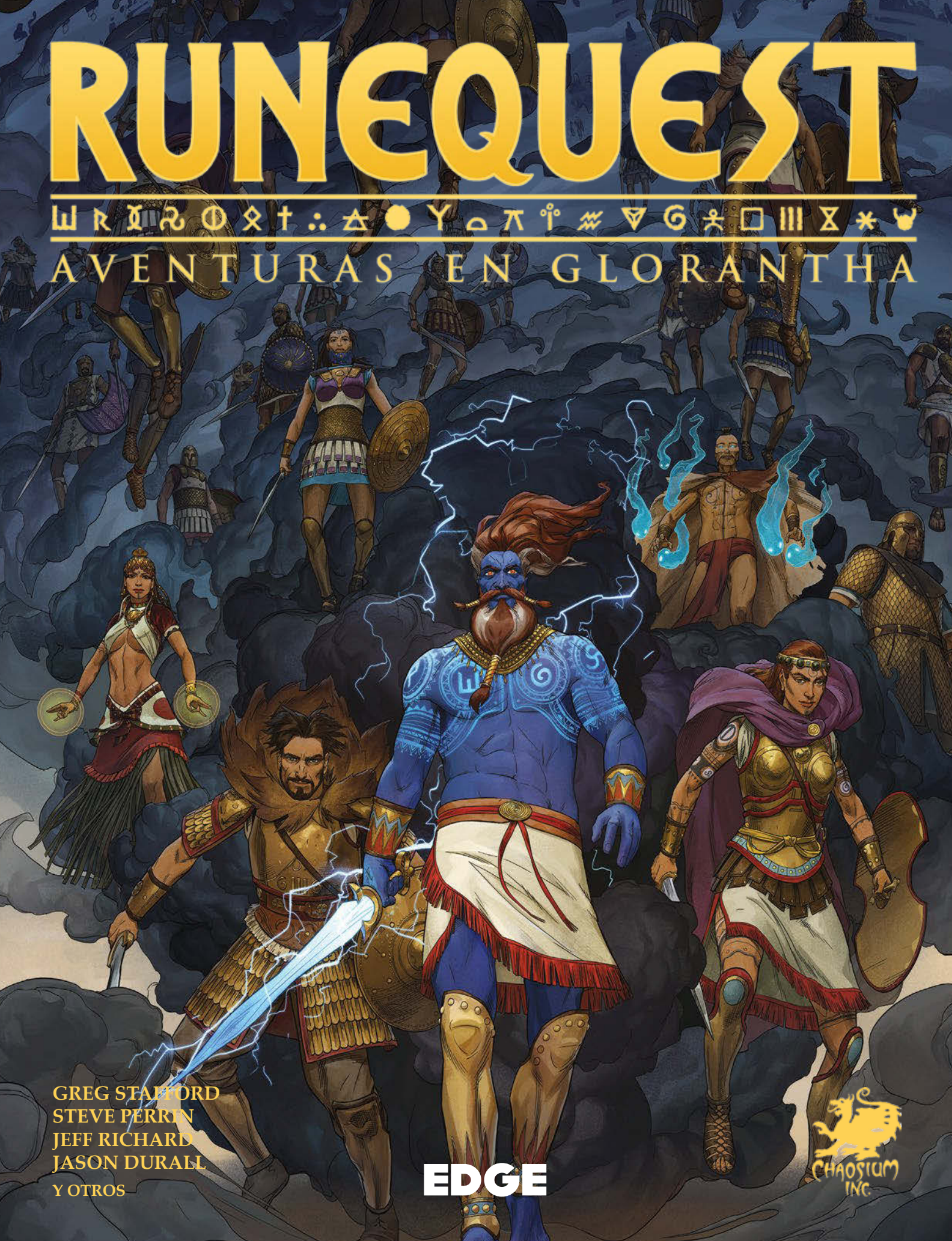
RUNEQUEST

AVENTURAS EN GLORANTHA



GREG STAFFORD
STEVE PERRIN
JEFF RICHARD
JASON DURALL
Y OTROS

EDGE

CHAOSIUM INC.

RUNEQUEST

AVENTURAS EN GLORANTHA

POR JEFF RICHARD, GREG STAFFORD, JASON DURALL Y STEVE PERRIN

CON DAVID DUNHAM, STEVE HENDERSON, WARREN JAMES, SVEN LUGAR,
CHRIS KLUG, RICK MEINTS, MICHAEL O'BRIEN, SANDY PETERSEN,
NEIL ROBINSON, KEN ROLSTON Y RAY TURNEY

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: Andrey Fetisov
ILUSTRACIÓN DE CONTRAPORTADA: Bernard Bittler
REVISIÓN EDITORIAL Y ASESORAMIENTO: Lynne Hardy y Sarah Newton
REVISIÓN DE TEXTO: T.R. Knight
DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Jeff Richard
AYUDAS AL PROYECTO: Sven Lugar y David Scott
DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Simeón Cogswell y Malcolm Wolter
CARTOGRAFÍA: Olivier Sanfilippo, Darya Makarava y Colin Driver
TRADUCCIÓN: Luis Miguel Rebollar
CORRECCIÓN: Juanma Coronil
LOCALIZACIÓN: EDGE Studio

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Rick Becker, Bernard Bittler, Simon Bray, William Church, Miguel Coronado, Gene Day, Andrey Fetisov, Piotr Foksowicz, Lisa Free, Merle Insigna, Tomasz Jedruszek, Kalin Kadiev, Roman Kisyov, Rachel Kahn, Jennifer Lange, Rhonda Libbey, Michelle Lockamy, Juha Makkonen, Mike Mignola, Christine Mitzuk, Luise Perrene, Kevin Ramos, Roger Raupp, Jakob Rebulka, Alex Ries, Naomi Robinson, Simon Roy, Olivier Sanfilippo, Sari Luoto-Tudeer, Tobias Tranell y Cory Trego-Erdner.

Queremos dar gracias a Petersen Entertainment por crear *The Gods War* y dar permiso para usar algunas de sus ilustraciones, así como a A Sharp por crear *King of Dragon Pass* y *Six Ages*, además de dar permiso para incluir aquí ilustraciones de esos juegos. Como siempre, nuestra gratitud y reconocimiento para Greg Stafford, pues de no ser por él no estaríamos leyendo este libro ni jugando a rol en Glorantha.

Que Arachne Solara te bendiga y proteja este libro.

CHAOSIUM INC.

EDGE STUDIO

«Si derribas los muros que confinan tu visión, y si la inmensidad y su incertidumbre sin fin te inspiran miedo, entonces despierta en ti el antiguo estupor cuyo mensajero es el pájaro blanco. Allí en el torbellino del caos habita la eterna maravilla. ¡Tu mundo comienza a ser maravilloso! El hombre no sólo pertenece a un mundo ordenado, también pertenece al mundo maravilloso de su alma.»

—*Carl Jung*, Liber Novus

Un agradecimiento especial para todos aquellos que contribuyeron mucho o poco, pero que han tenido un impacto en el juego: Dan Barker, Andrew Bean, Simon Bray, Nick Brooke, Pam Carlson, Hervé Carteau, David Cheng, Ray Chopping, William Church, Ian Cooper, Gene Day, William Dunn, Christian Einsporn, Daniel Fahey, Mark Galeotti, Todd Gardiner, Jonathan Geere, Christopher Gidlow, Sven Grottke, David Hall, Rob Heinsoo, Martin Helsdon, Catherine Hibbs, Genevieve Hibbs, Phil Hibbs, Simon Hibbs, Reid Hoffman, Kris Alice Hohls, Jennell Jaquays, Oliver Jovanovic, Sebastian Körner, Fabian Küchler, Robin Laws, Steve Lieb, Claudia Loroff, Penelope Love, Steve Marsh, Scott Martin, Mike Mason, Daniel McCluskey, Edward McDonald, Max McGloin, Anne Merrill, David Millians, Michael Moorcock, Mark Morrison, Pete Nash, Susan O'Brien, Otherland Buchhandlung, Luise Perrin, Andreas Pittelkow, Ben Quant, Colin Philips, Christine Reich, Mark Rein-Hagen, Andrew Richardson, John Sapienza, Dana Schack, David Scott, Harald Smith, Domenic Swan, Steve Thomas, Jonathan Tweet, Gianni Vacca, Lawrence Whitaker y Hewitt Wolfe.
Nuestras disculpas a quienes no aparezcan aquí.

RUNEQUEST
Un juego de Chaosium
Primera edición de Chaosium en 1978
Segunda edición de Chaosium en 1979, 1980, 1981, 1982, 1983
Tercera edición de Chaosium y Avalon Hill en 1984, 1993
Cuarta edición de Chaosium en 2018
Copyright © 1978, 1980, 1984, 1993, 2018 de Moon Design Publications. Todos los derechos reservados.
RuneQuest y Glorantha son marcas comerciales de Moon Design Publications.

Queda prohibida la reproducción del material contenido en este libro con ánimo de lucro personal o empresarial, ya sea por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro sistema de almacenamiento y recuperación.

Las ilustraciones cedidas por A Sharp son © 2018 A Sharp y se utilizan bajo licencia.
Las ilustraciones cedidas por Petersen Entertainment son © 2018 Petersen Entertainment y se utilizan bajo licencia.

Edición en español de Edge Studio (UBIK). Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Impreso en Lituania.

ISBN: 8435407625372
Publicado en 2020 por Edge Studio.
Impreso en Lituania.

CONTENIDO

Introducción 5
Glorantha 13
Aventureros 23
Aventureros pregenerados 84
Tierras natales 99
Sistema de juego 137
Habilidades 163
Combate 191
Runas 227
Pasiones y Reputación 233
Magia 243
Magia espiritual 253
Cultos rúnicos 269
Magia rúnica 313
Chamanes 351
Espíritus y el plano espiritual 365
Hechicería 381
Equipo y riqueza 403
Entre aventuras 415
Guía de conversión 432



Introducción

La mitología es algo más que mentiras y viejas historias, explicaciones pseudocientíficas de los fenómenos naturales o secretos ocultos de sabiduría olvidada. Es un estado mental y una forma de vida. Tiene una inteligencia y una vida propias. Es un poder. RuneQuest: Aventuras en Glorantha te permite experimentar ese estado mental y explorar esa forma de vida a través del mundo mítico de Glorantha.

¿Qué es RuneQuest?

RuneQuest apareció por primera vez en 1978 como el primer juego de rol publicado por Chaosium, una peculiar empresa de tres personas ubicada en el área de la Bahía de San Francisco. RuneQuest supuso una revolución en el joven mundillo de los juegos de rol por utilizar enfoques diferentes a la mayoría. RuneQuest carece de clases de personajes, puntos de experiencia o niveles, e impone muchas menos restricciones al uso de armas, armaduras y conjuros. El sistema de percentiles que utiliza (D100) se aleja de las mecánicas habituales del D20 y sus veinte caras. Y lo que es más importante, en vez de estar ambientado en un pastiche de la Europa medieval y las historias de J.R.R. Tolkien, RuneQuest transcurre en Glorantha, un mundo similar a nuestra Edad de Bronce, pero imbuido de mito y fantasía.

Este libro constituye la cuarta edición de las reglas de RuneQuest que escribe y publica Chaosium, aunque otras editoriales han publicado sus propias versiones bajo licencia.

¿Qué es Glorantha?

Glorantha es un mundo en plena Edad de Bronce cuyos habitantes profesan lealtad a tribus, ciudades y cultos en lugar de seguir ideologías o alineamientos abstractos. Aunque la humanidad es la especie dominante, debe su hegemonía exclusivamente al enfrentamiento entre las **razas antiguas** que todavía controlan partes extensas del mundo.

El tema principal de Glorantha es la religión y la relación mágica del hombre con las deidades. Los dioses y diosas son reales en Glorantha, y a través de sus seguidores y cultos desempeñan un papel activo y significativo en la mayoría de los grandes acontecimientos. El Sol, la Tierra, el Aire, el Agua, la Oscuridad y la Luna tienen poderosas deidades asociadas, igual que poderes como la Muerte, la Fertilidad, el Cambio, la Inmovilidad, la Ilusión, la Verdad, el Desorden y la Armonía. Hay deidades menores asociadas a cosas tan diversas como gatos, vacas, barcos, venganzas y volcanes.

Glorantha es un universo completo. Es autónomo y funciona con leyes propias que gobiernan desde sus mitos hasta sus moléculas. Aquí nadie adora a Zeus ni a Alá. No hay romanos, vikingos ni hunos, aunque sí imperios, piratas y nómadas. Muchas criaturas típicas de otros mundos de fantasía no tienen homólogos en éste.

Objetivo del juego

El título de este libro, Aventuras en Glorantha, describe bien su objetivo. Los **jugadores** crean personajes a los que se denomina **aventureros**, y los interpretan en aventuras dirigidas y regladas por el **Director de Juego**. Cada jugador interpreta a su aventurero de forma congruente con la descripción recogida en su **hoja de aventurero**, en la que se pormenorizan las habilidades, personalidad, lealtades, afectos y odios de su personaje. Las reglas ofrecen un modelo de las características físicas, mentales, sociales y espirituales de los aventureros que rigen cualquier interacción con el mundo. Dicha interacción se representa por medio de porcentajes que representan sus probabilidades de éxito.

Cada aventurero de RuneQuest está ligado a varias **runas**, los poderes cósmicos que definen Glorantha y se manifiestan por voluntad de los dioses. Los aventureros se unen a los cultos de sus dioses y consiguen de ellos magia y ayuda. A medida que un aventurero asciende en su culto, refuerza su conexión con las runas y gana poder en su búsqueda por convertirse en un verdadero **héroe**.

Cada aventurero de RuneQuest pertenece a una sociedad, ya sea un clan, una tribu, una ciudad u otra comunidad. Los aventureros tienen deberes, lealtades y conflictos que los diferencian de meros bandidos y establecen lazos íntimos con el mundo de Glorantha y las runas.

Los jugadores y el Director de Juego crean y negocian juntos la historia. El resultado puede ser mágico, como cuando unos músicos improvisan y tocan algo completamente nuevo e inspirado. Los juegos de rol no están limitados por las restricciones que impone la tecnología. ¡El único límite es la imaginación de los jugadores!

A pesar de que las reglas de RuneQuest cubren una gran cantidad de situaciones, son sólidas y nada complejas. Cualquier persona que juegue por primera vez al rol de mesa debería ser capaz de dominar rápida y fácilmente estas mecánicas.

Material necesario

RuneQuest utiliza dados de diferentes caras: de 10 ó 20, de 8, de 6 y de 4. Ciertas combinaciones de dados o divisiones de los resultados obtenidos se utilizan para crear nuevos tipos de tiradas. Tantos dados diferentes permiten utilizar varias selecciones de probabilidades.

Los dados tienen abreviaturas estándar en estas reglas. La letra «D» significa en todos los casos «dado» o «dados». «D» siempre va seguida de un número que denota las caras del dado en cuestión: D20 para un dado de 20 caras, D6 para un dado de 6 caras y D100 para dados de percentiles.

Las designaciones de los dados pueden ir precedidas por un número que indique la cantidad de dados necesaria para efectuar una tirada específica. *Por ejemplo, 2D6 quiere decir que se deben tirar dos dados de 6 caras.*

Máxima diversión en el juego

Siempre que escribas, pienses y juegues en Glorantha, hazte la siguiente pregunta: «¿Cómo puedo hacer esta situación lo más divertida posible?», y actúa en consecuencia. Es la Máxima Diversión en el Juego (MDJ). Recuerda este principio cada vez que apliques las reglas de RuneQuest.

Cuando se indique más de un dado en una tirada, suma los resultados para calcular un único total.

En algunas tiradas se añade un número al resultado de los dados. Por ejemplo, si lees «1D6+1», el número que sigue al signo de suma ha de añadirse al resultado de la tirada de 1D6. «1D6+1» arrojará un resultado comprendido entre 2 y 7, aunque el total real dependerá de lo que se obtenga al lanzar 1D6. Asimismo, a veces se sustrae una cantidad a la tirada de los dados. Por ejemplo, el resultado final de «1D6–1» estará entre 0 y 5.

Algunas tiradas ocasionales requieren usar varios dados diferentes a la vez. Por ejemplo, si un arma hace 2D8+1D4 de daño, la cantidad exacta se determina tirando los tres dados (dos de 8 caras y uno de 4) y sumando sus resultados.

Interpretación de los dados

D100: Los **dados de percentiles**. Tira un D10 dos veces para generar un resultado de D100. La primera tirada corresponde a las «decenas» y la segunda a las «unidades». Si sacas un 5 en la primera y un 8 en la segunda, el resultado es 58. Una tirada de «00» equivale a un 100. Algunos D10 vienen numerados con múltiplos de 10 (10, 20, 30, etc.) y deben usarse como las «decenas» junto a un D10 normal que indique las «unidades». En este caso, una tirada de «10» (en las decenas) y «0» (en las unidades) es un resultado de 10, mientras que «00» y «0» es un resultado de 100.

D20: El resultado es el número de la cara superior.

D10: El resultado es el número de la cara superior. Es posible usar un D20 en sustitución de un D10. Si el resultado del D20 es superior a 10, réstale 10. Un resultado de 12 es igual a 2; un 20 equivale a 10.

D8: El resultado es el número de la cara superior.

D6: La mayoría de la gente está familiarizada con el D6. El resultado es el número de la cara superior.

D4: Algunos D4 muestran el resultado en la base de la pirámide, mientras que otros lo tienen en la parte superior. En cualquier caso, lee siempre el número que aparezca en vertical.

D3: Puedes emular un dado de 3 caras tirando un D6. Divide el resultado por la mitad y luego redondea hacia arriba.

D2: Cualquier tirada sirve para representar un dado de 2 caras. Un resultado impar es igual a 1; un número par es igual a 2.



Redondeo de resultados

A veces es necesario dividir algún número entre otro. Siempre que el resultado de una división sea una fracción, se redondea a favor de los jugadores. Si un aventurero inflige 7 puntos de daño a un monstruo y, por alguna razón, el daño se reduce a la mitad, el resultado se redondea hacia arriba para obtener un 4. Si es el monstruo quien inflige los 7 puntos de daño al personaje y se produce la misma división por la mitad, el resultado se redondearía hacia abajo para obtener un 3.

Probabilidad de éxito

En RuneQuest es muy fácil determinar la probabilidad de éxito para la mayoría de las acciones. Muchas de las capacidades que tienen los aventureros, incluidas las habilidades, se expresan como la probabilidad de éxito en percentiles de una tirada de D100 (una habilidad con una probabilidad del «0%» no ofrece ninguna posibilidad de éxito). Con una simple mirada a la hoja de aventurero se pueden determinar las probabilidades de éxito del personaje en la mayoría de las acciones.

Características singulares de RuneQuest

Esta edición de RuneQuest presenta un enfoque novedoso en la interpretación de los personajes, la magia, y el progreso de los aventureros. Es conveniente usar todos los elementos del juego que se resumen a continuación para disfrutarlo al máximo.

Consecuencias de la violencia

Los combates son peligrosos. Son exactamente lo que imaginamos cuando pensamos en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo: alguien asesta un mandoble a tu aventurero y lo pone en un gran aprieto, a menos que pueda detener la espada con un escudo u otra arma, o quitarse de en medio como sea. Los seres humanos tienen una cantidad limitada de puntos de golpe, y los aventureros no disponen de puntos de héroe o de suerte para salir airosos de estas situaciones. Todos se enfrentan antes o después a su amarga mortalidad.

