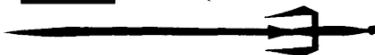


# FATE BRINGER



[elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

# FATE<sup>™</sup> BRINGER



## FATE ES UNA CREACIÓN DE ROB DONOGHUE Y FRED HICKS

### Fate Core

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.

Todos los derechos reservados.

**Fate Básico** Copyright © 2015 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano. Todos los derechos reservados.

[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

El texto de *Fate Básico* está disponible bajo una licencia Open Gaming License y una licencia Creative Commons Attribution. Para más detalles acerca de los términos y requisitos de estas licencias, visita [www.evilhat.com](http://www.evilhat.com) o [www.faterpg.com](http://www.faterpg.com).

## STORMBRINGER ES PROPIEDAD DE CHAOSIUM

Copyright © 1990 Chaosium, Inc.

Con autorización de Michael Moorcock

Todos los derechos reservados.

Marcas utilizadas por Joc Internacional S.A. con la autorización de Chaosium, Inc. en castellano publicada por Joc Internacional

(El mapa incluido en la página 4, pertenece al interior de Stormbringer 4ª ed.)

ILUSTRACIÓN DE LA PORTADA  
**MICHAEL WHELAN**

Todos los derechos reservados.

## INDICE

---

<b>Bienvenido a los Reinos Jóvenes</b>	<b>3</b>
<b>Creación de personajes</b>	<b>7</b>
Habilidades	9
<b>Combate: Armas y Daños</b>	<b>10</b>
<b>Magia</b>	<b>12</b>
Invocando a demonios	13
Poderes demoniacos	19
Señores de la Ley y del Caos	26
Elementales	27
<b>Equipo y precios</b>	<b>35</b>
<b>Criaturas del Caos</b>	<b>37</b>
<b>Reglas opcionales</b>	<b>40</b>
Reglas de cordura	41

ADAPTACIÓN OBRA DE  
**EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS**

[elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons  
NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



# BIENVENIDO A LOS REINOS JÓVENES

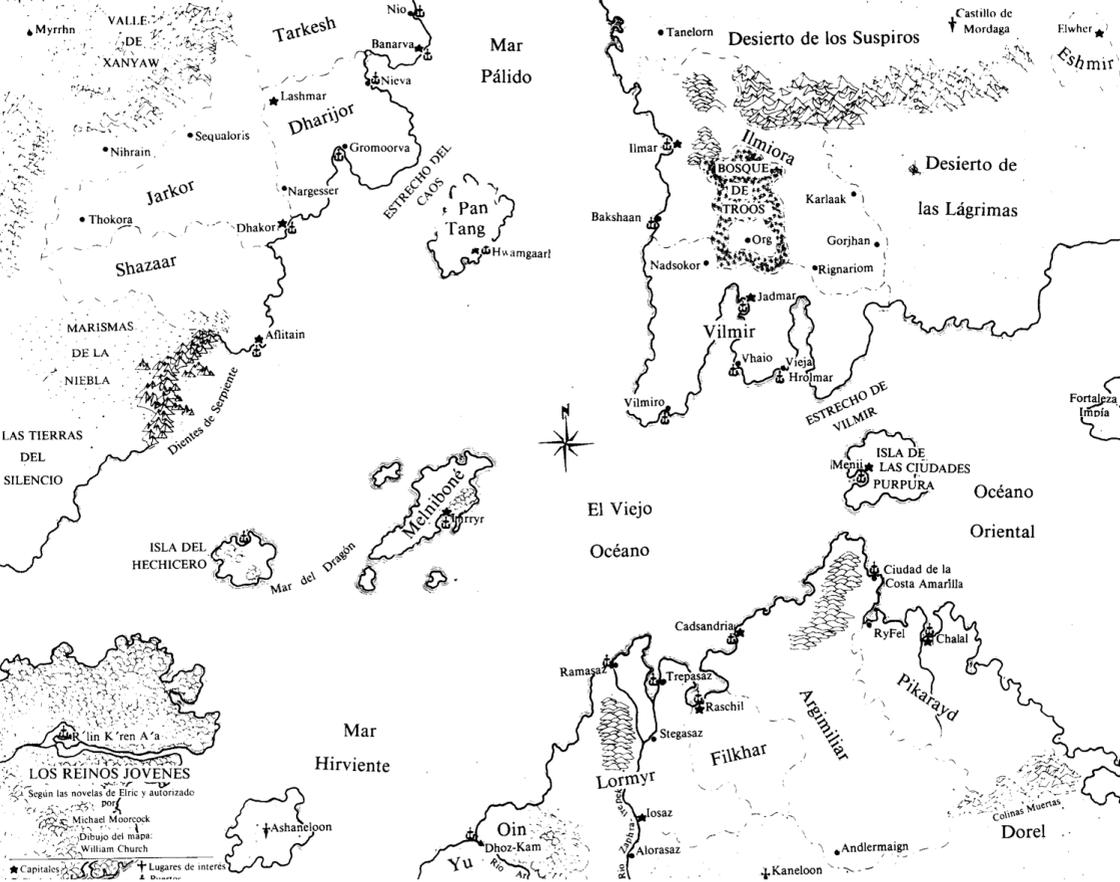
---

*¡Sangre y almas! ¡Sangre y almas para  
Arioch, Duque del Caos!*

Durante 10.000 años el imperio de Melniboné ha sido el faro que ha iluminado el mundo. Pero ese tiempo llega a su fin, y son los humanos, raza reciente que se ha extendido rápidamente, los que fundan los jóvenes reinos que amenazan su poder. La decadencia que ha sumido en el letargo a la Ciudad de los Sueños, Imrryr, capital de Melniboné, es negada por aquellos que se han abandonado a un mundo de lujuria y perversión. Elric es el emperador número 428º, Señor del Dragón, y sin embargo diferente a todos los que le antecedieron. Albino y enfermizo requiere de sus drogas y pociones para vivir, pero que no te confunda su aspecto, es el mas poderoso de todos ellos, y sobre sus manos reposa el futuro y destino del mundo. Armado con su terrible espada rúnica, procedente de una era antigua en la que el Caos influía con mayor poder, en su negra hoja contiene su inteligencia y su maldad, planeando su propias inquinas y sabiéndose vencedora, dirige al joven emperador a un trágico destino. Y mientras tanto los señores del Caos juegan con los seres vivos como si de piezas de ajedrez se tratase, su juego cósmico en este plano particular del multiverso se encuentra a tan solo un paso de su desenlace, y aquellos que habiten los Reinos Jóvenes no serán mas que esclavos de un destino escrito, inexorable e inevitable.

**FATE**BRINGER

Este documento es una adaptación fanmade del sistema de reglas del Stormbringer de Chaosium (publicado en España por JOC Internacional) a las mecánicas del FATE Básico de Nosolorol. Para conocer el escenario de campaña de los Reinos Jovenes acude al manual de reglas o a las novelas de Michael Moorcock sobre Elric de Melniboné.



## MELNIBONÉ

Archipiélago compuesto de tres pequeñas islas (Amashii, Kiashu y Wa'aia'y'oro) y una mayor Melniboné, la única habitada hoy en día, con su capital Imrryr, la Ciudad de los Sueños, nombre que recibe por la adicción de su casta dirigente a los narcóticos. También se la conoce como la Isla del Dragón, pues contiene las cavernas donde estos reptiles duermen la mayor parte del tiempo, hasta que son despertados con fines combatientes. La raza melnibonesa difiere ligeramente de la humana, siendo más altos, más estilizados y completamente amorales en su conducta hacia los demás. Con ojos sesgados y orejas puntiagudas podrían pasar por la versión élfica macabra de otro alcesario de fantasía.

