzas: 2			
L	3	Ele	2	Vid	6	Herbolaria / recolección: 1			
P	2	SN	2	Est	0	Historia: 2			
D	0	Manejo de lanza: 1							
E	2	Medicina: 2							
Orientación: 1									
Peletería: 2									
Pesca: 1									
Supervivencia: 1									



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: ESCLAVO GUNEAR

En las montañas gunearas no hay una legislación estricta, y si bien existen principios sólidos afianzados en siglos de costumbre, nada impide o protege de que multitud de personas vivan con una libertad muy limitada.

Esta relación de amo y esclavo no lleva implícita ninguna naturaleza contractual, si bien sí hay una cierta comprensión social del principio. Cierta grado de esclavitud es bien aceptado en los clanes gunearas, pero no se suele tolerar que el trato a los esclavos sea especialmente duro.

Por ejemplo, muchos guerreros gunearas que vivieron las invasiones a Dormenia llevaron consigo como recompensas ciudadanos dormenios que esclavizaron en sus hogares. Aunque esta situación es dura e indeseable, la mayoría de ellos recuperaron su libertad un decenio después, y en muchos casos no estuvieron peor de lo que estaban en Dormenia.

Esta conducta no siempre se cumple, por supuesto, y existe personal esclavo que tiene unas condiciones de vida duras, especialmente en comunidades alejadas o pequeños clanes que escapan a las regulaciones de los más grandes. Por ejemplo, el clan Ollvaror mantiene en secreto una buena cantidad de esclavos en sus minas.

El clan de la orca también tiene una gran número de esclavos cuyo origen viene de la población carcelaria. Conviene recordar que en el resto de clanes lo normal es ejecutar a los criminales.



Nacionalidad: Gunear.

Requisitos: Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2

## Habilidades de esclavo gunear

1

2

3

4

<b>Habilidades de esclavo gunear</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Cuatro de las siguientes a nivel 1:	Dos de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1:	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1:	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2:
Manejo de maza Robo Rastreo Marinería Orientación Pesca Entrenar animales Medicina Ganadería Minería Forja Sastrería Peletería Carpintería Cocina			

<b>Trasfondos de esclavo gunear</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Liberado	Ninguno	El personaje no tiene unas cadenas como tales, y de hecho tiene un pequeño sueldo con el que sufre pequeños gastos. Obtiene ropa, una porra de madera y diez monedas de acero.
Preso de la orca	Ninguno	El personaje es o ha sido prisionero en una cárcel del clan de la orca, donde ha ejercido trabajos forzados.
Escudero	Manejo de maza 2	El personaje acompaña a un guerrero del clan a las batallas en tiempos de guerra, y realiza otras tareas para él en tiempos de paz, incluyendo entrenamientos. Esto le otorga ciertos privilegios. Obtiene una maza ligera o pesada, una armadura de cuero de su elección y un escudo redondo.
Especialista	Dos habilidades que no sean de combate a nivel 3	El personaje se ha destacado como especialista y realiza tareas para otros guneares además de su amo. Esto le proporciona a este último un cierto estatus social, y al personaje unas garantías sociales de supervivencia y cuidados.
Relación personal	Ninguno	El personaje ha trabado buena relación personal con un miembro de la familia de su amo o similar (de hasta nivel 7), que podrá ayudarlo. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión gunear que este sea su amo. Si accede recibe 1.000 monedas de acero.
Líder respetado	Liderazgo 3	El personaje ha obtenido reconocimiento porque ha luchado en una fuga o por los derechos de los prisioneros o esclavos, y será reconocido por otros esclavos.
Fugado	Amenazado	El personaje se ha fugado y se le persigue. Obtiene las habilidades "orientación" 2 y "supervivencia" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

### Trasfondos de esclavo gunear

Tipo	Requisitos	Contenido
Carne de los Ollvaror	Minería 2	El personaje ha sido utilizado en investigaciones de la familia Ollvaror. Obtiene una mutación del caos al azar (ver "Aptitudes sobrenaturales").

Combinaciones: Las combinaciones de esta profesión con otras son posibles y muy variadas. ¿Qué fue antes, esclavo u hombre libre? ¿Cuál es su condición actual?



La siguiente ficha representa a un esclavo que puede servir de escudero a un guerrero gunear.

**ESCLAVO ESCUDERO**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	4	1	2	5	Con
R	2	Per	2	Agu	10				Nivel: 2
V	2	Luz	1	Rec	2				Cocina: 1
I	2	Osc	1	Ini	5				Ganadería: 1
L	2	Ele	2	Vid	6				Manejo de maza: 2
P	2	SN	3	Est	4				Minería: 1
D	1								Orientación: 1
E	1								Peletería: 2
									Pesca: 1
									Rastreo / caza: 1

Maza ligera  
Protección ligera de cuero





Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: FUNCIONARIO

Los funcionarios de Harrassia ocupan la enorme administración de la ciudad estado y de las distintas prefecturas. Aunque sus funciones son extremadamente variadas, exigen unas habilidades intelectuales y sociales comunes.

Los funcionarios representan una forma de vida poco común en otras naciones. Por una parte tienen un sueldo para nada excepcional, pero por otra, como empleados del estado, por lo general están bastante tranquilos y no sufren en una dirección u otra.

En la otra rama, los funcionarios no gozan del respeto de su sociedad. Por una parte la administración es obscenamente lenta, y sea o no culpa de los funcionarios estos son objeto de la ira de los que recurren a ella. Para continuar, en su inmensa mayoría no son militares y por lo tanto no son votantes, por lo que los que sí lo son los tratan con una displicencia poco disimulada.



Cómo se accede a una plaza de funcionario es un asunto realmente complejo, puesto que varía mucho de prefectura a prefectura y de puesto a puesto. En teoría, al surgir un puesto se debe anunciar por los canales oficiales y aplicar una serie de criterios objetivos entre los candidatos. Pero como los que elaboran y juzgan esos criterios pueden ser votantes o no serlo, funcionarios o no serlo, estar comprados o no, no se puede hablar de un perfil concreto. Hay zonas en las que los puestos de funcionarios tienden a ser ocupados por militares heridos (llegando incluso a crearse la plaza directamente para ellos) y zonas en las que solo entran familiares de otros funcionarios.

*Harrassia mejoraría mucho su economía si simplemente expulsara a nueve de cada diez funcionarios. Por eso siempre les recomiendo lo contrario.*

-Adea Aglazor, embajador dormenio.

Estas corruptelas forman parte de la vida harrassiana, y al detectarse dan lugar a juicios que tardan años en llegar siquiera a ser estimados por un juez.

Para colmo hay puestos que simplemente sirven de tapadera para espías que no se quieren declarar como tales. Esto puede llevar a situaciones más o menos ridículas.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Inteligencia 2.

<b>Habilidades de funcionario</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Cinco de las siguientes a nivel 1: Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Falsificación	Cuatro de las siguientes a nivel 2, una a nivel 1: Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Falsificación	Tres de las siguientes a nivel 3, dos a nivel 2: Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Falsificación	Dos de las siguientes a nivel 4, tres a nivel 3: Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Falsificación

<b>Trasfondos de funcionario</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Posesiones	Ninguno	2000 dineros. Sueldo de 200 dineros por día trabajado, +100 dineros por día y nivel de funcionario. Ropas básicas. Habitación en una vivienda compartida o vivienda muy humilde.
Contacto	Ninguno	El personaje tiene trato personal y cercano con una persona con cierto peso de Harrassia, de hasta nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión harrassiana que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene una habilidad de funcionario que no tuviera previamente a nivel 2, a elección del funcionario.
Contacto con emporio comercial	Falsificar 2	El personaje tiene costumbre de hacer pasar documentos para un gran empresario de hasta nivel 4, otorgándole permisos y certificaciones oficiales. Puede ganar cada día de trabajo 100 dineros por cada punto en la habilidad de falsificación. Hasta el momento nadie ha husmeado en esos asuntos... El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje comerciante y miembro de un emporio que este sea su contacto. Si accede, este último recibe 400 dineros por cada punto en la habilidad de falsificación del funcionario y día de trabajo.
Puesto en ministerio	Una habilidad: 4	El personaje tiene un puesto de responsabilidad en un ministerio. Estará solamente por debajo del director de operaciones, por lo que sus atribuciones serán importantes. Obtiene una vivienda digna, seis mudas de ropa y multiplica por dos su sueldo y posesiones obtenidas por el trasfondo "posesiones".
Director de operaciones	Una habilidad: 5 Liderazgo 3	El personaje es el director de operaciones de un ministerio: el máximo puesto ocupado por un cargo no electo. Estará solamente por debajo del ministro, por lo que en lo relativo al trabajo operativo su autonomía es total. Obtiene una vivienda acomodada, veinte mudas de ropa y multiplica por cinco su sueldo y posesiones obtenidas por el trasfondo "posesiones".
Auditor	Finanzas 3	El personaje es un auditor que trabaja para el ministerio de comercio. Su tarea consiste en asegurar que todo tipo de emprendedores de Harrassia paguen la cantidad adecuada de impuestos. Lo normal será que esté especializado en un sector económico, como pueda ser agricultura, minería, venta, construcción u otros.

Trasfondos de funcionario		
Tipo	Requisitos	Contenido
Cumplidor	Todos los atributos mentales a 3	No es ningún secreto que muchos funcionarios de Harrassia hacen el mínimo indispensable para cobrar su sueldo sin llamar la atención, alargan todo lo posible los permisos por enfermedad y se van a casa si su superior se ausenta. El personaje es una de esas excepciones que sacan mucho trabajo adelante, por lo que los jefes tienden a acumular en su mesa el que no hacen los demás. Debido a ello está bien considerado por estos, pero más allá, ha llamado la atención de algún miembro del servicio de inteligencia o similar, que recurrirá a él cuando tenga una necesidad vital. Obtiene además +1 al nivel de todas sus habilidades.
Familia de funcionarios	Ninguno	El personaje pertenece a una saga familiar en la que evitar los problemas y tener una vida tranquila se ha convertido ya en una tradición. Probablemente haya tres generaciones en la misma casa de buen tamaño, garantizando una o dos jubilaciones y varios sueldos. El personaje podrá recurrir a ellos para suplir necesidades económicas, pero por supuesto lo presionarán para que continúe la tradición familiar.
Doble sueldo	Ninguno	El personaje está en una posición en la que antiguamente había dos trabajadores. Un día al otro le ocurrió algo. Quizá lo atracaron en la calle y lo mataron, o quizá lo secuestraron, o quizá lo ejecutaron los Najshet. El personaje no conoce la causa... pero por algún error sigue llegando el sueldo del muerto. El personaje no protesta... ocurre más veces de lo que parece.

Combinaciones: No todos los funcionarios harrassianos lo han sido toda su vida: muchos militares que han cumplido con el servicio mínimo intentan conseguir puestos en la administración, mientras que algunos puestos sirven de tapadera para espías internos.



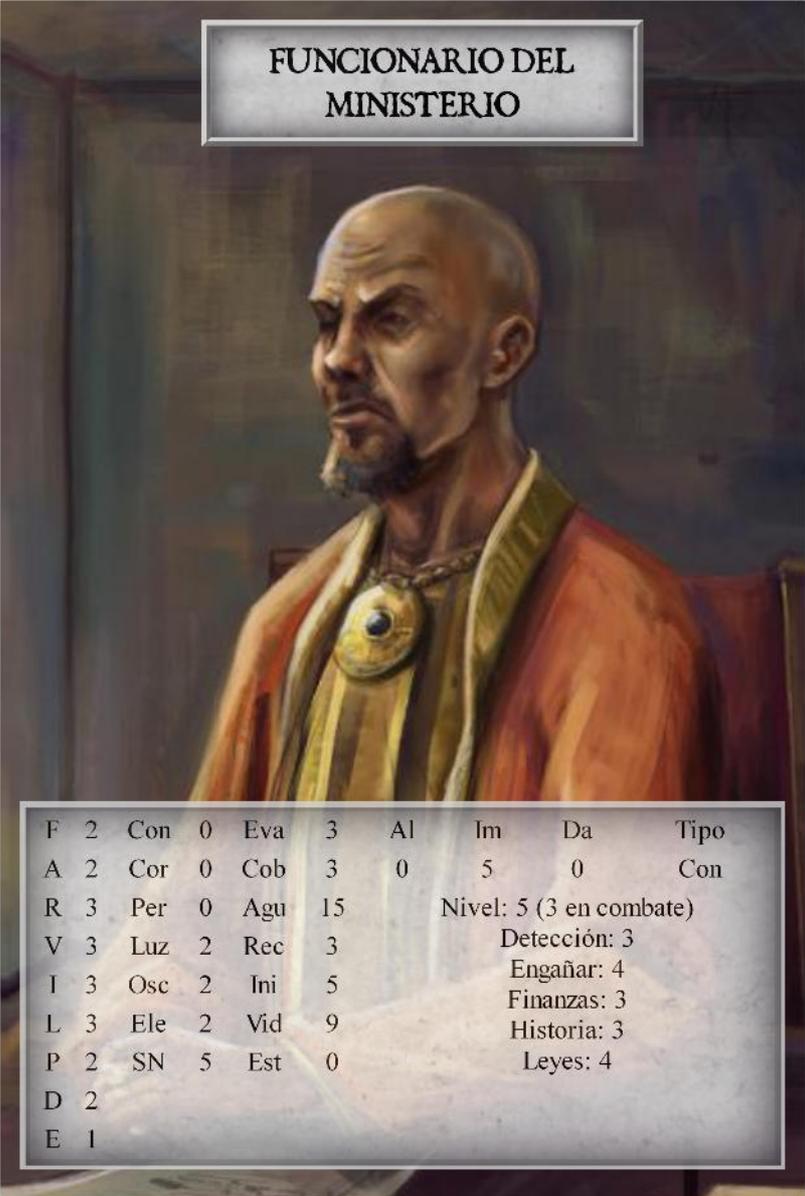
La siguiente ficha representa a un funcionario poco específico asignado a una tarea de poca responsabilidad.

FUNCIONARIO HARRASSIANO									
F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	1	Rec	2				Detección: 1
I	2	Osc	1	Ini	4				Engañar: 1
L	2	Ele	2	Vid	6				Finanzas: 1
P	2	SN	3	Est	0				Historia: 2
D	1								Leyes: 2
E	1								



La siguiente ficha representa a un funcionario de alto rango y superiores capacidades asignado a un puesto importante de un ministerio u otra organización.

**FUNCIONARIO DEL  
MINISTERIO**



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	3	Per	0	Agu	15	Nivel: 5 (3 en combate)			
V	3	Luz	2	Rec	3	Detección: 3			
I	3	Osc	2	Ini	5	Engañar: 4			
L	3	Ele	2	Vid	9	Finanzas: 3			
P	2	SN	5	Est	0	Historia: 3			
D	2	Leyes: 4							
E	1								



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: ESPÍA

La práctica del espionaje en Harrassia es casi tan común como la de la agricultura. Las prefecturas se espían unas a otras, los ministerios se espían unos a otros, e incluso los comerciantes se espían unos a otros.



Esta situación, aunque ilegal, era absolutamente consentida hasta que de hecho en el año 471 se obligó a todas las instituciones a mantener una relación de sus espías así como a representarlo en sus presupuestos anuales. A cambio los funcionarios recibieron la orden explícita de dar prioridad a las solicitudes hechas por estos individuos.



Aún así muchas partes de la administración mantienen espías en puestos de funcionario de forma ilegal para evitar las posibles consecuencias de que su relación de personal cayera en las manos inadecuadas. Esta práctica está severamente penada con inhabilitaciones permanentes, pero aún así se practica. Evidentemente el personal en esta situación suele ser el más experto y esquivo.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Agilidad 3, atributos mentales primarios.

*Hacerse espía puede parecer tentador. Manejar los hilos, tener un trabajo interesante... pero hace falta ser listo para llegar a ser un espía viejo. El día menos pensado alguien te intercambia por cualquier otra cosa.*

-Raiantif, militar harrassiano.

## Habilidades de espía

1

2

3

4

Habilidades de espía			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia Hípica Sigilo Detección Escalada Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía Robo	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia Hípica Sigilo Detección Escalada Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía Robo	Tres de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2: Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia Hípica Sigilo Detección Escalada Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía Robo	Dos de las siguientes a nivel 4, seis a nivel 3: Manejo de espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia Hípica Sigilo Detección Escalada Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía Robo

Trasfondos de espía		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de espía	Ninguno	Ropas, armadura de cuero, una espada, 10.000 dineros en efectivo, así como una documentación falsa y 10.000 dineros en un escondrijo, aliado o cuenta bancaria.
Contacto	Ninguno	El personaje ha hecho algún trabajo para alguna persona de Harrassia de hasta nivel 6, y este tiene algún tipo de deuda con él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión harrassiana que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 a la habilidad "detección" o "sigilo" (el espía elige).
Talento descomunal	Inteligencia 4	El personaje tiene todas las habilidades que le falten por adquirir de la lista de la profesión de espía a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Veterano de la operación libélula	Sigilo 3	El personaje participó en la operación libélula o una similar, en la que se llevó a cabo una serie de importantes detenciones que dieron fin a la existencia del partido "Centro Sariano", atacando a su misma financiación. La participación no tuvo por qué haber sido directa, pues esta importante operación implicó la coordinación de más de un centenar de espías que chantajearon o ejecutaron testigos, crearon todo tipo de pruebas e hicieron desaparecer otras. Fruto de esta operación el personaje tiene dos contactos (hasta nivel 5) dentro del partido en el gobierno y/o el de la oposición, artífices de esta operación.
Veterano de la operación de las tres noches	Leyes 3	El personaje participó en la operación de las tres noches o una similar. Tras el fin del grupo terrorista militarista "Democracia Auténtica", fue el equipo de espías que se encargó de hacer parecer ante la opinión pública a este grupo de militares (que pretendían evitar el control de los bancos sobre la política) como a unos ladrones y asesinos que habían ejecutado al ministro del comercio (el cual murió, de hecho, más tarde). Los personajes que participaron en esta operación recibieron una documentación falsa de alto nivel que luego no fue retirada. Esta documentación permite acceder a cualquier documento oficial o edificio de Harrassia, pero estas falsas documentaciones son perseguidas y hay un riesgo de que el espía sea descubierto.

Trasfondos de espía		
Tipo	Requisitos	Contenido
Veterano de la operación hienas de Raad Saak	Engaño 3	El personaje participó en la operación de las hienas de Raad Saak o una similar. El mérito de esta consistió en hacer creer a los presidentes de Ramed y Nased que el presidente de Raad Saak había sido secuestrado por Nased y Ramed respectivamente, consiguiendo de esta forma que emplearan sus fuerzas el uno contra el otro en lugar de contra Harrassia, como habían planeado. Semanas más tarde ambos fueron detenidos por fuerzas de la capital. El presidente de Raad Saak había sido objetivo, mientras tanto, de un discretísimo secuestro del que ni él mismo fue consciente. Los veteranos de las hienas de Raad Saak conservan enemigos desde entonces, pero se les pagó una razonable cantidad de dinero de la que el personaje puede conservar 100.000 dineros.
Veterano de la operación ira de la tierra	Detección 3	El personaje participó en la operación ira de la tierra o una similar. Un grupo de insurgentes se había formado entre los mineros de diferentes provincias y amenazaban con desestabilizar al país entero. La delicadeza de la operación consistió en identificar a su cabeza visible, quien tenía el cuidado de tapar su rostro siempre que aparecía en público. El concienzudo trabajo del grupo de espionaje dio como resultado un preciso informe con el que se pudo detener al cabecilla. Los personajes nunca fueron detectados y conservan personas que piensan que son mineros rebeldes de confianza. Obtiene la habilidad "minería" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Veterano de la operación caza de lombrices	Disfraces 3	El personaje participó en la operación caza de lombrices o una similar. En esta operación se infiltró a un elevado número de espías para dar conocimiento sobre los diferentes líderes mafiosos del territorio, que conseguían elevados ingresos de negocios irregulares. Gracias al peligroso trabajo de los espías se consiguió localizar a estos individuos y hacer una buena aproximación de sus ingresos, y finalmente se les obligó a pagar una elevada cantidad de impuestos por estos. La operación fue tan limpia que nunca se detectó a los espías, por lo que el personaje podrá contar con tres contactos de hasta nivel 3 de bajos fondos.
Veterano del desastre de la operación piedras de verano	Supervivencia 3	El personaje participó en la operación piedras de verano o una similar. En esta operación se estaba llevando a cabo el registro del estilo de vida de las diferentes tribus, que por aquel entonces aceptaban la visita de harrassianos que respetaran su forma de vida. No es conocido quien vendió la información a las tribus de que este conocimiento se utilizaría en su contra, o qué obtuvo por ello, pero de la noche a la mañana estos empezaron a decapitar a sus visitantes harrassianos. Los supervivientes suelen tener pesadillas sobre la casualidad que les permitiera salvar su vida, pero hablan el idioma de las tribus perfectamente, lo que algún día puede sacarlos de un apuro.
Veterano del desastre de la operación grieta en la piedra	Hípica 3	El personaje participó en la operación grieta en la piedra o una similar. En esta operación se simuló un ataque de bandidos sobre la guardia de una pirámide Najshet y sobre sus puntos de comunicación en la cercanía, abusando de la accesibilidad a documentos oficiales para realizar un saqueo en un tiempo mínimo. Todos los espías fueron bien pagados, pero además la mayoría de ellos se llevó algún anillo o abalorio Najshet de buen oro. El Creador tirará en secreto tres runas. Si obtiene tres caras, el objeto será una reliquia. Aunque no lo sea, los veteranos de la operación tienen algo de hermandad entre ellos y se identifican por una seña secreta grabada en esos anillos, pero a los Najshet no les gusta nada y de buen grado ejecutan a cualquiera que encuentren con ellas.
Veterano de la operación pájaro en la jaula	Abrir cerraduras 3	El personaje participó en la operación pájaro en la jaula o una similar. La complicación de esa operación estribaba en que un funcionario había amenazado con revelar importantes secretos relacionados con el grupo "Democracia Auténtica". El sujeto dormía con varias palomas mensajeras con documentos sobre ese particular. Aunque esta información era cuestionable, se consideró que

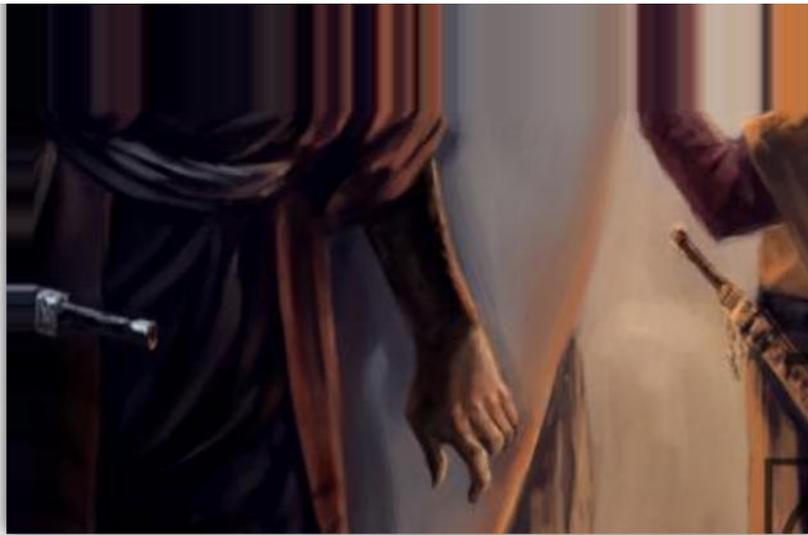
Trasfondos de espía		
Tipo	Requisitos	Contenido
		había que ejecutarlo sin darle oportunidad de soltarlas, lo que incluía superar una importante cerradura mientras dormía. Se reunió a más de cien especialistas que dilucidaron el tipo de cerraduras que cabía esperar, la forma de abrirla con el mínimo de ruido y eligieron al grupo que realizaría el asalto. Muchos espías se rieron del final, puesto que no existían tales mensajes, pero la operación fue un éxito total gracias a la puntillosa preparación. El personaje puede recurrir a especialistas que conoció en esa operación para conocer el tipo de cerradura que se usa en un lugar concreto y poder anticiparse.
Veterano del desastre de Radel	Historia 3	El personaje tuvo la desgracia de participar en el desastre de Radel, un desafortunado incidente en el que se vendió la identidad de un centenar de espías que trabajaban en documentar la nobleza dormenia reciente por encargo del gobierno de Harrassia. El gobernante de Radel, al que se le vendió la identidad de estos, se sintió muy disgustado por el intervencionismo del gobierno central en su territorio y decidió matarlos a todos. Los supervivientes recibieron una disculpa explícita del gobierno, y les concedieron como compensación una pensión no exclusiva de 2.000 dineros semanales.

Combinaciones: La profesión de espía combina bien con otras, pues es raro el espía que inicie su vida como profesional, de forma que antes suelen pasar por otras profesiones como funcionario o militar. Muchos espías no lo son por vocación, sino por las vicisitudes del sistema laboral harrassiano.



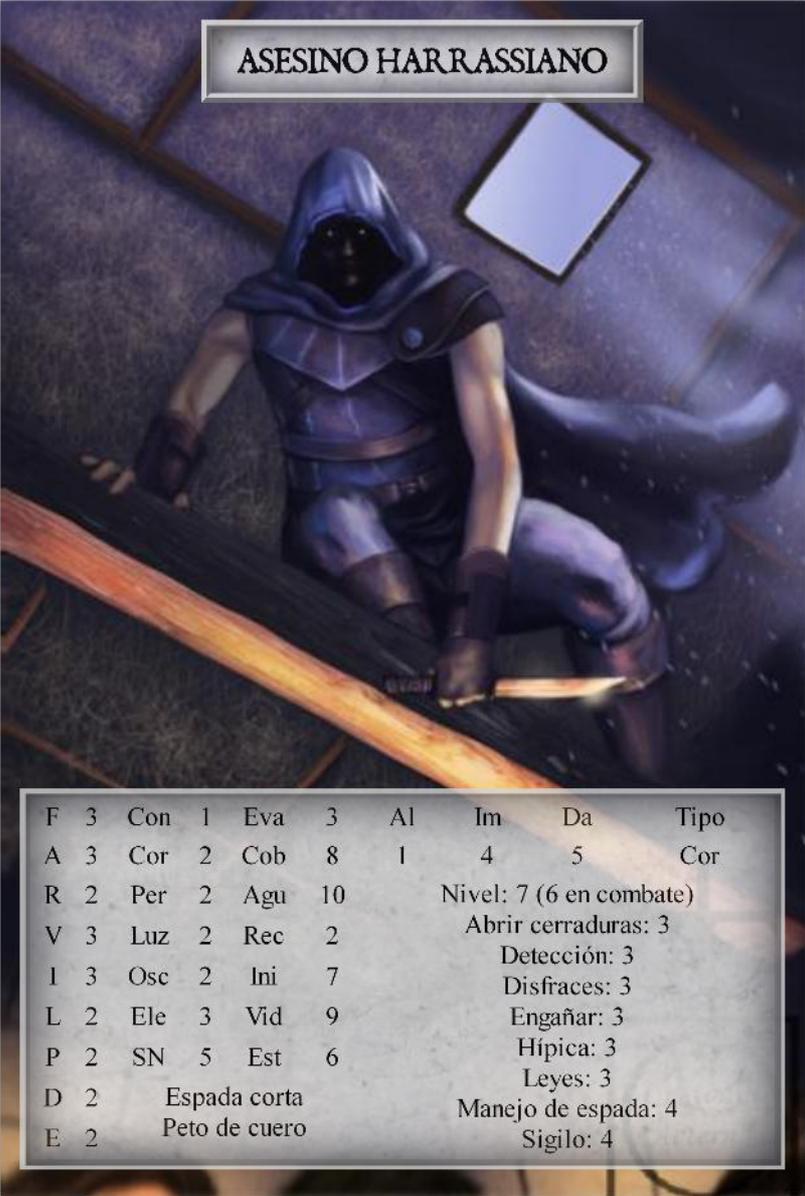
La siguiente ficha representa a un peligroso espía que trabaja para un ministerio u otra entidad.

ESPÍA HARRASSIANO									
F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	4	0	4	2	Cor
R	2	Per	2	Agu	10	0	4	2	Cor
V	2	Luz	2	Rec	2	Nivel: 3			
I	3	Osc	2	Ini	6	Abrir cerraduras: 2			
L	2	Ele	2	Vid	6	Detección: 3			
P	2	SN	4	Est	4	Disfraces: 2			
D	2	Daga, Daga				Engañar: 2			
E	1	Protección ligera de cuero				Historia: 2			
						Leyes: 2			
						Manejo de espada: 2			
						Sigilo: 3			



La siguiente ficha representa a un capacitado asesino empleado por una gran entidad pública harrassiana o algún poderoso comerciante.

**ASESINO HARRASSIANO**



F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	8	1	4	5	Cor
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 7 (6 en combate)			
V	3	Luz	2	Rec	2	Abrir cerraduras: 3			
I	3	Osc	2	Ini	7	Detección: 3			
L	2	Ele	3	Vid	9	Disfraces: 3			
P	2	SN	5	Est	6	Engañar: 3			
D	2	Espada corta				Hípica: 3			
E	2	Peto de cuero				Leyes: 3			
						Manejo de espada: 4			
						Sigilo: 4			



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: CARSIJ

Pertenecer a una carsij es, en teoría, el destino más elevado para un harrassiano. No solo acceden al mejor equipo militar y a los corceles mejor entrenados, sino que forman a largo plazo la masa de ciudadanos establecidos (los votantes) y los miembros de los partidos políticos.

No obstante no todos los miembros de una carsij son guerreros experimentados, sino que algunos son hijos de comerciantes que simplemente aspiran a conseguir el voto, mientras que otros buscan de alguna forma conseguir una invalidez y complementarla con un puesto de funcionario. Esto es posible porque el estado en verdad no quiere financiar a un gran número de militares, por lo que el servicio mínimo necesario para obtener el voto no es muy largo.

La teoría de que mediante el servicio militar se adquiere la virtud cívica y la responsabilidad para ejercer el voto queda sin duda tergiversada por un sistema que propicia todo tipo de tretas.

Para colmo de males el candidato debe pagar la formación, así que los pocos que lo hacen por la citada virtud cívica suelen tener importantes deudas con los bancos.



No obstante los que sí desarrollan una virtud militar conforman más que decentes guerreros muy capaces de enfrentarse a los de otras naciones, y probablemente la mejor caballería del mundo.

Para su desgracia, dado que Harrassia es una nación más bien poco beligerante, su utilidad queda en entredicho, y pocas son las carsij cuyo líder consigue contratos privados para garantizar su continuidad, puesto que el resto sufre los vaivenes de la economía estatal sin demasiadas opciones más que licenciar a sus

miembros que pueden encontrarse con la recompensa del voto, pero sin trabajo.

En este sentido los miembros de las carsij son un mundo aparte. Tienen tendencia a tener cierto asco a los funcionarios, que parecen tener su puesto garantizado, y más aún a los emergidos comerciantes, a los que tienen que supeditarse. Es incluso frecuente que odien a los otros organismos militares, a los que consideran inferiores.

*Escucha, hijo, ahora estás en la caballería harrassia. Aquí aprenderás una auténtica profesión, te harás un hombre junto con otros guerreros. Sabrás que no hay ninguna unidad en el mundo que se te pueda enfrentar, y que ocurra lo que ocurra siempre podrás usar tu espada. Así que empieza a comportarte como que lo mereces.*

-Dalandur, veterano harrassiano.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Fuerza 3 y Resistencia 3.

Habilidades de carsij			
1	2	3	4
Manejo de lanza: 1 Hípica: 1 Dos de las siguientes a nivel 1: Orientación Supervivencia Leyes Finanzas Historia	Manejo de espada: 1 Manejo de lanza: 2 Hípica: 2 Dos de las siguientes a nivel 2: Orientación Supervivencia Leyes Finanzas Historia	Manejo de espada: 2 Manejo de lanza: 3 Hípica: 4 Tres de las siguientes a nivel 2: Orientación Supervivencia Leyes Finanzas Historia	Manejo de espada: 3 Manejo de lanza: 4 Hípica: 5 Cuatro de las siguientes a nivel 2: Orientación Supervivencia Leyes Finanzas Historia

Trasfondos de carsij		
Tipo	Requisitos	Contenido
Servicio activo	Ninguno	Deuda con el banco por valor de 200.000 dineros Sueldo de 4.000 dineros semanales.
Equipo de carsij	Ninguno	Corcel de guerra (nivel 2), armadura de carsij, espada larga, lanza, escudo.
Oficial	Liderazgo 2	El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.
Distinguido	Resistencia 4	El personaje se ha distinguido en largos servicios debido a su capacidad de aguante en el desierto. Incrementa la calidad de su arma y armadura a nivel 2, y la de su corcel a nivel 3.
Cabeza de sariano	Ninguno	El personaje formó parte de un intento de golpe de estado que fracasó. Quizá fue de forma activa o pasiva, pero fue uno de los que encontraron culpables, y tuvo la suerte de sufrir tan solo cinco años (o menos) de prisión. Para su fortuna, ahí hizo un importante contacto entre maleantes (hasta nivel 4) que lo han colocado en una buena posición. Sueldo de 1.000 dineros semanales por no hacer nada... más que responder de vez en cuando en asuntos de fuerza.
Descendiente de "Democracia Auténtica"	Ninguno	El personaje tiene un antecesor que participó en el grupo terrorista "Democracia Auténtica". El personaje no sabe demasiado del significado de este grupo con el que no tiene nada que ver, pero algunos militares desconfían de él y otros lo

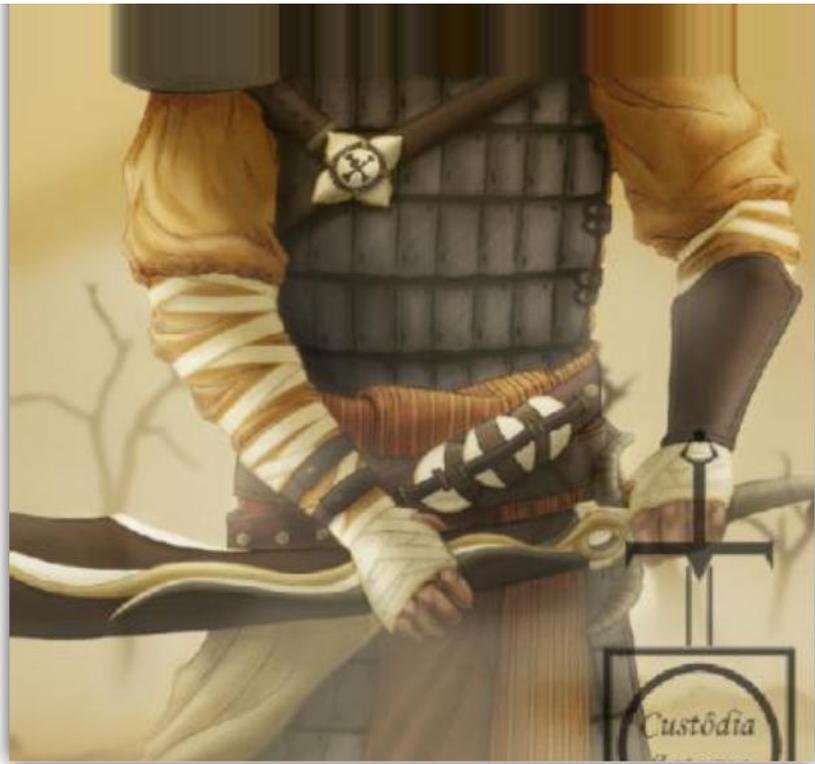
Trasfondos de carsij		
Tipo	Requisitos	Contenido
		miran con alegría por el mismo motivo: se dice que tiene la mirada de su abuelo.
Familia de militares	Ninguno	El personaje pertenece a una tradición militar familiar. Esto no significa en absoluto que sean ricos o algo así, ¡pero la familia se apoya! El personaje podrá contar con media docena de familiares (dependiendo de su edad, padre, abuelo, hijo, hermanos, primos) en situaciones difíciles.
Familia de comerciantes	Finanzas 2	El personaje es descendiente de una familia que ha hecho fortuna en la clase emergente de los comerciantes, que decidieron incluirlo en el servicio militar para aportar prestigio a la familia e intentar avanzar en la conquista del voto. El personaje puede tener anulado su préstamo con el banco o contar con un sueldo de 3.000 dineros semanales y un empleo relajado en los comercios de la familia. Este puede ser como jefe de seguridad, pero también en cualquier otro puesto, incluso uno sin funciones reales. No obstante los militares (sobre todo los de la vieja escuela) desprecian a este tipo de soldados de familia rica, por lo que le costará mucho tener apoyos o amistad en el ejército.
Activista por el voto inteligente	Inteligencia 3	El personaje pertenece a un grupo de intelectuales militares que pugnan por retirar el voto a los dos partidos principales, que no dejan de arrebatar beneficios a la clase militar. Esto les provoca las burlas de la mayoría de militares, que los tachan de pertenecientes al partido del que no son ellos, o de fantasiosos. El personaje obtiene +1 al nivel de la habilidad "historia".

Combinaciones: Aunque ser miembro de una carsij es el mayor orgullo para un harrassiano, este puede llevarse de múltiples formas. Elegir la profesión al nivel cuatro sería suficiente para un personaje muy especializado. Muchos no llegan a serlo tanto y antes truncan su carrera voluntariamente para entrar en el más tranquilo funcionariado, o formar parte de un partido, o incluso llevar el negocio paterno con el derecho al voto adquirido.



La siguiente ficha representa a un miembro típico de la caballería de élite harrassiana.

CARSIJ									
F	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo	
A	2	Cor	3	Cob	8	2	4	4	Cor
R	3	Per	5	Agu	15				Nivel: 3
V	2	Luz	2	Rec	3				Hípica: 4
I	2	Osc	2	Ini	6				Leyes: 2
L	2	Ele	3	Vid	6				Manejo de espada: 2
P	2	SN	4	Est	11				Manejo de lanza: 3
D	2	Espada larga, Escudo redondo							Orientación: 2
E	0	Armadura de carsij							Supervivencia: 2





Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: CABALLERÍA SARIANA



La caballería sariana es un cuerpo de caballería ligera. Desde el punto de vista militar es una hábil unidad de arquería montada, mientras que para el ciudadano sin rango viene a ser una forma de acceder a los beneficios del servicio militar sin endeudarse con el banco.

Aunque técnicamente es cumplir con el servicio militar y obtener el derecho a voto, no conlleva grandes obtenciones de hecho y sus miembros llevan un estilo de vida más comedido, y muy rara vez pasan a formar parte de partidos políticos, como sí consiguen algunos de las carsij.

El entrenamiento y la forma de vida de la caballería sariana es bastante independiente, por lo que en ese sentido es poco usual que acaben ejerciendo el derecho al voto.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Resistencia 3.

Habilidades de caballería sariana			
1	2	3	4
Hípica: 1 Orientación: 1 Supervivencia: 1 Rastreo: 3	Manejo de espada: 1 Hípica: 2 Orientación: 1 Supervivencia: 1 Rastreo: 3 Una habilidad creativa: 1	Manejo de espada: 2 Hípica: 3 Orientación: 2 Supervivencia: 2 Rastreo: 3 Una habilidad creativa: 2	Manejo de espada: 3 Hípica: 4 Orientación: 3 Supervivencia: 3 Rastreo: 3 Una habilidad creativa: 2

Trasfondos de caballería sariana		
Tipo	Requisitos	Contenido
Sueldo	Ninguno	Sueldo de 1.000 dineros semanales.

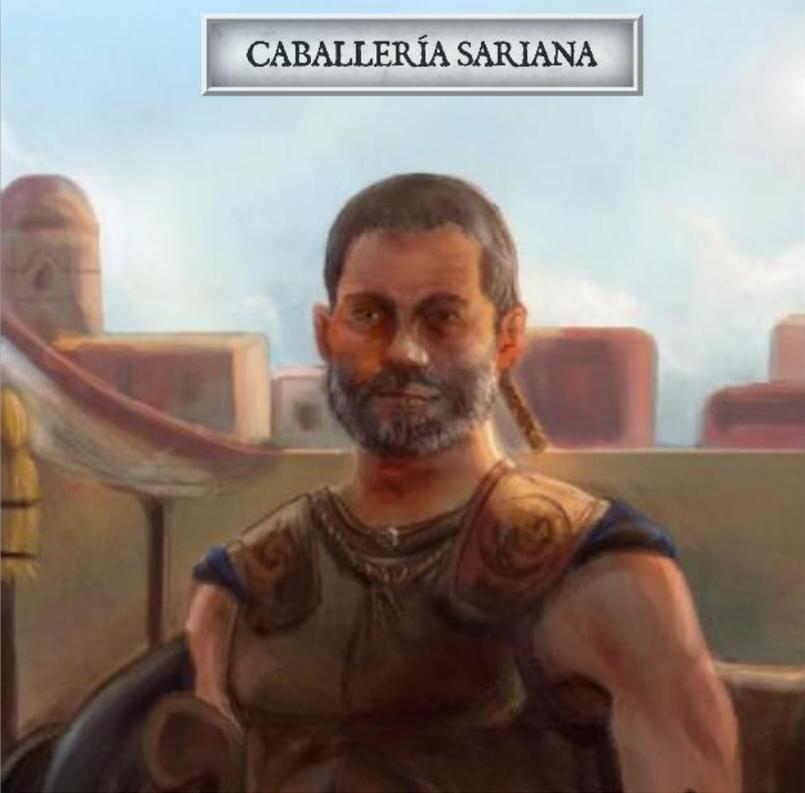
Trasfondos de caballería sariana		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de caballería sariana	Ninguno	Corcel, armadura de cuero, espada larga, arco, 5.000 dineros.
Contacto en el partido	Hípica 3	La prefectura de Malauf, origen de la caballería sariana es la única dirigida por un partido militarista, el Partido Sariano. El personaje conoce al prefecto o a una persona de su confianza, de hasta nivel 6. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje funcionario que este sea su contacto. Si accede, el funcionario obtiene +1 al nivel de la habilidad "manejo de espada".
Contacto en los puestos avanzados	Ninguno	El personaje ha viajado en repetidas ocasiones y tiene buenas relaciones en varios puestos avanzados. El personaje puede elegir hasta dos puestos de este tipo por cada punto de liderazgo en los que será respetado, nunca se le estafará y contará con un contacto (nivel 2). Puede hacer extensible esta protección a su grupo entero. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje defensor de puesto avanzado que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene 10.000 dineros.
Contacto en las tribus	Supervivencia 3	El personaje ha viajado en repetidas ocasiones y tiene buenas relaciones con miembros de las tribus del desierto. Esto no significa que no lo decapitarán en tiempos de guerra, pero lo tratarán con preferencia durante la paz. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje guerrero tribal que este sea su contacto. Si accede, el guerrero obtiene +1 al nivel de la habilidad historia.
Empatía animal	Hípica 3	Aunque los rituales empáticos con el corcel son propios de las carsij, algunos miembros de la caballería sariana los realizan de forma autónoma. El personaje ha educado a su caballo personalmente y tiene un largo historial con él. Recibe un corcel de nivel 2 de su propiedad.
Herederio de los sarios	Liderazgo 3	El personaje ha tenido la ocasión de leer textos de los sarios y es partícipe de su modelo de estado en el que no se permite la banca privada. El personaje contará con tantos seguidores leales de nivel 3 como su liderazgo a los que podrá recurrir en asuntos relacionados con esto. Obtiene las habilidades "leyes" e "historia" a nivel 4 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Oficial	Liderazgo 2	El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Combinaciones: La caballería sariana suele tener una funcionalidad y exigencias más estrictas que las carsij. No obstante hay ciertos miembros que acaban trabajando como funcionarios en la propia ciudad de Malauf, y otros que realizan tareas de espionaje para la capital.



La siguiente ficha representa a un soldado normal de la caballería ligera.

**CABALLERÍA SARIANA**



F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	2	4	4	Cor
R	3	Per	2	Agu	15	Nivel: 3			
V	2	Luz	2	Rec	3	Hípica: 3			
I	2	Osc	2	Ini	6	Manejo de espada: 2			
L	2	Ele	2	Vid	6	Orientación: 2			
P	2	SN	4	Est	6	Rastreo / caza: 3			
D	2	Espada larga							
E	2	Peto de cuero							



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESION: DEFENSOR DE PUESTO AVANZADO

*Esos cochinos de los defensores son algo con lo que tenemos que vivir porque si no nosotros mismos tendríamos que encargarnos de los puestos avanzados. Nunca me molesto en recordar sus caras.*

-Kathandulir, alto mando harrassiano.

La infantería harrassiana es un órgano militar que ocupa y mantiene los puestos avanzados construidos en las zonas de defensa de las caravanas. Se trata de una tropa con muy poca consideración en su propio país que en ocasiones se dedica al robo, o que vende información valiosa a las tribus.



La rivalidad entre la infantería y la caballería harrassiana son un hecho importante que afecta a la vida social. Debido a la separación con las ciudades es poco posible que ejerzan el voto, y para colmo la caballería los ve como sirvientes en sus paradas. Si son despreciados porque son mala gente, o si son mala gente porque son despreciados no importa demasiado: son despreciados, y por lo general o son mala gente o se han echado a perder.

Para fortuna de ambos cuerpos, Harrassia es una nación poco beligerante y no tienen que cooperar casi nunca.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Resistencia 3.

Habilidades de defensor de puesto avanzado			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Manejo de espada Manejo lanza	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1: Manejo de espada Manejo de lanza	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2: Manejo de espada Manejo de lanza	Siete de las siguientes a nivel 3: Manejo de espada Manejo de lanza

Habilidades de defensor de puesto avanzado			
1	2	3	4
Manejo maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo Detección Leyes Historia Escarlar Finanzas	Manejo de maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo Detección Leyes Historia Escarlar Finanzas	Manejo de maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo Detección Leyes Historia Escarlar Finanzas	Manejo de maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo Detección Leyes Historia Escarlar Finanzas

Trasfondos de defensor de puesto avanzado		
Tipo	Requisitos	Contenido
Sueldo	Ninguno	1.000 dineros semanales.
Equipo	Ninguno	Lanza, espada larga, escudo, armadura de cuero, 1.000 dineros.
Ahorros	Finanzas 2	El personaje es un hábil financista y ha estado extorsionando a todo el que pasaba por el puesto avanzado por los servicios más básicos a un precio injustificado. El personaje comienza con 10.000 dineros en billetes viejos.
Solicitado por el servicio de inteligencia	Detección 2	El personaje colaboró con un espía de aceptable rango (hasta nivel 5) que solicitó sus servicios, concluyendo con una importante detención. El personaje conoce el nombre del espía, quien ha prometido que una vez le sacará de algún lío. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje espía que este sea su contacto. Si accede, el espía obtiene una habilidad de la lista de defensor a nivel 2 que no tuviera previamente.
Trabajo reciente	Inteligencia 2, liderazgo 2	El personaje ha realizado recientemente un importante golpe de alto riesgo (y mayores beneficios) que no salió bien. El personaje ha estado algún tiempo en prisión, pero se ha ganado el respeto de los compañeros que le comentan los golpes, quieren su experiencia y siempre estarán dispuestos a ofrecerle una parte por su participación.
Cirujano	Medicina 3	El personaje ha realizado importantes tareas de cirugía en el puesto avanzado, incluyendo a un oficial (militar o civil) de hasta nivel 5 que desde entonces tiene al personaje en muy buena consideración.
Buen soldado	No tener robo. Código de honor.	El personaje se ha interesado, de hecho, por ser un buen soldado y es de esos extraños defensores que cumple de forma bastante decente su trabajo. Esto le ha provocado ciertos problemas con compañeros, y ha tenido que ser desplazado de puesto un par de veces, pero fruto de las peleas ha salido reforzado. Obtiene +1 a una habilidad que ya tuviera.
Oficial	Liderazgo 2	El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

El código militar de la infantería harrassiana está absolutamente denostado y su cumplimiento es prácticamente imposible, pero incluye los siguientes principios:

**Transparencia:** Un soldado de la infantería es uno de los estamentos del estado, y por lo tanto debe llevar a cabo sus actividades de forma clara y registrada.

**Eficiencia:** Un soldado de la infantería prestará las funciones que se le han asignado de la mejor forma que le permita su entrenamiento.

**Auxilio:** Un soldado de la infantería no denegará nunca su auxilio a miembros de la sociedad, incluyendo políticos, personal secreto (espías), comerciantes y sobre todo miembros de la caballería.

Combinaciones: Las historias de los defensores de puesto avanzado son extremadamente variables, y aunque muchos no abandonan esa forma de vida, otros hacen todos los esfuerzos por dejar atrás su pesimismo. También es interesante cómo llegaron a acabar ahí, ¿acaso tuvieron una falta disciplinaria en la caballería? ¿O acaso sufrieron una herida que los aquejó durante años?



La siguiente ficha representa a un soldado frecuente en los puestos avanzados, y que se ha echado a perder por las circunstancias, las malas compañías, o su propio carácter.

MATÓN DE PUESTO AVANZADO									
F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	1	2	6	Con
R	3	Per	2	Agu	15				Nivel: 2
V	2	Luz	1	Rec	3				Detección: 2
I	2	Osc	1	Ini	5				Finanzas: 2
L	1	Ele	2	Vid	6				Manejo de espada: 3
P	1	SN	3	Est	6				Manejo de lanza: 2
D	1			Maza ligera					Manejo de maza: 3
E	1			Peto de cuero					Robo: 2
									Sigilo: 2



El siguiente representa a una persona totalmente contraria, que cree en su valor como miembro de la infantería, y que por lo tanto se ha tenido que enfrentar a multitud de dificultades. El perfil de atributos elevado refleja este hecho.

**DEFENSOR LEALISTA  
HARRASSIANO**



F 3	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	9	2	4	5	Cor
R 3	Per	4	Agu	15	Nivel: 7			
V 2	Luz	2	Rec	3	Detección: 3			
I 3	Osc	2	Ini	7	Historia: 3			
L 3	Ele	3	Vid	6	Leyes: 3			
P 2	SN	4	Est	8	Manejo de espada: 3			
D 2	Espada larga, Escudo redondo				Manejo de maza: 3			
E 2	Armadura completa de cuero				Medicina: 3			
					Orientación: 3			



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: COMERCIANTE



Aunque la clase dirigente y votante en Harrassia sean los militares, el peso del comercio mantiene vivo al estado. Nadie duda que son los grandes creadores de empleo y son los que sostienen el aparatoso estado harrassiano, incluyendo su lenta administración, sus insidiosos espías y sus carísimos militares.



Esta cualidad hace que, a pesar de que no cuentan con masa votante, acaben

siendo una fuerza muy a tener en cuenta en las decisiones del gobierno.

Existen muchos tipos de comerciante, aunque principalmente se pueden calificar en los que tienen un negocio establecido, los que se dedican a la exportación, y los que trabajan para un emporio, aunque muchos utilizan varias de estas vías.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Inteligencia 3.

Habilidades de comerciante			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Leyes Historia Finanzas Engañar Falsificación Navegación	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1: Leyes Historia Finanzas Engañar Falsificación Navegación Orientación	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2: Leyes Historia Finanzas Engañar Falsificación Navegación Orientación	Siete de las siguientes a nivel 3: Leyes Historia Finanzas Engañar Falsificación Navegación Orientación

<b>Habilidades de comerciante</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Orientación	Hasta dos habilidades creativas	Hasta dos habilidades creativas	Hasta dos habilidades creativas

<b>Trasfondos de comerciante</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Puesto en un emporio	Ninguno	El personaje tiene un contrato con un emporio comercial, de forma que puede hacer de intermediario entre ese y las tiendas, o entre ese y el cliente final. La búsqueda de clientes y el conocimiento de las existencias del emporio forman, pues, su estilo de vida. Ropas de buena calidad (nivel 2).
Tienda en propiedad	Finanzas 3	El personaje tiene una pequeña tienda, seguramente con puesto exterior. Cuenta con bienes y cachivaches por valor de 10.000 dineros.
Permiso de comercio exterior	Leyes 3	El personaje ha conseguido uno de los costosos permisos que lo acreditan para importar y exportar entre Dormenia y Harrassia. 3.000 dineros.
Sistema de transporte	Finanzas 4	El personaje dispone, a su elección, de un carro con camellos de buena calidad (nivel 2), o de un barco.
Familia comerciante	Ninguno	El personaje es parte de una familia de entre dos y seis miembros que pueden cuidar de los negocios en su ausencia.
Negocio sucio	Falsificación 2	El personaje recorre con cierta frecuencia los negocios ilegales. Si tiene una tienda esta tendrá un sótano con artículos robados, si es un exportador hará su agosto con el nantio, y si tiene un contrato con un emporio, habrá robado de este. Dobra el dinero inicial, pero por cada tipo de negocio debe tirar tres runas: si obtiene tres fracasos tendrá una denuncia pendiente, y su negocio estará bloqueado o embargado hasta la resolución.
Préstamo de la banca	Finanzas 3	El personaje comienza con 120.000 dineros, ¡pero paga una letra de 2.000 dineros semanales durante dos años!
Tratante de arte	Arte 2	El personaje ha participado en cierto ambiente artístico y ha hecho amigos a los que representa. Tiene dos contactos de hasta nivel 2 en el arte en cuestión a los que puede reclamar para ese tipo de tareas.
Éxito indiscutible	Inteligencia 4	El personaje dobla la cantidad de dinero en su posesión, y eleva en un nivel sus instalaciones.
Contacto	Ninguno	El personaje tiene trato personal y cercano con una persona de harrassia de hasta nivel 7 a la que ha contratado en el pasado, y que sentirá cierta gratitud con él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión harrassiana que este sea su contacto. Si accede, obtiene finanzas a nivel 2 en tanto que no la tuviera previamente.

Combinaciones: Aunque en principio pueden combinar con cualquier profesión, realmente reciben un cierto desprecio de los teóricamente más elevados, pero en la práctica más pobres, votantes y funcionarios. No obstante un espía podría estar camuflado como comerciante, o un comerciante podría intentar trabajar como espía para conseguir contactos e ingresos adicionales. Adicionalmente muchos comerciantes se esfuerzan en que sus hijos hagan el servicio militar para conseguir crear una masa votante en siguientes generaciones. Un personaje así tendría algunos niveles de carsij.

*Nosotros los militares, los que nos hemos ganado el derecho al voto tenemos que ver cómo un gobierno tras otro son cómplices y causantes de una cesión de poder a la incipiente clase comerciante. Si no se toma una decisión en contra, dentro de poco tiempo no quedará nada de nuestras leyes, nuestros derechos y nuestra sociedad.*

-Parte de un comunicado del grupo terrorista "Democracia Auténtica".



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: ZOBAGAR TÍRTICO

Las zobagares son las unidades militares tírticas. Esta profesión permite crear un miembro de una de ellas.

La pertenencia a una zobagar ha sido tradicionalmente perseguida por los eridios, de forma que tanto su entrenamiento como sus reuniones y sobre todo sus misiones son llevadas en un relativo secreto.

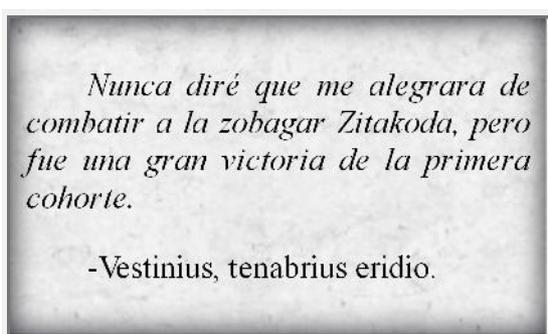


Esto no significa que miembros de las zobagares sean criticados por el pueblo, sino todo lo contrario: no solo están financiadas por el gobierno en la sombra de los tírticos, sino que en muchas ocasiones reciben apoyo de los ciudadanos, en forma de comida, cuidados e incluso escondrijo.



Con esta profesión se pueden formar todo tipo de guerreros tírticos. Es frecuente (pero no imposible) que los miembros de una zobagar tengan algunos niveles de otras profesiones más cotidianas, como campesino o pescador. Las siguientes opciones son posibles:

**Zobagar Adia:** Los miembros de esta zobagar están especializados en terrorismo y secuestro, por lo que primarían las habilidades como sigilo, detección y escalada. Sería usual que tuvieran un nivel en otra profesión.



**Zobagar Zitakoda:** Esta unidad está extinguida, pero sus muchos miembros aún andan por la provincia de Mulénevor. Fueron entrenados para operaciones bélicas abiertas, pero no se les exigía un gran entrenamiento específico. Las habilidades favorecidas serían las de combate y supervivencia, y sería normal combinarlo con niveles de otras profesiones.

**Zobagar Urke:** Los miembros de esta Zobagar están especializados en rescates, por lo que a diferencia de la Adia, se considera indispensable la capacidad de volver con vida. Las habilidades de sigilo y detección son importantes, pero también supervivencia y cierto talento con las armas. Sería usual combinarlo con algún nivel en otra profesión.

**Exaltados de Armurésevor:** Esta pequeña unidad está directamente protegida por el pueblo, y a sus miembros no se les exige capacidad de trabajo adicional. Priman las habilidades de combate frente a todas las demás, y quizá un poco de supervivencia. Lo usual en estos personajes sería no combinarlo con otras profesiones.



Nacionalidad: Tirtie.

Requisitos: Voluntad 3.

<b>Habilidades de zobagar tírtico</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Cinco de las siguientes a nivel 1: Manejo de espada Manejo de hacha Manejo de maza Manejo de mangual Manejo de pico Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Disfraces	Tres de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Manejo de espada Manejo de hacha Manejo de maza Manejo de mangual Manejo de pico Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Disfraces	Dos de las siguientes a nivel 3, cuatro a nivel 2, dos a nivel 1: Manejo de espada Manejo de hacha Manejo de maza Manejo de mangual Manejo de pico Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Disfraces	Una de las siguientes a nivel 4, tres a nivel 3, cuatro a nivel 2: Manejo de espada Manejo de hacha Manejo de maza Manejo de mangual Manejo de pico Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Disfraces

<b>Trasfondos de zobagar tírtico</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Equipo	Ninguno	Un arma para la que tenga habilidad y armadura de cuero. Herramientas de

<b>Trasfondos de zobagar tírtico</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
		escalada, si tiene la habilidad.
Familiar en prisión	Ninguno	El personaje tiene un familiar en un centro de reeducación. Despertará simpatía entre su gente, y probablemente albergará sentimientos personales.
Asesino	Sigilo 3	El personaje fue miembro de una operación que concluyó con el asesinato de un cargo eridio, y fue él quien empuñó el arma asesina. Es un delincuente buscado, pero goza de conocidos que lo esconderán en casi todas las ciudades de una provincia.
Superviviente de la Zitakoda	Orientación 3	El personaje era miembro de la extinta zobagar Zitakoda, por lo que se ha dado paseos por todas las provincias de Tirtie. Tendrá conocimiento de todos sus caminos y siempre sabrá donde hay un sitio cercano en el que pasar la noche o esconderse.
Veterano de guerra	Un arma 3	El personaje ha participado en alguna batalla abierta contra los eridios y ha sobrevivido. Puede contar una buena historia que todo tírtico escuchará, pero por desgracia tiene señas físicas que lo atestiguan: quizá algún dedo u ojo amputado, quizá una quemadura desfigurante, un carrillo perdido, o algo así.
Torturado	Traumatizado	El personaje fue hecho prisionero y pasó una buena cantidad de años en un centro de reeducación eridio donde fue torturado. Obtiene la habilidad "escapismo" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Modelo de conducta local	Supervivencia 2	El personaje es un modelo de conducta, no solo por sus acciones sino también por sus convicciones y sus conocimientos. Por ello muchas familias quieren que sus hijos aprendan de él en los momentos de paz, e incluso en los de guerra.
Reconocido	Ninguno	Al personaje en una ocasión el eisaned de la provincia le fue a dar la mano. No solo podrá contar esa historia en multitud de ocasiones, sino que además quizá podrá llegar a recurrir al eisaned en cuestión en alguna ocasión.
Héroe local	Ninguno	El personaje ganó varios torneos del deporte típico de su pueblo, como pueda ser levantar o arrojar piedras, empujar bueyes, cortar troncos, dar vueltas corriendo, pelear a puñetazos o cualquier otra habilidad normalmente relacionada con la profesión mayoritaria de la zona. Si cuenta sus proezas en otros pueblos, probablemente será invitado a realizar una demostración contra individuos destacados del lugar.
Guerrero respetable	Liderazgo 2	El personaje tiene buenos amigos leales que ha cosechado durante el tiempo que ha estado en una zobagar. Tantos hombres como diez veces su liderazgo lo seguirían a la muerte (a la de todos, no solo a la de ellos). El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Combinaciones: Algunas de las combinaciones más usuales ya están citadas en la descripción de la profesión, pero hay muchas otras que un jugador puede llegar a crear.



Las siguientes fichas representan diversos zobagares tírticos.

**ZOBAGAR ADIA**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	1	4	5	Cor
R	2	Per	0	Agu	10	0	4	3	Cor
V	3	Luz	2	Rec	2	Nivel: 3 (2 en combate)			
I	2	Osc	2	Ini	6	Detección: 2			
L	2	Ele	2	Vid	9	Disfraces: 2			
P	2	SN	5	Est	0	Escalada: 2			
D	2	Espada corta, Daga				Manejo de espada: 3			
E	1					Manejo de pico: 2			
						Orientación: 1			
						Sigilo: 3			
						Supervivencia: 1			

## ZOBAGAR ZITAKODA



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	1	2	6	Per
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 2 (1 en combate)			
V	3	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 2			
I	2	Osc	2	Ini	6	Detección: 1			
L	2	Ele	2	Vid	9	Ganadería: 2			
P	2	SN	5	Est	0	Manejo de pico: 1			
D	2	Pico de guerra				Orientación: 1			
E	0					Sigilo: 1			
					Supervivencia: 1				

## ZOBAGAR URKE



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	1	2	6	Per
R	3	Per	0	Agu	15	Nivel: 3 (2 en combate)			
V	3	Luz	2	Rec	3	Agricultura: 1			
I	2	Osc	2	Ini	6	Detección: 2			
L	1	Ele	2	Vid	9	Escalada: 1			
P	2	SN	5	Est	0	Ganadería: 1			
D	2	Pico de guerra				Manejo de pico: 1			
E	0					Orientación: 1			
						Sigilo: 2			
						Supervivencia: 1			

## EXALTADO DE ARMURESEVOR



F	4	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	8	1	3	6	Per
R	2	Per	2	Agu	10	1	4	5	Cor
V	4	Luz	2	Rec	2	Nivel: 6 (5 en combate)			
I	2	Osc	2	Ini	6	Escalada: 3			
L	1	Ele	4	Vid	12	Manejo de espada: 4			
P	3	SN	6	Est	6	Manejo de mangual: 2			
D	2	Pico de guerra, Espada corta				Manejo de maza: 2			
E	0	Armadura completa de cuero				Manejo de pico: 3			
						Nadar / bucear: 2			
						Orientación: 3			
						Supervivencia: 2			



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: ULEKAIZ



Los sacerdotes tírticos ejercen de médicos, consejeros personales y depositarios de todo tipo de sabiduría en las muchas granjas por las que erran en el ejercicio de sus habilidades.

Esta posición social tan fuertemente establecida no tiene, no obstante, un método de estudios o escuela institucionalizada, sino que se produce de maestro a alumno o incluso de forma autónoma, y



obedeciendo a creencias en dioses diferentes.

Siendo profesionales muy independientes, la elección de habilidades es muy dispar. Mientras que un ulekaiz puede ser un reputado médico en una gran urbe, otro puede ser un viajero avezado en el combate.



Nacionalidad: Tirtie.

Requisitos: Voluntad 3, Potencia 3.

*En lo sucesivo allí donde han caído tus lágrimas será tierra sagrada, y los hombres que allí sean enterrados volverán una y otra vez para cultivarte.*

-Taharda a Tatja en una leyenda tírtica.

Habilidades de ulekaiz			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Manejo de un arma Orientación	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Manejo de un arma Orientación	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2, tres a nivel 1: Manejo de un arma	Cuatro de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2: Manejo de un arma Orientación

Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Medicina Historia Engañar Ritos Rastreo	Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Medicina Historia Engañar Ritos Rastreo	Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Medicina Historia Engañar Ritos Rastreo	Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Medicina Historia Engañar Ritos Rastreo
--	--	---	--

<b>Trasfondos de ulekaiz</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Posesiones	Ninguno	Hasta cinco objetos a elegir entre cualquier arma, armadura de cuero, y herramientas mecánicas que pueda utilizar.
Contacto	Ninguno	El personaje tiene trato personal y cercano con otro tírtico (hasta nivel 6) a decidir por él y el Creador, al que ha tratado, aconsejado o curado en el pasado. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión tírtica que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad "medicina", "ritos" o "manejo de un arma", a elección del ulekaiz.
Alumno	Cuidador	El personaje cuenta con un alumno al que instruye, que es el personaje cuidado. El ulekaiz obtiene la habilidad "docencia" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Asentado	Ritos 3	El personaje es uno de esos extraños sacerdotes que se han quedado adscritos a una gran ciudad. Será reconocido como el médico y consejero espiritual de la zona.
Sacerdote guerrero	Ritos 3, manejo un arma 3	El personaje acompaña a una zobagar en sus intervenciones. No es exigido durante los entrenamientos, pero se le avisa para que vaya a las operaciones. La zobagar no permitirá que le pase nada, ni en operaciones ni fuera de ellas.
Hombre errante	Orientación 2	El personaje atiende al menos diez granjas cubriendo una respetable área. Conoce refugios de ulekaiz secretos en ella.
Prácticas prohibidas	Desventaja "cultista"	El personaje ha tomado alguna acción que no es del todo ortodoxa dentro de las normas no escritas de los sacerdotes tírticos. La parte mala es que ha llamado la atención de algún ulekaiz poderoso que le ha solicitado que cese en su actitud. La parte buena es que está a tiempo de rectificar. Obtiene +1 al nivel de una habilidad de la lista de ulekaiz.
Curandero reconocido	Medicina 3	El personaje es conocido en casi todo Tirtie por diversas hazañas médicas. Nunca tendrá que pagar por comida o alojamiento en donde se conozcan sus habilidades.
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

Combinaciones: La profesión de ulekaiz suele ser una que se elige desde bastante joven, y suele exigir absoluta independencia familiar (y normalmente ausencia) y dedicación plena, aunque ha habido casos de ulekaiz que viajaban con su mujer e hijos. Para colmo las exigencias de atributos son elevadas, por lo que las combinaciones con otras profesiones son difíciles.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: GUARDIA REAL NAJSHET

*Bebimos de la copa con la que Liana y Taharda se reconciliaron, garantizándonos salud y riquezas siempre que no traicionáramos al grandioso Najshet.*

-Parte de juramento tradicional.