Por muy hábil o poderoso que sea tu aventurero, puede toparse con un desastre a la primera de cambio. Un combate no es algo que se deba tomar a la ligera.

Todo el mundo usa la magia

Un tema fundamental de Glorantha es la relación entre mortales y dioses, entre lo mítico y lo mundano.

La religión y la magia gloranthanas son necesarias para la existencia y universalmente aceptadas. Los dioses son una realidad palpable y ejercen una influencia poderosa sobre el mundo. La práctica religiosa más común en Glorantha es el politeísmo. Cada adorador puede tener una relación especial con su divinidad predilecta, pero reconoce y a menudo adora también a otras deidades. Existen además otras prácticas religiosas como el chamanismo, el materialismo filosófico y la iluminación mística.

Dada la omnipresencia de la magia en Glorantha, la vida cotidiana difiere en muchos aspectos de la que experimentamos nosotros. La vida de cada persona gira alrededor del culto o la religión. La magia garantiza una mayor seguridad y facilita la vida, pero también es una fuente de conflicto y terror.

La magia de Glorantha desempeña un papel decisivo, por no decir fundamental, en la guerra. Los sacerdotes lanzan relámpagos o invocan llamas de los cielos; los chamanes desatan espíritus como el voraz Comerrobles; los maestros de las runas que veneran a los dioses de la guerra o las tormentas pueden destruir regimientos, y el Imperio Lunar posee unidades como la Escuela de Magia de Campaña, los Artífices de Cráteres o el formidable Murciélago Carmesí, una bestia capaz de arrasar ejércitos enteros. En Glorantha, la victoria es pocas veces de los



batallones más grandes, ¡y muy a menudo de los dioses y espíritus más poderosos! Los resultados pueden ser sorprendentes. Por ejemplo, si una banda de cazadores-recolectores dispone de chamanes poderosos, puede aplastar a una falange civilizada, en principio superior, que carezca de apoyo mágico.

La magia es igualmente decisiva en combate singular. Cuando dos maestros de armas de la misma capacidad se enfrentan entre sí, suele ganar el que posee la mejor magia. Si tienes pensado que tu aventurero sea un combatiente experto, lo mejor es que se una al culto de un dios de la guerra.

Runas

Las runas son un elemento clave de RuneQuest y el mundo de Glorantha. Son arquetipos cósmicos: los elementos, poderes y formas que constituyen el universo. La afinidad del aventurero con una runa específica afectará a su potencial mágico, su personalidad e incluso sus características.

Las runas son la fuente de poder de las deidades que precipitaron el ciclo cosmogónico conocido como la **Guerra de los Dioses**. Las runas elementales se imaginan comúnmente situadas sobre una rueda, en cuya rotación al Fuego/Cielo le sigue el Agua, al Agua le sigue el Aire, al Aire le sigue la Tierra, a la Tierra le sigue la Oscuridad, a la Oscuridad le sigue el Fuego/Cielo y el ciclo vuelve a empezar. Otras runas tienen naturalezas contrarias y en conflicto, como la Vida y la Muerte.

Estos conflictos rúnicos son temas profundamente imbricados en el mundo de Glorantha. A medida que las afinidades rúnicas de un aventurero y su potencial mágico se desarrollan, se va convirtiendo en un maestro de las runas hasta acabar participando en el gran ciclo cosmogónico de las **Guerras de los Héroes**.

Magia y mitología

Los dioses son fuerzas activas en el mundo, espíritus omnipresentes. El mundo mortal debe realizar anualmente ritos y actos sagrados para revivir el mundo agonizante y dar a luz un nuevo año. La realidad de Glorantha es definida por la mitología, no por la lógica ni las leyes físicas.

Esta realidad mitológica es un rasgo característico tanto de Glorantha como de RuneQuest. Los aventureros emprenderán acciones con arreglo a los mitos y sus hazañas se convertirán a menudo en mitos nuevos. Incluso las aventuras aparentemente mundanas, como el expolio de una antigua tumba o un robo de ganado, pueden tomar un cariz mitológico.

Ideales y motivaciones

Los aventureros heroicos de Glorantha actúan muchas veces movidos por emociones poderosas e impulsos espirituales y religiosos. El mundo les afecta profundamente y están ligados al conflicto cósmico constante y eterno. Ambas cosas se representan en RuneQuest por medio de las **afinidades rúnicas** y las **pasiones**, que conceden importantes modificadores y capacidades. El Director de Juego debe garantizar que los jugadores puedan decidir sobre el comportamiento de sus aventureros, pero a su vez, los jugadores deberían aceptar qué pasiones y afinidades dominantes dejarán de serlo si los aventureros las contradicen con sus acciones.

El sistema no encarrila a los aventureros ni tiene intención de restar autonomía a los jugadores. Sencillamente pretende que los aventureros actúen de manera congruente con las runas y pasiones que los impulsan, aunque hacerlo vaya en contra de sus intereses.

Los aventureros sin pasiones intensas o afinidades rúnicas poderosas son siempre débiles y estarán en desventaja comparados con los aventureros apasionados que se lanzan sin reservas a luchar en las Guerras de los Héroes.

Cultos

El **culto** de un aventurero es a menudo su recurso más importante, capaz de establecer una conexión entre los mortales y las entidades cósmicas conocidas como los dioses. Un culto es tanto una comunidad como una religión, y satisface las múltiples necesidades de los seres mortales.

Pertenecer a un culto permite el acceso a una fracción del poder de su deidad, que se manifiesta en forma de **magia rúnica**. Un aventurero debe tener una afinidad poderosa con una o más de las runas comunes a una deidad para unirse a su culto. Los cultos también enseñan a sus miembros un tipo de magia menos poderosa, pero más ubicua, llamada **magia espiritual**. A cambio, los miembros contribuyen al culto con sacrificios, devoción y lealtad.

En resumidas cuentas, el culto es la base del estilo de vida del aventurero. A medida que el aventurero asciende dentro de un culto, adquiere poderes mágicos e importantes recursos mundanos.

Parentesco

Un aventurero sin parientes en el violento mundo de Glorantha es una persona solitaria y excluida. Los aventureros cuentan con su **familia** más inmediata, sus padres, hermanos, hijos y cónyuge, junto con un grupo de parentesco más grande, como puede ser un **clan**.

Los parientes de un aventurero le ayudan contra sus enemigos, lo rescatan si es capturado y lo vengan cuando resulta malherido. Todas estas funciones no son meras indicaciones para interpretar a los personajes, sino que tienen su importancia durante el juego.

Por ejemplo, una venganza de sangre es una amenaza para los aventureros que puede tener consecuencias letales para otras personas cuando los familiares de sus víctimas la ejecuten. Un desventurado pastor puede ser vengado por un señor de las runas con el que comparta parentesco.

El paso del tiempo

El tiempo puede volar. En RuneQuest se asume que entre cada aventura vivida por los personajes transcurre una **estación**. Jugando una vez por semana habrá pasado un año de juego en poco más de un mes de tiempo real. Después de jugar durante un año, los aventureros habrán envejecido una década. Una campaña larga puede abarcar toda una generación o incluso más.

Los aventureros suelen tener **obligaciones** sociales más allá de su vida de aventuras. Son miembros de cultos y clanes que celebran días festivos estacionales y otros eventos. Tendrán que administrar granjas y liderar guerreros o incluso tribus enteras. La escala de tiempo estacional permite gestionar (e incluso interpretar) estas otras obligaciones sin atarearse demasiado con los detalles del día a día.

Escala épica

Los aventureros forman parte de un mundo más grande. El juego es épico en su escala y objetivos. Los aventureros pueden participar directamente en los acontecimientos de las **Guerras de los Héroes**. Un aventurero puede realizar un tipo de



aventura ritualizada, llamada **búsqueda heroica**, para descubrir nuevos secretos mágicos y comprender mejor cómo convertirse en un héroe, una figura destacada en un contexto muy superior.

Héroes y búsquedas heroicas

La búsqueda heroica es un acto mágico durante el cual los mortales interactúan directamente con la mitología de Glorantha. Los participantes se esfuerzan por recrear episodios mitológicos para traer consigo algo de esa magia al plano mundano. Las búsquedas heroicas están plagadas de peligros y son tan impredecibles que a menudo resultan letales. El fracaso de un buscador heroico significa no sólo su ruina, sino también la de su comunidad y su culto.

El buscador heroico interactúa al mismo tiempo con la mitología de Glorantha y con el plano mundano. Alguien que recorre este peligroso camino se transforma en un héroe dotado de poderes excepcionales. El héroe usa sus dones para luchar contra los enemigos que ponen en peligro la paz y el bienestar de la comunidad. Y, sin embargo, no está limitado por las reglas y restricciones de la civilización que defiende. Pocas veces sentirá que el mundo civilizado es su hogar.

Jugar en Glorantha

Glorantha es un mundo de proporciones colosales y gran profundidad, pero con mucho espacio para nuevas ideas. El Director de Juego es libre de poner orcos en alguna isla o inventar un nuevo culto para una ciudad. **Cada Glorantha será diferente y debería adaptarse al estilo de juego del grupo**.

Dicho lo cual, los jugadores y el Director de Juego deberían tener en cuenta las siguientes sugerencias a la hora de jugar en Glorantha.

La importancia de la comunidad

Los aventureros satisfacen las necesidades de su comunidad, ya sea una banda de cazadores, un clan de agricultores y pastores, un templo o una ciudad-estado cosmopolita. Si el aventurero no pertenece a una comunidad, no es más que un proscrito destructivo. Dentro de una comunidad es un avatar, la personificación de un millón de sueños, oraciones y maldiciones, la encarnación de las esperanzas y los temores del futuro. El Director de Juego debe tenerlo en cuenta al planificar



el trasfondo de sus partidas, y los jugadores deben recordarlo cuando interpreten a sus aventureros.

Proporciónale siempre una familia a tu aventurero, con hermanos, padres y otros parientes. Decidir que varios aventureros son parientes o están relacionados por una misma responsabilidad refuerza la noción de comunidad. Establece conexiones entre los aventureros y su comunidad con un motivo adicional para preocuparse por ella. El procedimiento de creación de aventureros ofrece muchas oportunidades para definir la existencia de familiares comunes y vínculos sociales, de un hermanamiento en batallas previas o incluso de una rivalidad anclada en el pasado.

La consecuencia de vincular a los aventureros con una comunidad es la responsabilidad que adquieren. Los jugadores se lo pensarán dos veces antes de que sus aventureros se comporten como máquinas de matar si tienen que lidiar con las consecuencias.

Un mundo en la Edad de Bronce

Glorantha hunde sus raíces en el mundo antiguo, o incluso en la Prehistoria. Es principalmente una ambientación de la Edad de Bronce, caracterizada por lo siguiente: la ubicuidad del **bronce** como el metal más utilizado, en lugar del hierro; la escritura como un privilegio reservado a una reducida élite profesional (como el culto de Lhankor Mhy); y por el auge de las civilizaciones urbanas (como Nochet, Hogar del Audaz y Fronteriza). Los grupos de parentesco o las ciudades-estado son las formas habituales de organización social; el poder reside en un cacique, rey, reina u otra autoridad suprema. El gobernante suele ser también una figura sacerdotal; los reyes-sacerdotes son la norma en gran parte de Glorantha. ¡Los templos son casi siempre la institución más poderosa en cualquier comunidad gloranthana!

La mayoría de las sociedades de Glorantha son politeístas y reconocen multitudes de dioses. Las religiones rara vez hacen proselitismo. Un aventurero pertenece al culto de su gente por nacimiento, posición social u ocupación: la noción de una «conversión» tiene poco sentido para la mayoría de gloranthanos. Se puede dejar un culto o unirse a otro, pero no es fácil abandonar completamente a los viejos dioses por otros nuevos. Por el contrario, lo normal es agregar nuevos dioses a los muchos que ya existen.

Los elementos de Glorantha basados en la Edad de Bronce son una buena fuente para que el Director de Juego y los jugadores añadan detalles a sus aventuras. Las armaduras de bronce sirven tanto de protección como para representar el estatus, cuando no es ésta la función predominante. Los edificios y las estatuas están pintados en colores vivos, incluso chillones. El vino y otros líquidos no se almacenan en barriles, sino en ánforas de cerámica, que a veces se decoran con diseños pintados u ornamentaciones.

¿Has estado ya en Glorantha?

El sistema de juego de RuneQuest lleva activo desde su publicación original en 1978, y Glorantha ha cosechado alabanzas como una ambientación muy popular. Es probable que el lector ya esté familiarizado hasta cierto punto con este juego y sus conceptos básicos.

No obstante, hay algunas peculiaridades importantes que distinguen esta edición de RuneQuest de las anteriores:

- Una integración considerable del mundo de Glorantha en las reglas.
- La creación de aventureros incluye sus trasfondos familiares y sus historias recientes.
- Pasiones, reputación y runas son aspectos de los aventureros.
- Las runas y pasiones refuerzan las habilidades.
- La magia rúnica es más accesible.
- Los puntos de runa son ahora un recurso.
- Nuevas reglas de hechicería y el plano espiritual.
- Campañas con estructura estacional.
- Transcurre en el año 1625, en los albores de las Guerras de los Héroes.



Un mundo de fantasía

A pesar de sus similitudes con la Edad de Bronce, Glorantha es ante todo un mundo mágico y fantástico. El concurso de semidioses tan poderosos como regimientos enteros transforma los campos de batalla de formas impensables para el arte de la guerra de nuestro mundo antiguo. El Imperio Lunar cuenta con armas mágicas, como un colosal demonio del Caos volador que devora ejércitos enteros y unidades de magos capaces de invocar lluvias de meteoros para diezmar a sus enemigos. La montaña Kero Fin se alza sobre el Paso del Dragón a casi doce kilómetros de altitud, muy por encima del monte Everest, y se parece más a una aguja que a una montaña. Hay dragones dormidos de muchos kilómetros de largo que los lugareños siempre han tenido por extraños cordales de colinas. Existen patos humanoides y babuinos parlantes, toros alados, peces inteligentes y numerosos seres y razas inmortales. El paisaje está salpicado de ruinas de civilizaciones humanas pasadas, e incluso de lugares antiguos del Tiempo Divino.

Cuando juegues y dirijas partidas en Glorantha, libera tu imaginación. Ignora esa voz que te pide ser racional y exigir datos empíricos. Recurre a tus fantasías inconscientes, a los sueños, el folclore y la mitología.

Tu Glorantha será diferente, qué duda cabe. Pero procura que siempre sea fantástica.



GLORANTHA

Glorantha es un mundo de magia y mitología. Todos sus habitantes saben que la mitología es real. Los hechos objetivos y las opiniones coinciden en algunas cuestiones: el mundo está poblado por seres mágicos, ya sean pequeños o titánicos, que llegan a interactuar de una forma u otra con los mortales. No todas las mitologías concuerdan entre sí, pero lo que se expone a continuación es ampliamente aceptado por casi todas.

LAS RUNAS

Las runas son intrínsecas a Glorantha. Son los poderes cósmicos que la definen y se manifiestan a través de los dioses. Se las conoce desde la prehistoria más antigua y permean todo lo que hay en el mundo o tenga que ver con él. ¡Algunas han llegado a cambiar con el tiempo!

Las primeras deidades están asociadas a runas. Algunos filósofos sostienen que las deidades no son más que personificaciones de las fuerzas rúnicas. Sin embargo, la verdadera relación entre deidades y runas no está clara en absoluto: formular esta cuestión en voz alta, en un contexto inoportuno, puede acabar en un derramamiento de sangre. Hasta las deidades del conocimiento se muestran crípticas sobre este tema. Quizás la relación no pueda ser comprendida por la mente humana.

A las personas pragmáticas no les importa. Las runas son símbolos con poder subyacente. La gente marca sus posesiones y hasta sus cuerpos con runas. No sólo caracterizan la realidad, sino que pueden ser usadas para manipular el mundo. No basta con ver o escribir una runa: sus poderes sólo pueden ser liberados por personas con una amplia formación y preparación, como chamanes, sacerdotes o hechiceros.

Tipos de runas

Hay cuatro tipos de runas: **elementos**, **formas**, **condiciones** y **poderes**. Cada deidad tiene una o más especialidades entre las fuerzas descritas por las runas, que corresponden a los ámbitos en que es más eficaz y versátil; lo mismo se aplica a sus seguidores. Cuando decimos que una deidad es un dios de la runa Fuego/Cielo, una diosa de la Ilusión o similares, estamos observando que sus seguidores se especializan en esas áreas.

Las runas se clasifican de la siguiente manera:

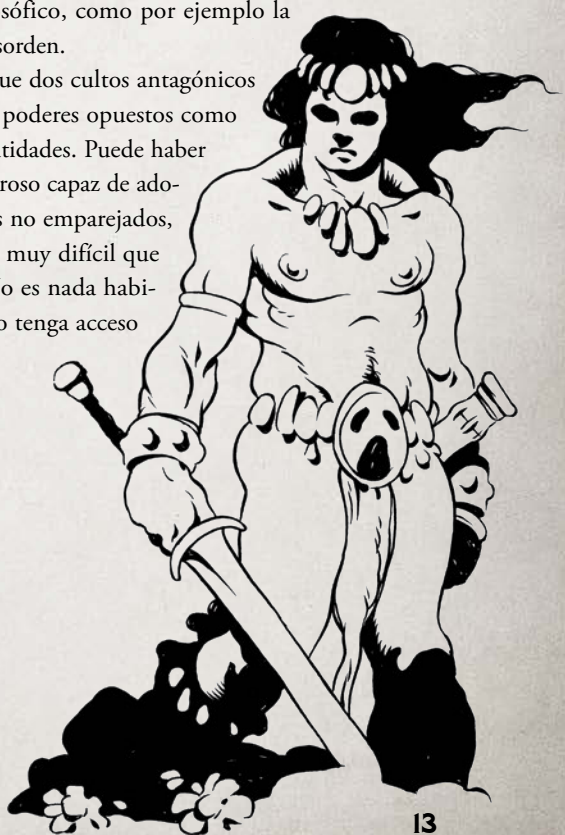
Elementos

Los elementos son las sustancias de que está hecha Glorantha. Hay cinco elementos reconocidos oficialmente por todo el mundo, aunque a veces se reconoce un sexto, la Luna.

Poderes

Se cree que las runas de poder simbolizan los miembros de la Corte Celestial. Su singularidad reside en que se agrupan en pares mutuamente antagónicos, equilibradas entre sí a niveles existencial y filosófico, como por ejemplo la Armonía y el Desorden.

Es habitual que dos cultos antagónicos tengan runas de poderes opuestos como parte de sus identidades. Puede haber algún culto poderoso capaz de adorar a dos poderes no emparejados, pero entonces es muy difícil que adore a otros. No es nada habitual que un culto tenga acceso a dos poderes emparejados.