## **PAN TANG**

Los pantangianos o Mabden, como se llaman a sí mismos, cuentan cómo llegaron a este mundo desde otro plano gracias a los Señores del Caos, a los cuales adoran y sirven. Con Hwamgaarl, la Ciudad de las Estatuas que Aúllan, como capital, el Teócrata se erige como el líder religioso de una raza que sin llegar a ser humana se ha depravado en la vileza y sadismo de sus prácticas, disfrutando del combate entre esclavos (algo que le puede ocurrir a cualquiera que por allí pase) y sus rituales y sacrificios a dioses demoníacos como Chardros el Segador o Pyaray del fondo de los océanos que gobierna una interminable flota de ahogados.

## **LA ISLA DE LAS CIUDADES PÚRPURA**

Ejemplo del avance de la raza humana y de las vías de comercio que han abierto a través de los Reinos Jóvenes, llevando comercio y conocimiento por el ancho océano. Menii la capital, donde se adora a Goldar, señor del provecho, una de las deidades de la Ley, es el centro del movimiento monetario de los Reinos. Dirigido por un consejo compuesto por los nueve mercaderes más ricos, intrigas, complots y el cambio de manos de monedas son los motores de la isla.

## **EL CONTINENTE DEL SUR**

En continua expansión, desde que el Conde Aubec de Malador, primer campeón de la ley, transformara el caos informe en nuevas tierras. Argimiliar, Lormyr, Pikaraid son ejemplos de sociedades humanas que han logrado crecer y establecerse a través del cultivo de la tierra y del ganado, adquiriendo cierta educación y estatus, alejados de la costa y de los piratas que dominan el viejo océano. Oin y Yu son la nota discordante, retrasadas y embrutecidas, estas dos ciudades son dominadas por la barbarie y la fuerza bruta.

## EL CONTINENTE NORTE

En el continente del norte encontramos enorme diversidad, desde la ciudad de los mendigos, Nadsokor, donde la enfermedad y los desarraigados yacen desesperados entre el fuerte olor que golpea las fosas nasales de los no acostumbrados. Pasando por la salvaje Org, el bosque de Troos, donde seres procedentes de eras pasadas aún habitan y lo llaman hogar, una extensión de arboles y selva inexplorados y peligrosos que esconden antiguos tesoros y misterios que no deberían ser encontrados.

Atravesando el Desierto de los Suspiros, en el camino de la exótica Quarzasaat, y mas allá se encuentra el Este Desconocido, de donde procedía Moongloom, de Elwher, el compañero de Elric que relataba grandes prodigios, y magias rituales shamánicas diferentes de los exorcismos e invocaciones habidos en los Reinos.

### TANELORN

Se cuenta que tan mítica ciudad se puede encontrar en las fronteras cambiantes del desierto de los suspiros, aunque no se conoce de nadie que habiendo salido a su encuentro haya vuelto, bien porque la hallase, o porque fuera la muerte quien salió a su camino. Solo un corazón puro que renegase de la ley y del caos, y de los juegos que ambos practican tendría alguna oportunidad de encontrarla. Aunque bien sabe el que busca, que el destino suele ser caprichoso, y más en los tiempos en los que vivimos. Se dice que Tanelorn se encuentra en el corazón de aquellos que buscan la paz, pero no siempre fueron tan píos a lo largo de sus vidas, y descubrir la ciudad podría ser más interesante por los habitantes que la habitan que por ella misma.

## EL CONTINENTE OESTE

Dharijor y Jharkor son poderosas naciones navales con grandes flotas que amenazan el poder marítimo de las Islas de las Ciudades Púrpura, deseosas del puesto en el comercio que por ahora ostenta. Myrrhnn es la nación de los seres alados, de aspecto humano, pero con grandes alas emplumadas a sus espaldas que les permiten volar. Entre grandes formaciones rocosas construyen sus nidos, y dicen los más sabios escolares que deben ser parientes de los brutales clarkars, simios alados que suponen uno de los múltiples peligros con los que un viajero puede cruzarse.

## CREACIÓN DE PERSONAJES

---

Principalmente nos referiremos a las reglas del FATE Básico, en cuanto a que asumiremos que los personajes son humanos. El utilizar a melniboneanos o pantangianos en el juego queda a decisión del director de juego y del nivel de poder que quiera darle a la misma. Aunque deberá recordar que por naturaleza, los de Melniboné son seres crueles y ególatras, no se preocuparán de los asuntos de los humanos, más que nada, por considerarlos seres inferiores. Del mismo modo los Mabden son demasiado salvajes y caóticos como para actuar en grupo.

### PERSONAJES NO HUMANOS

Un melniboneano debería tener una capacidad de refresco de 5, dos veces superior a la normal. Su propia naturaleza les otorga un aumento de (+2) en Invocar además del valor normal que le des y un (-1) a Físico, dado su frágil estructura. Los pantangianos deberán ser superiores en uno a la recuperación normal de puntos de destino iniciales. Añade un (+1) adicional a Invocar dado su origen sobrenatural.

## PROFESIONES Y ASPECTOS

Imagínate qué tipo de jugador quieres interpretar y determina su origen social:

- Guerrero
- Mercader
- Marino
- Cazador
- Campesino
- Sacerdote
- Noble
- Ladrón
- Mendigo
- Artesano

### LA DIFICULTAD DE SER UN MENDIGO

Por sus limitaciones y escalón más bajo de la sociedad, podrías permitir a un jugador tener una aflicción extra, además de su complicación normal, a cambio de un punto más de capacidad de refresco. Elige una de las aflicciones siguientes (o invéntatela) e incorpórala como una segunda complicación entre tus aspectos: Cataratas, medio ciego. Una oreja menos, con pérdida auditiva. Mudo o con la lengua cortada. Tuerto. Sin nariz. Dientes podridos, mal aliento. Llagas abiertas por todo el cuerpo. Leproso. Hemofílico. Miembro amputado. Calvo y sarnoso. Esqueleto viviente. Obeso.

Si decides incluir hechiceros en tu campaña, no lo trates como una profesión de origen, si no como un tercer aspecto (después del aspecto principal y la complicación), con una explicación coherente y referido a una clase particular de hechicería.

Por otra parte, los sacerdotes forman parte de la vida diaria en los Reinos y del culto hacia el que practican su adoración. Deberán escoger a quienes son devotos: un Señor del Caos, un Señor del Orden, un elemental en particular o incluso algún demonio.

# HABILIDADES

Las normales usadas en el libro de reglas (FATE Básico Capítulo 5), salvo pequeñas variaciones y la necesaria inclusión de una nueva: **Invocar**, que se verá en el apartado dedicado a la magia, siempre y cuando quieras permitir la existencia de personajes hechiceros en tu campaña. En el libro original, este hecho era muy complicado y difícil, requería de mucha suerte en los dados a la hora de crear a tu personaje. Pero recuerda que es tu juego y tú decides.

**Invocar**  
p. 12

**Atletismo, Carisma, Conducir** será sustituida por dos: **Cabalgar y Navegar, Contactos, Disparar** (arcos y hondas, en los Reinos Jóvenes no se conoce la ballesta), **Empatía, Engañar, Físico, Investigar**, Máquinas renombrada como **Artesanía** (construir y reparar, podrías exigir un aspecto particular como herrero, para saber forjar, o ebanista para tratar la madera, sin el cual no se podría usar en ese ámbito), **Pelear, Percepción, Provocar, Recursos, Robar, Saber** (solo si se posee el aspecto hechicero se podrá tirar para descubrir algo acerca del multiverso o de los diversos planos, o como aquí es llamado, Millón de esferas), **Sigilo y Voluntad**.