Los esforzados guardianes del Najshet cuentan con el privilegio y el deber de servir con sus vidas a la protección de la dinastía Najshet, incluyendo el heredero, sus tesoros y sus tumbas. Su equipo es más que razonable, y sus capacidades y respeto entre su pueblo, casi ilimitados. Nadie les pide nada más que ser unos maestros del combate y que traten con el debido respeto a sus dignatarios.

Se trata de una profesión extremadamente limitada con conocimientos muy puntuales centrados en el combate y el protocolo.



Nacionalidad: Najshet.

Requisitos: Voluntad 3, Fuerza 3.

Habilidades de guardia real najshet			
1	2	3	4
Manejo de espada: 1 Historia: 1 Nadar: 1 Escarlar: 1	Manejo de espada: 2 Historia: 2 Nadar: 2 Escarlar: 2	Manejo de espada: 3 Historia: 3 Nadar: 3 Escarlar: 3	Manejo de espada: 4 Historia: 4 Nadar: 4 Escarlar: 4

Trasfondos de guardia real najshet		
Tipo	Requisitos	Contenido

Trasfondos de guardia real najshet		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de guardia	Ninguno	Espada larga, escudo redondo, armadura de guardia real.
Guardaespaldas	Historia 4	El personaje está asignado como protección a un miembro de la realeza Najshet de hasta nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote Najshet que este sea su protegido. Si accede, el sacerdote obtiene +1 al nivel de la habilidad "manejo de espada"..
Guardián de tumbas	Historia 4	El personaje está asignado como guardián en una tumba Najshet. Puede estar destinado en solitario en un sepulcro grande, o en grupo en una pirámide.
Guardián de furias	Liderazgo 3	El personaje está asignado a garantizar que un pozo de furias está debidamente manejado y seguro. Cuenta con una fuente casi ilimitada de seguidores "furia" (nivel 1) que puede llevar en sus aventuras siguiendo las reglas de seguidores. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros con un personaje furia que estos sean sus seguidores. Los que accedan obtienen +1 al nivel de una habilidad que ya tuvieran a elección del guardia.
Amante	Ninguno	El personaje ha tenido la suerte y la desgracia de ser el amante o la amante de un (o una) noble Najshet. Mientras no se descubra, tiene un contacto importante de hasta nivel 7. Si se descubre, puede tener gravísimos problemas.
Reconocimiento de Najshet	Espada 4	El personaje se ha destacado en su tarea, y ha recibido el reconocimiento de Najshet en persona, aunque normalmente a través de sus ministros. Puede ascender una de sus piezas de equipo a calidad buena (nivel 2).
Traidor	Finanzas 2	El personaje comercia con objetos robados. Comienza con 20.000 dineros harrassianos. Debe tirar dos runas: si obtiene dos fracasos su pueblo lo buscará para ejecutarlo.
Capitán	Liderazgo 2	El personaje lidera una unidad de 10 hombres. Si tiene liderazgo 3 tiene mando sobre una unidad de 100 hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Situación social: Un guardia real es elegido y educado para serlo, y no se puede renunciar a ello de forma normal. Los personajes con profesiones mezcladas serán muy raros.



La siguiente ficha representa a un peligroso miembro de la guardia najshet, equipado de forma tradicional.

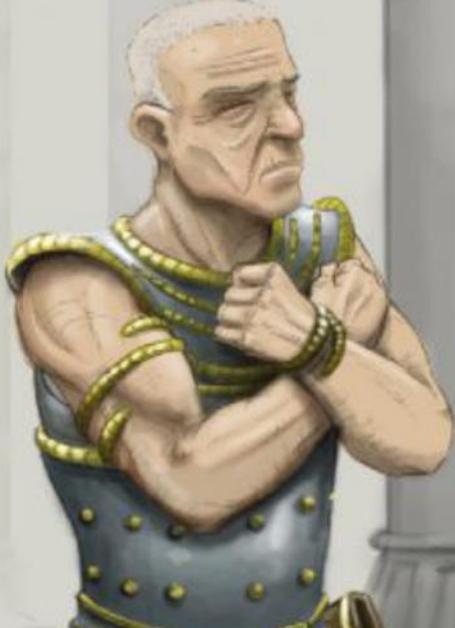
F 3	Con	3	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
<b>GUARDIA REAL NAJSHET</b>								

A	2	Cor	5	Cob	5	1	4	5	Cor
R	2	Per	7	Agu	10				Nivel: 3
V	3	Luz	1	Rec	2				Escalada: 3
I	2	Osc	1	Ini	5				Historia: 3
L	2	Ele	3	Vid	9				Manejo de espada: 3
P	2	SN	4	Est	16				Nadar / bucear: 3
D	1	Espada corta, Escudo grande							
E	2	Armadura Najshet							



La siguiente ficha representa a un veterano miembro de la guardia najshet, capaz de afrontar retos muy variados.

**GUARDIA REAL NAJSHET  
VETERANO**



F	3	Con	3	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	5	Cob	7	1	4	5	Cor
R	3	Per	7	Agu	15				Nivel: 6
V	3	Luz	2	Rec	3				Escalada: 4
I	2	Osc	2	Ini	5				Historia: 4
L	2	Ele	3	Vid	9				Manejo de espada: 4
P	3	SN	5	Est	16				Nadar / bucear: 4
D	2	Espada corta, Escudo grande							
E	2	Armadura Najshet							



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: FURIA NAJSHET

Las furias najshet conforman una sociedad aparte en sí misma, y muy rara vez salen de esta para formar parte de otras. Una vida centrada en sus propias celdas sin ningún conocimiento del exterior da lugar a una mentalidad extremadamente limitada, centrada en el combate y la religión.

Las furias establecen bajo la dirección de los guardias pequeñas sociedades en las que existen figuras de liderazgo, cultos, y modas, como en cualquier sociedad más grande. También establecen un sistema de trueque con sus joyas para intercambiar objetos y servicios.

De vez en cuando algunas furias concretas son elegidas para realizar alguna misión específica, lo que puede ser una excusa para elegir las como personajes jugadores. De la misma forma, algunas pocas furias toman la determinación de escapar y llegan a conseguirlo, formando otra excusa interesante para su uso.

Se trata de una profesión con ciertas exigencias pero que combina en sí misma habilidades de combate, sobrenaturales y de sigilo. No está recomendada para jugadores que no comprendan bien la extraña idiosincrasia de Najshet y su relación con Harrassia.



"Furia" es una profesión que se lleva muy mal con los grupos de rol tradicionales. Consulta con el Creador de tu campaña antes de pensar siquiera en hacer un personaje furia.

Nacionalidad: Najshet.

Requisitos: Voluntad 2, Agilidad 3. Solo mujeres.

Habilidades de furia najshet			
1	2	3	4
Cuatro de las siguientes a nivel 1: Manejo de espada Manejo de lanza Sigilo Detección	Dos de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Manejo de espada Manejo de lanza Sigilo Detección	Dos de las siguientes a nivel 3, dos a nivel 2, dos a nivel 1: Manejo de espada Manejo de lanza Sigilo	Dos de las siguientes a nivel 4, cuatro a nivel 2: Manejo de espada Manejo de lanza Sigilo Detección

<b>Habilidades de furia najshet</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Seducción Escapismo Escalada Sastrería Ritos	Seducción Escapismo Escalada Sastrería Ritos	Detección Seducción Escapismo Escalada Sastrería Ritos	Seducción Escapismo Escalada Sastrería Ritos

<b>Trasfondos de furia najshet</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Equipo de furia	Ninguno	Harapos, una espada, o lanza, o dos dagas de mala calidad (nivel 0) o joya de mala calidad (nivel 0). Cada vez que se repite se puede multiplicar el número de joyas de mala calidad por 10. Pero en la sociedad de las furias acumular riquezas despierta envidias.
Elegida	Ventaja "atractiva"	El personaje destaca por encima de las de su clase y ha sido elegida para ser explotada económicamente. No tendrá que temer por su vida, al menos hasta que se haya obtenido su beneficio. Aunque tendrá trato preferencial, no estará exenta de castigos, y las compañeras celosas pueden buscarle problemas.
Clarividencia	Inteligencia 3	El personaje tendrá una comprensión superior del mundo exterior y entenderá la injusticia de su propia situación. No obstante el personaje habrá aprendido a silenciarse a base de castigos.
Apoyo	Liderazgo 2	El personaje tiene el apoyo de diez compañeras que la siguen como líder y le acompañan en la moda (ropa, peinado, joyas), pero que la abandonarán en cuanto sea derribada.
Oficial	Liderazgo 3	El personaje es la líder prácticamente indiscutible de su jaula, y será elegida con frecuencia por el guardia real asignado para resolver los conflictos internos.
Campeona	Voluntad 4	El personaje tiene una voluntad con la que suele superar todas las dificultades. Se ha peleado innumerables veces y ha sido castigada aún más, pero nadie ha conseguido doblegar su espíritu. Ninguna compañera se pelea con ella en la actualidad, pero ha sido condenada a la soledad. Obtiene +1 al nivel de una habilidad de la lista de "furias".
Artera	Sigilo 4, Inteligencia 2	El personaje tiene un prolongado historial de intentos de fuga, habiendo llegado incluso a pasar por el exterior antes de haber sido capturada de nuevo. Despierta inmensa curiosidad entre sus compañeras, que le hacen muchísimas preguntas sobre el exterior, pero también ante el guardia, que le aplica castigos y medidas de seguridad adicionales. Mejora uno de sus objetos a calidad normal (nivel 1)
Sacerdotisa	Ritos 3	El personaje es reconocido como la sacerdotisa de su comunidad, bien por recibir el conocimiento de su antecesora o por decir haberlo obtenido de forma natural o divina. Nunca ninguna compañera la molestará o le causará mal.

Combinaciones: Las combinaciones con furias son prácticamente inexistentes, a no ser que por extraños motivos escapen.

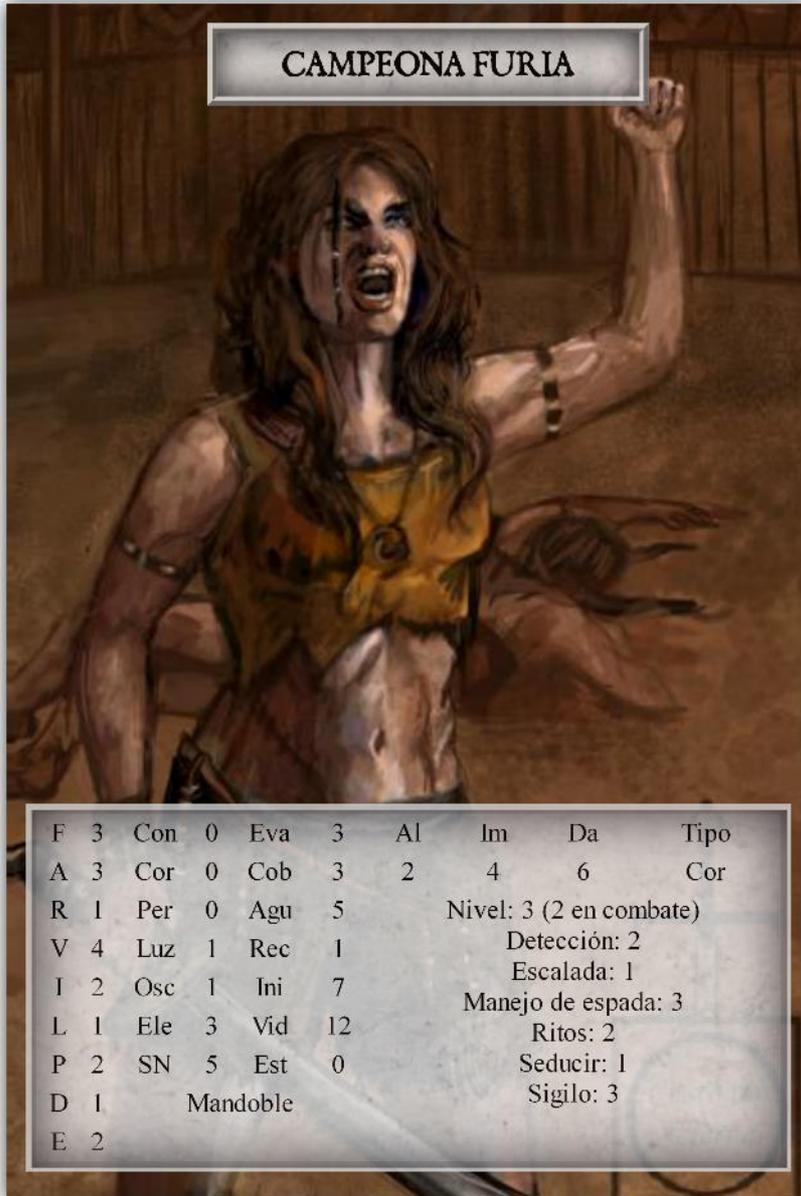


Las siguientes fichas representan a diferentes furias de variado rango.

**FURIA**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	3	4	4	Per
R	1	Per	0	Agu	5	Nivel: 1			
V	2	Luz	1	Rec	1	Detección: 1			
I	2	Osc	1	Ini	8	Escalada: 1			
L	1	Ele	2	Vid	6	Manejo de lanza: 2			
P	2	SN	3	Est	0	Ritos: 1			
D	1	Lanza ligera			Sastrería: 1				
E	2	Sigilo: 2							

## CAMPEONA FURIA



F	3	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	2	4	6	Cor
R	1	Per	0	Agu	5	Nivel: 3 (2 en combate)			
V	4	Luz	1	Rec	1	Detección: 2			
I	2	Osc	1	Ini	7	Escalada: 1			
L	1	Ele	3	Vid	12	Manejo de espada: 3			
P	2	SN	5	Est	0	Ritos: 2			
D	1	Mandoble				Seducir: 1			
E	2	Sigilo: 3							

## LIDER FURIA



F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	6	1	4	4	Cor
R	2	Per	2	Agu	10	0	4	2	Cor
V	2	Luz	1	Rec	2				Nivel: 3
I	2	Osc	1	Ini	6				Detección: 3
L	3	Ele	2	Vid	6				Engañar: 3
P	2	SN	3	Est	6				Escalada: 1
D	1								Escapismo: 1
E	2								Manejo de espada: 2
									Ritos: 2
									Sastrería: 1

SACERDOTISA FURIA



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	0	3	2	Cor
R	2	Per	0	Agu	10	0	3	2	Cor
V	2	Luz	1	Rec	2	Nivel: 3 (2 en combate)			
I	2	Osc	1	Ini	5	Detección: 1			
L	1	Ele	2	Vid	6	Manejo de espada: 1			
P	3	SN	3	Est	0	Ritos: 3			
D	1	Daga, Daga				Sastrería: 2			
E	3					Seducir: 3			
						Sigilo: 2			



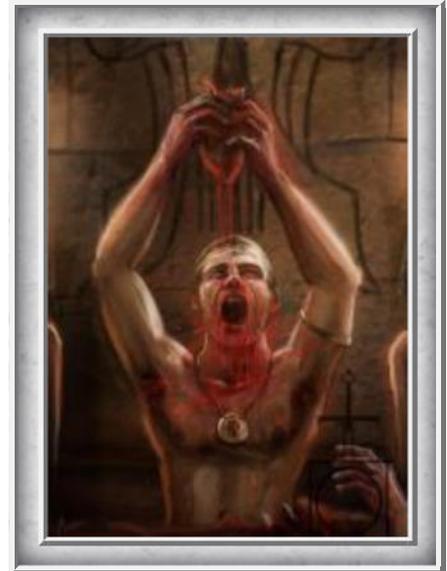
Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: SACERDOTE

## NAJSHET



Dentro de la decadente y atrasada sociedad najshet los dirigentes y miembros de la élite gobernante son todos, en mayor o menor medida, sacerdotes. Se trata de un grupo muy bien establecido en un sentido cultural: sus conocimientos de historia y religión son de primer orden, pero por lo demás son inútiles.



Nacionalidad: Najshet.

Requisitos: Potencia 3.

Habilidades de sacerdote najshet			
1	2	3	4
Ritos: 1 Historia: 1 Un conocimiento: 1	Manejo de un arma: 1 Ritos: 2 Historia: 2 Un conocimiento: 2	Manejo de un arma: 2 Ritos: 3 Historia: 3 Dos conocimientos: 2	Manejo de un arma: 2 Ritos: 4 Historia: 4 Dos conocimientos: 3

*¡A vosotros, humanos, os lo di todo y me traicionasteis! Construiré una bola de heces y os condenaré a vivir ahí una vida tras otra, castigándoos eternamente por vuestro insulto.*

-Najshet, en un texto sagrado.

<b>Trasfondos de sacerdote najshet</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Equipo	Ninguno	Tres mudas de ropa de excelente calidad (nivel 3), diez abalorios de oro por cada nivel en la profesión.
Guardia	Historia 4	El personaje cuenta con un guardia leal que moriría por él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje guardia Najshet que este sea su guardia leal. Si accede, el guardia recibe +1 al nivel de una habilidad que ya tuvieran a elección del sacerdote.
Cercano al dios	Historia 4	El personaje está lo bastante cerca al Heredero de Najshet como para ser considerado como un candidato al matrimonio o incluso a la herencia en circunstancias extrañas.
Sacerdote principal	Ritos 5	El personaje es un sacerdote de extrema importancia. Tiene un templo de excelente calidad (nivel 3) bajo su control en el que podrá ejercer ritos.
Tumba	Historia 4	El personaje tiene preparada una tumba para el día de su muerte.
Promiscuo	Ninguno	El personaje acude con cierta frecuencia a solicitar furias para satisfacerlo en sus placeres. Fruto de ello conoce bien su situación y sabe manejarse con ellas, pudiendo solicitar el apoyo de un pequeño grupo de hasta cinco de ellas (nivel 1) de forma subrepticia para cualquier uso personal. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros con un personaje furia que estas sean sus contactos. Si acceden, obtienen +1 al nivel de una habilidad a elección del sacerdote.
Político	Inteligencia 3, ritos 3	El personaje cuida de las relaciones con Harrassia en su zona. Pierde dos puntos de ritos, pero obtiene dos habilidades del grupo "conocimientos" a nivel 3 (no se apilan con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

Combinaciones: Como en todas las profesiones najshet, las combinaciones son extrañas.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: GUERRERO TRIBAL

Las tribus del desierto complementan su forma de vida recolectora y cazadora con el saqueo de caravanas mercantes harrassianas y dormenias. Sus guerreros tienen un gran conocimiento del desierto por lo que con cierta facilidad organizan una emboscada a una caravana desprevenida y desaparecen entre las dunas antes de que el personal militar sepa siquiera que se ha producido el ataque.

No obstante algunos guerreros de las tribus acaban abandonando la vida tribal y abrazan el estilo de vida harrassiano en busca de una vida mejor. Aunque los harrassianos los tratan con cierta displicencia, los consideran excelentes guías y un apoyo en el desierto.



Nacionalidad: Tribus del desierto.

Requisitos: Fuerza 3.

Habilidades de guerrero tribal			
1	2	3	4
Cinco de las siguientes a nivel 1: Manejo de un arma Supervivencia Orientación Rastreo Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos	Tres de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Manejo de un arma Supervivencia Orientación Rastreo Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos	Dos de las siguientes a nivel 3, tres a nivel 2, tres a nivel 1: Manejo de un arma Supervivencia Orientación Rastreo Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos	Cuatro de las siguientes a nivel 3, cuatro a nivel 2: Manejo de un arma Supervivencia Orientación Rastreo Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos

Trasfondos de guerrero tribal		
Tipo	Requisitos	Contenido

Trasfondos de guerrero tribal		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Ropas de mala calidad (nivel 0), hasta tres armas de mala calidad (nivel 0).
Saqueador	Manejo de un arma 3	El personaje ha saqueado una buena arma de metal (nivel 1) de un harrassiano.
Guerrero bendito	Fuerza 4	El personaje obtiene la habilidad de manejo de maza a tanto nivel como su fuerza (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Traidor	Inteligencia 2	El personaje ha abandonado el estilo de vida tribal en pos de la búsqueda de una vida más moderna y avanzada. Sus habilidades como explorador son muy solicitadas en Harrassia, por lo que tiene un sueldo de 100 dineros diarios.
Seguidor de la naturaleza	Potencia 3	El personaje ha adquirido conocimiento de la diosa de los desiertos como fruto de su entrenamiento o por algún evento sobrenatural en sus viajes. Sea de la forma que sea el personaje es respetado como sacerdote. Obtiene la habilidad "esfera (flora)" o "esfera (elemental)" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios)
Familia en el clan	Ninguno	El personaje es parte de un linaje importante dentro del clan, y por lo tanto tendrá facilidades para entrar en el consejo de ancianos.
Matrimonio fuera del clan	Ninguno	El personaje está prometido o casado con una persona de otro clan. Los matrimonios de este tipo son infrecuentes y suelen estar relacionados con alianzas entre los clanes.
Liderazgo incuestionable	Liderazgo 2	El personaje es el líder incuestionable de una partida de caza o de guerra. Tendrá un grupo de unos diez hombres. Si tiene liderazgo 3 podrá contar con cincuenta. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.



La siguiente ficha representa a un lancero de las tribus del desierto.

F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	4	4	6	Per
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 3			
V	2	Luz	2	Rec	2	Detección: 1			
I	2	Osc	2	Ini	8	Escalada: 2			
L	2	Ele	3	Vid	6	Manejo de lanza: 3			

P 2 SN 4 Est 6  
D 2 Lanza de guerra  
E 2 Peto de cuero

Orientación: 3  
Rastreo / caza: 2  
Ritos: 1  
Sigilo: 2  
Supervivencia: 2





Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: GUERRERO TIDAR

Antaño los matriarcados Tídar contaban con un notable número de guerreros capaz de poner en peligro a la misma eridie, pero los cismas religiosos y rencillas internas los redujeron hasta pequeños grupos aparentemente inofensivos.

Es extremadamente raro ver alguno de estos individuos fuera de su territorio natural. Los que no han abrazado el Orden de Eridie se mantienen en su forma de vida tradicional.



Esta profesión representa a un guerrero que vive en los territorios de los clanes tidar. Para hacer un guerrero tidar de Eridie, basta con hacerlo de la profesión "soldado eridio" y elegir ventajas, desventajas y trasfondos adecuados.

Nacionalidad: Tidar.

Requisitos: Fuerza 3.

*El destino del mundo habría sido diferente solamente con que el congreso de Eridie no hubiera decidido aprobar el control de la natalidad. Eso acumuló más resentimiento al que ya había despertado el indulto a los tidar.*

-Teiro, político disidente eridio.

## Habilidades de guerrero tídar

1	2	3	4
Manejo de un arma: 1 Supervivencia: 1 Orientación: 1 Una habilidad mecánica o creativa: 1	Manejo de un arma: 2 Manejo de otro arma: 1 Supervivencia: 1 Orientación: 1 Rastreo: 1	Manejo de un arma: 2 Manejo de otro arma: 1 Supervivencia: 2 Orientación: 2 Rastreo: 2	Manejo de un arma: 3 Manejo de otro arma: 2 Supervivencia: 3 Orientación: 3 Rastreo: 3

Habilidades de guerrero tídar			
1	2	3	4
	Dos habilidades mecánicas o creativas: 1	Dos habilidades mecánicas o creativas: 2	Dos habilidades mecánicas o creativas: 2

Trasfondos de guerrero tídar		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	El personaje cuenta con una espada corta, una armadura de cuero y un escudo grande, todos ellos de mala calidad (nivel 0).
Herencia de los antiguos	Ninguno	El personaje cuenta con una importante herencia de los antiguos. Selecciona uno de sus objetos que pasa a ser de buena calidad (nivel 2).
Nombre grabado en gran piedra	Ninguno	El personaje tiene su nombre grabado en una buena posición en la piedra registro de su ciudad, y los sacerdotes le vaticinaron un gran destino. El personaje tiene la convicción de que hará algo muy importante en la vida, pero más aún, las gentes de su pueblo lo creen, por lo que tendrá muy buena consideración.
Atención de la matriarca	Ninguno	El personaje ha llamado la atención de la matriarca y tiene ciertas posibilidades de llegar a procrear con ella. Esto le proporcionaría un gran prestigio.
Líder nato	Liderazgo 3	El personaje es un líder natural, y la matriarca lo ha nombrado líder militar. Estará al mando de un razonable grupo de combate de unos cien hombres en caso de guerra. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.
Veterano	Ninguno	El personaje participó en la guerra contra los eridios y consiguió reputación como hombre de armas, pero también sufrió en sus carnes la humillante derrota de su gente. El personaje puede contar con la camaradería de hasta diez hombres.
Demasiado veterano	Manejo de un arma 3	El personaje ha luchado en muchas guerras contra otras ciudades, y ni la reconciliación posterior ni el final de la guerra han servido para él. Obtiene +1 a una habilidad de "manejo de armas", pero correrá peligro en prácticamente toda la región tídar.

Combinaciones: Se puede combinar con campesino para dar lugar a pobladores que abandonaron su forma de vida para defenderse de la invasión eridia.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: GLADIADOR

En muchas partes del mundo se pone a sujetos a pelear, normalmente en contra de su voluntad, para el divertimento de otras personas. Estos individuos tienen que desarrollar una capacidad de armas rápidamente o morir. La realidad es que muy pocos tienen una supervivencia más allá de unos pocos combates, aunque hay excepciones. Los que persisten suelen contar con una notable capacidad armada además de ciertas habilidades sociales como la actuación y el engaño.

Nunca cesarán las peleas de gladiadores, por mucho que el gobierno central insista. Es nuestra forma de vida, nuestra cultura, nuestra identidad. Valoramos más la vida viendo cómo se muere, y el que no lo entienda es un miserable.

-Ozsaif, gobernante de Nased.



Nacionalidad: Cualquiera.

Requisitos: Fuerza 3.

Habilidades de gladiador			
1	2	3	4
Manejo de un arma: 1 Manejo de otro arma: 1 Engañar: 1 Interpretación: 1	Manejo de un arma: 2 Manejo de otro arma: 2 Engañar: 2 Interpretación: 1	Manejo de un arma: 2 Manejo de otro arma: 2 Manejo de otro arma: 2 Engañar: 2 Interpretación: 2 Una habilidad creativa: 1	Manejo de un arma: 3 Manejo de otro arma: 3 Manejo de otro arma: 3 Engañar: 3 Interpretación: 3 Una habilidad creativa: 2

Trasfondos de gladiador		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo escondido	Engaño 3 y sigilo 1	Una daga, o una porra escondida.
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello recibe comidas todos los días.
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello recibe atenciones sexuales ocasionales.

Trasfondos de gladiador		
Tipo	Requisitos	Contenido
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello no recibe palizas de su dueño.
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello sale de vez en cuando al aire libre.
Simpatía del público	Ninguno	El personaje ha acabado con algún gladiador infame y se ha ganado el querer del público local. Por ello no tendrá que preocuparse por represalias violentas del público.
Antipatía del público	Ninguno	El personaje ha acabado con algún gladiador célebre y se ha ganado el odio y el temor del público local. Por ello no tendrá que preocuparse por represalias violentas del público.
Manía personal	Ninguno	El personaje tiene alguna manía que realiza con sus oponentes. Quizá les arranque los ojos, les abra los intestinos o se coma sus testículos. Cualquier cosa es válida. El público lo reconocerá por ello.
Compañero en el grupo	Ninguno	En la dura vida de los gladiadores el personaje ha podido cosechar una amistad a la que ha salvado en una ocasión. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje gladiador que este sea su compañero. Si accede, recibe 2 puntos de experiencia en todas sus habilidades de manejo de armas.
Maestro de armas	Desventaja "enemigo", manejo de tres armas a nivel 2	El personaje tiene una experiencia en la arena fuera de lo común. Recibe dos enemigos adicionales. Recibe todas las habilidades de "manejo de armas" (maza, mangual, espada, lanza, alabarda, hacha y pico) a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Combinaciones: cualquier persona en unas circunstancias desgraciadas puede acabar viéndose obligado a la esclavitud del gladiador.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: MARINERO



Esta profesión es la base para crear un personaje relacionado con el mar, incluyendo marineros y pescadores, o incluso una mezcla de ambos.

En todas partes se demandan profesionales capaces de operar diferentes secciones de un navío, y esta profesión se adapta a cualquiera de los de las distintas naciones, permitiendo combinaciones con sus propias profesiones



creando caracteres únicos.

La selección de habilidades permite múltiples combinaciones que encajan con las distintas profesiones posibles en los diferentes ámbitos navales. Por ejemplo crear un pescador tírtico requeriría navegación, pesca y algo de conocimiento armado, un operario naval dormenio centraría casi exclusivamente en los conocimientos navales, mientras que un pescador de fondo Najshet centraría en la natación y la pesca.

*He vivido toda mi vida en la mar, he conocido mi barco desde el puesto de vigía hasta las bodegas, desde el espolón de proa hasta la popa. He visto de todo, y en las miradas de los hombres como yo he podido comprobar que todos, al igual que yo, han visto a Babglon.*

-Brenán, capitán dormenio.



Nacionalidad: Cualquiera.

requisitos: Fuerza 2, Resistencia 2.

Habilidades de marinero

1	2	3	4
<p>Cuatro de las siguientes a nivel 1:  Manejo de un arma  Navegación  Finanzas  Pesca  Orientación  Nadar  Dos habilidades mecánicas o creativas  Puede aumentar navegación, pesca u orientación en 1 punto.</p>	<p>Las siguientes habilidades a nivel 1:  Manejo de un arma  Navegación  Finanzas  Pesca  Orientación  Nadar  Dos habilidades mecánicas o creativas  Puede aumentar navegación, pesca u orientación en 1 punto.</p>	<p>Cuatro de las siguientes a nivel 2, el resto a nivel 1:  Manejo de un arma  Navegación  Finanzas  Pesca  Orientación  Nadar  Dos habilidades mecánicas o creativas  Puede aumentar navegación, pesca u orientación en un total de 2 puntos.</p>	<p>Manejo de un arma: 2  Navegación: 2  Finanzas: 2  Pesca: 2  Orientación: 2  Nadar: 2  Dos habilidades mecánicas o creativas: 2  Puede aumentar navegación, pesca u orientación en un total de 3 puntos.</p>

Trasfondos de marinero		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de marinero	Navegación 2	El personaje tiene trabajo en un barco. Cuenta con ropas y dos armas de mala calidad (nivel 0).
Equipo de pescador	Pesca 2	El personaje tiene trabajo en un barco de pesca. Contará con ropa, un arma de mala calidad (nivel 0), y herramientas de pesca.
Capitán de navío	Orientación 3, navegación 3, liderazgo 3	El personaje tiene trabajo en un barco que gestiona. Contará, adicionalmente, con ropas de oficial, armadura de cuero, dos armas. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes marineros haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del capitán.
Supersticioso	Ritos 2, Liderazgo 2	El personaje ha tenido algún tipo de experiencia sobrenatural que le ha llevado a creer en el dios del mar, como otros profesionales. Contará con tantos seguidores leales creyentes de hasta nivel 3 como su liderazgo.
Rescatador	Nadar 3	El personaje ha participado en uno o varios rescates en los que tuvo que echarse al agua para ayudar, ganándose el respeto de la tripulación. En general se le tolerará un poco más de insubordinación de lo normal por su condición de héroe.
Una novia en cada puerto	Ninguno	El personaje ha viajado mucho y se ha echado una novia en cinco ciudades costeras diferentes. No le faltará afecto, pero quizá también le sobre descendencia.
Vida estable	Ninguno	En contra de lo habitual en la profesión, el personaje ha ahorrado y tiene una vivienda en una ciudad, en la que vivirá solo o con su familia.
Familia marinera	Ninguno	El personaje trabaja en un barco que es propiedad de su familia. Las condiciones son por ello algo más suaves de lo normal.

Combinaciones: Esta profesión combina con prácticamente cualquiera de cualquier nación en función a la experiencia particular del sujeto. Particularmente se puede combinar con las profesiones militares para dar lugar a un soldado naval.

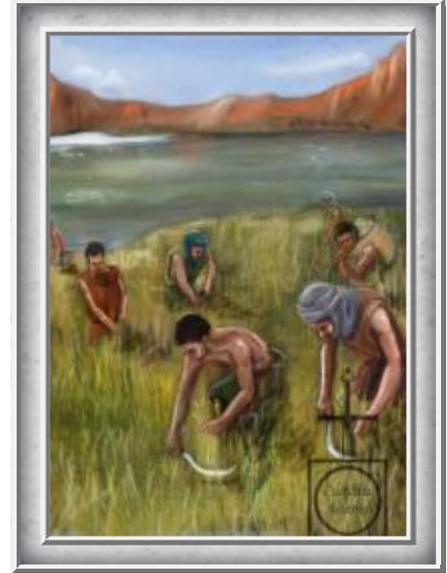


Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-

NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: CAMPESINO

Hay muy pocas cosas positivas en ser un campesino en cualquier parte del mundo. El trabajo es durísimo y muy dedicado, y los rendimientos se los lleva, en el mejor de los casos el estado en cuestión, y en el peor, los bandidos. El único motivo que puede llevar a una persona a aceptar esta forma de vida es el conformismo.



No obstante hay algunas ventajas inherentes. La peligrosidad puede ser menor que en otras profesiones, y en principio las necesidades alimenticias están cubiertas, aunque en épocas de crisis ni siquiera estos hechos están garantizados y suelen ser la primera clase desfavorecida.

Conviene hacer hincapié en la relación de los campesinos con el estado en cada una de las naciones del mundo de Espada Negra.

- **Dormenia:** Normalmente el campesino es propiedad y empleado del noble, y en raros casos tiene propiedad alguna sobre la tierra que trabaja, pudiendo ser remplazado (junto con su familia) si las circunstancias lo requieren. Esto hace su estilo de vida duro y temible.
- **Eridie:** El campesino es dueño de sí mismo, pero ni los campos ni el producto obtenido son de su propiedad, sino del estado. Solo tiene derecho a guardar una cantidad para su sustento y el de su familia, y siempre bajo la regulación de un funcionario del Orden.
- **Harrassia:** Los campesinos son, en teoría, empresarios en sí mismos, pero dado que las tierras fértiles están al lado de los ríos y son todas propiedades caras, la realidad es que en las apretadas tierras de cultivo harrassianas los campesinos son empleados explotados por la clase social comerciante.
- **Unión Gunear:** Los campesinos son, como todos, ciudadanos libres. Por desgracia las montañas de los clanes no son lugares cómodos para la agricultura y lo que ganan en libertad con respecto a otras naciones lo pierden por la dureza del trabajo. Los mejores territorios para la agricultura y la ganadería están en la región del clan del carnero.
- **Tirtie:** Aunque los campesinos tírticos gozan del respeto de su nación, sus asentamientos están muy separados entre sí, y las familias de los granjeros están condenadas a una vida esforzada y solitaria, aunque su mayor temor es la ocasional visita de los recaudadores eridios

Aunque esta profesión tiene como título "Campesino", en realidad la selección de habilidades permite realizar a toda suerte de trabajadores humildes. La designación de "campesino" es más bien el ejemplo más frecuente.



Nacionalidad: Cualquiera.

Requisitos: Ninguno.

Habilidades de campesino			
1	2	3	4
Dos de las siguientes a nivel 1: Agricultura Ganadería Minería Cualquiera creativa.	Manejo de un arma: 1 Dos de las siguientes a nivel 2, dos a nivel 1: Agricultura Ganadería Minería Cualquiera creativa.	Manejo de un arma: 1 Dos de las siguientes a nivel 3, dos a nivel 2: Agricultura Ganadería Minería Cualquiera creativa.	Manejo de un arma: 2 Dos de las siguientes a nivel 4, dos a nivel 3: Agricultura Ganadería Minería Cualquiera creativa.

Trasfondos de campesino		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de campesino	Ninguno	Ropa de mala calidad (nivel 0), instrumentos agrícolas o comunes de la profesión. Puede llegar a usarse como arma improvisada (lanza, hacha, pico o porra de nivel 0).
Terreno	Ninguno	Terreno o negocio en régimen adecuado a la nacionalidad según se indica en la descripción. El personaje podrá disfrutar del sueldo normal estipulado en las secciones de mercado.
Posesiones	Ganadería 4	5 cabezas de ganado.
Chivato	Ninguno	El personaje se ha chivado de sus compañeros en relación al pago de impuestos. Su gente no le querrá demasiado, pero cuenta con un contacto (nivel 3) entre los recaudadores.
Amigo de los bandidos	Ninguno	El personaje ofrece su granja como refugio a un grupo de bandidos o criminales. Eso le ha garantizado inmunidad, pero sufrirá graves consecuencias si es descubierto.
Líder del pueblo	Liderazgo 2	El personaje es escuchado y respetado por los miembros de su comunidad. Al menos los miembros de cinco granjas o negocios recurrirán a él y lo obedecerán en caso de conflicto. Si tiene liderazgo 3 influirá sobre todas las granjas o negocios del gremio de la provincia. Es posible que el personaje pueda convocar a una congregación de cincuenta hombres por cada punto de liderazgo. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes campesinos estar bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del líder, una armadura de cuero y un arma.
Miembro de una banda	Ninguno	El personaje es miembro de una banda musical o coro de una forma acorde a las circunstancias concretas de su cultura. Obtiene la habilidad "interpretar" o "artes" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y un

Trasfondos de campesino		
Tipo	Requisitos	Contenido
		instrumento musical adecuado.
Pilar de la comunidad	Sustentador	Debido a que el personaje tiene un importante lazo con su comunidad está magníficamente considerado y recibirá ayuda. Podrá contar con tantos seguidores leales (Nivel 1) como su liderazgo que puede utilizar a discreción. Adicionalmente su carácter especial se deja ver en todos sus actos y podrá doblar el número de contactos y seguidores adquiridos mediante otros trasfondos.

Combinaciones: Hay muy pocas razones por las que un jugador pueda querer usar la profesión de “campesino”. Sus habilidades son pocas y sus posibilidades aún menos. No obstante un jugador comprometido podría querer usar un personaje que comenzó su vida en esta profesión y más tarde pasó a otra.



La siguiente ficha representa a un pobre campesino de los miles que hay por todas las naciones.

**CAMPESINO**

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	1	3	2	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	2	Rec	2				Agricultura: 2
I	2	Osc	2	Ini	5				Carpintería: 1
L	2	Ele	2	Vid	6				Cocina: 1
P	1	SN	4	Est	0				Ganadería: 2
D	2			Porra					Manejo de maza: 1
E	1								





Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PROFESIÓN: SACERDOTE TRIDECADÉISTA



Esta profesión permite crear a un seguidor fiel de uno de los trece dioses del mundo de Espada Negra, pero que ejerce su religión fuera de la doctrina religiosa y social típica de su nación. Con esta profesión se pueden configurar sacerdotes y creyentes de cualquier lugar. Por ejemplo, un sacerdote de Taharda en Dormenia, o uno de Haradon en Eridie.



Es posible también ser un sacerdote tridecadéista en una

sociedad en la que su religión es normalmente admitida. Esto significará, probablemente, que estará fuera de la corriente social en la que normalmente se ejerce el culto. Por ejemplo, un sacerdote de Haradon en Dormenia que no es un corrector.



Nacionalidad: Cualquiera.

Requisitos: Extensión 2, Potencia 2.

Habilidades de sacerdote tridecadéista			
1	2	3	4
Cinco de las siguientes a nivel 1: Ritos Recolección Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1: Ritos Recolección Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2: Ritos Recolección Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia	Las siguientes habilidades a nivel 3: Ritos Recolección Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia

<b>Trasfondo de sacerdote tridecadeísta</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Contenido</b>
Acólito	Ninguno	El personaje es un acólito. Recibe una túnica y símbolo religioso, así como un contacto (hasta nivel 5) en el sacerdote al que auxilia. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote tridecadeísta que este sea su contacto. Si accede, puede realizar un chequeo de ritos.
Congregación	Ritos 3	El personaje es reconocido en una pequeña congregación. Asisten a sus ritos tantos creyentes como tres veces su liderazgo. Puede llegar a movilizarlos por cuestiones religiosas, y le escucharán en momentos de crisis personales.
Sabio	Ritos 3, Historia 3	El personaje es un sacerdote reconocido por sus similares. Recibe una túnica, símbolo religioso y la habilidad "esfera (cualquiera)" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Dedicación	Desventaja "religioso"	El personaje obtiene +1 al nivel de la habilidad "ritos"
Estigmas	Desventaja "sensibilidad sobrenatural"	El personaje es reconocido como un elegido divino y ha recibido una educación especialmente cuidadosa, así como mucha atención. Obtiene +1 al nivel de la habilidad "historia" y la habilidad "esfera (cualquiera)" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).
Herencia eterna	Potencia 3	El personaje ha recibido una reliquia personal con la que se siente vinculado familiar y religiosamente. Tiene derecho a una reliquia que elige el Creador.
Energía	Ninguno	Tantos chequeos de ritos como la extensión del personaje.
Misión divina	Ninguno	El personaje comienza sus andanzas con una misión divina, y como tal deberá ser informado por el Creador del contenido de esta, así como incluirla en el personaje como un anhelo comprometido.

Combinaciones: Esta profesión da lugar a multitud de combinaciones con cualquier otra del mundo de Espada Negra.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# HABILIDADES

El sistema de habilidades es uno de los pilares más importantes del juego de rol de Espada Negra. Regula las interacciones de los personajes con el entorno y entre sí, además de su progreso en el tiempo.

Cada personaje cuenta con una lista de habilidades que especifican la competencia con la que el personaje podrá afrontar diferentes tareas.

En el listado de habilidades de cada personaje se anotará el nivel de competencia asociado a cada una de ellas.

En muchas ocasiones es necesario realizar un chequeo de una habilidad. Un personaje que quiera utilizar sus habilidades de forma rutinaria, sin esforzarse en ello, arrojará tantas runas como el menor de sus atributos relacionados y añadirá el nivel de la habilidad a los aciertos obtenidos. Un personaje puede aceptar invertir un punto de aguante para tirar el doble de runas. Este punto de aguante solo se puede recuperar mediante el descanso (durmiendo) o aptitudes sobrenaturales, nunca durante el combate.

Hay habilidades que implican la obtención de cualidades especiales activas o reactivas, como en el caso de las habilidades de combate, táctica y concentración. Estas cualidades especiales deben elegirse y apuntarse en la ficha.

Otras habilidades conllevan bonos pasivos; es el caso de las de manejo de armas. Estos bonos deben apuntarse.

Las habilidades son uno de los tres pilares básicos en los que se asienta el sistema de juego de Espada Negra; los otros dos son los atributos y el equipo.

De los tres es el único que el personaje podrá entrenar y mejorar.

Las habilidades se obtienen fundamentalmente de la profesión (o profesiones) que el personaje ha elegido. Unos cuantos trasfondos proporcionan niveles adicionales de habilidad. Un par de ventajas (veterano y elegido divino) dan acceso a unas pocas habilidades que, de otra forma, no se suelen obtener al crear el personaje.

Posteriormente el personaje podrá adquirir nuevas habilidades y mejorar las que ya tenga mediante la experiencia que obtenga durante su existencia.



Los personajes que gasten sus puntos de aguante no podrán lanzar runas en sus chequeos, por lo que querrán recuperarlos. La forma más normal y natural es el descanso.

No es necesario aplicar la regla de recuperación cada vez que pase una noche dentro de la campaña: la mayor parte de las veces puedes permitir que los personajes recuperen todos los

puntos de aguante. El Creador podría utilizarla solo cuando sea trascendente porque la situación sea complicada u hostil.

Un personaje bien alimentado que lleve a cabo una decente jornada de descanso en un sitio cómodo, recupera tantos puntos de aguante como dos veces su resistencia. No obstante si su descanso tiene calidad inferior, la recuperación puede ser peor, o incluso llegar a sufrir pérdidas, como aparece en la tabla 7.1.

**Tabla 7.1: Recuperación por descanso**

Evento	Puntos recuperados
Por cada hora por debajo de ocho	-1
Por cada interrupción con actividad	-1
En condiciones climáticas adversas	-1
En condiciones climáticas extremas	-2
Sin equipo adecuado (saco de dormir, cama...)	-1
Horario fuera del ciclo de sueño del personaje	-1
Por cada día con alimentación insuficiente.	-1



### EJEMPLO: RECUPERACIÓN POR DESCANSO

Kirhum descansa una noche completa junto con su grupo. Establecen guardias, y le toca la segunda. Como tiene resistencia tres, recuperaría seis puntos de aguante, pero como va a dormir solo seis horas en horario partido recupera tres menos, para un total de tres.

La siguiente jornada resulta un desastre; Kirhum no puede comer ni dormir en absoluto. Se le aplica un penalizador de un punto por no alimentarse, y un penalizador de un punto por cada hora por debajo de ocho. De forma normal recuperaría seis puntos de aguante, pero se le aplica un penalizador de nueve puntos por lo que pierde tres.



Para aumentar el nivel de las habilidades, los personajes deben practicarlas. Cada habilidad tendrá un número de puntos de experiencia asociado. Subir una habilidad de un nivel al siguiente cuesta un número de puntos de experiencia que depende del nivel de la habilidad y de los atributos del personaje. El valor del atributo a tener en cuenta es el menor de los relacionados con la habilidad



concreta (ver "Tabla 7.2"). Para el nivel al que se desea acceder, se toma el primero de estos casos que sea cierto:

Nivel hasta el valor del atributo: el coste es 5.

Nivel hasta el doble del valor del atributo: el coste es 10.

Nivel hasta el triple del valor del atributo: el coste es 20.

Nivel hasta el cuádruple del valor del atributo: el coste es 40.

Y así hasta que se obtiene el valor.

Aunque se puede aplicar de forma intuitiva, los costes están resumidos en la siguiente tabla. El nivel de la habilidad al que se desea acceder aparece en la columna izquierda, mientras que el valor de los atributos aparece en la fila superior.

**Tabla 7.2: Coste de experiencia en habilidades**

	Atr: 1	Atr: 2	Atr: 3	Atr: 4	Atr: 5
<b>Subir a nivel 1</b>	5	5	5	5	5
<b>Subir a nivel 2</b>	10	5	5	5	5
<b>Subir a nivel 3</b>	20	10	5	5	5
<b>Subir a nivel 4</b>	40	10	10	5	5
<b>Subir a nivel 5</b>	80	20	10	10	5
<b>Subir a nivel 6</b>	160	20	10	10	10
<b>Subir a nivel 7</b>	320	40	20	10	10
<b>Subir a nivel 8</b>	640	40	20	10	10

### EJEMPLO: MEJORA DE HABILIDAD

Beldro tiene la habilidad de sigilo a nivel dos. Los atributos relacionados con esta habilidad son inteligencia y agilidad. Beldro tiene agilidad tres e inteligencia dos, por lo que el valor del atributo a tener en cuenta (el menor) es dos.

La habilidad de supervivencia de Beldro subirá a nivel tres cuando tenga diez puntos de experiencia, pues el nivel a adquirir (tres) supera el atributo a tener en cuenta (dos), pero no supera el doble del atributo (cuatro). También podemos obtener esa información mirando la

tabla.

Hay dos formas de obtener experiencia:

### **Entrenamiento**

Al final de cada partida los personajes reciben una cantidad de motivación en función al cumplimiento de sus anhelos y a los enemigos derrotados en combate.

Con estos puntos el personaje puede hacer diversas cosas, la más habitual de las cuales es entrenar sus habilidades. Por cada punto de motivación invertido en una habilidad el personaje añadirá un punto de experiencia a esa habilidad.

Cuando un personaje derrota a un oponente recibe tanta motivación como el nivel de este. Esto aparece detallado en el apéndice "jugando rol".

#### **EJEMPLO: OBTENCIÓN Y ASIGNACIÓN DE MOTIVACIÓN**

Beldro obtiene nueve puntos de motivación al terminar una partida, cuatro por derrotar a dos oponentes de nivel dos y cinco por cumplir su anhelo superficial "Aprender de las tribus del desierto". Decide invertir los nueve puntos en mejorar la habilidad de sigilo, que tiene a nivel dos y sin ningún punto de experiencia. Suma a la habilidad nueve puntos de experiencia. La habilidad todavía no aumenta de nivel, porque necesitaba diez puntos para subirla a nivel tres.

La experiencia obtenida de esta forma está relacionada con el entrenamiento que una persona se ve impelida a realizar gracias a su motivación. Ese entrenamiento puede tener una duración asociada que vendría dictada por el Creador.

### **Uso durante la partida**

Un personaje puede obtener experiencia al realizar chequeos de habilidades durante una partida. Recibirá un punto de experiencia en esa habilidad si supera con éxito la dificultad del chequeo, y no es un éxito automático.

El Creador debe negar esta ganancia si el chequeo no está relacionado con los objetivos incluidos en la partida.

#### **EJEMPLO: OBTENCIÓN DE EXPERIENCIA POR CHEQUEO**

Beldro supera un chequeo de sigilo de forma no automática en una partida, acercándose a los objetivos de la misma. Obtiene por ello un punto de experiencia en la habilidad. Como la

tenía a nivel dos y le faltaba un solo punto de experiencia para llegar a los diez que necesitaba, pasa a tener la habilidad a nivel tres, y cero puntos de experiencia en ella.



### Chequeos

Cuando se quiere utilizar una habilidad, es necesario hacer un chequeo. Normalmente se arrojarán tantas runas como el menor de los atributos relacionados, y después se añadirá el valor de la propia habilidad.

Puede darse la circunstancia de que en algunos chequeos no se utilice el menor de los atributos relacionados, o que directamente se utilicen otros en función a la acción concreta. Por ejemplo, para nadar rápido podría utilizarse al atributo fuerza, mientras que aguantar una gran distancia exigiría usar el atributo resistencia.

El personaje puede invertir un punto de aguante para mejorar sus posibilidades. En este caso arrojará el doble de runas. No se puede invertir más de un punto de aguante en una tirada.

Cuando el chequeo implica la creación de un objeto o una tarea de larga duración no se puede invertir aguante para arrojar runas adicionales. Esto está explicado en la sección de habilidades creativas.

Los resultados de un chequeo son definitivos e inapelables. No es posible repetirlos para efectuar la misma tarea: el personaje obtendrá el mismo resultado automáticamente.

### EJEMPLOS: USO DE HABILIDADES

Gidner está intentando trazar una ruta que luego seguir con su barco. El Creador determina que la dificultad es cuatro. Gidner tiene la habilidad de orientación a nivel tres. El atributo relacionado para esa habilidad es la inteligencia, que en el caso de Gidner es de dos puntos, por lo que arrojará dos runas. Obtiene dos aciertos, lo que sumado a su habilidad de tres da un total de cinco. Como es superior a la dificultad (cuatro) ha tenido éxito.

Brando es un marinero a las órdenes de Gidner que ha caído al agua. El Creador le comunica que debe realizar un chequeo de dificultad tres para no ahogarse. Los atributos relacionados con la habilidad de nadar son agilidad y resistencia, que en el caso de Brando son de tres y dos puntos respectivamente. Debe arrojar tantas runas como el menor de ellos, que en este caso es su resistencia, que es dos. Decide invertir un punto de aguante, por lo que arroja el doble de runas (cuatro). Obtiene dos aciertos, a los que que suma su habilidad de nadar, que es uno. El total es tres, que no es superior a la dificultad, por lo que fracasa. A no ser que ocurra algo especial, Brando morirá ahogado.

El Creador debe comunicar a los jugadores la dificultad de todos los chequeos excepto aquellos en los que esa dificultad aporta una información adicional. Por ejemplo, si un personaje va a escalar una pared, el Creador debe comunicarle la dificultad, pero si un personaje está buscando pistas en una habitación el Creador no debe comunicarle la dificultad porque le indicaría que hay algo en la habitación.

La dificultad de los chequeos está relacionada con la tarea que se realiza, tal y como aparece en la tabla 7.3.

**Tabla 7.3: dificultad en chequeos**

Dificultad	Tarea	Descripción
1	Muy fácil	Hasta un inútil lo haría la mitad de las veces
2	Fácil	Lo haría casi cualquiera
3	Moderada	Como mínimo es necesario cierto entrenamiento, o al menos cierta habilidad
4	Complicada	Hace falta cierta experiencia
5	Sofisticada	Un especialista en la materia tendría que hacer esfuerzos
6	Difícil	Solo los especialistas destacados se enfrentarían a ella
7	Muy difícil	Hasta los especialistas destacados tendrán problemas en ella
8	Casi imposible	Los que lo vean se lo contarán a sus nietos
9	Imposible	Los que lo vean querrán escribir libros al respecto

### Efectos de la carga

Los personajes que lleven más peso en sus cuerpos que lo permitido por su "Carga total" fracasarán automáticamente en todos sus chequeos de habilidades dinámicas y mecánicas.

Los personajes que pese a llevar menor o igual peso que lo permitido por su "Carga total" no cuenten con cinco kilos libres verán las dificultades de sus chequeos de habilidades dinámicas y mecánicas relacionadas con su agilidad incrementadas en dos puntos.

Los personajes que lleven menos peso realizarán sus chequeos de forma normal.



**Tabla 7.4: Compendio de habilidades**

<b>Habilidad</b>	<b>Atributos relacionados</b>	<b>Acciones o usos</b>
<b>Dinámicas</b>		
Sigilo	Agilidad, inteligencia	Infiltrarse, esconderse.
Escapismo	Agilidad	Soltarse de ataduras o grilletes
Robo	Agilidad, inteligencia	Vaciar bolsillos y juegos de manos
Rastreo / caza	Inteligencia	Seguir el rastro de animales y personas
Nadar / bucear	Agilidad, resistencia	Nadar y bucear
Escalada	Fuerza, agilidad, resistencia	Acceder a lugares elevados
<b>Mecánicas</b>		
Abrir cerraduras	Agilidad, inteligencia	Forzar cerraduras con ganzúas
Navegación	Inteligencia, liderazgo	Gobernar un navío de mayor o menor tamaño
Orientación	Inteligencia	Encontrar la ruta o la posición
Supervivencia	Inteligencia	Encender fuego, obtener agua, obtener materiales
Pesca	Agilidad, inteligencia	Pescar en ríos o mares
Hípica	Agilidad, liderazgo	Efectuar maniobras, bonos pasivos de combate
Medicina	Inteligencia	Primeros auxilios y cirugía
<b>Productivas</b>		
Agricultura	Resistencia, inteligencia	Mejorar producción
Ganadería	Resistencia, inteligencia	Mejorar producción
Minería	Resistencia, inteligencia	Mejorar producción
Herbolaria / recolección	Resistencia, inteligencia	Obtener hierbas y frutos
<b>Sociales</b>		
Interpretar	Agilidad, liderazgo	Ejecutar obras
Disfraces	Agilidad, liderazgo	Aparentar pertenecer a otra etnia o colectivo
Docencia	Liderazgo, inteligencia	Mecánica automática
Engañar	Liderazgo	Mentir convincentemente
Seducir	Liderazgo	Seducir
<b>Creativas</b>		
Forja	Resistencia, inteligencia	Reparar objetos, crear objeto (chequeo creativo)
Cartografía	Inteligencia	Crear mapa (chequeo creativo)

**Tabla 7.4: Compendio de habilidades**

<b>Habilidad</b>	<b>Atributos relacionados</b>	<b>Acciones o usos</b>
Falsificar	Agilidad, inteligencia	Crear falsificación (chequeo creativo)
Sastrería	Agilidad, inteligencia	Reparar ropas, crear ropa (chequeo creativo)
Peletería	Agilidad, inteligencia	Reparar objetos, crear objeto (chequeo creativo)
Carpintería	Agilidad, inteligencia	Reparar objetos, crear objeto (chequeo creativo)
Artes	Inteligencia	Crear objeto (chequeo creativo)
Cocina	Inteligencia	Crear objeto (chequeo creativo)
Química	Inteligencia	Crear objeto (chequeo creativo)
Entrenar animales	Liderazgo, inteligencia	Crear objeto (chequeo creativo)
<b>Conocimientos</b>		
Ciencias teóricas	Inteligencia	Conocer aspectos teóricos
Detección	Inteligencia	Encontrar pistas ocultas. No ser engañado o emboscado (uso pasivo)
Ingeniería	Inteligencia	Supervisar obra (chequeo creativo)
Leyes	Inteligencia	Procesos legales
Historia	Inteligencia	Conocer datos pasados, reconocer símbolos
Criptografía	Inteligencia	Descifrar documentos
Finanzas	Inteligencia	Averiguar precio justo, encontrar objetos en el mercado (chequeo creativo)
<b>Sobrenaturales</b>		
Ritos	Extensión	Obtener energía (chequeo creativo)
Esfera (varias)	Potencia	Sin chequeos
Concentración	Defensa	Obtener concentración en combate (especial)
<b>Combate</b>		
Combate con un arma	Agilidad	Cualidades especiales
Combate a dos manos	Fuerza	Cualidades especiales
Combate con escudo	Resistencia	Cualidades especiales
Combate con dos armas	Agilidad	Cualidades especiales
Combate con armas arrojadas	Fuerza, agilidad	Cualidades especiales
Combate con armas de proyectiles	Fuerza, agilidad	Cualidades especiales

Tabla 7.4: Compendio de habilidades		
Habilidad	Atributos relacionados	Acciones o usos
Táctica	Liderazgo	Cualidades especiales
Manejo de lanza	Agilidad	Bonos pasivos de combate
Manejo de maza	Fuerza	Bonos pasivos de combate
Manejo de pico	Fuerza, agilidad	Bonos pasivos de combate
Manejo de mangual	Resistencia	Bonos pasivos de combate
Manejo de espada	Fuerza, agilidad, resistencia	Bonos pasivos de combate
Manejo de alabarda	Agilidad, resistencia	Bonos pasivos de combate
Manejo de hacha	Fuerza, resistencia	Bonos pasivos de combate



Aquellas que están relacionadas con el cambio de posición del cuerpo o de partes del mismo.

Mecánica de chequeos: Se aplican las reglas descritas en este capítulo. Normalmente se arrojan tantas runas como el menor de los atributos relacionados. Es posible invertir un punto de aguante para arrojar el doble de runas.



### Sigilo

Esta habilidad incluye todo lo relativo a pasar inadvertido ante los sentidos de otros personajes, incluyendo vista, oído, tacto o incluso olfato. El sigilo es una habilidad muy importante en todo tipo de aventureros pues permite evitar gran cantidad de situaciones hostiles.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: La dificultad de este chequeo es la habilidad de detección de los personajes que pueden detectarlo, sumada a su inteligencia. El Creador puede determinar penalizadores en función al terreno y otras circunstancias.

Solamente se debe hacer un chequeo independientemente de cuanta gente haya en el lugar. El personaje pasará desapercibido solamente ante los sentidos de aquellos contra los que haya tenido

éxito.

### EJEMPLO: USO DE SIGILO

Denda quiere entrar en un lugar vigilado por un guardia algo descuidado. Para determinar la dificultad es necesario sumar la habilidad de detección del guardia (uno) con su inteligencia (dos), lo que da un total de tres.

El jugador de Denda debe arrojar tantas runas como el menor entre la inteligencia de Denda (tres) y su agilidad (también tres). Arroja tres runas y obtiene un acierto, que sumado a su habilidad de sigilo (tres) da un total de cuatro, que es superior a la dificultad, por lo que tiene éxito y puede infiltrarse.

Es posible utilizar la habilidad de sigilo para entrar en un combate a escondidas y ocasionar terribles daños iniciales, y de hecho es una potente estrategia descrita en el capítulo dedicado al combate.

*Busca las sombras. No hagas ruido. Ten siempre tu arma a mano. Ataca con decisión.*

-Enseñanza de la novena cohorte.

## Robo

Habilidad requerida para vaciar los bolsillos de otra persona mediante diversas técnicas. Un buen ladrón será capaz de aprovechar las distracciones e incluso estar lejos mucho antes de que su víctima tenga conocimiento siquiera de que le han robado.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: La dificultad es el valor de la habilidad de detección de la víctima sumada a su inteligencia. El éxito indica que el personaje se hace con un bien situado en un único lugar del cuerpo la víctima, como pueda ser una joya o un monedero. Es posible robar objetos más pesados, incrementando la dificultad en un punto por cada medio kilo de peso del objeto.

### EJEMPLO: USO DE ROBO

Denda, la ladrona, quiere hacerse con el monedero de un despistado noble. Este tiene una habilidad de detección pobre a nivel uno, aunque tiene una buena inteligencia (tres), por lo que la dificultad final es cuatro. Denda tiene una impresionante habilidad de cuatro. Su agilidad y su inteligencia tienen el mismo valor (tres), lo que le garantiza un razonable éxito, por lo que no invierte aguante. ¡Pero para su sorpresa no obtiene ningún acierto! El resultado final es cuatro, por lo que fracasa y es descubierta.

Esta habilidad hace relación a la rapidez, precisión y astucia con la que se emplean las manos, por lo que puede utilizarse para otras tareas o intenciones que no sean robar. Por ejemplo es posible realizar juegos de manos o malabares.

### Escapismo

Habilidad que sirve para liberarse de cuerdas o incluso grilletes, o en general de sujeción que impida el movimiento del cuerpo. No se refiere a escapar de una celda o de la vigilancia de ocho guardias.

Atributo relacionado: Agilidad.

Mecánica de chequeos: La dificultad depende del tipo de sujeción, tal y como aparece en la tabla 7.5.

Tabla 7.5: Dificultades para escapismo	
	Dificultad
Cuerdas débiles con nudos improvisados	1
Cuerdas débiles, o cualquier cuerda con nudos improvisados	2
Cuerdas normales	3
Cuerdas robustas	4
Cadenas y grilletes de baja calidad	5
Cadenas y grilletes de buena calidad	6
El personaje está en una posición incómoda	+Variable

*Es cierto que me encargaron entrar en la prisión de Ramed para ejecutar a un condenado que podía hablar, y después escapé sin más. Puedes pensar que eso es sorprendente, pero también lo he hecho en Marnis, y créeme, eso sí que fue duro. En una prisión en la que todos son condenados a muerte no se andan con chiquitas. También me escapé de ahí. Se puede escapar de todas partes. Pero no esperes que te diga cómo. Si dejara de ser un secreto, ya no podría hacerlo.*

-Raiantif, sicario oficial del estado de Harrassia.

### Nadar / bucear

Esta habilidad se utiliza para superar retos que impliquen el desplazamiento de un personaje en un

medio acuático.

La habilidad de nadar es muy poco practicada y puede poner en graves dificultades a los personajes que no la han entrenado, en especial si caen al agua durante un combate naval con una armadura puesta.

Atributos relacionados: Agilidad, resistencia.

Mecánica de chequeos: La dificultad viene determinada por la distancia y estado del agua según aparece en la tabla 7.6.



Muy poca gente sabe nadar en el mundo de Espada Negra, en muchas ocasiones ni siquiera los tripulantes de un barco.

**Tabla 7.6: Dificultades para nadar / bucear**

	Dificultad
El agua está tranquila	2
El agua tiene oleaje	3
El agua tiene oleaje fuerte	4
El agua tiene oleaje muy fuerte	5
Distancia entre 50 metros y 250 metros	+1
Distancia entre 250 metros y 1 kilómetro	+2
Distancia entre 1 kilómetro y 5 kilómetros	+3
Distancia entre 5 kilómetros y 25 kilómetros	+4
Distancia superior a 25 kilómetros	+5
Incluye un tramo submarino	+1 por cada 10 metros

## Rastreo / caza

Habilidad que incluye los conocimientos necesarios para interpretar el comportamiento de la fauna a partir de las marcas que dejan en el entorno. Permite localizar animales o personas.

Atributo relacionado: inteligencia.

Mecánica de chequeos: La habilidad de rastreo permite localizar un objetivo. La dificultad viene determinada por el terreno, tal y como aparece en la tabla 7.7.

**Tabla 7.7: Dificultad para rastreo**

	Dificultad
Suelo húmedo	+0
Suelo seco	+1

Tabla 7.7: Dificultad para rastreo	
	Dificultad
Suelo arenoso	+2
Suelo rocoso	+3
El entorno tiene poca vegetación	+1
El entorno tiene muy poca vegetación	+2
El entorno no tiene vegetación	+3
Clima suave	+1
Clima moderado	+2
Clima hostil	+3
Clima extremo	+4
Tiempo pasado	+1 por día

Un éxito dará con una pieza disponible, bastante para alimentar durante un día a un grupo pequeño de personas.



### EJEMPLO: USO DE RASTREO

Ardrom ha consumido todas sus provisiones al estar aislado en una tormenta, y busca algo que cazar. El entorno, la costa harrassiana, es arenoso (sumar dos) y con poca vegetación (sumar uno), y el clima es suave (sumar 1), para un total de cuatro. La habilidad de rastreo de Ardrom es tan solo dos, y su inteligencia es dos. Decide invertir un punto de aguante para tirar el doble de runas. Obtiene un solo acierto que sumado a su habilidad da un resultado final de tres. No supera la dificultad, por lo que no consigue una pieza. Por lo menos le queda agua...

Si el objetivo está haciendo esfuerzos conscientes para evitar ser detectado, la dificultad es igual al valor de la habilidad de rastreo del oponente sumado a su inteligencia, en tanto que esto sea mayor que la dificultad natural.

## Escalada

Habilidad utilizada para subir a sitios difíciles. La escalada no es solamente aplicable a paredes verticales (que tendrían una dificultad alta), sino también a situaciones en la que hay que avanzar por terrenos abruptos de gran pendiente.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad, resistencia.