Elementos

Nombre	Símbolo	Descripción
Oscuridad		La runa más antigua, el Primogénito del que nacieron o descienden los demás elementos. La Oscuridad fue el primer elemento que surgió del Caos Primordial.
Agua		El Agua nació de la Oscuridad. Como elemento se le llama Hijo de la Oscuridad, Camino al Inframundo y Sustento de la Tierra.
Tierra		La Tierra es el tercer elemento, la Hija de los Mares, Madre del Cielo, Esposa de Muchos, Cuidadora de Todos. Al menos la mitad de los cultos de Glorantha incluyen la Tierra en una u otra manifestación, ya sea como Dadora de Vida, Padre Piedra, Agitadora o Antepasada Primigenia.
Fuego/Cielo		El Cielo y el Aire son sustancias diferentes, pues el Aire es lo que separa al Cielo de la Tierra. El Cielo ha permanecido alejado de la humanidad desde que fue derrotado por su hijo, aunque aún quedan vestigios de su adoración presentes en la Tierra, como el Templo de la Cúpula Solar.
Aire		El Aire es el Quinto Nacido, el Hijo de la Tierra y el Cielo (Cielo era también hijo de la Tierra). Es el Transgresor de Leyes, Destructor del Cielo, Luchador contra la Oscuridad y Libertador del Sol. En general se manifiesta como un dios de la tormenta, como Orlanth en Sartar o el Toro Tempestuoso de Prax.
Luna		La Luna es el sexto elemento. Sus compañeros apenas la aceptan y prácticamente no tiene presencia fuera del Imperio Lunar, aunque a veces se la considera una runa de condición.

Poderes

Nombre	Símbolo	Descripción
Armonía		Se dice que representa el Arpa Divina con la que se separó el Orden del Caos. Es bastante antigua y venerada en toda Glorantha.
Desorden		Esta runa deriva directamente del Caos. Los cultos anárquicos afirman que fue el primer paso de la creación a partir del Caos, y que por tanto el Desorden es el Primogénito de los poderes y la base del universo.
Inmovilidad		Esta runa está estrechamente relacionada con el arte de la alquimia y los enanos, quienes afirman que se trata de la Primera Runa porque proporcionó la base a partir de la cual se originó todo lo demás.
Movimiento		La runa que simboliza la rueda antigua. Se afirma de ella, como de tantas otras, que es la Primera Runa, porque habría sido necesaria para crecer a partir del Caos. Algunas tradiciones hablan del Pájaro del Mundo que escapó de las Fauces del Caos subido a la rueda.
Verdad		Una runa de los antiguos dioses del Cielo que todo lo ven. Cuentan que representa la antorcha que ayudó a los mortales a escapar del Caos durante la Gran Oscuridad y sobrevivir hasta el Alba. Es otra candidata a Primera Runa, pues su constancia y orden diferenciaron la creación del Caos aleatorio e inestable.
Ilusión		La Compañía de Titiriteros, el culto principal del Padre de la Ilusión, siempre ha afirmado que ésta fue la Primera Runa, porque sin Ilusión, ninguno de nosotros pensaría nunca que alguna vez fuimos. Se niegan a ser más específicos.
Fertilidad		Esta runa simboliza la Antigua Copa de la que se vertió el mundo entero en los albores de la creación. Es un símbolo de crecimiento y vida.
Muerte		Se la conoce como la Primera Espada, el arma inmortal y maldita que usaba el dios Humakt para llevar la muerte al mundo. Otros afirman que es la primera de las runas, citando la separación del mundo y el Caos como la primera acción de la creación.

Formas

Nombre	Símbolo	Descripción
Bestia		Esta runa también se llama el Ojo del Dragón, y se supone que representa la coraza natural que recubre el ojo de un dragón. Se cree que los dragones son los progenitores de todas las bestias (o al menos de las que tienen cuatro o más patas), aunque nadie ha tenido el valor de preguntárselo a alguno. Podría haber sido originalmente una runa dragonut, y su complejidad así parece indicarlo.
Hombre		Esta runa representa una silueta humanoide y es común entre todas las razas de este tipo. Otras razas pueden interpretarla como «esclavo» o «comida». Se dice que representa al Abuelo Mortal, y sobre él se cuentan numerosos cuentos populares.
Planta		El símbolo de la primera vida sobre la faz de Glorantha. Se dice que simboliza al primer dios Planta, un hijo de la Tierra y el Mar. Hay muchos cultos que tienen una conexión con la runa de la Planta, como el culto de Aldrya, que adora una combinación de la Tierra, la Planta y la runa de poder de la Fertilidad.
Dragonut		Esta runa es tan exótica como la raza que representa, y sólo se puede encontrar en la región del Paso del Dragón. A diferencia de la mayoría de las runas de forma, ésta nunca se usa con una runa elemental.
Espíritu		Esta runa describe las entidades sin cuerpo que existen en el plano espiritual.
Caos		La runa que describe a los seres contaminados por el Caos. Puede combinarse con cualquier otra runa, pues no hay nada que esté totalmente a salvo de su influencia.

Condiciones

Nombre	Símbolo	Descripción
Maestría		Esta runa tiene múltiples usos y simboliza la maestría de los mortales, la magia o los elementos. Como maestría de los mortales, describe a un héroe. Como maestría de la magia, simboliza cualquier culto de poder moderado. El uso de este tipo de runa de condición suele enmascarar las verdaderas runas que identifican al culto o persona descrita, aunque también pueden significar la independencia de un héroe o un mago poderoso respecto a los lazos de un culto.
Magia		Esta runa que describe la relación de un culto o individuo con el poder de otra runa resulta casi redundante en un mundo repleto de magia. Es una runa crucial, pues es imposible emplear runas sin magia de por medio.
Infinito		La marca de lo divino. Cualquiera que posea la runa del Infinito es prácticamente un dios. No se debe utilizar de manera poco juiciosa, ya que implica un control total del flujo de la energía cercana al usuario que lo hace invulnerable a casi toda la magia. Sólo es característica de dioses, dragones y los héroes más formidables.
Suerte		Considerada tanto una expresión del Caos como una garantía de la aprobación de los dioses. La runa se usa poco, excepto en el País Sagrado, donde los Maestros de la Suerte y la Muerte portan con orgullo el símbolo de los riesgos que corren a cada instante.
Destino		Muy pocos cultos se sirven de esta runa para expresar su lugar en el mundo. Suelen utilizarla culturas oprimidas que no tienen otra explicación para su estatus; paradójicamente, también la usan las élites para justificar el suyo.

Formas

Estas runas son descriptivas. Los dioses suelen representarse como pertenecientes a un poder o elemento, y la forma determina cómo se expresa ese poder o fuerza elemental. Las runas de forma presentan numerosas variedades y subtipos. A veces se las conoce por otros nombres, pero estos son sobradamente adecuados.

Condiciones

Hay cinco runas de condición ampliamente reconocidas que indican el aspecto de un elemento, forma o poder favorecido por cada culto. Algunos cultos creen que existen otras condiciones, pero no son tan universalmente aceptadas.

El mundo de Glorantha

Glorantha no tiene forma esférica, sino rectangular y ligeramente abultada, como la forma de la runa de la Tierra. Se mantiene a flote en el Río de Sramak, el **Océano Primigenio** que rodea el mundo. El cielo que la cubre es una bóveda descentrada que gira alrededor de la Estrella Polar situada en su centro, el único punto estable de la cúpula celeste. Entre la Tierra y el Cielo se encuentra el turbulento reino de los dioses del Aire. Debajo de la Tierra y el Agua yace el oscuro y silencioso Inframundo.

El **Mundo Intermedio**, reino de los mortales, se sitúa bajo el Cielo y el Aire, en la superficie de la Tierra. Tiene un continente al norte y otro al sur, así como varios archipiélagos.

Más allá del Mundo Intermedio hay regiones habitadas por razas sobrenaturales inmensamente poderosas, como Altinela, Vithela o Luathela. Los moradores de estas tierras visitan ocasionalmente el mundo de los hombres, pero pocos humanos viajan a esos lugares. Algunas son lugares mitológicos, como el Mar de Fuego (donde el Cielo cayó a la Tierra y lo incendió todo), o las Tierras del Alba y el Atardecer, donde el sol sale y se pone cada día. Sólo los héroes pueden viajar a estos reinos y sobrevivir, y desde allí encontrar el camino hacia los mundos de los propios dioses.



Genertela es el continente más septentrional. Es más frío que el meridional, y las regiones situadas más al norte sólo están habitadas por demonios de hielo y troles de las nieves. El Mar Blanco separa el invierno permanente de las tierras norteñas de los mortales. El clima del continente es templado y las estaciones son más agradables en el sur.

Los grandes océanos centrales de Glorantha son templados, casi cálidos, aunque cambian con las estaciones. Están cuajados de islas apacibles de naturaleza semitropical. El Remolino de Magasta es una gigantesca vorágine situada en el centro del mundo, que arrastra todas las aguas hacia el abismo de su interior y el oscuro mar primordial que hay debajo.

Las tierras habitadas del continente situado al sur se desarrollaron con independencia del norte, aunque ambas culturas se enfrentaron en un cruento conflicto durante la Segunda Edad. Las regiones costeras norteñas son extremadamente agradables, pero la temperatura aumenta cuanto más se viaja hacia el sur. Más allá de las tierras conocidas por los hombres hay junglas espesas que llegan hasta el árido e inhóspito Yermo Abrasador.

El Paso del Dragón

El **Paso del Dragón** es probablemente el lugar más importante de Glorantha por su ubicación en una encrucijada extremadamente estratégica de Genertela. Su historia lo ha ido poblando con numerosos grupos singulares, muchos de ellos restos de tiempos pasados. La invasión más reciente tiene como protagonista al **Imperio Lunar**, y sin duda habrá más en el futuro. Lo más importante del Paso del Dragón es que se trata de una región extremadamente mágica. Es el centro del mundo para muchos mitos. Allí siguen ocurriendo grandes acontecimientos mágicos y religiosos. Es el hogar de varios semidioses. Muchos profetas y eruditos auguran que el Paso del Dragón será el detonante de las Guerras de los Héroes.

El Paso del Dragón es un valle estrecho que cruza la divisoria continental cerca del pico sagrado de Kero Fin, pero con los siglos el nombre ha llegado a aplicarse al conjunto del pasillo de 225 kilómetros de ancho abierto en las Montañas Petrificadas y la región circundante.

El Paso del Dragón es también una de las regiones de mayor importancia militar de Genertela. Es el único paso que puede usar un ejército para cruzar desde Peloria (gobernada por el Imperio Lunar) en el norte hasta las ricas tierras de Kethaela en el sur. Gran parte del terreno de la región es fácil de defender, como los bosques, las colinas y las montañas. Lo más destacable es que tanto su población guerrera como muchas entidades mágicas convierten la región en un reto para cualquier ejército que trate de pacificarla o conquistarla.

La sociedad gloranthana

Glorantha tiene mucho más que ver con Mesopotamia, la China antigua, la Grecia de Homero, la Era Hiboria de Robert E. Howard y el Shahnameh que con la Europa medieval, *Le Morte d'Arthur* o el ciclo carolingio. Sus héroes son más parecidos a Conan, Gilgamesh, Heracles y Rostam que a Lanzarote, Perceval o Rolando.

A diferencia de otras ambientaciones de fantasía, no existe un alineamiento universal. Las personas profesan **lealtades** a naciones, ciudades, religiones y tribus, pero no a conceptos abstractos. Es muy posible que una persona sobreviva bastante bien en el juego sin ser leal a nada más que a sí misma.

Las deidades juegan un papel activo y crucial en la mayoría de los acontecimientos importantes de Glorantha a través de sus seguidores y cultos. Sin embargo, muchas de ellas se complementan y rara vez se oponen entre sí directamente. Sólo las deidades de poder son activamente antagonistas, y únicamente dentro de sus propias esferas de interés.

Las razas antiguas

Las razas más antiguas de Glorantha son anteriores a la aparición de los humanos en el mundo. Entre ellas se incluyen muchas criaturas pequeñas, nativas de lugares concretos o en general insignificantes. Otras como los aldryami (elfos), broos, dragonuts, mostali (enanos), sirénidos y uz (troles) son suficientemente poderosas como para dominar partes considerables del mundo.

Hay muchas otras criaturas de Glorantha, menos conocidas o poderosas. Centauros, gigantes, morocantes, tritónidos, hijos del viento y hombres escorpión son sólo algunas de las muchas razas antiguas menores.

Tecnología gloranthana

En lo relativo a la tecnología, Glorantha es congruente con la Edad de Bronce de la historia de la Tierra. Esta afirmación general tiene como intención ilustrar el desarrollo social y el nivel cultural de la mayoría de sus habitantes. El bronce es fácil de encontrar y se puede extraer directamente de los huesos de deidades muertas en la Guerra de los Dioses, que suponen una fuente segura del metal. En estas reglas se utiliza el término «bronce» para referirse al metal terrestre al que se asemeja, pero el equivalente gloranthano tiene ciertas propiedades adicionales que lo diferencia de nuestra aleación terrestre.

Los metales sin alear o «puros», como el hierro, el plomo, el estaño y el cobre, impiden el uso de la magia a menos que el objeto esté «sellado» con la runa conectada a esa sustancia. Hay que tener en cuenta que no todas las monedas están aleadas, como tampoco los objetos suntuarios de oro y plata, y por tanto no tienen efecto sobre el uso de la magia.

El dinero en Glorantha

En Glorantha predominan las acuñaciones en plata, que se utiliza habitualmente en monedas más que el oro y el cobre. El Imperio del Mar Medio fue el primero en introducir la acuñación de plata en Glorantha. La moneda básica en el Paso del Dragón y Prax es el **lunar** (abreviado L), una moneda de

plata que pesa poco más de 4 gramos. La mayoría de monedas en circulación fueron acuñadas por el Imperio Lunar con los símbolos de la Diosa Roja. Antes de la Conquista Lunar, los diferentes gremios de Sartar y Pavis acuñaban unas monedas de plata llamadas florines, de un valor similar. Una vaca tiene un valor aproximado de 20 L.

La primera acuñación del mundo se realizó con el oro que los enigmáticos Bailarines de la Rueda Dorada entregaron a la humanidad. Las monedas de oro todavía se llaman ruedas en su honor. Pero el oro es escaso y muy valioso. Una rueda de oro equivale a 20 L. El oro es, sobre todo, un medio para saldar deudas entre gobernantes más que entre la plebe.

Los enanos inventaron las monedas de cobre, que fueron adoptadas por Issaries para facilitar el comercio entre los pueblos. Las monedas de cobre se denominan clacks, aunque a menudo se las llama simplemente cobres. Diez clacks equivalen a un lunar.

El bolgo es una unidad de intercambio trol acuñada en plomo, inventada por Argan Argar. Es la única moneda que utiliza su culto para pagar a los mercenarios troloides. El bolgo de plomo es una unidad de dinero singular, ya que además de usarse como efectivo también sirve de munición para las hondas.

Los tipos de cambio entre estas monedas se encuentran en la página 403.

Historia

Glorantha fue creada por sus deidades a partir del **Vacío Primordial del Caos**. Al principio no podía haber historia, porque la creación dio lugar al período de magia y simultaneidad intemporal llamado **Tiempo Divino**. El mundo estaba poblado entonces por seres y razas de la **Edad Dorada**.

El período de paz terminó abruptamente con el nacimiento en este mundo de Umath, el Aire Primordial, que trajo consigo el hacinamiento, la confusión y el temor. Fue aún peor en la Guerra de los Dioses. Las contiendas atestaron el universo y Orlanth, el dios de las tormentas, usó la Muerte para matar al Dios Sol. La oscuridad lo envolvió todo y las criaturas del Inframundo invadieron Glorantha para ocupar un lugar en ella.

El Trío Impío, formado por Ragnaglar el Dios Loco, Thed la Madre de los Broos y Mallia la Señora de las Enfermedades, liberaron el Caos en los confines del mundo. Con el Sol muerto en el Inframundo y los cielos tomados por enloquecidos demonios nocturnos, el cosmos se encontraba trastornado. Las hordas del Caos llegaron para devorar toda la comida y matar de hambre a personas y animales. Los espíritus de la naturaleza (Aire y Agua, Fuego y Oscuridad) se tornaron hostiles, ya que cada uno ansiaba quedarse con una parte del mundo moribundo. La destrucción total parecía inminente.

Pero Glorantha no fue destruida. La Esperanza y la Fortuna inspiraron a los **Siete Portadores de Luz**: Orlanth y sus compañeros Chalana Arroy, Eurmal, el Hombre de Carne, Ginna Jar, Issaries y Lhankor Mhy viajaron por el cosmos embargado de Caos y, tras un desgarrador periplo, liberaron al Dios Sol, dador de vida. El dios saltó feliz a su legítimo lugar en el cielo y la oscuridad fue desterrada.

Las deidades realizaron grandes juramentos y pactos para evitar que el Caos entrópico volviera a adueñarse de su reino, lo que se conoce como el Gran Compromiso, al que los seres humanos llaman **Tiempo**. Los dioses salvaron el mundo al alterarlo, y ahí comenzó la Historia.

El Tiempo comenzó con la **Edad del Alba**, un período de paz y crecimiento que los supervivientes aprovecharon para reconstruir y aprender el funcionamiento del mundo dentro del Tiempo. Las razas antiguas (aldryami, dragonuts, enanos y troles) prosperaban como los humanos y eran igual de orgullosas. El Primer Concilio del Paso del Dragón, en el continente de Genertela, era una organización equitativa en la que participaban por igual humanos y no humanos, hombres y mujeres, mortales y deidades.

Aquella era de inocencia no podía durar. Las antiguas enemistades salieron a la luz y crecieron los conflictos entre los pueblos sin representación en el Concilio. La disidencia en el interior y los enemigos del exterior precipitaron la formación del Segundo Concilio, un imperio belicoso cuya arrogancia creció a la par que su poder, hasta que soñó con recuperar el Tiempo Divino.

El experimento terminó en el nacimiento de Gbaji, el dios del Caos, que mantuvo a Glorantha en guerra consigo misma durante cincuenta años bajo su reinado de terror. El resultado fue nefasto para las razas antiguas, que desde entonces no han vuelto a tener el mismo poder en el mundo. Así sobrevino el final de la **Edad del Alba**.

Nuevas entidades políticas surgieron de aquel mundo fragmentado. Entre las más poderosas se encontraba el estado llamado **Imperio de los Amigos de las Sierpes**, con centro en el Paso del Dragón, que duró 500 años. Se enorgullecía de su famosa amistad con los dragones y sierpes del Paso. Sus gentes y lugares prosperaron, mantuvieron contactos con otros dos continentes y profundizaron en los caminos espirituales. Al cabo de 300 años, los gobernantes tradicionales fueron reemplazados por un órgano rector de personas y deidades llamado el Tercer Concilio. Las leyendas relatan que en sus cámaras no había forma de distinguir a humanos de dioses.

Pero la magia del Concilio no pudo contrarrestar las miserias de sus adoradores, ni controlar las espadas de los rebeldes que no les ofrecían sacrificios. Los dioses foráneos ganaron poder y prestigio a medida que las provincias del Tercer Concilio se rebelaban o eran invadidas.

Finalmente, el Concilio volcó sus energías en defender a sus adeptos. Se libraron batallas épicas por toda la región hasta que, en el año 1042, los dragonuts se despertaron de su sueño centenario y exterminaron a todos los miembros del Concilio.

No habían pasado ni cien años cuando los aliados humanos que habían participado en la destrucción del imperio se

La saga de Vasana

A lo largo de este libro hay pasajes dispersos, separados del texto principal, que han sido extraídos de la obra *Mi vida*, más comúnmente conocida como *La saga de Vasana*, un relato en primera persona de las Guerras de los Héroes escrito (o dictado) por Vasana Ernaldoring, señora del viento y compañera del príncipe Argrath. Por desgracia no se conservan las últimas partes de esta obra; todos los extractos corresponden a los años 1626–1627.