## CAPACIDAD DE REFRESCO DE PUNTOS DE DESTINO

Como se verá en el apartado dedicado a la magia, y referido a este escenario de campaña en cuanto a invocaciones y ataduras, la capacidad de refresco de puntos de destino tiene una importancia clave para el juego. Lo normal para un humano es comenzar con 3 puntos (y tres proezas gratuitas, FATE Básico pag. 48), pero si permites jugadores hechiceros pueden necesitar mucho más. Volvemos a que puedas controlar el poder de tu partida aumentando esta capacidad de refresco. Cuanto mayor sea, más poderosos demonios y elementales podrán invocar.

# COMBATE: ARMAS Y DAÑOS

---

Para añadir más armas y armaduras usa las reglas de FATE Básico pag. 277

## ARMAS DE LOS REINOS JÓVENES

### ARMA:1

- Cabezazo
- Patada
- Puñetazo
- Hondas
- Piedras
- Escudos
- Armas improvisadas

### ARMA:2

- Daga
- Garrote
- Arco de hueso
- Espada corta
- Hacha de mano
- Jabalina

### ARMA:3

- Bastón de combate
- Cimitarra
- Falce\*
- Espada ancha
- Hacha de batalla
- Lanza
- Maza ligera
- Arco del desierto
- Arco simple

### ARMA:4 (armas a dos manos)

- Espada larga
- Hacha Lormyriana
- Hacha de los mares
- Lanza larga
- Maza pesada
- Pica filkhariana

(\*) *El falce es una cimitarra de doble filo y hoja ligeramente curva muy parecido al sable moderno.*

## ARMADURAS DE LOS REINOS JÓVENES

### ARMADURA:1

- Ropa acolchada
- Cuero blando

### ARMADURA:2

- Cuero de los mares
- Cuero y Anillas

### ARMADURA:3

- Bárbara de madera
- Semi-placas y Anillas
- Semi-placas

### ARMADURA:4

- Placas de los Reinos Jóvenes
- Placas de Pan Tang
- Placas melnibonesa

### ESCUDOS

- Pavés (escudo típico de caballero, cuadrado en la parte alta, acabado en punta, protege mas el cuerpo y el abdomen)
- Rodela (pequeño escudo redondo, el más ligero pero con poca superficie de cobertura)
- Tarja (escudo redondo de gran tamaño que cubre todo el torso)
- Torre (escudo del soldado de infantería, el más grande, acabado en punta para ser clavado en el suelo por su propio peso)

Los escudos añadirán un +1 a **Pelea** cuando se usen exclusivamente para **Defender**. También se pueden usar para atacar, entonces se trata como un arma:1 normal. Se diferenciarán por sus características, cada uno es particular en forma y tamaño, y estas podrán ser invocadas como un aspecto en defensa en determinadas situaciones (por ejemplo un escudo torre ante un ataque a distancia con flechas)

# MAGIA

---

En los Reinos Jóvenes la magia se basa en los rituales de invocación de demonios y elementales y mediante ellos se usarán sus poderes. Para ello haremos uso de una nueva habilidad: **Invocar**.

## INVOCAR

Esta habilidad sirve para realizar invocaciones y ataduras de demonios y elementales.



**Superar:** Usa invocar para imponer tu voluntad a un demonio o elemental que hayas invocado y pretendas controlar para una tarea en particular. Tirada enfrentada contra la Voluntad del invocado.



**Crear una ventaja:** Usa invocar para apilar invocaciones gratuitas de demonios y elementales a los que ya hayas invocado al menos una vez con anterioridad y ocupen un hueco en tus proezas. O para lograr usos gratuitos de sus poderes.



**Atacar:** Usa invocar para desterrar demonios que te sean hostiles



**Defender:** Usa invocar para defender un octógono en una invocación fallida.

## PROEZAS DE INVOCAR

- **Millón de esferas.** Usa Invocar en vez de saber al realizar una tirada de Saber acerca del multiverso o de los demonios.
- **Cadena de seres.** Permite a varios seres juntarse y unir sus puntos de destino para invocar y atar demonios y elementales. Habrá un único lanzador que será quien realice la tirada de invocación. Únicamente el que vaya a realizar la tirada de invocación debe poseer esta proeza. Si se ata a un demonio, los participantes deben saberlo y estar de acuerdo con las acciones y tareas que vaya a realizar.
- **Brasero de poder.** Permite al lanzador crear una reserva de puntos de destino para usarlos exclusivamente en la invocación de entidades mas poderosas. El lanzador realizará una tirada enfrentada de Invocar contra un número objetivo igual al número de puntos de destino que quiera almacenar. Si lo logra deberá sacrificar un punto de capacidad de refresco permanente. Una vez hecho el brasero podrá aceptar nuevos puntos de destino hasta el máximo de puntos de su construcción en cualquier momento, y ser estos empleados en la invocación de demonios y elementales.

## INVOCANDO A DEMONIOS

El ritual para invocar demonios consiste en el dibujo de una gran estrella de ocho puntas. Se trata del Octógono del Caos, donde se inscribirán 8 runas de poder que describan la entidad deseada y se quemarán hierbas alteradoras de la conciencia. El demonio aparecerá dentro del mismo; por otra parte el hechicero se protegerá dentro de un Triángulo de la Ley que debe dibujar al lado. En teoría un demonio así invocado no debería poder abandonar el octógono, aunque si la invocación falla, podría volver a su plano o intentar liberarse para atacar al invocador. Enfrenta su **Voluntad** contra la **Invocación** del hechicero para ver si puede romper el octógono.

El tiempo requerido dependerá del poder del demonio, una hora por cada punto de Voluntad que posea el demonio, como muestra de la búsqueda empleada a través del Millón de Esferas.

La invocación de demonios causa trastornos al hechicero que se manifiesta en la pérdida de puntos de destino e incluso de capacidad de recuperación si decide atarlo.

## VALOR DE CAOS DE LOS DEMONIOS

Cualquier demonio se definirá mediante aspectos, habilidades y proezas al igual que cualquier otro personaje. Su principal característica vendrá definida por su **Voluntad**, que deberá ser siempre su habilidad más alta, y cuyo valor también marcará el máximo número de poderes de que puede disponer. Equiparamos de tal modo la **Voluntad** del demonio con su valor caótico. Y servirá para calcular el valor en puntos de destino que el hechicero deberá gastar en el ritual, logre o no su objetivo. Por lo tanto, cuanto más poderoso sea el demonio más puntos habrán de usarse, y mayor será la dificultad de la tirada a superar. Puede haber demonios tan poderosos que la cantidad pueda parecer imposible, pero para eso están las proezas de **Brasero de poder** o **Cadena de seres**.

## COMO CONTROLAR A LOS DEMONIOS

Al invocar a un demonio, y tras realizar el ritual enfrentaremos la tirada de **Invocar** del hechicero con la **Voluntad** del demonio. Si vence el hechicero entonces la entidad se verá obligada a dar su verdadero nombre al invocador que se lo anotará como una nueva proeza temporal y podrá negociar con el demonio para que este le sirva de algún modo. La tarea deberá ser limitada y claramente definida, tanto en espacio como en tiempo. Si por el contrario, la invocación falla y vence el demonio, este podría volverse en su contra, profetizar una maldición o simplemente no aparecer. Queda a tu criterio.

## PROEZAS TEMPORALES

Para este juego crearemos un nuevo concepto, el de proezas temporales, es decir, proezas que nos anotaremos en el apartado de proezas, ocupando un hueco de proezas con los límites habituales. Pero cuya duración dependerá de la tarea que encarguemos al demonio. Una vez que el demonio cumple con su obligación, borraremos esta proeza y volveremos a disponer de ese hueco para ser empleado, o de la capacidad de refresco ocupada.

Una vez conocido su nombre verdadero el hechicero podrá invocar inmediatamente al demonio empleando un punto de destino, o consiguiendo una invocación gratuita al crear una ventaja mediante **Invocar** contra la **Voluntad** de la entidad de manera pasiva, sin enfrentar.