Mecánica de chequeos: Corresponde al Creador determinar la dificultad del chequeo. Puede servirle de guía la tabla 7.3 incluida en la sección "Uso de habilidades".

## HABILIDADES MECÁNICAS

Son aquellas en las que se requiere el uso de herramientas, utensilios, animales o elementos ajenos al cuerpo. Cosas como abrir cerraduras con una ganzúa, navegar con un barco u orientarse con un mapa o las estrellas.

Mecánica de chequeos: Estos chequeos se realizan de forma normal, con la salvedad de que es necesario tener en cuenta la calidad del instrumento utilizado. Si la dificultad del chequeo es superior a la calidad del instrumento, entonces la dificultad final se debe incrementar en la diferencia.

### Abrir cerraduras

Esta habilidad se emplea para alterar el estado de una cerradura, de abierto a cerrado o viceversa, sin contar con la llave apropiada y sin producirle daño alguno.

Las cerraduras son escasas en el mundo, pero los bienes más importantes suelen estar detrás de una. Esta capacidad es muy importante en personajes amigos de lo ajeno, pero también lo es en muchos aventureros que necesitan entrar, o más importante, salir de un lugar.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: En general es necesaria una tirada en la que se debe superar el nivel de la cerradura.

#### EJEMPLO: USO DE ABRIR CERRADURAS

Denda se enfrenta a una cerradura de nivel tres. Cuenta con un viejo juego de ganzúas de nivel uno con el que ha superado grandes dificultades en el pasado. Como el nivel de la cerradura es dos puntos superior al de la ganzúa, la dificultad se incrementa en dos puntos hasta un total de cinco.

Denda cuenta con una habilidad de cerrajería de tres, agilidad tres e inteligencia tres. Por lo

*Mucha gente cree que un especialista en ganzúas es algo innecesario, que no hay puerta o cofre que no pueda abrir una buena maza. En verdad tienen razón, y hay pocas cosas que me gusten más que entrar a saco en un sitio. Gritos, sangre y mazas. Todo el mundo debería probarlo alguna vez.*

*Pero hay trabajos en los que el sigilo lo es todo. Entrar y salir sin que*

que tirará tres runas (el menor de los atributos relacionados) y agregará tres al resultado. Como lo tiene difícil, ejerce su derecho de invertir un punto de aguante para doblar el número de runas. Obtiene tres aciertos, que sumado a su habilidad (tres) da un total de seis. Como tenía que superar la dificultad (cinco) ha tenido éxito. ¿Que secretos le aguardarán a partir de ese momento?

*nadie sepa que has estado ahí, o aún mejor, entrar y despertar al cabronazo con la espada puesta en el cuello. Y esa es una de esas cosas que me gustan más que lo de los gritos, la sangre y las mazas.*

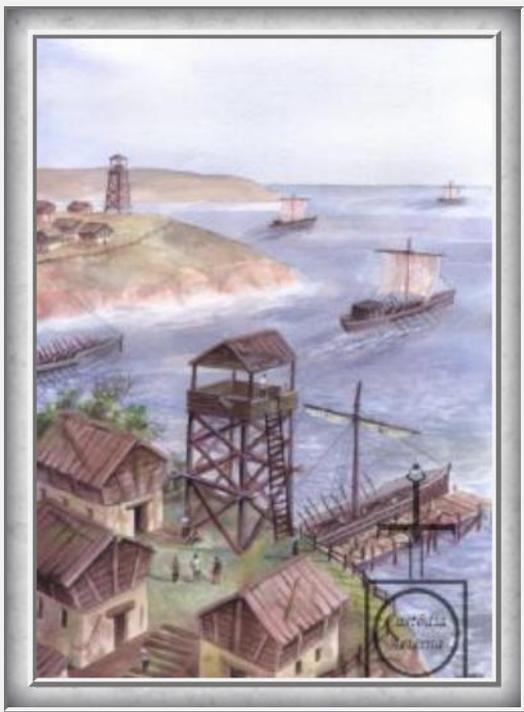
-Martillo, miembro de las bandas de Ávanil.

## Navegación

Esta habilidad contiene una buena cantidad de conocimientos de las tareas que se deben llevar a cabo para gobernar un barco. Esta habilidad solamente la utiliza el capitán del mismo.

Atributos relacionados: Inteligencia, liderazgo.

Mecánica de chequeos: Esta habilidad puede utilizarse para realizar un viaje. La tabla 7.8 se puede utilizar para determinar la dificultad para realizarlo.



**Tabla 7.8: Dificultad para navegación**

Hecho	Dificultad
Viaje de menos de un día de duración	1
Viaje de entre un día y dos días de duración	2
Viaje de entre dos días y cuatro días de duración	3
Viaje de entre cuatro días y ocho días de duración	4
Viaje de entre ocho días y dieciséis días de duración	5
El barco cuenta con baja tripulación	+1 por cada persona de menos
El barco tiene daños relevantes	+1 a +3

### EJEMPLO: USO DE NAVEGACIÓN

Ardrom se encuentra con que tras el abordaje de los piratas tírticos no hay nadie capaz de dirigir el barco. Quiere poner rumbo a Harrassia, pero tiene dificultades. Aunque el viaje lleva un día y medio (dificultad dos), el barco está dañado (sumar uno) y la tripulación está incompleta a falta de un hombre (sumar uno), por lo que la dificultad total es cuatro. El barco

es de nivel tres, por lo que la dificultad final se incrementa en un punto. La habilidad de navegación de Ardrom es dos. Sus atributos de inteligencia y liderazgo son dos y tres, respectivamente, por lo que tirará dos runas (el menor de ambos valores). Invierte un punto de aguante, así que tira el doble de runas. Obtiene dos aciertos, que sumados a la habilidad da un total de cuatro. No supera la dificultad, así que no logra gobernar el barco, y el Creador determinará lo que ocurre (sufre un motín, encalla en una isla desierta, llega a otro lugar...).

Existen otras circunstancias diferentes en las que se puede usar la navegación, normalmente para discernir el resultado en persecuciones navales. En este caso se debe realizar un chequeo opuesto en el que cada contendiente debe sumar al resultado el nivel del navío.

## Pesca

Con esta habilidad se puede obtener alimento en ríos o mares. La pesca es un recurso más que utilizado a lo largo y ancho del mundo para proveer alimentación, aunque por desgracia la carne de pescado es muy perecedera.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: La mecánica es idéntica a la de caza, usando la tabla 7.9. Un éxito dará con suficiente pesca como para alimentar a un pequeño grupo durante un día.

**Tabla 7.9: Dificultad para pesca**

	Dificultad
Río muy ancho o buen caladero	2
Río ancho	3
Río estrecho	4
Riachuelo	6

## Hípica

Habilidad que permite montar a caballo y manejarlo a voluntad.

Atributos relacionados: Agilidad, liderazgo.

Mecánica de chequeos: Son exigibles chequeos cuando el personaje quiere realizar tareas especiales o difíciles. Adicionalmente, cuando un personaje queda aturdido en combate debe realizar un chequeo con dificultad igual al daño recibido para mantenerse a lomo del corcel.

Se puede utilizar como guía la tabla 7.10 para determinar la dificultad de una maniobra.



**Tabla 7.10: Dificultad**

Hecho	Dificultad
Recorrido a paso	1
Recorrido a trote	2
Recorrido a galope	3
Salto simple	3
Salto complejo	3
Ruidos fuertes	1
Fuera de camino	+1
Terreno inapropiado	+2
Terreno inestable	+3
Terreno escarpado	+4

*Los dormenios, gustándonos la hípica, nunca podremos estar a la altura de los harrasianos. Tenemos tratados, escuelas, unidades. Nos gusta la hípica.*

*Quizá ellos no tengan tantos libros, y sus escuelas sean más básicas. Quizá su infantería montada no tenga nuestras bellas armaduras, pero ellos alcanzan una comprensión superior con sus corceles. El entrenamiento del caballo es algo que se hace con mucho más corazón. La simbiosis entre un jinete y su corcel es algo digno de, por lo menos, ser observado.*

*Y en esta relación que no está en las leyes ni en los libros, sino en la costumbre y la memoria como pueblo, está la razón por la que nuestra hípica siempre será inferior.*

-Atribuido a Graud Taunori, capitán dormenio

**EJEMPLO: USO DE HÍPICA**

Adea Aglazor intenta escapar a caballo. Es un recorrido a galope (dificultad tres) por un terreno fuera de camino (sumar uno), para un total de dificultad cuatro. Su caballo es de nivel tres, por lo que la dificultad final se incrementa en la diferencia (uno), para un total de cinco. Adea cuenta con habilidad de hípica tres, y atributo de agilidad y liderazgo de tres y dos, respectivamente. Decide invertir un punto de aguante, ya que le va la vida en ello, para tirar el doble de runas (un total de cuatro). Obtiene tres aciertos, lo que sumado a su habilidad da seis. Supera el reto. ¿No son afortunados estos nobles dormenios?

También es posible realizar chequeos opuestos para discernir quién obtiene la victoria en una persecución. En este caso cada contendiente suma al resultado el nivel de su corcel.

Finalmente los personajes a caballo tienen cierta ventaja sobre oponentes a pie en combate. Si un personaje montado lucha contra un oponente de infantería, obtiene +1 a Impacto, Daño y Cobertura si le supera en iniciativa. También obtiene el mismo bono contra personajes montados a los que supere en habilidad de hípica y calidad del corcel. Adicionalmente un personaje a caballo que intente huir de oponentes a pie lo consigue automáticamente. Si intenta huir de oponentes montados, deberá realizar un chequeo opuesto de hípica en lugar de usar la mecánica habitual descrita en el capítulo de combate.

## Orientación

Esta habilidad permite descubrir la posición y la ruta a partir de diversos elementos como pueden ser mapas, estrellas, musgo o elementos geográficos visuales. Esta habilidad es especialmente importante para personas que tienen que viajar, independientemente del medio de transporte.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: La dificultad de una tirada de orientación puede ser obtenida a partir de los datos que aparecen en la tabla 7.11.

La habilidad de orientación exige el uso de información del entorno en función a la cual se obtiene la posición y la ruta. Los seres humanos no pueden determinar su posición intuitivamente como sí hacen, por ejemplo, las palomas.

**Tabla 7.11: Dificultad para orientación**

	Dificultad
El personaje conoce perfectamente el lugar	1
El personaje ha estado de forma asidua en el lugar	2
El personaje ha estado alguna vez en el lugar	3
El personaje apenas conoce el lugar	4
El personaje no conoce el lugar	5
Es posible localizar el norte (estrellas, elementos circundantes, musgo o similar)	-1

Normalmente es necesario contar con un mapa para utilizar esta habilidad. Siguiendo las reglas de las habilidades mecánicas, no contar con un mapa duplicará la dificultad.

### EJEMPLO: USO DE ORIENTACIÓN

Ardrom llega a una bifurcación no señalizada en su camino a Harrassia. Ha estado en el lugar, por lo que la dificultad base es tres. Dispone de un buen mapa de nivel dos por lo que se le incrementa la dificultad en la diferencia (uno), para un total de cuatro. Ardrom tiene la habilidad de orientación a nivel cuatro, y cuenta con inteligencia dos. Arroja dos runas y obtiene un acierto, que sumado al valor de su habilidad da un total de cinco. Como es superior a la dificultad, Ardrom conoce la ruta.

### Medicina

Habilidad necesaria para curar tanto heridas como enfermedades.

Atributos relacionados: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: La dificultad para efectuar primeros auxilios o cirugía está definida en la sección de combate.

Esta habilidad se puede utilizar como un conocimiento a la hora de diagnosticar enfermedades. En este caso corresponde al Creador determinar la dificultad basándose en la tabla 7.3.



### Supervivencia

Esta habilidad incluye el conocimiento y pericia en los procesos relacionados con impedir la muerte en situaciones naturales a corto plazo. Un personaje con esta habilidad sabrá improvisar un refugio, encender un fuego y conseguir agua, pero no podrá utilizarla como sustituto de otras habilidades, como caza, recolección, pesca o orientación.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: El Creador determina de forma subjetiva la dificultad de la situación, aunque puede tomar como guía la tabla 7.12. Esta habilidad puede emplearse para obtener una cantidad de agua mínima para un pequeño grupo, construir o encontrar un refugio apropiado, y hacer fuego. Un personaje en estas condiciones no se considerará a la intemperie a efectos del calcular los efectos del descanso.

**Tabla 7.12: Dificultad para supervivencia**

	Dificultad
Condiciones normales	1
Condiciones difíciles	3
Condiciones extremas	5

Las tiradas de supervivencia suelen ser muy extremas. Un grupo que no tenga agua o que esté sometido a un clima extremo morirá irremisiblemente si no es rescatado o ayudado.

### EJEMPLO: USO DE SUPERVIVENCIA

A Ardrom le ha atrapado una tormenta de arena. Debe conseguir un lugar en el que descansar o el mismo agotamiento de caminar acabará con él. El Creador dispone que las condiciones son duras (dificultad tres), pero Ardrom cuenta con útiles de supervivencia de nivel dos. Como la dificultad es un punto mayor al nivel de la herramienta, la dificultad final se incrementa en uno para un total cuatro. Ardrom cuenta con la habilidad de supervivencia a nivel tres, e inteligencia dos. Decide invertir punto de aguante para mejorar sus posibilidades, obteniendo dos aciertos, que sumados con el nivel de su habilidad da un total de cinco. Como es superior a la dificultad tiene éxito y puede sobrevivir a la tormenta.



Se trata de aquellas en las que se consigue sacar materias primas de la tierra o de los animales. Al igual que en las mecánicas se requiere una instrumentación, aunque generalmente será más aparatosa. Se utiliza para determinar la cantidad de recurso que se obtiene de una explotación.

Mecánica de chequeos: El Creador determina la dificultad basándose en la tabla 7.13.

<b>Tabla 7.13: Dificultad para habilidades productivas</b>	
	<b>Dificultad</b>
Circunstancias buenas	2
Circunstancias normales	3
Circunstancias malas	4
Circunstancias muy malas	5
Personal insuficiente	+variable
Equipo insuficiente	+variable

Un resultado de éxito ajustado significa la obtención de la ganancia normal estimada para el terreno. Por cada punto por debajo se perderá una décima parte de la producción, mientras que cada punto

por encima permite una ganancia adicional de una décima parte.

## Agricultura

Habilidad que permite hacer crecer cultivos de la tierra. Incluye tanto los conceptos mentales que capacitan a un hombre para tomar buenas decisiones, como los relacionados con la operativa física.

Atributos relacionados: Inteligencia, resistencia.

## Ganadería

Habilidad requerida para conseguir convertir especies animales libres en seres productivos para la civilización, incluyendo en estos productos carne, leche, lana y otros. No incluye la capacidad veterinaria.

Atributos relacionados: Inteligencia, resistencia.



## Minería

Habilidad que permite el excavado de túneles y la prospección minera de forma segura. Se aplica a minas subterráneas y a cielo abierto, normalmente con la intención de obtener metales destinados a la fabricación de objetos, y piedra destinada a la construcción.



Atributos relacionados: Resistencia, inteligencia.

Mecánica de chequeos: A diferencia de las habilidades de agricultura y ganadería, minería sí tiene un uso en partida, y es el de cavar túneles o fosos. El Creador debe determinar la dificultad basándose en la tabla 7.3.

*Soy consciente de que extraer acero en la región de Medea y en cualquier lugar de Dormenia es mucho más caro que comprarlo directamente a Harrassia. Seguramente sea más caro que comprárselo a los guneares... pero si nos limitamos a intercambiar nuestro*

*grano por metal muestra producción morirá y nos volveremos tan dependientes de ellos como ellos de nosotros. La minería en Medea debe estar subvencionada, o afrontaremos un grave problema a medio plazo.*

-Atribuido a Regean Fedder, político dormenio.

## Herbolaria / recolección

Esta habilidad permite disponer de frutos, setas y hierbas con varios propósitos, como alimentación, preparación de medicinas y de venenos.

Atributos relacionados: Resistencia, inteligencia.

Mecánica de chequeos: La dificultad viene impuesta por la frecuencia con la que crece la hierba, seta o fruto buscada en el lugar concreto en la estación del año concreta. También es posible realizar chequeos en búsqueda abierta, sin intención de encontrar alguna en particular.

La tabla 7.14 puede usarse como guía para búsqueda de plantas útiles.

**Nantio:** Se trata de un poderosísimo calmante consumido en todas partes por producir una actividad onírica alucinógena. Se trata de una amapola blanca. Su estación de recogida es el verano. Crece en lugares secos de suelo fértil.

**Drétora:** Utilizado para curar varias dolencias. Se trata de un arbusto que crece en zonas muy húmedas pero frescas de suelo arcilloso. Su estación de recogida es la primavera.

**Cermeña:** Este musgo crece cerca de los ríos de terreno rocoso, se usa para facilitar el reposo. Su estación de recogida es el otoño.

**Naetar:** Extraña hoja que crece en las alturas secas y rocosas, aunque es posible cultivarla en multitud de circunstancias. Tiene un efecto excitante y adictivo. En elevadas cantidades es mortal. Se puede recoger en todas las estaciones.

**Belula:** Un extracto de esta hierba ayuda a la curación de heridas y evita las infecciones, es fácil de encontrar en entornos naturales cerrados y húmedos. Su estación de recogida es la primavera.

**Argalesa:** En el lado norte de ciertos árboles es fácil encontrar el mejor arbusto utilizado para preparados contra ciertas enfermedades. Su terreno idóneo son los lugares fríos de suelo seco. Su estación de

Hecho	Dificultad
El suelo es levemente incorrecto	+1
El suelo es incorrecto	+2
El suelo es muy incorrecto	+4
La temperatura es levemente incorrecta	+1
La temperatura es incorrecta	+2
La temperatura es muy incorrecta	+4
La humedad es levemente incorrecta	+1
La humedad es incorrecta	+2
La humedad es muy incorrecta	+4
La estación es incorrecta	+2
La estación es opuesta	+4
Se dispone de menos de media hora	+1
Se dispone de menos de diez minutos	+2

recogida es tanto la primavera como el otoño.

**Tabla 7.14: Dificultades para búsqueda de plantas**

Hecho	Dificultad
Se dispone de menos de un minuto	+4

### EJEMPLO: USO DE HERBOLARIA

Dendaa se encuentra en un apuro: Ardrom ha sufrido una herida y deben descansar. Cree que será bueno para ambos conseguir algo de nantio. Se encuentran en Harrassia, cerca de la frontera con Dormenia, donde el terreno no es del todo inadecuado. Es primavera, por lo que la estación es incorrecta (sumar uno). El suelo es demasiado seco (sumar dos) y la humedad es incorrecta (sumar dos), para una dificultad total de cinco. Denda es experimentada en la materia (herbolaria tres). Su inteligencia es tres y su resistencia dos, por lo que arroja dos runas (el menor de ambos) y obtiene dos aciertos, para un total de cinco. No supera la dificultad, por lo que es un fracaso. Parece que ambos van a pasar un mal rato.



Habilidades usadas únicamente para influir en las decisiones o emociones de otros personajes.

Mecánica de chequeos: Se aplican las reglas descritas en este capítulo. Normalmente se arrojan tantas runas como el menor de los atributos relacionados. Es posible invertir un punto de aguante para arrojar el doble de runas.

## Interpretación

Esta habilidad se utiliza en los teatros y otros lugares similares. Permite representar obras más o menos complicadas de diversas artes, y emocionar al público asistente.

Atributos relacionados: Agilidad, liderazgo.

Mecánica de chequeos: La dificultad estriba en hacer una interpretación adecuada para el público en concreto. Se puede utilizar la tabla 7.15 como guía para determinar la dificultad.

**Tabla 7.15: Dificultad para interpretación**

Público	Dificultad
Personas con sus cualidades disminuidas, como borrachos o personas que hayan sufrido una lesión cerebral	1
Público infantil	2

**Tabla 7.15: Dificultad para interpretación**

Público
Público no experto
Público experto
Profesionales del sector
El personaje no conoce suficientemente la obra
El público es hostil



## Disfraces

Habilidad que permite hacerse pasar por otro tipo de persona. Es prácticamente imposible parecer otra persona concreta, por lo que esta habilidad simplemente se refiere a los procesos con los que una persona puede intentar parecer un miembro de otra etnia o sociedad. Esta habilidad no se refiere solamente a utilizar los elementos adecuados, sino también a modificar el comportamiento.

Atributos relacionados: Liderazgo, agilidad.

**Tabla 7.16: Añadidos a la dificultad para disfraces**

Hecho	Modificador
Disfraz inadecuado	+1
Otra sociedad	+1
Otra etnia	+2
Otro género	+3
No se dispone de tiempo	+3

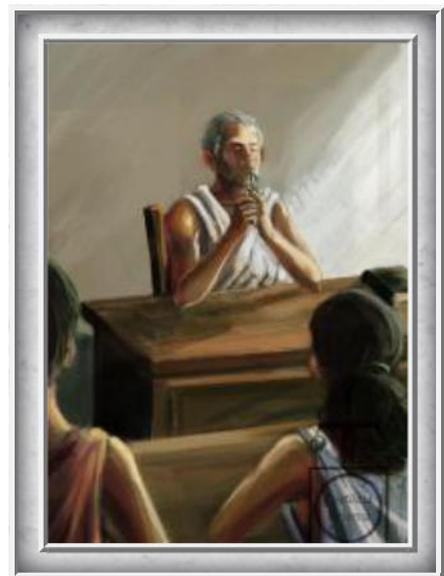
Mecánica de chequeos: La dificultad de este chequeo es la habilidad de detección de los objetivos sumada a su inteligencia. Se pueden aplicar los añadidos a la dificultad que aparecen en la tabla 7.16.

## Docencia

El personaje sabe cómo enseñar las habilidades que conoce. No se trata solo de conocer esa habilidad a un buen nivel, sino también de hacer las enseñanzas entendibles para el alumno en particular, así como otorgar buenos ejercicios.

Atributos relacionados: Liderazgo, inteligencia.

Mecánica: No se realizan chequeos. Cuando otro personaje está aprendiendo una habilidad a un nivel inferior al que este la posee y a la propia habilidad de docencia, puede ayudarlo. En este caso el personaje obtiene dos puntos de experiencia para la habilidad por cada punto de motivación invertido. El personaje que imparte la docencia no necesitará dedicación exclusiva para esta práctica.





## Engañar

Esta habilidad sirve únicamente para resultar creíble y convincente: esto es, para aparentar que se dice la verdad cuando en realidad se está mintiendo, o resultar conmovedor, o aparentar emociones.

Atributo relacionado: Liderazgo.

Mecánica de chequeos: La dificultad es la habilidad de detección del objetivo sumada a su inteligencia.

El jugador debe idear y comunicar la mentira que crea más conveniente antes de realizar el chequeo. Basándose en ella el Creador decidirá las consecuencias del éxito o del fracaso.

También es posible utilizar la habilidad de engañar para obtener dinero mendigando en las calles.

Mecánica de chequeos: Mendigar durante una hora en un lugar concurrido sin mucha competencia producirá al personaje leves cantidades de dinero. Es posible realizar una tirada de mendigar por hora. La tabla 7.17 sirve como guía para establecer la dificultad.

Tabla 7.17: Dificultad para mendigar	
Hecho	Dificultad
El lugar es muy concurrido	+1
El lugar es concurrido	+2
El lugar es solitario	+3
El lugar es muy solitario	+4
No hay más mendigos a la vista	+0
Hay uno o dos mendigos más a la vista	+1
Hay no más de una docena de mendigos a la vista	+2
Hay más de una docena de mendigos en la zona	+3
No hay guardia	+0
La guardia es permisiva con la mendicidad	+1
La guardia es poco permisiva con la mendicidad	+2
La guardia es hostil con la mendicidad	+3

El personaje obtendrá ganancias si tiene éxito, por cada punto por encima de la dificultad. En la tabla 7.18 se establecen las divisas adecuadas por cada éxito.

**Tabla 7.18: Divisas adecuadas para mendigar**

Lugar	Ganancias
Dormenia	Una labrega
Harrassia	10 dineros
Tirtie*	1 nuzo
Unión gunear**	Una moneda de acero

\*Tirtie siempre cuenta como que la guardia es poco permisiva con la mendicidad.

\*\*La Unión Gunear siempre cuenta como que la guardia es hostil con la mendicidad.

## Seducir

Esta habilidad se refiere al uso creativo del cuerpo y las palabras para incitar a la sexualidad, y permite conseguir, entre otras cosas, información del seducido.

Atributos relacionados: Liderazgo.

Mecánica de chequeos: Corresponde al Creador de la partida decidir el grado de implicación de las actitudes sexuales en el ámbito de su partida. Tanto las dificultades como lo que se puede conseguir en cada situación dependen completamente de su criterio.

La habilidad de engañar representa únicamente la capacidad del personaje de resultar creíble al fingir, y corresponde al jugador señalar el contenido del engaño. Es perfectamente posible que una tirada de engañar exitosa no sirva para nada porque el engaño no sea creíble en sí mismo. Por ejemplo, un personaje podría intentar convencer a un guardia de que es el hijo del capitán, pero si el guardia conoce a los hijos del capitán, por muy convincente que el personaje sea no le conseguirá convencer.

Con la habilidad de seducción ocurre algo parecido. Corresponde al jugador explicar el método de seducción empleado, aunque entrar en los detalles quizá sea excesivo para una partida de rol habitual.



Son aquellas relativas a labores artísticas y artesanales. Disponer de altos valores en estas habilidades permite la creación de obras y objetos de buena calidad.

Mecánica de chequeos: Se realiza un chequeo cada vez que se quiere crear un objeto. Este tipo de habilidades supone una excepción a la forma en la que se realizan los chequeos por la larga preparación que exigen sus tareas.

A la hora de crear un objeto, el fabricante habrá de reunir las materias primas necesarias, disponer de las herramientas de trabajo adecuadas, y realizar una tirada de la habilidad. Este acto lleva más tiempo del normal (incluso días, meses o años) y no está implicado el cansancio en el mismo sentido que en el resto de las habilidades, por ello supone una excepción en la forma en la que se realizan los chequeos. En primer lugar el fabricante debe invertir un punto de motivación. Después realiza el chequeo de la habilidad creativa con la particularidad de que no puede invertir aguante para arrojar runas adicionales. Debe comparar el resultado obtenido con la tabla 7.19 para conocer la calidad del objeto resultante. En ningún caso puede ser superior a las materias primas o las herramientas utilizadas.

La calidad de un objeto interviene en los chequeos de habilidades mecánicas, aunque en casos concretos normalmente relacionados con el combate, los efectos son otros (ver equipo).

**Tabla 7.19: Resultados en chequeos creativos**

Resultado	Calidad
0 ó 1	0
2 ó 3	1
4 ó 5	2
6 ó 7	3
8 ó 9	4
10 ó más	5

Utilizar habilidades creativas para fabricar objetos consume tiempo y esfuerzo, por lo que es necesario invertir un punto de motivación antes de realizar un chequeo. Esto está detallado en el apéndice I: Jugando rol.

### EJEMPLO: CREACIÓN DE UN OBJETO.

Pese a que Ardrom originalmente era un simple soldado de infantería, a lo largo de su dilatada vida ha aprendido bastante peletería y quiere fabricarse un peto de cuero a partir de una pieza de cuero de muy buena calidad (nivel tres). Realiza los trabajos en unas instalaciones de un artesano al que ayudó en el pasado, de nivel dos.

Ardrom invierte un punto de motivación y realiza un único chequeo en el que arroja tantas runas como el atributo relacionado (dos) y suma el nivel de su habilidad (cuatro). Obtiene dos aciertos, lo que sumado a su habilidad da un total de seis. Esto le garantizaría una excelente armadura de nivel tres, pero como las instalaciones son solamente de nivel dos, el nivel final de su creación es dos.

También es posible utilizar las habilidades creativas para reparar objetos dañados. En este caso debe utilizarse como una habilidad mecánica, no como una creativa. La dificultad es el nivel de objeto, pero si las instalaciones son de inferior nivel entonces se debe incrementar la dificultad en la diferencia. Es necesario, en cualquier caso, contar con al menos unas instalaciones improvisadas (nivel cero).

### EJEMPLO: REPARACIÓN DE UN OBJETO.

La espada de Ardrom de buena calidad (nivel dos) ha sufrido daños durante un combate, y quiere arreglarla en una forja de un puesto avanzado (nivel uno). Como el nivel de la forja es inferior al nivel del arma, este último se incrementa en la diferencia a efectos de determinar la dificultad, para un total de tres.

Ardrom tiene nociones de forja (nivel dos), y cuenta con resistencia tres e inteligencia dos, por lo que arrojará dos runas (el menor de ambos). Decide invertir un punto de aguante para lanzar el doble de runas (cuatro). Obtiene dos aciertos, que sumados a su habilidad dan un total de cuatro, que es superior a la dificultad.

Ardrom podrá contar con su espada a pleno rendimiento en la siguiente batalla.

## Forja

Habilidad relativa a la manipulación del metal. Necesaria para fabricar instrumentos cotidianos, armas y armaduras, pero también para reparar los dañados. Es una habilidad requerida y útil. Los grandes artesanos de esta especialidad tienen sueldos más que aceptables, pero su misma práctica resulta cara y entrar incluso como aprendiz es algo costoso en muchas partes del mundo. Rara vez no requiere instrumental.

Atributos relacionados: Inteligencia y resistencia.

Objetos necesarios: En general será necesaria una forja y el metal correspondiente.

Productos: Armas, armaduras y otros objetos de metal.



## Falsificar

Capacidad de duplicar objetos como contratos, papel moneda, firmas, documentos oficiales e incluso obras de arte, o aplicar otras técnicas para crear monedas falsas.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Mecánica de chequeos: Existen tres técnicas que permiten crear falsificaciones. En cualquiera de ellas se realizará un chequeo creativo (no se puede invertir aguante). El resultado indica el nivel de la falsificación. Los personajes con habilidad de finanzas o falsificación distinguirán las falsificaciones de inferior calidad de forma automática.

La primera de las técnicas consiste en crear un duplicado exacto de una moneda o documento cuyo valor no se basa en el material con el que están hechos, como por ejemplo las monedas de barro tírticas, los billetes harrassianos, o incluso los cheques dormenios. Falsificar este tipo de documentos tiene un penalizador que depende de cada uno de ellos, como lista la tabla 7.20. Este se aplicará a la calidad final, pudiendo ser nula o negativa, considerándose un fracaso evidente.

<b>Tabla 7.20: Materiales en monedas</b>		
<b>Objeto</b>	<b>Materiales</b>	<b>Penalizador</b>
Nuzo tírtico	Barro y tintes	-1
Ezsa tírtico	Barro y tintes	-1
Itei tírtico	Barro y tintes	-2
Billete de 100 dineros harrassianos	Papel y tintes	-1
Billete de 500 dineros harrassianos	Papel y tintes	-2
Billete de 1000 dineros harrassianos	Papel y tintes	-3
Billete de 5000 dineros harrassianos	Papel y tintes	-3
Cheque bancario	Papel y tintes	-4

La segunda técnica se aplica para falsificar moneda cuyo valor se basa en el metal del que está fabricada. Por ejemplo, es posible fundir el oro de las coronas dormenias, realizar una aleación con metales más baratos, y volver a crear coronas con el metal conseguido. En este proceso por cada diez monedas auténticas invertidas se conseguirán once falsas. Es tremendamente arriesgado, pero puede realizarse con cualquier moneda de valor basado en el metal pudiendo conseguirse un alto beneficio.

La tercera técnica se aplica para falsificar monedas cuyo valor está relacionado con los metales con los que está fabricado, pero no de una forma proporcional. Este es el caso de la moneda de cinco escudos, que tan solo tiene veinte gramos de plata, mientras que la moneda de un escudo tiene nueve gramos de plata. Es posible coger once monedas de un escudo, fundir sus noventa y nueve gramos de plata y fabricar cinco monedas de cinco escudos, consiguiendo en el proceso veinticinco escudos falsos. Este proceso normalmente es posible con monedas de bajo o medio valor, y solamente dormenias.

## **Cartografía**

Habilidad que permite confeccionar mapas de zonas que forzosamente el personaje debe conocer bien. El diseño de mapas es realmente sofisticado y requiere de un estudio debidamente equipado. La creación de mapas puede llevar una cantidad arbitraria de tiempo en función al tamaño del lugar que se quiere cartografiar.

Atributos relacionados: Inteligencia.

Objetos necesarios: Papel y tinta, y un estudio bien equipado.

Productos: Mapas.

## **Sastrería**

Habilidad necesaria para confeccionar o reparar ropas de diferentes telas. Las ropas de más nivel simplemente son más estéticas o como mucho protegen más del frío.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Objetos necesarios: Tela, sastrería.

Productos: Ropa y complementos de tela.

## **Peletería**

Habilidad necesaria para fabricar instrumentos o armaduras de cuero. Aunque no son profesionales tan reputados como los herreros la mayoría de armaduras del mundo son de cuero.

Atributos relacionados: Inteligencia, agilidad.

Objetos necesarios: Cuero, peletería.

Productos: Armaduras de cuero e instrumentos.

## **Carpintería**

Habilidad relativa a la creación de instrumentos o muebles de madera.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Objetos necesarios: Madera, taller.

Productos: Arcos, porras, vigas, muebles e instrumentos.

## **Artes**

Habilidad necesaria para crear composiciones musicales, poemas, cuadros, tapices y esculturas entre otras. El resultado de un chequeo de esta habilidad establece la calidad de la obra. Corresponde al Creador y los jugadores determinar si el resultado es una obra de arte o una práctica de artesanía.

Atributos relacionados: Inteligencia.

## Cocina

Facultad de convertir ingredientes en platos adecuados a unas circunstancias sociales.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Objetos necesarios: Alimentos, cocina.

Productos: Platos cocinados.

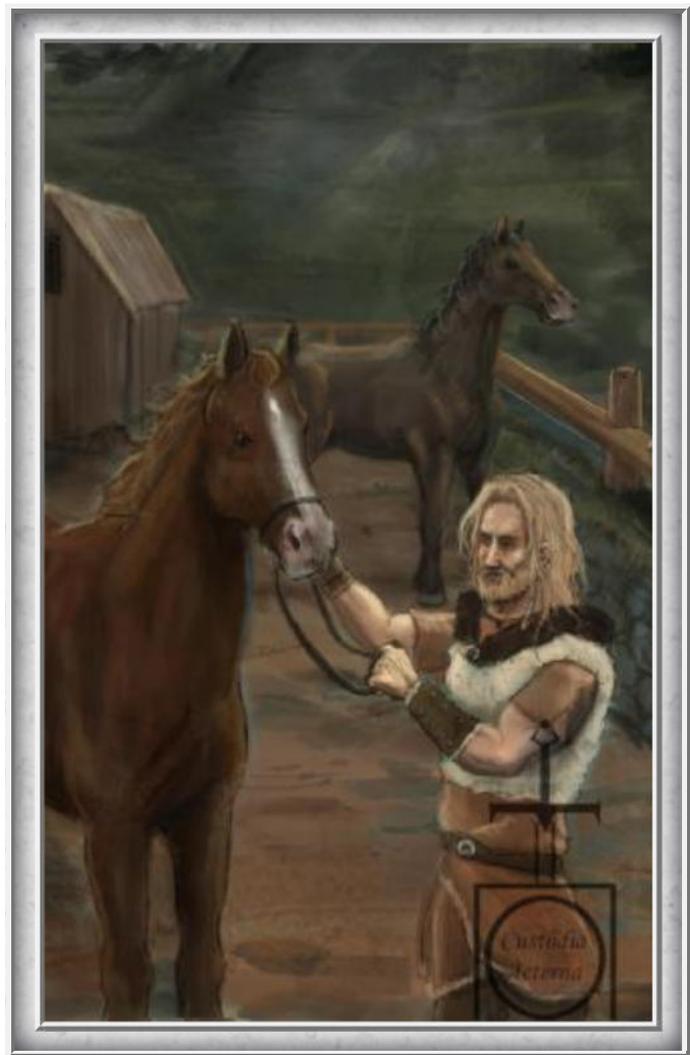
## Química

Habilidad necesaria para crear diferentes sustancias. No cubre la obtención de las materias primas, que normalmente se obtienen de las plantas mediante la habilidad de recolección, pero sí los métodos de extracción de los principios activos de estas.

Atributos relacionados: Inteligencia, agilidad.

Objetos necesarios: Hierbas, laboratorio.

Productos: Venenos y otras sustancias.



## Entrenar animales

Habilidad que permite convertir animales no entrenados en perros de caza, caballos de guerra, bisontes de carga o en general seres útiles para realizar alguna tarea. Los especialistas en esta habilidad están muy bien valorados.

Atributos relacionados: Inteligencia, liderazgo.

Objetos necesarios: Establos o lugar de entrenamiento, animales no entrenados.

Productos: Animales entrenados.

Los animales se consideran como objetos (no como fichas de personaje) cuando estos son utilizados en una habilidad mecánica, como en el caso de hípica.

Si se desea utilizar un animal para otra tarea que requiera sus atributos físicos (como combatir) el nivel del animal se podrá utilizar para determinar el grado de obediencia para

cumplir la tarea. Corresponde al Creador en estos casos determinar si es suficiente.

En ningún caso se puede entrenar a un animal para hacer algo que lógicamente no puede hacer. Por ejemplo es imposible entrenar cuervos para que lleven mensajes.



Son aquellas habilidades que determinan la capacidad del personaje para asimilar, analizar y usar información. No requieren ningún tipo de pericia corporal.

Mecánica de chequeos: Siempre se realizan con inteligencia. Muchos de estos chequeos serán opuestos. El Creador determina la dificultad en los que no lo sean, basándose en la tabla 7.3.

El atributo relacionado para todos los conocimientos es la inteligencia.

En sus chequeos se aplican todas las reglas aparecidas en este capítulo. Se arrojan tantas runas como la inteligencia. El personaje puede invertir un punto de aguante para arrojar el doble de runas.

### Ciencias teóricas

Aunque no es imposible encontrar tratados de física, matemáticas o astronomía en Eridie, Dormenia o Harrassia, existen muy pocos expertos en estos tratados. El uso de esta habilidad es realmente extraño en una partida de Espada Negra, así que su utilidad específica debe ser discernida por el Creador.

Técnicamente cualquier habilidad puede ser utilizada en un chequeo de conocimiento, bien sea en una situación en la que al personaje le pregunten alguna cuestión relativa a esa habilidad, o cuando discuta con otro personaje.

### Detección

Habilidad que permite percibir aquello que está oculto. Sirve tanto para encontrar personas que están intentando usar la habilidad de sigilo como para evitar ser robado o engañado, pero también para encontrar pistas, pruebas o indicios.

Mecánica de chequeos: La habilidad de detección se utiliza en general de forma pasiva puesto que sería ridículo indicar a un jugador que debe hacer un chequeo de percepción, pues inmediatamente sería consciente de que ha ocurrido algo, aunque fracasara. Los chequeos con objetivo de robarle, engañarle o pasar desapercibido ante él tienen una dificultad igual a su valor en la habilidad sumada a su inteligencia. Por ejemplo, si Ardrom tiene detección tres e inteligencia dos la dificultad para robarle o mentirle es cinco.

Puede haber, no obstante, situaciones en las que el personaje realiza una labor de detección activa. Es el caso de que busque indicios de recovecos escondidos en una habitación o pruebas en un asesinato. En este caso el Creador debe determinar la dificultad basándose en la tabla 7.3.

## Ingeniería

Habilidad necesaria para planear construcciones e ingenios destructivos. Con suficiente tiempo y disponibilidad de materiales es posible dirigir la creación de un ingenio que fuerce una puerta o desarrolle una fuerza para un objetivo concreto.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Es posible utilizar la habilidad de ingeniería como una habilidad creativa para hacer construcciones necesarias para utilizar con otras habilidades creativas, como una forja, una serrería, una granja, una mina, un taller, un templo, una vivienda u otra cualquiera. Este tipo de obras son muy caras, implican a muchas personas y exigen materias primas en gran cantidad.

Exigencias en construcciones			
Nivel	Tiempo mínimo	Materia prima	Peones
0	5 días	2.000 kilos	2
1	1 mes	10.000 kilos	10
2	5 meses	50.000 kilos	50
3	2 años	250.000 kilos	250
4	10 años	1.250.000 kilos	1250
5	50 años	6.250.000 kilos	6250

### EJEMPLO: USO DE INGENIERÍA

Herián Taunori es un soldado ascendido que ha alcanzado el nivel de noble gracias a sus méritos de guerra. Le ha sido encomendado el cuidado de una marca en la que quiere construir una forja de nivel tres. Esto es una obra de gran tamaño que permitirá construir armas y armaduras que harán mejorar a la caballería de la provincia entera.

En primer lugar debe obtener un contrato para conseguir la piedra. Si observamos la tabla de precios del año 472 veremos que el coste medio de la piedra en Dormenia es de tres escudos por cada 100 kilos de piedra. Si miramos la tabla veremos que le hacen falta 250.000 kilos, para un total de setenta y cinco coronas en materias primas. En este caso es afortunado de que las minas y canteras son frecuentes en la región y no tiene que pagar costes adicionales por el transporte.

En segundo lugar observamos que son necesarios doscientos cincuenta trabajadores durante dos años. Esto es así porque la construcción no es una obra cualquiera: como se ha dicho probablemente dotará a la provincia de un valor único en todo el país.

El coste de un obrero en Dormenia es de ocho lábregas por día. Si tenemos en cuenta que harán falta doscientas cincuenta obreros durante dos años, el total en mano de obra será de unas ciento cuarenta y seis coronas.

Herián necesita doscientas veintiuna coronas para llevar a cabo su ambicioso proyecto, cantidad que seguramente no pueda afrontar.

Para colmo de males, aunque lo consiga, aún tiene que contratar a un buen ingeniero que realizará una única tirada de ingeniería el último día de esta obra. ¿No sería una burla del destino si este no consiguiera el resultado de 6 necesario?

## Leyes

Habilidad que permite utilizar la legislación de los distintos lugares. Necesaria para participar de forma efectiva en pleitos o en general para manejar una situación contra las autoridades, como pueda ser ante la guardia, o para manejar la burocracia o incluso para amedrentar a un oponente.

Mecánica de chequeos: Esta habilidad suele utilizarse con chequeos opuestos. En este sentido cada uno de los participantes realiza un chequeo y se comparan los resultados. Se lleva "la razón" el que obtiene el mejor resultado. Esto no significa en absoluto que el vencedor vaya a conseguir lo que quiera: puede ser que explique al guardia que está efectuando una detención ilegal, pero que a este le dé igual porque simplemente esté obedeciendo órdenes.



### EJEMPLO: USO DE LEYES

Denda ha sido detenida acusada de robo. Ardrom ha contratado a un muy buen abogado (Leyes cuatro, inteligencia tres), sin duda mejor que el fiscal (leyes tres, inteligencia dos), y aquel primero va a argumentar que las pruebas en contra de Denda se consiguieron de forma ilegal. Arroja tantas runas como su inteligencia (tres) y obtiene dos aciertos a lo que añade su habilidad en leyes (cuatro) para un resultado total de seis. El fiscal arroja dos runas obteniendo un éxito, para un total de cuatro. El abogado de Ardrom ha conseguido dos puntos más, por lo que al Creador le corresponde decidir si es suficiente para convencer al juez.

## Historia

Habilidad que permite conocer los eventos del pasado, o reconocer símbolos. Da lugar a una comprensión global del mundo, por lo que no es necesario adquirir diferentes habilidades para saber de varias épocas o lugares.

Mecánica de chequeos: Se realiza un chequeo cuando un jugador quiere acceder a conocimiento que su personaje tiene o puede obtener mediante deducción o investigación. El Creador determina la dificultad usando como guía la tabla 7.21.

<b>Tabla 7.21: Dificultad para historia</b>	
<b>Hecho</b>	<b>Modificador</b>
Ocurrido recientemente	+0
Ocurrido en los últimos diez años	+1
Ocurrido en los últimos cincuenta años	+2
Ocurrido en los últimos cien años	+3
Ocurrido más de cien años atrás	+4
Trascendente para todas las naciones	+0
Trascendente para solo una nación	+1
Trascendente para solo una provincia	+2
Trascendente para solo una ciudad o comunidad menor	+3
El hecho es muy general	+0
El hecho es general	+1
El hecho es concreto	+2
El hecho es específico	+3
El personaje conoce poco la nación relativa al suceso	+2

### **EJEMPLO: USO DE HISTORIA**

Ardrom encuentra un mapa que hace referencia a la espada de un general participante en una batalla que ocurrió entre los sarios y la ciudad de Harrassia ochenta años atrás. La dificultad para esta tirada se ve modificada porque ocurrió ochenta años atrás (sumar tres), fue trascendente para toda la nación (sumar uno), y se trata de un hecho concreto pues hace referencia a un general no del todo famoso (sumar dos). El total de la dificultad es seis.

Ardrom tiene conocimiento de historia a nivel cuatro, y puntuación de inteligencia dos. Arroja dos runas y obtiene dos aciertos, para un total de seis. Como no es mayor que la dificultad, no tiene conocimiento del general en cuestión, ¡pero sin duda sabe que la guerra ocurrió!

También es posible utilizar esta habilidad para reconocer los símbolos que identifican familias,

unidades militares, organizaciones religiosas e incluso gremios. En el mundo de Espada Negra casi todo tiene un símbolo, y saber interpretar sus orígenes puede agilizar una investigación.

Mecánica de chequeos: Cuando se da una circunstancia en la que un personaje puede conocer un símbolo o no, este realiza un chequeo de historia usando como guía para la dificultad la tabla 7.22.

**Tabla 7.22: Dificultad para chequeos de heráldica**

Hecho	Modificador
El símbolo es de una nación	+0
El símbolo es de una provincia o una gran organización	+1
El símbolo es de una región o una organización moderada	+2
El símbolo es de una pequeña organización o escisión	+3
El símbolo es de una organización secreta	+4
El símbolo sigue en uso	+0
El símbolo dejó de usarse hace 10 años	+1
El símbolo dejó de usarse hace 50 años	+2
El símbolo dejó de usarse hace 100 años	+3
El personaje conoce poco la nación (ámbito) del símbolo	+2

### EJEMPLO: USO DE HISTORIA

Ardrom anda detrás del tesoro de los sarios, pero parece ser que hay alguien que ha estado haciendo preguntas antes que él. Un mendigo le cuenta que vio en su hombro el símbolo de una serpiente muerta ensartada por una lanza. El jugador quiere saber cuánto conoce su personaje de este símbolo. El Creador sabe que es el símbolo de un antiguo grupo de élite de la Carsij de Raad Saak. Así pues es el símbolo de una pequeña organización o escisión (sumar tres) que dejó de ejercer hace unos pocos años (sumar uno), por lo que la dificultad total es cuatro. Ardrom tiene historia cuatro e inteligencia dos. Arroja dos runas y no obtiene ningún acierto, para un total de cuatro. Fracasa por los pelos: tendrá que consultar a un especialista para averiguar quiénes se le están adelantando.

Es posible invertir un punto de aguante para arrojar runas adicionales en los chequeos de historia. Esto no debe interpretarse como que el personaje apriete los puños y piense con intensidad, sino como que dedica un tiempo a reflexionar (y documentarse, si es necesario) tratando de hilar las piezas que le puedan llevar a comprender los hechos implicados.



## Criptografía

Habilidad que permite descifrar documentos cifrados con los métodos utilizados por sociedades secretas, organismos militares y otros colectivos. Incluye el conocimiento y experiencia sobre los códigos empleados en los distintos países. En el mundo de Espada Negra los métodos de criptografía son muy variados, pero por lo general muy inocentes. Ciertas sociedades se las han arreglado para desarrollar ingeniosos métodos de esconder la información, pero estos se basan más en conocer el método concreto (ciertas cosas significan otras, o mirar las letras concretas dentro de un texto) que en desarrollar un método matemático en sí. Por ello la experiencia y el conocimiento en este caso son más trascendentes que un análisis moderno.

Mecánica de chequeos: el Creador debe determinar la dificultad de descifrar un documento basándose en la tabla 7.3.

Esta habilidad no es necesaria para cifrar un documento, lo cual es una acción trivial consistente en ponerse de acuerdo con el destinatario. Se refiere a los códigos empleados por sociedades de cierto tamaño, y que deben conocer varios de sus miembros.

El uso de códigos matemáticos avanzados no está cubierto por esta habilidad, dado que los teoremas aplicables no han sido descubiertos. En cualquier caso entrarían en el terreno de la habilidad "Ciencias teóricas".

## Finanzas

Habilidad que permite un buen manejo económico, incluyendo el conocimiento de lo que cuestan los bienes y servicios en distintos lugares, la capacidad de regateo, o incluso la comprensión de la economía a nivel nacional, además de reconocer falsificaciones.

Mecánica de chequeos: Aunque es posible realizar un chequeo para averiguar el precio adecuado para un determinado objeto, en la práctica puede ser inútil dado que los jugadores tendrán fácil acceso a las listas de precios del mercado.

Esta habilidad se puede utilizar como una habilidad social para obtener un mejor precio de un artículo. Es necesario un chequeo opuesto con el vendedor. En caso de que el comprador obtenga un resultado mayor, el precio de venta se ajustará al precio al que el vendedor obtuvo el producto siguiendo la tabla 7.23. En el mundo de Espada Negra los mercaderes tienen unos márgenes de beneficios bastante aceptables, así que el posible ahorro es considerable.



**Tabla 7.23: Ahorro en negociación**

Ventaja del comprador	Ahorro
1	5%
2	10%
3	15%
4	20%
5+	25%

Esta habilidad puede utilizarse para buscar objetos de buena calidad en el mercado. En este caso el personaje puede invertir un punto de motivación. Después debe realizar un chequeo creativo (ver habilidades creativas) El resultado obtenido en la tabla 7.19 (Resultados en chequeos creativos) determina la calidad máxima del objeto encontrado, todo ello supeditado a que exista un artículo de esa calidad en la región. Después tendrá que pagarlo.



Aquellas que están implicadas en el lanzamiento de poderes.



### Ritos

Permite obtener energía necesaria para utilizar aptitudes sobrenaturales. Se refiere a las acciones que permiten una relación real con los dioses. Incluye tanto lo necesario para ritos comunitarios como para rezos individuales.

Atributos relacionados: Extensión.

Mecánica de chequeos: Es necesario invertir un punto de motivación para realizar un chequeo por rezos individuales. No se puede invertir aguante en este chequeo. La dificultad es su puntuación de energía en el momento previo al chequeo. Si se tiene éxito, el personaje gana un punto de energía.

Las tiradas de ritos normalmente no se pueden realizar durante una partida, y como todas las habilidades que implican el paso del tiempo, consume un punto de motivación por chequeo. Esto está detallado en el apéndice I: Jugando rol.

Es posible realizar tiradas de ritos en otras circunstancias determinadas por el Creador, incluyendo rituales en festividades públicas y situaciones llamativas para la deidad, como está descrito en el apéndice I.

## Esfera (varias)

Habilidad relativa al conocimiento específico de una materia sobrenatural. La tenencia de esta habilidad a cualquier nivel permite al personaje lanzar los poderes de esa esfera, a un nivel máximo igual al nivel de la habilidad (ver aptitudes sobrenaturales).

Es necesario adquirir esta habilidad una vez por cada esfera.

Atributos relacionados: Potencia.

Mecánica de chequeos: No es común realizar chequeos de esta habilidad.

**Regla especial:** Un personaje no puede tener más habilidades de esferas que su propio atributo de extensión.

Adicionalmente, el estado de las habilidades reporta unos beneficios pasivos al personaje. Los detalles de esta mecánica están explicados en el capítulo de aptitudes sobrenaturales.

## Concentración

Habilidad que permite al personaje proyectar su percepción al reino de las energías sobrenaturales. Permite lanzar rápidamente poderes en combate. Además por cada nivel en la habilidad el personaje puede adquirir una cualidad de su elección de las incluidas en la tabla 7.24.

Estas cualidades hacen referencia a la mecánica de lanzamiento de poderes descrita en el capítulo "aptitudes sobrenaturales". Si esta es tu primera lectura al manual, puedes saltar esta tabla. Si es tu primer personaje y no quieres complicarte, puedes saltarla también: ninguna profesión permite acceder a ella.

Atributos relacionados: Defensa.

**Tabla 7.24: Cualidades de concentración**

Percepción	El personaje percibe las energías cercanas, así como las esferas. Es necesario realizar un
------------	--

**Tabla 7.24: Cualidades de concentración**

sobrenatural	chequeo de defensa con concentración de dificultad igual al escudo sobrenatural de cada objetivo. Si se tiene éxito, el personaje conoce la presencia y posición relativa de cada objetivo, su nivel de energía y de sus aflicciones sobrenaturales. Por cada punto por encima de la dificultad conoce también una esfera de cada uno.
Plenitud sobrenatural	A efectos de lanzar poderes sobrenaturales, la potencia del personaje aumenta en uno por cada cuatro niveles en la esfera correspondiente.
Lanzamiento contextual	Después de lanzar un poder, el personaje puede gastar un punto de iniciativa. En ese caso puede atacar de forma normal, como si no hubiese lanzado el poder.
Desconcentración	El personaje puede elegir restar puntos de concentración a un personaje después de haber atacado o realizado acción equivalente, contra un objetivo cuyo escudo sobrenatural sea inferior al suyo. El objetivo pierde tantos puntos de concentración como la diferencia. El personaje que desconcentra no puede concentrarse ese turno.
Concentración grupal	El personaje puede añadir concentración a otro en lugar de a sí mismo. La cantidad, no obstante, es igual a la defensa del personaje. Un personaje no puede recibir por turno más puntos de concentración de diferentes fuentes que su propio liderazgo.
Adaptabilidad sobrenatural	El personaje es capaz de lanzar poderes más adaptados a las circunstancias de cada momento. Hasta tantas veces como su potencia el personaje puede trasladar puntos de lanzamiento de poder de un parámetro a otro, en tanto que ambos incluyan la misma variable.
Poder permanente	El personaje puede lanzar uno de sus poderes con duración para que esta sea permanente. El tiempo de lanzamiento será de un día completo en el que el personaje no hace nada más que centrarse en el proceso, haciendo imposible su lanzamiento en combate o incluso en partida. El único objetivo posible para el poder es el propio lanzador. No se podrá alterar el valor de los parámetros del poder mediante adaptabilidad sobrenatural u otro medio. Finalmente la intensidad no podrá ser en ningún caso superior a la mitad del nivel del poder lanzado (redondeado hacia abajo), fuera cual fuera su valor original. El poder permanece lanzado en el personaje siempre que este tenga al menos tanta energía como el nivel del poder. Si su nivel de energía decae por debajo de esa cantidad, el poder se disipa como si su duración hubiera concluido. Este lanzamiento del poder no ocupa un puesto de concentración parcial ni se disipa si el personaje queda inconsciente, aunque el personaje no puede tener más poderes permanentes que su propia extensión.
Equilibrio sobrenatural	El personaje arroja una runa adicional en sus chequeos para resistir el caos por cada dos puntos de energía en su posesión.



Son aquellas que alteran las cualidades y mecanismos implicados en peleas, escaramuzas o batallas. No se suelen realizar chequeos de estas habilidades. Se dividen en dos grupos:

El primer grupo de habilidades de combate son aquellas que definen la pericia con los distintos tipos de armas. Contar con estas habilidades en un nivel u otro aporta algunos bonos a las cualidades cuando el personaje porta dichas armas. En la tabla 7.25 se detallan los efectos de las distintas

habilidades de manejo de armas en función al nivel en cada una de ellas.

Esta habilidad debe adquirirse de forma separada para cada tipo de arma, que son: espadas, hachas, mazas, manguales, lanzas, alabardas, y picos.

El manejo de armas se aplica exclusivamente a aquellas que puedan ser empleadas en cuerpo a cuerpo pues hace referencia a las interacciones naturales entre varios contendientes. Los posibles matices que subyacen con el manejo de arcos, ballestas u hondas quedan cubiertos al completo por la habilidad "combate con armas de proyectiles".

En las tablas, los bonos positivos son acumulativos, no así los negativos que solamente se aplican por no disponer de habilidad de manejo en absoluto.

El segundo grupo de habilidades de combate son aquellas que garantizan opciones adicionales conocidas como "Cualidades especiales". Se trata de la habilidad en los distintos estilos de combate (con una mano, a dos manos, con dos armas, con escudo, con armas de proyectiles y con armas arrojadas) y táctica.

### **Manejo de pico**

Entran en este grupo las armas con una cabeza, normalmente metálica, pensada para sobrepasar las armaduras. Normalmente son de tamaño corto. Los picos tienen una regla especial llamada Penetración (Pe). Cuando un pico golpea en una armadura y le causa daño, adicionalmente causa tanto daño a su propietario como indique la penetración. Este daño se considera como un impacto diferente a efectos de calcular el aturdimiento.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad.

### **Manejo de lanza**

Las armas de esta categoría son largas piezas de madera rematadas en punta, normalmente de metal. Las lanzas más largas están pensadas solo para combates en grupo o contra caballería, y son conocidas como "picas".

Atributos relacionados: Agilidad.

### **Manejo de maza**

Se trata de armas contundentes de metal, piedra o madera. Aunque su uso es simple, y son muy prácticas contra objetivos equipados con armaduras pesadas, se trata de armas lentas y previsibles. Causan daño adicional a armaduras en tanto que lleguen a causar inicialmente algún punto de daño, pero esa adición al daño NO se cuenta a efectos de aturdimiento.

Atributos relacionados: Fuerza.

### Manejo de mangual

Estas armas están formadas por un mango unido a una bola de metal mediante una cadena o cuerda. Se trata de armas peligrosas e imprevisibles. Causan daño adicional a armaduras en tanto que lleguen a causar inicialmente algún punto de daño, pero esa adición al daño NO se cuenta a efectos de aturdimiento.

Atributos relacionados: Resistencia.

### Manejo de espada

Armas consistentes en una hoja afilada de metal con un mango. Se trata de las armas más sofisticadas. Un usuario experto en el uso de la espada podrá cortar un cuello en movimiento.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad, resistencia.

Las habilidades de manejo de espada y alabarda son singulares en el sentido de que llegan a otorgar valiosos bonos de cobertura. No obstante estos bonos son inútiles si el personaje no porta ningún tipo de protección como una armadura o un escudo.

### Manejo de alabarda

Están formadas por una pieza metálica afilada en el extremo de un palo alargado. Pueden ser flexibles. La alabarda combina virtudes de las hachas, de las espadas y de las lanzas, pero su manejo es difícil.

Atributos relacionados: Agilidad, resistencia.

### Manejo de hacha

Se trata de armas que normalmente incluyen un mango de madera con una pieza de metal pesada con uno o dos filos.

Atributos relacionados: Fuerza, resistencia.

Tabla 7.25: Efectos de las habilidades con armas

Arma	Atributos	Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8
Lanza	Agilidad	-1Eva -1Cob		+1Im	+1Da	+1Im	+1Da	+1Ini	+1Ini	+1Ini

**Tabla 7.25: Efectos de las habilidades con armas**

Arma	Atributos	Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8
Maza	Fuerza	-1Eva -1Cob		+1Da	+1Da	+1Da a armaduras	+1Da a armaduras	+1Da a armaduras	+1Da a armaduras	+1Ini
Pico	Fuerza, Agilidad	-1Eva -1Cob		+1Im	Pe1	Pe2	Pe3	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Mangual	Resistencia	-1Eva -1Cob		+1Da	+1Da a armaduras	+1Da a armaduras	+1Im	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Espada	Fuerza, Agilidad, Resistencia	-1Eva -1Cob		+1Im	+1Da	+2Cob	+1Da	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Alabarda	Agilidad, Resistencia	-1Eva -1Cob		+1Im	+1Da	+1Cob	+1Da	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Hacha	Fuerza, resistencia	-1Eva -1Cob		+1Da	+1Im	+1Da	+1Da	+1Da	+1 Ini	+1 Ini

Algunas habilidades de manejo de armas otorgan bonificadores a la iniciativa. En caso de que un personaje porte varias armas solo se añadirá los bonos a iniciativa aplicables a una de sus armas (la que mayor bono otorgue).



### Combate con un arma

Define la competencia de un personaje cuando este tiene una mano vacía y porta un arma de cuerpo a cuerpo en la otra. Esta no puede pesar más que la mitad que la carga en manos total. Los personajes que combaten con esta guardia tienden a ser rápidos y esquivos y a buscar los huecos en la armadura del oponente. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial de la tabla 7.26.

Atributo relacionado:  
Agilidad.

¡Cuidado! Los puños no cuentan como armas a efectos de las habilidades de combate. Un personaje desarmado no puede usar ninguna de estas cualidades.

### Combate a dos manos

Define la competencia de un personaje cuando este tiene una única arma de cuerpo a cuerpo que empuña ocupando ambas manos, para lo que debe pesar más que la mitad de su carga en manos total.

Los personajes que combaten con armas a dos manos tienden a causar mucho daño. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial de la tabla 7.27.

Atributo relacionado: Fuerza.



### Combate con escudo

Define la competencia de un personaje cuando este porta un arma de cuerpo a cuerpo en una mano y un escudo en la otra. Los personajes en esta guardia tienden a aguantar grandes cantidades de daño con menos riesgo que el resto de personajes. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un cualidad especial de la tabla 7.28.

Atributo relacionado: Resistencia.

### Combate con dos armas

Define la competencia de un personaje cuando este porta un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano. Los personajes con este tipo de guardia realizan peligrosas combinaciones que otorgan ventajas excepcionales en la iniciativa, y en ciertas circunstancias pueden realizar proezas armadas no disponibles para los que solo llevan un arma. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un cualidad especial de la tabla 7.29.

Atributo relacionado: Agilidad.





### Combate con armas arrojadizas

Define la competencia de un personaje cuando este arroja un arma. Los personajes que saben arrojar armas pueden aprovechar excepcionalmente momentos del combate en los que están en ventaja de iniciativa. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial de la tabla 7.30.

Atributos relacionados: Agilidad, Fuerza.

### Combate con armas de proyectiles

Define la competencia de un personaje cuando este arroja un proyectil mediante un arma. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial de la tabla 7.31.

Atributos relacionados: Agilidad, Fuerza.



Es imposible que un personaje tenga una configuración de armas que le permita estar en más de una forma de guardia. La única excepción es "Combate con armas arrojadizas", que es compatible con todas las demás.

Las cualidades especiales adquiridas por las diferentes guardias y por la habilidad táctica añaden la complicación estratégica al juego de Espada Negra. Hacen referencia al sistema de combate, así que si esta es tu primera lectura del manual harías bien en saltártelas. Si estás creando tu primer personaje, quizá no quieras complicarte con ellas.

**Tabla 7.26: Cualidades especiales de combate con un arma**

Combate experto con un arma	El personaje puede arrojar dos runas adicionales en sus tiradas de impacto cuando invierte un punto de aguante.
-----------------------------	---

**Tabla 7.26: Cualidades especiales de combate con un arma**

Combate arrojado con un arma	Una vez por turno el personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para realizar un ataque adicional contra un personaje con inferior iniciativa. No puede invertir aguante en la tirada de daño de este ataque.
Combate evasivo con un arma	Si el personaje no gasta aguante en la tirada de impacto puede arrojar una runa más en sus tiradas de evitar el impacto durante el resto del turno.
Combate dañino con un arma	Si el personaje aturde a un personaje con inferior iniciativa, pierde un punto de impacto, o evasión y cobertura (el atacante elige).
Combate múltiple con un arma	Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos ataques por turno como su resistencia.
Combate reactivo con un arma	El personaje puede gastar un punto adicional de aguante en la tirada de evitar el impacto contra oponentes a los que supere en iniciativa, pero reduce su iniciativa en un punto. No se apila con combate múltiple.
Combate desequilibrante con un arma	Los oponentes que gasten aguante en esquivar los impactos de este pierden un punto de iniciativa.
Combate compensado con un arma	El personaje puede elegir tirar una runa de daño adicional contra oponentes con inferior iniciativa.

**Tabla 7.27: Cualidades especiales de combate a dos manos**

Combate experto a dos manos	El personaje puede arrojar dos runas adicionales en sus tiradas de daño cuando invierte un punto de aguante.
Combate arrojado a dos manos	Una vez por turno el personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para arrojar tantas runas adicionales en la tirada de daño como su fuerza menos dos (con un mínimo de cero) contra un oponente con menor iniciativa.
Combate destructivo a dos manos	Los personajes a los que este cause daño pierden un punto de iniciativa.
Combate dañino a dos manos	Si el personaje aturde a un personaje con inferior iniciativa este pierde tres puntos de iniciativa además.
Combate múltiple a dos manos	Si el personaje invierte un punto de aguante en evitar el daño, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra tantos ataques ese turno como su resistencia.
Combate reactivo a dos manos	El personaje puede gastar un punto adicional de aguante en la tirada de evitar el daño contra oponentes a los que supere en iniciativa, pero reduce su iniciativa en un punto. No se apila con combate múltiple.
Combate desequilibrante a dos manos	Los oponentes que gasten aguante en evitar el daño que les causa este pierden un punto de iniciativa.
Combate compensado a dos manos	El personaje puede elegir tirar una runa adicional en su tirada de impacto contra oponentes con inferior iniciativa.

**Tabla 7.28: Cualidades especiales de combate con escudo**

Combate experto con escudo	El personaje puede arrojar dos runas adicionales en sus tiradas de evitar el daño cuando invierte un punto de aguante. Esto no cuenta como una reacción, por lo que el personaje puede arrojarlas incluso aturdido.
Combate defensivo con escudo	Una vez por turno el personaje puede aceptar un penalizador de un punto a su iniciativa para añadir un punto a sus resistencias físicas hasta el final del turno.
Combate conservador con escudo.	El personaje puede renunciar a atacar para añadir el valor de su inteligencia a su iniciativa hasta un máximo igual a su iniciativa original. Recupera un punto de aguante inmediatamente.
Combate dañino con escudo.	Si el personaje ataca a un personaje previamente aturdido, puede realizar un ataque adicional en el que no puede invertir aguante.
Combate múltiple con escudo	Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto o evitar el daño, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra tantos ataques ese turno como su resistencia.
Contraataque	Si el personaje no ha atacado el turno anterior y no es el primer turno de combate puede arrojar una runa más en las tiradas de impacto y daño.
Combate desequilibrante con escudo.	Los oponentes que gasten aguante en esquivar los impactos de este o evitar el daño que les causa pierden un punto de iniciativa.
Combate compensado con escudo	El personaje puede arrojar una runa adicional en sus tiradas defensivas contra oponentes con inferior iniciativa.