La crónica de Vasana destaca por su sinceridad, ya que relata tanto sus triunfos como sus derrotas, y en varias ocasiones reconoce tener la culpa de sus fracasos. Por eso *Mi vida* contrasta de forma agradable con la incesante fatuidad que Ethilrist imprime en su voluminosa *Historia de mi Tropa del Caballo Negro*, considerada por muchos eruditos como el culmen de las crónicas de las Guerras de los Héroes. Vasana desempeñó un importante papel al inicio de las Guerras de los Héroes, y participó en muchos rituales y asuntos de varios cultos aparte del suyo.

Vasana viajó por el Paso del Dragón, Prax y Kethaela durante los años seleccionados, y su crónica contiene descripciones útiles de los lugares y personas que encontró. El itinerario completo de este período está señalado en el mapa adjunto. También se incluyen los lugares y fechas en la siguiente lista.

Lugar/Suceso	Fecha	Mapa	Capítulo
Batalla de las Reinas	Estación del fuego, 1626	0	Sistema de juego
Swenston/Tarima del Esclavista	Estación del fuego, 1626	1	Habilidades
El Bloque	Estación del fuego, 1626	2	Combate
Los Oteros	Estación de la tierra, 1626	3	Runas
Nueva Pavis	Estación de la oscuridad, 1626	4	Pasiones y Reputación
Nueva Pavis	Estación de la oscuridad, 1626	4	Pasiones y Reputación
Nueva Pavis	Estación de las tormentas, 1626	4	Magia
Rocas de la Asamblea	Estación del mar, 1627	5	Magia espiritual
Abismo de la Garganta de la Serpiente	Estación del mar, 1627	6	Cultos rúnicos
Ruinas de la Ciudad Dormida	Estación del mar, 1627	7	Chamanes
Batalla de la Colina de la Espada	Estación del mar, 1627	8	Espíritus y el plano espiritual
Murallas Blancas	Estación del fuego, 1627	9	Espíritus y el plano espiritual
Nochet	Estación de las tormentas, 1627	10	Hechicería
Nochet	Estación de las tormentas, 1627	10	Equipo y riqueza
Vinoclaro	Tiempo Sagrado, 1627	11	Entre aventuras





volvieron contra los dragonuts. La falta de partidarios dejó a los dragonuts indefensos ante el poder de la Invencible Horda Dorada, una alianza compuesta por la mayoría de los humanos. Los nidos de los dragonuts fueron purgados a fuego, impregnados con semillas de parásitos del Caos, sellados por enfermedades indescriptibles y maldecidos con miedo y odio para quienquiera que se atreviese a llorarlos.

Los implacables humanos aplastaron y saquearon sin remordimientos, pero cuando avanzaron sobre el Paso del Dragón en 1120, la unión de sus ejércitos humanos se encontró con aquellos que lloraron la pérdida de los dragonuts. Dragones venidos de más allá del tiempo y el espacio se congregaron en su hogar ancestral para preservar la pureza del lugar en que nacieron. La Guerra de la Masacre de los Dragones no recibe su nombre por las bajas que sufrieron, sino por las que causaron. Pese a la indiferencia de estas bestias, los humanos los han temido desde ese momento. Ya nadie quiere aplastar huevos de dragonut, aunque de vez en cuando se saquee alguna que otra ciudad nido.

El Paso del Dragón fue abandonado por la humanidad. Los viejos imperios de todas partes se sacudieron y los mares quedaron completamente cerrados a los humanos. Se erigieron nuevos reinos para llenar los vacíos de poder. Nuevas magias y deidades se liberaron de antiguos grilletes.

Al norte del Paso del Dragón se encuentra la tierra de Peloria, hogar de la antigua civilización de Dara Happa, fundada en la Edad Dorada por Yelm, el Dios Sol. Tras la caída del Imperio de los Amigos de las Sierpes, el cruel Imperio Carmaniano conquistó Peloria. Los carmanianos amenazaron con extinguir las últimas luces de Peloria hasta que siete buscadores heroicos conspiraron a la desesperada para revivir a una diosa muerta, la **Luna Roja**.

La Luna Roja había sido víctima de la Gran Oscuridad. Quedó despojada de la inmortalidad y la muerte al mismo tiempo, existiendo en ambos mundos de una forma inusitada para una deidad. Desgarrada por la terrible conmoción, se dispersó entre los mundos. Después de una búsqueda exhaustiva por los senderos perdidos o prohibidos del Inframundo, tomó una nueva forma como la Diosa Roja. Las dicotomías del universo, como la Constancia y el Cambio, la Vida y la Muerte, el Amor y la Indiferencia, estaban equilibradas en su persona; incluso el Caos. Su llegada al Tiempo cambió la faz de la tierra. La Diosa Roja sometió al corazón de Peloria y derrocó al Imperio Carmaniano.

Después de pasar algún tiempo en Glorantha, la Diosa Roja ascendió a los cielos, donde permanece en su cíclica belleza y observa la tierra que legó a su familia. El Emperador Rojo del Imperio Lunar, siempre reencarnado, es su hijo y su orgullo.

El Imperio Lunar se fue expandiendo desde su fundación. Cada vez que era derrotado se recuperaba con más fuerza que antes. Los lunares viajaron a los desiertos helados del norte, hasta la frontera con las tierras de los jinetes bárbaros del este, y hacia el oeste hasta que los detuvo la Prohibición Mágica de los Síndicos. Pero el Imperio continuó creciendo y creciendo en el sur.

Cuando los lunares llegaron al Paso del Dragón, lo encontraron poblado de nuevo. Además, estaba dominado por el Reino de Sartar, gobernado por una sabia dinastía que mantenía con cautela las grandes leyes mágicas que les otorgaban su fuerza. A pesar de las derrotas iniciales, el Emperador Rojo marchó finalmente casi sin obstáculos sobre la capital de Sartar, Hogar del Audaz, en 1602. Profanó el templo de Sartar y devastó la ciudad. Lo habitual en cualquier conquista lunar.

Pero los supervivientes de la dinastía de Sartar incitaron una rebelión de nativos contra el Imperio. La Rebelión de Estrella en la Frente acabó en 1613 con el cese temporal de la ocupación lunar. Un último levantamiento fue reprimido con dureza por el general Fazzur el Ilustrado, tras lo cual se emplazó un príncipe títere en Hogar del Audaz.

La Universidad Lunar de Magia comenzó a construir un templo a la Luna Victoriosa en las estribaciones de las Montañas Tormentosas para extender el Fulgor y poner fin a los levantamientos. La ubicación de este templo permitiría a los lunares vencer al rebelde dios de las tormentas, conquistando el Aire como dominio incuestionable de la Diosa Roja.

Tras la caída de Murallas Blancas en 1621 se barruntaba una victoria lunar completa a no más tardar, pero nunca se materializó. Estallaron rebeliones en Sartar y la Tierra Heortlinga, el ejército lunar fue derrotado en Esrolia por una alianza de rebeldes y piratas lobo, y Pavis cayó ante un nuevo señor de la guerra llamado Argrath. Los adoradores del Dios de la Muerte asesinaron a la marioneta lunar, el príncipe Temertain.

Cuando los lunares se reunieron finalmente para consagrar el Templo de la Luna Victoriosa en 1625, los sartaritas respondieron hallando la forma de convocar a un dragón auténtico justo debajo de los cimientos del templo, que devoró a los sacerdotes y sacerdotisas reunidos para celebrar la ceremonia, así como a la mitad de los militares lunares presentes en el Paso del Dragón. Aquel catastrófico suceso, conocido como el Surgimiento del Dragón, despertó antiguos poderes dracónicos e ideas abandonadas desde el Imperio de los Amigos de las Sierpes. Seres humanos y de otras especies sintieron pavor en todo el mundo ante los aterradores sucesos, y muchos pusieron en marcha sus antiguas maldiciones, defensas cósmicas, planes secretos y rituales apocalípticos.

Poco después del Surgimiento del Dragón, Kallyr Estrella en la Frente liberó Hogar del Audaz y se proclamó princesa de Sartar. El valor y la gloria de la lucha por la independencia de Sartar atrajo a miles de voluntarios, y en toda Glorantha hubo personas que se convirtieron en aventureros para ocupar un lugar en sus filas.

Estamos en el año 1625, cuando da comienzo el período conocido como las Guerras de los Héroes, el conflicto en torno al Paso del Dragón profetizado hace tanto tiempo, que atraerá a la mayor colección de héroes que el mundo haya visto jamás. Los aventureros comienzan su andadura para convertirse en héroes en estas páginas, ocupando su lugar en las Guerras de los Héroes.

AVENTUREROS

Los personajes imaginarios creados y controlados por los jugadores se llaman **aventureros**. Los utilizados por el Director de Juego se llaman **personajes no jugadores**. Cuando estas reglas mencionan a los aventureros, las mismas reglas casi siempre se aplican a los personajes no jugadores. El Director de Juego controla todos los demás personajes, desde el Emperador Rojo hasta la criatura más estúpida que sirva de comida a un troloide.

No es de esperar que tu aventurero sea un miembro ordinario de la sociedad (aunque ciertamente puedes crear uno que lo sea). Por el contrario, tu aventurero es alguien que podría convertirse en un héroe y participar en las Guerras de los Héroes. El proceso de creación de los aventureros refleja ese sesgo y resulta en aventureros competentes e ingeniosos a punto de emprender sus primeras aventuras.

Sigue los pasos que se describen a continuación para crear un aventurero. Este procedimiento te permite crear aventureros humanos de las regiones más grandes del Paso del Dragón (Sartar, el Tarsh Lunar, el Viejo Tarsh, Prax, Esrolia y los Pastizales) que encajan en sus sociedades, ¡aunque sea como forajidos!

En futuros suplementos se proporcionarán pautas adicionales y ayudas para crear aventureros de diferentes tierras, religiones, ¡e incluso especies!

Además, la Pantalla del Director de Juego de RuneQuest incluye un método alternativo para la creación rápida de aventureros que puede ser de interés cuando el tiempo apremia.

PARA EMPEZAR

Antes de crear sus aventureros, los jugadores deberían comentar con el Director de Juego los papeles que quieren asumir e interpretar. El Director de Juego explicará a los jugadores si la campaña está enfocada a un tema específico, o si será más abierta, con un marco amplio y sin una trama general.

Los jugadores y el Director de Juego han de determinar qué tierras natales son apropiadas para la campaña. Pueden decidir que todos o la mayoría de los aventureros pertenezcan a la misma tribu o clan. Algunos incluso pueden ser hermanos o hermanas.

PROCEDIMIENTO

Sigue estos ocho pasos para crear a tu aventurero. Cada paso se explica con más detalle en las páginas que siguen.

- **Paso 1: Tierra natal.** Elige la tierra natal de tu aventurero.
- **Paso 2: Historia familiar.** Desarrolla la historia familiar de tu aventurero y la suya propia antes de emprender sus aventuras.
- **Paso 3: Afinidades rúnicas.** Elige las runas de tu aventurero, que cuantifican su conexión con runas específicas y dictan su personalidad y motivaciones sociales.
- **Paso 4: Características.** Determina las características y atributos secundarios.
- **Paso 5: Ocupación.** Elige la ocupación de tu aventurero.
- **Paso 6: Culto.** Elige el culto de tu aventurero.
- **Paso 7: Habilidades personales.** Asigna bonificaciones a las habilidades personales de tu aventurero.
- **Paso 8: Otra información.** Piensa un nombre para tu aventurero y determina otra información necesaria (sexo, equipo, herencia familiar, etc.).

La saga de Vasana

Tras consultar con el Director de Juego sobre posibles lugares de origen para los personajes, la jugadora que interpreta a Vasana decide que su personaje será una sartarita de la tribu de los colymar.

Lee la sección sobre la tribu colymar en la página 109 y determina que su aventurera Vasana comienza con las siguientes pasiones al 60%: Amor (familia), Lealtad (tribu colymar) y Lealtad (clan Ernaldori).

Los miembros de la tribu colymar reciben una bonificación de +10% a su Lealtad (tribu colymar). La lealtad de Vasana hacia la tribu colymar comienza al 70%.

Paso 1: Tierra natal

Todo aventurero procede de una tierra natal que contribuye a determinar sus costumbres, idioma y religión iniciales. La tierra natal del aventurero puede ser sugerida, escogida o restringida por el Director de Juego.

En este manual básico se incluyen seis tierras natales humanas que rodean el Paso del Dragón. Cada tierra natal otorga bonificaciones por una runa asociada, habilidades y armas culturales, todo ello detallado en secciones posteriores. También se explican estereotipos culturales para que los jugadores sepan cómo suelen percibir los forasteros a los miembros de esa cultura. No obstante, los jugadores tienen libertad para desafiar las expectativas y jugar subvirtiendo los estereotipos.

En el capítulo **Tierras natales** se ofrece más información para la creación de aventureros.

Encontrarás modificadores adicionales en la sección de cada tierra natal, en la categoría **Modificadores locales**. Una vez que los jugadores han determinado la región de origen específica de su aventurero (previa consulta o aprobación del Director de Juego), pueden añadir estos modificadores a sus habilidades existentes.

Sartar

Sartar es la tierra natal predeterminada para los aventureros, un reino montañoso compuesto por tribus de las colinas adoradoras de las tormentas, unidas por la casa real de Sartar. Esta región se ha liberado recientemente del Imperio Lunar, un evento que supone el inicio de la Guerra de los Héroes. Actualmente está gobernado por Kallyr Estrella en la Frente, y es un hervidero de búsquedas mágicas, pequeñas disputas y aspirantes a héroes.

Las habilidades culturales de los aventureros sartaritas se proporcionan en la página 62, y la descripción completa de Sartar, incluidos sus modificadores locales, empieza en la página 103.

Estereotipo cultural: Los sartaritas son pendencieros, imprudentes y ferozmente independientes. Los hombres son emocionales, a menudo violentamente apasionados, con opiniones y sentimientos volubles. Las mujeres son astutas, prácticas y vengativas. Los sartaritas son devotos de Orlanth y Ernalda, y odian al Imperio Lunar con una pasión ardiente.

Cultos comunes: Orlanth, Ernalda, Babeester Gor, Chalana Arroy, Eurmal, Humakt, Issaries, Lhankor Mhy, Maran Gor, Toro Tempestuoso, Yelmalio.

Ocupaciones sugeridas: Granjero, guerrero, noble, sacerdote.

Esrolia

Esta tierra rica y civilizada está gobernada por un matriarcado. Esrolia es el hogar de la Madre Tierra, Ernalda, y el centro de adoración de la Tierra. Su capital, Nochet, es la ciudad más grande de Glorantha y está regida por la reina de Esrolia.

Las habilidades culturales de los aventureros esrolianos se proporcionan en la página 62, y la descripción completa de Esrolia, incluidos sus modificadores locales, empieza en la página 109.

Estereotipo cultural: Los esrolianos son civilizados, curiosos, suntuosos y sensuales. Sus estilos establecen los estándares en muchas regiones, incluido el Paso del Dragón. Son cosmopolitas y conocen muchos reinos distantes. La guerra les disgusta y prefieren la negociación al conflicto abierto. Las mujeres esrolianas son orgullosas, ambiciosas, taimadas y muy prácticas. Los hombres son emocionales, leales, imprudentes y pendencieros.

Cultos comunes: Ernalda, Argan Argar, Babeester Gor, Chalana Arroy, Eurmal, Issaries, Lhankor Mhy, Maran Gor, Orlanth.

Ocupaciones sugeridas: Escriba, ladrón, mercader, sacerdote, sanador.

Pastizales

Los Pastizales son una región de colinas y valles cubiertos de hierba. Está habitada por los criadores de ponis, una tribu seminómada con siervos campesinos que proceden de Esrolia, Sartar y Tarsh. La tribu es gobernada a su vez por la Reina Equina Emplumada, una poderosa sacerdotisa de la Tierra.

Las habilidades culturales de los aventureros criadores de ponis se proporcionan en la página 62, y la descripción completa de los Pastizales, incluidos sus modificadores locales, empieza en la página 114.

Estereotipo cultural: La sociedad de los criadores de ponis es rígida y patriarcal. Todo el mundo tiene un lugar determinado por la edad y el nacimiento. La tribu está dividida en una docena de clanes; los jefes de clan son elegidos, pero pocas personas entre la población son dignas de tal honor. Los criadores de ponis se consideran innatamente superiores a los «terreros».

Cultos comunes: Yelm, Ernalda, Humakt, Issaries, Orlanth.

Ocupaciones sugeridas: Guerrero, noble, pastor.

Prax

Estos bárbaros nómadas residen en las llanuras de chaparrales que hay al este del Paso del Dragón. Cada tribu cría y cabalga rebaños de la bestia que le da nombre: bisonte, lagarto boleador, gran llama, impala, rinoceronte, antílope sable, incluso los jinetes de caballos pol-joni. El caballo es estrictamente tabú para la mayoría de los praxianos (excepto para los pol-joni).

Las habilidades culturales de los aventureros praxianos se proporcionan en las páginas 62–63, y la descripción completa de Prax, incluidos sus modificadores locales, empieza en la página 118.

Estereotipo cultural: Los praxianos son nómadas orgullosos y guerreros que desconfían de los extraños y también de los demás praxianos. Odian el Caos con pasión y evitan los cultos civilizados. Viven vidas duras y crueles en los yermos, en un estado de guerra casi constante, y consideran que el entorno en que habitan es hostil. Un dicho popular entre los praxianos reza «La vida es guerra».

Ocupaciones sugeridas: Aprendiz de chamán, guerrero (caballería ligera o pesada), pastor.

Nota: A continuación se describe cada una de las tribus por separado.

Bisonte

Los jinetes de bisonte dependen de sus animales pesados y lentos para su sustento. Como sus bestias, los jinetes de bisonte son grandes y corpulentos, de movimientos lentos pero terribles al impactar.

Cultos comunes: Waha, Daka Fal, Eiritha, Toro Tempestuoso, Orlanth.

Gran llama

Aunque es la más pequeña de las grandes tribus, también se la considera la más poderosa. Sus bestias se alzan sobre otras monturas praxianas y pueden arrollar incluso a los guerreros más veloces. Se dice que no temen a nadie en las llanuras.

Cultos comunes: Waha, Daka Fal, Eiritha, Toro Tempestuoso.

Jugar con aventureros inexpertos

El proceso básico de creación de los aventureros genera personajes que ya han sobrevivido y experimentado los primeros momentos de las Guerras de los Héroes. Es probable que tengan experiencia en combate y hayan dominado alguna habilidad.

Si el Director de Juego y los jugadores lo prefieren, pueden crear aventureros sin experiencia recién entrados en la edad adulta (con unos 15 ó 16 años). En ese caso, los jugadores no participarán en ningún acontecimiento personal de las historias familiares de sus aventureros (porque no son adultos hasta el comienzo del juego) y deberían omitir el Paso 7: Habilidades personales.

Jugar con aventureros más experimentados

El proceso básico de creación de los aventureros genera personajes de unos 21 años. Es posible comenzar con un aventurero mayor si el Director de Juego lo aprueba, pero esto debe decidirse antes de determinar los antecedentes familiares en el Paso 2: Historia familiar.

Si eliges esta opción, resta la edad deseada de 1625, suma 16 y comienza a hacer tiradas de trasfondo para tu personaje a partir de esa fecha para representar que ha comenzado pronto sus aventuras. Si hay un progenitor vivo en ese momento, es de suponer que el aventurero participó en los mismos eventos que él. Tu aventurero sobrevive a cualquier tirada que resulte en muerte (y recibe una cicatriz impresionante), aunque su progenitor no tiene tanta suerte y fallece.