---

Zanat Sharka decide invocar un demonio Glop para que proteja su biblioteca. El hechicero posee un **Invocar** Enorme (+4) y el demonio es de **Voluntad** Enorme (+4), por lo que deberá gastar 10 puntos de destino además de 4 horas de su tiempo en el ritual. Realiza su tirada y obtiene **++■-**, en total un Excelente (+5), mientras que la tirada del demonio es un Mediocre (+0) **+■■-**, con lo que no suma nada y el hechicero vence en esta competición. Tras negociar un rato, se acuerda que el demonio resida en la madera de una de las estanterías y cuando alguien entre en la habitación sin permiso, el demonio salga de la estantería y se lo coma.

---

Una vez cumplida la tarea encargada y negociada, el demonio partirá, se perderá la proeza y será necesario otra invocación, con el consiguiente gasto, para poder volver a emplearlo.

## NEGOCIANDO

En este caso el Director de Juego interpreta al demonio y a sus exigencias. Al haber sido arrancado de su plano y obligado a servir a un miserable ser vivo, el demonio no debería ser amistoso, y si lo es acongójate porque algo trama. Se le está obligando a servir y su precio será acorde con su valor caótico. A más poderoso mayor la petición que haga. Se creativo. Pueden pedir sacrificios, tanto de animales como humanos, consumir alguna inmundicia o producir olores o sonidos desagradables.

### ATANDO A UN DEMONIO

Si deseas que los servicios del demonio sean permanentes deberás sacrificar un punto de refresco permanente (podrás recuperarlo mediante el sistema de hitos), con las implicaciones que tiene, además de todo el gasto normal que lleva la invocación. De este modo la proeza temporal se convertirá en fija, y no se borrará, pudiendo invocarle cuando quieras, de la manera habitual. Las necesidades del demonio pasarán a ser periódicas y de no ser satisfechas, se declarará en rebeldía.

---

Zanat Sharka decide que los servicios del demonio invocado han de ser continuos, con lo que sacrifica un punto de refresco y ata al demonio a la estantería de manera permanente. Por lo que además de los diez puntos de destino y el hueco de proeza que ocupe el demonio, también se borra un punto de refresco. A cambio, el ser exige que se trate la madera a la que está atado con aceites aromáticos, al menos una vez por semana. Si esto no se cumpliese relajaría su vigilancia.

---

## DEFINIENDO AL DEMONIO

Partiremos de una plantilla básica y de unas reglas genéricas para ir construyendo lo que necesitemos. Un demonio se creará como cualquier otro personaje, con aspectos, habilidades y proezas/poderes, solo una diferencia, no tiene puntos de destino. Al ser el jugador quien controla al demonio habrá de usar sus propios puntos de destino, o apilar usos gratuitos al crear ventajas. Por norma general, el demonio menor será:

### DEMONIO BÁSICO

**Aspectos:** Demonio, traicionero

**Coste:** 2 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Voluntad
- **Normal(+1):** Físico, Pelea

**Poderes:**

- **Aguijón.** Al emplear un punto de destino, si conseguimos impactar a un objetivo, podemos cambiar el stress por una consecuencia leve como envenenado. Si el impacto fuese un crítico la consecuencia sería moderada.
- **Patas de araña.** El demonio posee un conjunto de patas largas similares a las de una araña que le permiten trepar y colgarse boca abajo sin necesidad de tirada.

Recuerda que la mayor habilidad siempre ha de ser **Voluntad**, y que su valor también marcará el número máximo de poderes de que disponga. En cuanto a habilidades sigue la norma de la columna de habilidades (FATE Básico pag. 258), y que cada aumento (+1) de habilidad cuesta un punto de destino. Nuevos poderes cuestan también un punto, cada uno.

Como ejemplo, un demonio Glop, que se suele usar como guardián, tiene cuatro poderes, dos añadidos, por lo que necesitará tener una **Voluntad** Enorme (+4), y para mantener la columna de habilidades, subir Pelea a Grande, y Percepción a Buena: 6 puntos de destino, mas los dos de la plantilla básica y los dos de poderes dan un total de 10 puntos.

### DEMONIO GLOP

**Aspectos:** Demonio, traicionero, bestia reptante y sin cara

**Coste:** 10 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Enorme (+4):** Voluntad
- **Grande (+3):** Pelea
- **Buena (+2):** Percepción
- **Normal(+1):** Físico

**Poderes:**

- **Aguijón.** Al emplear un punto de destino, si conseguimos impactar a un objetivo, podemos cambiar el stress por una consecuencia leve como envenenado. Si el impacto fuese un crítico la consecuencia sería moderada.
- **Grandes orejas.** El demonio tiene un sentido del oído increíble y considera todos los empates contra **Sigilo** como victorias.
- **Ojos de mosca.** Visión de 360°, +2 a **Percepción** cuando se le trate de sorprender.
- **Regeneración.** Empleando un punto de destino puede reducir una consecuencia moderada a leve, o eliminar una leve.

Este método puede generar cierta inquietud ante la dificultad de invocar a demonios poderosos, pero de eso se trata al fin y al cabo. Igualmente se dispone de herramientas para lograr invocaciones más poderosas.

---

Por ejemplo, un personaje después de aceptar ciertas fatalidades durante la partida acaba con 5 puntos de destino. Al ser más que 3, su capacidad de refresco, debería comenzar la siguiente partida con esos 5, pero acuerda con el director de juego que va a emplearlos en construir un **brasero de poder**. El jugador realiza todos los actos previos y procede a almacenar los 5 puntos en el artefacto. Siendo su máxima capacidad esos cinco puntos que va depositar, la dificultad será Excelente (+5). Supongamos que el hechicero tiene una **Invocación** Enorme (+4), y obtiene **+** **+** **■** **■**, con lo que supera por los pelos la dificultad y logra su objetivo sacrificando un punto de refresco permanente. Ahora el personaje se ha quedado a cero, por lo que comenzará la siguiente partida con su nueva capacidad de refresco, que se ha reducido a 2. Ahora dispondrá de sus 2 puntos de destino y los 5 almacenados en el brasero para realizar alguna invocación, en total 7.

---

## OBJETOS ENDEMONIADOS

Un jugador puede encontrarse con un objeto al que previamente han atado un demonio. El ritual y la atadura ya han sido realizados, por lo que para usarlo no se requerirá de otra invocación. Pero para que el demonio responda y obedezca, el nuevo poseedor debe vencer al demonio mediante una confrontación de **Voluntades**, si lo logra y acepta las necesidades del demonio podrá usar el artefacto con todo su poder. Si por el contrario falla, el objeto actuará como otro cualquiera corriente.

# PODERES DEMONIACOS

Los poderes de los demonios se tratarán como proezas en la ficha de la entidad invocada. Recuerda que no tienen puntos de destino propios, así que cuando sea requerido el gasto de uno o varios para emplearlos, deberá ser el personaje invocador quien use los propios o consiga crear ventajas para usos gratuitos. En el caso de que el demonio sea PNJ las reglas de puntos de destino serán las mismas que con cualquier otro PNJ.

- **Aguijón.** Al emplear un punto de destino, si conseguimos impactar a un objetivo, podemos cambiar el stress por una consecuencia leve como envenenado. Si el impacto fuese un crítico la consecuencia sería moderada.
- **Alas de mosca.** El demonio puede volar con un par de grandes, zumbantes y diáfanos alas de mosca. Empleando un punto de destino, mediante un ataque usando **Físico**, puede intentar ensordecer a un grupo de personajes enemigos; si logra superar su defensa adquieren inmediatamente una consecuencia leve como “Ensordecidos”, si la tirada es un crítico, la consecuencia es moderada.
- **Alas de murciélago.** El demonio posee unas gigantescas alas que le permiten volar. La limitación de cuanto puede cargar dependerá de su valor de Físico
- **Arma.** El demonio o tiene o es un arma. Esta arma causa un daño igual a 2 acumulable al objeto vinculado. Si el demonio está atado a un arma, está tiene una probabilidad de romper cualquier arma o escudo normal que trate de bloquear al demonio; ante una tirada de ataque crítica se puede cambiar 1 impulso para que el arma o escudo rival pasen a tener el aspecto “Roto”.