**Tabla 7.29: Cualidades especiales de combate con dos armas**

Combate ágil con dos armas	Cuando el personaje obtenga iniciativa durante el combate incrementa la ganancia en un punto. Añade un punto más si su agilidad es mayor que dos.
Combate anticipado con dos armas	Cuando el personaje obtenga iniciativa durante el combate incrementa la ganancia en un punto. Añade un punto más si su inteligencia es mayor que dos.
Combate arrojado con dos armas	El personaje puede aceptar perder un punto a su iniciativa para, contra un oponente con inferior iniciativa, no tener que gastar aguante en su segundo ataque en mejorar su impacto y/o daño si ya lo gastó en el primer ataque.
Ejecución	Si el personaje ataca a un objetivo que estuviera aturdido antes de su primer ataque, no necesita invertir aguante para mejorar sus posibilidades de impacto y daño.
Combate múltiple con dos armas	Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos ataques ese turno como su resistencia.
Combate dañino con dos armas	Si el personaje causa daño con dos ataques, su oponente queda aturdido hasta el final del turno.
Combate desequilibrante con dos armas	Los oponentes que gasten aguante en esquivar los ataques de este pierden un punto de iniciativa.
Combate compensado con dos armas	El personaje puede elegir tirar una runa extra en las tiradas de daño contra oponentes con inferior iniciativa.

**Tabla 7.30: Cualidades especiales de combate con armas arrojadas**

Lanzamiento	El personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para arrojar una de sus armas contra un oponente al que supere en iniciativa, antes de los ataques normales del personaje. Se produce un ataque con el arma arrojada, en el que no puede gastar aguante en la tirada de impacto ni de daño. El arma lanzada no puede pesar más de una cuarta parte de la carga en manos. Esto no impide el ataque normal.
Lanzamiento meditado	Si el personaje es el que más iniciativa tiene excluyendo a sus aliados no necesita reducir su iniciativa para realizar un lanzamiento.
Lanzamiento descompensado	El personaje puede lanzar mediante la cualidad especial "lanzamiento" cualquier arma que pese menos que su peso mano. Si obra de esta forma (superando la limitación de peso impuesta por esa cualidad) no puede invertir aguante en su tirada de impacto y daño de su ataque normal.
Lanzador violento	El personaje puede gastar un punto de aguante para añadir su fuerza al número de runas arrojadas en la tirada de daño cuando efectúa la cualidad especial "lanzamiento".
Lanzador preciso	El personaje puede gastar un punto de aguante para añadir su agilidad al número de runas arrojadas en la tirada de impacto cuando efectúa la cualidad especial "lanzamiento".
Lanzamiento descubridor	Si el personaje causa daño al oponente con un arma arrojada puede gastar un punto de aguante extra en una tirada a su elección ese turno contra ese personaje.
Lanzamiento brutal	Cuando el personaje causa al menos un punto de daño en la armadura de un objetivo mediante la cualidad especial "Lanzamiento", el objetivo sufre un punto de daño en carne. Cuenta como un impacto diferente a efectos de determinar el aturdimiento.

**Tabla 7.31: Cualidades especiales de combate con armas de proyectiles**

Disparo apuntado	El personaje puede reducirse su iniciativa en cualquier valor no superior a su agilidad para sumar esta cantidad a su impacto durante ese turno si su iniciativa sigue siendo mayor que la del objetivo de su ataque.
Combate lejano	El personaje puede invertir un punto de aguante adicional en la tirada de evitar el impacto contra oponentes a los que supere en iniciativa. Pierde un punto de iniciativa cada vez que lo hace. No puede usarse cuando se está recibiendo un golpe fruto de un uso de "Combate conjunto" (cualidad especial de "Táctica").
Combate conjunto con proyectiles	Cuando el personaje realiza la habilidad de "Combate conjunto" (Cualidad especial de "Táctica") para evitar recibir golpes no tiene que reducir su iniciativa si su iniciativa es superior a la de su atacante. No puede usarse si el objetivo original está en guardia de combate de proyectiles.
Combate posicionado	El personaje puede utilizar el alcance de su arco en lugar de su agilidad a efectos de determinar el número de runas adicionales que arroja para evitar el impacto cuando invierte un punto de aguante si su iniciativa es superior a la del atacante. No puede usarse cuando se está recibiendo un golpe fruto de un uso de "Combate conjunto".
Disparo ejecutor	El personaje gana +4 a impacto contra personajes aturdidos o con iniciativa 0.
Posicionamiento inicial ventajoso	El personaje añade su inteligencia a su iniciativa.

**Tabla 7.31: Cualidades especiales de combate con armas de proyectiles**

Combate arrojado con arco	Al declarar su acción de disparo el personaje puede renunciar a toda su evasión hasta su siguiente turno, así como a la posibilidad de gastar aguante en evitar el impacto y la de transferir los impactos que va a sufrir a sus aliados. Obtiene +2 a impacto.
---------------------------	---

## Táctica

Habilidad relativa a los movimientos de grupo en combate. Por cada nivel en esta habilidad el personaje puede adquirir una de las capacidades especiales de la tabla 7.32. A menos que se indique lo contrario, un jugador solo puede usar cualidades especiales de táctica una vez por turno.

Mecánica de chequeos: Normalmente no se realiza ningún chequeo de táctica. No obstante en ciertas situaciones interpretativas o de batallas pueden exigirse chequeos.

Atributos relacionados: Liderazgo.

**Tabla 7.32: Cualidades especiales de táctica**

Combate conjunto	<p>Cuando un aliado recibe un ataque, el personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para recibir el ataque en su lugar. No puede realizarlo si el aliado está aturdido y el atacante iba a utilizar una cualidad especial que solo funcione contra personajes aturdidos.</p> <p>Cuando el personaje recibe un ataque, este puede aceptar perder un punto de iniciativa para que un aliado voluntario reciba el ataque en su lugar.</p> <p>Independientemente de los dos primeros usos el personaje puede gastar tantos puntos de aguante por turno como su recuperación (valor igual a su resistencia). Normalmente los personajes solamente pueden gastar un punto por turno. Esto no cuenta como un uso táctico a respecto del límite de ocasiones por turno en las que puede usar cualidades especiales de táctica.</p>
Posicionamiento oportuno	<p>El personaje puede elegir no realizar su acción en su momento de iniciativa y posicionarse detrás de otro personaje con inferior iniciativa. El personaje sigue teniendo la misma iniciativa, simplemente actúa en otro momento. Este uso no cuenta con respecto al límite de ocasiones por turno en las que se puede usar una cualidad especial de táctica, y puede repetirse tantas veces como el personaje considere oportunas. Los empates deben resolverse de la forma usual.</p> <p>Independientemente del primer uso el personaje puede elegir después de su ataque invertir un punto de aguante una vez por turno. En ese caso añade su inteligencia a su iniciativa. Este uso no cuenta con respecto al límite de ocasiones por turno en las que se puede usar una cualidad especial de táctica.</p>
Incordiar / desequilibrar	<p>El personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar incordiar a su objetivo. Este último pierde tantos puntos de iniciativa como el liderazgo del personaje si el ataque de este le impacta.</p> <p>Independientemente del primer uso, si la iniciativa del personaje supera la de su objetivo puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar desequilibrarlo. El ataque no causa daño, pero cuenta como si hubiera causado dos puntos más de daño del que fuera a causar originalmente a efectos de provocar un solo turno de aturdimiento.</p>
Distraer / desarmar	<p>El personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar distraer a su objetivo. Si le impacta este pierde un punto de evasión y cobertura. Solo se puede perder un punto de esta forma.</p> <p>Independientemente del primer uso, si la iniciativa del personaje supera la de su objetivo puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar desarmarlo. Si el ataque aturde a su</p>

**Tabla 7.32: Cualidades especiales de táctica**

	oponente, en su lugar una de las armas que llevara en sus manos cae al suelo.
Agotar	Si la iniciativa del personaje supera la de su objetivo, puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar agotar a su oponente. En lugar de causarle daño le resta tantos puntos de aguante como daño fuera a causarle.
Combate de grupo	El personaje proporciona un punto de iniciativa a otro personaje. Un personaje solo puede recibir un punto de iniciativa por turno de esta forma.
Táctico experto	El personaje puede realizar tantas cualidades especiales de táctica por turno como su liderazgo.
Concentración predictiva	El personaje puede comenzar sus combates con tantos puntos de concentración como su liderazgo más dos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# EQ UIPO

El equipo lo componen todos los objetos físicos de los que el personaje se vale para alcanzar un fin. Incluye armas, armaduras, herramientas, vehículos, instalaciones e incluso animales amaestrados.

El equipo es una parte importante del personaje en el juego de rol de Espada Negra, y sus cualidades están bastante detalladas. Es muy desventajoso combatir sin un arma y armadura apropiados, mientras que es simplemente imposible utilizar algunas habilidades sin las herramientas o instalaciones adecuados. También está implicado en algunas cuestiones sobrenaturales.

Todas las habilidades mecánicas requieren herramientas de variable calidad. En este sentido la definición de "instrumento" es amplia, y se refiere a cualquier complemento necesario para la ejecución de una habilidad. Por ejemplo, para utilizar la habilidad "hípica" es necesario poseer un corcel, que se considera a todos los efectos un objeto.

Los objetos determinan una serie de cualidades relevantes en combate. Concretamente:

- La armadura determina las resistencias a los tipos de daño físico, la cobertura, la evasión y los puntos de estructura.
- El arma (o armas) determina el daño, el tipo de daño, el impacto base y el alcance (que se añade a la iniciativa).
- El escudo (de llevarse) se comporta como una armadura, agregando sus valores a los de esta.

Un personaje no puede llevar armas (y escudo) combinadas que pesen más que su fuerza en total ni una armadura más pesada que cinco veces su fuerza (ver "cualidades"). Evidentemente un personaje no puede llevar más de un arma (o escudo) por mano ni más de una armadura. En caso de que lo hiciera solo se aplicarían los valores de la más pesada.

Es comprensible que un personaje deje caer parte del equipo que porta para combatir, pero en caso de que no lo haga, esto afectará a sus cualidades de combate como si llevara una armadura más pesada.

Las habilidades de artesanía permiten la creación de objetos de mayor nivel que dan lugar a opciones mejores para los personajes. Las herramientas de mejor calidad permitirán afrontar retos superiores, mientras que armas y armaduras de gran calidad otorgan ventajas apreciables en combate. Las reglas de artesanía están reflejadas en la sección de habilidades creativas.

Los objetos de altas calidades son piezas notables que pueden alcanzar un precio desorbitado en el mercado. La calidad va desde el nivel 0, que representa a un objeto defectuoso, al nivel 5, que representa el máximo alcanzable con la tecnología del mundo de Espada Negra. Una buena guía para asignar precios a un objeto es multiplicar el precio del mismo objeto de un nivel inferior por cinco. Todo esto queda resumido en la tabla 8.1.

<b>Nivel</b>	<b>Descripción</b>	<b>Precio</b>	<b>Efecto en herramientas</b>	<b>Efecto en armas y escudos</b>	<b>Efecto en armaduras</b>
0	Defectuoso	Dividir entre 5	Ver habilidades mecánicas	-1 estructura	-1 estructura, +1 peso

Nivel	Descripción	Precio	Efecto en herramientas	Efecto en armas y escudos	Efecto en armaduras
1	Normal	Normal		Nada	Nada
2	Buena calidad	Multiplicar por 5		+1 estructura	+1 estructura y -1 peso
3	Calidad excepcional	Multiplicar por 25		+2 estructura	+2 estructura y -2 peso
4	Obra maestra	Multiplicar por 125		+3 estructura	+3 estructura y -3 peso
5	Maravilla del mundo	Multiplicar por 625		+4 estructura	+4 estructura y -4 peso



Las cualidades que un personaje obtiene de las armas son las siguientes:

### Impacto

Es la cantidad fija a la que el personaje añadirá el resultado de un chequeo de agilidad a la hora de intentar impactar a su enemigo. Es vital para determinar si un ataque del personaje impacta en la carne de su oponente, en su armadura o simplemente da en el aire.

### Alcance

Es la longitud abstracta del arma. Se añade a la iniciativa. No representa el alcance real, sino que se corresponde con los conceptos resumidos en la tabla 8.2:

Alcance	Descripción	Ejemplos
0	Arma prácticamente sin alcance, para el combate cuerpo a cuerpo	Cuchillo o puños
1	Arma corta, de aproximadamente el tamaño de un antebrazo humano	Espada corta, maza

**Tabla 8.2: Alcance en armas**

Alcance	Descripción	Ejemplos
2	Arma larga, de más de un metro de longitud pero menos de dos	Mandoble, gran hacha
3	Arma muy larga, de unos dos metros de longitud útil	Lanzas usuales, espadas extremadamente largas
4	Arma anormalmente larga, de más de dos metros de longitud útil	Lanzas de guerra
5	Armas de proyectiles de corto alcance	Arco corto
6	Armas de proyectiles de largo alcance	Arco largo

## **Daño**

Es la cantidad fija a la que el personaje añadirá el resultado de un chequeo de fuerza a la hora de intentar dañar a un enemigo al que ha impactado.

## **Tipo**

Es el tipo de daño que hace el arma. Puede ser perforante (en el caso de una lanza o una flecha, por ejemplo), cortante (en una espada o hacha) o contundente (en el de una maza).

## **Estructura de armas**

Cuando un golpe consigue más éxitos en la tirada de daño que el número de “estructura”, el arma pierde un punto de daño en los golpes posteriores. Cuando la capacidad de hacer daño llega a cero, el arma es destruida.

Las armas se pueden reparar utilizando la habilidad adecuada.

Ten en cuenta que estas cualidades se ven modificadas por las habilidades de manejo de armas que los personajes adquieren fruto de su experiencia, tal y como aparece reflejado en la tabla 7.25, en el capítulo de habilidades.

Las cualidades de las armas están compendiadas en la tabla 8.3.

**Tabla 8.3: Cualidades de armas**

Nombre	Impacto	Al	Da	Pe	TiD	TiA	Estructura
Daga	3	0	2	0,5	Cor	Espada	3
Espada corta	3	1	4	1,5	Cor	Espada	4
Espada larga	3	2	4	2	Cor	Espada	3
Mandoble	3	2	5	3	Cor	Espada	4
Daga Aglazor	4	1	2	0,5	Per	Espada	2
Espada Fedder	4	1	3	1	Per	Espada	2
Espada Trilbanson	4	2	4	1,5	Per	Espada	2
Espada Taunori	3	2	3	1,5	Cor	Espada	3
Espada de bandido	4	3	5	2,5	Per	Espada	2
Porra	3	1	2	1	Con	Maza	2
Maza ligera	2	1	4	2	Con	Maza	4
Maza pesada	2	1	5	3	Con	Maza	5
Almádena	2	1	6	4	Con	Maza	6
Almádena "gangraciana"	2	1	7	5	Con	Maza	7
Mangual ligero	3	0	2	1	Con	Mangual	3
Mangual	3	1	3	2	Con	Mangual	4
Mangual pesado	3	2	4	3	Con	Mangual	5
Jabalina	3	1	3	0,5	Per	Lanza	1
Jabalina pesada	3	1	4	0,75	Per	Lanza	1
Lanza ligera	3	3	4	1,5	Per	Lanza	3
Lanza de guerra	3	4	5	3	Per	Lanza	3
Alabarda ligera	3	3	3	2	Cor	Alabarda	5
Alabarda	3	3	4	3	Cor	Alabarda	6
Hoz	2	0	5	1	Per	Pico	3
Pico tírtico	2	1	6	2	Per	Pico	3
Gran pico	2	1	7	3	Per	Pico	4
Hacha de mano	2	0	3	1	Cor	Hacha	4
Hacha de guerra	2	1	4	2	Cor	Hacha	4
Hacha de dos manos	2	1	5	3	Cor	Hacha	5
Gran hacha	2	2	6	4	Cor	Hacha	5

Arco corto	0	5	4	1	Per	Proyectiles	3
Arco largo	0	6	5	2	Per	Proyectiles	4
Arco compuesto	0	6	7	3	Per	Proyectiles	5
Honda	0	5	2	1	Con	Proyectiles	4
Puños	5	0	0	0	Con	Ninguno	-

A continuación se detalla la descripción, origen y cualidades de las armas citadas en la tabla anterior, así como variantes históricas válidas.

### DAGA

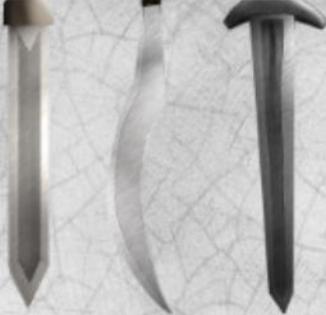
Arma corta, de menos de un cuarto de metro. De nulo uso bélico, es más un instrumento versátil, o como mucho un arma fácil de ocultar. Existente en todas las naciones. Los que aquí se reproducen son un cuchillo dormenio, un cuchillo de soldado eridio, una daga harrassiana, un cuchillo tírtico y uno gunear.

Alcance:	0	
Impacto:	3	
Daño:	2	
Peso:	0.5	
Tipo de daño:	Cortante	
Tipo de arma:	Espada	
Estructura:	3	

### ESPADA CORTA

Arma corta de medio metro de hoja ancha y usualmente sin guardia. Aunque su máximo exponente es la del ejército eridio, otras muchas se fabrican en todas partes del mundo. Las que aquí se exponen son, en orden, una espada eridia, una tírtica, y una gunear.

Alcance:	1	
----------	---	--

Impacto	3	
Daño	4	
Peso	1.5	
Tipo de daño	Cortante	
Tipo de arma	Espada	
Estructura	4	

### ESPADA LARGA

Arma con hoja de algo más de dos pies de largo. El ejército dormenio la aceptó como arma principal para la legión del sur, y es el arma secundaria usual en la caballería harrassiana, aunque se puede encontrar en prácticamente todas las partes del mundo. Las que aquí se muestran son un modelo najshet, harrassiano, dormenio y gunear.

Alcance:	2
Impacto	3
Daño	4
Peso	2
Tipo de daño	Cortante
Tipo de arma	Espada
Estructura	3



### MANDOUBLE

Espada de gran tamaño de dos puños. Se trata de un arma muy infrecuente en la guerra dado que normalmente requiere las dos manos para usarse. Solo el clan gunear Asgeifr los utiliza con cierta frecuencia. Se trata de un arma normalmente portada por guerreros con poco aprecio por sus vidas. Aquí se

muestran, por orden, la versión ginear, un espadón tírtico, y una espada de sacrificios najshet.

Alcance: 2  
Impacto 3  
Daño 5  
Peso 3  
Tipo de daño Cortante  
Tipo de arma Espada  
Estructura 4



### DAGA AGLAZOR

Arma corta de tipo punzante, sin filo, icónica de la familia Aglazor. Es considerada de mal gusto. Normalmente arma secundaria. La primera de las que se muestran es propia de la calle, mientras que la segunda es probablemente decorativa.

Alcance: 1  
Impacto 4  
Daño 2  
Peso 0.5  
Tipo de daño Perforante  
Tipo de arma Espada  
Estructura 2



### ESPADA FEDDER

Arma corta de tipo punzante, sin filo, icónica de la familia Fedder, muy común entre personas que por cuestiones sociales deben llevar espada pero no tienen intención de usarla. También relativamente económica con respecto a otras variantes.

Alcance:	1
Impacto	4
Daño	3
Peso	1
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Espada
Estructura	2



### ESPADA TRILBANSON

Arma larga de tipo punzante, sin filo, icónica de la familia Trilbanson, y máximo exponente de la esgrima dormenia. Se trata del arma más utilizada tanto por los nobles interesados en la esgrima de forma real, como por los bandidos callejeros bien posicionados económicamente.

Alcance:	2
Impacto	4
Daño	4
Peso	1.5
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Espada
Estructura	2



### ESPADA TAUNORI

Arma larga de tipo cortante, con filo, icónica de la

familia Taunori. Se trata de la espada civil dormenia menos adaptada a la paz, con severa inferioridad en conflictos de duelo, pero mucha más utilidad en otras circunstancias.

Alcance:	2
Impacto	3
Daño	3
Peso	1.5
Tipo de daño	Cortante
Tipo de arma	Espada
Estructura	3



### ESPADA DE BANDIDO

Arma de longitud extrema, punzante, sin filo, utilizada únicamente por bandidos de terrenos urbanos y ocasionalmente algún miembro de una sociedad criminal. Se trata de un arma muy larga pero aún así no demasiado pesada que suele utilizarse a dos manos, más como una lanza que como una espada.

Alcance:	3
Impacto	4
Daño	5
Peso	2.5
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Espada
Estructura	2



## Porra

Arma contundente de menos de medio metro hecha a partir de un único trozo de madera. Aunque no es el arma más deseada, sí es la más barata al carecer de trozos de metal, por lo que es usada por campesinos, bandidos, miembros de bandas e incluso guardias, especialmente en Dormenia. Los ejemplos que aquí se ilustran son tres porras de esta nación de muy diferentes dueños.

Alcance:	1
Impacto	3
Daño	2
Peso	1
Tipo de daño	Contundente
Tipo de arma	Maza
Estructura	2



## MAZA LIGERA

Arma contundente de entre medio metro y un metro hecha a partir de un trozo de madera al que se le añade un pedazo pesado de metal de muy diversas formas. Aunque su éxito histórico se basa en la facilidad para manufacturarse en comparación con armas más sofisticadas como las espadas, ciertas sociedades han perfeccionado la técnica para usarlas de forma efectiva contra armaduras y escudos. Adicionalmente algunas órdenes religiosas dormenias utilizan mazas basándose en un curioso precepto religioso que considera a las espadas demasiado peligrosas.

Los modelos que aquí aparecen son, una maza de aletas de un hermano iluminado dormenio, una maza gunear y una extraña maza eridia de notable calidad.

Alcance:	1
Impacto	2
Daño	4
Peso	2



Tipo de daño	Contundente	
Tipo de arma	Maza	
Estructura	4	

### MAZA PESADA

Arma contundente de entre medio metro y un metro hecha a partir de un trozo de madera al que se le añade un gran pedazo de metal de alto peso. Se trata de armas muy extrañas que requieren de las dos manos incluso en personas fuertes.

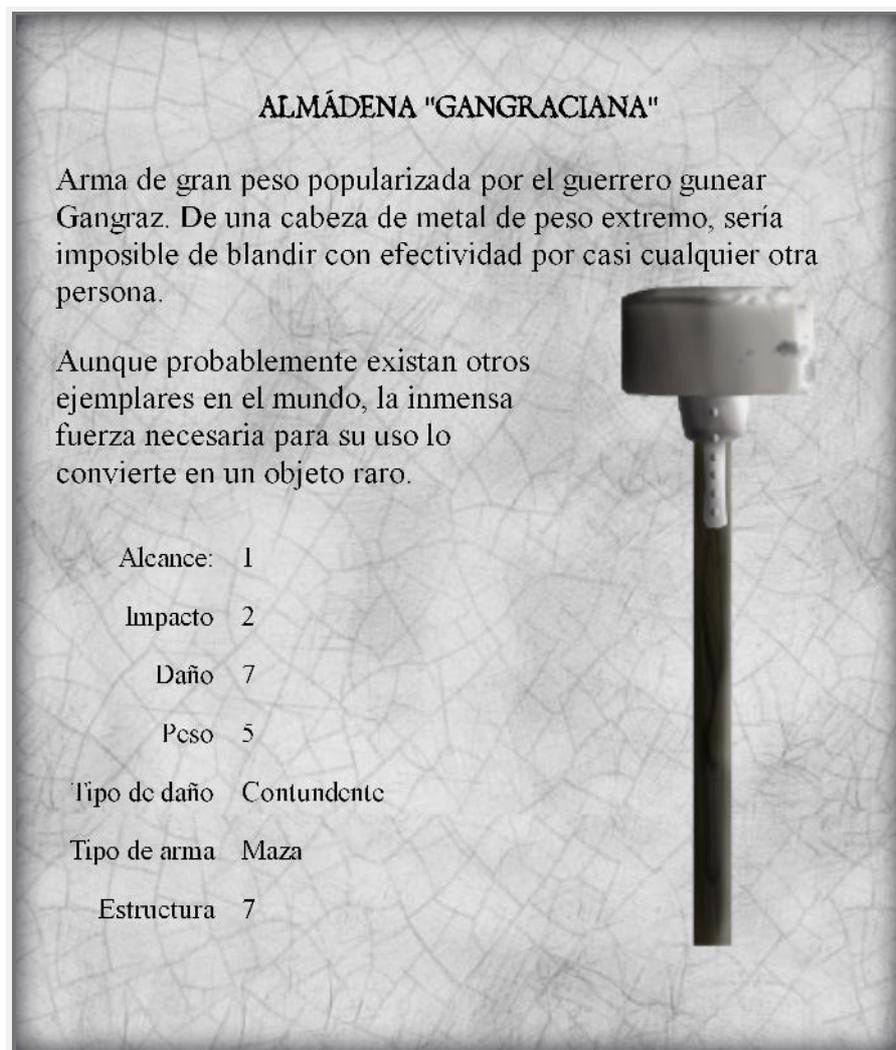
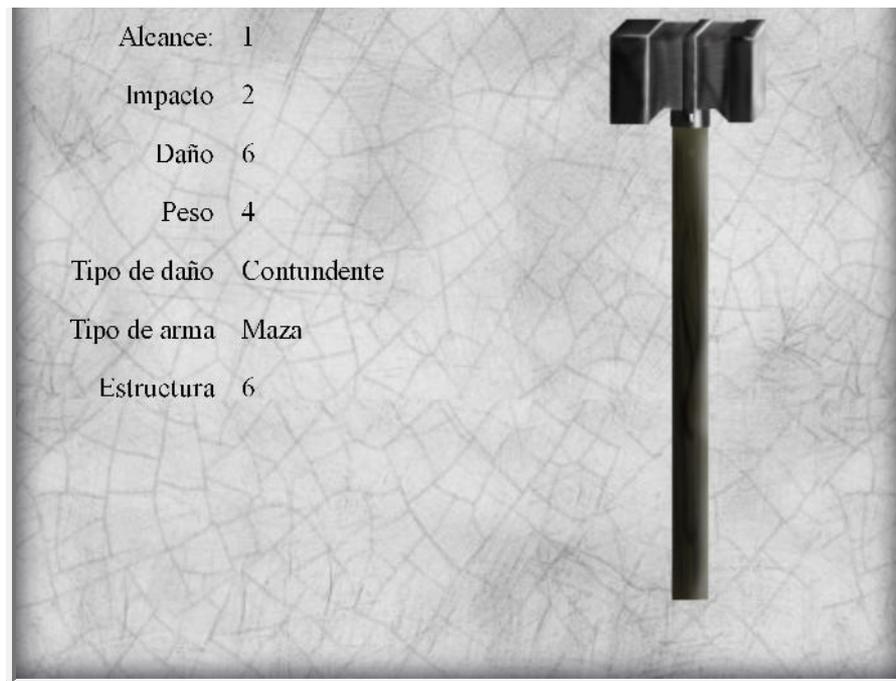
Las que aquí se representan son una extraña maza gunear con pinchos, una infrecuente maza pesada dormenia usada por algún tipo de religioso, y un aún más extraño martillo. Se duda mucho de que esta última sea, de hecho, un arma real, pero podría ser usable por las legendarias tropas Ollvaror si estas están dotadas, como dice la leyenda, de una fuerza sobrenatural.

Alcance:	1
Impacto	2
Daño	5
Peso	3
Tipo de daño	Contundente
Tipo de arma	Maza
Estructura	5



### ALMÁDENA

Temible arma que consta de un palo de más de un metro de madera rematado con una cabeza contundente de metal de elevado peso. Se trata de un arma que solo consta que haya sido utilizada por gunearos de imponente fuerza. Siendo un arma lenta y torpe, su única virtud podría ser que es prácticamente indestructible.



### MANGUAL LIGERO

Arriesgada arma que une una cabeza metálica con un palo mediante cadenas. Esta variedad ligera es preferida por pocos guerreros del mundo.

Alcance: 0

Impacto 3

Daño 2

Peso 1

Tipo de daño Contundente

Tipo de arma Mangual

Estructura 3



### MANGUAL

Arriesgada arma que une una cabeza metálica con un palo mediante una cadena. Esta variedad pesada es popular entre la orden de los hermanos iluminados, pero es poco común dentro de ejércitos de tipo alguno.

Alcance: 1

Impacto 3

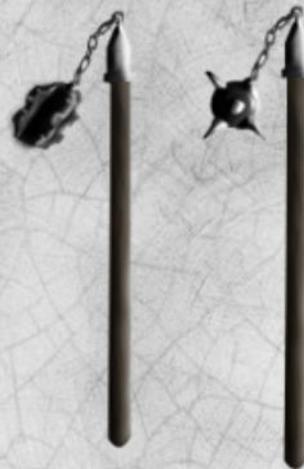
Daño 3

Peso 2

Tipo de daño Contundente

Tipo de arma Mangual

Estructura 4



### MANGUAL PESADO

Arriesgada arma que une una



cabeza metálica pesada con un palo de largo tamaño mediante una cadena. Esta variedad es muy poco común en parte alguna del mundo, y la que aquí se representa es de hecho una variedad tírtica probablemente evolucionada a partir de un instrumento agrícola.

Alcance: 2

Impacto 3

Daño 4

Peso 3

Tipo de daño Contundente

Tipo de arma Mangual

Estructura 5



## JABALINA

Arma arrojadiza ligera empleada en multitud de lugares del mundo por soldados especializados. Se trata de un importante complemento de armas de cuerpo a cuerpo muy útil en conflictos bélicos, pero algo menos práctico en el combate individual.

El modelo que aquí se representa es uno ligero, del ejército harrassiano.

Alcance: 1

Impacto 3

Daño 3

Peso 0.5

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Lanza

Estructura 1



## JABALINA PESADA

Arma arrojadiza ligera empleada por soldados muy capacitados y entrenados. Se trata de un importante complemento de armas de cuerpo a cuerpo difícil de utilizar incluso por unidades especializadas, pero que proporciona inmensas ventajas utilizada adecuadamente.

Los modelos que aquí se representan son un arpón de los cazadores de orcas gunear, y la temida lanza arrojadiza eridia.

Alcance: 1

Impacto 3

Daño 4

Peso 0.75

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Lanza

Estructura 1



## LANZA LIGERA

El arma más usual de los ejércitos del mundo, consiste en un enorme palo de unos dos metros rematado con una cabeza, usualmente de metal.

Su éxito militar es incuestionable, y se debe tanto a su bajo coste de producción y reparación, como a su fácil entrenamiento y disposición táctica.

Los modelos que aquí se reproducen son dos lanzas del ejército regular dormenio (la primera de ellas de muy mala calidad, la segunda algo más



aceptable), una harrassiana y una gunear.

Alcance:	3
Impacto	3
Daño	4
Peso	1.5
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Lanza
Estructura	3



### LANZA DE GUERRA

Se trata de una versión más larga y ancha de la lanza ligera, por lo que es más contundente que esta. Su elevado coste en metal ha limitado su uso a lo largo de la historia.

Aún así su utilidad militar es más que notable para aquellos ejércitos que pueden permitirse su coste relativamente superior y el más alto tiempo de entrenamiento. Una unidad disciplinada equipada con este tipo de armas de largo alcance es un reto táctico para los más grandes ejércitos.

Los modelos que aquí se reproducen son una lanza dormenia de decente calidad, una harrassiana y tres guneares.

Alcance:	4
Impacto	3
Daño	5
Peso	3



Tipo de daño	Perforante	
Tipo de arma	Lanza	
Estructura	3	

### ALABARDA

Arma de largo alcance que combina elementos de la lanza (por su larga asta) y de otras armas, como la espada o el hacha. Se caracteriza pues por contar con elementos de filo al final de un largo palo.

Aunque su utilidad militar es incuestionable, exige más entrenamiento que las lanzas y su coste de creación y mantenimiento es mayor, por lo que muy pocos ejércitos del mundo la han utilizado.

Los modelos que aquí se reproducen son la alabarda dormenia empleada por la guardia real, una alabarda tirtica modificación de una herramienta para la recolección, y una alabarda del ejército eridio.

Alcance:	3	
Impacto	3	
Daño	4	
Peso	3	
Tipo de daño	Cortante	
Tipo de arma	Alabarda	
Estructura	6	

### HOZ

Instrumento agrícola usado solo para el combate en caso de emergencia. Las que aquí se reproducen son

una tirtica, y una más elaborada de origen harrassiano.

Alcance:	0
Impacto	2
Daño	5
Peso	1
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Pico
Estructura	3



### PICO TÍRTICO

Arma perforante diseñada a partir de una hoz de labranza. Los tirticos la desarrollaron para penetrar las armaduras eridias y dañar a su portador en un solo golpe.

Las siguientes dos versiones son de este origen. El primero de ellos es de una calidad superior al segundo.

Alcance:	1
Impacto	2
Daño	6
Peso	2
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Pico
Estructura	3



### GRAN PICO

Arma perforante, versión a dos manos del pico tirtico. Se trata de un arma de difícil uso, normalmente solo portada por tirticos poco preocupados por su seguridad. Sus efectos son terribles, pues puede penetrar prácticamente cualquier armadura.

La que aquí se reproduce es una versión de razonable calidad (especialmente para ser túrtica) propiedad del hermano Vorvek.



Alcance:	1
Impacto	2
Daño	7
Peso	3
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Pico
Estructura	4

### HACHA DE MANO

Instrumento corto de menos de medio metro normalmente usado para cortar ramas. Su uso como arma es totalmente circunstancial y ninguna sociedad la ha llevado jamás a la guerra.



Alcance:	0
Impacto	2
Daño	3
Peso	1
Tipo de daño	Cortante
Tipo de arma	Hacha
Estructura	4

### HACHA DE GUERRA

Arma de cierto peso pensada para ser utilizada a una mano. Se trata de un arma de origen gunear, y más concretamente del clan Sigvar. Los dos modelos que

se representan son de este tipo.

Alcance:	1
Impacto	2
Daño	4
Peso	2
Tipo de daño	Cortante
Tipo de arma	Hacha
Estructura	4



### HACHA DE DOS MANOS

Arma evolucionada a partir de la herramienta equivalente pensada para derribar árboles. Se trata de un arma de cierto peso cuyos usuarios predilectos son los guerreros guneares del clan sigvar. Los modelos que aquí se representan son armas de este origen.

Alcance:	1
Impacto	2
Daño	5
Peso	3
Tipo de daño	Cortante
Tipo de arma	Hacha
Estructura	5



## GRAN HACHA

Enorme arma portada solamente por individuos de fuerza descomunal, normalmente guerreros del clan Sigvar. Se trata de armas para las que es necesario bastante entrenamiento, pero que causan un daño terrorífico en caso de impacto, independientemente del nivel de protección que se utilice.

El primer modelo representado ofrece la forma típica de este tipo de hachas, mientras que el segundo es uno muy extraño compuesto enteramente por metal, fabricado en una calidad excepcional por los miembros de la familia Ollvaror.

Alcance: 2

Impacto 2

Daño 6

Peso 4

Tipo de daño Cortante

Tipo de arma Hacha

Estructura 5



## ARCO CORTO

Arma de proyectiles de pequeño tamaño (algo más de un metro). Normalmente es portado solamente como arma secundaria, o como arma de caballería.

Los que aquí se representan son, respectivamente, un arco dormenio del ejército regular, y uno de mejor

calidad de la caballería sariana.

Alcance:	5
Impacto	0
Daño	4
Peso	1
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Arco
Estructura	3

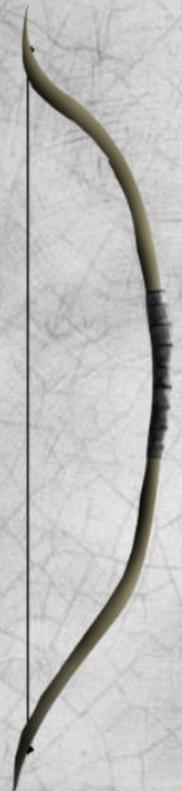


### ARCO LARGO

Arma de proyectiles de gran tamaño (cercano a los dos metros). Es usado como arma principal por cazadores y soldados de cuerpos militares de arquería.

El que aquí se representa es un arco largo de cazador dormenio.

Alcance:	6
Impacto	0
Daño	5
Peso	2
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Arco
Estructura	4



### ARCO COMPUESTO

Arma de proyectiles de gran tamaño (cercano a los dos metros), en la que la parte que hace torsión es solo una



sección del arco. Esto lo hace un arma de tensado difícil, solo apta para usuarios de fuerte complexión.

Los modelos que aquí se representan son un arco del ejército eridio, y otro de un cazador gunear.

Alcance:	6
Impacto	0
Daño	7
Peso	3
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Arco
Estructura	5




Las cualidades que un personaje obtiene de su armadura y/o escudo son las siguientes:

### **Evasión**

Es el número que el atacante tiene que superar para impactar al personaje. Las armaduras más pesadas hacen que esquivar los golpes sea algo más difícil que cuando se visten livianas ropas.

### **Cobertura**

Es el área práctica del cuerpo que protege una armadura en relación con la evasión. Por ejemplo una armadura de cuero completa puede tener más cobertura que un peto de metal (aunque luego resista menos). A efectos de combate, cuando el impacto supera la evasión, produce un impacto en la armadura. Si además supera la cobertura, entonces impacta directamente en el cuerpo del personaje,

ignorando toda protección que pudiera suponer la armadura.

## Estructura

Es el número de puntos de daño que puede soportar una armadura antes de que su funcionalidad se vea comprometida. Esto no significa que una armadura que haya sufrido tanto daño como su estructura esté necesariamente destruida, sino que tiene daños que hacen que sea inútil en combate, como correas cortadas, una grieta importante, o algo similar.

## Resistencias (contundente, cortante y perforante)

Es el número de puntos de daño que la armadura sustrae directamente del daño recibido en caso de que su portador sufra un impacto en esta.

Las cualidades de las armaduras que se suelen encontrar en el mundo de Espada Negra quedan compendiadas en la tabla 8.4.

Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Nada	0	0	0	0	3	3	0
Ropas de tela	0	0	0	1	4	3	2
Ropas largas de tela	0	0	0	1	5	3	3
Protección ligera de cuero	0	2	2	4	4	3	5
Peto de cuero	1	2	2	6	6	3	10
Protección completa de cuero	1	2	2	6	8	2	12
Camiseta de mallas	2	3	2	8	4	2	9
Cota de mallas	2	3	3	9	5	2	11
Armadura de escamas	2	3	3	9	7	2	14
Armadura ligera eridia	2	2	2	7	4	3	9
Armadura de guerra eridia	3	3	3	10	5	3	14
Armadura pesada eridia	4	4	4	13	6	2	19
Armadura de placas	3	3	4	11	6	1	15
Peto de placas pesadas	3	5	5	13	4	1	15
Armadura Ollvaror	3	4	4	12	6	0	15
Armadura artesanal gunear	4	5	5	14	7	0	20

**Tabla 8.4: Cualidades de armaduras**

Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Armadura completa "gangraciana"	4	6	6	16	8	0	23
Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Rodela	0	0	1	1	+1	+0	0,5
Escudo redondo	0	0	2	2	+1	+0	1
Escudo grande	0	1	2	3	+1	+0	1,5
Escudo pesado	0	1	2	3	+2	+0	2
Escudo torreón	0	1	3	4	+2	+0	2,5

A continuación se detallan la descripción y características de las armaduras, así como su uso histórico.

**PROTECCIÓN LIGERA DE CUERO**

Se trata de poco más que un peto de cuero como el que utilizan herreros, y como armadura tiene una importancia apenas relevante. Es tan simple que existen docenas de variantes por todo el mundo. Las que aquí aparecen son una armadura de un agente de la corrección y unas protecciones de esclavista gunear.

Evasión 3

Cobertura 4

Resistencia contundente 0

Resistencia cortante 2

Resistencia perforante 2

Estructura 4

Peso 5



**PETO DE CUERO**

Armadura reforzada de cuero o pieles que cubre al menos el torso. Probablemente sea la armadura más frecuente del mundo, debido principalmente a la razonable protección que otorga en relación con su reducido coste.

Las que aquí se representan son una protección estándar de la infantería harrassiana y una armadura de cuero de un noble dormenio de excelente calidad.



Evasión	3
Cobertura	6
Resistencia contundente	1
Resistencia cortante	2
Resistencia perforante	2
Estructura	6
Peso	10



### PROTECCIÓN COMPLETA DE CUERO

Se trata de una cobertura de cuero endurecido o pieles que ofrece protección adicional sobre otras partes que no sean el torso, como cabeza, pelvis, pantorrillas y hombros.

Estas armaduras no son particularmente más protectoras que el peto de cuero, pero sí son más incómodas. Debido a ello no son las preferidas para el uso callejero, y normalmente son utilizadas por unidades de caballería ligera.

Las que aquí se representan son protecciones de cuero asociadas a la caballería sariana y la caballería ligera dormenia.



Evasión	2
Cobertura	8



Resistencia contundente	1
Resistencia cortante	2
Resistencia perforante	2
Estructura	6
Peso	12



### CAMISETA DE MALLAS

Se trata de una pieza que cubre torso y hombros con mallas no soldadas. Aunque no existe un diseño estandarizado, muchos miembros del ejército regular han usado variantes de esta idea a lo largo de la historia.

Evasión	2
Cobertura	4
Resistencia contundente	2
Resistencia cortante	3
Resistencia perforante	2
Estructura	8
Peso	9



### COTA DE MALLAS

Esta armadura cubre torso, pelvis y piernas con mallas soldadas. Su uso histórico se ha producido en la "legión del sur", por lo que no es común encontrarlas a la venta, aunque herreros particulares realizan modelos similares en varias partes del mundo.



Evasión	2
Cobertura	5
Resistencia contundente	2
Resistencia cortante	3
Resistencia perforante	3
Estructura	9
Peso	11



### ARMADURA DE ESCAMAS

Se compone de láminas de metal entrelazadas con tiras de cuero en una pieza relativamente flexible.

La que a aquí se representa es la versión de las carsij de harrassia. Esta incluye el acolchado interior en la misma pieza y hombreras metálicas. Se trata de una armadura relativamente cómoda de coste alto, pero aún aceptable.

Evasión	2
Cobertura	7
Resistencia contundente	2
Resistencia cortante	3
Resistencia perforante	3
Estructura	9
Peso	14



### ARMADURA LIGERA ERIDIA

Se trata de una armadura ligera de placas o láminas de metal que cubre solamente el torso y un hombro. Está pensada para

complementarse con un escudo.

Evasión	3
Cobertura	4
Resistencia contundente	2
Resistencia cortante	2
Resistencia perforante	2
Estructura	7
Peso	9



### ARMADURA DE GUERRA ERIDIA

Se trata de una armadura de placas o láminas con piezas variables. Solo se ha fabricado para el ejército eridio. Está pensada para complementarse con un escudo.

Evasión	3
Cobertura	5
Resistencia contundente	3
Resistencia cortante	3
Resistencia perforante	3
Estructura	10
Peso	14



### ARMADURA PESADA ERIDIA

Antigua armadura tradicional eridia, también llamada "armadura de la fundadora". Los ejemplares son limitados y bastante valorados.

Evasión	2
Cobertura	6



Resistencia contundente	4
Resistencia cortante	4
Resistencia perforante	4
Estructura	13
Peso	19



### ARMADURA DE PLACAS

Armadura de placas pesadas que entorpece en gran grado la movilidad. Su diseño es bastante simple y fácilmente imitable.

Las que aquí se representan son una armadura de la caballería pesada dormenia y de la guardia real de la misma nación.

Evasión	1
Cobertura	6
Resistencia contundente	3
Resistencia cortante	3
Resistencia perforante	4
Estructura	11
Peso	15



### ARMADURA DE PLACAS PESADAS

Incómoda armadura de gruesas placas utilizada principalmente por el antiguo imperio Najshet.



Evasión	1	
Cobertura	4	
Resistencia contundente	3	
Resistencia cortante	5	
Resistencia perforante	5	
Estructura	13	
Peso	15	

### ARMADURA OLLVAROR

Armadura de placas producida por los herreros Ollvaror para sus legendarias tropas. Es extremadamente incómoda de portarse, pero su avanzada protección permite que sus usuarios empuñen armas de dos manos.

Evasión	0	
Cobertura	6	
Resistencia contundente	3	
Resistencia cortante	4	
Resistencia perforante	4	
Estructura	13	
Peso	15	

### ARMADURA ARTESANAL GUNEAR

Armadura diseñada por



herreros Ollvaror de forma personal para el líder de un clan. Al tratarse de modelos personalizados, no se puede hablar de un diseño particular. Todas ellas son extremadamente protectoras, además de incómodas.

Evasión	0
Cobertura	7
Resistencia contundente	4
Resistencia cortante	5
Resistencia perforante	5
Estructura	14
Peso	20

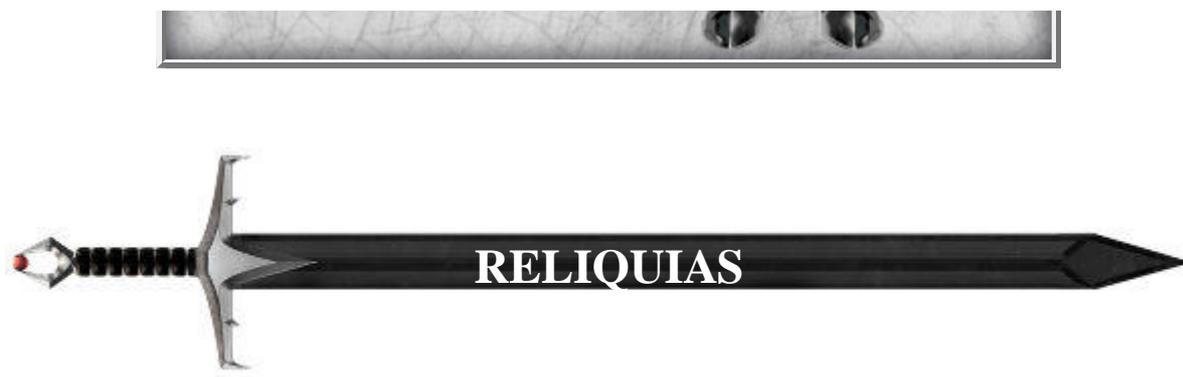


### ARMADURA COMPLETA "GANGRACIANA"

Se trata de una legendaria armadura de cuerpo entero de gruesas placas. En principio solo existiría una unidad que posee el legendario guerrero Gangraz.

Evasión	0
Cobertura	8
Resistencia contundente	4
Resistencia cortante	6
Resistencia perforante	6
Estructura	16
Peso	23





Una reliquia es un objeto que tiene propiedades sobrenaturales especiales. Puede ser cualquier tipo de objeto, como un anillo, un amuleto o incluso una cuerda.

## Reglas

Hay cuatro reglas inalterables que gobiernan el uso de las reliquias:

1. **Cantidad:** Ningún personaje puede utilizar más reliquias de cualquier tipo que su propio atributo de extensión. En caso de que lo intente, los últimos objetos que se equipe no funcionarán.
2. **Capacidad:** Cada reliquia aporta un bono a una cualidad en función al atributo de potencia de su portador.
3. **Unicidad:** No se puede disponer más de una vez de un beneficio idéntico otorgado por varias reliquias diferentes: solamente funcionará el primero equipado.
4. **Equipación:** Utilizar una reliquia exige cierto entrenamiento y cuidado. Es necesario invertir un punto de motivación fuera de partida para conseguir que sus efectos funcionen.

## Efectos

Cada reliquia tiene un efecto positivo. El listado de las cualidades a las que una reliquia puede afectar es el siguiente:

**Resistencia a la oscuridad:** La resistencia a la oscuridad del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

**Resistencia a la luz:** La resistencia a la luz del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

**Resistencia elemental:** La resistencia elemental del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

**Resistencia al caos:** Incrementa la defensa del portador a efectos de resistir chequeos de contagio del caos en tantos puntos como su potencia, siempre que el origen del contagio no sean las mutaciones o poderes del propio personaje, ni el origen del chequeo le vaya a proporcionar una aptitud o bono positivo.

**Rápida:** La iniciativa del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

**Resistente:** El aguante del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

**Longeva:** Los puntos de vida del portador se incrementan en tantos puntos como su potencia.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# COMBATE

Las reglas incluidas en este capítulo permiten resolver los conflictos violentos entre varios personajes del juego de rol de Espada Negra

En estas situaciones de combate los jugadores perciben y manejan la información de forma abstracta: no se tienen en cuenta las posiciones concretas de los personajes, por lo que no son necesarias en absoluto miniaturas o marcadores que las indiquen.

A lo largo del combate cada personaje podrá administrar un número de puntos de aguante igual a cinco veces su atributo de resistencia (como puede verse en el capítulo "cualidades").

Esta cantidad puede estar reducida en función al cansancio que el personaje padece por otras causas. Por ejemplo, un personaje que haya usado sus habilidades durante el día, o que no haya dormido adecuadamente contará con menos puntos (ver capítulo "habilidades").

Cada personaje invertirá voluntariamente estos puntos en los distintos chequeos que le afecten directamente para arrojar tantas runas adicionales como el atributo adecuado, de igual forma que en los chequeos normales de habilidades.

La contabilización de los puntos de aguante debe realizarse de una forma clara. Debido a que cambian con gran velocidad, lo mejor es usar contadores de algún tipo.

Todo lo que se explica en las siguientes sub-secciones queda ejemplificado en el siguiente vídeo.

Los personajes harán todo lo posible por tener la mejor posición en el combate, y por ejecutar las maniobras que el jugador decida con la mejor eficiencia. El sistema de combate permite resolver las escaramuzas con relativa agilidad una vez se conocen sus rudimentos.

Los jugadores no necesitan preocuparse (ya lo hacen los personajes) por:

- La posición.
- El movimiento exacto.
- Las reacciones momentáneas.

Los jugadores deben preocuparse (y sus personajes morirán si no lo hacen) por:

- Los puntos de vida y estructura, daño y resistencias.
- Invertir los puntos de aguante adecuados en cada momento.
- Gestionar (y comprender) la iniciativa.

Los puntos de aguante vienen a representar el cansancio lógico que un personaje sufre por participar en un combate (cansancio anaeróbico o a corto plazo) pero están afectados también por las actividades que haya realizado anteriormente (cansancio aeróbico o a largo plazo).

No se ha encontrado ningún video que tenga un formato y tipo MIME compatibles.



Los personajes actúan por orden descendente de iniciativa (primero los que más tienen).

Cuando los personajes ejecutan ciertas maniobras avanzadas, su iniciativa se altera. Por ello es conveniente disponer de un sistema visual para controlar el orden de actuación. Suele ser suficiente con una hoja en la que estén apuntados los posibles valores de iniciativa.

#### EJEMPLO: ORDEN EN COMBATE

En un combate participan Denda, la ladrona, y Ardrom, el viejo aventurero harrassiano contra dos zombis y un necrófago. Denda tiene iniciativa nueve mientras que Ardrom tiene iniciativa cuatro. El necrófago tiene iniciativa ocho, y los zombis tienen iniciativa cero. El orden será el siguiente.

- Denda actuará en primer lugar.
- El necrófago actuará en segundo lugar.



- Ardrom actuará en tercer lugar.
- Los dos zombis actuarán en último lugar.

Contar con una elevada iniciativa implica saber posicionarse en el mejor lugar y hacerlo rápidamente, y por eso está implicada la inteligencia, la agilidad y el alcance del arma.

Los personajes con baja iniciativa, al contrario, no tienen facilidad para posicionarse ni lo hacen rápidamente.

Los personajes con experiencia pueden llegar a realizar maniobras especiales que implican empeorar su posición a cambio de beneficios puntuales.

En caso de empate se debe resolver el orden entre los personajes empatados. El primer criterio en este caso es el alcance del arma, el segundo es la agilidad y el tercero es la inteligencia, en orden descendente. En caso de que estos tres valores sean iguales se debe desempatar al azar.

La forma de calcular la iniciativa aparece descrita en el capítulo III: Atributos y cualidades, pero a modo de resumen, es igual a la suma de la agilidad y la inteligencia del personaje, y el alcance de su arma principal.

La iniciativa tiene otro uso básico muy trascendente, que se puede ver más adelante en este capítulo.



Cada uno de los personajes participantes realiza las siguientes fases en su momento de actuación:

### **Declaración**

El jugador enuncia si quiere que su personaje ataque o realice otra acción equivalente. En caso de que la acción requiera un objetivo también debe anunciar cuál es.

Las acciones equivalentes a atacar son las siguientes:

- Utilizar un poder.
- Huir.
- Cambiar el armamento del personaje.
- Recoger un objeto del suelo.
- Renunciar a actuar.
- Practicar primeros auxilios.
- Acciones adquiridas por otros medios.

Existen aptitudes especiales que se ejecutan antes o después de atacar, pero estas se pueden realizar en cualquier caso antes o después de cualquier acción equivalente a atacar si no se señala lo contrario.



### Esfuerzo en impacto y esquivas

El atacante anuncia si invierte un punto de aguante para mejorar sus opciones de impactar, y el defensor anuncia si invierte un punto de aguante en mejorar sus opciones de esquivar.

Debe anunciar su decisión antes el que **tenga inferior iniciativa**.

### Chequeos de impacto y esquivas

El atacante realiza un chequeo de impacto con agilidad, es decir, arroja tantas runas como su agilidad, o el doble si ha invertido un punto de aguante. Después suma el número de aciertos a su impacto base para obtener el impacto final.

Su oponente realiza también un chequeo de agilidad (arroja tantas runas como su agilidad, o el doble si ha invertido un punto de aguante) al que suma su evasión base por una parte, dando lugar a su evasión final, y la cobertura base por otro lado dando lugar a su cobertura final.

Después de este chequeo se pueden producir las siguientes situaciones:

- **Sin impacto**, si el impacto final no es superior a la evasión final.
- **Impacto superficial o impacto en la armadura**, si el impacto final es superior a la evasión final y no es superior a la cobertura final.
- **Impacto pleno o impacto en carne**, si el impacto final es superior a la cobertura final.

**Importante:** En caso de que una armadura haya sufrido tanto daño como su estructura, todos los impactos superficiales contra su portador se consideran impactos en carne.

### EJEMPLO: CHEQUEOS DE IMPACTO Y ESQUIVA

Ardrom ataca a un soldado harrassiano. El soldado decide no invertir un punto de aguante para mejorar sus posibilidades (lo anuncia primero puesto que tiene inferior iniciativa), y Ardrom decide después no invertirlo tampoco.

El soldado arroja tantas runas como su agilidad, en este caso dos, obteniendo un acierto. Su evasión inicial y cobertura inicial son tres y seis respectivamente, obteniendo una evasión final de cuatro y una cobertura final de siete.

Ardrom tiene agilidad dos, por lo que arroja dos runas, obteniendo dos aciertos. Este resultado se suma su impacto base, que es cuatro, para un total de seis.

Como el impacto final (seis) no es mayor que la cobertura final (siete), no impacta en carne, pero como es mayor que la evasión final (cuatro) se produce un impacto en la armadura.

Los personajes que cuenten con un kilo libre o más de carga en sus manos arrojan una runa más en sus tiradas de impacto. La cantidad máxima de peso que un personaje puede llevar en sus manos viene indicada por la cualidad "Carga en manos".

Los personajes que cuenten con cinco kilos libres o más de carga en su cuerpo arrojan una runa más en sus tiradas de esquivar. La cantidad máxima de peso que un personaje puede llevar en su cuerpo viene indicada por la cualidad "Carga total". En este total no se tiene en cuenta la carga en las manos.

### EJEMPLO: ALIGERADO

Denda porta una daga de medio kilo en cada mano, para un total de un kilo. Como puede llevar dos, cuenta con un kilo libre. Debido a esto puede arrojar una runa adicional en sus tiradas de impacto.

## Esfuerzo en causar y reducir el daño

En caso de producirse algún tipo de impacto (en carne o en la armadura) el atacante anuncia si invierte un punto de aguante para mejorar sus opciones de causar daño, y el defensor anuncia si invierte un punto de aguante en mejorar sus opciones de reducir el daño.

Debe anunciar su intención antes de que tenga **inferior iniciativa**.

**Importante:** Los personajes no pueden gastar más que un punto de aguante por turno, aunque pueden elevar ese límite mediante cualidades especiales.

## Chequeos de daño y evitar el daño

El atacante realiza un chequeo de daño con fuerza, es decir, arroja tantas runas como su fuerza, o el doble si ha invertido un punto de aguante. Después suma el número de aciertos a su daño base para obtener el daño final.

El defensor realiza un chequeo de fuerza, es decir, arroja tantas runas como su fuerza, o el doble si ha invertido un punto de aguante. Sustrae esta cantidad del daño final.

En caso de impacto pleno o impacto en carne el daño se causa al personaje. En caso de impacto superficial o impacto en la armadura el daño se causa a la estructura de la armadura, y se descuenta (adicionalmente) la resistencia correspondiente al tipo de daño. En caso de que este daño supere a la estructura de la armadura, el exceso se aplica al personaje sin restar nada.

### EJEMPLO: CHEQUEOS DE DAÑO Y EVITAR EL DAÑO

Ardrom había causado un impacto en la armadura de su oponente, un soldado. Este decide invertir un punto de aguante en intentar mejorar sus oportunidades de reducir el daño (lo anuncia antes puesto que tienen inferior iniciativa), pero Ardrom quiere librarse de él por lo que también lo invierte.

El soldado tiene fuerza dos por lo que arrojaría dos runas, pero como ha invertido un punto de aguante arroja el doble (cuatro), obteniendo un acierto.

Aunque Ardrom tiene cierta edad conserva su buena musculatura y tiene fuerza tres, por lo que arroja seis runas, obteniendo cuatro aciertos. El daño base de su arma, una espada corta con la que es especialmente veterano, es cinco, con lo que consigue un daño total de nueve.

A esta cantidad se le tiene que restar el resultado de la tirada del soldado (uno) y, dado que se trata de un impacto superficial, la resistencia al daño cortante de la armadura (dos).

El resultado total son seis puntos de daño que se anotan en la estructura de la armadura. La armadura tenía un total de seis puntos de estructura, por lo que queda inútil: los subsiguientes impactos superficiales que reciba el soldado contarán como plenos.

Esta dinámica de chequeos de daño solamente se aplica en las circunstancias en las que alguien puede hacer algo por minimizar el daño de su impacto, es decir, contra los tipos de daño físico: contundente, cortante y perforante.

Cuando el daño es de tipo luz, oscuridad o elemental no es posible tirar runa alguna, y simplemente se aplican las resistencias adecuadas. Las armaduras no protegen de este tipo de daño, por lo que todos los impactos de estos tipos de daño son impactos plenos.

Cuando una armadura pierde toda su estructura esta está comprometida y no es útil, por lo que no se pueden utilizar los valores de sus resistencias. Para colmo de males la armadura seguirá pesando y molestando, por lo que la evasión seguirá siendo la que marque esa armadura. Esto no significa en absoluto que la armadura haya saltado en pedazos, solo que ha sufrido unos daños tales que la hacen

inútil. Tras el combate podrá repararse.

## Más ataques

Los personajes que porten armas en más de un brazo pueden atacar con sus otros brazos. La mayoría de personajes tienen dos brazos y solo pueden llegar a atacar un total de dos veces de esta forma, pero algunas criaturas pueden tener brazos adicionales, en cuyo caso atacarán una vez por cada brazo en el que porten un arma. Todos estos ataques deben dirigirse contra el mismo objetivo. Estos ataques son independientes y el gasto de aguante se aplica a cada uno de ellos. Es importante señalar que los puños no cuentan como armas en este sentido: un personaje sin armas en absoluto podrá golpear más de una vez.

## Concentración de poderes

Después de resolver su acción un personaje puede concentrarse para llegar a utilizar poderes siguiendo las reglas siguientes:

Un personaje puede reducir su iniciativa en un punto para conseguir puntos de concentración. En este caso obtiene tantos como el resultado de un chequeo normal de la habilidad de concentración (es posible invertir un punto de aguante siguiendo las reglas normales).

Es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- Un personaje que gaste un punto de aguante para otra cosa que no sea obtener puntos de concentración pierde un punto de concentración.
- Un personaje que reciba daño (en carne, no en la armadura) pierde tantos puntos de concentración como daño recibido.
- Un personaje que quede aturdido pierde tantos puntos de concentración como indican las reglas de aturdimiento (más abajo).
- Utilizar un poder es una acción equivalente a atacar contemplada en el capítulo "aptitudes sobrenaturales". Para ello el personaje tendrá que contar con un determinado número de puntos de concentración.



Los siguientes sucesos ocurren circunstancialmente durante el proceso del combate:

## Aturdimiento

Si el daño que causa un golpe a un personaje o a su armadura (o a ambos) supera su voluntad, este no puede realizar acciones durante el turno en curso, se le considera aturdido durante ese periodo y pierde tantos puntos de concentración como la diferencia, en caso de tenerlos.

Si el daño que causa un golpe a un personaje o a su armadura (o a ambos) supera dos veces su voluntad, este no puede realizar acciones ni en el turno en curso ni en el siguiente, se le considera aturdido durante ese periodo y pierde todos los puntos de concentración, en caso de tenerlos.

**Importante:** Los personajes aturdidos no pueden realizar ataques, ni acciones equivalentes, ni acciones anteriores a atacar ni posteriores a atacar. Tampoco pueden efectuar reacciones. Lo único que pueden hacer es invertir aguante en sus chequeos de esquivar y reducir el daño.

### EJEMPLO: ATURDIMIENTO

Ardrom causó seis puntos de daño comprometiendo la armadura de su oponente. Este tenía voluntad dos. El golpe supera dos veces su voluntad (cuatro) por lo que el personaje estará aturdido durante lo que queda de turno y el siguiente.

## Recuperación

Al final de cada turno, cuando no quedan actuaciones por resolver, los personajes que no hayan recibido daño y no hayan gastado puntos de aguante recuperan tanto aguante como su recuperación. Además concluyen todos los penalizadores que haya sufrido en sus cualidades sin duración determinada, a excepción de los que afectan a su iniciativa.

Mediante esta forma de descanso solo se puede recuperar puntos hasta un punto menos de los que tuviera el personaje al inicio del combate (no se recuperan los puntos invertidos en uso de habilidades previas al combate).

## Final del combate

Al terminar un combate todos sus participantes recuperan puntos de aguante, hasta contar con un



punto menos que al inicio del mismo. Si no han invertido ningún punto de aguante no es necesario realizar ajuste alguno.

### **Agotamiento**

Un personaje que tenga cero puntos de aguante se considerará agotado y no podrá arrojar runas en sus chequeos, en particular para esquivar o reducir el daño, por lo que la evasión, la cobertura y la resistencia al daño serán únicamente los que le proporcione su armadura (y otros bonos, de haberlos).

### **Inconsciencia**

Un personaje que sufra tanto daño acumulado como tres veces su voluntad ha sufrido heridas que rebasan su tolerancia, y cae inconsciente. Esto no significa en absoluto que el personaje no sobreviva, y en tanto que no tenga heridas abiertas y no sufra heridas sucesivas, podrá recuperarse plenamente.

En ningún caso estará capacitado para combatir, y necesitará ayuda para caminar. Recuperará la consciencia al menos una hora más tarde por cada punto de daño recibido por encima de su máximo, aunque si recibe primeros auxilios de otro personaje podrá hacerlo antes, pero en ningún caso podrá entrar en combate hasta que las reglas de recuperación coloquen los daños por debajo de tres veces su voluntad.

### **Huir**

Un personaje puede intentar huir de un combate que o bien no lo está favoreciendo, o que no ha deseado en primera instancia. En este caso debe tomar esta acción equivalente a atacar, y a continuación debe realizar un chequeo con el menor de sus atributos físicos, al que debe sumar la cantidad de aliados. La dificultad es el número de otros integrantes más dos.

Si tiene éxito, el personaje logrará alejarse lo suficiente. Si fracasa, no habrá salido del combate y además habrá perdido su opción de atacar ese turno.

### **Cambiar de equipo**

Un personaje puede cambiar uno de sus objetos de una de sus manos por otro que esté anclado a su cuerpo y listo para desenfundarse. Ambos objetos intercambiarán sus posiciones. Esto es una acción equivalente a atacar.

Independientemente, un personaje puede soltar un objeto que porte en las manos. Esto no requiere ninguna acción.

Si la nueva configuración armada del personaje proporciona inferior iniciativa a la que el personaje tiene en ese momento su iniciativa desciende hasta ese valor. En ningún caso aumenta.

## Coger objeto del suelo

Un intentar coger un arma del suelo o de un personaje inconsciente o muerto. El objeto tiene que estar suelto y no exigir acciones adicionales. El personaje debe realizar un chequeo de agilidad al que debe sumar la cantidad de aliados. La dificultad es el número de otros participantes más dos.

Esto es una acción equivalente a atacar.

## Daños en las armas

Cuando un personaje obtiene más aciertos en la tirada de daño que la estructura de su arma, esta recibe daños y se vuelve más ineficiente. En lo sucesivo causa un punto de daño menos.

Es posible que un arma se dañe varias veces por un uso brutal y continuado.

Solamente hay que tomar en cuenta el número de aciertos en las runas arrojadas, no el daño fijo que el arma ocasiona.

## Aliados

Ciertas aptitudes especiales o poderes hacen referencia a los aliados. Cuentan como aliados aquellos personajes que se reconozcan voluntariamente y mutuamente como tales, incluyendo al propio personaje.

En el presente manual no aparecen menciones al número de oponentes, pero si aparece en alguna aventura o suplemento, los oponentes son aquellos personajes que no sean aliados.