Los aventureros de mayor edad comienzan con puntos de habilidad, puntos de runa y conjuros adicionales, pero deben lidiar con los rigores del envejecimiento. El efecto de la edad se describe en el recuadro Experiencia adicional (página 80).

Jugar con aventureros emparentados

El énfasis de RuneQuest en la familia, el clan y la tribu lo convierte en un juego adecuado para quienes deseen interpretar aventureros emparentados. Si los jugadores se ponen de acuerdo con el Director de Juego, pueden ser hermanos, medio hermanos, primos o compartir cualquier otro parentesco de la misma generación o de una edad similar.

En primer lugar, los jugadores deben determinar lo estrechamente relacionados que están sus aventureros, y qué abuelos o padres tienen en común.

El proceso de creación de estos aventureros es casi idéntico, aunque los aventureros estrechamente relacionados pueden compartir eventos durante la generación de la historia familiar, tirando juntos en lugar de por separado. Esto se determina año por año, y los jugadores eligen tirar las experiencias que sus abuelos y padres vivieron juntos, como por ejemplo si marcharon juntos a una batalla, padecieron una hambruna, etc.

Los modificadores, pasiones y demás resultados se aplican por igual a cada uno de los hermanos, medios hermanos o primos.



Impala

Los jinetes de impala compensan su escasa estatura atacando en masa, ya que es la tribu más poblada de Prax. Confían en la velocidad y agilidad de sus bestias para protegerlos.

Cultos comunes: Waha, Daka Fal, Eiritha, Toro Tempestuoso, Yelmalio.

Pol-joni

La cultura pol-joni, también conocida como la Tribu Bastarda, está compuesta por jinetes de caballo del Paso del Dragón que llegaron desde las llanuras y contaron con la fuerza mágica y marcial para permanecer allí. A veces se les considera una de las tribus de Sartar.

Cultos comunes: Orlanth, Humakt, Eiritha, Toro Tempestuoso.

Jinetes de sable

La tribu de los sables cabalga antílopes gigantes de cuernos curvados. Cuando el Imperio Lunar invadió Prax, los sables se pusieron de su lado contra las demás tribus praxianas. Más tarde se volvieron contra el Imperio, mostrando una vez más la naturaleza veleidosa de todo acuerdo entre praxianos.

Cultos comunes: Waha, Siete Madres, Eiritha, Yelmalio.

Tarsh Lunar

El reino de Tarsh es una provincia del Imperio Lunar cuyos gobernantes y poblaciones urbanas han adoptado la cultura y religión civilizadas del Interior Lunar.

Las habilidades culturales de los aventureros tarshitas lunares se proporcionan en la página 63, y la descripción completa del Tarsh Lunar, incluidos sus modificadores locales, empieza en la página 126.

Estereotipo cultural: Los tarshitas lunares son orgullosos y arrogantes: han dominado el Paso del Dragón durante la última generación. Son leales al Emperador Rojo y a la Diosa Roja, pero ahora se encuentran divididos entre los partidarios del rey Pharandros y los de su tío, el gran general Fazzur el Ilustrado.

Cultos comunes: Siete Madres, Ernalda, Chalana Arroy, Humakt, Issaries, Lhankor Mhy, Yelmalio.

Ocupaciones sugeridas: Escriba, guerrero, noble, sacerdote.

Viejo Tarsh

El Viejo Tarsh es un grupo de tribus que habitan en las estribaciones de Kero Fin. Se niegan a reconocer la dinastía lunar de Tarsh, permaneciendo fieles a la sacerdotisa de la Agitadora. Una vez fueron el núcleo del reino de Tarsh, pero ahora las tribus del Viejo Tarsh son marginadas y sobreviven como cazadores y bandidos.

Capacidades: habilidades, pasiones y runas

Los diversos pasos de la creación de los aventureros proporcionan bonificaciones y puntuaciones básicas para las habilidades, que han de sumarse para determinar la competencia del aventurero. Pueden ser pasiones (Odio, Miedo, Lealtad, Amor, Devoción, Honor, etc.), habilidades (Batalla, Esquivar, Montar, etc.) o runas (Armonía, Tierra, Oscuridad, Agua, Verdad, etc.). Otro tipo de aptitud es la Reputación, un índice de lo conocido que es tu aventurero.

Estos aspectos se miden con un valor porcentual comprendido entre 0 y 100 (o más), un rango que abarca desde la falta total de cualquier capacidad (0) hasta una abrumadora competencia o dominio de ese aspecto (100). Una puntuación de 0 es un 0%, lo que equivale a una carencia absoluta de habilidad, capacidad o influencia, mientras que un 100% representa un dominio total de la habilidad, o la influencia abrumadora de una runa o pasión.

Las habilidades culturales de los aventureros del Viejo Tarsh se proporcionan en la página 63, y la descripción completa del Viejo Tarsh, incluidos sus modificadores locales, empieza en la página 132.

Estereotipo cultural: Los viejotarshitas son pobres, pero orgullosos y feroces. Se ven a sí mismos como los gobernantes legítimos de Tarsh y consideran a los tarshitas lunares como usurpadores temporales. Son famosos por ser a la vez vengativos e indulgentes.

Cultos comunes: Maran Gor, Orlanth, Ernalda, Odayla.

Ocupaciones sugeridas: Bandido, cazador, guerrero, pastor.

Pasiones iniciales

Las epopeyas gloranthanas están llenas de personajes con conflictos de lealtades, enemistades mortales y pasiones fervientes. Este juego fomenta estos temas a través de cualidades llamadas **pasiones**, un sistema que cuantifica las propensiones emocionales de tu aventurero.

Tu aventurero comienza con tres pasiones al 60% como miembro de una tierra natal. La historia de su familia puede hacer que estas pasiones aumenten o disminuyan, o bien que obtenga otras nuevas a través de su historia familiar o personal.

Las pasiones y su uso en el juego se describen en el capítulo **Pasiones y Reputación**.

Descripción de pasiones específicas

Éstas son algunas de las pasiones más comunes. Cuando el motivo de una pasión sea una categoría escrita entre paréntesis, como Devoción (deidad) o Lealtad (tribu), elige una opción específica dentro de dicha categoría. Por ejemplo, Devoción (deidad) puede ser Devoción (Orlanth); Lealtad (tribu) podría ser Lealtad (tribu colymar).

Amor (individuo o grupo): El amor por la familia o un amante es una emoción natural común a todos los seres humanos, sin importar su edad o cultura.

- **Amor (familia)**, en la mayoría de las sociedades gloranthanas, se refiere a la familia cercana inmediata, la comunidad más importante a la que pertenece alguien. Se espera que los miembros de la familia se apoyen, protejan y venguen entre sí. El parricidio es considerado casi universalmente como la peor tragedia imaginable.
- **Amor (individuo)** indica un sentimiento profundo y atracción por otra persona. Por lo general implica un compromiso físico y carnal, aunque también puede incluir el amor no correspondido o platónico.

Devoción (deidad): La devoción a una deidad es una forma común de actividad religiosa en Glorantha, e implica una dedicación vital a una deidad.

Honor: El honor es la virtud guerrera preeminente, un código personal de integridad, orgullo y dignidad. Un aventurero honorable mantiene su palabra incluso cuando hacerlo resulte desagradable.

Lealtad (templo, líder o grupo): La lealtad es la base de toda sociedad más allá de la familia. La lealtad que se profesa a un templo, líder o grupo de parentesco, como un clan o tribu, o una ciudad, forma la base de la organización social. Elige la entidad o entidades específicas a las que debe lealtad el aventurero.

- **Lealtad (templo)** es una medida del vínculo de un aventurero con la jerarquía del templo de su culto, así como la lealtad que tiene a otros fieles de ese templo.
- **Lealtad (clan, tribu)** es una medida del vínculo específico de un aventurero con su clan o tribu. Normalmente incluye la obligación de vengar desaires o ataques contra la comunidad o sus miembros.
- **Lealtad (ciudad)** es la medida de la buena voluntad de vivir, luchar y morir por la propia ciudad. Es el rasgo definitorio de la ciudadanía.
- **Lealtad (individuo)** es la medida del vínculo de aventurero con un individuo específico, como un rey, jefe u otro superior. Por ejemplo, un guerrero debe lealtad personal a su caudillo hasta la muerte; a cambio, el caudillo recompensa a sus seguidores con premios, ayudas u otros privilegios.

Miedo (tipo o individuo): El miedo es una motivación poderosa, tanto como el odio o el amor. Algunos ejemplos de miedos incluyen el Caos, los dragones, el océano o los no muertos. El miedo puede motivar a un aventurero a huir o escapar de aquello que lo suscita.

Odio (grupo o individuo): El odio impulsa a mucha gente en Glorantha. Algunos de los objetos de odio más comunes en Glorantha son los hombres bestia, el Caos, dracónidos, enanos, un individuo específico, el Imperio Lunar, otro clan o tribu, troles, jinetes colmilludos y los no muertos.

Pasiones básicas de cada tierra natal

Sartar
Amor (familia): 60%
Lealtad (clan): 60%
Lealtad (tribu): 60%

Esrolia
Amor (familia): 60%
Lealtad (ciudad): 60%
Lealtad (clan): 60%

Pastizales
Amor (familia): 60%
Lealtad (clan): 60%
Lealtad (Reina Equina Emplumada o Rey Semental Luminoso): 60%

Prax
Odio (Caos): 60%
Amor (familia): 60%
Lealtad (tribu): 60%

Tarsh Lunar
Amor (familia): 60%
Lealtad (ciudad): 60%
Lealtad (Emperador Rojo): 60%

Viejo Tarsh
Amor (familia): 60%
Lealtad (clan): 60%
Lealtad (Templo de la Agitadora): 60%





Paso 2: Historia familiar

La **historia familiar** de tu aventurero influye fuertemente en sus impulsos y pasiones. Las ocupaciones son en gran parte hereditarias en Glorantha, como lo es la pertenencia a la mayoría de los cultos (aunque hay muchas excepciones notables). La vida o muerte de padres y abuelos ejerce un gran impacto en la identidad de tu aventurero.

Esta información se puede escribir en la sección de **Notas** de la hoja de aventurero, o en una hoja de papel aparte.

También se puede omitir por completo el proceso de historia familiar, lo que agiliza el proceso de creación de aventureros a cambio de perder un trasfondo más completo y complejo, necesario para una integración más profunda en Glorantha y su historia reciente. Si optas por esto, consulta el recuadro **Saltarse la historia familiar** (ver más adelante).

Clanes

La mayoría de gloranthanos pertenece a grupos unidos por lazos de parentesco y descendencia, ya sean reales o percibidos. El más común de estos grupos es el clan. La lealtad al clan es algo básico. Si alguna vez se produce una disputa entre miembros o familias dentro de un clan, se espera que el jefe y sus consejeros resuelvan el asunto de forma rápida y pragmática. Al mismo tiempo, si en cualquier momento un miembro se ve envuelto en dificultades con personas o cosas fuera del clan, se espera que el jefe juzgue la situación correctamente y decida si implicar o exonerar al resto del clan.

La mayoría de clanes son exógamos, lo que quiere decir que sus miembros contraen matrimonio con personas ajenas al clan. Por lo tanto, tus abuelos pueden provenir de diferentes clanes, y tus padres no serán del mismo clan. El clan de un aventurero es determinado por sus progenitores:

Patrilineal: En un clan patrilineal (más común en los Pastizales), perteneces al clan de tu padre.

Matrilineal: En un clan matrilineal (más común en Esrolia y entre los jinetes de sable), perteneces al clan de tu madre.

Mixto: En un sistema mixto de descendencia (común en Sartar, Tarsh y la mayoría de las tribus praxianas), perteneces al clan del progenitor que tenga mayor posición social.

Cómo usar esta sección

Esta sección permite generar un complejo trasfondo familiar para tu aventurero, proporcionándole una rica historia personal, conexiones con su familia y comunidad, y beneficios adicionales para sus habilidades y pasiones. El Director de Juego debe tener en cuenta que este método está destinado a crear aventureros para los personajes jugadores, pero no el típico morador del Paso del Dragón.

1. Elige el miembro de la familia que ha tenido mayor impacto en la noción de identidad de tu aventurero. Primero, decide qué abuelo es el más importante para la historia de tu aventurero. En caso de duda, elige un abuelo del mismo clan que tu aventurero (en lugar de uno agregado al clan mediante lazos de matrimonio).

Luego elige al progenitor que sea más importante para la noción de identidad de tu aventurero (aunque muera siendo tu personaje aún joven, habrá proyectado una sombra alargada sobre su vida). En caso de duda, elige un progenitor nacido del abuelo ya definido.

Tira en la tabla **Ocupaciones** para determinar la ocupación de tu abuelo (o escoge una directamente). Si la ocupación parece inusual para esa tierra natal, tira de nuevo o elige un resultado más apropiado.

Tus padres no tienen por qué proceder de la misma tierra natal que tu abuelo. De igual modo, tu aventurero no tiene por qué ser de la misma tierra natal que sus padres. Tu aventurero tampoco tiene que descender biológicamente de sus padres; quizá lo adoptaran, fuera producto de un matrimonio anterior o se haya criado en un hogar de acogida. Sin embargo, en esos casos debes explicar por qué o cómo sucedió esto.

2. Determina las ocupaciones de tu abuelo y progenitor. Tira en la tabla **Ocupaciones** para determinarlas, o escógelas directamente. Las ocupaciones tienden a ser hereditarias, de modo que, si tu abuelo era granjero pero luego decides que tu padre era guerrero, deberías explicar por qué o cómo fue en contra de las expectativas sociales.

Siempre puedes elegir la ocupación de tu aventurero, independientemente de las ocupaciones de tus padres y abuelos.

D20	Ocupación
1	Aprendiz de chamán
2	Artesano
3	Artista
4	Auriga
5	Bandido
6	Cazador
7	Escriba
8	Filósofo
9–12	Granjero*
13	Guerrero
14	Ladrón
15	Mercader
16	Noble
17	Pastor
18	Pescador
19	Sacerdote
20	Sanador

*Si es praxiano o pastizaleño, cámbialo por pastor.

Consulta el **Paso 5: Ocupación** en la página 64 para saber más sobre las ocupaciones.

3. Determinar eventos. Determina los eventos en los que participaron tu abuelo y progenitor, así como las consecuencias que tuvieron para tu aventurero. Comienza con el nacimiento de tu abuelo. Luego sigue en el año 1582, pasando por cada sección hasta el nacimiento de tu aventurero (por defecto ocurrirá en el año 1604). Después del nacimiento de tu aventurero, determina los eventos relativos a su progenitor.

Algunos eventos sólo son importantes para ciertas tierras natales. Si la tierra natal de tu aventurero figura como participante,

debes tirar o elegir un resultado. Si su tierra natal no aparece en la lista de participantes, puedes saltarte el evento si lo prefieres. Aunque tu tierra natal no figure como participante, puedes hacer la tirada igualmente. La historia tiene formas de afectar a todo el mundo sin importar de dónde sea.

Puedes elegir el evento o lanzar un D20 para obtener un resultado al azar. Dependiendo de cuál sea tu tierra natal (o la de tu antepasado, si quieres que sea diferente) es posible que se apliquen modificadores a algunas tiradas. Los resultados modificados de 0 o menos se tratan como si fueran 1. Los resultados modificados de 21 o más se tratan como si fueran 20. Si un evento indica que un abuelo o progenitor ha muerto (o su equivalente), deja de hacer tiradas para ese antepasado.

Si un evento indica que alguien participa en un evento posterior, pasa directamente a ese evento. Si ocurre al año siguiente, no tires los eventos de ese año y pasa directamente al evento indicado.

Algunos eventos proporcionan al aventurero una pasión, Reputación o incluso riqueza. La riqueza se recibe sin más, pero las pasiones y la Reputación son un tipo adicional de herencia, actitudes aprendidas de las palabras y los hechos de tus progenitores y los suyos. Anótalos en tu hoja de aventurero.

Si el evento indica que tu aventurero adquiere una pasión (Amor, Odio, Lealtad, Miedo, Devoción, Honor, etc.), la pasión comienza al 60% a menos que se indique otra cosa.

Si tu aventurero ya tiene esa pasión, auméntala en un +10% a menos que se indique otra cosa.

Si más de un abuelo o progenitor experimenta el mismo evento que otorga una pasión existente, la bonificación no es acumulativa. En este paso no se puede aumentar ninguna pasión por encima del 100%.

Si el resultado del evento indica que ganas Reputación, tira los dados apropiados y anota el resultado en la sección Reputación de tu hoja de aventurero. Las hazañas de abuelos y progenitores pueden aumentar la Reputación de un aventurero.

Si tu abuelo sobrevive hasta el final de 1605, se asume que se retira de la tabla de eventos con dignidad. Del mismo modo, si tu progenitor sobrevive hasta el final de 1621, lo retiras y no continúas sometiéndolo a la tabla de **Historia familiar**.

4. Determina el pasado de tu aventurero. Una vez que tu aventurero alcanza la mayoría de edad en 1622, debes determinar en qué eventos participa.

Los aventureros no mueren durante el proceso de la historia familiar, ¡independientemente de lo que diga el resultado! El Director de Juego y el jugador deben improvisar, modificar, descartar o manipular de alguna manera los resultados de la historia familiar a fin de generar un trasfondo más interesante o relevante para el aventurero.

Saltarse la historia familiar

El **Paso 2: Historial familiar** es opcional. Puede llevar mucho tiempo y ser inapropiado para partidas individuales. Si no deseas utilizar la sección de historia familiar, haz lo siguiente:

- Escoge un máximo de tres pasiones adicionales al 60% cada una.
- Añade +20% a una pasión de tu elección.
- Añade +10% a otra pasión de tu elección.

Historia familiar abreviada

Si prefieres un método abreviado para determinar sólo los antecedentes previos de tu aventurero (pero no los de tu progenitor ni tu abuelo), pasa directamente al año 1622.

La historia de tu abuelo

Los acontecimientos de la vida de tu abuelo más destacado pueden presentar un trasfondo de normalidad que contraste con la vida de tu aventurero. Por otro lado, su vida puede incluir eventos que desencadenaron la cascada de conflictos y disputas que han definido la tuya. En cualquier caso, tu historia personal comienza aquí, con la de tu abuelo más importante.

Año 1561

Tus abuelos nacieron este año.

Año 1582

Tierras natales participantes: Todas.

El rey Tarkalor y su esposa, la Reina Equina Emplumada, fueron a la guerra con el Imperio Lunar para ayudar a los viejotarshitas, apoyados por mercenarios y voluntarios de Prax y Esrolia. El Emperador Rojo lideró personalmente el ejército lunar, y cuando los ejércitos chocaron en la Batalla del Pico del Oso Pardo, el ejército lunar barrió el campo con sus magos inmensamente superiores. Tanto el rey Tarkalor como su consorte murieron.

Otro acontecimiento de relevancia es que tus padres nacieron este año.

Eventos del año 1582

Modificadores

Esrolia, Prax: –5 a la tirada de D20.

Pastizales, Viejo Tarsh, Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–10	Tu abuelo no estuvo presente en la **Batalla del Pico del Oso Pardo**.
11–20	Tu abuelo estuvo presente en la **Batalla del Pico del Oso Pardo** (ver a continuación).