## DEMONIO ARMA

**Aspectos:** Demonio, traicionero, sin cuerpo, atado a un arma.

**Coste:** 2 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Voluntad
- **Normal(+1):** Pelea

**Poderes:**

- **Arma.** El demonio o tiene o es un arma. Esta arma causa un daño igual a 2 acumulable al objeto vinculado. Si el demonio está atado a un arma, está tiene una probabilidad de romper cualquier arma o escudo normal que trate de bloquear al demonio; ante una tirada de ataque crítica se puede cambiar 1 impulso para que el arma o escudo rival pasen a tener el aspecto "Roto".
- **Habilidad.** Se usa para dar a los demonios habilidades descritas en las reglas o para incrementar las que ya posee. En caso de estar vinculado a un objeto permite actuar en colaboración con la acción del que lo posee, aumentando en (+1) su habilidad, si al menos tiene el demonio un Normal (+1) en dicha habilidad.

---

Merak de Menii, un marinero de la Ciudad de las Islas Púrpura ha conseguido un Hacha de los mares demonio. Por lo que al usarla aumentará en +1 su nivel de **Pelea**, y su daño será de Arma:6 en vez del normal Arma:4

---

- **Armadura.** Este poder da al demonio algún tipo de Armadura:2, correspondiente con el tipo de engendro que estés imaginando (escamas, cuero grueso, babas). Si un hechicero fabrica una armadura demonio con este poder, cualquier daño dirigido al hechicero afectará primero al demonio antes que a él.
- **Ataque adormecedor.** Permite al demonio generar una nube de gas que hará dormir a todo aquél que esté en su interior. Empleando un punto de destino, se enfrentará la **Voluntad** del demonio contra el **Físico** de las víctimas. Si vence el demonio aceptarán una consecuencia leve de “Adormecido”, si la tirada vence por crítico la consecuencia será moderada.
- **Avispa.** El demonio es capaz de generar una nube de agresivos insectos voladores arremolinándose alrededor del cuerpo de la víctima. Las armaduras normales no protegen contra este ataque pues se cuelan entre las juntas. Tratarlo como un ataque de **Pelea** a distancia, ignorando armadura y actuando como Arma:2.
- **Boca.** El demonio posee una horrible y babeante boca llena de colmillos. Tratar como Arma:2.
- **Cambio de dimensión.** Este poder le permite al demonio viajar por el Multiverso. Cada vez que usa este poder para abrir una puerta el demonio pierde un nivel de **Voluntad**, rebajando todas las demás habilidades que se encuentren por debajo en la pirámide y manteniendo que es a su vez el máximo de poderes disponibles. Para que la puerta sea fija hay que atar al demonio.
- **Cambio de forma.** El demonio posee la habilidad para cambiar de forma. Empleando un punto de destino puede transformarse en la forma que el hechicero desee, pero no gana más habilidades ni poderes que los que ya tenga.
- **Clarividencia.** Gastando un punto de destino el demonio puede desplegar un mecanismo sensorial que le permite ver y oír todo lo que ocurre en un radio igual al nivel de su **Voluntad** en zonas.

- **Chorro de llamas.** El demonio puede **Disparar** una llamarada de fuego que afecta a todos los que se encuentren en su línea de visión, tratar como Arma:2. Empleando un punto de destino podemos cambiar el stress causado por una consecuencia leve “Quemado”, si la tirada es un crítico la consecuencia será moderada.
- **Control emocional.** Este poder le da al demonio la habilidad de manipular las emociones, ya sea psíquicamente o biológicamente. Empleando un punto de destino y venciendo en una competición de Voluntad puede obligar a un objetivo para aceptar un aspecto temporal (rabia, depresión, miedo, lujuria, hambre, odio) mientras el demonio mantenga la concentración y no realice otra acción. Solo puede afectar a un blanco a la vez.
- **Curación.** Permite al demonio curar a un ser orgánico herido. El efecto es inmediato y requiere del empleo de un punto de destino. Rebajará una consecuencia grave a moderada mediante una tirada de **Voluntad** contra una dificultad Fantástica (+6), una moderada a leve contra un Enorme (+4) o desaparecer una leve contra una dificultad Buena (+2).
- **Descomposición explosiva.** El demonio comienza a hincharse durante un turno hasta que revienta arrasando todo lo que se encuentre alrededor. Tratar como un ataque Enorme (+4), requiere de un punto de destino.
- **Escupir.** El demonio puede **Disparar** una masa solida de esputo que actúa como Arma:2
- **Fantasma.** El demonio puede volver a un blanco que no se resista intangible, permitiéndole atravesar paredes e ignorar ataques físicos, por una duración igual a la **Voluntad** del demonio en número de turnos. Solo una vez por partida y dos puntos de destino mediante, el sujeto podrá atravesar paredes y solo ser vulnerable al calor o la electricidad.

- **Grandes orejas.** El demonio tiene un sentido del oído increíble y considera todos los empates contra **Sigilo** como victorias.
- **Habilidad.** Se usa para dar a los demonios habilidades descritas en las reglas o para incrementar las que ya posee. En caso de estar vinculado a un objeto permite actuar en colaboración con la acción del que lo posee, aumentando en (+1) su habilidad, si al menos tiene el demonio un Normal (+1) en dicha habilidad.
- **Ojos de mosca.** Visión de 360°, +2 a **Percepción** cuando se le trate de sorprender.
- **Pacto de salvaguarda.** Se trata de una bendición otorgada por los Señores del Caos en ocasiones muy particulares y restringidas que otorgan inmunidad al demonio contra un tipo de ataque muy específico. Cuando el demonio sea golpeado por dicho tipo de ataque puede gastar un punto de destino para ignorar completamente el stress o consecuencias por él causado.
- **Patas de araña.** El demonio posee un conjunto de patas largas similares a las de una araña que le permiten trepar y colgarse boca abajo sin necesidad de tirada.
- **Regeneración.** Empleando un punto de destino puede reducir una consecuencia moderada a leve, o eliminar una leve.
- **Sangre ácida.** El demonio posee un ácido concentrado a modo de sangre, por lo que quien le dañe corre el riesgo de ser salpicado. Una vez por combate, puede gastar un punto de destino para causar el mismo nivel de consecuencia que reciba, pero en el sentido de “Quemadura por salpicadura de ácido”
- **Sombra.** Gastando un punto de destino este poder provoca un espacio oscuro que casi ninguna luz puede traspasar. Dentro de este espacio, quien no posea sentidos especiales ve reducidas todas sus acciones en dos niveles en la escala FATE. Además se trata de un aspecto ambiental que se puede invocar.

## PODERES MAS POTENTES

Los poderes descritos tienen un rango de poder y acción limitados tal y como aparece en su descripción. Lo que no impide que los puedas apilar. Por ejemplo, si escoges dos veces el poder **Habilidad** con el gasto correspondiente, duplicarás la colaboración a (+2).

Todos estos poderes aparecen en el manual de Stormbringer y he tratado de adaptarlos a las mecánicas de FATE Básico, aunque puede haber muchos más y siempre eres libre de crear los que más te interesen en colaboración con tus jugadores.

## ALGUNOS EJEMPLOS DE DEMONIOS

Los demonios descritos a continuación no aparecen en los escritos de Michael Moorcock, están aquí como ejemplo de lo que un hechicero puede crear con las reglas de creación de demonios antes descritas.