## Sorpresa

Los personajes pueden crear una situación en la que su entrada en combate sea inesperada. Por ejemplo un personaje puede usar sus aptitudes de sigilo para intentar coger por sorpresa a sus oponentes, o un charlatán puede fingir acercarse a su oponente para apuñalarlo mientras está despistado por su verborrea.

Bien sea por este o por otros medios el personaje realizará el chequeo de la habilidad adecuada. Si tiene éxito, habrá cogido a su oponente por sorpresa y podrá actuar un primer turno sin que su oponente pueda actuar, ni invertir aguante, ni usar cualidades especiales. Si además supera la

dificultad en más de dos puntos el oponente no podrá tirar runa alguna.

No obstante si el personaje no tiene éxito, habrá sido cogido en un renuncio. Su oponente podrá utilizar esta ventaja fingiendo en su lugar y aprovechándolo en su debilidad. En este caso el personaje que pretendía sorprender será el sorprendido, y no podrá actuar ese primer turno, usar cualidades especiales ni invertir aguante.



Si un personaje "pilla" a otro intentando sorprenderlo, no está obligado a usar su ventaja, y puede iniciar el combate de forma normal.

### Alteraciones de iniciativa

Diversos efectos del juego ocasionan cambios en la iniciativa de los personajes. En ningún caso la iniciativa de un personaje puede descender por debajo de cero. Un personaje no puede ejecutar una acción que vaya a reducir su propia iniciativa por debajo de cero, por lo que en ningún caso puede obtener beneficio de ello.

La iniciativa no se recupera al final del turno.



Si un golpe que causa daño (al personaje, no a su armadura) supera dos veces su fuerza, este habrá causado una herida grave al personaje, y afectará inmediatamente.

- Una herida en un brazo causará una reducción del daño en un punto.
- Una herida en la pierna reducirá la iniciativa en tres puntos.

- Una herida en el torso o cabeza reducirá los puntos de aguante en tres puntos.

Corresponde al atacante decidir qué perjuicio causa a su oponente.

Si el daño de un golpe supera tres veces la fuerza, se producirá una herida muy grave, causando en caso de que el personaje siga consciente penalizadores equivalentes a dos heridas graves del mismo tipo. Además, en el caso de un brazo o una pierna, la extremidad se verá comprometida y no podrá utilizarse. Debido a la hemorragia el personaje perderá un punto de vida por turno hasta que esta se detenga (ver más adelante).

Una herida muy grave normalmente dejará al personaje inconsciente, pero es posible que no sea así, sobre todo en los personajes con más voluntad que fuerza.

Un personaje que sufra tantos puntos de daño en total (no es necesario que sea en un solo golpe) como seis veces su fuerza fallece por heridas masivas o desangramiento.

**Tabla 9.1: Resumen de efectos y estados provocados por heridas**

Descripción	Daño	Efectos
Grave	Más que el doble que la fuerza, pero menos que el triple en un solo golpe	Brazo: -1 daño Pierna: -3 iniciativa Torso o cabeza: -3 aguante
Muy grave	Más que el triple que la fuerza en un solo golpe	brazo: -2 daño, -1 vida por turno pierna: -6 iniciativa, -1 vida por turno torso o cabeza: -6 aguante, -1 vida por turno
Inconsciencia	Daño conjunto recibido mayor que el triple de la voluntad	El personaje no puede actuar hasta que pasen tantas horas como la diferencia o se le practiquen primeros auxilios
Muerte	Daño conjunto recibido mayor que seis veces la fuerza	El personaje está con los dioses

## Recuperación y medicina

Un personaje que haya sufrido heridas probablemente morirá si no recibe atención médica con dificultad proporcional a la gravedad, tal y como aparece en la tabla 9.2. Las siguientes reglas son aplicables independientemente unas de otras.

Un personaje inconsciente recuperará la consciencia inmediatamente si se realiza una tirada de medicina de primeros auxilios con él, con dificultad acorde a la herida más grave sufrida. Esto no le permitirá recuperar puntos de vida, por lo que no podrá combatir en absoluto.

Un personaje que haya sufrido una herida grave debe recibir un tratamiento de primeros auxilios con éxito en menos de seis horas o su herida pasará a estado muy grave.

Un personaje que haya sufrido una herida grave debe recibir cirugía con éxito en menos de un día o su herida pasará a estado muy grave. En caso de tener éxito los efectos negativos de la herida desaparecerán.

Un personaje que haya sufrido una herida muy grave debe recibir un tratamiento de primeros auxilios para detener la pérdida de puntos de vida por hemorragia.

Un personaje que haya sufrido una herida muy grave pierde un punto de vida cada hora aunque se haya frenado la hemorragia. Debe recibir cirugía para detener del todo esa pérdida. Aún teniendo éxito los penalizadores asociados a la herida no desaparecerán debido a la extrema gravedad de la misma, y lo acompañarán para siempre.

Un personaje estabilizado recupera tantos puntos de vida por día de descanso completo como su resistencia, o la habilidad de medicina del personaje que le dé cuidados médicos si esta es más alta. A esta cantidad se le deben aplicar los penalizadores por descanso inadecuado, expuestos en la sección de habilidades.

**Tabla 9.2: Dificultades de medicina**

Nivel de herida	Primeros auxilios	Cirugía
Moderada	0	Innecesaria
Grave	1	3
Muy grave	2	4

Es posible realizar un chequeo de primeros auxilios como una acción equivalente a atacar, pero un chequeo de cirugía es un uso normal de una habilidad, y como tal, no se puede usar en combate.

### EJEMPLO: USO DE MEDICINA

Ardrom ha conseguido salir victorioso del combate contra sus enemigos, pero Denda está inconsciente en el suelo. Sufrió siete puntos de daño en un solo golpe. Denda tiene fuerza dos, por lo que ha recibido más del triple de daño en un solo golpe causándole una herida muy grave que le hace perder sangre y puntos de vida a un ritmo preocupante.

Ardrom debe hacer una tirada de medicina conforme a las reglas de habilidades para poder estabilizarla. Ardrom cuenta con herramientas de medicina de buena calidad (nivel dos). La dificultad del chequeo de primeros auxilios para una herida muy grave es dos. Como no es mayor que el nivel de las herramientas, no se incrementa (ver "habilidades mecánicas").

Ardrom cuenta con la habilidad de medicina a nivel dos e inteligencia dos. Se esfuerza y arroja por tanto cuatro runas, obteniendo dos aciertos, para un total de cuatro, por lo que ha conseguido estabilizarla.

No obstante no ha sacado del peligro a Denda ni de lejos. Para eso hay que superar un chequeo de dificultad cinco. Como es mayor que el nivel de las herramientas, esta se incrementa en la diferencia, para un total de ocho. Ardrom sabe que no puede afrontar esta tarea, y hará bien en buscar a un buen cirujano que pueda hacerlo. Debe hacerlo cuanto antes pues Denda pierde un punto de vida cada hora.

## Recuperación sobrenatural

Si un personaje ve curado todo el daño que haya sufrido mediante un poder sobrenatural, se le anulan todos los efectos de heridas graves y muy graves que no hayan sido tratadas con cirugía.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# COLABORADORES

Este capítulo facilita una serie de normas que regulan algunas relaciones entre los personajes y sus seguidores, contactos y congregaciones.

*Ni los hombres más poderosos del mundo pueden conseguir logros perdurables sin contactos con los que negociar, tropas con las que luchar, y oficiales con los que dirigirlos.*

Los personajes de los jugadores se encuentran y se relacionan con multitud de individuos a lo largo de sus aventuras. Con la mayor parte de ellos mantienen una relación muy poco

duradera que puede variar mucho en su naturaleza. Desde el posadero que les ofrece servicios hasta el agente de la corrección al que derrotan en combate, la mayoría serán anónimos y sus nombres no serán recordados.

Pero ocasionalmente también se encontrarán con aliados que sí son afines a sus personalidades o intereses, o con los que por cualquier motivo se produce una relación más profunda, o con los que existe algún tipo de cooperación.

Los contactos son aquellos aliados a los que los personajes de los jugadores pueden recurrir ocasionalmente para realizar una tarea específica. Le ofrecerán servicios, trabajo y colaborarán en intereses comunes, pero siempre siguiendo sus propias motivaciones.

Las congregaciones son colectivos que trabajan para el personaje siguiendo alguna motivación. Su lealtad está siempre ligada a esta relación, que puede venir definida por el sueldo, la esclavitud, u otros condicionantes sociales. Solamente actuarán de forma acorde a su profesión.

Los seguidores son aquellos aliados que han aceptado al personaje como un superior, debido a la experiencia común o a otros condicionantes. Los seguidores tienen siempre preferencia por el personaje al que siguen, y normalmente pondrán todos sus recursos a su disposición.

Los personajes de los jugadores contarán con seguidores, congregaciones y contactos al empezar sus carreras en función a sus trasfondos, pero a partir de ese punto las relaciones dependerán de los lazos formados con otros individuos en las propias aventuras.

El juego de rol de Espada Negra provee de una serie de normas que regulan el uso mecánico de estas relaciones.

Puedes obviar las reglas de seguidores si te parece que complican las primeras partidas, pero no debería ser una actitud que mantuvieras a lo largo del tiempo. El uso de seguidores no sólo da un color especial de realismo a las partidas, si no que favorece la humanización de los personajes en un contexto en el que tienen que ser responsables de las consecuencias de su propia existencia con una comunidad que a la vez les proporciona recursos útiles.



Los aliados se pueden calificar en tres grupos en función a su compromiso:

### **Seguidores**

Son aquellos que acompañarían al personaje en diversas aventuras, o quizá incluso a la misma muerte. Un personaje no puede tener más seguidores que su propio liderazgo. Los seguidores pueden tener su propio código de conducta y actuar en momentos concretos. Por ejemplo, puede darse el caso de un seguidor que solo ayude al personaje mientras estén defendiendo su territorio natal, u otro que solo ayude cuando se están persiguiendo los objetivos de la Corrección.

### **Congregaciones o tropas**

Son aquellos grupos que acompañan al personaje para efectuar tareas específicas relativas a su propia profesión. Por ejemplo, los pandilleros con los que contara el líder de una sociedad criminal dormenia serían sus tropas.

El número máximo de tropas depende del liderazgo, según aparece en la tabla 12.1.

<b>Tabla 12.1: Liderazgo y tropas</b>	
<b>Liderazgo</b>	<b>Tropas</b>
0	Ninguna tropa
1	Hasta diez hombres
2	Hasta cien hombres
3	Hasta mil hombres
4	Hasta dos mil hombres
5	Hasta tres mil hombres

Las reglas de combate del juego de rol de Espada Negra hacen referencia a pequeñas escaramuzas, así que no es adecuado que los personajes utilicen a sus tropas en estas.

En caso de producirse una batalla, esta debe resolverse mediante otras reglas. Se sugiere utilizar el criterio del Creador, o consultar suplementos con reglas destinadas a dirimir grandes conflictos.

Las tropas NO se pueden usar como seguidores.

Se puede dar el caso de que las familias de las tropas de un personaje sean parte de las tropas, o no. Por ejemplo, si el personaje es un militar que contrata a cincuenta mercenarios, sus familiares obviamente no serán parte del colectivo, aunque los acompañen. Si por el contrario es un líder de una comunidad de campesinos, su congregación sí puede incluir familiares, que contarán contra el número máximo de tropas establecido en la tabla 12.1.

Si las tropas están compuestas por familias completas o solamente por profesionales capaces dependerá, pues, de cada trasfondo concreto. Aquellos trasfondos que se refieran a comunidades y congregaciones religiosas incluirán normalmente a las familias, mientras que los colectivos profesionales o militares se referirán únicamente a los individuos.

#### **EJEMPLO: MÁXIMO DE CONGREGACIONES**

Ludrix tiene la profesión de "miembro de una banda" y un atributo de liderazgo de tres puntos, que lo define como un líder notable, con buenas capacidades sociales. Ha adquirido el trasfondo "jefe de una banda", lo que le proporciona treinta pandilleros de las calles de Dormenia. El liderazgo de Ludrix le garantiza que puede gestionar hasta mil hombres, por lo que aún puede llegar a contar con novecientos setenta miembros adicionales en su banda. Pero va a tener que trabajar mucho para pagarles a todos...

En los trasfondos no todas las agrupaciones tienen la definición de "congregación" o

"tropa", algunos pueden aparecer referidos como "comunidad", o como otros.

En cualquier caso, en relación a estos trasfondos, cualquier grupo de diez o más individuos que se conozcan entre ellos y que trabajen u obedezcan al personaje contarán como congregación.

## Contactos

Son aquellos individuos que cooperan puntualmente con el personaje, pero que tienen sus propios intereses. En una relación de contacto no se da por supuesto en absoluto la amistad, sino que producirse por otros motivos, como por ejemplo una deuda o un chantaje.



Hay unas reglas fundamentales que se tienen que tener en cuenta.

## Número máximo de seguidores

Un personaje no puede tener más seguidores que su propio valor de liderazgo. Esta regla es inviolable. Si un personaje consigue un seguidor adicional, debe librarse de uno de su elección.

Cuando un jugador elige que su personaje se libere de un seguidor por contar con demasiados, puede tomar decisiones muy variadas para que su despedida no sea traumática. Puede ser que se lo ceda a un jugador nuevo de la partida, o que lo utilice en otra campaña. En estos casos se entiende que de alguna forma el personaje va a seguir sus propios intereses, por lo que guarda una relación de contacto con el personaje original. Aunque quizá si quiera forzar que su despedida sea traumática para crear una historia diferente, incluyendo quizá su posible muerte, una opción especialmente



atractiva si el personaje es, por ejemplo, un adorador de Taharda.

## Calidad máxima de seguidores

Un personaje no puede tener seguidores que igualen o superen su perfil de atributos. Por ejemplo, los seguidores de un personaje de rango luchador pueden ser vulgares o capacitados, no luchadores o héroes.

Es posible que el rumbo de una historia lleve a un personaje a tener una importante relación con un personaje que no pueda ser su seguidor debido a esta condición.

En ese caso el candidato se puede convertir de forma natural en un contacto y que este quede en "reserva". El cumplimiento de los anhelos o algunos eventos especiales pueden llevar a un personaje a mejorar su perfil de atributos tal y como aparece en el apéndice "Jugando rol".

## Seguidores de seguidores

Un seguidor es un personaje en todos los aspectos, y por lo tanto puede tener anhelos y seguidores.

Los seguidores que el seguidor tenga deben cumplir todas las normas, por lo que tendrán que ser de un grado de atributos inferior a él. Se puede crear todo un árbol de seguidores, pero en un par de pasos tendrán un perfil de atributos tan bajo que serán inútiles.

También es posible que los seguidores tengan anhelos, pero no les proporcionarán ventajas implícitas en tanto que los seguidores no reciben motivación de forma normal. Lee sobre el uso de seguidores como personajes jugadores para entender el sentido de que sí tengan.

## Obtención

La forma más simple de conseguir seguidores es elegir trasfondos que los provean durante la creación del personaje. Su ficha normalmente corresponde a una de las que aparecen a lo largo del manual.

Si la ficha no aparece en el manual, el jugador o el Creador tendrán que realizarla. Esto suele suceder en el caso de seguidores con mucha personalidad.

### EJEMPLO: OBTENCIÓN DE SEGUIDORES DURANTE LA CREACIÓN DE PERSONAJE

Durante la creación de personajes el jugador ha elegido que Ludrix tenga el trasfondo "Jefe de una banda", que entre otras cosas le proporciona un seguidor cuya lealtad estará

supeditada al buen funcionamiento de esta. El Creador y Ludrix se ponen de acuerdo que este se llamará Melecus y que será otro miembro de la banda.

Ludrix podrá contar con Melecus como seguidor en tanto que su banda obtenga beneficios económicos habitualmente. Ludrix no podrá tener más de dos seguidores nuevos, y si obtiene uno adicional se verá obligado a renunciar a alguno de ellos. Esto se produce incluso aunque Melecus no acompañe a Ludrix porque esté, por ejemplo, liderando la banda mientras se encuentre ausente.

También es posible obtener seguidores durante las aventuras. Las que publica la hermandad especifican las circunstancias en las que los personajes no jugadores pueden acabar uniéndose a los personajes jugadores, y animamos a los Creadores de partida a obrar de esta forma en sus propias creaciones.

Cuándo un personaje jugador ha conseguido las condiciones aplicables para convertir a un personaje no jugador en su seguidor (ver cada aventura) debe realizar un chequeo de táctica con liderazgo de dificultad igual al nivel efectivo del seguidor. En caso de tener éxito este se unirá a su grupo.

#### EJEMPLO: OBTENCIÓN DE UN SEGUIDOR DURANTE UNA PARTIDA



Durante el trascurso de otra aventura, Ludrix le robó el blasón de la Calavera Sangrante a una banda rival llamada Los Asesinos del Rio y aprovechando la fama que este acto le ha repercutido, considera que es un buen momento para ampliar su propia banda y así defenderse del contra ataque de los asesinos.

Tras reunir a los ladrones del mercado y convencerlos, a unos por las buenas y a otros por las malas, de las bondades de unirse a los suyos consigue cincuenta nuevos adeptos. Siguiendo con su campaña de captación, se enfrenta al jefe de otra banda, Lemio, en un combate singular y tras derrotarlo se erige como jefe de ambas bandas.

Lemio fue capturado y pasó varias noches en una celda, y Ludrix consideró que era una lástima desperdiciar a un hombre capaz como

él en un momento en el que la banda estaba creciendo. Había hecho una buena demostración de fuerza, así que intentó convencerlo de que se uniera a la banda. Al Creador de la partida le parece correcto, así que Ludrix realiza un chequeo de táctica con liderazgo con dificultad cuatro (el nivel de Lemio). Ludrix ha adquirido la habilidad "táctica" a nivel dos durante sus

aventuras, y tiene liderazgo tres. Decide gastar aguante en esta importante conversación, por lo que arroja el doble de runas (seis). Obtiene cuatro aciertos, lo que sumado a su habilidad da un total de seis puntos. Como es superior a la dificultad (cuatro), Lemio se une a su banda.



Los seguidores no mejoran por su cuenta, sino que en este sentido son una parte del personaje al que siguen. No cuentan como personajes a efectos del reparto de motivación, por lo que no mejorarán de esta manera.

No obstante, un personaje puede transferir a sus seguidores cierta cantidad de motivación. Por cada punto que invierta, uno de sus seguidores recibirá tanta motivación como el liderazgo del personaje original.



Es muy importante tener en cuenta que un personaje SOLAMENTE puede transferir motivación de esta forma a sus seguidores. No puede transferirla a otros personajes o a seguidores de otros personajes. Sus seguidores tienen que SER seguidores y cumplir con todas las normas anteriores.

### EJEMPLO: MEJORA DE UN SEGUIDOR

Ludrix pasó a gestionar la ficha de Lemio tras convencerlo de que se uniera a su banda, puesto que esta la había diseñado previamente el Creador para ser un antagonista durante una partida. El jugador de Ludrix sabe que a Lemio le vendría bien aprender un nivel de "táctica" y uno de "combate con una mano" que bien le podrían haber dado la victoria cuando lucharon. Decide invertir dos puntos de motivación de Ludrix que se transforman en seis (pues Ludrix tiene liderazgo tres) para Lemio, de sobra para adquirir el primer nivel de táctica.



## USO DE SEGUIDORES

Un personaje puede ir acompañado por sus seguidores allá donde quiera de forma únicamente limitada por la trama. El jugador puede decidir si los utiliza de forma directa o de forma indirecta, pudiendo incluso alternar entre ambos medios en función a la circunstancia. También es posible utilizar unos seguidores de forma directa y otros de forma indirecta simultáneamente.

### Uso indirecto de seguidores

En este modelo el jugador apunta solamente el nivel efectivo de sus seguidores. Puede utilizarlos para luchar contra combatientes siguiendo las reglas establecidas en la siguiente sección, pero no puede utilizar sus habilidades ni mejorar su ficha, dado que no tiene.

### Uso directo de seguidores

En este segundo modelo el jugador controla las fichas de sus seguidores de forma absoluta, como lo hace con su propio personaje. En este caso es su responsabilidad gestionar sus puntos de vida, de aguante, de estructura y todas las demás variables. Como ventaja, podrá usar sus habilidades para resolver chequeos, pero en caso de hacerlo **NO** obtendrá experiencia.



Es posible utilizar a los seguidores de forma activa en combate, pero para ello el Creador y el jugador involucrado deben estar de acuerdo en hacerlo. Si uno de los dos quiere que se utilicen siguiendo las reglas de uso indirecto será necesario hacerlo.

### EJEMPLO: USO ACTIVO DE SEGUIDORES

Ludrix quiere obtener información sobre sus enemigos, "Los Asesinos del Río", pero estos conocen muy bien su cara. El resto de jugadores no tienen un buen nivel de sigilo. El jugador de Ludrix propone enviar a Lemio, cuya ficha controla de forma activa para que realice el chequeo de sigilo.

Es posible que te preguntes quién interpreta a los seguidores.

Puede parecer un poco extraño que un jugador interprete a más de un personaje, pero no es una situación del todo infrecuente: los Creadores llevan haciéndolo desde los principios del rol. La interpretación de varios personajes puede ser algo muy divertido.

Como siempre, el Creador tendrá la última palabra. Algunos jugadores pueden ser desaprensivos y alterar la personalidad de seguidores que son parte de la campaña.



La siguiente reglamentación se utiliza para manejar de forma simple a los seguidores en combate.

Un jugador puede decidir utilizar a un seguidor para "ocupar" a uno o varios oponente en combate. En ese caso el combate se resuelve sin los oponentes en cuestión, entendiéndose, de forma abstracta, que está enfrentándose al seguidor.

Antes de iniciar el combate, debe determinarse el resultado de la lucha del seguidor. Para ello, debe calcularse el nivel efectivo del seguidor. En primer lugar debes calcular el nivel que otorga la suma de sus atributos tal y como aparece en la tabla 12.3.

Atributos	Nivel
16 ó menos	1
De 17 a 19	2
20	3
21	4
22	5
23	6
24	7
Cada punto adicional	+1

Suma de habilidades	Modificador al nivel
Menor que 10	+0
De 10 a 19	+1
De 20 a 29	+2
De 30 a 39	+3
De 40 a 49	+4
De 50 a 59	+5
De 60 a 69	+6
Por cada 10 puntos adicionales	+1

A continuación debes determinar la suma todos sus niveles en habilidades y añadir al nivel efectivo una cantidad que depende de dicha suma, tal y como aparece en la tabla 12.4.

Es posible asignar modificadores circunstanciales al nivel en función a las condiciones momentáneas del personaje según lo indicado en la tabla 12.5. El nivel mínimo es 1 en todo caso.

**Tabla 12.5: Condiciones circunstanciales para seguidores en combate**

Condición	Modificador
El personaje porta armamento inadecuado (menos de la mitad de su peso mano, por ejemplo).	-1
El personaje porta una armadura inadecuada (diez kilos o más de peso libre, por ejemplo).	-1
El equipo del personaje es de mala calidad (nivel 0) o está dañado.	-1
El personaje comienza el combate cansado (menos de 10 puntos de aguante)	-1
El personaje comienza el combate agotado (menos de 5 puntos de aguante)	-2
El personaje ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida	-1
Las protecciones del personaje han perdido sus puntos de estructura	-1

Una vez se ha determinado la capacidad del seguidor, debe tirarse tantas runas como el liderazgo del personaje jugador y añadirlo al nivel del seguidor. Acto seguido debe restársele el nivel sumado de sus oponentes, y contrastar el resultado con el de la tabla 12.6. El personaje puede invertir un punto de aguante para arrojar el doble de runas.

**Tabla 12.6: Consecuencias de combate para seguidores**

Resultado	Consecuencias
-2 o menos	El seguidor es derrotado humillantemente y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a sus oponentes, que se unirán al combate al segundo turno.
-1	El seguidor es derrotado y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a sus oponentes que se unirán al combate en el tercer turno.
0	El seguidor es derrotado y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a sus oponentes, que se unirán a al combate en el cuarto turno. Arroja tantas runas como el nivel del seguidor. Los oponentes sufren tanto daño como aciertos.
1	El seguidor vence a sus oponentes, pero sufre heridas importantes. Tira tantas runas como la suma de los niveles efectivos de sus oponentes más dos. Sufre tanto daño como aciertos, y pierde un punto de aguante. En caso de no disponer de su ficha (porque se esté gestionando de forma indirecta) el seguidor pierde tres puntos de nivel efectivo hasta que pueda descansar y reponerse.
2	El seguidor vence a sus oponentes, pero sufre ciertas heridas. Tira tantas runas como la suma del nivel efectivo de sus oponentes. Sufre tanto daño como aciertos y pierde un punto de aguante. En caso de no disponer de su ficha (porque se esté gestionando de forma indirecta) el seguidor pierde dos puntos de nivel efectivo hasta que pueda descansar y reponerse.
3	El seguidor vence a sus oponentes, pero sufre heridas superficiales. Tira tantas runas como la suma del nivel efectivo de sus oponentes menos dos. Sufre tanto daño como aciertos y pierde un punto de aguante. En caso de no disponer de su ficha (porque se esté gestionando de forma indirecta) el seguidor pierde un punto de nivel efectivo hasta que pueda descansar y reponerse.
4 o más	El seguidor vence a sus oponentes sin sufrir apenas un rasguño.

Sea cual sea el resultado, el seguidor no participa más en el combate en cuestión.

### EJEMPLO: USO INDIRECTO DE UN SEGUIDOR EN COMBATE

Ludrix ha sido emboscado por cuatro asesinos del río (nivel dos) cuando volvían a casa. El Creador y el jugador de Ludrix están de acuerdo en utilizar la ficha de Lemio, que está detallada de forma activa. Sin embargo la ficha del otro seguidor de Ludrix, Melecus, aún no ha sido creada, aunque se sabe que su nivel efectivo es tres. Ludrix decide que Melecus luche de forma abstracta con dos asesinos del río, cuyo nivel total sumado es cuatro.

El jugador de Ludrix toma tantas runas como su liderazgo, y decide invertir un punto de aguante en esta vital tirada, por lo que añade otras tres. Obtiene dos aciertos, lo que sumado al nivel de Melecus (tres) da un total de cinco. Le resta el nivel de sus oponentes (cuatro) para un total de uno.

La tabla 12.6 indica que Melecus vence en su combate, pero sufre tantos puntos de daño como aciertos obtenga al arrojar cuatro runas.

Es el momento de volver atrás, y resolver el combate entre Ludrix, Lemio y los restantes asesinos del río, ahora mucho más fácil gracias a la buena habilidad de Melecus y las ideas de Ludrix.

Aplicar la regla de nivel efectivo y combate puede exigir cierta interpretación por parte del Creador de la partida. Si por ejemplo un seguidor de noble "vence" a un soldado puede interpretarse como que lo ha convencido o sobornado, aunque hay situaciones en las que hay poca interpretación posible. Por ejemplo, el mismo noble difícilmente podría convencer o sobornar a un oso de Faregorn.

Este principio no solo ocurre en situaciones en las que uno de los personajes no es un combatiente, sino que puede producirse por otras causas de fuerza mayor. Quizá un guerrero eridio tenga mucho más nivel efectivo que un espectro, pero difícilmente podrá vencerlo si no dispone de aptitudes sobrenaturales.

Por todo ello esta regla debe ser considerada como una guía. Si por el contrario se aplican las reglas de forma objetiva y estricta puede dar lugar a desenlaces poco razonables.



Es posible utilizar a los seguidores como personajes en una multitud de circunstancias, algunas de las cuales se ejemplifican aquí. Esta forma de uso puede ser temporal o definitiva. Hay que tener en cuenta que si por algún motivo un seguidor pasa a tener un perfil de atributos no inferior a la del personaje al que sigue, dejará de ser su seguidor.

Durante el tiempo en el que un seguidor sea usado como personaje recibirá motivación como si fuera un personaje normal.



### **Reemplazo forzoso**

Esta situación se produce cuando el personaje original no puede participar en la partida por una causa de fuerza mayor. La alternativa de utilizar un personaje seguidor puede ser más interesante que crear un personaje nuevo porque así se aprovecha el progreso anterior.

### **Reemplazo voluntario**

Pueden darse circunstancias en las que el jugador no quiera utilizar su personaje principal por una multitud de motivos narrativos o incluso de metajuego. De nuevo utilizar temporalmente un seguidor como personaje puede dar una continuidad mucho mejor que crear un personaje nuevo.

### **Jugador ocasional**

Puede darse la circunstancia de que un jugador ocasional aparezca en la partida y sus estancias irregulares no justifiquen la creación de un personaje regular, o que simplemente prefiera no hacerlo. En este caso un jugador puede cederle voluntariamente el control de un seguidor para que este juegue durante una partida. Como desventaja, perderá el control temporalmente y no podrá reclamarlo hasta el fin de la sesión, pero recibirá motivación excepcional.

### **Reemplazo definitivo**

Esta situación se da cuando el personaje original ya no puede seguir participando en la partida de forma permanente. Esto se produce normalmente por el fallecimiento del personaje.

En este caso el jugador puede evitar hacerse un personaje nuevo utilizando a uno de sus seguidores.

Hay que tener en cuenta que los otros seguidores del personaje probablemente no puedan convertirse

en seguidores de este porque tengan un nivel de atributos igual. En este caso permanecerán como contactos implicados, y podrán ser convertidos de nuevo en seguidores si el personaje eleva su rango de atributos de alguna forma.

### EJEMPLO: SEGUIDORES COMO PERSONAJES

En la última partida Carlos, el jugador que interpreta a Ludrix, se saltó una de las desventajas del personaje, y en esta establece que tiene que renunciar a su personaje durante una partida en la que este está resolviendo el desaguisado que se ha originado. Además se ha incorporado otro jugador (Fernando) a la partida que está de viaje en la ciudad, y que no se va a hacer un personaje regular.

Por fortuna Carlos ha detallado la ficha de Melecus. Le cuenta a Fernando su historia, y le otorga el control de la ficha.

Él por su parte decide que durante esa sesión interpretará a Lemio.



La última forma común de colaborador son los contactos. Un contacto estará dispuesto a realizar ciertas tareas por el personaje, pero normalmente no se implicará en sus intereses.

### Obtención

Los jugadores deberían apuntar en su hoja de personaje sus contactos. Estos se adquieren durante la creación de personaje o durante la acción de las partidas.

La mecánica de obtención de contactos durante una partida es idéntica a la de obtención de seguidores. En este caso, cuando un personaje realice una acción que encaje con los intereses del posible contacto, aquel podrá realizar un chequeo de táctica con liderazgo con dificultad igual al nivel efectivo del candidato (puede invertir aguante para arrojar el doble de runas). En caso de tener éxito, el jugador puede añadir al contacto a su lista.

Lo que hace que un personaje pueda convertirse en un contacto o un seguidor es muy variado y normalmente depende de su personalidad. Una buena guía puede ser pensar que un personaje de inferior rango social puede querer ser seguidor de otro que esté por encima de él, mientras que uno de rango mayor o igual no pretenderá nunca ser más que un contacto.

## Uso de contactos

Se puede recurrir a un contacto para obtener alguna prestación o servicio. Algunas peticiones pueden resultar fáciles o muy poco costosas para el contacto, como proveer de un sitio en que descansar o algo de información poco implicada.

Si los favores implican coste o peligrosidad, debe determinarse la dificultad de la acción. Esta normalmente viene originada por la oposición de otras personas, o por la dificultad de los chequeos implicados.

Debe realizarse un chequeo del nivel efectivo del contacto con el liderazgo del personaje jugador (el personaje puede invertir aguante para arrojar el doble de runas), y restar el nivel del oponente. Se debe consultar con la tabla 12.7 para comprobar el resultado de la acción.



**Tabla 12.7: Consecuencias de encargos complejos a contactos**

Resultado	Consecuencias
-3 o menos	El contacto fracasa en su intención y obtiene un infortunio importante. El personaje ya no podrá usarlo como contacto.
-2	El contacto fracasa en su intención y obtiene un infortunio moderado. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
-1	El contacto fracasa en su intención y obtiene un infortunio leve. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
0	El contacto fracasa en su intención, pero siente que ha hecho todo lo que debía. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
1	El contacto tiene éxito en su acción. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
2	El contacto tiene éxito en su acción.
3 o más	El contacto tiene éxito en su acción y debido a esta obtiene un mejor posicionamiento social, lo que a discreción del Creador puede traducirse en un incremento de un punto en su nivel efectivo.

Es posible asignar modificadores circunstanciales de la tabla 12.8 si son aplicables.

**Tabla 12.8: Circunstancias aplicables en encargos a contactos**

Hecho	Bonificador
El personaje oponente es un enemigo del contacto	+2

**Tabla 12.8: Circunstancias aplicables en encargos a contactos**

Hecho	Bonificador
El personaje oponente es amigo del contacto	-2
La tarea no implica ningún riesgo para el contacto	+2
La tarea implica solamente conseguir información	+2
La tarea coincide con los intereses del contacto	+2
La tarea complica los intereses del contacto	-2
La tarea implica gastos adicionales para el contacto, o alguna circunstancia incómoda	-1 por cada

### EJEMPLO: USO DE CONTACTOS

Ludrix está cabreado tras recibir la emboscada de "Los Asesinos del Río", y las investigaciones de sus seguidores no son concluyentes. Decide averiguar qué está tramando su enemigo, para lo cual va a intentar convencer a Gruchard, un corrector al que ayudó en el pasado.

Ludrix decide no invertir aguante, por lo que arroja tres runas, consiguiendo un acierto. Gruchard es un personaje de nivel seis, por lo que se obtiene un total de siete puntos, a los que el Creador asigna un bonificador de dos puntos puesto que la acción solo implica conseguir información, para un total de nueve. A esa cantidad hay que restar el nivel del líder de "Los Asesinos del Río", que es ocho. El resultado final es uno.

La tabla 12.7 señala que Gruchard le facilita la información a Ludrix, pero que considera que ya ha cumplido con la deuda que tenía con este, y le recuerda que a partir de ese momento ya no le debe nada.

Haga lo que haga el contacto, no es necesario realizar más que un chequeo que resume de forma abstracta todas sus acciones.

En el caso del ejemplo anterior, no sabemos si Gruchard se infiltró personalmente, utilizó a sus agentes, secuestró a un pandillero, sobornó a un guardia, o cualquier otra opción. Esos detalles pertenecen al Creador.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# APTITUDES SOBRENATURALES

*Soid elevó su espada y la dirigió hacia el sol. Esta se encendió al instante en toda la longitud de su largo filo, y repartió muerte entre los que lo habían traicionado.*

-Extracto de "La palabra de Soid".

Por diferentes motivos, un personaje puede realizar tareas que superan a las características de la física del reino de los vivos y utilizan las poco comprendidas energías del reino del más allá. La estructura del funcionamiento de estas fuerzas es intuitiva por sus usuarios en el mejor de los casos, y hacer estudios sobre sus causas es extremadamente difícil.

Técnicamente todos los personajes tienen una capacidad potencial para lanzar poderes

Lo que se explica en este capítulo son las reglas objetivas que regulan las aptitudes sobrenaturales, haciendo alusiones mínimas a la naturaleza sobrenatural. Esta se explica con detalle en el apéndice I "jugando rol".

sobrenaturales, de la misma forma que todos los personajes tienen la capacidad potencial de coger una espada y golpear con ella. Lo que les separa de hacerlos sería el equivalente a tener la espada y saber utilizarla.



Hay una serie de conceptos que están implicados de forma necesaria.

En primer lugar, cada personaje tiene un depósito de energía sobrenatural en su ser. Lo usual es que este depósito esté vacío. La forma más frecuente de llenarlo es el uso de la habilidad de ritos.

En segundo lugar, el personaje debe tener adquirida la habilidad de la esfera que contiene al poder que quiere utilizar. No puede utilizar poderes a más nivel que el nivel de dicha habilidad.

## EJEMPLO: EXIGENCIA DE HABILIDAD DE ESFERAS

Si un personaje quiere lanzar el poder "Rayo de oscuridad" a nivel 2 deberá contar con la habilidad de "Esfera (Oscuridad)" al menos a nivel 2.

En tercer lugar, un personaje tiene que alcanzar un estado de concentración. Si el personaje no está participando en un combate, se concentrará pasado un breve periodo de tiempo. Si lo está, debe seguir la mecánica desarrollada en el capítulo VII.

Finalmente el personaje lanzará el poder.

## Energía

Cada personaje tiene una reserva de energía obtenida mediante los ritos que efectúa. Esta reserva está indicada en la ficha de personaje con un valor numérico.

La forma en la que estas energías fluyen está relacionada con las circunstancias específicas del personaje, el lugar y el momento. Los motivos por los que los dioses otorgan y retiran sus energías son variados, e incluso la existencia de los dioses podría estar en entredicho, pudiendo ser la propia actitud y personalidad de los individuos factores determinantes.

Estas circunstancias aparecen explicadas en el apéndice I: Jugando rol.



## Preparación

Utilizar un poder requiere un grado de concentración en el que el sujeto se hace consciente de sus propias energías sobrenaturales y las de los que les rodean. En este proceso la consciencia debe coexistir en dos planos de existencia, lo que afecta necesariamente a su situación de combate. El personaje debe añadir puntos de concentración realizando chequeos. Este proceso y sus interrupciones están explicados en la sección de combate.

*Después de la masacre sentí que quería alejarme a donde no se percibiera la muerte. Se oía la sangre, se veían los cuerpos mutilados, y se escuchaban los lamentos de los heridos. Entonces ella se arrodilló, se quitó el casco, y expulsó el aire de sus pulmones lentamente. Me invadió entonces una reconfortante sensación de equilibrio, y supe que había presenciado algo trascendente.*

-Bregos, guerrero Tidar.

La concentración necesaria para utilizar un poder depende del nivel al que se quiera utilizar, según indica la tabla 11.1.

No se puede lanzar, en ningún caso, un poder a más nivel que la habilidad en la esfera correspondiente.

**Tabla 11.1: Puntos de concentración requeridos**

Nivel	Puntos de concentración
1	5
2	10
3	15
4	20

*Varios hombres llevan a la persona que van a sacrificar a un altar, donde este es desnudado y acariciado por multitud de manos mientras otros auxiliares entonan un cántico de fuerza creciente. Cuando este concluye, el sacerdote clava su daga en el pecho de la víctima, de forma que los gritos de este son lo único que se escucha. Entonces*

**Tabla 11.1: Puntos de concentración requeridos**

Nivel	Puntos de concentración
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45

*los auxiliares inician otro canto que va reemplazando los gritos del hombre, y estoy dispuesto a jurar por Armeniam que cuando el sacerdote levanta el corazón y bebe la sangre, la víctima aún se mueve. Quizá sea el único harrassiano vivo que haya sido testigo de un rito najshet, y preferiría no haberlo visto. Estoy seguro que desde entonces me persigue una maldición.*



## Lanzamiento

El lanzamiento de un poder se anuncia como una acción equivalente a atacar.

Es necesario disponer de un punto de energía para lanzar un poder. Este punto se gasta al lanzarlo.

El lanzador debe dirigirse a la descripción del poder que ha elegido para conocer sus efectos.

Los personajes con potencia cero NO pueden recibir capacidad, bono o efecto ventajoso de ningún tipo. No podrán ser curados por poderes, ni recibir un bono a tirada alguna, ni ser parte de un enlace. De similar forma, los personajes con potencia uno recibirán esos beneficios a la mitad de cuantía, redondeando hacia abajo.

En general los poderes que se pueden lanzar en combate no tendrán alcance. Se entiende que el personaje puede afectar a objetivos dentro del combate.

Existen dos tipos de poderes en función a sus propias características evidentes.

**Inmediatos:** Se trata de poderes en los que el lanzador pierde el control una vez lanzados. Suele ser el caso de ciertos poderes cuyos efectos son instantáneos, pero también algunos que no quedan asociados al lanzador. En este caso el lanzador no puede concluir sus efectos voluntariamente.

**Concentración parcial:** Se trata de poderes normalmente beneficiosos en los que el lanzador tiene control sobre la permanencia en el mundo real. Esto le lleva un cierto esfuerzo consciente. El lanzador no puede tener más poderes de concentración parcial activos que su propia voluntad. Un lanzador con un poder de concentración parcial activo no puede lanzar el mismo poder. Un lanzador con un poder de concentración parcial activo puede darlo por concluido en cualquier momento. Los efectos también concluyen si el lanzador pierde la consciencia, pero no si queda aturdido. Si no se especifica lo contrario, los poderes con duración son de concentración parcial.



Los poderes con concentración parcial quedan anclados a un personaje o a un lugar. Si no se especifica lo contrario, un poder queda anclado a su propio lanzador. Otros poderes quedan anclados a un lugar o a otro personaje, pero en esos casos se especifica particularmente.

Muchos poderes tienen su duración establecida en turnos porque son útiles en combate. Los efectos de este poder comenzarán en el mismo momento en el que el lanzador los utiliza, pero la cuenta atrás hasta su disipación natural no empezará hasta el final del turno en curso. En otras palabras, los beneficiarios del poder podrán disfrutar de una porción de turno adicional de los efectos del poder.



Los usuarios de aptitudes sobrenaturales tienen además otras ventajas pasivas fruto del conocimiento de las esferas que dominan y la cantidad de energía que tienen en su ser.

Para acceder a estos beneficios a ese nivel es necesario, no obstante, disponer de la misma cantidad de energía: en caso de que la energía sea inferior al nivel de la habilidad, el personaje solo podrá acceder a los beneficios pasivos equivalentes. Dicho de otra forma, el nivel al que un personaje se beneficia de estas cualidades pasivas es el mínimo entre la habilidad en la esfera y la energía. A este número se le denomina "afinidad".

*El ulekaiz preguntó entonces si alguien estaba dispuesto a arriesgar su alma por el difunto, y solamente se puso en pie su hermana. Ambos echaron un puñado de tierra en la tumba, y después se sentaron frente a ella. El Ulekaiz la cogió de la mano, y ambos cerraron los ojos mientras el resto de familiares echaban paladas de tierra para taparlo, siempre con la cabeza gacha para evitar mirar a la muerte de cerca. El resto nos inclinamos y cerramos los ojos, hasta que al fin todo acabó.*

-Rito tírtico a Taharda.

#### EJEMPLO: APTITUDES PASIVAS

Armind el corrector tiene la habilidad "Esfera (Oscuridad)" a nivel 2, "Esfera (Pureza)" 3 y 3 puntos de energía. Fruto de esto tiene:

Afinidad (Oscuridad): 2 (el valor menor entre su energía y su habilidad de esfera). Esto le proporcionará 2 puntos de resistencia a oscuridad (ver descripción).

Afinidad (Pureza): 3 (el valor menor entre su energía y su habilidad de esfera). Esto proporcionará motivación a sus seguidores (ver descripción).

Si lanzara dos poderes su energía descendería a 1 y como consecuencia su afinidad también.

## Amor

El personaje arroja tantas runas adicionales en sus chequeos de ritos como enlazados (ver "poderes") dentro del rito, con un máximo igual a la afinidad.

## Pureza

Al final de cada partida los seguidores del personaje recibirán un punto de motivación por cada punto de afinidad en pureza de este.

## Calma

El personaje mitiga los penalizadores que sufre en el descanso por condiciones inadecuadas en una cuantía igual a la afinidad. Por ejemplo, un personaje con afinidad a nivel 1 podría ignorar el penalizador por dormir una hora menos (ver "habilidades" para conocer estos penalizadores).

A nivel 3 el personaje recupera tres veces su atributo de resistencia (en lugar de dos veces) al dormir.

A nivel 6 el personaje puede descansar sin dormir, meditando en su lugar.

## Caos

El personaje puede repetir hasta tantas veces como la afinidad los chequeos para determinar qué mutación adquiere, y elegir el resultado que prefiera.



*En todas las ciudades eridias existe un templo a Liana. Cualquier ciudadano puede reclamar un rito, y estos se atienden por orden de llegada, aunque la sacerdotisa superior puede efectuar excepciones.*

*El acto en si no se limita a la sexualidad, sino que se realiza un rito a la diosa tras el cual los hombres quedan liberados de su pesar.*

## Ciclo

El personaje no sufre los efectos del envejecimiento como el resto de personas. A todos los efectos su cuerpo no pasará de la edad que aparece en la tabla 11.2.

El tiempo, no obstante, seguirá pasando por el personaje, por lo que el descenso a un nivel de energía nulo sería inmediatamente letal si el personaje es suficientemente viejo. Si incrementa su afinidad, su edad y aspecto también se alterarán inmediatamente.

**Tabla 11.2: Efectos de la afinidad con el ciclo**

Afinidad	Edad máxima
1	72
2	65
3	60
4	55
5	50
6	45
7	40
8	35



## Corrupción

Los personajes con esta habilidad causan heridas infecciosas de complicada curación y no podrán curarse con poderes durante un tiempo que depende de la afinidad, tal y como aparece en la tabla 11.3. Adicionalmente la dificultad de los chequeos de medicina y de reparación de armaduras se incrementará en la afinidad en los personajes dañados por él.

*Los marinos guneares del clan Eorleik suelen sacrificar un animal antes de emprender un viaje para que Babgion los proteja. Un animal pequeño como una gallina puede estar bien para un viaje de una jornada, mientras que para un viaje más largo puede ser necesario un cerdo o una cabra.*

*En todos los barcos siempre hay una persona que se encarga de realizar este rito, y se le paga el sueldo de tres hombres. Este*

**Tabla 11.3: Efectos de la afinidad con la corrupción**

Afinidad	Tiempo sin poder curarse
1	2 turnos
2	6 turnos
3	10 turnos
4	1 minuto
5	4 minutos

*sacerdote, además, interpreta cómo va a ser el viaje en función a como cae la sangre del animal, y la forma en la que este se hunde o se separa del barco.*

**Tabla 11.3: Efectos de la afinidad con la corrupción**

Afinidad	Tiempo sin poder curarse
6	16 minutos
7	1 hora
8	4 horas

## Creación

Cuando el personaje invierte motivación en aprender habilidades creativas o artes doblará la experiencia obtenida en tanto que el nivel de la habilidad sea inferior a la afinidad.

Con afinidad mayor que tres los atributos relacionados de estas habilidades se considerarán un punto más altos a efectos de calcular la motivación necesaria para subir de nivel.

Con afinidad mayor que cinco este bono aumentará en otro punto.

## Destrucción

Todos los personajes a menos de un kilómetro de distancia ven las dificultades de sus chequeos de habilidades creativas incrementadas en la afinidad.

## Elemental

El personaje es capaz de predecir el clima con razonable precisión a tantos días vista como la afinidad.

*Bendice mi flecha, Drayard.*

-Rezo común entre cazadores.

## Fauna

El personaje cobra una empatía y comprensión animal sobresalientes. Deberá elegir tres especies que reconocerán al personaje como un ente de su especie, tal y como aparece en la tabla 11.4.

- Con empatía menor no será atacado por miembros de la especie ni estos huirán de él.
- Con empatía media será reconocido como un miembro de la especie y será protegido por los individuos, quienes tampoco atacarán a los aliados del personaje con afinidad.
- Con empatía superior será reconocido por todos los miembros de la especie como un superior, y lo obedecerán.

Si un personaje pierde afinidad y posteriormente la recupera no puede elegir especies diferentes.

**Tabla 11.4: Efecto de la afinidad con la fauna**

Afinidad	Empatía con primera especie	Empatía con segunda especie	Empatía con tercera especie
1	Menor	Nada	Nada
2	Media	Nada	Nada
3	Media	Menor	Nada
4	Media	Media	Nada
5	Mayor	Media	Nada
6	Mayor	Media	Menor
7	Mayor	Media	Media
8	Mayor	Mayor	Media



## Fin

Si un golpe en carne provocado por un personaje con esta afinidad causa daño a un objetivo, puede causarle un máximo de daño adicional igual al valor de la afinidad si con esto el nivel de daños total es igual a los puntos de vida totales del objetivo.

Estos puntos de daño adicionales no se tienen en cuenta a efectos de determinar lesiones o dificultades de chequeos de cirugía.

*Al final del verano se reúne todo el rastrojo en enormes piras, y se enciende al llegar la noche. Los sacerdotes de Tatja cuentan entonces con un momento de silencio que solo ellos pueden romper con unas palabras sagradas: "Imploramos tu amor". El sacerdote puede tomarse todo el tiempo que crea conveniente mientras el resto de personas reflexionan que siguen con vida gracias a la cosecha de la diosa. Pero cuando el sacerdote dice las palabras y los demás la repiten, se suceden los gritos de júbilo y se da comienzo a la jornada festiva más escandalosa de Tirtie.*

## Flora

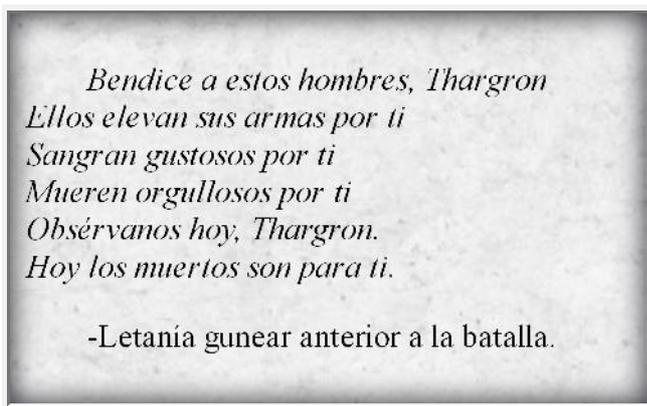
Un personaje con la esfera flora obtendrá ventajas en tanto que esté en contacto con plantas, y viceversa, siguiendo los efectos de la tabla 11.5 de forma acumulativa.

**Tabla 11.5: Efectos de la afinidad con la flora**

Afinidad	Efecto
1	Las plantas a menos de 50 metros del personaje crecerán sin agua
2	Las plantas a menos de 50 metros del personaje crecerán a cuatro veces más velocidad de lo normal.

**Tabla 11.5: Efectos de la afinidad con la flora**

Afinidad	Efecto
3	El personaje puede solicitar frutos a las plantas como para alimentar a tantas personas como el nivel de la habilidad.
4	Si el personaje queda inconsciente en contacto con plantas, estas lo curarán como si contaran con herramientas de medicina de nivel 5. El resultado del chequeo no se realiza de forma normal, sino que se tiran tantas runas como dos veces el nivel de la afinidad, y se cuentan los aciertos.
5	El personaje puede curar lesiones en plantas en contacto con él.
6	Las plantas en contacto con el personaje crecerán 20 veces más rápido de lo normal. Prácticamente la hierba crece a ojos vista bajo sus pies.
7	Si el personaje cae inconsciente en combate, las plantas crecerán alrededor suyo para protegerlo. Cada turno contará como diez puntos de vida temporales, hasta un máximo de diez veces el valor de la afinidad.
8	El personaje puede introducirse voluntariamente en la vegetación, entrando en un estado de hibernación total. No envejecerá en todo el tiempo que se mantenga en ese estado.



### Ira

Un personaje con afinidad que quede aturdido puede, el turno en el que se recupere del aturdimiento, añadir la afinidad al atributo cuando invierte un punto de aguante en arrojar runas adicionales.

A nivel cuatro el personaje añadirá un punto a

su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento.

A nivel ocho el personaje añadirá otro punto a su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento.

### Lucha

Cuando un personaje con esta esfera recupera aguante de forma normal (no haber recibido daño y no haber gastado aguante en un turno) recuperará tantos puntos de iniciativa como la afinidad, hasta un valor máximo igual a la iniciativa original.

### Luz

Un personaje con la esfera luz evitará la corrupción de Taharda. Añadirá la afinidad a la resistencia a la oscuridad a estos efectos.

Adicionalmente, cada nivel par añadirá un punto a su resistencia a la luz.

## **Mentira**

El personaje dobla la experiencia obtenida en habilidades sociales cuando invierte un punto de motivación en tanto que el nivel de la habilidad sea inferior a la afinidad de mentira.

Por cada nivel par el personaje añade un punto a su escudo sobrenatural a efectos de evitar poderes que afecten a la mente.

## **Material**

El personaje incrementa su escudo sobrenatural en tantos puntos como la afinidad solamente a efectos de evitar destrucción, anulación o daños en sus reliquias.

Adicionalmente, a nivel 3 de afinidad el personaje no tiene que invertir motivación para equipar reliquias (y por lo tanto puede hacerlo durante una partida).

Finalmente, a nivel 6 de afinidad las reliquias del personaje no podrán ser utilizadas por otro personaje que no sea él, a no ser que las ceda voluntariamente.

## **Muerte**

El personaje recibe asunción de la muerte, y debido a ello los muertos vivientes lo reconocerán como un aliado. Puede imponer su criterio sobre muertos vivientes con escudo sobrenatural igual o inferior a la afinidad.

## **Nada**

El personaje añade la afinidad a su escudo sobrenatural a efectos de evitar ser percibido por personajes que utilicen la cualidad de concentración "percepción sobrenatural".

Adicionalmente puede incrementar su escudo sobrenatural en un punto por cada punto de afinidad por encima de tres a efectos de utilizar la cualidad de concentración "desconcentrar".

## **Odio**

El personaje debe designar a un objetivo al que odia personalmente. Cuando invierte un punto

*Es cierto que los miembros de las tribus del desierto tienen un odio vivo y terminal hacia cualquier persona que no forme parte de su cultura, y es normal que cualquiera ajeno a ellas los vea como a auténticas*

de aguante contra ese individuo para mejorar una tirada en combate arroja dos runas más. Si el blanco de odio muere, el personaje debe esperar un tiempo antes de determinar uno nuevo. El tiempo depende de la afinidad, tal y como aparece en la tabla 11.6.

**Tabla 11.6: Efectos de la afinidad con el odio**

Afinidad	Tiempo sin blanco de odio
1	4 años
2	2 años
3	1 año
4	8 meses
5	4 meses
6	2 meses
7	1 mes
8	15 días

*bestias.*

*Sin embargo, si uno logra la remarcable tarea de superar sus diferencias y trabar amistad, se encontrará con una grandeza que se deja ver en el entendimiento entre ellos y la naturaleza.*

*No solo existe en una pacífica relación con una fauna aparentemente hostil, sino una asunción clara entre ellos y el mismo desierto, sus vientos, sus ríos subterráneos, sus nubes, y su mismo día y noche.*

*Ellos dicen que los espíritus de los muertos viajan libres por Nadruneb, la misma naturaleza. La gente de ciudad debería atender a esta comunión, al menos una vez en la vida.*

## Orden

La defensa del personaje se incrementa en la afinidad a efectos de determinar si recibe o no una mutación del caos. A este efecto, la afinidad se debe reducir tanto como el nivel total de mutaciones del personaje (hasta un mínimo de 0). Esta cualidad no funciona cuando el personaje realiza un chequeo de corrupción del caos voluntariamente para obtener un beneficio.

## Oscuridad

El personaje añade la afinidad a su resistencia a oscuridad.

## Protección

El personaje añade la afinidad a su resistencia elemental.

## Todo

Afinidad 1: Cuando un objetivo recibe un

*Hija de Lallebron, descendiente de la luz  
Tuya es la dicha, el gran lugar  
Trae la luz al pueblo, enséñales el amor  
De luna, sol, estrellas*

efecto pernicioso de un poder, el personaje puede elegir sufrirlo en su lugar. Para ello debe tener éxito en un chequeo de concentración con defensa de dificultad igual al escudo sobrenatural del lanzador del poder.

Afinidad 3: Cuando el personaje está realizando una tirada de ritos, puede conseguir la energía para otro personaje en lugar de para sí mismo. La dificultad es el nivel de energía del destinatario.

Afinidad 5: Cuando el personaje recibe una bonificación, curación o efecto beneficioso, puede incrementar su intensidad y duración en un punto por cada punto de afinidad por encima de cuatro, en tanto que estos parámetros (intensidad y duración) dependan del nivel del poder (no sirve si depende exclusivamente de la potencia, pero sí si dependen de la suma de ambas).

*Muéstrales la luz...  
Muéstrales la luz...  
La luna nunca viaja sola  
Nunca empuña un arma  
Pero allí donde va  
Sus queridos, sus amantes  
La siguen, la protegen de todo mal  
La quieren y la respetan  
El mayor de todos  
Su guardián, su guardián...*

-Canción a Airí, atribuida a un pueblo de adoradores secretos.

## Verdad

El personaje puede añadir la afinidad a su habilidad de detección cuando pretenden engañarlo con habilidades sociales.

## Vida

El personaje tiene una salud mejor de lo normal. Todos los chequeos que tengan como intención mejorar su estado de salud añadirán la afinidad al resultado, incluyendo los de recuperación natural, cirugía y primeros auxilios. Este bono se aplicará tanto si los chequeos los realiza el personaje como si los realiza cualquier otro.

También lo añadirá a su resistencia a efectos de calcular los puntos de vida que recupera descansando, y en comparaciones o chequeos de enfermedades naturales o sobrenaturales.



Existen dos aflicciones sobrenaturales en el mundo de Espada Negra en relación a dos fuerzas hostiles con el hombre. Estas son las conocidas como la "Corrupción de Taharda" y la "Corrupción del caos". Ambas tienen efectos muy diferentes cuya reglamentación se detalla a continuación.

## Corrupción de Taharda

Esta aflicción afecta a la estructura natural del ser, reemplazando sus tejidos dañados por energía de la muerte. Un personaje afectado por esta fuerza puede verse progresivamente convertido en uno de los cinco tipos de muerto viviente básico: zombi, necrófago, muerto blanco, espectro y aullante. Existen combinaciones de estos que dan lugar a los tipos de muerto viviente mixtos.



**Mecánica:** Todos los personajes tienen un contador de niveles de corrupción de Taharda (aunque estos no lo sepan). Si el personaje no tiene ninguna corrupción, su nivel de corrupción entonces es 0, y esta aumenta hasta, como mucho, nivel 3, momento en el que el personaje completa su transformación en no muerto y pierde su personalidad.

Distintos eventos darán como resultado el incremento de su corrupción parcial en una cantidad determinada. Si como resultado esta cantidad de puntos parciales pasa a ser mayor o igual que su voluntad, entonces se incrementará su nivel de corrupción, adquirirá una nueva capacidad de muerto viviente y el contador de puntos parciales se reducirá en tanto como su voluntad.

La capacidad que el personaje adquiere depende de las circunstancias en las que ha recibido la corrupción. Si se trata de un poder sobrenatural, la propia naturaleza del poder o la elección del lanzador lo dictaminarán, mientras que el mordisco de un necrófago siempre otorgará cualidades de necrófago.

La lista de capacidades de muerto viviente depende de las diferentes sendas de Taharda, que aparecen reflejadas en la tabla 11.7.

<b>Senda</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Efecto sensible (descripción)</b>	<b>Efecto en combate</b>
Muerte I	Ninguno	La carne cobra un aspecto insano. Quizá alguna herida no termine de curarse nunca.	-2 Iniciativa -1 Resistencia a la luz +1 Daño
Muerte II	Muerte I	El aspecto se vuelve horrible, probablemente se vean terribles heridas e incluso los huesos.	Incansable Inmune al dolor -1 Evasión +1 Daño

**Tabla 11.7: capacidades de muerto viviente**

Senda	Requisitos	Efecto sensible (descripción)	Efecto en combate
Muerte III	Muerte II	El personaje es un zombi. Solo puede gruñir, huele a podrido, tiene un aspecto que asusta hasta a los más acostumbrados a la muerte, y su único propósito es acabar con la vida.	Bobo +2 Daño -1 Impacto
Corrupción I	Ninguno	El personaje pierde masa muscular y grasa, y sufrirá la necesidad de alimentarse de cadáveres.	+2 Iniciativa -5 Peso total -1 Resistencia a luz
Corrupción II	Corrupción I	El estado del personaje es horriblemente enfermizo, pero despierta auténtico terror debido a que se mueve con fiereza. Cuando se alimenta de la carne de una de sus víctimas se vuelve tremendamente agresivo. Él y todos los que cuenten con esta cualidad especial ganan una runa más en todos sus lanzamientos. Esto dura diez turnos. Adicionalmente, cuando un necrófago causa más daño en carne que la resistencia a la oscuridad del objetivo, este recibe un punto parcial de corrupción de Taharda.	-1 Vida Incansable Obcecado Ver descripción
Corrupción III	Corrupción II	El personaje es un necrófago. Se producen cambios fisiológicos descontrolados en su cuerpo. Su delgadez es extrema. Puede golpear con sus dedos rematados en garras cortantes (daño 4, alcance 0, impacto 5).	-1 Vida +1 Iniciativa Ver descripción
Oscuridad I	Ninguno	El personaje tiene una delgadez substancial y gestos extraños. Después de causar su daño normal en un impacto causa tanto daño de tipo oscuridad como su potencia (no hay chequeos involucrados) El personaje obtiene visión en la oscuridad.	-1 SN -1 Resistencia Luz Ver en la oscuridad Ver descripción
Oscuridad II	Oscuridad I	Los gestos del personaje se vuelven ausentes. +1 a Potencia a efectos de poderes de oscuridad y del daño de oscuridad.	-1 SN -1 Resistencia Luz +1 Resistencia oscuridad Ver descripción
Oscuridad III	Oscuridad II	El personaje se convierte en un espectro sin masa. Se vuelve inmune a los tres tipos de daño físico. No causa daño físico con sus impactos, pero incrementa en 2 puntos su potencia a efectos del daño de oscuridad que causa.	-1 SN -1 Resistencia Luz +1 Resistencia oscuridad Ver descripción Incansable
Fin I	Ninguno	La piel del personaje se torna quebradiza y débil. El personaje pierde la nariz y el olfato, además del sentido del oído	-2 Iniciativa Inmune al dolor Ver descripción
Fin II	Fin I	El personaje pierde los ojos, y por lo tanto la vista. Puede realizar un grito aturdidor en lugar de atacar. Realiza un chequeo de potencia con voluntad (arrojar tantas runas	Iniciativa 0 No puede atacar Incansable Ver descripción

**Tabla 11.7: capacidades de muerto viviente**

Senda	Requisitos	Efecto sensible (descripción)	Efecto en combate
		como voluntad y sumar potencia). Los personajes vivos con inferior resistencia a la oscuridad se aturden como si hubieran sufrido tanto daño como la diferencia.	Evasión 0
Fin III	Fin II	<p>El personaje se convierte en un aullante. Su piel se vuelve inútil y sangra solamente con el contacto. Se vuelve ausente al mundo y pierde la capacidad de atacar. Si no tiene ninguna información adicional (como percepción sobrenatural o control mental) gritará aleatoriamente cada turno con una probabilidad de uno entre cuatro (por ejemplo, tirando dos runas y exigiéndose dos aciertos).</p> <p>Su grito aturridor se vuelve dañino. Realiza un chequeo de potencia con voluntad (arrojar tantas runas como voluntad y sumar potencia), causando tanto daño de tipo oscuridad como el resultado a todos los personajes vivos que lo oigan. Los muertos vivientes consideran al aullante como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra un aullante es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivientes que no tengan esta habilidad.</p>	-3 Vida -1 Resistencia Luz Ver descripción
Odio I	Ninguno	La piel y grasa del personaje se descuelgan bastante del cuerpo y se tornan blanquecinas.	+Vol Vida -1 Iniciativa
Odio II	Odio I	La sangre del personaje se vuelve un ácido peligroso. Cuando el personaje sufre tres o más puntos de daño en un solo golpe proyecta un ataque contra su oponente. Se deben arrojar 10 runas para la tirada de impacto (la víctima puede arrojar runas e invertir aguante de forma normal). El daño es igual al que ha recibido, de tipo elemental.	+Vol Vida -1 Iniciativa Ver descripción
Odio III	Odio II	El personaje se convierte en un muerto blanco. Su daño por rebote de ácido se dobla en el impacto que le cause la muerte. En este caso además afectará a todos los personajes que tengan menos iniciativa que él.	+Vol Vida Incansable Immune al dolor -1 Resistencia luz Ver descripción
Bilis	Odio I Fin I	El personaje se convierte en un bilioso. Pierde la capacidad de andar sobre dos piernas y la piel. Puede ejecutar un ataque de vómito de ácido que debe prepararse durante hasta tantos turnos como la resistencia. Este ataque impacta siempre. Causa tres puntos de daño de tipo elemental	Ver descripción -1 Resistencia luz -2 Evasión Incansable

**Tabla 11.7: capacidades de muerto viviente**

Senda	Requisitos	Efecto sensible (descripción)	Efecto en combate
		por cada turno invertido. El personaje no puede atacar de otras formas.	
Tierra	Odio I Corrupción I	El personaje se convierte en un gusano blanco. Su piel se vuelve inestable y el ácido descompone sus miembros externos así como su cuello, formando una sola masa con forma de enorme gusano. Pierde sus ataques naturales, y su impacto se vuelve tres. Si impacta, queda enganchado a su víctima y causa todos los turnos tanto daño su fuerza, de tipo elemental.	Bobo Incansable Obcecado Evasión 0 -1 Resistencia Luz Dobla sus puntos de vida Ver descripción
Pus	Odio I Muerte I	El personaje se convierte en un purulento. Diversas partes de su cuerpo se vuelven bolsas ácidas. Si causa un impacto en su oponente, una de estas pústulas explota causando a ambos tanto daño de tipo elemental como su fuerza más el número de aciertos obtenidos al arrojar cinco runas.	Incansable Obcecado Ver descripción
Noche	Odio I Oscuridad I	El personaje se convierte en un noctámbulo. Lanza el doble de runas en todas sus tiradas de combate mientras esté en la oscuridad.	-1 Resistencia Luz Incansable Ver descripción
Peste	Fin I Corrupción I	El personaje se convierte en un corruptor. Pierde todos sus sentidos y su cuerpo se vuelve totalmente débil. No puede atacar. Todos los turnos arroja tantas runas como su potencia y cuenta los aciertos. Si supera la resistencia a la oscuridad de los presentes, estos reciben un punto parcial de corrupción de Taharda y quedan aturridos el turno en curso y el siguiente. Los muertos vivientes consideran al personaje como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra él es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivientes que no tengan esta habilidad.	-1 Resistencia Luz Incansable No puede atacar Evasión 0 Ver descripción
Rencor	Fin I Muerte I	El personaje se convierte en un caballero de la muerte. Su carne se pudre y se entremezcla con la armadura. Arroja el doble de runas en sus chequeos de impacto y daño. Al final de cada turno debe arrojar una runa por cada turno seguido en el que ha estado actuando. En caso de obtener más de dos aciertos, queda aturrido tantos turnos como aciertos.	+3 Resistencias físicas +1 Cobertura Incansable Ver descripción
Ausencia	Fin I Oscuridad I	El personaje se convierte en una calavera flotante. Su cuerpo se desvanece. La calavera flotará rápidamente desde un sitio a otro. Pierde toda capacidad de portar	Mitad vida +1 Evasión Incansable Ver descripción

**Tabla 11.7: capacidades de muerto viviente**

Senda	Requisitos	Efecto sensible (descripción)	Efecto en combate
		armas y armaduras. Su daño se vuelve 3, de tipo perforante. (Su impacto es 5 pues está desarmado).	
Gula	Corrupción I Muerte I	El personaje se convierte en una masa de muerte. Pierde la capacidad de controlar el tamaño de su cuerpo. Los necrófagos y zombis le traerán toda suerte de restos de vivos, que irá agregando a su ser. Siempre lo acompañarán tantos zombis y necrófagos como su liderazgo (como mínimo) y fruto de sus aportes obtendrá 20 puntos de vida adicionales por cada punto de liderazgo.	-2 Iniciativa +2 Resistencia Per Incansable Immune al dolor Ver descripción
Sangre	Corrupción I, Oscuridad I	El personaje se convierte en un vampiro, un miserable ser sin grasa cuya piel se pega a sus huesos, y al que aparecen dos alas de oscuridad. Su hambre se torna solamente de líquidos, y su estómago pierde totalmente la capacidad de digerir sólidos. Se alimentará de sangre, tuétanos y otros fluidos vitales. Puede golpear con sus dedos rematados en garras cortantes (daño 4).	+1 Evasión Vida total 1 Peso total 0 Incansable
Sombra	Oscuridad I Muerte I	El personaje se convierte en una sombra. Pierde casi todo su cuerpo, quedando solamente un órgano alrededor del cual se forma oscuridad espectral. No puede portar armas ni armaduras. No causa daño físico con sus impactos, pero incrementa en 2 puntos su potencia a efectos del daño de oscuridad que causa.	Incansable Evasión +3 Incansable -1 Resistencia luz Ver descripción

## Corrupción del caos

Esta aflicción afecta a la estructura sobrenatural del ser y en segunda instancia a su misma física, creando mutaciones terribles. Las consecuencias son muy variadas, y no hay dos criaturas afectadas por el caos iguales, sino que el caos se manifiesta de forma distinta en cada uno.