Batalla del Pico del Oso Pardo

Modificadores

Noble, sacerdote: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–10	Sobrevive. Si es sartarita o tarshita lunar, pasa a la **Batalla de Alda-Chur** (ver a continuación). De lo contrario, tu abuelo vuelve a casa.
11–15	Si tu abuelo es tarshita lunar, muere en combate. Adquieres la pasión Lealtad (Emperador Rojo *o bien* Rey de Tarsh). De lo contrario, tu abuelo es asesinado por espíritus lunares. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).
16–20	Si tu abuelo es tarshita lunar, muere luchando contra la guardia real. Adquieres la pasión Honor y +1D3% de Reputación. De lo contrario, tu abuelo muere con gran gloria defendiendo al rey y la reina. Adquieres las pasiones Honor y Lealtad (Sartar *o bien* Reina Equina Emplumada). Como tienes un antepasado famoso, recibes una bonificación de +5% a la habilidad Oratoria y +1D3% de Reputación.



Batalla del Pico del Oso Pardo (1582)

Batalla de Alda-Chur

D20	Resultado
1–18	Si tu abuelo es sartarita, presencia cómo los alda-churitas aclaman al hijo de Tarkalor, Terasarin, como príncipe de Alda-Chur. Adquieres la pasión Lealtad (Sartar). Si tu abuelo es tarshita lunar, vuelve a casa.
19	Muere en combate.
20	Muere con gran gloria. Adquieres la pasión Honor y +1D3% de Reputación.

Año 1597

Tierras natales participantes: Esrolia, Pastizales, Tarsh Lunar, Sartar.

Unos asesinos lunares mataron a miembros de la casa real de Sartar en el País Sagrado, y muchos se vieron envueltos en ciclos de asesinato y venganza.

Eventos del año 1597

Modificadores:

Pastizales, Viejo Tarsh, Prax: –5 a la tirada de D20.

Noble, sacerdote: +5 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–9	Un año sin incidentes.
10	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
11–17	Lucha en el País Sagrado y sobrevive.
18–19	Lucha en el País Sagrado y es testigo del asesinato de un miembro de la casa real de Sartar. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).
20	Muere con gran gloria. Si es tarshita lunar, muere tratando de asesinar a un miembro de la casa real de Sartar; adquieres la pasión Lealtad (Emperador Rojo). De lo contrario, muere defendiendo a un miembro de la casa real de Sartar; adquieres la pasión Lealtad (Sartar) y +1D3% de Reputación. En ambos casos recibes una bonificación de +5% a tu habilidad Oratoria por tener un antepasado famoso.

Año 1602

Tierras natales participantes: Todas.

El ejército lunar invadió Sartar con gran éxito, aunque a un alto precio, apoderándose por la fuerza de la ciudad capital, supuestamente inexpugnable, y extinguiendo la llama de Sartar que mantenía unido este legendario reino.

Eventos del año 1602

Modificadores

Tarsh Lunar: +5 a la tirada de D20.

Sartar: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–10	Un año sin incidentes.
11–20	**Campaña de Hogar del Audaz** (ver a continuación).

Campaña de Hogar del Audaz

Modificadores

Sartar: +5 a la tirada de D20.

Guerrero, noble o sacerdote sartarita: +5 adicional a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–4	Participa en el saqueo de Hogar del Audaz. Ganas 1D6×100 L.
5–13	Sobrevive.
14-17	Muere en combate. Adquieres la pasión Honor.
18–19	Devorado por el Murciélago Carmesí. El alma de tu abuelo deja de existir. Adquieres la pasión Odio (Caos) al 70%, o bien Odio (Imperio Lunar) al 70%, o bien sumas +20% a una de estas pasiones si ya la tienes.
20	Muere con gran gloria en la Batalla de Hogar del Audaz. Adquieres las pasiones Honor y Devoción (deidad), así como +1D3% de Reputación. Si es sartarita, adquieres la pasión Odio (Imperio lunar).

Variaciones

La historia familiar parte del supuesto de que tu aventurero nace alrededor de 1604, alcanza la mayoría de edad hacia 1622 y empieza el juego en el año 1625, aproximadamente a los 21 años de edad. Eso también supone que los padres de tu aventurero nacieron como muy tarde en 1582. Puede ser antes, pero es necesario que hayan nacido para 1582.

Si quieres crear un aventurero de mayor edad, lee primero el recuadro **Experiencia adicional** (página 80). Hay importantes consecuencias si tu aventurero tiene más de 40 años. Una vez que hayas decidido la edad de tu aventurero, ajusta su historia familiar en consecuencia. Por ejemplo, si el aventurero empieza el juego con 30 años en 1625, habrá nacido en 1595, y sus padres serán como mucho de 1567 para poder participar en los eventos de 1582 y posteriores.

No tires ningún evento para los padres del aventurero antes del nacimiento de éste. Podrías hacerlo, pero todo resultado que mate a un progenitor antes del nacimiento del aventurero debería considerarse como un «estuvo a punto de morir».

Años intermedios (1603–1604)

Tierras natales participantes: Esrolia, Tarsh Lunar, Sartar.

Después de la campaña de Hogar del Audaz, el Imperio Lunar dominó el Paso del Dragón. Se reavivaron viejas rivalidades y las autoridades lunares alentaron a las tribus a matarse entre ellas.

1604 es el año de nacimiento de tu aventurero, a menos que hayas elegido ser mayor o menor. Tu aventurero cumplirá 21 años en 1625, el año en que está ambientado este juego.

Eventos de los años intermedios

Modificadores

Esrolia, Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Sartar: +5 a la tirada de D20.

(Tira una vez para todo el período).

D20	Evento
1–8	Un año sin incidentes.
9–10	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
11–15	Sobrevive a pesar de los conflictos y disputas generalizados.
16	Se instala en Nueva Pavis para escapar del Paso del Dragón. Elige ente los modificadores de tu tierra natal original o los modificadores praxianos. Si lo deseas, puedes regresar al Paso del Dragón al cabo de 2D6 años.
17–18	Asesinado por los telmori. Adquieres la pasión Odio (telmori).
19–20	Asesinado por una tribu rival. Adquieres la pasión Odio (otra tribu).

Año 1605

Tierras natales participantes: Esrolia, Pastizales, Tarsh Lunar, Sartar.

Un gran movimiento del ejército lunar para invadir el País Sagrado, atacando la populosa Esrolia. El rey dios Belintar detuvo a los lunares contrarrestándolos con fuerza mágica e infligiéndoles una derrota decisiva y humillante.

Eventos del año 1605

Modificadores

Viejo Tarsh: –10 a la tirada de D20.

Prax, Sartar: –5 a la tirada de D20.

Esrolia: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–5	Un año sin incidentes.
6–10	Tira de nuevo en la tabla **Eventos de los años intermedios** (página 31).
11–15	Lucha en la **Campaña de la Finta hacia el Mar** (ver a continuación).
16–20	Lucha en la **Batalla del Muro Mágico** (ver a continuación).

Campaña de la Finta hacia el Mar

D20	Resultado
1–17	Sobrevive.
18–19	Muere en el asedio de Karse. Si es tarshita lunar, adquieres la pasión Lealtad (Fazzur el Ilustrado).
20	Muere con gran gloria. Adquieres la pasión Honor y +1D3% de Reputación. Si es tarshita lunar, adquieres la pasión Lealtad (Fazzur el Ilustrado).

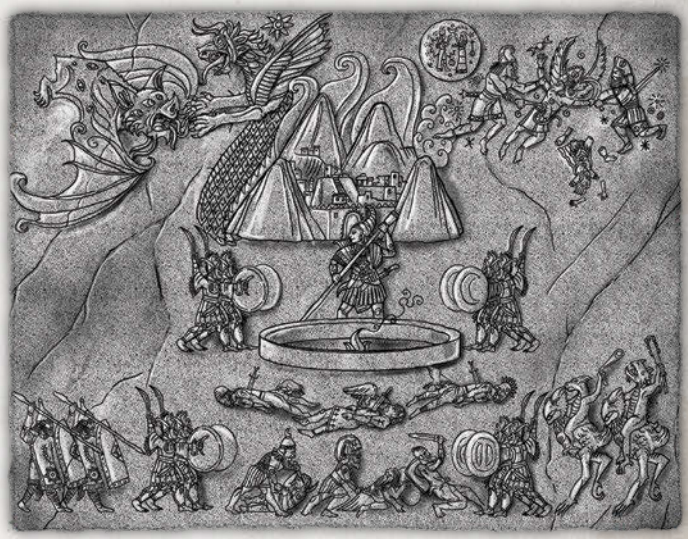
Batalla del Muro Mágico

Modificadores

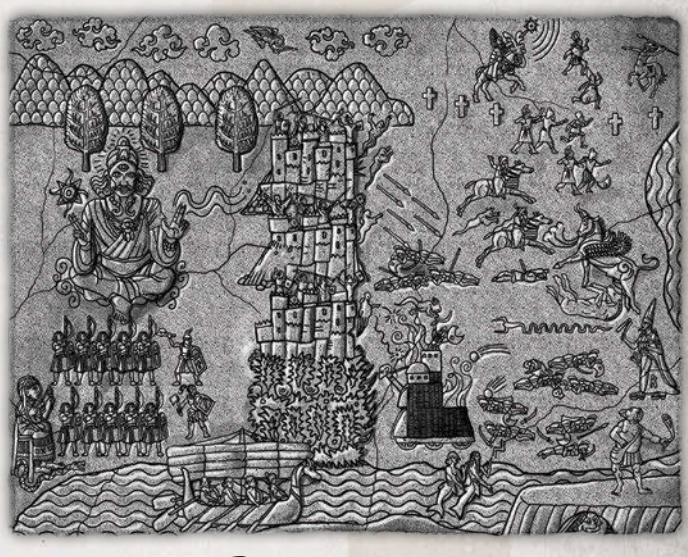
Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Esrolia: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–5	Muerto por la magia de Belintar. Adquieres la pasión Odio (esrolianos).
6–9	Muere en combate.
10–18	Sobrevive.
19	Muere cuando Belintar levanta el muro. Adquieres la pasión Devoción (deidad).
20	Bendecido por Belintar. Ganas +1D3% de Reputación, 1D6×100 L y la pasión Lealtad (País Sagrado) al 70% (o con un +20% si tu aventurero ya la tiene).



Caída de Hogar del Audaz (1602)



Batalla del Muro Mágico (1605)

La historia de tu progenitor

Si tu abuelo ha sobrevivido hasta aquí, ¡felicidades! Puedes jubilarlo con dignidad, porque ahora es el momento de determinar la historia de tu progenitor.

Tu progenitor tiene generalmente la misma ocupación que tu abuelo, determinada en la tabla **Ocupaciones** (página 28). Sin embargo, tú puedes elegir siempre una ocupación diferente, si quieres.

Si uno de tus padres muere, puedes decidir que el padre superviviente se vuelva a casar.

Matrimonio

Si los padres de tu aventurero están casados, los esponsales se celebraron en el año 1605. Las sociedades gloranthanas reconocen muchos tipos diferentes de matrimonio, incluidos los anuales (matrimonios destinados a durar sólo un año, pero que pueden renovarse), la poligamia y poliandria (matrimonios con más de una pareja), y uniones concertadas de antemano con el propósito de aliar a dos clanes.

Año 1608

Tierras natales participantes: Tarsh Lunar, Prax.

El Imperio Lunar invadió Prax. El ejército lunar marchó haciendo escala en diversos oasis, pero fue hostigado y acosado hasta que firmó la paz antes de que se le permitiese entrar en los Oteros. A pesar de la propaganda, fue una victoria para los nómadas.

Eventos del año 1608

Modificadores

Esrolia, Pastizales, Viejo Tarsh: –5 a la tirada de D20.

Prax: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–15	Un año sin incidentes.
16–20	Lucha en la **Primera invasión de Prax** (ver a continuación).

Primera invasión de Prax

Modificadores

Tarsh Lunar: –10 a la tirada de D20.

Prax: +10 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–8	Sobrevive a numerosas emboscadas. Adquieres la pasión Odio (praxianos).
9–11	Muere en una escaramuza en las llanuras. Si es tarshita lunar, adquieres la pasión Odio (praxianos). Si es praxiano, adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).
12–15	Sobrevive.
16–18	Es testigo de la sumisión lunar ante la sacerdotisa de los Oteros. Si es praxiano, adquieres la pasión Lealtad (tu tribu). De lo contrario, adquieres la pasión Devoción (deidad).
19	Muere en combate.
20	Muere con gran gloria. Adquieres la pasión Honor y +1D3% de Reputación.

Hermanos de los padres

Si quieres determinar el número de hermanos de la madre y el padre de tu aventurero, haz lo siguiente:

- **Padre:** Tira 1D6–1 para calcular el número total de hermanos del padre. Luego tira 1D6 por cada hermano: si el resultado es par, ese hermano es un varón, y si es impar, es una mujer. Estos son las tías y tíos paternos que vivieron hasta la edad adulta.
- **Madre:** Para determinar los hermanos de la madre, sigue el mismo proceso utilizado para los hermanos del padre. Estos son las tías y tíos maternos que vivieron hasta la edad adulta.

El destino de los hermanos de tus padres puede determinarse tirando en la siguiente tabla:

D20	Destino
1–8	Vivo y casado.
9–12	Vivo y soltero.
13–18	Muerto (estaba casado).
19–20	Muerto (nunca se casó).

Puedes darles nombres ahora o más adelante, o bien dejar que el Director de Juego lo haga cuando sea relevante.

Aunque determinar tantas tías y tíos potenciales puede parecer un detalle innecesario, la familia está en el centro del clan y la tribu, y estos parientes proporcionan un rico tapiz que conecta a tu aventurero con su clan. ¡Además, suponen oportunidades emocionantes para efectuar maniobras sociales o plantear aventuras!

Año 1610

Tierras natales participantes: Tarsh Lunar, Prax

El ejército lunar, esta vez mejor preparado y equipado, entró en Prax y derrotó a los nómadas en batalla. Luego ocupó la rendida ciudad de Pavis. Jar-eel la Cuchilla, una semidiosa lunar, acudió a Tarsh y liberó al rey Moirades de su sufrimiento. Aunque más tarde dio a luz al hijo de Moirades, fue el hijo mayor del rey, Pharandros, quien se convirtió en monarca de Tarsh.

Eventos del año 1610

Modificadores

Esrolia, Pastizales, Viejo Tarsh: –10 a la tirada de D20.

Sartar: –5 a la tirada de D20.

Prax: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–4	Un año sin incidentes. Si es tarshita lunar, presencia cómo **Jar-eel libera al rey** (ver a continuación).
5–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–20	Lucha en la **Segunda invasión de Prax** (ver a continuación).

Jar-eel libera al rey

D20	Resultado
1–14	Aclama a Pharandros como nuevo rey. Adquieres la pasión Lealtad (Pharandros).
15–19	Presencia cómo Jar-eel corona a Pharandros. Suma +10% a la pasión Lealtad (Emperador Rojo).
20	Bendecido por Jar-eel la Cuchilla. Adquieres la pasión Amor (Jar-eel la Cuchilla).

Segunda invasión de Prax

D20	Resultado
1–17	Sobrevive.
18–19	Muere en la Batalla de Sopa Lunar.
20	Muere con gloria en la Batalla de Sopa Lunar. Adquieres la pasión Honor. Si es tarshita lunar o jinete de sable, adquieres la pasión Lealtad (Emperador Rojo). De lo contrario, adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar) u Odio (jinetes de sable). Si tu aventurero ya tiene la pasión Odio (praxianos), súmale +10%.



La rebelión de Estrella en la Frente (1613)



Causas aleatorias de la muerte

Esta tabla puede utilizarse para determinar una causa aleatoria del fallecimiento de un familiar.

Adquirir una pasión relacionada con la causa de la muerte de un pariente resulta especialmente apropiado. Si lo prefieres, puedes acordar con el Director de Juego una causa de muerte distinta para algún miembro anterior de la familia de tu aventurero.

D20	Muerte
1–3	Asesinado en una rencilla con otro clan. Adquieres la pasión Odio (otro clan) o Lealtad (clan propio). Puedes definirlas más tarde.
4–6	Muerto en combate contra una región vecina. Adquieres la pasión Odio (otra tierra natal). Consulta el mapa de las páginas 134–135 y elige una.
7	Muerto a manos del Caos (broos, espíritus de la enfermedad, ogros, hombres escorpión, etc.). Adquieres la pasión Odio (Caos).
8–10	Asesinado por un miembro de una raza antigua (elige una: aldryami, hombres bestia, dragonuts, enanos, troles, jinetes colmilludos). Adquieres la pasión Odio (raza antigua).
11	Asesinado por espíritus.
12–13	Muerto en un accidente.
14–17	Vejez, enfermedad.
18	Asesinado por un monstruo.
19	Causa desconocida; desapareció sin más.
20	Muerto en una ceremonia mágica.

Año 1613

Tierras natales participantes: Pastizales, Tarsh Lunar, Prax, Sartar.

Indignados por la presencia lunar e incitados por los disturbios sociales, los sartaritas se rebelaron con fuerza y expulsaron temporalmente al ejército lunar. Los lunares se reagruparon y, bajo el liderazgo del general Fazzur el Ilustrado, derrotaron a los rebeldes. El Emperador Rojo nombró a Fazzur el Ilustrado general gobernador del Paso del Dragón.

Eventos del año 1613

Modificadores

Esrolia, Viejo Tarsh: –10 a la tirada de D20.

Pastizales, Tarsh Lunar, Prax: –5 a la tirada de D20.

Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–20	Lucha en la **Rebelión de Estrella en la Frente** (ver a continuación).

Rebelión de Estrella en la Frente

Modificadores

Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–5	Muere en el levantamiento rebelde. Adquieres la pasión Odio (sartaritas).
6–15	Sobrevive. Si es tarshita lunar, adquieres la pasión Lealtad (general Fazzur).
16	Muere en combate. Adquieres la pasión Honor.
17	Asesinado por la magia lunar. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).
18	Ayuda a Kallyr Estrella en la Frente a escapar de Sartar. Adquieres la pasión Lealtad (Sartar) y +1D3% de Reputación.
19	Se instala en Nueva Pavis tras el fracaso de la rebelión. Elige entre los modificadores de Sartar o los de Prax.
20	Proscrito por los lunares durante 1D6 años. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).

Año 1615

Tierras natales participantes: Pastizales, Tarsh Lunar, Viejo Tarsh.

Una disputa entre los pastizaleños y los lunares estalla en guerra abierta. Los primeros, ayudados por el rey Pezuña de Hierro y sus hombres bestia, logran evadir y frustrar a dos ingentes fuerzas invasoras.

Eventos del año 1615

Modificadores

Prax: –10 a la tirada de D20.
Sartar, Esrolia: –5 a la tirada de D20.
Tarsh Lunar: +5 a la tirada de D20.
Pastizales: +10 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–20	Lucha en la **Campaña de los Pastizales** (ver a continuación).

Campaña de los Pastizales

Modificadores

Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.
Pastizales: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–5	Asesinado por hombres bestia. Adquieres la pasión Odio (hombres bestia).
6–15	Sobrevive.
16–19	Muere en combate. Adquieres la pasión Honor.
20	Muere con gran gloria defendiendo a la Reina Equina Emplumada. Adquieres la pasión Lealtad (Reina Equina Emplumada) y +1D3% de Reputación.

Año 1616

Tierras natales participantes: Esrolia, Prax.