### PLATHGUPOT

Hace muchos años el mago Farna K'woose sufría un terrible insomnio por lo que creó a este demonio y lo ató a su almohada.

**Aspectos:** Demonio, traicionero, incorpóreo, del sueño.

**Coste:** 2 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Voluntad
- **Normal(+1):** Sigilo

**Poderes:**

- **Ataque adormecedor.**
- **Sombra.**

## DHZUTINE

El Dhzutine es un demonio muy valorado entre los artesanos y los amigos de lo ajeno, normalmente atado a un guante o a las ganchúas de un ladrón.

**Aspectos:** Demonio, traicionero, sin cuerpo, atado a un objeto.

**Coste:** 5 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Grande (+3):** Voluntad
- **Bueno (+2):** Robar
- **Normal(+1):** Pelear

**Poderes:**

- **Habilidad.**
- **Sombra.**

Todo lo que quieras crear queda a tu imaginación, demonios del conocimiento, de transporte, demonios del deseo, etc.

## SEÑORES DE LA LEY Y DEL CAOS

Los dioses supremos de los Reinos Jóvenes son los Señores de la Ley y del Caos. La lucha entre la Ley y el Caos suele asemejarse a un gran juego cósmico donde los mortales no son más que meros peones, siempre sacrificables. En muchas situaciones dicha batalla se decanta hacia uno u otro lado, es cuando un tercero entra en escena. La Balanza Cósmica es una fuerza neutral que ejerce un control restrictivo para mantener ambos bandos dentro de sus límites.

Tanelorn en este caso pertenecería a los agentes de la Balanza Cósmica, que han huido de la influencia del Caos y de la Ley, para encontrar un lugar de equilibrio.

## SEÑORES DE LA LEY

Aunque raramente aparecen en la saga de Elric, se sugiere que debería existir al menos uno como contrapartida de cada Señor del Caos, en perfecta oposición. Los Señores de la Ley prefieren actuar de acuerdo con las leyes naturales del mundo, tratando de no actuar directamente. Su agente más importante en los Reinos Jóvenes es la hechicera Myshellia, que habita en el castillo de Kaneloon, en las tierras salvajes de Lormyr. Algunos señores son:

- Donblas (deidad de la justicia)
- Arkyn (deidad de las leyes naturales y del progreso)
- Goldar (deidad de los negocios, el dinero y el comercio)

## SEÑORES DEL CAOS

Los Señores del Caos prefieren trabajar haciendo uso de la magia y la demonología. Les encanta tomar parte directamente y no son imparciales en absoluto. Ariocho quería a Elric (como a una mascota) pero eso no le impedía actuar en su contra. Entre ellos encontramos a:

- Pyaray (señor de los mares y los ahogados)
- Ariocho (señor del infierno superior)
- Chardros (el segador, dios de la muerte)
- Xiombarg (reina de las espadas)
- Mabelrode (el sin rostro, rey de las espadas)
- Balo (bufón del caos)

## SEÑORES DE LAS BESTIAS

Quizá las más extrañas criaturas de la mitología de Moorcock. Meerclaw señor de los gatos es un buen ejemplo, deidad bestial que representa todo lo gatuno. Elric lograba su ayuda gracias a pactos que habían realizado sus antepasados, siempre a cambio de algo y en su forma genérica.

# ELEMENTALES

Existen cuatro elementos y cuatro son los Señores Elementales que los gobiernan:

- Straasha, señor de los elementales de agua
- Grome, señor de los elementales de tierra
- Lassa, señora de los elementales de aire
- Kakatal, señor de los elementales de fuego

Conseguir la ayuda de uno de estos señores es algo prácticamente digno de una tarea hercúlea. Mas bien serán ellos quienes requieran de los servicios de un agente en los Reinos Jóvenes.

## INVOCAR A ELEMENTALES MENORES

Para cada elemento existe un tipo de elemental específico. Salamandras de fuego, gnomos de tierra, silfos de aire y ondinas de agua. Para invocar a un elemental el hechicero debe tener a mano una muestra del elemento en cuestión, no se puede invocar a una salamandra a partir de agua ni a un elemental de tierra a partir de aire.

Los elementales son las entidades mágicas más fáciles de invocar. Solo se requiere de una serie de cánticos y en una cantidad de tiempo, en turnos de juego, igual a la voluntad del elemental este se presentará ante el hechicero. Las características del elemental se definen de igual modo que con los demonios salvo porque son más generosos y no requieren de negociación ni contraparte, y porque sus poderes están más fijados de antemano.

También es posible atar a un elemental de la misma manera que a un demonio, pero por cada elemental que el hechicero ate hay una posibilidad de irritar al Señor de ese elemento. Estas entidades son libres y odian estar atadas consumiéndose en cautividad.

Invocar elementales para realizar tareas inmediatas, sin crear ningún vínculo con ellas no molesta a los Señores Elementales y lo permiten libremente.

## SILFOS ELEMENTALES DEL AIRE

### SILFOS, ELEMENTALES DEL AIRE

Los silfos son normalmente tan invisibles como el aire que los forma. Un silfo actuando en solitario no puede producir más que un soplo de viento

**Aspectos:** Elemental de aire, intangible.

**Coste:** 2 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Voluntad
- **Normal(+1):** Soplar, Atletismo

**Poderes:**

- **Viento violento.** Pueden **Soplar** una gran corriente de aire suficiente para desviar flechas o infligir daño.
- **Invulnerabilidad a los ataques físicos.**

**Extras:**

- Pueden volar.
- Pueden producir brisas de hasta 6 km/h.
- A costa de su vida pueden producir suficiente aire como para que una persona respire debajo del agua hasta 6 minutos.
- Un silfo puede destruir a una salamandra de igual nivel de voluntad, a costa de su vida.
- Los elementales del aire pueden adicionar sus habilidades para sumar los efectos. 2 elementales generarían un viento de hasta 12 km/h o podrían destruir a una salamandra de Voluntad (+4)

## ONDINAS ELEMENTALES DEL AGUA

### ONDINAS, ELEMENTALES DEL AGUA

Las ondinas son invisibles dentro del agua. En tierra asumirán la forma de una muchacha de piel azul-verdosa de pequeño tamaño. Su piel es húmeda al contacto.

**Aspectos:** Elemental de agua, acuosa.

**Coste:** 2 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Voluntad
- **Normal(+1):** Físico, Atletismo

**Poderes:**

- **Ahogamiento.** Realizando una presa mediante **Físico** proceden a asfixiar a su víctima.
- **Invulnerabilidad a los ataques físicos.** Empleando un punto de destino, un arma de metal que las impacte pasa a estado "Oxidado".

**Extras:**

- Pueden desplazarse por el agua a 12 km/h.
- Pueden materializar hasta 4 litros de agua.
- A costa de su vida pueden producir suficiente aire como para que una persona respire debajo del agua hasta 6 minutos.
- Una ondina puede destruir a un elemental de tierra de igual nivel de voluntad, a costa de su vida.
- Los elementales del agua pueden adicionar sus habilidades para sumar los efectos.

---

Xonat es el shaman de un clan que habita en el Desierto de las Lágrimas y es un experto en la invocación de elementales. Ha decidido que necesita de algún dispositivo que le permita permanecer fresco en el desierto, y juntando unos palos y una tela forma una especie de sombrilla. A continuación decide atarle un elemental del aire que sopla una continua brisa refrescante. Se arrodilla y junta las manos formando un complicado glifo mientras entona diversos cánticos. Tras emplear dos puntos de destino y al cabo de dos turnos aparece un silfo, al que obliga a atarse a la sombrilla. Le cuesta un punto de frescos y el malestar de Lassa, pero está la mar de agustito.