**Mecánica:** Todos los personajes tienen un contador de niveles de corrupción del caos. Si el personaje no tiene ninguna corrupción, su nivel de corrupción entonces es 0, y este aumenta hasta, como mucho, su atributo de extensión. Si sobrepasa este número, el ser se convierte en una criatura de caos absoluto y su existencia en el reino de los vivos será muy breve (un minuto por cada punto de extensión) tras lo que será absorbido por el

*He dedicado una vida a combatir a estas criaturas surgidas de las pesadillas de un demente. He visto costillas abriéndose para irradiar una energía maligna y espantosas tumoraciones capaces de arrojar viscosidades letales. He cortado tentáculos imposibles de detener con escudo alguno y aplastado bocas de dientes afilados que surgían de lugares impensables.*

*Para mí se ha vuelto una segunda naturaleza ponerme en guardia cuando veo esas venas negras palpar el viscoso líquido hecho de odio a la humanidad.*

más allá.

Cuando un personaje es expuesto a una fuente de caos, debe realizar un chequeo arrojando tantas runas como su atributo de "Defensa". Si obtiene cero aciertos entonces su nivel de corrupción aumenta en un punto y obtiene una mutación, a no ser que tenga tantas como su extensión, en cuyo caso se convierte en una criatura del caos absoluto.

*Los anárquicos ojos del caos han puesto su mirada en mí. Es un milagro que tras tantos años combatiéndolos aún no me haya contagiado.*

Sigeiror, hermano juramentado.

Esta mutación se selecciona aleatoriamente siguiendo las reglas descritas a continuación. Es posible repetir una mutación, en este caso aumenta su nivel. Las mutaciones se caracterizan por sus efectos, pero la forma de conseguir estos efectos varía de personaje a personaje. Se citan ejemplos de las mismas en cada una de ellas.

Para determinar qué mutación obtiene un personaje, se deben tirar tres runas en orden y consultar el resultado en la tabla 11.8.

Si un ser de caos absoluto se ve obligado a realizar un chequeo de corrupción (por usar sus mutaciones, por ejemplo), en caso de tener cero aciertos quedará aturdido durante el turno en curso y el siguiente.

<b>Resultado</b>	<b>Mutación</b>
XXX	Mutación deformante
XXC	Ataque instantáneo
XCX	Ataque de carga
XCC	Cura del caos
CXX	Aura del caos
CXC	Salto de fase
CCX	Potencia del caos
CCC	No se produce el aumento de nivel

Es importante señalar que el uso de una cualidad especial del caos supone de hecho una exposición del usuario a la energía del caos, y que por consiguiente debe realizar un chequeo para comprobar si el personaje aumenta su nivel de caos. En caso de que obtenga cero aciertos, no obstante, no debe determinarse la mutación al azar sino subir el nivel de la mutación que ha usado. También en ese caso no se producirá el efecto en sí de la mutación.

La lista de mutaciones es la siguiente:

### **Mutación deformante**

El personaje solamente obtiene una mutación terriblemente deformante que no confiere cualidades especiales sino modificaciones pasivas. Tampoco es necesario realizar chequeos de caos cuando se usan (de hecho no pueden no usarlas). Al obtenerla debe realizar una segunda tirada en la tabla 11.9

para determinar qué mutación deformante recibe. No es posible repetir una de estas mutaciones pasivas, y de producirse se considerarán mutaciones inútiles.

<b>Tabla 11.9: Mutaciones deformantes</b>	
<b>Resultado</b>	<b>Mutación</b>
XXX	Mutación inútil
XXC	Mutación explosiva
XCX	Apéndice hostil
XCC	Extremidades adicionales
CXX	Estructura incorpórea
CXC	Masa protectora
CCX	Apéndice corruptor
CCC	Mutación anuladora

### **Mutación inútil**

El personaje cuenta con una mutación que no hace absolutamente nada.

Mecánica: El personaje no recibirá beneficio o perjuicio en combate, pero probablemente sí tendrá consecuencias sociales.

### **Mutación explosiva**

Mecánica: El personaje tiene una mutación (normalmente una chepa) que explota cuando el personaje ha recibido tanto daño en su cuerpo como su vida causando a todos los personajes presentes (incluyendo él mismo) tanto daño perforante como tres veces la potencia. No se pueden arrojar runas para evitar el daño.

Puede darse la improbable circunstancia de que el personaje sobreviva. Si es el caso, la mutación explosiva se curará como el resto de su cuerpo.

### **Apéndice hostil**

El personaje recibe un apéndice en forma de boca con la que puede atacar.

Mecánica: El personaje puede realizar sus ataques desarmados causando tanto daño perforante como el doble de su potencia. En caso de que dañe a su oponente este último debe realizar un chequeo de corrupción del caos.

### **Extremidades adicionales**

El personaje cuenta con brazos adicionales.

Mecánica: El personaje cuenta con tantos brazos adicionales como su potencia. Cada brazo puede portar con tanto peso como la mitad de su fuerza. Pierde cuatro puntos de evasión y cobertura (hasta un mínimo de cero).

### **Estructura incorpórea**

La masa del personaje se descompone o está descompuesta.

Mecánica: El personaje obtiene un punto de evasión pero pierde un punto de resistencia elemental, a luz y escudo sobrenatural.

### **Masa protectora**

La propia carne del ser lo protege de las heridas.

Mecánica: El personaje añade el doble de su potencia a su voluntad a efectos de puntos de vida y aturdimiento, pero su evasión se considera 0 y no puede llevar armaduras.

### **Apéndice corruptor**

El personaje tiene un apéndice que emite corrupción del caos en las situaciones de tensión.

Mecánica: Después de que el personaje realice sus ataques, todos los presentes que no sean criaturas de caos absoluto deben realizar un chequeo del caos.

### **Mutación anuladora**

Esta mutación, normalmente presente en la piel, protege a su propietario de los poderes sobrenaturales.

Mecánica: El personaje obtiene +1 Escudo Sobrenatural y -1 Vida.



Las siguientes mutaciones son cualidades especiales que el personaje utiliza de forma activa. Cada vez que lo haga debe realizar un chequeo de corrupción del caos como se ha explicado anteriormente.

### **Ataque instantáneo**

Uno de los apéndices del personaje muta de forma que es capaz de arrojar un proyectil rápidamente. Pueden ser mutaciones en los ojos, ojos fuera de lugar, un órgano protuberante en cualquier parte del cuerpo, que lo segregue como una mucosidad y después lo arroje, tentáculos, y muchas otras variaciones.

Mecánica: El personaje puede activar esta cualidad especial después de resolver sus ataques convencionales. En este caso realiza un ataque extra con el proyectil de caos contra un oponente al que supere en iniciativa. Causa tanto daño de tipo oscuridad como el resultado de sumar la potencia del personaje al nivel de la mutación. Si el objetivo sufre daño debe realizar un chequeo de corrupción del caos.

### **Ataque de carga**

El personaje es capaz de provocar un ataque elemental con tiempo de carga. El ataque puede ser un aliento de fuego o una proyección de un rayo desde las manos, o cualquier otra opción. En todo caso

esto siempre va acompañado de una mutación deformante en el miembro del que sale. En el caso del aliento de fuego no habrá labios y las encías estarán quemadas y retraídas, mientras que en el caso de una mano de relámpagos faltará una falange en cada dedo, y habrá un hueco claro en ellos.

**Mecánica:** El personaje puede renunciar a atacar y a arrojar runas durante todo el turno. En ese caso, en su nuevo turno podrá renunciar a su ataque (de nuevo) para arrojar el ataque de carga. Causa tanto daño de tipo elemental como el resultado de arrojar veinte runas a tantos oponentes como la potencia sumada al nivel de la mutación. Solo es necesario realizar el chequeo de corrupción del caos al descargar el ataque.

### **Regeneración del caos**

El personaje es capaz de conseguir que las mutaciones curen a aquellos que las poseen. Este poder viene asociado normalmente a una glándula mutante que necesariamente tiene que abrirse e irradiar su poder en la ejecución. Esto puede implicar movimientos tan anormales como que la cabeza o el pecho del sujeto se abran en dos o más pedazos. Durante el proceso la sangre negra de los mutados será la responsable de la regeneración.

**Mecánica:** El personaje puede usar esta habilidad después de atacar. Los personajes con mutaciones curan tantos puntos de daño (primero los del personaje y luego los de su armadura) como su potencia sumada al nivel de esta mutación. Si este valor es mayor que la cantidad de daño sufrida en una herida entonces se repone también de los efectos de esa herida.

### **Aura del caos**

El personaje tiene algún tipo de poder psíquico del caos que afecta a los oponentes. Los sujetos con aura del caos tienen un apéndice con forma atrófica, normalmente en la cabeza (aunque es posible en cualquier parte, como la espalda, un hombro o un antebrazo). Antes de que el aura del caos se active, las venas negras suelen palpar fuertemente en el apéndice.

**Mecánica:** Después de su ataque, el personaje puede activar la mutación. El objetivo de su ataque pierde un punto de aguante si su voluntad es inferior a la potencia del personaje sumada al nivel de la mutación. Si se da el caso, el personaje recibe tantos puntos de concentración como la potencia sumada al nivel de la mutación. Los puntos de aguante perdidos cuentan contra el máximo que un personaje puede gastar a lo largo de su turno.

### **Salto de fase**

El personaje tiene algún tipo de capacidad de teleportación de corto alcance o de desplazamiento anormalmente veloz o extraño. El salto de fase puede obedecer a una capacidad de descomposición y recomposición de la materia, pero también a una mutación más mundana en la que los huesos se doblen en posiciones extrañas y permitan al personaje movimientos por superficies normalmente imposibles.

**Mecánica:** El personaje puede usar esta cualidad después de atacar para aumentar su iniciativa en tantos puntos como el nivel de la mutación sumado a su atributo de potencia.

### **Potencia del caos**

El personaje puede realizar actividades anormalmente poderosas. La potencia del caos suele estar asociada a un crecimiento muscular descompensado, y normalmente también asimétrico.

**Mecánica:** El personaje puede utilizar esta cualidad especial antes de atacar. En este caso el

personaje puede utilizar su potencia sumado al nivel de la mutación en lugar de su agilidad y/o fuerza cuando realiza chequeos hasta el final del turno si ese valor es superior al del atributo. En caso contrario añaden el nivel de la mutación al atributo.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODERES

Los personajes imbuidos por la energía de los dioses pueden llegar a crear manifestaciones sobrenaturales de gran trascendencia en el mundo de los vivos.

Los poderes sobrenaturales pueden conseguir efectos inalcanzables de otra forma, desde desintegrar a los oponentes, ocasionar un terremoto, invocar a los muertos, hasta crear un poderoso vínculo entre personajes.

Para utilizar poderes es necesario haber aprendido la habilidad de "Esfera" correspondiente.

Los poderes aparecen clasificados en la tabla 12.1 en función a la esfera.

Tabla 12.1: Poderes		
Nombre	Parámetros	Efecto
<b>Amor</b>		
Enlace	Duración: Permanente Objetivos: 1	El lanzador se enlaza con el objetivo, aumentando la cantidad de motivación que este segundo recibe.
Sacrificio	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Cura a los objetivos, pero el lanzador sufre daño.
Protección benevolente	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Potencia	Los objetivos enlazados con el lanzador dejan de sufrir daño. El lanzador lo sufre en su lugar.
Transferencia	Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	El lanzador puede transferir atributos suyos a los objetivos, solo a efectos de chequeos de combate y habilidades.
Búsqueda trascendental	Alcance: Nivel (Ver tabla) Duración: Nivel (horas)	El lanzador conoce la situación de los personajes enlazados.
<b>Calma</b>		
Infundir a la calma	Duración: 30 minutos por Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: 50 por Nivel	Todos los personajes en el área escucharán los argumentos de otras personas antes de proceder a atacarlos.
Asimilación	Intensidad: 20% por Potencia Objetivos: Nivel Tiempo pasado: Nivel (horas)	Los objetivos reciben mayor motivación en ganancias puntuales.
Meditación	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos mejoran un chequeo de habilidad.

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
Bucle temporal	Alcance: 5m por Potencia Duración: Nivel (minutos)	El tiempo solo ocurre en una porción del universo.
<b>Caos</b>		
Caos total	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + 2	Los personajes sufren daño y se corrompen.
Temible mutación final	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel - 1 Objetivos: Nivel	Los objetivos se convierten en defectos.
Lo peor de cada uno	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Los objetivos realizan chequeos de caos.
Llamada al defecto	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos mejoran el nivel de sus mutaciones temporalmente.
<b>Ciclo</b>		
Poder del ciclo	Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia	El lanzador puede repetir secuencias de ataque o evitar la muerte de un personaje.
Engaño al destino	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador puede relanzar u obligar a relanzar tiradas en su presencia.
Mímica	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel + Potencia	Los efectos de poderes del objetivo origen son copiados al resto de objetivos.
Viajar en el tiempo	Tiempo atrás: Hasta una hora por (Nivel + Potencia).	El tiempo vuelve atrás.
Día del destino	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2	El personaje puede determinar el resultado de algunas runas.
<b>Corrupción</b>		
Enfermar	Duración: Nivel (semanas) Intensidad: Nivel	El lanzador porta una temible enfermedad.
Causar dolor	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos se aturden.

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
Pudrir	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Contagia corrupción.
Debilitar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos se cansan.
Corrupción física	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 4 Objetivos: Nivel	Durante la duración del poder los objetivos no pueden recuperar vida.
Sanación oscura	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Los objetivos se curan y se corrompen.
<b>Creación</b>		
Icono de eternidad	Alcance: Nivel + Potencia (10 km) Duración: Nivel + Potencia (ver tabla)	Permite lanzamiento de poderes mejorado.
Reencarnar	Intensidad: Nivel. Tiempo muerto: Nivel + Potencia (ver tabla)	El objetivo se reencarna.
Invocar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Inseguridad: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Potencia - 1	El lanzador trae a un trascendental al reino de los vivos.
Crear objeto	Alcance: Nivel (metros) Duración: Nivel (días) Masa: Nivel por cinco (kilos)	El lanzador es capaz de crear un objeto temporal.
Bendecir creación	Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos pueden repetir sus chequeos creativos.
<b>Dstrucción</b>		
Estallar	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos sufren daño perforante.
Destruir	Intensidad: Nivel + Potencia + 6 Objetivos: Nivel	El lanzador puede causar daño contundente a las armaduras de los objetivos, y destruir otros objetos.

**Tabla 12.1: Poderes**

<b>Nombre</b>	<b>Parámetros</b>	<b>Efecto</b>
Desintegrar	Intensidad: Nivel Objetivos: Nivel	El lanzador puede destruir la materia.
Destrucción total	Intensidad: Nivel + Potencia	Los personajes con poca potencia fallecen.
<b>Elemental</b>		
Ola	Intensidad: Nivel + Potencia Amplitud: 100m por Nivel	El lanzador puede convocar una gran ola capaz de destruir ciudades.
Lluvia torrencial	Duración: Nivel (días) Intensidad: Nivel Radio: Potencia (km)	El lanzador puede convocar una lluvia de diversa gravedad.
Niebla	Duración: 8 horas por Nivel Intensidad: Nivel Radio: Nivel + Potencia (km)	El lanzador puede convocar una densa niebla que impide impedir diversas acciones.
Terremoto	Intensidad: Nivel + Potencia Radio: Nivel (km)	El lanzador convoca un terremoto capaz de destruir edificios y dañar personas.
Huracán	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	El lanzador puede convocar un terrible huracán que afecta a la iniciativa de los personajes débiles.
<b>Fauna</b>		
Comunicación animal	Duración: Nivel (semanas) Intensidad: Potencia + Nivel	El lanzador se puede comunicar con las especies animales.
Telepatía animal	Alcance: Nivel + Potencia (km) Duración: Nivel + 2 (turnos)	El lanzador puede relacionarse con animales de la zona.
Poseer animal	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador escapa de su cuerpo y toma el control de un animal.
Mutación animal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El usuario se transforma en animal, recibiendo atributos y cualidades propios de este.
Poder Animal	Alcance: Nivel + Potencia (10 km) Especies: Nivel	Los animales de las especies indicadas acuden a la posición del lanzamiento del poder.

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
<b>Fin</b>		
Conocer el futuro	Alcance: 50km por Potencia Preguntas: Nivel Tiempo hacia delante: Nivel (meses)	El lanzador puede hacer preguntas sobre el futuro.
Envejecer	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	El lanzador puede envejecer a sus enemigos.
Acelerar el fin	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	El lanzador acelera la muerte de los objetivos.
Desplazamiento temporal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos quedan aislados durante la duración.
Acelerar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia - 1 Objetivos: Nivel	Los objetivos actúan más rápidamente.
Acotación	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	El lanzador puede obligar a sus oponentes a invertir aguante o no.
<b>Flora</b>		
Enmarañar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos pierden iniciativa y están obligados a gastar más aguante.
Crecimiento incrementado	Alcance: 10 km por Nivel Duración: Nivel (meses) Intensidad: Potencia	Se multiplica la velocidad a la que crecen las plantas.
Animar plantas	Duración: Nivel + 2 (turnos) Número de ataques: Nivel Impacto: Potencia Daño: Nivel + Potencia Vida: Nivel + Potencia + 10	Las plantas pueden atacar.
Telepatía vegetal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador puede comunicarse con las plantas y efectuar rastreos.

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
Curar plantas	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos (personajes): Nivel	Cura vegetales y personajes.
<b>Ira</b>		
Inducir a la ira	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos no se cansan al atacar, pero no pueden invertir aguante en defenderse.
Inmunizar al dolor	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Los objetivos consiguen más vida y resistencia al aturdimiento.
Fuerza de la ira	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia - 1 Objetivos: Nivel	Los objetivos incrementan su fuerza.
Grito de ira	Intensidad: Nivel	Aturde a los enemigos.
Golpe de ira	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	Las manos del lanzador causan cantidades ingentes de daño, pero sufren daño.
<b>Lucha</b>		
Arma bendita	Duración: Nivel (días) Objetivos: Nivel + Potencia	Las armas se vuelven invulnerables y capaces de afectar a espectros.
Armas vivas	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad Nivel + Potencia + 2	Las armas objetivo cobran vida y atacan a los oponentes del lanzador.
Cualidad de combate	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos obtienen iniciativa y lanzan más runas.
Infundir valor	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Potencia Objetivos: 50 por Nivel	Los objetivos aumentan su moral.
Fuerza de muchos	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Potencia + Liderazgo	Los objetivos pueden usar los atributos del lanzador, así como las habilidades de manejo de armas.
<b>Luz</b>		

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
Destello	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	Deslumbra a los oponentes.
Luz guardiana	Duración: Nivel (días) Intensidad: Nivel	Una luz brillante del tamaño de una cabeza acompaña al lanzador y crea situaciones aptas para el descanso.
Rayo de luz	Intensidad: Nivel + Potencia + 1 Objetivos: Nivel	Causa daño de luz.
Luz expulsora	Intensidad: Nivel + Potencia + 4	Aturde a muertos vivientes.
Destruir no muerto	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Destruye muertos vivientes.
<b>Material</b>		
Crear reliquia	Intensidad: Energía + Nivel + Potencia	Mediante esta capacidad el personaje es capaz de crear una reliquia.
<b>Mentira</b>		
Confundir	Duración: Nivel (especial) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel (especial)	Crea ilusiones o falsas convicciones.
Esconder	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	El lanzador esconde a personas de la percepción.
Lobotomizar	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Puede borrar recuerdos.
Disfrazar	Duración: Nivel (horas) Objetivos: 1	Disfraza a una persona para que parezca otra.
Multiplicidad	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Crea ilusiones que confunden a los atacantes.
<b>Muerte</b>		
Llamar muertos	Objetivos: Nivel + Potencia	Levanta a los muertos de la zona.
Matar	Intensidad: Nivel + Potencia + 6 Objetivos: Nivel	Daña peligrosamente a los objetivos.

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
Festín de la muerte	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	Traslada la energía de los muertos a los vivos. Esta los protege de los golpes.
Controlar a los muertos vivientes	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Permite controlar muertos vivientes, e incluso seres manchados.
Manifestación espiritual	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos se convierten en potentes muertos vivientes.
<b>Nada</b>		
Dispersión	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Dispersa poderes activos.
Disyunción	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Destruye reliquias y envía viajeros planares a su lugar de origen.
Escudo anti sobrenatural	Duración: Nivel + 2 (turnos) Esferas: Nivel Intensidad: Potencia	Protege de esferas.
Drenaje	Intensidad: Nivel + Potencia + 3 Objetivos: Nivel	Destruye energía de los objetivos.
Sello	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Destruye la capacidad de lanzar poderes de los oponentes.
<b>Odio</b>		
Poder del odio	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Reduce capacidades de los objetivos.
<b>Orden</b>		
Castigo al caos	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	Todas las mutaciones caóticas dejan de funcionar.

**Tabla 12.1: Poderes**

<b>Nombre</b>	<b>Parámetros</b>	<b>Efecto</b>
Fuerza del orden	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel	Los objetivos tienen ciertas características aumentadas, pero anuncian su decisión de invertir aguante antes que sus oponentes y no pueden recibir o traspasar golpes de otros.
Equilibrio perfecto	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Potencia a los objetivos con alta energía.
Destierro al caos	Intensidad: Nivel + Potencia + 6	Causa daño a corruptos por el caos.
<b>Oscuridad</b>		
Crear oscuridad	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	Ciega a los personajes en combate.
Cegar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos pierden impacto y evasión.
La oscuridad interior	Duración: Nivel (días) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Causa graves depresiones.
Rayo de oscuridad	Impacto: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 3 Objetivos: Nivel	Los objetivos impactados sufren daño de oscuridad.
Uno con la oscuridad	Daño: Nivel + Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos) Resistencia a la luz: Nivel - 4	El personaje se convierte en un espectro.
<b>Protección</b>		
Ropa protectora	Duración: Nivel (meses) Objetivos: Nivel Estructura: Nivel + Potencia + 8 Cobertura: Nivel	La ropa de los objetivos se comporta como una armadura.
Armadura mejorada	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Mejora la armadura de los objetivos.
Incitar a la paz	Alcance: 10 km por Potencia Duración: 15 días por Nivel	El pueblo se siente más optimista.

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
	Intensidad: Nivel + Potencia	
Aura protectora	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: 5 por potencia	Los aliados están protegidos por el aura.
<b>Pureza</b>		
Aumentar la belleza	Duración: Nivel (días) Intensidad: Nivel Objetivos: 1	Los objetivos tienen una belleza superior.
Espacio purificado	Alcance: 10m por Nivel Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador crea un área en la que no se producen contagios.
Limpiar la mancha	Intensidad: Nivel -2 Objetivos: 1	El personaje puede limpiar los efectos de la corrupción de Taharda.
Limpiar el caos	Intensidad: Nivel - 2 Objetivos: 1	El personaje puede limpiar los efectos de la corrupción del caos.
<b>Todo</b>		
Poder del todo	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Permite cierta transferencia de energía.
Transferir maldición	Duración de la maldición: Nivel + Potencia (Ver tabla) Objetivos: 1	Transfiere desgaste sobrenatural al lanzador.
<b>Verdad</b>		
Conocer la verdad	Duración: Nivel (minutos) Intensidad: Nivel + Potencia Preguntas: Nivel + Potencia - 2.	El lanzador conoce la certidumbre o falsedad sobre lo que se le dice.
Zona de alarma	Alcance: 10m por Nivel Duración: 2 horas por Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 2	El lanzador conoce las intrusiones en el área.
Detectar intenciones	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Nivel + Potencia + 3	El lanzador puede conocer los anhelos de cualquier persona durante la duración del poder.
Conocer el pasado	Intensidad: Nivel + Potencia + 3 Observaciones: Nivel	El lanzador puede reclamar información de hechos acontecidos en el pasado.

**Tabla 12.1: Poderes**

Nombre	Parámetros	Efecto
Estandarte de verdad	Duración: Nivel (horas) Objetivos: 50 por Nivel	Los objetivos pueden arrojar dos runas más cuando invierten un punto de aguante, tantas veces como su voluntad.
<b>Vida</b>		
Regeneración	Tiempo pasado: Nivel + Potencia (ver tabla) Objetivos: 1	Los personajes regeneran miembros amputados y curan heridas permanentes.
Curación	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Los objetivos se curan.
Inmunizar	Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia Tipos: Potencia (especial)	Immuniza al daño.
Defensa de la vida	Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Aporta múltiples defensas.
Descanso inmediato	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos descansan.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ENLACE

Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Duración	Permanente
Objetivos	1



Mediante este vinculante poder el lanzador crea una conexión sobrenatural empática con el objetivo.

Cuando ambos obtienen motivación debido a un anhelo común el enlazado recibe un punto de motivación adicional. No obstante, cuando el lanzador realiza ritos en los que alguno de los personajes enlazados no está presente, ve sus dificultades incrementadas en uno por cada enlazado ausente.

El objetivo no puede tener un enlace previo con el lanzador.

Este poder no es de concentración parcial. Sus efectos no se pueden concluir de forma alguna, y no se considera anclado a ningún personaje o lugar.

Las personas que realizan enlaces suelen tener un lazo importante que entra en valoraciones muy profundas. Se trata de un poder que es consecuencia de una implicación personal poco frecuente.

*Las sacerdotisas de los templos de Liana no son en absoluto prostitutas, si bien es cierto que proveen de favores a aquellos que por variados motivos quieren recurrir a sus servicios. Y si bien pretender ser el único hombre de sus vidas es simplemente una necesidad, si existen momentos en los que si uno no es posesivo y sabe aceptar el amor simplemente como es, puede llegar a establecer el vínculo.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: SACRIFICIO

Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Mediante este abnegado poder el lanzador repara las heridas sufridas por los objetivos y las transfiere a sí mismo, en un impresionante gesto de amor desinteresado. Tiene su expresión máxima si utiliza el vínculo creado por el poder "enlace", pues en este caso el lanzador no sufrirá daño.

Los objetivos curan tantos puntos de daño sufridos como la intensidad. Posteriormente el lanzador sufre un punto de daño por cada objetivo no vinculado mediante el poder "enlace". Este daño no puede reducirse de forma alguna.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Hay que señalar que este poder funciona incluso aunque el lanzador muera o quede inconsciente como fruto del lanzamiento, no existiendo límite a la cantidad de puntos de daño que pueda infligirse. Este daño debe aplicarse teniendo en cuenta las reglas de heridas graves, como si hubiera sido un golpe en el cuerpo.



*Luchad, hermanas, luchad con espadas, manos, pies y dientes, y más allá. Luchad hasta que el castigo de Najshet penetre en vuestros cuerpos, mutile vuestras lenguas y os arranque los ojos. Luchad aunque no os quede sangre dentro del cuerpo. Luchad, y tal vez el amor de Liana os permita luchar otro día.*

-Arenga a furias Najshet.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: PROTECCIÓN BENEVOLENTE

Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Potencia

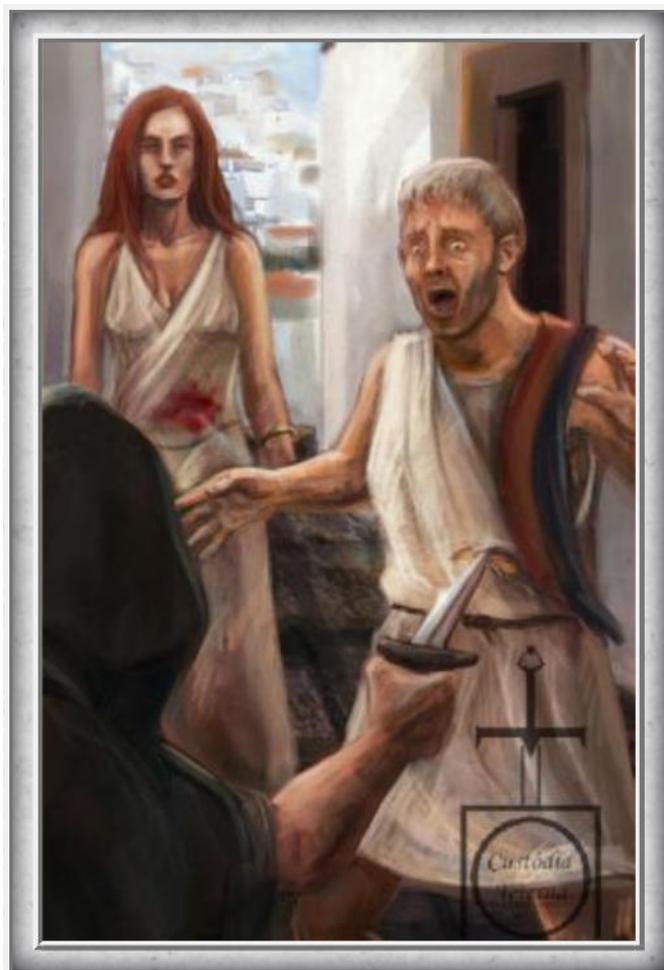
Este doloroso poder crea un vínculo protector que transfiere los daños que los objetivos pudieran sufrir al lanzador. Utiliza el vínculo creado por el poder "enlace", de manera que no es posible utilizarlo con objetivos que no hayan adquirido una conexión de ese tipo con el lanzador.

Si uno de los objetivos sufre daño en la armadura, este daño se le transferirá a la armadura del lanzador, aplicándose los valores de resistencias de este segundo. En caso de que no tenga armadura o esta haya sido destruida, el lanzador sufrirá el daño en su cuerpo.

Si uno de los objetivos sufre daño en el cuerpo, este daño se le transferirá al cuerpo del lanzador.

En ambos casos se utilizará la fuerza del lanzador al calcular la reducción de daño.

Adicionalmente el lanzador sufrirá todos los efectos negativos de poderes que fueran a recibir los objetivos. A este respecto se usa su escudo sobrenatural y otros atributos y cualidades defensivos aplicables.



*No puedo decir que recuerde muy bien lo que ocurrió, pues todo lo relativo a esa noche está como difuminado. Puedo afirmar que el ataque iba dirigido en mi contra, puesto que me cuesta creer que nadie tuviera nada contra Dafinia.*

*Sé que la diosa Liana intercedió para salvarme cuando la gentil sacerdotisa recibió las heridas por mí. Rezo con frecuencia, y le ofrezco mi propia vida para que vuelva con nosotros.*

-Atribuido a Lardias, adartos eridio.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: TRANSFERENCIA



Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este generoso poder, el personaje puede transferir sus propios atributos a aquellos personajes en su compañía con los que tenga el vínculo creador por el poder "enlace".

El lanzador elige puntos de atributos suyos que pasan a estar transferidos a otros personajes solo a efecto de chequeos. La suma de estos puntos nunca puede ser mayor a la intensidad ni a su propio valor en los atributos.

*Comprar una furia no debía ser algo muy complicado, pero la mala fortuna quiso que acabáramos aquel trabajo de la peor forma posible. Nunca queríamos haber visto a una mujer recomponerse, y menos aún verla inspirada por las energías sobrenaturales de su curandera.*

*Nunca creería en los terribles dioses najshet, pero sería de locos negar su poder.*

Por ejemplo, un personaje podría decidir transferir dos puntos de fuerza y uno de agilidad repartidos entre los objetivos. Estos pasarían a tirar más runas en los chequeos relativos a esos atributos, incluyendo los de las habilidades y los de combate, pero no afectarían a los atributos en sí o a las cualidades que dependan de estos. En el caso citado, los beneficiarios pasarían a tirar más runas en los chequeos de impacto, daño, esquivas, reducción de daño y habilidades, pero no tendrían más iniciativa, por ejemplo.

El lanzador ve reducidos sus atributos en la misma cantidad en sus chequeos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: BÚSQUEDA TRASCENDENTAL

Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Alcance	Nivel (ver tabla)
Duración	Nivel (horas)

*¿Y cuál es el mayor deseo que puede ver cumplido una persona que profesa amor sincero?*

-Viejo proverbio eridio.

Mediante este lenitivo poder el lanzador obtiene información sobre las personas enlazadas.

Particularmente el personaje puede conocer la distancia, dirección, heridas, aflicciones (naturales y sobrenaturales), y sentimientos de los personajes enlazados dentro del alcance del poder.

Para el alcance se debe usar la siguiente tabla:

Puntos	Alcance
1	1 km
2	5 km
3	25 km
4	125 km
5	625km
6	3.125 km
7	15.625 km
8	78.125 km



Si el alcance es superior a seis, el efecto podrá extenderse a otro plano de existencia.

Las personas que realizan la búsqueda trascendental perciben la presencia de los seres enlazados mediante los sentidos sobrenaturales, pero estas sensaciones pueden ser tan fuertes que inhiban los propios sentidos naturales del individuo si la situación le provoca una impresión fuerte.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: AUMENTAR LA BELLEZA

Parámetro	Valor
Esfera	Pureza
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel
Objetivos	1

Mediante este embellecedor poder el lanzador puede hacer que el objetivo parezca más hermoso de lo que realmente parecería ante otras personas.

Durante la duración, a efectos de chequeos sociales en los que el aspecto tenga relevancia, el objetivo puede utilizar la intensidad del poder en lugar de su liderazgo. Particularmente es aplicable en la mayor parte de chequeos de seducción.

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado en el objetivo.

Esta mejora de aspecto es sutil y totalmente subjetiva, por lo que las personas que lo perciban no serán conscientes de lo que ocurre, simplemente la persona les parecerá más bella. En caso de que sea una variación notable tenderán a pensar que ha habido un cambio, pero a priori no sabrán decir cuál.



*Las sacerdotisas de Liana que offician en los templos son pacientes amantes que satisfacen no solamente las necesidades más puramente físicas de aquellos que lo necesitan. Una buena sacerdotisa sabe escuchar discretamente los problemas de un adarto, sabe modular su voz para calmar a un artesano frustrado, puede masajear las piernas de un guerrero cansado y está aleccionada en diversas artes y entretenimientos.*

*No solamente es su aspecto... pero su aspecto...*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ESPACIO PURIFICADO



Parámetro	Valor
Esfera	Pureza
Área	10m por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este apacible poder el lanzador crea un área que protege de corrupción del caos y de Taharda.

*Alrededor de ellas hay algo que le despierta a uno tranquilidad y reposo. Es la seguridad de que nada malo va a ocurrir.*

*A la mañana siguiente la influencia de Liana se ha deshecho y el mundo vuelve a ser un lugar gris.*

Es necesario que no haya ningún foco de contagio de alguna de estas aflicciones en el momento del lanzamiento, pero más allá de esta exigencia no hay ninguna circunstancia en la que no pueda usarse.

Una vez lanzado, cuando un personaje vaya a sufrir contagio del caos o de Taharda en el área el contagio no se producirá, en su lugar la intensidad se reducirá en un punto. Cuando la intensidad llega a cero el poder concluye.

Este poder no es de concentración parcial. Se ancla a un punto del espacio en lugar de al lanzador.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: LIMPIAR LA MANCHA

Esfera: Pureza

Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel-2
Objetivos	1

Mediante este aliviador poder el personaje puede limpiar la mancha de Taharda de un objetivo. Esta eliminación se produce de forma que el tejido corrupto desaparece y deja lugar a tejido sano y natural.

Si la intensidad del poder es superior al nivel de corrupción del objetivo, este pierde todos los efectos de las capacidades de muerto viviente adquiridas mediante esta corrupción.

Es necesario precisar que únicamente se eliminan los efectos de estas capacidades. La corrupción en sí sigue existiendo, pero el personaje no padece sus efectos. Si el personaje recibe tres niveles de corrupción, este morirá en lugar de permanecer como muerto viviente aunque sus efectos estén anulados. El destino de su alma parcialmente corrupta puede variar en función a los deseos de los dioses.

Este poder se puede lanzar también sobre un muerto viviente. En este caso, si el lanzador consigue eliminar los efectos de capacidades de muerto viviente, el objetivo morirá.



*Existe un poder en el mundo capaz de redimir incluso a aquellos que se han sometido a la condenación eterna.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: LIMPIAR EL CAOS

Parámetro	Valor
Esfera	Pureza
Intensidad	Nivel -2
Objetivos	1

Mediante este limpio poder el personaje puede borrar la mancha del caos de un objetivo. Esta eliminación se produce de forma que las venas negras y las mutaciones desaparecen del cuerpo. Por desgracia el estado de salud del personaje empeora de forma permanente.

Si la intensidad del poder es superior al número de mutaciones del objetivo estas desaparecen, en tanto que el personaje no sea un ser de caos absoluto.

Por desgracia la eliminación de corrupción implica la eliminación de la mutación y de todas las venas negras, por lo que el estado de salud del personaje empeorará. Este tendrá un punto de vida menos. A largo plazo esto puede conllevar un estado de inconsciencia perpetuo de forma acorde a las reglas.



*Hay aflicciones para las que ni la medicina ni los rezos a Armeniam sirven para nada. Es ante estos males cuando debes dirigirte a los dioses najshet, y debes hacerlo mediante una de sus sacerdotisas de Liana.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: INFUNDIR A LA CALMA

Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Duración	30 minutos por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	50 por Nivel

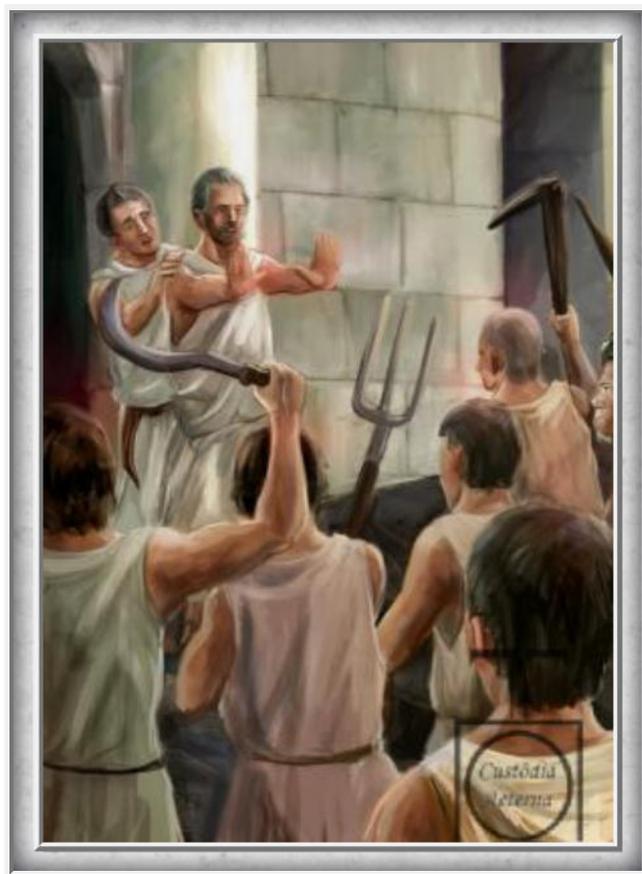
Mediante este tranquilizador poder el lanzador predispone a los presentes a escuchar las opiniones de los demás, de forma que no podrán atacarlos o impedir su libre expresión.

Si la intensidad supera el escudo sobrenatural de los sujetos en el área, estos escucharán lo que cualquiera tenga que decir. Esto no impide en absoluto que lo ataquen, solo le da algo de tiempo para superar malentendidos o convencerlos definitivamente.

A efectos de comparación de intensidad, debe usarse el escudo sobrenatural del líder de la congregación, de haberlo. En caso contrario el mejor sistema es usar la media.

Este poder no puede usarse para ganar tiempo con charlatanería: en cuanto los objetivos se aperciban de que no están recibiendo información nueva podrán retomar sus actuaciones violentas.

Este poder queda anclado a la zona en la que se lanza y no se desplaza con el lanzador. Este tampoco puede darlo por concluido de forma alguna.



*La multitud rebelde corrió como en otras regiones a deponer al adartos, o incluso a acabar con su vida. Estaban equipados con herramientas de labranza y no hubieran sido rival para el ejército, pero su número era elevado, y fue evidente que cometerían una locura.*

*Sin embargo, Agerian se interpuso en su camino y solicitó un momento de cordura para recapacitar lo que estaban haciendo. Todos se sorprendieron y escucharon lo que el profesor tenía que decir. Y aunque el adartos no tuvo una sola palabra, se convenció a todos los rebeldes de que volvieran a sus casas. Sin él, creo que habríamos hecho algo de lo que nos habríamos arrepentido.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-

NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ASIMILACIÓN

Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Intensidad	20% por Potencia
Objetivos	Nivel
Tiempo pasado	Nivel (horas)

Mediante este clarificador poder los objetivos adquieren más motivación gracias a un estado de objetividad superior.

Para los no acostumbrados a este estado mental, la sensación podrá provocar una confusión posterior variable. Probablemente se refieran a ese momento como algo importante que marcó su experiencia en el asunto, y lo recordarán por encima de muchos otros.

La motivación obtenida recientemente se incrementa según la intensidad. La ganancia debe estar temporalmente localizada en un tiempo anterior no mayor al especificado por el parámetro del poder.



*En todas partes debería existir alguien como él, una persona a la que todos escuchan: soldados, campesinos, religiosos... alguien con quien hablas y te da una perspectiva en la que no habías pensado.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: MEDITACIÓN



Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este preparador poder permite mejorar temporalmente las habilidades de los objetivos que mediten con el lanzador, imbuyendo una visión clara y precisa.

Para que haga efecto es necesario que los objetivos pasen cierto tiempo meditando con el lanzador.

Los objetivos que realicen un chequeo de habilidad no creativo después de haber meditado podrán añadir la intensidad al número de runas que arrojan.

Solo se puede aprovechar el bono de meditación en un único chequeo de habilidad de su elección, independientemente de cuantas tareas se realicen.

El poder debe haberse lanzado hasta como mucho veinticuatro horas antes del momento de la realización del chequeo.

Este poder no tiene influencia alguna en combate.

*Prepárate para ello, sé consciente de que vas a estar un rato, y no tengas prisa. Siéntate en una posición en la que estés cómodo, o tumbate de forma que no te molesten las piernas. Debes hacerlo en un sitio con una temperatura suave, y preferentemente silencioso, aunque con el tiempo podrás conseguirlo en cualquier lugar o situación. Entonces debes hacerte consciente de los cincuenta y cuatro puntos de poder del cuerpo, y relajarlos uno a uno, hasta que tu cuerpo se convierte en algo parecido a un guante. Después debes hacerte consciente de los puntos internos, incluyendo tus ojos, tu corazón, tus pulmones y tus intestinos, y relajarlos también. Relaja tu corazón, relaja tu respiración. Tómate el tiempo que te haga falta, no te preocupes, y tampoco te preocupes si no lo consigues hoy, puesto que podrás intentarlo mañana. Sigue así, un día tras otro, y en un tiempo estarás preparado para comenzar este viaje.*

-Agerian, profesor eridio.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-

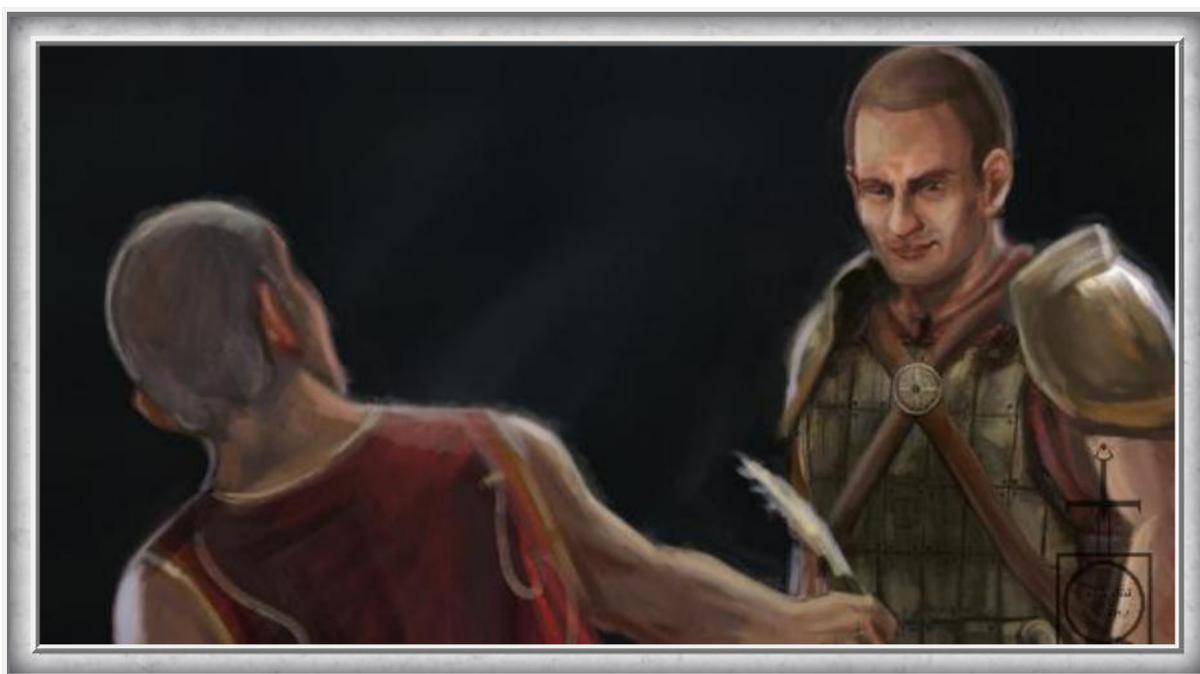
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: BUCLE TEMPORAL

Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Alcance	Hasta 5m por Potencia
Duración	Nivel (minutos)

Mediante este inconexo poder el lanzador restringe la existencia del tiempo a un área concreta del universo. Puede elegir que el tiempo transcurra solo en el interior del área o solo en el exterior del área.

El área elegida está centrada en la posición del lanzador y no se mueve con él.



Los sujetos que queden dentro del área sin tiempo simplemente verán como las circunstancias del lugar en el que sí ha pasado tiempo cambian instantáneamente.

Los que estén dentro del área con tiempo podrán actuar libremente pero con ciertas restricciones. No podrán entrar en el área detenida puesto que al no haber tiempo en esta tampoco habrá ningún tipo de movimiento. Tampoco se producirá refracción alguna de la luz. Debido a ello los bordes consistirán en un irrompible muro negro sólido con forma de esfera. Esta circunstancia puede llevar al pánico a ciertas personas que no tengan costumbre con estos efectos.

*Y de golpe todo lo demás desapareció, y una certeza aterradora apareció ante mí: la de que tendría que enfrentarme a sus argumentos y a su mirada, quisiera o no.*

Este poder no puede lanzarse en combate ni en ninguna situación en la que haya acción violenta pues interfiere con las energías de la calma. De igual manera, iniciar una acción violenta en el interior del

área o en las inmediaciones de esta hace que el poder termine inmediatamente.

Los objetos o personas que estén en ambas áreas se considerarán en el área detenida.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CAOS TOTAL

Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia + 2

Mediante este terrorífico poder el caos se cierne sobre el lugar. Las leyes físicas se verán retorcidas al abrirse leves fisuras de la realidad con el más allá. El aire se volverá loco y los objetos volarán para volver a caer. Las formas de vida empezarán a corromperse. Más aún, el caos se abrirá camino desde su interior, causándoles daño y mutaciones.

Cada turno los personajes en combate reciben tanto daño de tipo perforante como la intensidad. No es posible realizar chequeos de fuerza para reducir el daño, solamente se aplica la resistencia de la armadura si esta no está comprometida.

Los personajes que sufran daño durante la duración del poder deben realizar un chequeo de corrupción del caos. Deben realizar chequeos aunque sufran daño de otras fuentes que no sean este poder.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: TEMIBLE MUTACIÓN FINAL

Esfera: Caos

Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel - 1
Objetivos	Nivel

Este lamentable poder desata el caos localizado en sujetos concretos. Los objetivos afectados sufren terribles mutaciones definitivas que los convierten en criaturas del caos.

Aquellos objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad se convierten en defectos. Al final de la duración del poder estos son transportados al más allá, donde permanecerán hasta el fin de los tiempos.

La criatura del caos en la que se convierten depende de la naturaleza del personaje. En caso de no haber una interpretación clara se debe determinar al azar.



La potencia de este poder es tan grande que el lanzador sufre tanto daño como la intensidad, de tipo oscuridad. Si sufre daño, debe realizar tantas tiradas de corrupción de caos como el daño sufrido.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

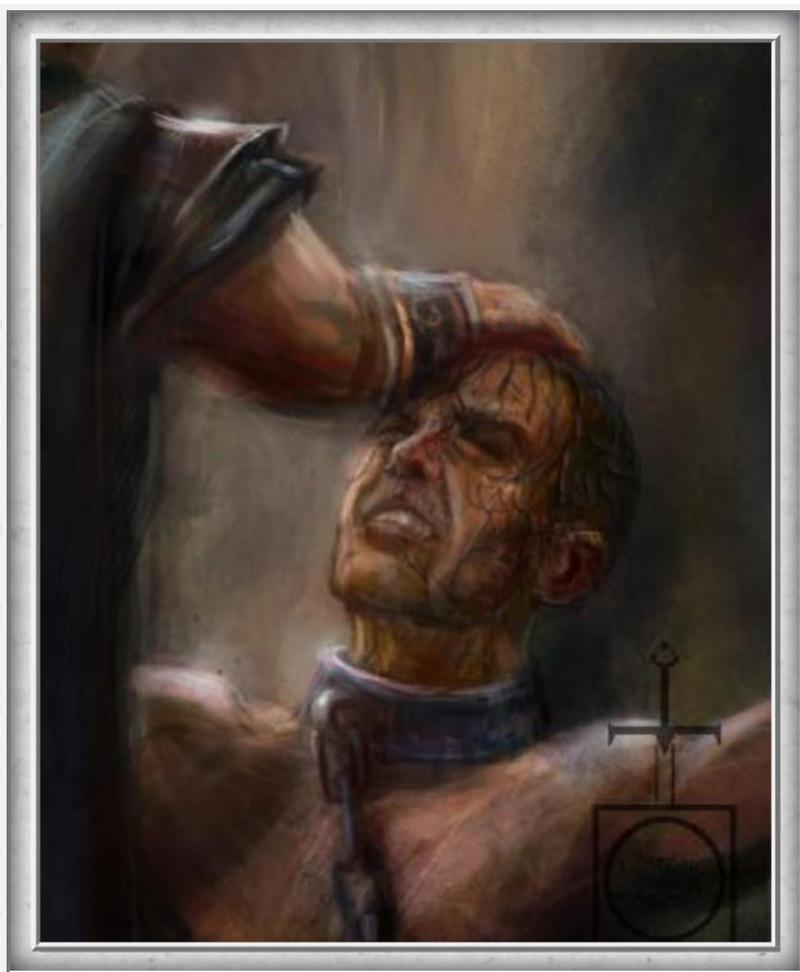
# PODER: LO PEOR DE CADA UNO

Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Este paradigmático poder invoca al caos localizadamente sobre los objetivos con intención de que se corrompan irremisiblemente.

Los objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad deben realizar tantos chequeos de caos como la diferencia.

Este poder puede utilizarse con propósitos de investigación sobre la naturaleza del caos, así como para crear guerreros sobrenaturales.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: LLAMADA AL DEFECTO

Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel



Este potenciador poder convoca el caos en una serie de objetivos de forma pretendidamente controlada a fin de que estos vean incrementadas sus características mutadas. Esto va acompañado de un efecto visual en el que estas mutaciones aumentan de tamaño.

Los objetivos, que deben tener al menos una mutación del caos, deben realizar una tirada de corrupción del caos. En caso de no sufrir una mutación, las presentes mejoran sus capacidades en tantos niveles como la intensidad durante la duración del poder.

Visualmente las mutaciones del personaje serán más poderosas en la cuantía adecuada. Los tentáculos serán más grandes, las masas anormales más deformes, las venas más oscuras y extendidas.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: PODER DEL CICLO

Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia

Mediante este inconmensurable poder el lanzador puede alterar el devenir de los acontecimientos. El personaje puede volver atrás un brevísimo instante de tiempo para cambiar un acontecimiento concreto. Para ello tiene que tener conocimiento sensible de los hechos, es decir, estos tienen que ocurrir dentro de su percepción.

Durante la duración del poder el personaje puede revertir una acción concreta tantas veces como la intensidad. Puede:

- Repetir toda la secuencia de un ataque. Los puntos de aguante serán revertidos al inicio del ataque, y se volverán a tomar todas las decisiones del ataque. El resultado de esta nueva secuencia sustituye a la anterior.
- Evitar la muerte o inconsciencia de un personaje. En este caso la cantidad de daños sufridos será la máxima tal que el personaje permanezca consciente o vivo.



Este poder no viene sin coste, no obstante. Las energías del ciclo se cobran su coste en el lanzador permanentemente, incrementando en 1 su dificultad para conseguir puntos de energía. Si el personaje no ha utilizado las opciones del poder (repetir la secuencia de ataque o evitar la muerte o inconsciencia de un personaje) no sufre la pérdida permanente. Esta penalización no puede ser revertida.

No es aceptable efectuar más de una repetición de una misma tirada o secuencia de combate mediante los efectos del mismo poder.

*¿Quieres vivir para siempre? ¿Esquivar a Taharda una y otra vez? ¿Estás dispuesto a pagar el precio?*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ENGAÑO AL DESTINO

Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este arriesgado poder el personaje consigue alterar el devenir del destino. No obstante el uso de las energías sobrenaturales del ciclo es complejo, y el resultado puede ser peor que el que pretendía evitar en un principio.

Durante la duración del poder el lanzador puede relanzar o hacer relanzar cualquier chequeo que no sea uno de habilidad en su presencia, una vez por tirada. El segundo resultado es obligatorio, aunque sea más desfavorable al lanzador que el primero.

No es aceptable repetir o hacer repetir una tirada que ya ha sido repetida por este poder.

El poder acaba cuando se han repetido tantas tiradas como la intensidad, o cuando se cumple la duración, lo que ocurra antes.

El uso de este poder tiene sus efectos permanentes. Una vez acabado el poder, el Creador podrá obligar al personaje a repetir un chequeo en cualquier circunstancia, incluyendo chequeos de habilidad.



*No es frecuente encontrar a un fiel de Sigvaur en batalla. Cuando aparecen suele ser sintoma de que algo muy importante está ocurriendo, y se vuelven de importancia terminal en los acontecimientos. Son hombres determinados de alta moral que destacan de forma perceptible. Y después de estos hechos, desaparecen durante largos periodos de tiempo, aumentando aún más su leyenda.*

-Graud Taunori, capitán dormenio.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: MÍMICA

Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel + Potencia

Este extraño poder reproduce las energías del ciclo de un individuo a los objetivos.

Cualquier efecto beneficioso de poderes que el objetivo origen posea será copiado a los otros objetivos. Los parámetros del poder serán idénticos, incluyendo la duración.

Las cualidades que el objetivo origen adquiera a posteriori serán también recibidas por los otros objetivos, aunque no impedirá que adquieran otras.



*Si bien hay pocas cosas mejores que tener un ulekaiz cerca, también hay pocas cosas peores que tener dos.*

-Viejo dicho tirtico.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: VIAJAR EN EL TIEMPO

Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Tiempo atrás	Hasta una hora por (Nivel + Potencia)

Mediante este dramático poder el lanzador puede volver hacia atrás el tiempo a un momento no más lejano que lo especificado por el parámetro. Todos los sucesos ocurridos posteriormente al tiempo atrás simplemente no han ocurrido. El estado de las partículas se revierte a ese momento, excepto que todos los personajes que fueran conscientes del lanzamiento del poder conservan los recuerdos del tiempo no acontecido.

El regreso temporal ocurre en toda la existencia. Normalmente todos los sucesos ocurrirán de igual forma, pero aquellos que dependan del caos pueden ocurrir de distinta manera siguiendo las leyes universales del azar.

Este poder no viene sin coste. Las energías del ciclo se cobran su coste en el personaje permanentemente, incrementando en 1 su dificultad para conseguir puntos de energía. Esta penalización no puede ser revertida.



Este poder permite teóricamente regresar a un momento intermedio del combate. No obstante si el Creador no recuerda exactamente el estado del combate en ese momento puede obligar al jugador a volver al principio del combate u otro momento que sí recuerde.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: DÍA DEL DESTINO

Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2



Este tentador poder acota las posibilidades de éxito del lanzador y garantiza su óptima posición en el ciclo de forma que todas sus acciones tienen una certeza de éxito según sus designios.

Durante la duración del poder, antes de que se lance cualquier runa en presencia del lanzador, este puede evitar su lanzamiento y decidir si es un éxito o un fracaso.

Después de alterar tantas runas como la intensidad, o cuando acabe la duración, el poder concluye.

Las fuerzas del ciclo no vienen sin coste. Deba apuntarse cuantas runas ha condicionado. Durante el resto de su vida, el Creador podrá obligar al personaje a condicionar runas de la misma manera y en la misma cantidad que lo hizo él.

*¿Y cómo pudo un solo tirtico aparentemente indefenso derrotar a varios soldados armados y escapar de una ciudad con puestos de vigilancia, y simplemente desaparecer? Uno tiene que creer que los dioses tirticos existen tanto como la fundadora.*

-Larnin, tenabrius de la cuarta cohorte.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ENFERMAR

Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Duración	Nivel (semanas)
Intensidad	Nivel

Este apestoso poder afecta a la misma naturaleza de las enfermedades corrompiendo a todos los individuos con una extraña infección que puede ser mortal en heridos, ancianos y niños.

El foco de contagio es sobrenatural y viaja con el lanzador durante toda la duración del poder. Cada vez que este se encuentre con otra persona debe comprobarse el posible contagio: si la intensidad es mayor que la resistencia del objetivo este se contagia con una variedad leve de la enfermedad, si es mayor que el doble de la resistencia tendrá una variedad grave, y si es mayor que el triple de la resistencia la variedad será muy grave.



La enfermedad desconcierta a médicos de todo el mundo. Se caracteriza por unas pústulas purulentas blanquecinas que pueden salir en la piel, en las mucosas o incluso el cuero cabelludo, los ojos, o cualquier órgano interno.

La enfermedad remite por sí misma o acaba con el fallecimiento del individuo. No se conoce un tratamiento eficaz.

*Todo el mundo en Harrassia conoce a alguien que conoce a alguien que pegó a un niño najshet y que más tarde contrajo la "infección del desierto". Es muy importante alejarse de los que ya están enfermos, por lo que las casas con convalecientes son marcadas con una seña de un círculo y dos rayas.*

*Parece pues razonable tener especial cuidado con los niños najshet, y no pegarles si no es*

La incubación de la enfermedad dura aproximadamente un día en el que el sujeto le sube la fiebre conforme aparecen las pústulas. Por ello este poder es absolutamente ineficiente en combate.

La variedad leve creará pústulas pequeñas, más pequeñas que un dedo de ancho. No acabarán con ninguna persona que no esté debilitada o herida. La convalecencia dura cuatro días a los que se resta la resistencia del objetivo.

La variedad grave crea pústulas de un dedo de ancho. Debe arrojarse una runa por cada tres puntos de vida que el personaje haya perdido con anterioridad, y uno

*estrictamente necesario.*

más si el sujeto es anciano o niño. Si el sujeto es muy anciano, deben añadirse dos. Si se obtiene alguna cara el paciente muere.

La variedad muy grave crea pústulas enormes. La fiebre acabará con el sujeto en cuanto se complete el periodo de incubación, a no ser que se le ponga remedio sobrenatural u ocurra un milagro.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CAUSAR DOLOR



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este incapacitante poder afecta a la naturaleza corruptible de todos los seres, corrompiendo el contenido de sus estómagos e intestinos, y causándoles una desagradable sensación que puede terminar en vómitos e indisposición temporal.

Los objetivos con escudo sobrenatural inferior a la intensidad quedan aturdidos tantos turnos como la diferencia, vomitando el contenido de sus estómagos y defecando el de sus intestinos.

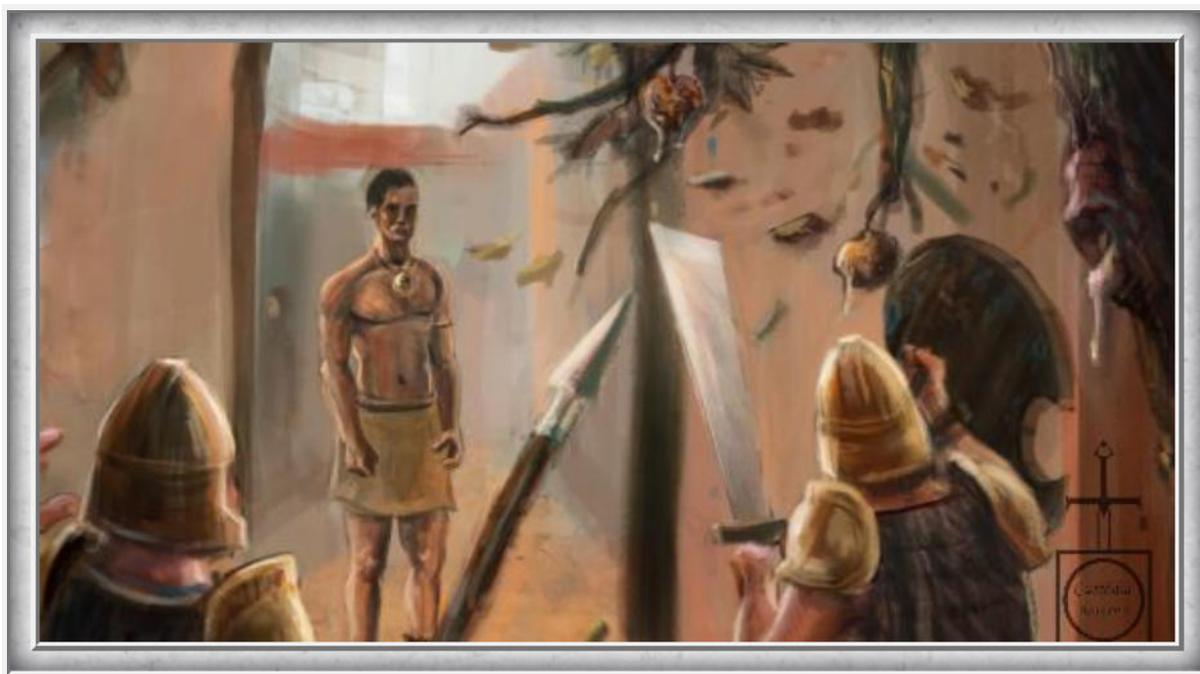
*Que la comida te sepa a ceniza y el agua no calme tu sed, que tu mujer se acueste con tu enemigo y tu amigo te traicione, que tus hijos fracasen y mueran, y que tus hijas sean violadas por machos cabrios. Que no puedas resistir el vómito y la diarrea cuando te enfrentes a las espadas.*

-Traducción aproximada de maldición najshet.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: PUDRIR



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

*No os enfurezcáis con aquellos que niegan el castigo de Najshet, pues ellos se enfrentarán a Taharda.*

-Rezo najshet.

Mediante este repulsivo poder, las energías de la corrupción afectan a todas las personas incluyendo en sus cuerpos la temible aflicción de la diosa Taharda.

Aquellos objetivos con resistencia a la oscuridad inferior a la intensidad se corrompen un punto parcial al principio de cada turno durante la duración del poder.

Los personajes que obtengan un nivel de corrupción completo debido a esto quedan aturdidos durante el turno en el que se corrompen.