Un gran ejército del País Sagrado fue emboscado y aniquilado por los bárbaros de Ditali. Al mismo tiempo, Harrek el Bersérker y sus piratas lobo destruyeron la armada del País Sagrado. El rey dios Belintar desapareció, y el Torneo de Maestros de la Suerte y la Muerte no terminó con un reemplazo. En Prax, un antiguo esclavo del pueblo bisonte fundó la Sociedad del Toro Blanco; muchos praxianos de todas las tribus acudieron en masa para unirse a ella.

Eventos del año 1616

Modificadores

Tarsh Lunar, Prax: –10 a la tirada de D20.
Viejo Tarsh, Sartar: –3 a la tirada de D20.
Pastizales: –2 a la tirada de D20.
Esrolia: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1	Un año sin incidentes para todos, excepto para los praxianos. Si es praxiano, pasa a la **Formación de la Sociedad del Toro Blanco** (ver a continuación).
2–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–15	Un año sin incidentes.
16–18	Lucha en el **Festín del Rey León** (ver a continuación).
19–20	Lucha contra la **Armada de los piratas lobo** (ver a continuación).

Formación de la Sociedad del Toro Blanco

D20	Resultado
1–5	Se niega a unirse a la Sociedad del Toro Blanco.
6–19	Se une a la Sociedad del Toro Blanco. Adquieres la pasión Lealtad (Toro Blanco).
20	Cabalga con el Toro Blanco. Adquieres las pasiones Lealtad (Toro Blanco) y Devoción (deidad).

Festín del Rey León

D20	Resultado
1–15	Sobrevive.
16–19	Muere en combate. Adquieres la pasión Lealtad (Esrolia).
20	Muere con gran gloria. Adquieres la pasión Odio (bárbaros occidentales) y +1D3% de Reputación.

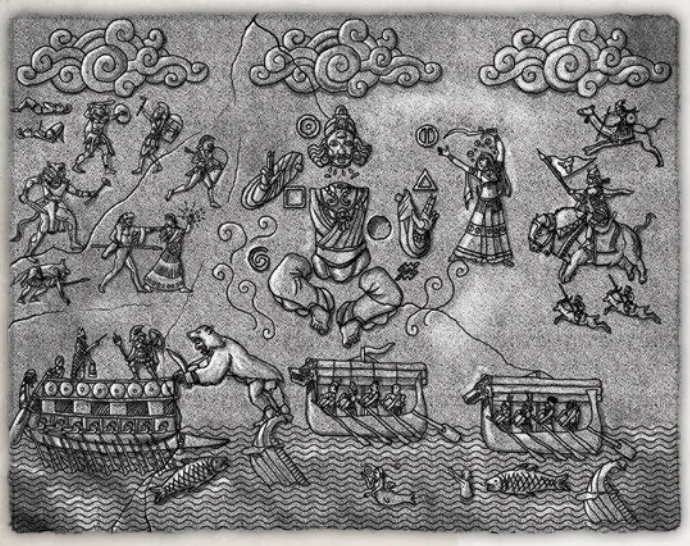
Armada de los piratas lobo

D20	Resultado
1–10	Sobrevive.
11–14	Se ahoga en el mar. Adquieres la pasión Odio (piratas lobo).
15–18	Muere en combate. Adquieres la pasión Lealtad (País Sagrado).
19	Ve a Harrek el Bersérker y vive para contarlo. Adquieres la pasión Miedo (Harrek el Bersérker) y +1D3% de Reputación.
20	Asesinado por Harrek el Bersérker. Adquieres la pasión Odio (Harrek el Bersérker).

Año 1618

Tierras natales participantes: Esrolia.

El señor de la guerra solanthi Melena Gris dirigió un gran ejército a través de Ditali y se adentró en el corazón del País Sagrado, saqueándolo todo a su paso y evitando una batalla decisiva.



Desmembramiento del País Sagrado (1616)

Eventos del año 1618

Modificadores

Esrolia: +10 a la tirada de D20.

Todos los demás: –5 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–15	Permanece en Nochet y ve cómo los bárbaros occidentales saquean los campos.
16–20	Lucha contra la **Gran Incursión de Melena Gris** (ver a continuación).

Gran Incursión de Melena Gris

D20	Resultado
1–15	Sobrevive.
16–19	Asesinado por los incursores. Adquieres la pasión Odio (bárbaros occidentales).
20	Muere con gran gloria. Adquieres la pasión Honor y +1D3% de Reputación.

Año 1619

Tierras natales participantes: Tarsh Lunar, Prax, Sartar.

El ejército lunar invadió las tierras del norte de los hendrikingas y tomó la ciudad de Karse. El rey Broyan de los hendrikingas se retiró al templo fortaleza de Murallas Blancas junto con sus compañeros y resistió todo intento lunar de tomar la ciudad. El Murciélago Carmesí fue enviado al Paso del Dragón para infundir miedo en cualquiera que se rebelase contra el Emperador.

Eventos del año 1619

Modificadores

Esrolia, Pastizales, Viejo Tarsh: –10 a la tirada de D20.

Prax: –5 a la tirada de D20.

Sartar: +5 a la tirada de D20.

Tarsh Lunar: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12	Devorado por el Murciélago Carmesí. El alma de tu progenitor deja de existir. Adquieres la pasión Odio (Caos) *o bien* Odio (Imperio Lunar) al 70% (o añades +20% a una de ellas si ya tienes ambas).
13–20	Lucha en la **Campaña de los hendrikingas** (ver a continuación).

Campaña de los hendrikingas

D20	Resultado
1–16	Sobrevive.
17–19	Muere en combate. Si es tarshita lunar, adquieres la pasión Lealtad (general Fazzur).
20	Muere con gran gloria. Adquieres la pasión Honor y +1D3% de Reputación. Si es tarshita lunar, adquieres la pasión Lealtad (general Fazzur).



Año 1620

Tierras natales participantes: Tarsh Lunar, Prax, Sartar.

El ejército lunar derrotó decisivamente al ejército de Malkonwal en batalla y aceptó su rendición. El rey hendrikinga y sus compañeros resistieron en Murallas Blancas, rechazando todo lo que les lanzó el ejército lunar (incluido el Murciélago Carmesí).

Eventos del año 1620

Modificadores

Esrolia, Pastizales, Viejo Tarsh: –10 a la tirada de D20.

Prax: –5 a la tirada de D20.

Tarsh Lunar: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–9	Un año sin incidentes.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–20	Lucha en la **Campaña por la Tierra Heortlinga** (ver a continuación).

Campaña por la Tierra Heortlinga

Modificadores

Sartar: –5 a la tirada de D20.

Tarsh Lunar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1	Devorado por el Murciélago Carmesí. El alma de tu progenitor deja de existir. Adquieres la pasión Odio (Caos) *o bien* Odio (Imperio Lunar) al 70% (o añades +20% a una de ellas si ya tienes ambas).
2	Muere en combate contra el ejército lunar. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).
3–9	Sobrevive.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–16	Sobrevive.
17–18	Muere en combate.
19–20	Devorado por el Murciélago Carmesí después de que el rey Broyan lo rechace. El alma de tu progenitor deja de existir. Adquieres la pasión Odio (Caos) *o bien* Odio (Imperio Lunar) al 70% (o añades +20% a una de ellas si ya tienes ambas).

Año 1621

Tierras natales participantes: Todas.

La cuna de un gigante bajó flotando por el Zola Fel hasta el mar. Los intentos del ejército lunar por apoderarse de ella fueron frustrados por sus defensores.

Después de más de dos años de asedio y un tremendo precio pagado en sangre, tesoros y almas, la fortaleza sagrada de Murallas Blancas y sus defensores orlanthi cayeron ante el ejército lunar. Los dioses Orlanth y Ernalda fueron proclamados muertos y llegó el Gran Invierno al Paso del Dragón, el País Sagrado y Prax. El Emperador Rojo decretó un año completo de celebración.

Eventos del año 1621

Modificadores

Sartar, Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Todos los demás: +5 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–2	**La caída de Murallas Blancas** (ver a continuación).
3–20	**El Gran Invierno, año uno** (ver a continuación).

La caída de Murallas Blancas

Modificadores

Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–5	Muere en el asalto a Murallas Blancas.
6–15	Sobrevive.
16–19	Muere en combate. Adquieres la pasión Devoción (deidad).
20	Escapa con el rey Broyan. Adquieres la pasión Devoción (deidad) al 70%, o le sumas +20% si ya la tienes.

El Gran Invierno, año uno

Modificadores

Tarsh Lunar: +10 a la tirada de D20.

Esrolia: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–4	Muere congelado asegurándose de que otros permanezcan abrigados. Adquieres la pasión Amor (familia) con un +20%.
5–9	Muere de inanición asegurándose de que a otros no les falte comida. Adquieres la pasión Amor (familia) con un +20%.
10–11	Muere por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** en la página 35.
12–20	Sobrevive.

Tu historia

Si tu progenitor ha sobrevivido hasta aquí, ¡felicidades! Puedes jubilarlo con dignidad, porque ahora es el momento de determinar los antecedentes de tu aventurero.

Un aventurero de 21 años en 1625 habrá alcanzado la mayoría de edad en 1622 y ya puede tirar en la tabla de **Eventos**.

Año 1622

Tierras natales participantes: Todas.

El Emperador Rojo nombró a Tatius el Brillante general gobernador lunar del Paso del Dragón, reemplazando a Fazzur el Ilustrado. El rey Broyan resurgió y su tribu hendrikinga se levantó en rebelión junto con muchos voluntarios. Surgieron hordas de hombres escorpión de la Huella de Larnste, sirviendo a una semidiosa del Caos llamada la Reina de Jab.

El Gran Invierno se prolongó hasta la Batalla de las Colinas de los Uros, donde el ejército rebelde de Broyan emboscó y derrotó a las tropas lunares reviviendo parcialmente a Orlanth y Ernalda. La reina de Esrolia, partidaria de los lunares, fue derrocada en un golpe de estado que desató la guerra civil en sus dominios.

Eventos del año 1622

Modificadores

Prax, Viejo Tarsh: –5 a la tirada de D20.

Esrolia: +3 a la tirada de D20.

Sartar: +5 a la tirada de D20.

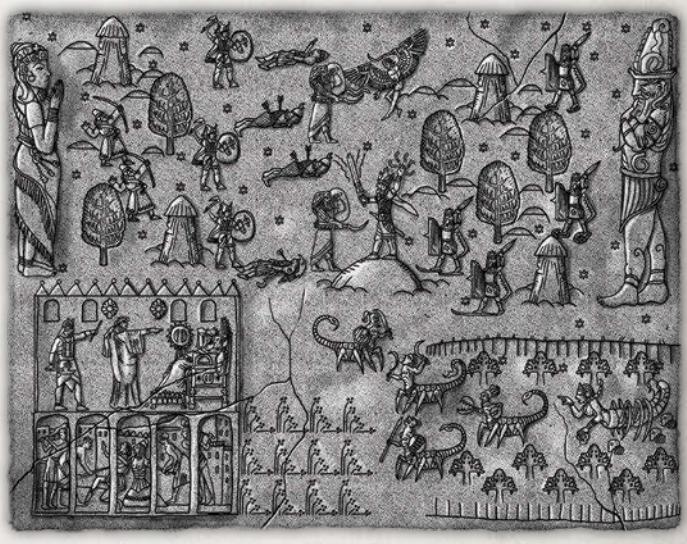
D20	Evento
1–3	Casi mueres por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** (página 35) y adapta el resultado para que tu aventurero sobreviva a duras penas.
4–14	**El Gran Invierno, año dos** (ver a continuación).
15–19	Luchas en la **Guerra civil de Esrolia** (página 40).
20	Luchas en la **Batalla de las Colinas de los Uros** (página 40).

El Gran Invierno, año dos

Modificadores

Esrolia, Tarsh Lunar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–5	Casi mueres congelado. Te mantienes vivo por (tira D6 o elige uno): 1. El amor de alguien. Adquieres la pasión Amor (individuo). 2. Los sacrificios de tu familia. Adquieres la pasión Amor (familia) +20%. 3. Matar enemigos y quemar sus cuerpos. Adquieres la pasión Odio (otro clan o pueblo). 4. Adorar al Comerrobles para que queme los bosques locales. Adquieres la pasión Odio (aldryami). 5. Unirte a los rebeldes y luchar en la **Batalla de las Colinas de los Uros** (página 40). 6. Huir a Esrolia y luchar en la **Guerra civil de Esrolia** (página 40).
6–10	Casi mueres de inanición. Te mantienes vivo por (tira D6 o elige uno): 1. Los sacrificios de tu familia. Adquieres la pasión Amor (familia) +10%. 2. Entrar al servicio de tu caudillo o rey. Adquieres la pasión Lealtad (clan o tribu) +10%. 3. Robar comida a desconocidos. Adquieres la pasión Odio (otro clan o pueblo). 4. Robar comida de tu clan. Reduces tu pasión Lealtad (clan) en –20%. 5. Ser alimentado por tu culto. Adquieres la pasión Lealtad (templo) al 60%. 6. Ser alimentado por el templo de Ernalda. Adquieres la pasión Devoción (Ernalda) al 60%.
11–20	Sobrevives.



Batalla de las Colinas de los Uros (1622)

Beneficios aleatorios

Esta tabla te permite generar un beneficio aleatorio para tu aventurero:

D20	Evento
1–2	Trabas amistad con un miembro de una raza antigua (centauro, trol oscuro, dragonut, enano, pato, elfo, mujer zorro, hombre lobo telmori o hijo del viento). Elige una. Adquieres la habilidad Saber de las razas antiguas (raza elegida) con un +10%, y la criatura en cuestión sigue siendo amistosa contigo.
3–4	Te enamoras. Adquieres la pasión Amor (persona específica).
5–6	Ganas un seguidor. Quizás sea una persona libre que porta tu escudo y armas a la batalla, o tal vez un sirviente o esclavo que acarrea tus pertrechos, prepara tus comidas o realiza otros trabajos manuales. Consulta la sección **Séquito** en la página 404.
7–8	Logro profesional. Añade +10% a cualquier habilidad ocupacional que no sea de combate (cuando a continuación determines las habilidades ocupacionales del aventurero) y también los ingresos de un año a tu riqueza inicial (consulta las descripciones de las ocupaciones).
9–10	Recibes una herencia familiar. Decide qué es (página 83) y por qué la has recibido. Si te la dio una persona, adquieres una pasión de Lealtad hacia ella (o le sumas +10% si ya la tienes).
11–12	Ganas el favor de tu templo. Adquieres la pasión Lealtad (templo) o le añades +10% si ya la tienes.
13–14	Tu clan hace una piña para ayudarte en una disputa con forasteros. Adquieres la pasión Lealtad (clan) al 60%, o le añades +10% si ya la tienes.
15–16	Tu clan te asigna una yugada de tierra (ver página 404) por tus servicios. Adquieres la pasión Lealtad (clan) al 60%, o le añades +10% si ya la tienes. Dependiendo de tu ocupación, es posible que necesites arrendatarios que cultiven la tierra. Consulta la sección **Séquito** en la página 404.
17–18	Recibes las bendiciones de tus antepasados. Elige entre añadir +10% a la pasión Amor (familia) o bien +10% a la habilidad Combate espiritual.
19	Recibes la bendición de tu deidad. Cuando determines tu culto, comienzas con 1 punto de runa adicional (ver página 73) con esa deidad. Adquieres la pasión Devoción (deidad) o le añades +10% si ya la tienes.
20	Posees un espíritu ligado a un animal u objeto. Tiene un POD de 3D6 y un CAR de 2D6. Consulta la sección Encantamiento de atadura en la página 249.

Guerra civil de Esrolia

Modificadores

Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Esrolia, Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1–5	Casi eres asesinado por los partidarios de la Alianza de la Vieja Tierra. Adquieres la pasión Odio (esrolianos).
6–15	Sobrevives. Participa en el **Asedio de Nochet** en 1623.
16–17	Casi eres asesinado por los partidarios de la Alianza de la Tierra Roja del Imperio Lunar. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).
18–19	Saqueas a los partidarios de la Tierra Roja. Obtienes 3D6×100 L.
20	Luchas gloriosamente protegiendo a la reina Samastina de los asesinos de la Tierra Roja. Adquieres las pasiones Honor y Lealtad (reina Samastina). Ganas +1D6% de Reputación.

Batalla de las Colinas de los Uros

Modificadores

Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1	Casi mueres a manos de magos rebeldes. Adquieres la habilidad Batalla con +5% y la pasión Odio (sartaritas) al 60%.
2–5	Casi mueres en combate. Adquieres la habilidad Batalla con +5%.
6–15	Sobrevives. Adquieres la habilidad Batalla con +5%.
16–17	Herido con honor en la batalla. Adquieres la habilidad Batalla con +5% y la pasión Honor.
18–19	Luchas con gran gloria por los dioses. Adquieres las pasiones Honor y Lealtad (templo). Ganas +1D6% de Reputación.
20	Ayudas al rey Broyan a despertar a Orlanth. Adquieres la habilidad Batalla con +5% y la pasión Devoción (deidad); pasa a la **Guerra civil de Esrolia**. Ganas +1D6% de Reputación.

Año 1623

Tierras natales participantes: todas.

La recién coronada reina esroliana obtuvo un nuevo aliado cuando el rey Broyan y su ejército de irregulares voluntarios llegaron y derrotaron a la caballería pastizaleña (la Reina Equina Emplumada fue asesinada poco después por su guardia personal). El ejército lunar llegó a Esrolia y sitió a la reina Samastina y al rey Broyan en Nochet. En el norte, una gigantesca horda de troles, troloides, insectos y criaturas de la oscuridad cruzaron el Paso del Dragón y se dirigieron hacia el Castillo de Plomo.

Eventos del año 1623

Modificadores

Pastizales: +5 a la tirada de D20.

Esrolia: +15 a la tirada de D20.

D20	Evento
1–9	Un año sin incidentes.
10	Casi mueres por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** (página 35) y adapta el resultado para que tu aventurero sobreviva a duras penas.
11–12	Beneficio aleatorio. Consulta la tabla de **Beneficios aleatorios** (página 40).
13–14	A punto de morir a manos de troles invasores. Adquieres la pasión Odio (troles).
15–16	**Conflicto civil** (ver a continuación).
17–20	Luchas en el **Asedio de Nochet** (ver a continuación).

Conflicto civil

D20	Resultado
1–5	Atacado y herido de gravedad por soldados o incursores extranjeros. Elige una cultura extranjera (cualquier tierra natal que no sea la tuya propia ni un vecino inmediato); adquieres la pasión Odio (cultura extranjera).
6–10	Atacado y herido de gravedad por miembros de un clan rival. Elige un clan vecino de los descritos en el capítulo de tierras natales. Tu clan inicia una enemistad por el incidente. Adquieres la pasión Odio (clan rival).
11–15	Matas a un miembro de un clan vecino que ahora busca venganza. Adquieres la pasión Odio (clan rival).
16–20	Casi mueres a manos de una raza antigua (dragonuts, enanos, elfos, troles o jinetes colmilludos). Eliges una y adquieres la pasión Odio (raza antigua).

Asedio de Nochet

Modificadores

Pastizales, Tarsh Lunar: –5 a la tirada de D20.