---

### REGLAS DE AHOGAMIENTO PARA ONDINAS

Las ondinias son básicamente agua con forma humana, por eso al apresar a un blanco pueden penetrar a través de su sistema respiratorio privándole del oxígeno. Cuando una ondina realiza una presa sobre una víctima, deben enfrentar su **Atletismo** para confirmar si logra alcanzarle. Si vence, le obliga a aceptar el aspecto "Apresado", de invocación gratuita para el elemental. Tras esto y cada turno medirán su **Físico**, que se contabilizará igual que un ataque. Empleando un punto de destino, la ondina puede obligar a la víctima a cambiar los puntos de stress que le cause por una consecuencia leve de "Falta de aire", si la tirada fuese un crítico la consecuencia sería moderada de "Ahogándose", también de invocación gratuita. Por lo que cada turno estaría atacando con un Fantástico (+4) además de su propia fuerza en ese apresamiento líquido.

## GNOMOS ELEMENTALES DE LA TIERRA

### GNOMOS, ELEMENTALES DE LA TIERRA

Las gnomos son seres de piedra y roca que pueden fundirse con la tierra. Carentes de inteligencia solo cumplen las tareas más simples

**Aspectos:** Elemental de la tierra, de piedra, simplones.

**Coste:** 2 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Voluntad
- **Normal(+1):** Físico, Pelea

**Poderes:**

- **Muro de roca.** Empleando un punto destino pueden generar un muro de roca igual en m<sup>2</sup> a su voluntad. Tratar como Armadura (+4), hasta que es traspasado.
- **Invulnerabilidad a los ataques físicos.** Empleando un punto de destino, toda arma no mágica que les impacte pasa a estado "Roto"

**Extras:**

- Pueden penetrar y atravesar todas las barreras naturales y los muros de piedra o tierra.
- Fuerza sobrehumana, pueden cargar con una tonelada.
- Tratar sus puños (dos ataques) como Arma:2.
- Un gnomo puede destruir a un elemental de agua de igual nivel de voluntad, a costa de su vida.
- Los elementales de la tierra pueden adicionar sus habilidades para sumar los efectos.

## SALAMANDRAS ELEMENTALES DEL FUEGO

### SALAMANDRAS, ELEMENTALES DEL FUEGO

Las salamandras son polimórficas, pueden aparecer como unas simples llamas o como un demonio. Solo pueden habitar o atarse a objetos de metal o de piedra, si no lo destruirían.

**Aspectos:** Elemental del fuego, ardiente.

**Coste:** 2 puntos de destino

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Voluntad
- **Normal(+1):** Físico, Disparar

**Poderes:**

- **Llamarada.** Pueden **Disparar** una lengua de fuego, tratar como Arma:2, y empleando un punto de destino cambiar el stress causado por una consecuencia leve “Quemado”, moderada si el impacto es un crítico.
- **Destello.** A cambio de un punto de destino pueden deslumbrar al enemigo usando su **Voluntad** contra **Percepción**, si se falla se pasa al estado “Cegado”

**Extras:**

- Pueden producir luz en la oscuridad.
- Pueden habitar en un arma metálica durante todo un encuentro incendiándola y provocando quemaduras.
- Una salamandra puede destruir a un elemental de aire de igual nivel de voluntad, a costa de su vida.
- Los elementales del fuego pueden adicionar sus habilidades para sumar los efectos.

---

Merak de Menii, se prepara rápidamente para un encuentro invocando a un elemental de fuego para que incendie la hoja de su espada corta, Arma:2, puesto que si usase su garrote acabaría ardiendo, consiguiendo el aspecto temporal “En llamas”. Le adicionaremos el daño por fuego (+2) hasta Arma:4 y empleando un punto de destino, podrá cambiar las casillas de stress causado que el enemigo se fuera a anotar por una consecuencia leve de “Quemado”, si hubiéramos logrado un crítico pasaría a ser moderada, por ejemplo “Achicharrado”. Tras el combate la salamandra abandona la espada y se marcha a su plano.

---

### AUMENTANDO EL PODER DE LOS ELEMENTALES

Las reglas en FATE son para cambiarlas o modificarlas a tu gusto. Aquí dispones de unas mecánicas genéricas y poderes prefijados para que los uses como quieras. Añade nuevos poderes y extras a los elementales, solo bajo la condición de que tengan que ver con el elemento en cuestión. No tiene sentido que una salamandra pueda nadar o que un gnomo lance llamaradas. Fíjate en cómo pueden implementarse los demonios y crea tus propios seres mágicos. Lo básico es que siempre la **Voluntad** tiene que ser la habilidad más alta, que se cumpla la columna o pirámide de habilidades, y que también marque el número máximo de poderes de que disponga el elemental. Sobre los poderes no te pases, es mejor que los cojan repetidos para aumentar sus efectos. Cuanto más poderoso el elemental mas difícil debe ser invocarlo y manejarlo

# EQUIPO Y PRECIOS

---

En un principio las monedas eran emitidas por los Templos de la Ley y del Caos. Las de la Ley perfectamente redondas, mientras que las del Caos asemejaban a un octógono. Con el tiempo todos los reinos comenzaron a emitir su propia moneda. Esto supone que solo se diferencien en cuanto a su valor por el metal de que están hechas. En los Reinos Jóvenes la moneda es fundida, prensada y grabada en tres metales: bronce, plata y oro. Y entre ellas suelen tener dos tamaños, pequeña y grande. La relación de cambio es la que sigue:

## VALOR DE LAS MONEDAS

2 pequeñas de bronce (PB) = 1 grande de bronce (GB)

5 GB = 1 pequeña de plata (PP)

2 PP = 1 grande de plata (GP)

5 GP = 1 pequeña de oro (PO)

2 PO = 1 grande de oro (GO)

5 GO = 1 dragón de plata melnibonés (DPM)

1000 DPM = 1 rueda de oro menibonesa (ROM)

Ante tal lio de monedas, las piedras preciosas son usadas frecuentemente como medio de pago al contado en los Reinos Jóvenes. Solo las ocho verdaderas piedras preciosas son aceptadas sin problemas como dinero:

Diamante 100GB

Zafiro 60GB

Topacio 30GB

Rubí 80GB

Ópalo 50GB

Turquesa 20GB

Esmeralda 70GB

Jade 40GB

## LISTA DE PRECIOS

### BIENES DE CONSUMO

½ litro de vino	1PB
1 comida económica	2GB
1 kg de carne cruda	2GB
1 kg de legumbres	2PB
1 buena comida	5GB
1 banquete para dos	20GB
Provisiones de marcha (21 comidas y bebida)	50GB
1 gran trozo de pan	1GB
5 litros de vino	2-8GB
5 litros de leche	1GB

### ALOJAMIENTO (POR DÍA)

En el suelo de una sala común	2GB
Dormitorio compartido	10GB
Habitación doble	20GB
Habitación individual	30GB

### VESTUARIO

1 taparrabos	1GB
1 pantalón	20GB
1 camisa	10Gb
1 capa de lino	25GB
Botas de montar	100GB
Sandalias	10GB
1 cinturón de cuero	10GB
1 sombrero de fieltro	5GB

### ACCESORIOS

Martillo	2GB
5 anzuelos	1GB

Plumilla de junco	2GB
Cubo cilíndrico	30GB
Yunque	500GB
Cuerda (6m)	1PB
Mochila	10GB
Yesquero	10GB
Tienda de una plaza	200GB
Tienda para tres	500Gb
Tienda para cinco	800GB
10 velas	1PB
5 antorchas	2GB
Lámpara de aceite	20GB
Aceite (1/4 l)	1PB

### MEDIOS DE TRANSPORTE

Una carreta vulgar	50GB
Caballo de monta	100GB
Caballo de guerra	5000GB
Pura sangre	10000GB
Buey de tiro	80GB
Barca de remos	500GB
Barco mercante (por tonelada de carga)	10000GB
Galera de guerra	10000GB