Adicionalmente los bienes no vivos cercanos (comida, plantas muertas o incluso madera) se corromperán a una velocidad superior: multiplica por la intensidad el tiempo que pasen bajo el influjo del poder.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: DEBILITAR

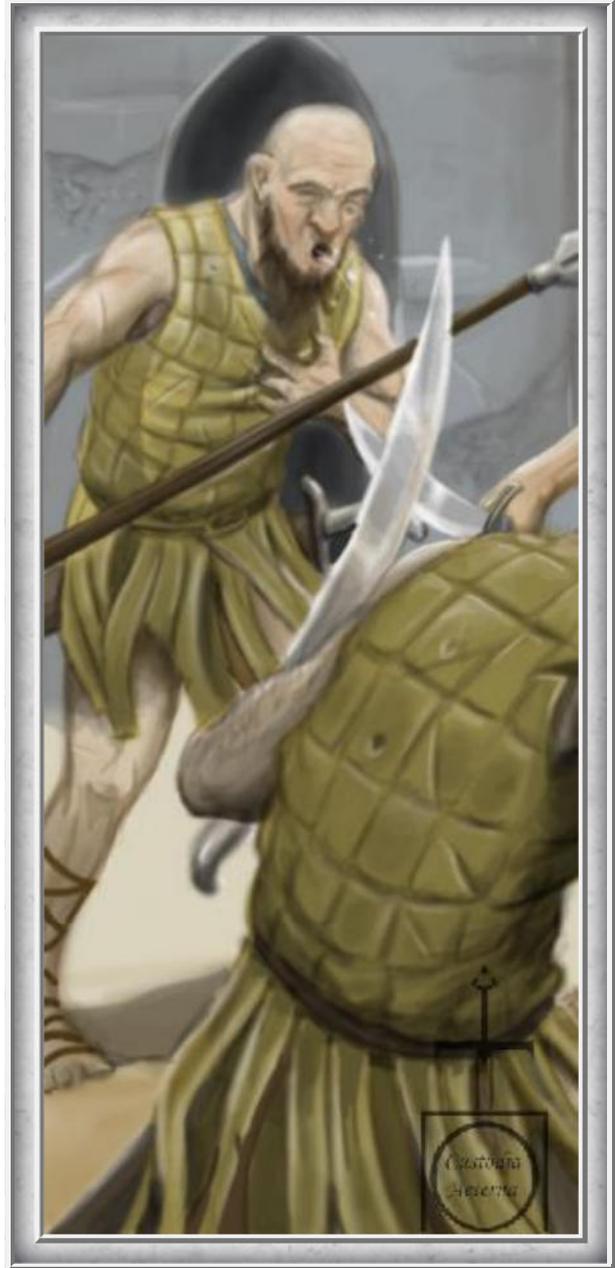
Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este desagradable poder afecta a la misma naturaleza de los pulmones de los objetivos, recubriéndolos de partículas corruptas. Esto hace que la respiración sea trabajosa y cualquier tarea que se realice, difícil.

Todos los objetivos cuya resistencia sea inferior a la intensidad reducen la cantidad de puntos de aguante que pueden gastar cada turno en la diferencia, hasta un mínimo de 0.

El efecto del poder es el mismo que sentiría un fumador (de variada cronicidad en función a la intensidad) o una persona saludable que atravesase una zona con mucho humo.

*Cada bocanada de aire resultaba peor que la anterior. Me agobiaba como si estuviera debajo del agua y quisiera respirar, pero era aún peor porque no había un lugar del que pudiera salir, o un sitio del que alejarme.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

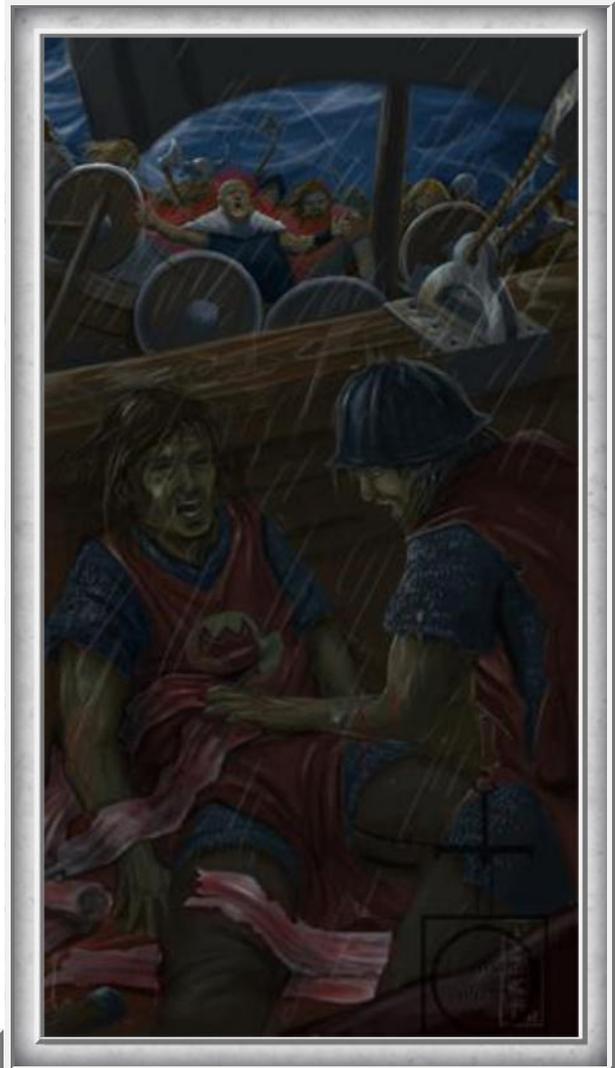
# PODER: CORRUPCIÓN FÍSICA

Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 4
Objetivos	Nivel

Este infeccioso poder afecta a las capacidades curativas de los objetivos, suponiéndoles un freno a los puntos de daño que puedan recuperar fruto de su propia capacidad o de poderes sobrenaturales de los que pudiera ser objetivo.

Los objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad verán reducidas las curaciones de las que sean objetivo en una cuantía igual a la diferencia. Los chequeos de habilidad de medicina relacionados con él verán también incrementadas sus dificultades en la misma cantidad.

Este poder no hace que el personaje sienta un dolor o aflicción particular, pero sí produce una sensación de debilidad que probablemente afecte a la moral.

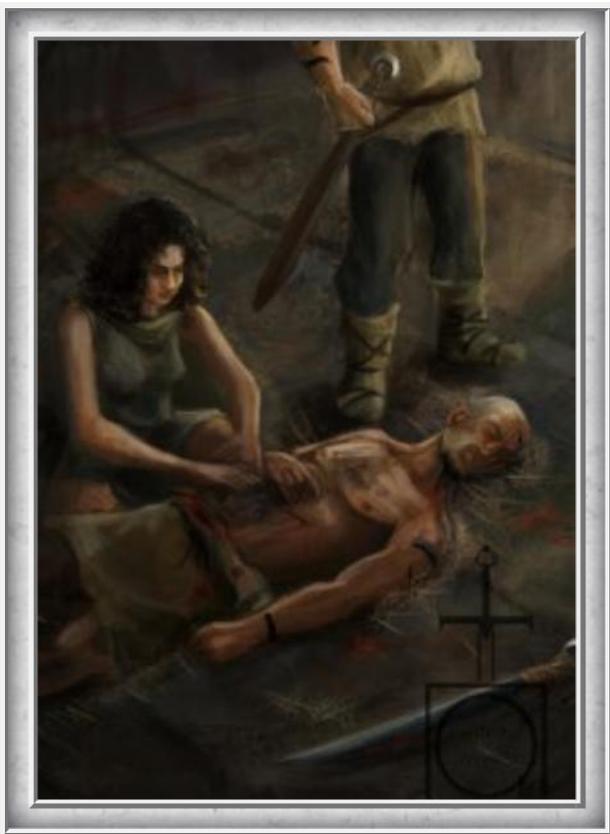


*Daba igual cuantas vendas pusiéramos, las heridas seguían sangrando hasta que todos, uno tras otro iban muriendo. Y aunque tuve pánico de llevarme el más mínimo rasguño que acentuado por la maldición se me llevara al más allá, lo que más nervioso me ponía era ese cántico gunear que se dejaba oír entre los rayos.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: SANACIÓN OSCURA



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Este desconcertante poder reemplaza células, tejidos y órganos dañados con la energía corrupta de Taharda, creando una reparación similar en funcionamiento, aunque no necesariamente en apariencia. Un corte en la piel será cerrado con un purulento y permanente resultado.

Los objetivos curan tantos puntos de daño sufridos como la intensidad.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Adicionalmente los objetivos añaden un punto

parcial de corrupción de Taharda.

El receptor de este poder normalmente no tendrá percepción de la naturaleza oscura de la curación que acaba de recibir, pues la corrupción asociada es muy leve y continuada. Tras una serie de utilizaciones continuadas el estado corrupto del personaje será evidente conforme a las reglas de corrupción.

*En el mundo hay muchos tipos de pactos con los dioses. Los más duros de ellos son los que precisamente se toman en los peores momentos, con la cabeza caliente por la pérdida cercana.*

-Ors, ulekaiz tírtico.

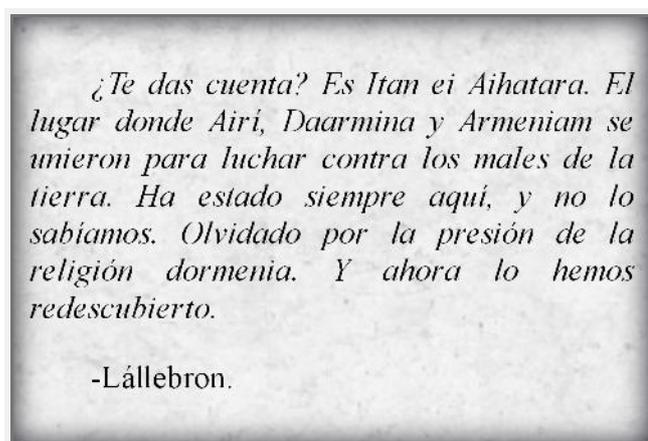


Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: ICONO DE ETERNIDAD

Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Alcance	Nivel + Potencia (10 km)
Duración	Nivel + Potencia (ver tabla)

Mediante este titánico poder el lanzador puede imbuir una de sus esferas en un objeto que simbolice a su deidad patrona. El objeto en cuestión solamente puede alojar un icono de eternidad.



Mientras un personaje (cualquiera) lance un poder de esa esfera dentro del alcance y en una posición más baja que la parte más alta del icono, incrementará en dos puntos la intensidad, la duración y el número de objetivos del poder en tanto que estas variables dependan de la potencia o el nivel (o ambos).

La esfera del icono está asociado a los intereses del dios en cuestión, por lo que será probablemente imposible usarlo en contra de estos.

Este poder no es de concentración parcial. Permanece anclado al icono

Duración	Tiempo
1	1 año
2	2 años
3	4 años
4	8 años
5	16 años
6	32 años
7	64 años
8	128 años
9	256 años
10	512 años
11	1024 años



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: REENCARNAR

Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Intensidad	Nivel
Tiempo muerto	Nivel + Potencia (ver tabla)

Este positivo poder aprovecha el flujo de las energías para provocar la reencarnación no natural de un ser (llamado objetivo) en un cuerpo designado (llamado receptáculo).

El objetivo es una persona muerta y voluntaria con potencia mayor o igual que dos. Puede contactarse con ella bien mediante su cadáver o mediante su estructura trascendental. Esta tiene que tener un nivel de atributos superior al del receptáculo.

La energía del individuo queda liberada y atada al receptáculo si el escudo sobrenatural de este es inferior a la intensidad.

El personaje original puede conservar sus habilidades. Si el receptáculo las tiene a más de dos niveles menos, estas deberán reducirse en un punto. Si la diferencia es mayor que cuatro niveles entonces deberán reducirse en otro punto.

Los atributos, no obstante, son los del receptáculo.



Puntos	Tiempo muerto
1	1 día
2	2 días
3	4 días
5	8 días
6	16 días
7	1 mes
8	2 meses
9	4 meses
10	8 meses

*Aunque guardaba un respetuoso silencio, no podía dejar de pensar en vengar la muerte de Oienix. No tenía la mente en su sitio, pensaba en la junta revolucionaria, en las armas y la sangre. Pero entonces llegó el ulekaiz y entonó las palabras sagradas de Sylviz. En ese momento mi atención regresó al presente, a la sangre de las heridas de Oienix, y supe que su desfigurado cadáver no representaba el fin de su trayecto.*

11	1 año
12	2 años
13	4 años
14	8 años
15	16 años
16	32 años
17	64 años
18	128 años



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: INVOCAR

Esfera: Creación

Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Inseguridad	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Potencia - 1

Este complejo poder altera las energías de la creación de la materia para modificar la posición de los objetivos.

Es necesario que el lanzador tenga totalmente clara la identidad del sujeto. Un recuerdo poco claro puede hacer fallar al poder. Como este poder abre fisuras entre el plano de los vivos y el más allá, es posible que un defecto oportunista aparezca en este caso.

Aparecen tantos avatares como objetivos designados de no más nivel que la intensidad.

Por cada objetivo se debe realizar una tirada de tantas runas como la Inseguridad. En caso de obtener más éxitos que la potencia del lanzador, en lugar de los invocados aparece un defecto oportunista. El lanzador no tendrá ningún control sobre este.

Los afectados aparecen junto al lanzador, a cinco metros como máximo en una posición que disponga de bastante espacio libre para contenerlos. Los objetivos no tienen necesariamente conocimiento de las circunstancias de la invocación, y se pueden sentir confundidos.



*Habida cuenta de los interrogatorios efectuados a uno de los soldados participantes en el intento de detención del sacerdote tribal conocido como "Hedra", y tras la inspección de las heridas que presentaban, sin duda hay que pensar que hubo al menos una segunda persona oponiéndose a nuestros hombres.*

*Si creemos la versión de nuestro soldado, una figura de más de siete pies apareció de la nada, frente a ellos, y combatió. Si bien la fuerza de los impactos corrobora su historia, sugiero su cese inmediato.*

*Asimismo recomiendo la máxima prudencia al tomar acciones contra el citado individuo.*

-Parte de un informe harrassiano.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CREAR OBJETO

Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Alcance	Nivel (metros)
Duración	Nivel (días)
Masa	Nivel por cinco (kilos)

Mediante este transitorio poder, el lanzador manipula las energías de creación siendo capaz de obtener cualquier objeto del que tenga conciencia. Estas creaciones, no obstante, son efímeras y desaparecen tras cierto tiempo de existencia.

Es necesario un conocimiento preciso del objeto en cuestión, si bien el proceso de creación sobrenatural no está relacionado con las habilidades normalmente empleadas, sino que este es más similar a la escultura. El lanzador debe realizar un chequeo creativo de la habilidad "Artes" para determinar la calidad del objeto creado. Obviamente no es necesaria instalación o material alguno.



El objeto aparece en cualquier posición designada por el lanzador dentro del alcance del poder y en el espacio libre. Este poder puede utilizarse de forma muy dispar y requiere interpretación particular, concretamente no podrá ser utilizado para causar daño directamente, por ejemplo creando un objeto que cause daños dada su posición, o caiga sobre sus enemigos.

No es posible crear una armadura equipada en combate para remplazar una que haya sido comprometida, pues primero habría que desequiparla.

El objeto creado funcionará como uno normal, pero su apariencia no será mundana, ni representará los materiales usualmente empleados. Una espada, por ejemplo, funcionará como si fuera de metal, pero visualmente parecerá del material sobrenatural del que de hecho es. Este puede hacer las funciones de piedra, madera, metal, cuero, tela, vidrio, o cualquier combinación de ellos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: BENDECIR CREACIÓN

Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este creativo poder el lanzador es capaz de afectar directamente a la inspiración de las personas, y por lo tanto a la calidad de los objetos creados con sus habilidades.

Los objetivos pueden repetir tantas tiradas de habilidades creativas como la intensidad del poder, quedándose con el mejor de los resultados.

Este poder no tiene duración. Dura hasta que los objetivos hayan repetido las suficientes tiradas de habilidades creativas.

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado a cada uno de los objetivos.



Las personas que son objetivo de este poder sienten un súbito golpe de inspiración, y probablemente ni siquiera puedan resistirlo: los personajes deben utilizar los puntos del poder tan pronto como dispongan de tiempo libre, sin que esto afecte a sus necesidades.

*Sus herreros son excepcionales artesanos cuyas armas y armaduras son mejores que muestras contrapartidas. Y los legendarios Ollvaror son aún mejores.*

-Graud Taunori.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: ESTALLAR

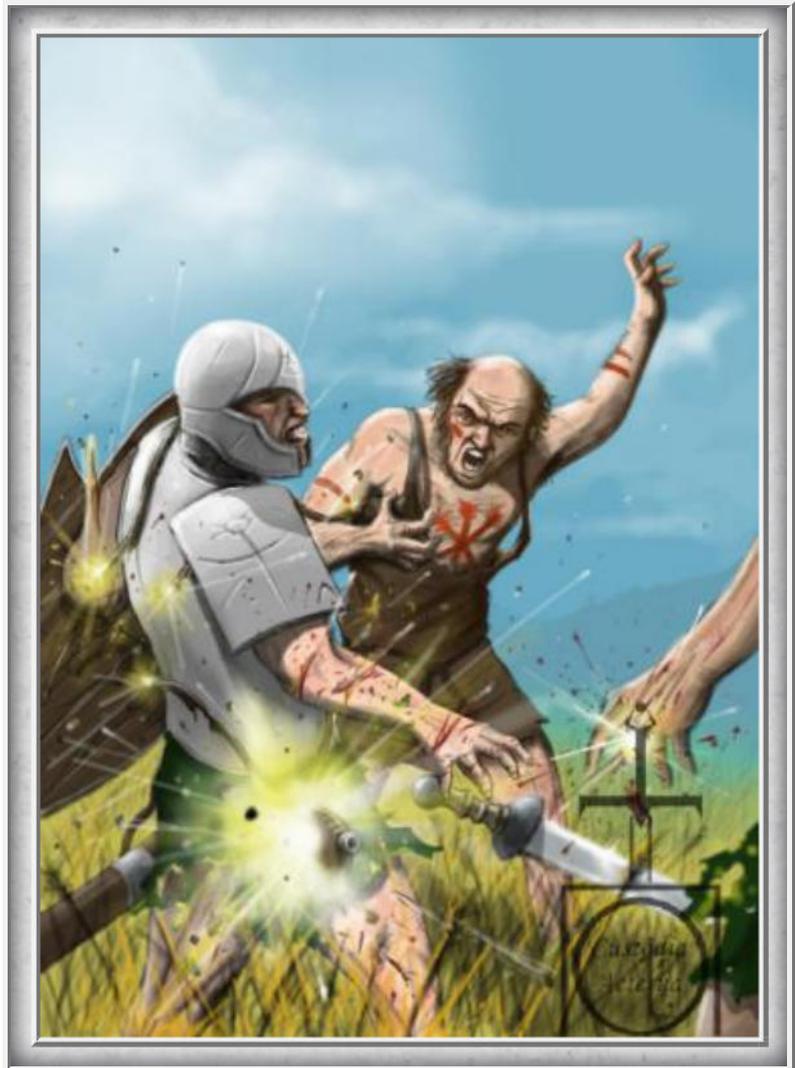
Parámetro	Valor
Esfera	Destrucción
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este violento poder hace que los pequeños objetos no sobrenaturales de menos de un cuarto de kilo estallen de forma inmediata. A pesar de que sean ligeros la explosión es tan súbita que pueden causar importantes daños, o incluso la muerte.

Los objetivos sufren un impacto superficial que causa tanto daño como la intensidad, de tipo perforante. No es posible reducir el daño mediante un chequeo de fuerza.

Los lanzadores de este poder suelen disponer de objetos huecos para asegurarse de que el poder funciona. Por ejemplo el lanzador podría dejar el terreno lleno de todo tipo de botes colgando de cuerdas con un objetivo desconocido por sus enemigos, pero que pueden convertirse en peligros mortales en el momento indicado. No obstante esto no suele ser en absoluto necesario puesto que se suelen destruir los objetos que los personajes portan.

Las reliquias presentan resistencia contra este poder, y no pueden ser afectadas por él.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: DESTRUIR



Mediante este destructivo poder el lanzador daña permanentemente a los objetos inanimados seleccionados (nunca a personajes). Estos sufren daño como si hubieran sido golpeados por hombres fuertes con martillos. Sus usuarios no pueden quedar aturdidos por ello.

*Solo los cobardes se esconden tras armaduras.*

-Dicho tírtico.

En el caso de armaduras, sufren un impacto contundente (al que se resta la resistencia al daño contundente) igual a la intensidad que no aturde a sus usuarios. En el caso de armas pierden un punto de daño por cada vez que la intensidad supere de forma completa su estructura. En el caso de objetos sin reglas específicas de estructura, estos se rompen en pedazos en función a su masa, siguiendo la siguiente tabla.

Intensidad	Masa máxima
6	100 gramos
7	300 gramos
8	1 kg
9	3 kg
10	9 kg
11	30 kg
12	100 kg
13	300 kg

Las reliquias presentan resistencia contra este poder, y no pueden ser afectadas por él.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: DESINTEGRAR



Mediante este definitivo poder el lanzador destruye la materia. Esta queda reducida a un fino polvo que es diluido por el más leve soplido cuando el poder hace efecto. Sus terribles consecuencias, no obstante, afectan parcialmente lanzador.

*Hay algo más terrible que ser alcanzado de lleno por la temible potencia de los dioses, y ser reducido a polvo: ser solo alcanzado a la mitad.*

Los personajes objetivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad fallecen.

El lanzador sufre daño de tipo oscuridad, tanto como la intensidad.

Alternativamente el poder puede utilizarse para destruir materia no viva. En este caso se destruye tanta materia como diez veces la intensidad, en kilogramos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: DESTRUCCIÓN TOTAL

Parámetro	Valor
Esfera	Destrucción
Intensidad	Nivel + Potencia

Este irremisible poder convoca la destrucción total mediante medios poco sutiles, proyectando sus energías en todas direcciones. La destrucción no es muy espectacular en términos materiales, pero sí es rápida y definitiva.

A diferencia de otros poderes no afecta a grandes cantidades de materia, sino que avanza por el terreno sobrenatural dejando salir una leve vibración contra los sujetos que no logran evitarlo. Los objetos sufren fisuras, las personas lesiones mortales en los órganos internos.

Todos los presentes que tengan potencia inferior a la determinada en la siguiente tabla fallecen.

Intensidad	Resultado
21	Potencia 4 o inferior
15	Potencia 3 o inferior
10	Potencia 2 o inferior
6	Potencia 1 o inferior
3	Potencia 0



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: OLA



Este temido poder levanta una tremenda ola de tanta amplitud como determinen el parámetro desde el lanzador y en la dirección que desee. Esta ola destruirá barcos y poblaciones costeras en relación a su intensidad.

*En algunos lugares de la costa gunear se pueden encontrar restos de viejos pueblos que fueron arrasados por olas enormes. Según su leyenda, estas olas eran convocadas por sacerdotes beligerantes después de que sus clanes sufrieran un agravio importante.*

-Graud Taunori.

Intensidad	Resultado
2	Solo personas en la costa se ven afectadas.
4	Pequeños barcos de pesca son derribados.
6	Barcos de tamaño aceptable son derribados, viviendas en la costa son destruidas.
8	Destrucción generalizada de casi todo barco, poblaciones costeras destruidas.
10	Destrucción absoluta de todo barco, poblaciones costeras arrasadas.

Los personajes afectados deben realizar un chequeo de la habilidad "Nadar" de dificultad igual a la intensidad. Los que no tengan éxito morirán ahogados.

Los personajes que dirijan un navío afectado deben superar un chequeo de "Navegación" de dificultad igual a la intensidad.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: LLUVIA TORRENCIAL

Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel
Radio	Potencia (km)

Este preocupante poder crea una importante tormenta que cae en el área indicada, centrada en el lanzador. Esta tormenta alcanza su plenitud seis horas después del lanzamiento.

Este poder no es de concentración parcial, sino un poder instantáneo que no puede dispersarse.

La siguiente tabla indica la capacidad de los daños. Estos ocurren a lo largo de al menos un día completo, por lo que las personas pueden tener una opción de huir. No obstante lo normal es que no se den cuenta, y que se produzca alta mortandad.



Intensidad	Resultado
1	Llovizna simple, incapaz de causar daños más allá de un resfriado. No es posible descansar al aire libre.
2	Lluvia potente capaz de limitar la visión a una veintena de metros y dañar construcciones de nivel 0. Es necesario invertir un punto de aguante adicional para realizar un chequeo.
3	Lluvia muy potente capaz de dañar construcciones de hasta nivel 1. Los personajes que no se pongan a salvo fallecen.
4	Lluvia potentísima, capaz de destruir construcciones de hasta nivel 2. Los personajes que no se pongan a salvo fallecen.
6	Lluvia potentísima, capaz de destruir construcciones de hasta nivel 3. Los personajes que no se

Intensidad	Resultado
	pongan a salvo fallecen
8	Diluvio capaz de arrasar todo en la zona. Los personajes que no se pongan a salvo fallecen.

*Rayos y truenos, mano de Sigvaar, echa sobre Dormenia, tu lluvia torrencial.*

-Canción infantil gunear.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: NIEBLA

Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Duración	8 horas por Nivel
Intensidad	Nivel
Radio	Nivel + Potencia (km)



Este desorientador poder crea una notable niebla que cae en el área indicada, centrada en el lanzador. Los personajes en la zona verán la dificultad de sus chequeos de la habilidad "orientación" incrementada en la intensidad. Por contra la dificultad de los chequeos de la habilidad "sigilo" se reduce en la intensidad.

La siguiente tabla indica las características.

Intensidad	Resultado
1	Niebla seria, capacidad de visión recortada a 100m. Se hace difícil orientarse o efectuar maniobras militares.
2	Niebla fuerte, capacidad de visión recortada a 30m. Es casi imposible orientarse o efectuar maniobras militares.
4	Niebla extrema, capacidad de visión recortada a 10m. Es imposible orientarse o efectuar maniobras militares. No se puede disparar armas de proyectiles.
6	Niebla sobrenatural, capacidad de visión recortada a 3m. En la práctica es casi imposible incluso combatir en escaramuzas. No se puede disparar armas de proyectiles ni traspasar golpes a otros o desde otros personajes.

*Por si no es bastante con luchar contra los guerreros guineares también hay que enfrentarse con nevadas, ventiscas, inundaciones y espesas nieblas que parecen levantarse en su beneficio.*

-Veterano dormenio.

Intensidad	Resultado
8	Niebla completa, capacidad de visión recortada a 1m. No se puede combatir, ni hacer casi nada.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: TERREMOTO

Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Intensidad	Nivel + Potencia
Radio	Nivel (km)

Este sísmico poder crea un horrible terremoto capaz de destruirlo todo, centrado en un punto a la vista del lanzador. Las personas afectadas no pueden escapar.

La intensidad del poder determina a su vez la intensidad del terremoto.

Intensidad	Resultado
2	Imperceptible para la mayoría.
4	Solamente perceptible por personas en reposo en construcciones elevadas.
6	Despertar en personas dormidas.
8	Caída de objetos inestables, perturbaciones en árboles y objetos altos.
10	Muebles caídos, viviendas débiles (nivel 0) derribadas. Los personajes expuestos sufren un impacto pleno que causa tanto daño como el obtenido al arrojar 10 runas, de daño contundente.
12	Difícil mantenerse en pie, daños considerables incluso en edificaciones importantes (de hasta nivel 3). Los personajes expuestos sufren un impacto pleno que causa tanto daño como el obtenido al arrojar 20 runas, de daño contundente
15	Daños severos en construcciones de cualquier tipo, amplia cantidad de heridos y pánico generalizado. Los personajes expuestos sufren un impacto pleno que causa tanto daño como el obtenido al arrojar 30 runas, de daño contundente



*¿Y por qué querría Soid destruir con la furia de la tierra uno de sus templos?*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: HURACÁN

Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

Este violento poder crea un vendaval o huracán centrado en el personaje. Como resultado de ello, los personajes con menos fuerza que la intensidad del poder perderán tantos puntos de iniciativa como la diferencia cada turno durante la duración del poder.

Además todos los objetos ligeros no amarrados serán elevados y caerán al azar en cualquier punto dentro del radio.

*Habéis enfurecido a Sigvaun,  
sentid la fuerza eterna del ciclo.*

-Rolgeijorn.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: COMUNICACIÓN ANIMAL

Parámetro	Valor
Esfera	Fauna
Duración	Nivel (semanas)
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este empático poder el lanzador entrará en un estado de comunicación perfecta con los animales de las especies con las que tenga afinidad con nivel inferior a la intensidad. Debido a ello podrá recibir información precisa más allá de las capacidades del animal, y transmitir órdenes concretas que estos cumplirán si tienen disposición a hacerlo.

Las personas que observen el comportamiento del lanzador se sentirán sorprendidas por la perfecta imitación animal que realizará el sujeto, y probablemente se sentirán intimidadas si se trata de una especie peligrosa. Las personas asustadizas no querrán hablar con él durante un tiempo, al menos hasta estar seguros de que vuelve a ser normal.



*Es la posición de los hombros, del cuello, de las piernas y de la espalda. Son los ojos, la nariz y los labios. Es el mismo olor del cuerpo y la velocidad de tus movimientos. Puedes llegar a entenderlo, pero si no lo intuyes, nunca lo aceptarás ni podrás moverte entre ellos como uno más.*

-Ergaufr, fiel gunear.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: TELEPATÍA ANIMAL

Parámetro	Valor
Esfera	Fauna
Alcance	Nivel + Potencia (km)
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Este conectivo poder permitirá al lanzador conocer la posición de los animales en el área, además de sus emociones básicas. El personaje podrá, por último, transmitir órdenes.

No es extraño recurrir al poder "comunicación animal" para recibir información más precisa y transmitir órdenes concretas.

Este poder es especialmente útil para conseguir información sobre la zona, incluyendo una vía de retirada o posición de personas.

En general los que vean al personaje se sentirán confundidos a no ser que conozcan su naturaleza sobrenatural, pues este se estará comunicando sin nadie delante. Probablemente pensarán que está loco o poseído.



*Que no os impresione que sus druidas cuenten con extrañas e inexplicables conexiones con los animales, cuando en sus propios mitos reconocen que su diosa practicaba la cópula con ellos.*

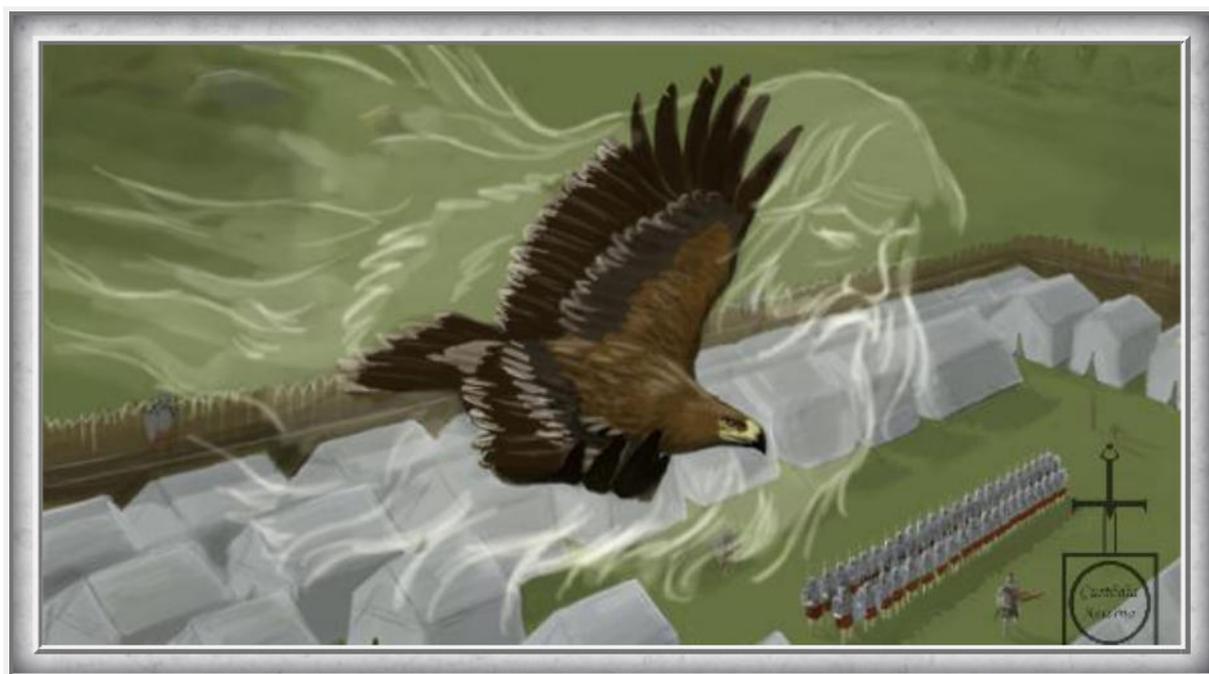


Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: POSEER ANIMAL

Esfera: Fauna

Parámetro	Valor
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Nivel + Potencia



*Yo he sido cabra, he sido águila, he sido ballena, oso y lobo. La diosa Nadrumeb nos lleva por misteriosos caminos para descubrir el significado de nuestra propia existencia.*

Mediante este explorador poder el lanzador puede escapar de su cuerpo y tomar el control de un animal al que perciba para explorar el mundo desde la percepción de este segundo.

Para ello es necesario que la intensidad del poder supere el escudo sobrenatural del objetivo, o que el personaje tenga afinidad superior con su especie (ver "Aptitudes sobrenaturales").

Durante el tiempo que dure la posesión, el cuerpo del lanzador se queda absolutamente catatónico y deja de percibir nada. Estímulos fuertes pueden llegar a ser percibidos, pero se atenúan en función a la distancia, de forma que a unos 10 kilómetros apenas notaría una puñalada en las tripas.

En su lugar, durante todo el tiempo percibe por los sentidos del animal y recibe toda la información que este percibiera. Toma el control parcial del cuerpo, cobrando, gracias a la energía de la fauna, intuición completa de los movimientos necesarios para hacer todas las actividades naturales y necesarias de la criatura, incluyendo volar, cavar, defenderse, y cualquier uso normal de sus miembros.

No obstante si el animal muere o el poder concluye cuando el lanzador está poseyendo cuerpo del animal, hay una razonable posibilidad de que no pueda volver a su cuerpo, produciéndose el abandono del espíritu. Debe lanzar una runa por cada cinco kilómetros de separación, produciéndose la muerte al obtener dos o más aciertos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: MUTACIÓN ANIMAL



Al

usar este atemorizante poder el lanzador cobrará atributos animales que modificarán su cuerpo instantáneamente, transformándolo parcial o completamente en un animal de una especie con el que tenga afinidad (ver "Aptitudes sobrenaturales").

Para realizar la transformación completa la intensidad debe superar el nivel de la criatura. En este caso utiliza la ficha de la criatura como si fuese la suya. No podrá utilizar sus armas o armaduras, pero sí podrá obrar como decida e ignorar la regla de comportamiento "animal".

Para realizar la transformación parcial debe obrar de la misma forma, pero el nivel de la criatura se considerara tres puntos más alto solo a efectos de esta comparación.

En este caso sí podrá utilizar sus armas o armaduras, y podrá obrar como decida e ignorar la regla de comportamiento "animal". Además, utilizará el mejor valor entre sus atributos y los del animal. Por ejemplo en las tiradas de impacto podrá utilizar la agilidad del animal si esta es superior a la suya propia.

El personaje tiene conciencia de su personalidad humana, pero cobra ciertos impulsos animales, incluyendo los instintos de estos. Estas combinaciones resultan adictivas para ciertos usuarios del poder, que pueden acabar deseando estar más tiempo en la forma animal que en la humana.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: PODER ANIMAL

Parámetro	Valor
Esfera	Fauna
Alcance	Nivel + Potencia (10 km)
Especies	Nivel

Mediante este masivo poder el lanzador hace una llamada que los miembros de las especies en la distancia especificada por el alcance no pueden evitar. Estos viajarán hacia la posición del lanzador hasta que lo alcancen.

La llegada de los animales no garantiza ninguna cooperación con el lanzador, pero establece muchas posibles combinaciones con el resto de poderes de la esfera fauna.

Este poder normalmente conlleva algún tipo de relación con la especie o las especies en cuestión, y es frecuente algún tipo de llamada física en sí misma. Aunque esta puede ser perceptible en cierta distancia (como un aullido) no es estrictamente necesario que lo sea: las energías sobrenaturales se encargan de difundirla en la distancia.



*Dicen que una estampida de animales acabó con una caravana de suministros en el otoño del sesenta. Yo digo que los dioses guneares no obraron al azar.*

-Veterano de la invasión dormenia en el territorio de los clanes.



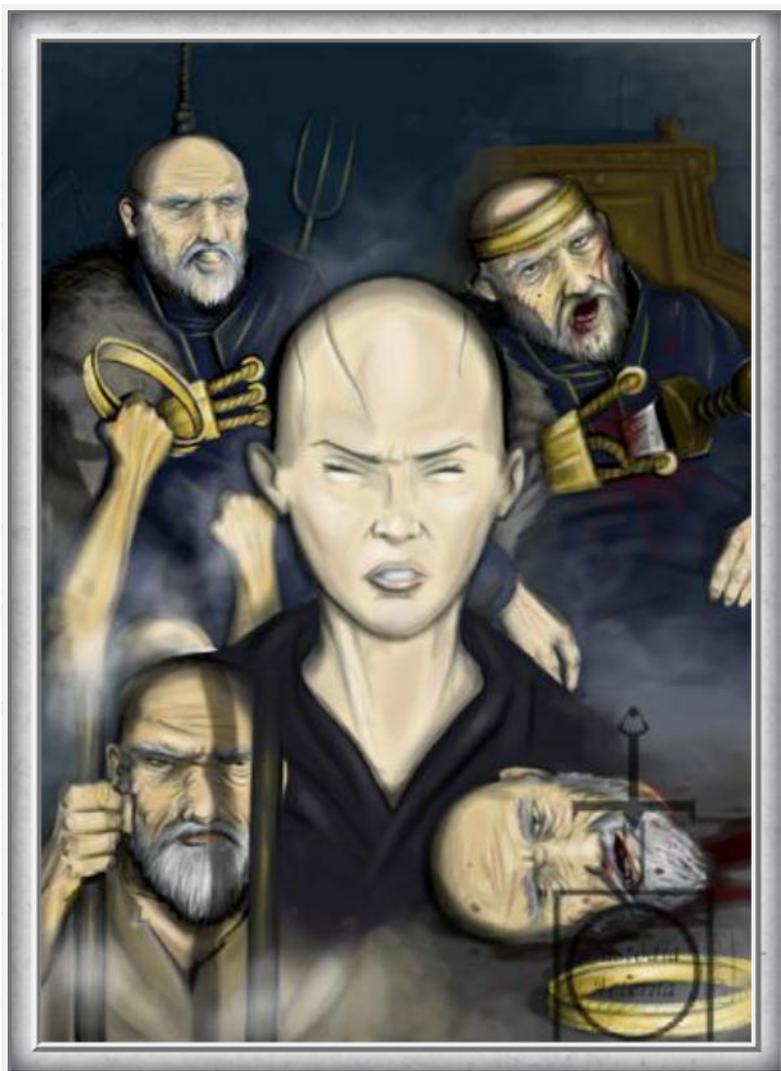
Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CONOCER EL FUTURO

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Alcance	50 km por Potencia
Preguntas	Nivel
Tiempo hacia adelante	Nivel (meses)

Mediante este anticipador poder el lanzador puede conocer el posible devenir del tiempo a medio y largo plazo en función a los sucesos que pueda él y otros realizar. Estas percepciones son extrañas, pues van cambiando en función a las posibles actitudes de las personas involucradas, y no son en ningún caso precisas, obteniéndose una estimación probabilística de los diferentes sucesos.

Las visiones varían de persona a persona, y su interpretación puede ser un ejercicio mental en sí mismo dignas de una ciencia propia todavía sin desarrollar.



Dentro del marco de una partida de rol, el lanzador puede realizar preguntas al Creador sobre el estado en el futuro de un objeto o persona en las circunstancias en curso, o teniendo en cuenta cambios en su actitud o en la de otros. Las respuestas no tienen por qué ser precisas, pero de alguna forma deberían ser estimaciones probabilísticas sinceras.

El marco de resolución de las respuestas no puede exceder ni el tiempo hacia adelante, ni el alcance: la información se limitará a sucesos ocurridos dentro del alcance del poder y del tiempo hacia delante.

*Él me hace conocer los futuros en todos mis sentidos. Los veo con los ojos, sobreponiéndose al presente en una progresión de imágenes. Los oigo, a veces sin reconocer si realmente están ocurriendo ahí. Puedo sentirlos en mi piel, como una humedad de la que no se puede escapar. Hasta los olores configuran pistas para interpretar la señal de Haradon.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-

NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: ENVEJECER

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel



Este vil poder afecta a la materia viva restringiendo el número de años que puede estar con vida. El envejecimiento se produce de forma casi instantánea (en cuestión de segundos), para el pavor de los presentes.

Los objetivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad del poder envejecen tantos años como la diferencia. Los sujetos afectados sufrirán un dolor sobrenatural y no podrán invertir aguante durante tantos turnos como la diferencia.

Los efectos de este envejecimiento sobrenatural son rápidos (tardan unos segundos), e indudablemente irreversibles una vez iniciado el proceso. Se formarán arrugas, aparecerán canas, y cualesquiera que fueran las consecuencias del paso del tiempo.

*Pocos terrores son superiores a la maldición del envejecimiento, pues este llega inflexible e inevitable en su debido momento.*

-Neldar III.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ACELERAR EL FIN

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este abominable poder enlaza una terrible maldición sobre los objetivos, acelerando su fin a pasos agigantados. Estos empiezan a sufrir lentamente peligrosas lesiones que muy probablemente acaben con su vida.

Los objetivos sufren cada turno tanto daño de oscuridad como la intensidad del poder.

Este poder es percibido en los objetivos como un dolor en una zona concreta que va extendiéndose por todo el cuerpo según pasa el tiempo. Cuando el poder concluye, este dolor no desaparece, sino que se mantiene hasta que los daños son curados de forma normal.



*Los agentes de Erriad no estaban tranquilos. Era normal: se dirigían a detener y acusar de brujería a una mujer que había curado y atendido a prácticamente todos los miembros de la comunidad, y cuya generación había estado presente en todos los partos del último siglo, al menos. Era de esperar una resistencia importante, y ellos solo eran cinco.*

*Pero el corrector no parecía nervioso. Su pulso estaba firme, y bajo aquellos ojos blancos parecía persistir la misma terquedad y sabiduría que estaría presente el día que Soid volviera al mundo de los vivos y destruyera a sus enemigos con la espada de fuego. Sus oponentes lo percibieron, y cayeron presos de un dolor incapacitante. Los agentes lo miraron, sorprendidos, comprendiendo que la fuerza de sus propios brazos y la entereza de sus mazas no eran decisivos en absoluto. La detención se realizó, y sus hombres supieron que estaban liderados por un hombre bendito.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

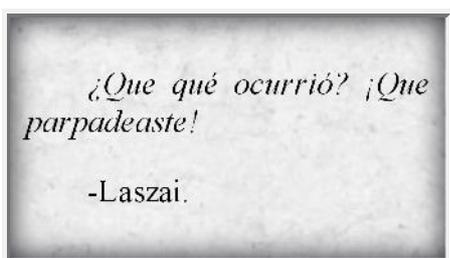
# PODER: DESPLAZAMIENTO TEMPORAL

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este perturbador poder hace aparecer un orbe oscuro alrededor de los objetivos, que está en un universo separado durante la duración del poder.

En verdad este poder hace una manipulación del tiempo para los objetivos, deteniendo todo su tiempo, por lo que el resto del universo no podrá tener interacción alguna con ellos. Los extraños efectos de esta circunstancia incluyen que el contacto sea completamente sólido e irrompible, y que solo se vea la más absoluta oscuridad.

Los objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad entran en el estado de suspensión mientras dure el poder.



Para las víctimas la sensación es muy confusa, pues para ellos simplemente es como si de golpe las circunstancias hubieran cambiado. No tendrán ninguna percepción del tiempo desaparecido, lo que puede llevarles a sufrir todo tipo de consecuencias psicológicas, sobre todo si la pausa ha sido prolongada y no tenían conocimiento de estar siendo objetivos del poder.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ACELERAR



<b>Esfera</b>	<b>Fin</b>
<b>Parámetro</b>	<b>Valor</b>
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia - 1
Objetivos	Nivel

*De tarde en tarde aparece una persona que desafía a lo hipotético, incluso a la lógica, y que consigue hacer realidad sueños imposibles.*

Mediante este apresurador poder el lanzador altera el tiempo de los objetivos que pasan a tener unos reflejos fuera de lo común. Los objetivos añaden la intensidad a su agilidad, pero no pueden concentrarse durante la duración del poder.

Los beneficiarios de este poder lo percibirán como un incremento de sus reflejos y habilidades motrices.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ACOTACIÓN

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

Mediante este enfocador poder el lanzador acota sus posibilidades, concentrando su éxito vital en ese momento temporal.

Tantas veces como la intensidad el lanzador puede obligar a sus oponentes a invertir o no invertir aguante (en chequeos que involucren al lanzador), después de que este haya anunciado su intención (cambiando su intención).

Cuando el poder acabe, cualquier oponente del personaje puede hacer lo mismo con este (a discreción del Creador) tantas veces como él lo haya utilizado.

El lanzador del poder no tendrá la sensación de que las cosas le salgan mejor por casualidad de las circunstancias (como en poderes de "ciclo"), sino que percibirá como si estuviera mucho más centrado en las tareas a realizar.



*De los muchos pesares que la responsabilidad me hizo ejercer emergí cansada de cuerpo, mente y alma, y aunque los viejos me aplaudían y los jóvenes me admiraban, tuve total certeza de que había contraído una deuda con el destino que algún día se saldaría en mi contra.*

-Laszai.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

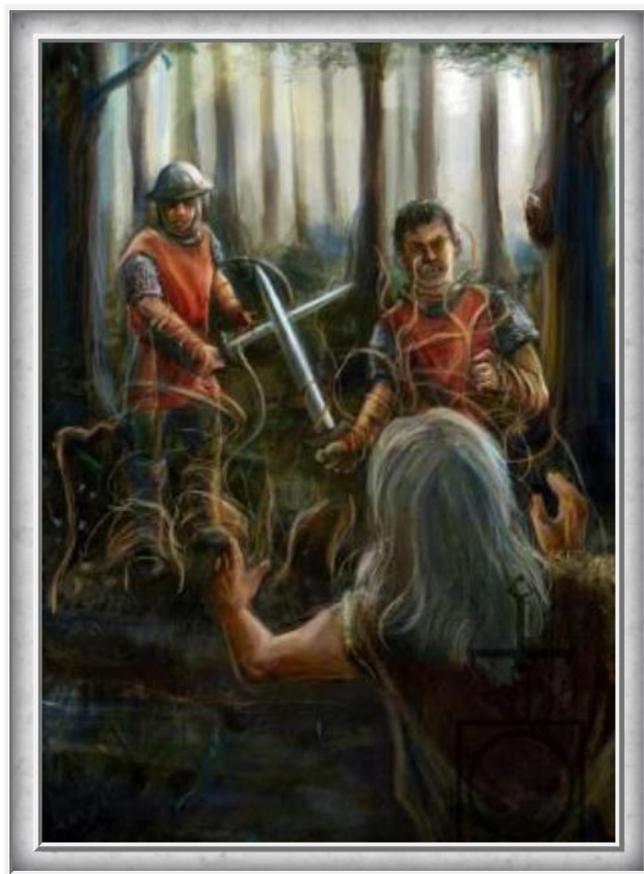
# PODER: ENMARAÑAR

Esfera: Flora

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Debido a este entorpecedor poder las raíces de las plantas cercanas crecen y surgen de la tierra con unas fuerzas y un vigor impropias de su naturaleza pasiva, capturando a todos los sujetos objetivo. La fuerza de las raíces no los inmoviliza de forma efectiva, pero molestan en gran grado, reduciendo la eficiencia de sus movimientos. La iniciativa de los objetivos se reduce en la intensidad. Además, durante la duración del poder los objetivos con iniciativa cero no podrán actuar.

Finalmente, si la intensidad es superior a la fuerza de los objetivos estos no pueden invertir puntos de aguante.



Es prácticamente imposible evitar los efectos de este poder si no se está volando: el crecimiento de las raíces es tan acelerado y denso a lo largo del área que atraparán los pies se quiera o no.

Las raíces surgiendo de la tierra tienen un aspecto bastante terrible y pueden inducir al pánico a personajes de poca voluntad (1 ó 0) que no conozcan los efectos. Es difícil (aunque no imposible) confundirlo con manifestaciones del caos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CRECIMIENTO INCREMENTADO



Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Alcance	10km por Nivel
Duración	Nivel (meses)
Intensidad	Potencia

*Hemos intentado todo por tratar de igualar la producción de Pergalia. Hemos copiado sus técnicas una por una, hasta hemos recogido su agua y su tierra, pero nada. Ya solo queda por pensar que están benditos.*

Mediante este vigorizante poder todas las plantas cercanas crecen y se reproducen a una velocidad anormalmente rápida, casi a ojos vista dependiendo de la intensidad, repoblando un área vacía en cuestión de horas sin consumir por ello más agua o recursos.

La velocidad a la que crecerán en el área definida por el alcance se multiplicará por la intensidad durante la duración del poder.

Este poder se puede utilizar para multiplicar la producción de frutos o cosechas en lugar de la velocidad a la que lo harán. En ese caso las plantas crecerán más vigorosas y productivas, o simplemente en mayor número.

Este poder no es de concentración parcial, y queda anclado al lugar en el que se lanza.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ANIMAR PLANTAS



Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Número de ataques	Nivel
Impacto	Potencia
Daño	Nivel + Potencia
Vida	Nivel + Potencia + 10

Este agresivo poder permite a los objetivos vegetales crecer y moverse con libertad. Estos no lo hacen movidos por un sistema nervioso propio (dado que no lo tienen), sino por el del lanzador.

Las acciones que se pueden realizar incluyen agarrar a un ser que pase cerca, golpear con una rama, dejarse caer, o cualquier otra que implique la deformación o ruptura del ser (lo que puede implicar incluso un disgusto de los dioses).

En ningún caso el ser puede desenraizarse y desplazarse.

A efectos de combate, se creará un personaje manejado por el lanzador. Este tendrá iniciativa 0, número de ataques, impacto, daño de tipo contundente y vida determinados por las variables del poder. No puede ser aturdido, y comparte los puntos de aguante y atributos con el lanzador. No se le pueden asignar o retirar impactos mediante el uso de habilidades tácticas. No puede hacer más de un ataque por turno al mismo objetivo, pero puede dividir sus ataques entre varios objetivos.

*No se debe subestimar a los druidas guneares en su terreno. Los que lo hacen no tienen oportunidad de aprender la lección.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: TELEPATÍA VEGETAL



Parámetro	Valor
Esfera	Flora
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

*Todo el que quiera internarse en el desierto debe contar con un buen guía, y no hay mejor guía que un nativo de las tribus. ¿Y a quién recurre un guía cuando está perdido? A sus sacerdotes.*

Este comunicativo poder permite al lanzador comunicarse con las plantas. No obstante, salvando alguna especie extrañísima que posea sistema nervioso, sólo recibirá sensaciones muy simples, pero podrá utilizarse para intuir la presencia de un intruso.

Asimismo, solo puede enviar señales de igual simpleza, si el vegetal no tiene sistema nervioso central.

La utilidad de este poder consiste en recibir información sobre los sucesos que hayan ocurrido anteriormente. A este respecto el lanzador realiza una chequeo de la habilidad "Rastrear" como si tuviera tanto nivel como la intensidad. La información recibirá será como si se hubiese inspeccionado de forma minuciosa la zona que va recorriendo.

Si la cantidad de plantas no cubre el terreno (por ejemplo, una ciudad o un desierto) la intensidad se reduce a la mitad. Si no hay plantas en absoluto no se puede usar.

Para que el personaje pueda inspeccionar el lugar debe estar relativamente tranquilo. Lo usual será que cierre los ojos y que parezca totalmente ausente mientras percibe las sensaciones del lugar, aunque puede llegar a ser posible hacerlo con distracciones si se superan tiradas de concentración adecuadas.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CURAR PLANTAS

Parámetro	Valor
Esfera	Flora
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos (personajes)	Nivel

Este sinérgico poder manipula las energías de la naturaleza incluyendo con ello a todas las formas de vida.

Los seres vegetales ven sus daños curados. A este efecto la masa total de vegetales no puede ser mayor que 100 kg por punto de intensidad.

Adicionalmente, los objetivos se curan tantos puntos como la intensidad, siempre que haya especímenes vegetales sanos.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Los personajes se sentirán algo extrañados, pues aunque los efectos no resultan invasivos, sí producen la extraña sensación de que las plantas en cuestión acarician y crecen en torno a sus pies, e incluso que se introducen en los poros de su piel hasta sus mismos pulmones. Aunque no se causará daño alguno, la experiencia suele impresionar al que no la ha tenido con anterioridad.



*Solo aquellos que cultivan la tierra una y otra vez, dejándose la piel y el sudor en las azadas pueden llegar a comprender la tragedia que supone un incendio.*

-Osmina.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: INDUCIR A LA IRA

Parámetros	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este legendario poder al que hacen referencia textos y leyendas de múltiples culturas impone un estado de ira duradera a los guerreros.

Durante la duración del poder, los objetivos voluntarios no necesitan invertir puntos de aguante en tiradas de impacto y daño para doblar el número de runas que arrojan, pero no pueden invertir aguante en esquivar el impacto o evitar el daño.

Adicionalmente incrementan su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento y determinar la inconsciencia en tantos puntos como la intensidad.

No obstante el poder impide completamente las actividades que requieran un estado mínimamente calmado. Particularmente será imposible concentrarse para utilizar poderes, ejecutar habilidades o emplear cualidades especiales de la habilidad "táctica" ni ser objetivo de ellas por parte de aliados.

Aunque este poder está relacionado con las emociones, motivaciones y fenómenos internos del sujeto, a niveles superiores la propia congestión muscular puede producir efectos visibles. Los gestos iracundos y gritos de ira son usuales en este estado.



*Antes de entrar en combate sus sacerdotes los bendicen en nombre de Thargron y promuncian palabras de gran poder. Luego, cuando combaten, sus rostros se desencajan y sus brazos están tan tensos como los cabos de un barco en una tormenta.*

-Veterano dormenio.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: INMUNIZAR AL DOLOR

Esfera: Ira

Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Mediante este impresionante poder los guerreros aguantan conscientes pese a haber sufrido gravísimas lesiones o notables impactos en la cabeza.

Los objetivos incrementan su voluntad en tantos puntos como la intensidad a efectos de evitar el aturdimiento y determinar la inconsciencia.

No obstante cuando los efectos del poder concluyen, no desaparece el daño sufrido.

Este poder tiene impresionantes efectos cuando sus objetivos sufren daño. Un hombre podrá luchar literalmente con un brazo partido o un ojo colgando de su órbita. El poder, no obstante, solo inmuniza frente al dolor: si el sujeto ha sufrido heridas graves o muy graves seguirá sufriendo los efectos descritos en el capítulo "Combate".

Es posible que de hecho un sujeto padezca la inconsciencia en el mismo momento en el que concluya la duración del poder.



*Vosotros, harrassianos, os deleitáis en los combates entre furias, o las compráis para follarlas o para torturarlas porque no se os levanta de otra forma. ¿Y pretendéis que me sienta culpable por imbuir en ellas el amor de Liana?*

-Nadlieh.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: FUERZA DE LA IRA

Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia-1
Objetivos	Nivel

El lanzador puede, mediante este embrutecedor poder, imbuir impensables cantidades de fuerza en los objetivos. Estos reciben una bonificación temporal a su fuerza igual a la intensidad. Este bono se usa en combate, arrojando runas adicionales o incluso para portar armas impensablemente grandes.

No obstante el poder impide completamente las actividades que requieran un estado mínimamente calmado. Particularmente será imposible concentrarse para utilizar poderes, ejecutar habilidades o emplear cualidades especiales de la habilidad "táctica" o ser objetivo de ellos por parte de sus aliados.



Este poder, como otros de ira, no tiene una manifestación física como sí pueden tenerlo los de lucha. Sus efectos están relacionados con la actitud del sujeto y sus estímulos internos. Sí son normales gestos descompensados y gritos heladores durante su duración.

*Dos de los dioses guneares, Thargron y Drayard, pueden otorgar fuerzas superiores a sus seguidores. Es normal que su historia esté tan ligada a la violencia*

-Rawar.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: GRITO DE IRA



Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Intensidad	Nivel

Mediante este atronador poder las explosivas fuerzas de la ira toman forma a través de la garganta del lanzador. Este profiere un temible grito de ira que encoge el corazón de sus enemigos.

Los objetivos (todos los presentes que el lanzador desee) se aturden como si hubieran sufrido tanto daño como la intensidad.

El grito de ira es sobrenatural en su mismo sonido. Es similar a un grito normal en el mismo sentido que una bola de fuego es similar al fuego. Su tono es de otro mundo, y su potencia desmesurada. En general producirá cierto atontamiento (que no afecta al combate) a aquellos que lo escuchen incluso aunque no sean enemigos del lanzador, y tiende a provocar unos leves instantes de sordera y quizá algo más de tiempo con un pitido en el oído.

*Hay dos tipos de personas. Las que cuando sienten miedo corren despavoridas, y las que se quedan inmóviles como un árbol. Entre los que escuchan el grito de ira de los guneares solo se pueden salvar los primeros.*

-Veterano dormenio.

Este poder afecta a los personajes involucrados en combate directo con el personaje en una escaramuza, en caso de participar en una batalla solo afectará a los oponentes enfrentándose a su grupo.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-

NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: GOLPE DE IRA

Esfera: Ira

Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este descompensado poder el lanzador imbuye en sus manos el auténtico poder de la ira, pasando a causar más daño que espadas y martillos.

Sus puños causan tanto daño como la intensidad del poder (normalmente los puños vacíos causan 0 puntos de daño).

No obstante en cada golpe que cause más de cinco puntos de daño el lanzador sufrirá un punto de daño en el cuerpo que no podrá evitar de forma alguna.

La percepción de este poder será evidente para aquellos que lo observen, sobre todo por los desmesurados daños que pueden causar a niveles superiores. Estos también causarán ciertos daños en las manos y cuerpo del lanzador, llegando incluso a matarlo.



*Ravjorn nos había transmitido palabras de ánimo, y nos había garantizado que los que cayéramos ese día nos encontraríamos con Thargron después de la muerte. Todos estábamos convencidos, pero cuando destrozó la cabeza del primero de sus enemigos con un puño de sus manos desnudas, supe con seguridad que los dioses estaban de su lado.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ARMA BENDITA

Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel (días)
Objetivos	Nivel + Potencia

Este bélico poder utiliza las energías del combate para afectar directamente a la misma materia de las armas, haciéndolas indestructibles.

Las armas objetivo no podrán perder estructura en combate, y si estaban dañadas contarán como si no lo estuvieran. Además, podrán dañar a espectros y criaturas normalmente invulnerables al daño.

Las armas benditas no tienen un aspecto especial fruto de este poder, si bien representarán la nueva calidad temporal. Si tienen óxido desaparecerá, su filo y su resistencia serán evidentes, y probablemente destaquen si sus usuarios tienen por lo demás mal aspecto. Al concluir el poder, las armas pierden todas las cualidades obtenidas por este y retornan a su aspecto anterior. Si estas tenían daños seguirán teniéndolos.



*Es bien sabido que las espadas cortas eridias son creadas siguiendo las mejores técnicas que el Orden de Eridie puede conceder, y que muy rara vez se parten como si les ocurre a sus contrapartidas tirticas y dormenias.*

*Hacer una de estas armas representa un gran esfuerzo para un artesano. Cuando se entrega una a un soldado, se entiende que este la va a respetar y cuidar como mucho más que un objeto, pues en ella está depositada no solo parte de la personalidad del herrero, sino también la confianza y el respeto de todo el Orden.*

*Es por ello que considero especialmente prudente presentar el arma ante la diosa en todas las celebraciones que los sacerdotes estimen oportuno, y sobre todo antes de una batalla, para añadir el último elemento de fe que todo guerrero necesita.*

-Larnin, tenabrius eridio.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NonComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener

restricciones menores. [Leer más](#)

# PODER: ARMAS VIVAS

Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2

Este peligroso poder utiliza las energías propias del combate para conseguir que las armas objetivo cobren vida y obedezcan al lanzador, arrojándose al combate.

El lanzador debe asignar las capacidades de las armas vivas (fuerza, agilidad y cantidad) de forma que todas ellas sumadas no superen la intensidad.

El impacto y daño son los del arma. Su iniciativa es el resultado de sumar su agilidad con su alcance. El arma no tiene puntos de vida y no puede ser detenida. Deben aplicarse las bonificaciones que el lanzador pudiera aplicar por sus habilidades de manejo de armas.

Aunque son seres independientes en sí mismos, utilizan los puntos de aguante del personaje.

Las armas objetivo deben estar en contacto con su cuerpo en el momento de lanzamiento, bien en el suelo, sus manos o sus fundas. Estas se desenfundarán ellas mismas y empezarán a volar siguiendo siempre la voluntad del lanzador. Este toma conciencia de la existencia de estas armas y las maneja, de hecho, como si contara con más brazos.

*En una época de gran necesidad los herederos de la fundadora podrán levantar las armas como si un brazo invisible las sujetara, guiados por su fe en la diosa Daarmina.*

-Credo eridio.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: CUALIDAD DE COMBATE

Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este combatiivo poder capacita extraordinariamente a sus objetivos, que serán capaces de anticiparse mejor a las acciones y tomar mejores decisiones.

Los objetivos añaden la intensidad a su iniciativa, a las runas que arrojan cuando deciden invertir un punto de aguante en una tirada de combate, y la mitad de esta cantidad a su capacidad de "recuperación" (ver "cualidades").

Este poder afecta directamente a las cualidades biológicas del individuo, acelerando sus reflejos, potenciando sus tendones y apretando sus músculos. El efecto es evidente en personas desnudas, aunque también se puede percibir simplemente en

brazos, piernas, o incluso cuello. Es especialmente evidente cuando se aplica a personas con bajas cualidades físicas, pues estos parecerán inmediatamente atletas, aunque si el poder se ejecuta con cierta potencia podrá dar un aspecto evidentemente exagerado a cualquiera.



*Puedes asesinar a un político; usa las sombras. Puedes incluso enfrentarte a sus cohortes en terreno tirtico, pero si quieres enfrentarte a sus sacerdotes acude a un ulekaiz.*

-Ors.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: INFUNDIR VALOR

Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia
Objetivos	50 por Nivel

Este inspirador poder infunde una visión segura e incluso confiada a aquellos que lo reciben. Pueden añadir un punto a su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento, el miedo o cualquier otra afección de la moral, y evitar efectos de poderes que comparen solamente su voluntad para causarle un efecto pernicioso.

Adicionalmente restarán la intensidad a los penalizadores que tengan en la recuperación por descanso.

Las personas que son objetivo de este poder no son en absoluto conscientes de haber recibido un efecto sobrenatural, y simplemente se sentirán más positivos. Cuando el poder concluye, el estado mental vuelve a la realidad en poco tiempo.

Este poder no se considera de concentración parcial, por lo que permanecerá en efecto aunque el lanzador quede inconsciente o muera.



*Los guneares son fuertes y están bien alimentados. Son buenos trabajando el metal que extraen de las montañas, y luchan con orgullo. Y lo hacen un día tras otro, a despecho del frío o de la humedad, hasta que vencen a sus enemigos.*

-Graud Taunori.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: FUERZA DE MUCHOS



Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Potencia + Liderazgo

*Es cierto que no somos soldados. Es cierto que no estamos entrenados, y que ni siquiera contamos con armas y armaduras. Pero tenemos fe, y la diosa suplirá nuestras faltas.*

-Iamus.

Este colaborativo poder permite a un usuario avezado en los poderes de la lucha compartir sus habilidades con un número de objetivos voluntarios.

Los objetivos pueden usar los atributos del lanzador, así como los bonos obtenidos por habilidades de manejo de armas en lugar de los suyos.

Aunque el lanzador no toma decisiones por los objetivos, parte de su personalidad se infiltra en ellos con efectos en ambas partes: por una, el lanzador cobrará cierta conciencia de los movimientos, percepciones y sensaciones de los objetivos, y por otra los objetivos serán partícipes de la forma de actuar del lanzador, y adquirirán durante el lanzamiento del poder características mentales de este. Los objetivos sentirán por lo general más seguridad y aplomo en sus actos, pero también se verán algo impregnados de la forma de ver las cosas del lanzador. Si este es claro en sus percepciones, principios y anhelos, los compartirán temporalmente, pero si este es confuso o inestable, adolecerán también de esos atributos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: DESTELLO

Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

Mediante este cegador poder un destello de luz intensa aparece en la posición del invocador y deslumbra a todos los personajes cercanos. Aquellos personajes cuya resistencia a la luz sea inferior a la intensidad pierden un punto de impacto, evasión y cobertura.

Los aliados avisados previamente por el lanzador pueden evitar el efecto. No obstante no será suficiente con cerrar los ojos, pues la luz es demasiado fuerte, y hará falta taparse con algo denso y grueso.



*Existe el dolor que se tiene en la mandíbula cuando a uno le han dado un puñetazo. Está el dolor de tripas de cuando se ha comido algo en mal estado, y el dolor de las piernas cuando uno ha corrido demasiado. El dolor producido por la luz divina no es distinto.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: LUZ GUARDIANA

Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Duración	12 horas por Nivel
Intensidad	Nivel

Este acogedor poder concentra la energía de la luz creando un cuerpo luminoso y brillante del tamaño de una cabeza que acompaña al lanzador produciendo una iluminación suficiente y calentando el lugar hasta una temperatura relativamente apacible.

Adicionalmente, generará una sensación de calma en todos los que lo observen. Los niños y los animales tendrán tendencia a la tranquilidad.

También garantizará un estado de humedad razonable para el descanso. En entornos secos esta se incrementará, mientras que en un lugar lluvioso o incluso nevoso la frontera de la esfera hará de superficie impenetrable para las precipitaciones.

La esfera amortiguará levemente los sonidos violentos que puedan interrumpir el descanso, sin que por ello ejerza de impedimento para despertar en caso de problemas.

Por todo ello, las penalizaciones por descanso inapropiado se verán anuladas en tanta cuantía como la intensidad.

Finalmente, reduce la intensidad del poder "Crear oscuridad" en tanto como la propia intensidad de la luz guardiana, sea esta lanzada a priori o a posteriori.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: RAYO DE LUZ

Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Intensidad	Nivel + Potencia + 1
Objetivos	Nivel

Mediante este luminoso poder un orbe de luz se forma en las manos elevadas del lanzador y se descompone en rayos de luz que atacan a los objetivos un segundo después.

Los objetivos sufren un impacto de tipo luz de tanto daño como la intensidad.

*Sus rayos son dañinos para los muertos. Se puede ver el dolor en sus rostros cuando su fuerza los quema en la piel y en su interior. Por desgracia a los vivos nos hace lo mismo.*

-Osmina.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: LUZ EXPULSORA



Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Intensidad	Nivel + Potencia + 4

Este exorcista poder invoca una luz brillante que se forma alrededor del cuerpo del lanzador. Pocos segundos después se descompone y se traslada a los muertos vivos pegándose a su cuerpo e impidiendo que realicen cualquier actividad.

*Los muertos vivos encuentran insostenible la luz de los astros; es por eso que nunca actúan durante el día. Y aunque la débil iluminación de una antorcha no es suficiente para repelerlos, sí lo es la presencia divina de Daarmina.*

-Iamus.

Los muertos vivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad quedan aturdidos tantos turnos como la diferencia.

Los muertos vivos parecerán sentir sufrimiento y pánico por el efecto de estas luces. Los zombies verán acrecentado el dolor que en todo momento sufren, los necrófagos no podrán salvo retorcerse en el suelo, los muertos blancos sentirán su propio cuerpo quemando e intentarán sacarse el dolor llegando a auto infligirse heridas, los espectros se retorcerán, y finalmente los aullantes verán su voz bloqueada e intentarán gritar más y más, con todas sus fuerzas, sin lograr nada.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: DESTRUIR NO MUERTO



Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este purgador poder la vista del lanzador se vuelve luminosa, y su mirada letal para los muertos vivientes.

Los objetivos muertos vivientes con inferior escudo sobrenatural a la intensidad son eliminados.

El proceso de destrucción se produce a lo largo de unos cinco segundos en los que se enciende una especie de fuego interior desde el lugar en el que la mirada del lanzador los ha impactado. Aunque el proceso no es inmediato, la criatura no tendrá tiempo de llevar a cabo ninguna acción adicional. El fuego que consume al muerto viviente no es en cualquier caso un fuego usual, sino un arder lumínico que no resulta dañino en absoluto para los vivos. En el caso de producirse en la oscuridad, tanto la mirada como los restos de la criatura serán visibles. Estos brillarán durante una hora por cada punto de escudo sobrenatural que tuvieran y podrán utilizarse como antorchas.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CREAR RELIQUIA



Parámetro	Valor
Esfera	Material
Intensidad	Energía + Nivel + Potencia

*Los correctores están especialmente concienciados con la conservación de antiguas reliquias, pero deberían ser observadores: no es la antigüedad la que despierta el poder, sino la auténtica fe.*

-Movo.

Mediante este codiciado poder el personaje imbuye un objeto con las energías sobrenaturales, pudiendo crear una reliquia de gran potencia. El lanzador del poder elige la ventaja de esta reliquia.

El resultado depende de la intensidad:

Intensidad	Resultado
Menos de 10	La reliquia es transitoria, y funcionará solo un día por cada punto de intensidad.
De 10 a 12	La reliquia es transitoria, y funcionará solo un mes..
De 13 a 15	La reliquia es duradera. Funcionará 20 años, normalmente suficiente para cualquier personaje.
De 16 o más	La reliquia es normal. Funcionará eternamente si otra fuerza no lo impide.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CONFUNDIR



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel (especial)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel (especial)

Mediante este considerable poder el lanzador puede introducir ideas o sensaciones en la percepción de los objetivos cambiando su actitud con respecto a diferentes eventos. Puede fomentar variaciones de lo que serían sus reacciones naturales, o introducir nuevos elementos o ilusiones. Esto puede tener miles de variantes de diferente complicación. Todas las siguientes son aceptables:

- Hacer creer a un personaje subido en un árbol que este es más alto.
- Hacer creer a una turba que el blanco de su ira está fuera de la ciudad.
- Hacer pensar a un individuo que el lanzador es el rey de Dormenia.
- Hacer pensar a un individuo que él mismo se ha convertido en un pájaro.

En general cualquier posibilidad es utilizable en este poder, pero está sujeto a la siguiente reglamentación. Es habitual que cuanto más elaborada sea la ilusión, más difícil será que esta funcione.

Para que el poder afecte a los objetivos, será necesario que la intensidad supere el escudo sobrenatural más elevado de entre ellos (se entiende que si no afecta a todos, los no engañados alertarán al resto). La dificultad se verá incrementada en función a lo elaborada que sea la ilusión. El Creador elige la más adecuada de las siguientes. En caso de que varias sean aplicables, debe elegir el modificador más grande:

Circunstancia	Modificador
No emplea elementos ajenos a la situación ni tiene implicaciones para el personaje	+0
Los elementos que emplea la ilusión son posibles para el lugar y tiempo en cuestión	+1
Los elementos que emplea la ilusión son posibles para el lugar y tiempo en cuestión, pero poco probables	+2
Los elementos que emplea la ilusión son imposibles para el lugar y tiempo en cuestión	+4
Los elementos que emplea la ilusión son imposibles para las civilizaciones cercanas en el último siglo, o de una complicación importante	+8
Los efectos de la ilusión suponen una leve contradicción con los principios del objetivo	+1
Los efectos de la ilusión suponen una contradicción relevante con los principios del objetivo	+2
Los efectos de la ilusión suponen una contradicción absoluta con los principios del objetivo	+4
Los efectos de la ilusión atentan contra los mismos pilares de la existencia del objetivo	+8

El número de objetivos a los que se puede afectar con la ilusión, y la duración vienen determinados por la siguiente tabla.

Nivel	Objetivos	Duración
1	1	1 turno
2	10	10 turnos (30 segundos)
3	100	100 turnos (5 minutos)
4	1.000	1.000 turnos (50 minutos)
5	10.000	10.000 turnos (unas 8 horas)
6	100.000	100.000 turnos (más de tres días)
7	1.000.000	1.000.000 turnos (aproximadamente un mes)



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: ESCONDER



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este encubridor poder el lanzador puede hacer que las personas dejen de percibir a los objetivos. Esto lo hace afectando a sus mentes, que se esforzarán a un nivel subconsciente en evitar cualquier contacto, ya sea visual, sonoro, olfativo o por cualquier sentido.

Los objetivos reciben un bono al nivel de su habilidad "sigilo" igual a la intensidad. No obstante una contradicción grave hará que los perciban durante un momento. Por ejemplo, un compañero gritando que ahí está el sujeto puede hacer que lo vea durante una fracción de segundo, mientras que recibir un ataque hará que lo perciba durante un tiempo mayor.

*Pocas personas en Dormenia no temen a la orden de la Corrección. Es razonable pensar que Soid les cuenta los defectos de las personas a su propio oído, pues conocen secretos dichos en la más solitaria y oscura de las soledades.*

*En un país en el que no existen los secretos incluso los correctores temen a los correctores.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: LOBOTOMIZAR



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

*¿Y dónde están escondidos los secretos de los correctores? Quien los conoce guarda silencio, o desaparece.*

Mediante este anulador poder el lanzador borra permanentemente recuerdos de la mente de los objetivos. El recuerdo a borrar debe ser el mismo en todos los objetivos, y debe ser conocido con relativa precisión por el

lanzador.

Los datos que se borren de sus mentes serán exactamente los que el lanzador sea capaz de determinar. Esto puede crear situaciones en las que los objetivos pierdan solo parcialmente el recuerdo, pues el lanzador no cuente con tanta información como ellos. Esto generará una notable confusión en los objetivos, pero puede dejar suficientes recuerdos intactos como para dar al traste con los deseos y planes del lanzador.

Es necesario que la intensidad sea superior al escudo sobrenatural de los objetivos.

Los recuerdos más profundos permiten añadir una cantidad al escudo sobrenatural de los objetivos:

Cualidad del recuerdo	Modificador
El recuerdo implica las órdenes del personaje	+1
El recuerdo implica los principios del personaje	+2
El recuerdo implica las emociones profundas del personaje	+3



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: DISFRAZAR

Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel (horas)
Objetivos	1

Mediante el uso de este curioso poder el lanzador hace que las características de una persona parezcan las de otra, incluyendo la voz y el aspecto.

El lanzador, no obstante, debe conocer con precisión estas características porque el poder se limitará a reproducir lo que el lanzador de hecho ya sepa. Esto puede llevar el poder a fallar si el disfrazado se encuentra con un personaje que conoce mejor el aspecto copiado que el propio lanzador. En este caso el poder no queda dispersado, pero la persona en cuestión sabrá que está siendo engañado de alguna manera (probablemente pensará que se trata de una persona parecida).

Este poder también puede utilizarse para parecer una persona imaginada por el lanzador, a fin de simplemente pasar desapercibido o pasar por un control en el que están buscando al objetivo.

El cambio ocurre en un lapso de tiempo prácticamente nulo, aunque aquellos muy atentos pueden notar una continuidad en la que las facciones del individuo cambian.

Los personajes que utilicen la cualidad especial "percepción sobrenatural" serán conscientes inmediatamente del engaño.



*La gente se sorprendería si dijéramos cuántas personas acuden a nosotras. Políticos, militares, adartos, artesanos de renombre... gente casada que no debería estar en ese lugar. A veces tenemos que esconderlos, y a veces tenemos que disfrazarlos. La diosa se ofendería si utilizásemos su bendición para eso, pero sin embargo hay ocasiones en las que la vida de alguien corre peligro, y es en esos momentos...*

-Dafinia.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: MULTIPLICIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

*Los brujos dormenios están llenos de trucos sorprendentes. Lo mejor es golpearlos antes de que abran la boca siquiera.*

-Guerrero gunear

Mediante este inesperado poder el lanzador hace creer a los objetivos que se ha multiplicado, haciendo que sus decisiones en combate sean mucho más erráticas y complicadas. Los objetivos afectados arrojarán golpes que impactarán en el aire.

Si la intensidad del poder sumada a la iniciativa del lanzador supera la iniciativa de los objetivos, sus impactos contra este fallan automáticamente. Los poderes lanzados por los objetivos que designen al lanzador como objetivo no tendrán efecto sobre este.

El lanzador del poder tiene de hecho control total sobre los movimientos de todas sus copias y siente control de ellos prácticamente como si le hubieran crecido nuevos brazos y nuevas piernas, pero no consigue nuevos sentidos de la vista ni del oído. Por ello debe mantener a sus copias siempre al alcance de sus propios sentidos si quiere que sus comportamientos creen amenaza sobre sus oponentes.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: LLAMAR MUERTOS

Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Objetivos	Nivel + Potencia

Mediante este repugnante poder el lanzador introduce la fuerza de Taharda en cuerpos muertos que se levantan inmediatamente y actúan como zombis (senda de la muerte III). Es necesaria la existencia de estos cadáveres en el área del poder para que se levanten.

La voluntad que tuvieron las personas que originalmente ocupaban esos cuerpos no tiene ninguna relevancia, pues el criterio de actuación pasa a ser el de la propia energía maligna.

El despertar de estas criaturas no garantiza en absoluto la obediencia al lanzador. Si no hay ningún criterio para determinar su actuación, estos siempre atacarán al ser vivo al alcance con menos iniciativa.



Si no se dispone de cadáveres de personajes con ficha concreta, los zombis obtenidos utilizan la ficha de "zombi" del bestiario.

Este poder es instantáneo (no tiene duración), y los muertos vivientes permanecen como tales indefinidamente, hasta que vuelvan a morir por los medios que el destino depare. El lanzador del poder puede usarlos con muchas perspectivas diferentes, desde utilizarlos como servidores hasta dejarlos en un lugar concreto para entorpecer o incluso eliminar a sus oponentes.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: MATAR



Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Intensidad	Nivel + Potencia + 6
Objetivos	Nivel

*¿Convertir la paja en oro? Quizá.  
¿Volar? Puede ser. ¿Ser invisible? Muy deseable. Pero esos malditos najshet matan con solo desearlo.*

-Soldado harrassiano.

Este horrible poder afecta a los mismos órganos de los objetivos, que dejan de funcionar de formas dolorosas.

Si la intensidad es superior al escudo sobrenatural de los objetivos, estos sufren tanto daño como la diferencia solo si el personaje va a quedar inconsciente. Este daño no es evitable o reducible de forma alguna.

Las víctimas del poder suelen tener gestos de dolor extremo y otros efectos secundarios, como piel y encías retraídas, pelo blanco, y otros variables en función a los órganos que fallen.

Si los personajes sufren daño podrán tener algunas secuelas temporales o permanentes como las citadas.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: FESTÍN DE LA MUERTE

Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Este mórbido poder traslada energía de los muertos a los vivos. Su ejecución resulta repugnante en sí misma, pues la esencia de los fallecidos viaja desde estos hacia los objetivos y entra a ellos por sus oídos, bocas e incluso ojos en forma de un siniestro vapor oscuro. Este vapor es exudado por sus pieles en una medida dependiente de la fuerza del poder, e irá disminuyendo a medida que se les golpea.

Un número de objetivos reciben una reserva adicional de seis puntos de vida por cada cadáver. El número de cadáveres sumado al número de objetivos no puede ser superior a la intensidad. Los cadáveres quedan deshechos y no pueden ser utilizados para ningún propósito.

Estos puntos de vida son los primeros en perderse cuando el personaje recibe un impacto, incluso antes que la estructura, haciendo de "muro" temporal. En este sentido no se aplica ninguna reducción al daño (ni por armaduras ni por chequeos de fuerza). Los personajes no pueden resultar aturdidos por perder estos puntos.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: CONTROLAR A LOS MUERTOS VIVIENTES

Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este obscuro poder obliga a los muertos vivientes a obedecer al lanzador en todas sus órdenes. Estos tienen que recibir las órdenes mediante cualquier forma de comunicación, pero salvando eso, no pueden desobedecerlas.

Para que la imposición ocurra, es necesario que la intensidad sea superior al escudo sobrenatural de los objetivos.

El número de órdenes que el lanzador puede dar durante la duración del poder es ilimitada, pero el muerto viviente se limitará a cumplir la última.

Este poder puede utilizarse también con personas todavía vivas pero con la mancha de Taharda. A estos efectos incrementa la dificultad con la que comparar la intensidad en función al nivel de su corrupción de Taharda, tal y como aparece en la tabla.

Mancha	Dificultad
0	Imposible
1	+2
2	+1
3	+0

Las víctimas de este poder que aún tengan consciencia (la mayoría de muertos vivientes solamente tienen instintos) verán su voluntad totalmente disminuida y no podrán desobedecer las órdenes, e incluso se sentirán condicionados por los simples gestos del lanzador. Durante la duración del poder se sentirán confusos, y probablemente sentirán culpa si actúan en contra de sus inclinaciones iniciales, pero en ningún caso podrán desobedecer al lanzador. Si sobreviven, no podrán siquiera explicar por qué



*No temas a la muerte, pero tampoco desprecies la vida. Lucha por tus principios como si hoy fuera tu último día, y no te laments el día que tengas que partir. No hay nada que temer en ello.*

-Laszai.

obedecían.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

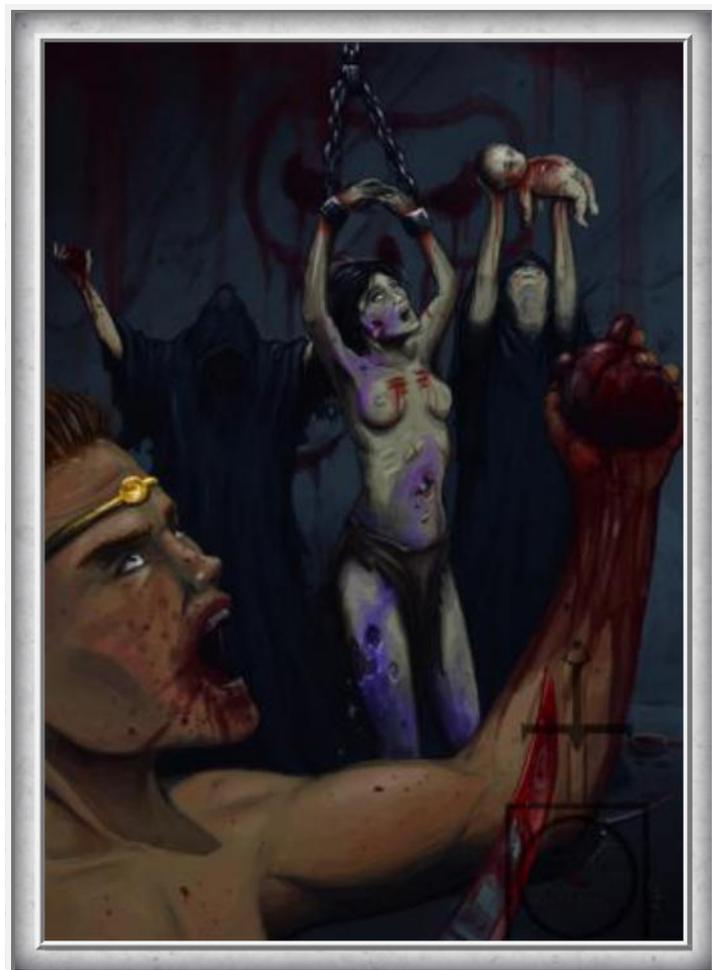
# PODER: MANIFESTACIÓN ESPIRITUAL

Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Con este descorazonador poder el lanzador invoca la corrupción de Taharda directamente en los objetivos voluntarios, aceptando sus fuerzas sobrenaturales y convirtiéndose en muertos vivientes. No obstante, es posible satisfacer a la diosa oscura con este poder y alcanzar un estado superior.

El lanzador arroja tantas runas como la intensidad. La dificultad de esta tirada se debe determinar para cada objetivo, siguiendo la tabla. Se debe restar de cada dificultad la potencia del objetivo.

Nivel de corrupción	Dificultad
0	4
1	6
2	9



Los objetivos se corrompen un nivel completo. Los objetivos para los que el chequeo tuvo éxito no reciben las cualidades de mecánica negativas asociadas a la cualidad de muerto viviente elegida al efectuar esta subida de nivel (excepto el penalizador a resistencia a la luz, que sí debe aplicarse).

Si alguno de los personajes alcanza el nivel 3 de corrupción no pierde su personalidad. En este caso el lanzador incrementa permanentemente la dificultad de sus chequeos de ritos en uno.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: DISPERSIÓN

Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Este disipador poder afecta a las energías de los poderes ya activos, dispersando todos sus efectos.

Si la intensidad es superior al escudo sobrenatural del lanzador del poder o del objetivo (de ser una persona) todos sus poderes concluyen inmediatamente.

Aunque este poder no tiene efecto visual en sí mismo, se puede ver las energías sobrenaturales de los demás poderes desapareciendo o resistiendo.



*No hay poder sobrenatural que pueda mantenerse frente a mí; el amor de Liana me protege.*

-Dafinia.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: DISYUNCIÓN

Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este desagradable poder elimina los poderes implicados en reliquias y devuelve al más allá a todos los seres que pertenezcan a otro plano o reino de existencia.

Si la intensidad supera el escudo sobrenatural de los objetivos, destruye todas sus reliquias. Si los objetivos pertenecen a otro plano además vuelven a su plano original.

Los seres expulsados tienen una breve fase en la que coexisten en ambos planos, pero en cada movimiento que realizan se van deshaciendo en un ajeno humo multicolor. Este se disipa cuando finalmente vuelven a su lugar de origen.



*No perteneces a este mundo.  
¡Vuelve al lugar del que procedes!*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ESCUDO ANTI SOBRENATURAL

Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Esferas	Nivel
Intensidad	Potencia

Mediante el uso de este extraño poder el lanzador pasa a tener una dimensión extra de protección contra los poderes sobrenaturales que le intenten afectar.

Cada vez que un personaje lance un poder de una de las esferas seleccionadas en presencia del lanzador, si la intensidad del escudo anti sobrenatural supera la defensa de este segundo personaje el poder no se producirá.

Aunque el poder en sí no tiene ninguna expresión visual, esta sí que ocurre cuando este lo defiende, pues se pueden percibir durante una fracción de segundo las fuerzas sobrenaturales fracasar alrededor de él.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: DRENAJE

Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Objetivos	Nivel

Con este desecador poder el personaje acaba con las energías sobrenaturales de sus oponentes.

Si la intensidad es superior al escudo sobrenatural de los objetivos estos pierden tantos puntos de energía como la diferencia. Los objetivos se aturden como si hubiesen sufrido tanto daño como energía perdida.

Aunque este poder no tiene visualización alguna, los objetivos suelen gesticular algo parecido a dolor. La sensación de extracción de energía es para lo trascendente lo que vomitar es para el cuerpo, por lo que la sensación es de inmenso vacío y abandono, y solo con un esfuerzo de voluntad se puede siquiera mantener lo que se quiera hacer.



*Debe ser tan humillante dejar de sentir inmediatamente el amor de su diosa... me siento tan poderosa privándola de su superioridad que lo haría una y otra vez.*

-Celia.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: SELLO



Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Este ajeno poder supone un cierre a las energías sobrenaturales de los objetivos, que pasan a perder la comunicación entre su ser y las fuerzas místicas.

Aquellos objetivos con escudo sobrenatural inferior a la intensidad se comportan como si tuvieran cero puntos de energía durante la duración del poder. Particularmente no podrán lanzar poderes ni se beneficiarán de los efectos de sus habilidades relativas a las esferas.

Tampoco podrán adquirir energía o utilizar la habilidad de concentración.

Este poder es absolutamente imperceptible e indetectable por medios naturales y sobrenaturales, y tampoco es posible conocer cuándo va a acabar. Personas con cierta costumbre y percepción sobrenatural se sentirán frustrados, y posiblemente abandonados por su dios.

*No hay mayor maldición que el olvido del mar.*

-Dicho gunear.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: PODER DEL ODIO



Parámetro	Valor
Esfera	Odio
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

*Los enemigos de Tirtie sienten el temor a Drayard en sus miembros solo con verme llegar. Su fe en su diosa patrona es tan endeble como su valor.*

Este mermador poder acumula todo el odio que siente el lanzador y lo proyecta hacia los objetivos, reduciendo sus capacidades.

Este poder solo puede utilizarse para mermar una capacidad posible cada vez, pero puede lanzarse múltiples veces para afectar múltiples capacidades diferentes como si fueran poderes diferentes. Los objetivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad reducen la capacidad en cuestión en tantos puntos como la diferencia. Los valores elegibles son daño, todas las resistencias al daño, iniciativa o escudo sobrenatural. Es posible también reducir impacto u evasión y cobertura (los dos simultáneamente). En este caso la reducción es dos puntos menor.

Los objetivos de estos poderes suelen ser discernibles porque no consiguen moverse con eficiencia, hasta el punto de que pueden quedar inmovilizados. Pero más aún, el lanzador del conjuro suele tener que apuntar a su objetivo con el arma o la mano. En circunstancias de poca luz puede verse una

corriente roja que surge de esta y se disipa a los pocos centímetros en dirección al objetivo.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CASTIGO AL CAOS



Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

*Los tirticos veneran a sus ulekaiz como médicos y consejeros personales y religiosos. Les atribuyen milagros como enfrentarse al mal con su misma voz.*

Este autoritario poder recurre a la naturaleza del orden para estorbar a todas las criaturas corruptas por el caos en el interior del área. Su visión resulta admirable, pues descompone las mutaciones visibles del caos, que parecen esquivar el área en forma de líquido negruzco que se disipa, causando gran dolor a todos los afectados.

Las mutaciones del caos pierden todos sus efectos beneficiosos y simplemente no funcionan.

Además, los personajes con mutaciones cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad quedan aturdidos durante la duración del poder.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: FUERZA DEL ORDEN



Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel

Este potente poder recurre a la misma naturaleza del orden para convertir a sus afectados en verdaderas torres defensivas capaces de causar grandes daños en tanto que no se desplacen de su lugar.

Durante la duración del poder, los objetivos pueden doblar el número de runas adicionales que obtienen cuando invierten un punto de aguante en causar daño o reducir daño, pero siempre anuncian su intención de invertir o no aguante antes que sus oponentes. Adicionalmente no podrán recibir o traspasar golpes de otros.

Cualquier objetivo puede acabar con este esfuerzo simplemente realizando un simple acto voluntario.

Los personajes afectados por este poder reciben una iluminación levemente más fuerte que la que corresponde al ambiente en cuestión, pero incluso aunque esta no se vea es muy fácil identificar a los afectados por que, pese a no desplazar sus pies, son auténticas fuerzas de batalla.

*Venid a por mí. La justicia de Armeniam es lo único que os espera.*

-Rawar.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: EQUILIBRIO PERFECTO

Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este armónico poder beneficia a aquellos sujetos en los que el equilibrio es una fuerza clara.

Los objetivos arrojarán una runa adicional en todos sus chequeos contra oponentes que tengan inferior energía. Además arrojarán otra runa adicional si la intensidad supera su defensa en tanto que se cumpla la primera condición.

Los seres afectados positivamente por este poder irradian un extraño humo de color blanco y olor neutro y nada invasivo. Este humo se disipa, no obstante, a menos de dos centímetros de la piel.



*¿Y qué es el equilibrio? Solo lo sé  
mientras lo alcanzo.*

-Peratko.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

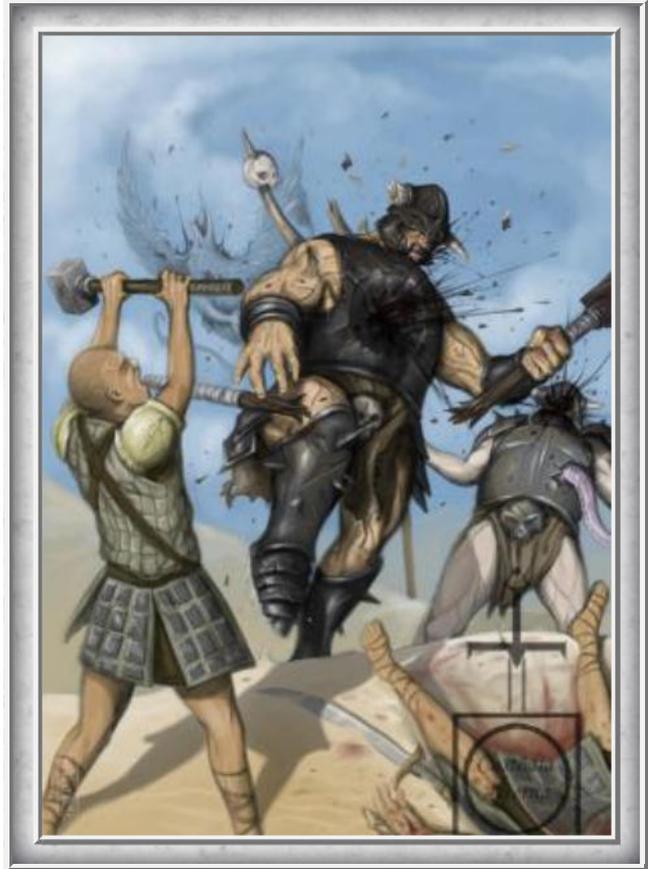
# PODER: DESTIERRO AL CAOS

Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Intensidad	Nivel + Potencia + 6

Mediante este resignado poder el lanzador causa daño a todos los seres corruptos por el caos dentro de la zona.

Estos sufren tanto daño como la intensidad, de tipo luz. El lanzador sufre un punto de daño inevitable.

El efecto de este poder suele resultar desagradable: las criaturas afectadas sufren un impacto invisible que se origina desde el lanzador, y aunque el poder en sí no se ve, causa grandes heridas simultáneas en las criaturas. Su sangre suele salpicar inmediatamente alejándose del lanzador, y es frecuente que las criaturas caigan también como golpeadas por un gran martillo.



*¡No tenéis cabida en este mundo! ¡Yo soy el elegido de Armeniam, la mía es la auténtica justicia! ¡Armeniam me hace fuerte!*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CREAR OSCURIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

*Los fieles de Haradon son los indiscutibles maestros de la oscuridad. La noche es su aliada, y cuando se es su enemigo es mejor atrancar la puerta y permanecer sujetando la espada toda la noche.*

Este atemorizante poder crea una esfera de oscuridad plena en cuyo interior la luz no se refleja en la superficie de los objetos, de forma que es imposible percibir nada por ningún órgano basado en la vista.

Todos los personajes implicados en el combate que basen su percepción en la vista pierden tanto impacto, evasión y cobertura como la intensidad.

Adicionalmente, todos los personajes que realicen chequeos para intentar huir del combate ven la dificultad reducida en tantos puntos como la intensidad.

Finalmente este poder crea circunstancias óptimas para el lanzamiento de poderes de oscuridad. Los poderes de "La oscuridad interior", "Rayo de oscuridad" y "Cegar" ven incrementada su intensidad en la intensidad de "Crear oscuridad".

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado al lugar en el que se lance.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: CEGAR

Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este obstructor poder niega del sentido de la vista a los objetivos. Los objetivos cuya resistencia a la oscuridad sea inferior a la intensidad verán reducido su impacto, evasión y cobertura en tantos puntos como la diferencia.

La sensación es ampliamente desconcertante para los objetivos, que por lo general actuarán de forma nerviosa e incluso podrán sumirse en un ataque de histeria. Se ha observado que las pupilas de los sujetos están anormalmente dilatadas durante la duración del poder, pero a cierta distancia es totalmente imperceptible.



*Aquellos que se introduzcan en la profunda inmensidad del mar de Babglon encontrarán una absoluta oscuridad antes de que este los devore.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: LA OSCURIDAD INTERIOR

Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este amargo poder afecta a lo más definitorio de cada individuo, destruyendo todo potencial psicológico.

El objetivo se ve sumido en una profunda depresión en su interior, fruto de la percepción de la oscuridad encarnada en lo que más le pueda deprimir. Las actividades más deseables para él se tornan indiferentes, los amores, hastío, mientras que toda esperanza desaparece.

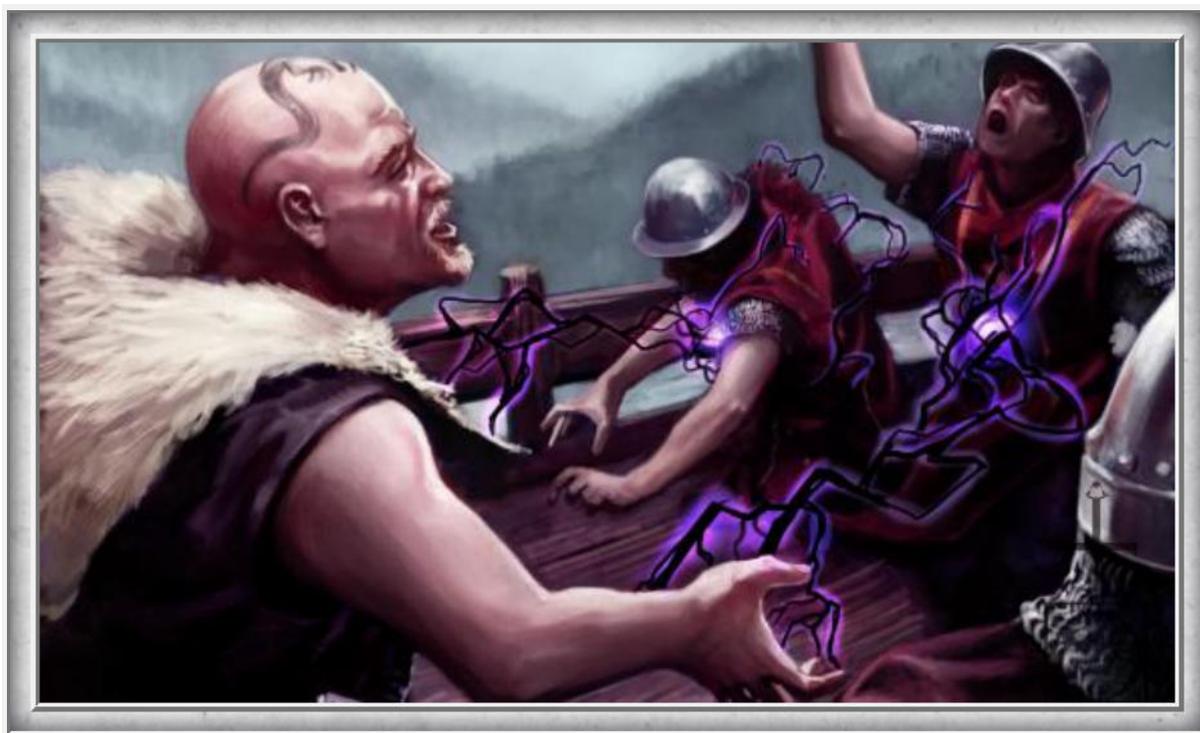
Los objetivos con escudo sobrenatural inferior a la intensidad no pueden gastar aguante durante la duración del poder en uso de habilidades.

*Hay muchos posibles sufrimientos en la vida de un hombre. Se puede ser mutilado, débil, feo, tonto o incluso padecer una terrible enfermedad. Aún así concibo pocos males peores en esta vida que ser un amargado.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: RAYO DE OSCURIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Impacto	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Objetivos	Nivel

*Los rayos salieron de sus dedos y golpearon sus cuerpos entrando y saliendo de su piel. Aunque murieron sin apenas gritar el gesto de sus cadáveres reflejaba un dolor insufrible.*

Este agresivo poder proyecta un rayo de oscuridad que sale del cuerpo del lanzador y se expande en el lugar de impacto extendiendo tentáculos de oscuridad que penetran en los cuerpos de los objetivos dañando sus órganos internos.

Si el impacto supera la evasión de los objetivos estos reciben tanto daño de tipo oscuridad como la intensidad.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: UNO CON LA OSCURIDAD

Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Daño	Nivel + Potencia
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Resistencia a la luz	Nivel - 4

Este pavoroso poder funde el físico del lanzador con la oscuridad, convirtiéndolo en una especie de sombra compacta y dura. Este temible ser tiene la forma del lanzador original, pero sus perfiles y movimientos son muy difíciles de intuir.

Esto tiene varios efectos que ocurren durante la duración del poder:

Mientras esté a la luz, sufre 5 puntos de daño de tipo "luz" cada turno.

Su impacto pasa a ser 5.

El personaje no puede invertir puntos de aguante.

Todos sus objetos pasan a ser parte de la sombra. El daño que causa, en su lugar, es el determinado por el parámetro "Daño". El tipo de daño pasa a "Oscuridad".

Pasa a ver en la oscuridad.

Su resistencia a la luz pasa a ser el determinado por el parámetro correspondiente.

Se vuelve inmune al daño cortante, perforante y contundente.

Incrementa su resistencia a la oscuridad en tantos puntos como su potencia.



*Existe la leyenda de que las noches sin luna las brujas tirticas pueden convertirse en temibles seres que atacan a sus enemigos con la fuerza de su diosa oscura. Los cadáveres que dejan no tienen ninguna herida, y no se puede entender la causa de su muerte si no es por intervención sobrenatural.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ROPA PROTECTORA

Parámetro	Valor
Esfera	Protección
Duración	Nivel (meses)
Objetivos	Nivel
Estructura	Nivel + Potencia + 8
Cobertura	Nivel

Este agradable poder hace que las ropas (ropas de tela o ropas largas de tela) de los objetivos se vuelvan mucho más resistentes de lo que cabría esperar sin alterar en absoluto su aspecto.

A todos los efectos la ropa de los objetivos añaden a su estructura y cobertura lo determinada por los parámetros del poder. Sus resistencias al daño, no obstante, son siempre nulas.

Las ropas protectoras no cambian fundamentalmente su aspecto, pero la misma cualidad que las hace protectoras también parece repeler de forma clara la suciedad. Los colores propios de la ropa estarán más claros que nunca, e incluso las manchas más persistentes tenderán a separarse con el movimiento.



*Solo los cobardes se esconden tras armaduras.*

-Dicho tírtico.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

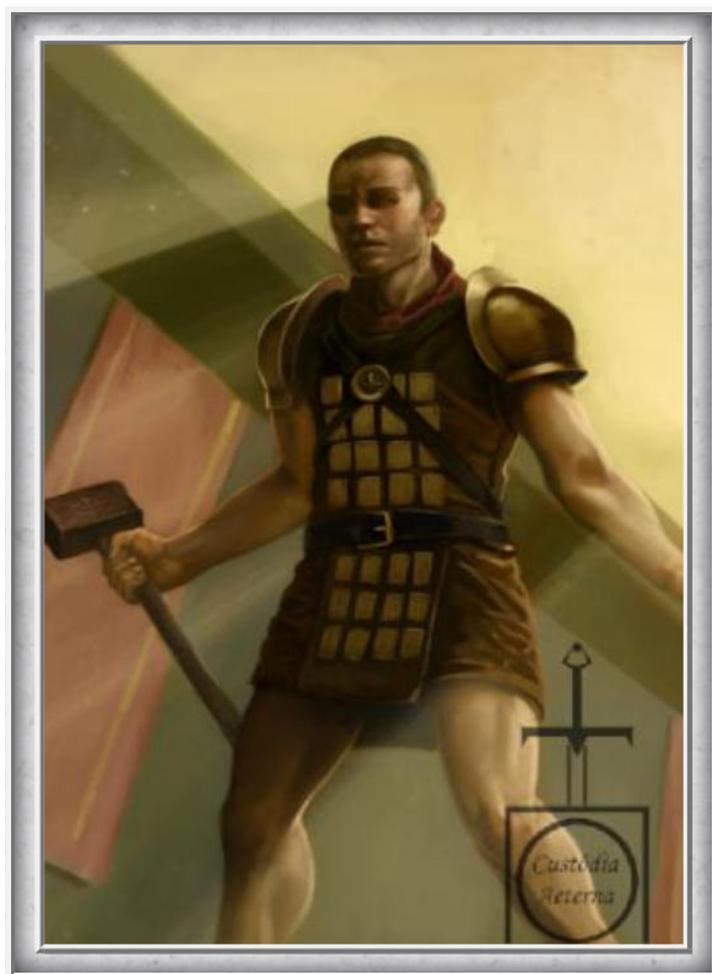
# PODER: ARMADURA MEJORADA

Parámetro	Valor
Esfera	Protección
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este defensivo poder las armaduras de los objetivos mejoran su resistencia de forma sorprendente.

Añade la intensidad a las resistencias físicas (contundente, cortante, perforante). No obstante estos nuevos valores no pueden superar un valor doble al inicial.

Debido a que los materiales afectados se convierten en versiones mejoradas de si mismos, las armaduras alcanzadas por este poder reciben un leve brillo inusual que, si bien no llama la atención, es perceptible a corta distancia.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: INCITAR A LA PAZ

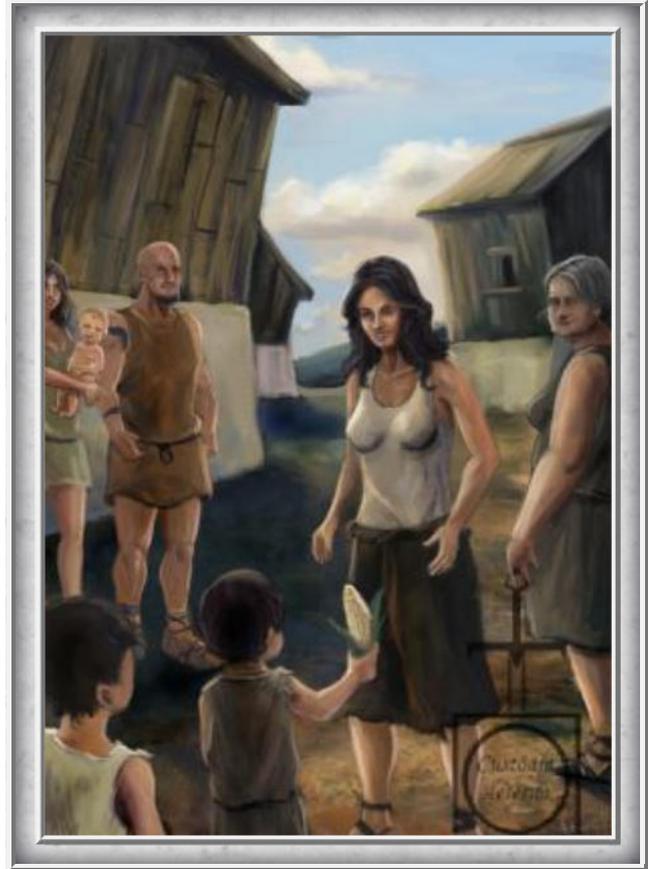
Parámetro	Valor
Esfera	Protección
Alcance	10 km por Potencia
Duración	15 días por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

Este magnífico poder aumenta las esperanzas y el positivismo de todas las personas al alcance, sin sufrir ningún efecto pernicioso.

Las personas afectadas por el poder se sienten en general más optimistas, predispuestas a esforzarse, hacer lo que consideren bueno, estar más alegres y normalmente colaborar con los demás. El resultado se percibe en bienestar y salud del pueblo, y en segunda instancia en la productividad y efectividad del mismo. Las tasas de suicidio, agresión, violación, asalto, asesinato, robo y similares descienden en un 5% por cada punto de intensidad. Las tasas de productividad y natalidad ascienden en un 5% por cada punto de intensidad.

Esto no significa en absoluto que la gente tolere mejor a un gobierno despótico. Aún es más, en ese caso precisamente sería posible que la mentalidad crítica y la tendencia a la sindicación aumentaran considerablemente. Es imposible, pues, usar este poder para conseguir una mayor influencia a costa del pueblo.

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado al lugar en el que se lanza.



*Si bien los ulekaiz son por su profesión personas errantes, algunos sacerdotes de Tatja se establecen en lugares clave en los grandes enclaves campesinos; no hay personas más queridas por la comunidad, ni a las que se llora más tras su marcha.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: AURA PROTECTORA



Parámetro	Valor
Esfera	Protección
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	5 por potencia

Este benevolente poder previene el daño que sufren los aliados del lanzador y sus bienes.

Cuando un personaje o su armadura sufre daño, el lanzador puede decidir que el daño lo sufra el aura en lugar del personaje. Una vez el aura ha sufrido tanto daño como la intensidad, esta desaparece.

Los puntos recibidos se gastan en general. Es decir, un solo cómputo en total.

Aunque este poder no tiene efecto visual en el momento del lanzamiento, sí lo tiene cuando se producen los impactos, pues un destello aparece muy pegado a la piel o armadura.

Los receptores no notarán dolor en sí, pero sentirán presión en lugar del impacto. Esto puede resultar confuso para las personas que lo reciben por primera vez, pero en cualquier caso siempre es bienvenido.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: PODER DEL TODO

Parámetro	Valor
Esfera	Todo
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este colaborativo poder el lanzador intenta transmitir sus propias energías a otros sujetos.

Los objetivos, entre los que no se puede incluir el lanzador, tienen derecho a realizar inmediatamente hasta tantas tiradas de ritos como la intensidad del poder, obteniendo un punto de energía consiguientemente si tienen éxito en alguna de las tiradas (un punto únicamente por personaje). La cantidad de tiradas que realizan la decide el lanzador, y es el mismo número para todos.

El lanzador no puede lanzar poderes ni aumentar su cantidad de puntos de energía durante tanto tiempo como marque el sello (ver tabla), en función al número de tiradas que todos los objetivos NO han realizado.



Este poder puede ser percibido por aquellos recompensados con la visión sobrenatural como una transferencia realmente notable en la que el ejecutor del poder sufre algún tipo de desnudez sobrenatural de la que el receptor se nutre. Es normal que el receptor, pues, se sienta crecido y extasiado, pero también que el donante sienta miedo y tristeza. Aquellos que pueden usar el poder del todo no suelen hacerlo a la ligera, y normalmente solo lo hacen con personas con las que han alcanzado una gran intimidad.

Tiradas NO realizadas	Tiempo
0	8 meses
1	4 meses
2	2 meses
3	1 mes
4	16 días

*Muchos correctores se sienten confundidos con esta nueva ola de sacerdotes de Soid que demuestran aptitudes sobrenaturales. Ante esta perspectiva la mayoría de ellos simplemente los ejecutan, pero eso es un desperdicio. Es mucho mejor beber de su fe.*

-Erriad.

Tiradas NO realizadas	Tiempo
5	8 días
6	4 días
7	2 días
8	1 días
9	12 horas
10	6 horas
11 o más	3 horas



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: TRANSFERIR AFLICCIÓN

Parámetro	Valor
Esfera	Todo
Duración de la maldición	Nivel + Potencia (ver tabla)
Objetivos	1

Mediante este liberador poder el lanzador se hace dueño de las maldiciones sobrenaturales que pesan un objetivo y se las transfiere a sí mismo para que la energía del todo finalmente las haga desaparecer.

Si el objetivo tiene algún efecto sobrenatural pernicioso y permanente, este es transferido al lanzador. La duración de este efecto deja de ser permanente, y en su lugar depende del parámetro de este poder.

Este poder no tiene duración ni se mantiene activo. Es un poder instantáneo cuyo efecto no puede ser interrumpido.

Este poder puede ser percibido por aquellos aliviados de su pesar sobrenatural como un respiro definitivo. Por contra el lanzador es cargado con el peso de esta aflicción, y se verá probablemente obligado a realizar tareas que alivien su espíritu, como prolongados paseos por campos silenciosos que le permitan volver a encontrar el equilibrio.



Intensidad	Duración
0	41 años
1	33 años
2	26 años
3	20 años
4	17 años
5	13 años
6	11 años

*Se sospecha que la sociedad Najshet no solo realiza sacrificios en pro de su dios, sino que han encontrado la forma de criar esclavos sobrenaturales. Sería deseable adquirir esta capacidad.*

-Erriad.

Existen varias maldiciones que pueden ser transferidas mediante este poder. Quizá la más usual

Intensidad	Duración
7	9 años
8	7 años
9	5 años
10	4 años
11	3 años
12	2 años
13 o más	1 año

son los penalizadores que aumentan la dificultad de los chequeos de ritos para obtener energía, pero existen otros condicionantes permanentes que pueden ser transferidos, particularmente las impuestas por algunos poderes de ciclo y fin. No se pueden transferir aflicciones sobrenaturales (corrupción de Taharda y del caos).

Tampoco pueden transferirse efectos permanentes que solo sean perniciosos circunstancialmente, como por ejemplo un enlace que ha dejado de ser útil.

Solamente las maldiciones sobrenaturales permanentes pueden ser afectadas.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CONOCER LA VERDAD

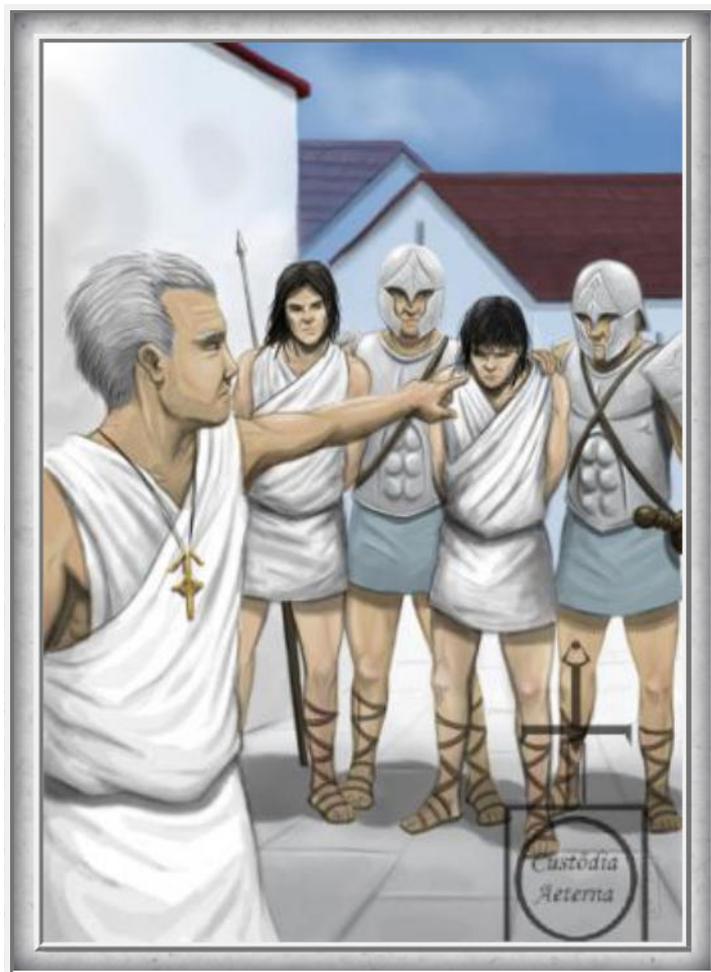
Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Duración	Nivel (minutos)
Intensidad	Nivel + Potencia
Preguntas	Nivel + Potencia - 2

Mediante este penetrante poder el lanzador conoce la intención de mentir sobre lo que se le dice siempre que la intensidad sea superior al escudo sobrenatural del personaje cuestionado.

Este poder es particularmente útil durante un interrogatorio, pues permite saber si lo que dice el sujeto es una mentira (con intención de decir lo falso), pero no da más información de ello.

El poder tiene sus limitaciones, no obstante. Se basa en la percepción de los sujetos, así que si el sujeto cree que una información es cierta, el lanzador recibirá sensación de certidumbre.

Los sujetos cuestionado son absolutamente inconscientes de estar siendo escudriñados por esta capacidad si no tiene una percepción sobrenatural fruto de su habilidad de concentración u otra característica especial.



*Hay mentiras que se dicen para protegerse a uno, y mentiras que se dicen para proteger a otros. Hay mentiras piadosas y mentiras crueles. Hay mentiras mucho más justas que muchas verdades. Todas ellas tienen algo en común: que no son verdad.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ZONA DE ALARMA



Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Alcance	10m por Nivel
Duración	2 horas por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 2

*Supé que estaba bendito por Armeniam cuando este me avisó de los asesinos enviados por el corrupto estado.*

-Rawar.

Mediante este tranquilizante poder el lanzador conoce las intrusiones dentro del alcance.

El lanzador puede utilizar la intensidad de este poder en lugar de su habilidad de detección a efectos de percibir a los invasores que de hecho intenten pasar desapercibidos mediante la habilidad de sigilo.

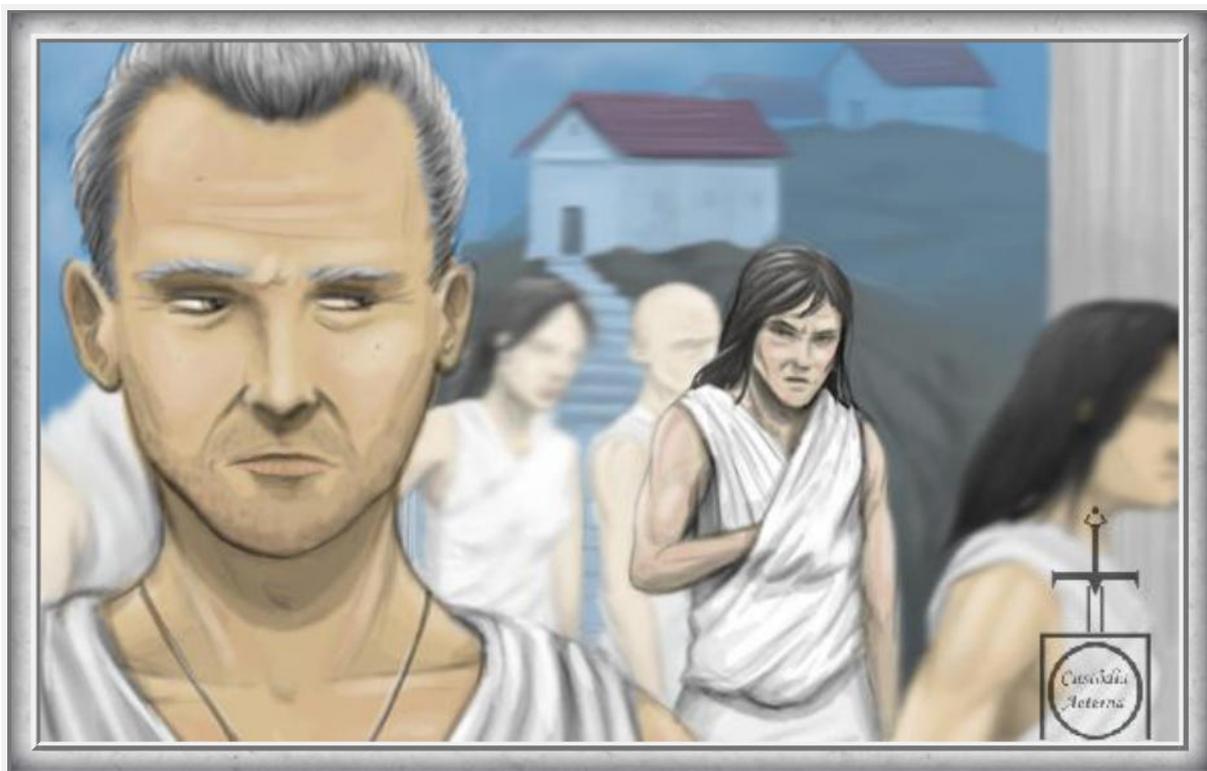
El poder despierta en el lanzador una sensación parecida a que su cuerpo se extendiese por el suelo, las plantas, e incluso los animales dentro del área. De esta forma sentirá algo parecido a un rozamiento si alguien aparta una rama, y un leve contacto electrizante si alguien parte otra. El conjunto de información le permite dibujar una aproximación muy realista en relación al número y agresividad de los invasores del área.

La zona de alarma es totalmente invisible para los sentidos, pero aquellos con capacidad de percibir las energías mediante la concentración u otro método son perfectamente capaces de observarla.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: DETECTAR INTENCIONES



Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Nivel + Potencia + 3

*Ni siquiera puedo decir que sepa cómo lo sé. Se podría decir que es como un sexto sentido, es como si el miedo tuviese su... olor, y la culpa también, y la inocencia también. Pero una vez se sabe, todo lo demás encaja rápidamente, como un adoquín en la calzada.*

-Agerian.

Mediante el uso de este intrusivo poder el lanzador es capaz de recibir emanaciones producidas por los deseos de las personas, y por lo tanto detectar las intenciones hostiles.

Durante la duración del poder el lanzador será capaz de conocer los anhelos de los personajes con los que se encuentre cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad. En caso contrario el objetivo tendrá sensación de estar siendo observado.

El Creador de la partida debe facilitar intenciones adicionales de los personajes no jugadores en caso de éxito, especialmente intenciones hostiles.

La percepción de estas intenciones es sensitiva. Los sentidos del lanzador se ven invadidos por una nube de percepciones analizables, incluyendo sonidos, ruidos, imágenes o incluso olores y sabores.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: CONOCER EL PASADO

Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Observaciones	Nivel

Mediante el uso de este esclarecedor poder el lanzador puede averiguar el estado pasado de las cosas, recibiendo la información en sus propios sentidos, como si de hecho estuviera ocurriendo.

Mientras el poder esté activo, el lanzador puede reclamar la información en cuestión, gastando una observación cada vez. En caso de no estar relacionada con personas, la cantidad de tiempo atrás viene determinada por la intensidad del poder, comparándola en la tabla adjunta.

En caso de estar relacionada con personajes no voluntarios, solo funcionará si la intensidad es superior al escudo sobrenatural del personaje. La diferencia se compara en la tabla adjunta.



El poder no permite observar todo lo ocurrido: requiere concentrarse en un momento temporal concreto y observar los hechos con mucha atención. Discernir lo ocurrido en un periodo de tiempo suele llevar cinco veces esa cantidad de tiempo.

Este poder es de concentración parcial. Concluye cuando se han consumido todas las observaciones.

Resultado	Tiempo atrás
1	1 hora
2	3 horas
3	9 horas
4	1 día
5	3 días
6	9 días
7	1 mes
8	3 meses

*Tener un don parece algo magnífico, deseable. Yo que tengo la bendición de "la visión de Armeniam" debería considerarme afortunado, pero debido a ella me veo solicitado frecuentemente por las fuerzas del estado para solventar los peores crímenes que se cometen en la región. Muchas veces desearía que fuese otro el que tuviera que ver las horribles escenas que una y otra vez aparecen en mi cabeza y que tantas veces me impiden dormir.*

-Agerian, profesor eridio.

Resultado	Tiempo atrás
9	1 año
9	3 años
10	9 años
11	30 años
11	100 años
12	300 años
13	1000 años



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: ESTANDARTE DE VERDAD

Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Duración	Nivel (horas)
Objetivos	50 por nivel

Este inspirador poder llena el corazón de los hombres de valor para realizar grandes proezas.

Es necesario que el lanzador arroje algún tipo de discurso, aunque sea implícitamente. Los objetivos que sigan este discurso o los principios del lanzador pueden añadir dos runas adicionales cuando gastan un punto de aguante hasta tantas veces como su propia voluntad. No se pueden añadir más que una vez a una sola tirada. Este efecto solo puede ocurrir si hay al menos cincuenta personajes afectados.

Este poder es completamente imperceptible. Es muy difícil distinguir qué situaciones históricas fueron determinadas por el liderazgo natural y en cuáles pudo intervenir esta fuerza sobrenatural. Incluso en las ocasiones en las que un discurso aparentemente pobre logró un gran efecto en la moral sería aventurado atribuirlo a cuestiones sobrenaturales sin arriesgarse a infravalorar cuestiones mundanas.



*No puedo entender siquiera cómo hay personas que al escuchar a Rawar no se elevan en armas contra el gobierno corrupto.*



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: REGENERACIÓN



Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Tiempo pasado	Nivel + Potencia (Ver tabla)
Objetivos	1

*Levántate y camina.*

Mediante el uso de este milagroso poder los objetivos regeneran sus amputaciones permanentes.

Mientras el objetivo esté vivo, este regenera sus heridas graves o amputaciones permanentes. El poder está limitado únicamente a los efectos fruto de heridas, y no podrá retirar maldiciones o efectos temporales.

La amputación debe haberse producido hace no más tiempo del indicado por la variable "tiempo pasado", en la tabla.

El objetivo tendrá que someterse a una complicada y prolongada rehabilitación. Este tendrá que invertir treinta puntos de motivación para recuperar el uso normal del miembro regenerado.

Puntos	Tiempo pasado
1	1 mes
2	2 meses
3	4 meses
4	8 meses
5	1 año

Puntos	Tiempo pasado
6	2 años
7	4 años
8	8 años
9	16 años
10	32 años
11	64 años
12	128 años



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: CURACIÓN

Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Este agradecido poder utiliza las energías de la misma vida para curar las heridas y reparar los objetos portados por los objetivos.

Los objetivos curan tantos puntos de daño sufridos como la intensidad.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Las consecuencias visuales del uso de este poder son inmediatas para un observador atento, que verá cómo se cierran las heridas del objetivo, e incluso se reparan sus ropajes y armaduras.

Las personas que reciben este poder suelen sentirse bastante plétóricas por la mejora de su situación, dado que hace desaparecer prácticamente todo dolor.



*...pueden curar a los heridos mediante la imposición de las manos. Pueden expurgar una enfermedad, así como remediar una infección. Pueden reparar un brazo roto, y con el suficiente poder pueden incluso traer a un muerto de vuelta.*

-Conocimiento de la Corrección, en relación a las herederas de Airí.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

# PODER: INMUNIZAR

Parámetro	Valor
Esferas	Vida
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia
Tipos	Potencia (especial)

Mediante este portentoso poder la energía de la vida recorre al lanzador y lo inmuniza contra daños elementales o sobrenaturales.

El lanzador añade la intensidad a las resistencias a tantos tipos de daño como determine el parámetro "tipos". Estos tipos de daño solo pueden ser elemental, luz u oscuridad.

Con potencia a nivel uno o dos solo se podrá elegir un tipo. Con potencia tres o cuatro se podrán elegir dos. Con potencia cinco afecta a los tres tipos.

Aunque no hay señas físicas de que nada ocurra, el receptor sí será consciente de que el frío o el calor no le afectan en absoluto. El dolor, en este sentido, impide que el usuario del poder haga tonterías como echarse a las llamas si su protección no es suficiente.



*Bajo su influjo realizan proezas como caminar sobre brasas vivas sin sufrir daño en sus pieles.*

-Celia, sobre el linaje de herederos de Airí.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más

# PODER: DEFENSA DE LA VIDA



Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

*Lágrimas de terror salieron de sus ojos. Terror a que los muertos se acercaran a ella y la convirtieran en uno de los suyos. Pero por más tiempo que pasaba allí, el horrible desenlace no ocurría. Los muertos parecían no detectarla.*

Gracias a este desprendido poder los objetivos regeneran sus heridas y se recuperan de sus aflicciones naturales a una velocidad muy superior. Además, debido a la potenciación de las fuerzas vitales, tendrán defensas incrementadas contra muertos vivientes.

Solamente a estos efectos positivos, para los objetivos, el tiempo pasado se multiplica por la intensidad. Si por ejemplo el poder tiene intensidad tres y el objetivo padece una enfermedad que dura veinte días, para él durará solo siete días, pues cada día pasado se curará como si pasaran tres.

A efectos de poderes sobrenaturales perniciosos con duración establecida en turnos, reduce esta duración en tantos turnos como la intensidad del poder, sea lanzado a priori o a posteriori.

A efectos de resistir poderes que impliquen enfermedades aumenta el valor a comparar en tanto como la intensidad.

A efectos de cirugía y primeros auxilios, la dificultad de los chequeos que tengan como objetivo a los receptores del poder se reduce en la intensidad.

En relación con las energías oscuras:

Los objetivos añaden la mitad de la intensidad a la resistencia a la oscuridad y al escudo sobrenatural

contra poderes de oscuridad, muerte, fin, odio o corrupción.

Adicionalmente, cuando los objetivos van a recibir un punto de corrupción de Taharda, la intensidad del poder se reduce en uno en su lugar, mientras aún sea positiva.

Los muertos vivientes con inferior escudo sobrenatural a la intensidad del poder no pueden atacar a los objetivos.

Este poder no suele tener evidencias visuales de su existencia e incluso sus usuarios no acostumbrados pueden tener problemas en identificar las señas internas de su presencia. Uno con experiencia, no obstante, puede reconocer una menor inquietud o mayor seguridad solo con pensar en los peligros ante los que protege.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener  
restricciones menores. Leer más

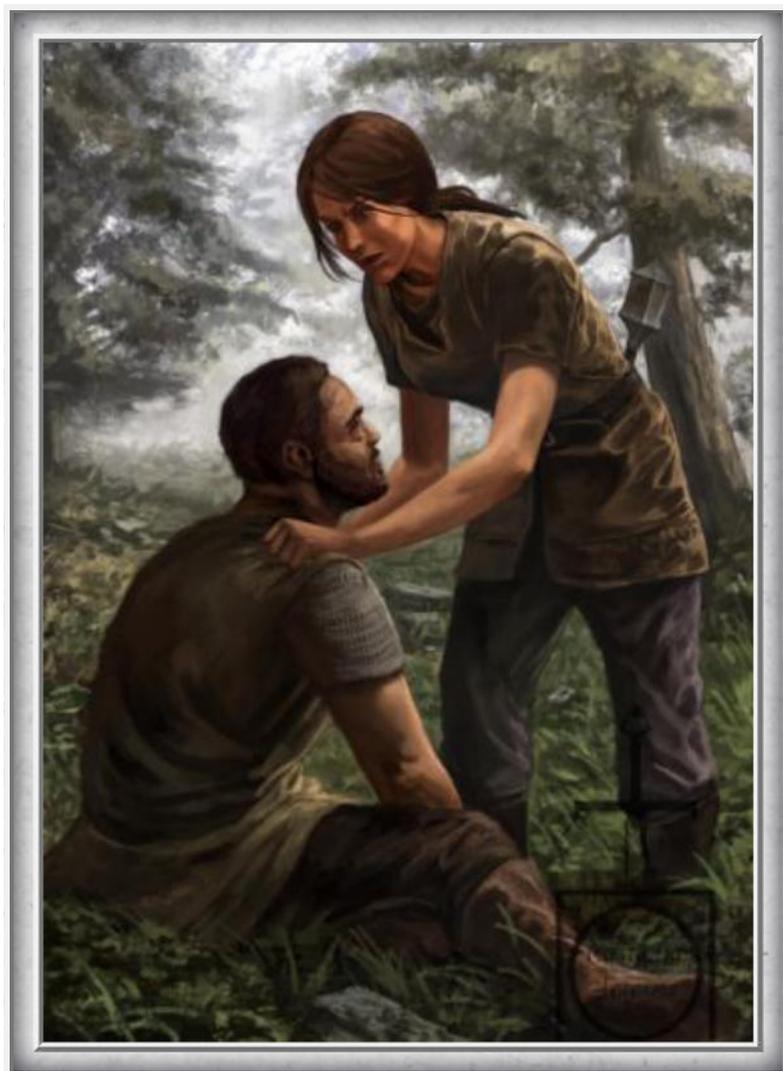
# PODER: DESCANSO INMEDIATO

Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este vigorizante poder proporciona a los objetivos un respiro inmediato en el que se recuperan sus fuerzas.

Los objetivos recuperan tantos puntos de aguante como la intensidad.

No existen evidencias visuales externas del uso de este poder, pero las personas afectadas sentirán sus fuerzas renovadas. Una persona extrovertida probablemente hará comentarios sobre lo bien que se siente, y probablemente convierta el pesimismo en optimismo. Hasta la persona más introvertida, no obstante, tendrá algún gesto claramente identificable. Solo las personas herméticas o aquellos muy acostumbrados al poder actuarán con indiferencia.



*...maldita sea, ¡te necesito, Siéter! No tienes nada roto, Siéter, no tienes nada. Solo es dolor. Solo es dolor. Imponete al dolor.*

-Tadia.



Este texto se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Algunas partes pueden tener restricciones menores. Leer más