### COMPRAS IMPORTANTES

Cuchitril	1000GB
Casa de 3 salas	20000GB
Casa de 5 salas	30000GB
Villa 10-12 salas	50000GB
Palacio	100000GB
Castillo	500000GB
1 acre de tierra cultivable	20000GB

## ARMAS

Bastón de combate	50GB
Cimitarra	210GB
Daga	100GB
Espada ancha	250GB
Espada corta	125GB
Espada larga	750GB
Falce	225GB
Garrote	0-5GB
Hacha de batalla	200Gb
Hacha Lormyriana	400GB
Hacha de mano	125GB
Hacha de los mares	250GB
Jabalina	175GB
Lanza	50GB
Lanza larga	100GB
Maza ligera	75GB
Maza pesada	200GB

Pica filkhariana	150GB
Arco de hueso	750GB
Arco del desierto	600GB
Arco simple	250GB
Onda	25GB

## ARMADURAS

Armadura bárbara	400GB
Armadura de placas	1000GB

## ESCUDOS

Pavés	100GB
Rodela	50GB
Tarja	75GB
Torre	125GB

# CRIATURAS DEL CAOS

---

En esta sección solo se añaden criaturas especialmente descritas dentro de las novelas de Michael Moorcock y características de la saga. Evidentemente en un mundo de alta fantasía medieval habrá otros muchos peligros más mundanos: gorilas, halcones, caballos de guerra, leones o elefantes. Para crearlos solo se sensato. Sigue la idea de crear a un personaje con algunos aspectos, primero defínelo en un par de frases, y luego reparte una cantidad de habilidades y proezas que se correspondan. En cuanto a los extras, un humano puede golpear como un Arma:0 o 1 con su puño, pero seguro que la coza de una mula se puede considerar Arma:3, como una maza.

### CLAKARS

Los clakars son simios alados de talla similar a la del hombre. Habitan en las selvas y suelen ser usados como mascota por los más poderosos hechiceros.

**Aspectos:** Simios, voladores.

**Habilidades:**

- **Grande (+3):**Físico
- **Bueno (+2):** Pelea, Volar
- **Normal (+1):** Percepción, Atletismo

**Extras:** Pueden realizar a la vez dos ataques con zarpas y uno más con un golpe de ala. Si toca con sus dos zarpas intenta morder a la víctima, tratar su mordisco como Arma:1

### CRATURAS DE MATIK

En las guerras entre Melniboné y los Dharzi se crearon a partir de la sustancia del caos a estas gigantescas criaturas con cabeza de buitre y cuerpo de león.

**Aspectos:** Leales a su señor, caóticas.

**Habilidades:**

- **Enorme(+4):**Atletismo
- **Grande (+3):**Físico
- **Bueno (+2):** Pelea
- **Normal (+1):** Percepción

**Extras:** Tienen derecho a dos ataques de garra y uno de pico por turno, tratar como armas mágicas; Arma:3

## DRAGONES

Los dragones de los Reinos Jóvenes se parecen a grandes lagartos dotados de alas. En general son de un color verde esmeralda profundo. Pasan la mayor parte del tiempo durmiendo para almacenar toda la energía necesaria para volar y escupir su veneno. Como bestias mágicas se alimentan de las vibraciones emitidas por el Caos, aunque no desprecian un bocado de carne fresca.

**Aspectos:** Extremadamente inteligentes, criaturas del caos, necesitan mucho descanso.

### Habilidades:

- **Épico (+7):** Saber
- **Fantástico (+6):** Físico
- **Excelente (+5):** Disparar
- **Enorme (+4):** Percepción y Voluntad
- **Grande (+3):** Engañar y Pelear
- **Bueno (+2):** Provocar y Sigilo
- **Normal (+1):** Robar y Carisma

### Proezas:

- **Aliento de dragón.** Puede **Disparar** una lengua de fuego, tratar como Arma:2, y empleando un punto de destino cambiar el stress causado por una consecuencia leve "Quemado", moderada si el impacto es un crítico.

**Extras:** Tratar ataque con garras y mordisco como Arma:4. Puede volar a una velocidad aproximada de 90 km/h

## OLABS

Habitantes de las densas junglas que cubren la perdida ciudad de R'in K'ren A'a, originaria de la raza melnibonesa, son una grotesca combinación de hombre, pájaro y reptil. Con piel verde y escamosa, se erigen como humanoides sobre sus dos patas de cigüeña increíblemente largas, teniendo su cabeza coronada por una cresta emplumada.

**Aspectos:** Bárbaros, mentalidad de rebaño.

**Habilidades:**

- **Bueno (+2):** Pelea, Atletismo
- **Normal (+1):** Sigilo, Percepción y Disparar

**Extras:** Armados con un garrote y discos de cristal para lanzar (Arma:1)

## REGLAS OPCIONALES

---

Estas son un par de opciones para que el Director de Juego junto con su grupo de jugadores decidan si optan por emplearlas o dejar el juego tal y como está.

Disparar un arco se trata como un ataque normal, sin tener en cuenta la distancia. Si decides tener en cuenta ese factor podrías aumentar en dos la escala FATE de dificultad por cada dos zonas más allá de las dos primeras, o crear un aspecto temporal “Disparo lejano” para perjudicar la acción.

En cuanto a **Invocar**, todo el ritual se ha resumido en una tirada de enfrentamiento contra la **Voluntad** del ente, pero si es la primera vez que el hechicero trata de convocar a uno de su especie podrías obligarle primero a buscarle mediante una tirada de Millón de esferas. Basando la

dificultad en el nivel de **Voluntad** del ser mágico. O consiguiendo ese conocimiento a través de un grimorio que le otorgaría una ventaja gratuita en esa invocación. Como puedes comprobar las posibilidades son enormes.

## REGLAS DE CORDURA

Algo clásico de los manuales de **Chaosium**, y que incorporaron a esta versión fueron las reglas de cordura, basadas en el BRP (*Basic Roleplaying*) utilizado en **la Llamada de Cthulhu**. Se considera que hay determinados horrores cuya visión pueden provocar estados de locura a sus espectadores. Ten en cuenta que los aventureros son gente curtida que no se van a venir abajo por ver un poco de sangre. Esto está más relacionado con el Caos en sí, y su influencia maléfica. Determina una dificultad basada en el nivel del agente o la manifestación del Caos y enfréntalo con la **Voluntad** de los personajes, tratando los aumentos por los que falle como stress mental.

---

Merak de Menii, nuestro sufrido marinero de la Ciudad de las Islas Púrpura, se ha encontrado con una terrible manifestación del Caos mientras navegaba hacia el Mar Hirviente. Se trata de una especie de pulpo gigante con grandes colmillos y cuyas fauces amenazan con tragarse la embarcación. El director de juego le da una dificultad Grande (+3), y Merak dispone de una Mediocre (+0) **Voluntad**, tira los dados y obtiene **+ ■ ■ - -**, para un total de Malo (-1), por lo que ha fallado por cuatro aumentos. Se apunta una casilla 2 de stress y una consecuencia leve "Conmocionado". Así y con todo sigue en pie para enfrentarse a tan pavoroso enemigo.

---

## **EJEMPLOS DE CONSECUENCIAS**

No se trata de que los jugadores se queden catatónicos o desmayados antes de un combate, por lo que trata de que las consecuencias que emplees supongan una complicación para invocar en su contra durante la partida y no una incapacidad permanente. Como consecuencias leves, conmocionado, histérico o mareado pueden funcionar perfectamente. Consecuencias moderadas podrían ir mas por tics o temblores incontrolables, estampida o alucinaciones. Mientras que si fueran graves lo más adecuado para la partida sería algún tipo de fobia (seguro que al marinero del ejemplo le dejará de parecer simpático el mar y sus habitantes)