Esrolia, Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1	Luchas con gran gloria. Adquieres la pasión Honor y añades +10% a la habilidad Batalla. Ganas +1D3% de Reputación.
2–5	Malherido por magia de la Tierra. Adquieres la pasión Odio (esrolianos).
6–17	Sobrevives. Añades +5% a la habilidad Batalla. Participas en la **Batalla del Vado de Pennel** en 1624 (página 43).
18	Casi mueres o acabas temporalmente loco por culpa de la magia lunar. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar).
19	Luchas con gran gloria junto al rey Broyan. Adquieres las pasiones Honor y Devoción (deidad), y añades +10% a la habilidad Batalla. Ganas +1D3% de Reputación. Participas en la **Batalla del Vado de Pennel** en 1624 (página 43)
20	Bendecido por la reina Samastina. Adquieres la pasión Lealtad (reina Samastina) y añades +5% a la habilidad Batalla. Obtienes regalos de la reina por valor de 1D6×100 L y +1D3% de Reputación. Participas en la **Batalla del Vado de Pennel** en 1624 (página 43)



Año 1624

Tierras natales participantes: Todas.

Un nuevo planeta (llamado Planeta Barco) apareció en el Cielo, profetizando fatalidades y cambios. Harrek el Bersérker y sus piratas lobo llegaron al País Sagrado después de circunnavegar el mundo. Se aliaron con la reina Samastina y el rey Broyan, y derrotaron al ejército lunar en la Batalla del Vado de Pennel. Durante la contienda, Orlanth fue liberado del Inframundo y la constelación llamada Anillo de Orlanth apareció con estrellas adicionales y ascendió rápidamente a la cúpula celeste.

Después de la batalla, el compañero de Harrek, Argrath, un sartarita de Nueva Pavis, viajó con un pequeño grupo de seguidores hasta la frontera de Sartar con Prax e invocó al semidiós praxiano Jaldon Dientedorado para reconocerlo como el Toro Blanco.

Aquel invierno, Harrek y Broyan saquearon la Ciudad de las Maravillas. Más tarde los humakti mataron al soberano del estado satélite lunar, el rey Temertain de Hogar del Audaz.

Tus hermanos

Puedes tirar 1D6–1 para determinar la cantidad de hermanos que tiene tu aventurero. Después tira 1D6 por cada hermano: un resultado par lo identifica como varón, y un resultado impar equivale a una mujer. Por último, tira un 1D6 para averiguar el número de hijo o hija que eres (o elígelo directamente).

Cabe suponer que los hermanos se llevan dos años de diferencia ente ellos. Si la muerte de los padres ocurre antes de tener ocasión de engendrar el número indicado de hijos, significa que el progenitor superviviente se volvió a casar o tuvo hijos fuera del matrimonio, convirtiendo a cualquier otro hermano en hermanastro o hermanastra.

Si habéis decidido que otro aventurero sea hermano o hermana del tuyo, añádelo a esta cifra.

Eres libre de determinar el destino de tus hermanos como te parezca oportuno. Si prefieres dejarlo en manos del azar, tira en la siguiente tabla:

D20	Destino
1–10	Vivo y casado.
11–14	Vivo y soltero.
15–17	Muerto (estaba casado).
18–20	Muerto (no se casó).

Al igual que los padres del aventurero, estos hermanos representan una gran cantidad de conexiones personales, rivalidades y alianzas que lo vinculan a su familia y que pueden ser utilizadas por el Director de Juego como recursos dramáticos y oportunidades.

El jugador o el Director de Juego pueden ponerles el nombre que quieran a estos hermanos, en el momento y del modo que estimen apropiados.

En el caso de la muerte del aventurero, puedes usar uno de estos hermanos como tu nuevo personaje. Colabora con el Director de Juego para crear su historia familiar a fin de elaborar trasfondos tan similares como quieras, procurando dejar un cierto margen para su individualidad y experiencias personales.

Eventos del año 1624

Modificadores

Prax: –5 a la tirada de D20.

Esrolia: +10 a la tirada de D20.

D20	Evento
1	Si eres praxiano o sartarita, pasa a la **Invocación de Jaldon Dientedorado** (ver a continuación). Para todos los demás fue un año sin incidentes.
2–9	Un año sin incidentes.
10	Casi mueres por otras causas; consulta la tabla **Causas aleatorias de la muerte** (página 35) y adapta el resultado para que tu aventurero sobreviva a duras penas.
11–12	Beneficio aleatorio. Consulta la tabla de **Beneficios aleatorios** (página 40).
13–14	**Conflicto civil** (ver a continuación).
15–20	Luchas en la **Batalla del Vado de Pennel** (ver a continuación).

Invocación de Jaldon Dientedorado

D20	Resultado
1–10	Reconoces a Argrath como el Toro Blanco y vuelves a tu tribu. Adquieres la pasión Lealtad (Toro Blanco).
11–15	Reconoces a Argrath como el Toro Blanco. Adquieres la pasión Lealtad (Toro Blanco). Participas en la **Liberación de Pavis** en 1625 (página 44).
16–18	Juras lealtad imperecedera a Argrath el Toro Blanco y a Jaldon Dientedorado. Adquieres la pasión Devoción (Toro Blanco), y también adquieres la pasión Lealtad (Toro Blanco) al 70% (o le añades +20% si ya la tienes). Participas en la **Liberación de Pavis** en 1625 (página 44).
19–20	Matas a un miembro de tu tribu que se opuso a la alianza con el Toro Blanco. Adquieres la pasión Lealtad (Toro Blanco) al 70% (o le añades +20% si ya la tienes), y modificas tu pasión Lealtad (tribu) con un –10%. Ganas +1D6% de Reputación. Participas en la **Liberación de Pavis** en 1625 (página 44).

Conflicto civil

D20	Resultado
1–5	Atacado y herido de gravedad por soldados o incursores extranjeros. Elige una cultura extranjera (cualquier tierra natal que no sea la tuya propia ni un vecino inmediato); adquieres la pasión Odio (cultura extranjera). Recibes también una cicatriz distintiva.
6–10	Atacado y gravemente herido por miembros de un clan rival. Elige un clan vecino del mapa (o pregúntale al Director de Juego). Tu clan inicia una enemistad por el incidente. Adquieres la pasión Odio (clan rival). Recibes también una cicatriz distintiva.
11–15	Matas a un miembro de un clan vecino que ahora busca vengarse de tu familia. Adquieres la pasión Odio (clan rival).
16–20	Casi mueres a manos de una raza antigua (dragonuts, enanos, elfos, troles o jinetes colmilludos). Eliges una y adquieres la pasión Odio (raza antigua). Recibes también una cicatriz distintiva.

Batalla del Vado de Pennel

Modificadores

Tarsh Lunar: –10 a la tirada de D20.

Sartar: +10 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1	Casi mueres a manos de Harrek el Bersérker. Su ataque te deja una cicatriz horrible. Adquieres la pasión Miedo (Harrek el Bersérker) y añades +5% a la habilidad Batalla. Ganas +1D6% de Reputación.
2	Te enfrentas a Harrek el Bersérker y vives para contarlo. Adquieres la pasión Miedo (Harrek el Bersérker) y añades +5% a la habilidad Batalla. Ganas +1D3% de Reputación.
3	Luchas con gran gloria. Adquieres la pasión Honor o Devoción (deidad), y añades +10% a la habilidad Batalla. Ganas +1D6% de Reputación.
4–8	Casi mueres en combate. Añades +5% a la habilidad Batalla y recibes una cicatriz distintiva.
9–14	Sobrevives. Añade +5% a la habilidad Batalla.
15–16	Casi mueres en combate. Añades +5% a la habilidad Batalla y recibes una cicatriz distintiva.
17	Casi mueres o acabas temporalmente loco por culpa de la magia lunar. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar) y añades +5% a la habilidad Combate espiritual.
18	Luchas con gran gloria. Adquieres la pasión Honor o Devoción (deidad), y añades +10% a la habilidad Batalla. Ganas +1D6% de Reputación.
19	Ves a Harrek el Bersérker en acción. Adquieres la pasión Miedo (Harrek el Bersérker) y añades +5% a la habilidad Batalla.
20	Luchas con gran gloria. Adquieres la pasión Honor o Devoción (deidad) y añades +10% a la habilidad Batalla. Ganas +1D6% de Reputación. Elige si acompañas a Argrath a la **Invocación de Jaldon Dientedorado** (ver más arriba) o ayudas a Harrek el Bersérker en el **Saqueo de la Ciudad de las Maravillas** (ver a continuación).

Saqueo de la Ciudad de las Maravillas

D20	Resultado
1–5	Traicionado y robado por piratas lobo que te dan por muerto. Adquieres la pasión Odio (piratas lobo).
6–8	Maldecido por los guardianes de la Ciudad de las Maravillas y casi muerto a manos de espíritus. Añades +10% a la habilidad Combate espiritual.
9–14	Obtienes un botín por valor de 1D6×100 L.
15–18	Robas un objeto mágico. Tira 3D6+2 en la tabla **Herencias familiares** (página 83).
19	Casi mueres a manos de Harrek el Bersérker. Adquieres la pasión Miedo (Harrek el Bersérker) y +1D3% de Reputación.
20	Trabas amistad con Harrek el Bersérker. Adquieres la pasión Lealtad (Harrek el Bersérker) y tiras 3D6+2 en la tabla **Herencias familiares** (página 83). Ganas +1D6% de Reputación.

Año 1625

Tierras natales participantes: Todas.

El presente año.

Argrath liberó Pavis del Imperio Lunar con el apoyo de la Sociedad del Toro Blanco y fue proclamado rey de Pavis. Llevó a sus aliados praxianos al Paso del Dragón, pero fue derrotado por la hechicería lunar y se retiró a la ciudad. Al mismo tiempo, el rey Broyan fue asesinado por la hechicería lunar.

El Imperio Lunar reunió a miles de magos, sacerdotes y nobles para consagrar el nuevo Templo de la Luna Victoriosa y extendió el Fulgor por todo el Paso del Dragón. Un grupo de buscadores heroicos sartaritas, liderados por Kallyr Estrella en la Frente, invadió la ceremonia lunar e invocó a un dragón auténtico debajo del templo. El dragón devoró el templo con todos los asistentes dentro; la mayor parte del poder militar y mágico del Imperio Lunar en las provincias fue aniquilado en cuestión de minutos.

El dragón auténtico se elevó hacia el cielo, revelando su imposible tamaño de varios kilómetros de longitud. Ascendió a las alturas del Aire Intermedio, hacia la Luna Roja. Millones de observadores en toda Genertela presenciaron el evento; los de Peloria, Ralios, Kralorela y el lejano oeste vieron una «nube en forma de dragón» que oscureció la Luna Roja. Los que estaban más cerca presenciaron y oyeron mucho más. Por todo el Paso del Dragón despertaron antiguos poderes y pensamientos draconianos inactivos desde el Imperio de los Amigos de las Sierpes. En la capital lunar de Glamur, el Emperador Rojo sacrificó gran parte de su magia y poder para hacer retroceder al dragón. El dragón auténtico giró en espiral alrededor del Paso del Dragón, rodeó la montaña Kero Fin y luego regresó a la enorme grieta que había abierto donde una vez se alzaba el nuevo templo lunar.

Kallyr Estrella en la Frente marchó sobre Hogar del Audaz y se proclamó princesa de Sartar. Un ejército del Tarsh Lunar, dirigido por el general Fazzur el Ilustrado, luchó contra el ejército del Sartar Libre sin resultados definitivos. El ejército del Tarsh Lunar se retiró después de que Fazzur descubriese que el rey Pharandros (soberano de Tarsh, además de su sobrino) había asesinado a muchos de sus parientes y partidarios mientras el poderoso general luchaba en la campaña. Regresó a Dunstop y reunió aliados. En el Viejo Tarsh, la sacerdotisa de la Agitadora nombró un nuevo rey en Cima del Invierno en vez de dejar que el hijo de Fazzur, Onjur, se hiciese con el trono.

Eventos del año 1625

Modificadores

Tarsh Lunar: –10 a la tirada de D20.

Prax: +7 a la tirada de D20.

D20	Evento
1	Casi mueres en el Surgimiento del Dragón. Adquieres la pasión Miedo (dragones) al 80%.
2	Luchas contra los praxianos en la **Liberación de Pavis** (ver a continuación).
3	Casi mueres en la batalla entre lunares y rebeldes. Añades +5% a la habilidad Batalla. Recibes también una cicatriz distintiva.
4–10	Presencias el Surgimiento del Dragón y vives para contarlo. Adquieres la pasión Miedo (dragones). Si eres tarshita lunar, pasa a **Traición del general Fazzur** (ver a continuación). Si eres viejotarshita, presencias cómo **La sacerdotisa de la Agitadora nombra un nuevo rey** (ver a continuación). Si eres sartarita, participas en la **Liberación de Sartar** (ver a continuación).
11–16	Presencias el Surgimiento del Dragón y vives para contarlo. Si eres viejotarshita, presencias cómo **La sacerdotisa de la Agitadora nombra un nuevo rey** (ver a continuación). Si eres sartarita, participas en la **Liberación de Sartar** (ver a continuación).
17–20	Participas en la **Liberación de Pavis** (ver a continuación).

Liberación de Pavis

Modificadores

Tarsh Lunar: –10 a la tirada de D20.

Prax, Sartar: +5 a la tirada de D20.

D20	Resultado
1	Vendido como esclavo. Puedes haber escapado luego, de lo contrario ahora eres propiedad de otro. Adquieres la pasión Odio (praxianos) al 80%.
2	Herido grave, robado y dado por muerto por praxianos o rebeldes sartaritas. Adquieres la pasión Odio (praxianos) u Odio (sartaritas). Recibes también una cicatriz distintiva.
3–8	Casi mueres en combate. Añades +5% a la habilidad Batalla. Recibes también una cicatriz distintiva.
9–13	Sobrevives. Añades +5% a la habilidad Batalla.
14	Luchas con gran gloria. Adquieres la pasión Honor. Añades +10% a la habilidad Batalla y recibes una cicatriz distintiva. Ganas +1D3% de Reputación.
15–19	Aclamas a Argrath como rey de Pavis. Adquieres la pasión Lealtad (Argrath) y +1D3% de Reputación. Añades +10% a la habilidad Batalla y obtienes 1D6×100 L como botín de guerra.
20	Casi mueres o acabas temporalmente loco por culpa de demonios lunares cuando los praxianos llegan al Paso del Dragón para destruir el nuevo templo lunar. Adquieres la pasión Odio (Imperio Lunar) y añades +10% a la habilidad Combate espiritual.

Traición del general Fazzur

D20	Resultado
1	Casi mueres con gran gloria luchando contra los sartaritas. Adquieres la pasión Honor. Añades +10% a la habilidad Batalla y recibes una cicatriz distintiva. Ganas +1D3% de Reputación.
2–5	Casi mueres en combate. Añades +5% a la habilidad Batalla y recibes una cicatriz distintiva.
6–10	Sobrevives. Añade +5% a la habilidad Batalla.
11–14	Abandonas al general Fazzur por el rey Pharandros. Adquieres la pasión Lealtad (rey Pharandros) y añades +5% a la habilidad Intrigar. Ganas +1D3% de Reputación.
15–19	Permaneces fiel al general Fazzur. Adquieres la pasión Lealtad (general Fazzur) y +1D3% de Reputación.
20	Sufres un intento de asesinato por orden del rey Pharandros. Adquieres las pasiones Lealtad (general Fazzur) y Odio (rey Pharandros). Añades +5% a la habilidad Intrigar y ganas +1D6% de Reputación.

La sacerdotisa de la Agitadora nombra un nuevo rey

D20	Resultado
1	Ofrecido como sacrificio a las Vírgenes Caníbales, pero sobrevives de algún modo. Adquieres la pasión Devoción (deidad) y +1D3% de Reputación.
2–6	Apoyas a Onjur Hijo de Fazzur como rey. Adquieres la pasión Lealtad (general Fazzur).
7–18	Presencias el nombramiento de Unstey como rey de Cima del Invierno. Adquieres la pasión Lealtad (templo de la Agitadora).
19–20	Casi mueres luchando contra los seguidores del rey Pharandros. Adquieres la pasión Odio (rey Pharandros) y +1D3% de Reputación. Recibes una cicatriz distintiva.

Liberación de Sartar

D20	Resultado
1	Luchas con gran gloria. Adquieres las pasiones Honor y Lealtad (Sartar), ganas +1D3% de Reputación y añades +10% a la habilidad Batalla.
2–5	Casi mueres en combate. Añades +5% a la habilidad Batalla y recibes una cicatriz distintiva.
6–10	Sobrevives. Añades +5% a la habilidad Batalla.
11–20	Presencias el nombramiento de Kallyr Estrella en la Frente como princesa de Sartar en Hogar del Audaz. Adquieres la pasión Lealtad (Sartar) y añades +5% a la habilidad Batalla.

Paso 3: Afinidades rúnicas

Cada aventurero está vinculado a varias de las runas introducidas en las páginas 14–15. Estas **afinidades rúnicas** representan la fuerza y naturaleza de la presencia de tu aventurero tanto en el Mundo Intermedio como en el plano divino de Glorantha. El aventurero tendrá runas de tres categorías: elemental, de poder y de forma. Esta sección describe los efectos que tienen en tu aventurero sus afinidades rúnicas.

Las afinidades rúnicas se expresan mediante una probabilidad porcentual de éxito, igual que las habilidades y rasgos de personalidad. Una afinidad rúnica con una puntuación de 0% no cuenta con posibilidades de éxito, mientras que una afinidad con una puntuación del 95% casi siempre tendrá éxito.

Las afinidades rúnicas están directamente vinculadas a la pericia de tu aventurero para usar los **conjuros rúnicos** de su culto, así que tenlo en cuenta a la hora de asignar sus puntuaciones iniciales.

Runas y cultos

Para poder unirse a un culto, tu aventurero debe tener una puntuación mínima de 50% en una de las runas asociadas a la deidad de ese culto. Se recomienda que tu aventurero comparta al menos dos runas con la deidad, si es posible. Cuanto más altas sean sus puntuaciones en las afinidades rúnicas, mejor usará la magia rúnica de la deidad.

A continuación se enumeran las runas de los dioses que aparecen en este manual básico; sus respectivos cultos se describen en las páginas 288–311.

Runas elementales

Las seis runas elementales representan la esencia básica del cosmos. Los elementos vinculan a los aventureros con los conflictos de la Guerra de los Dioses y están detrás de sus impulsos más primordiales.

Se puede usar una runa elemental para aumentar las probabilidades de éxito del aventurero con otra habilidad; esto se denomina **reforzar** la habilidad. La habilidad reforzada debe ser:

- Una habilidad que no sea de combate incluida dentro de la categoría de habilidades de la runa.
- La habilidad sensorial asociada a la runa (ver más adelante).
- Una habilidad de combate para la que se utilice un arma asociada a la runa (ver más adelante).

También se proporciona información adicional, como los órganos, color, metal y taxones animales que se asocian a cada runa. En la página 144 puedes encontrar más información sobre cómo reforzar habilidades.

Elige tus runas elementales

Elige tres runas elementales como afinidades rúnicas primaria, secundaria y terciaria. La runa primaria comienza al 60% de afinidad, la secundaria al 40% y la terciaria al 20%. Las otras tres runas elementales comienzan al 0% a menos que aumenten de otra forma.

Suma el modificador cultural a las runas proporcionado por la tierra natal de tu aventurero.

- **Sartar:** Runa del Aire +10%.
- **Esrolia:** Runa de la Tierra +10%.
- **Pastizales:** Runa del Fuego/Cielo +10%.

La saga de Vasana

Determinar la historia familiar de Vasana mediante tiradas crea un trasfondo interesante para ella, un linaje que le brinda fuerzas y se enorgullece de perpetuar. La jugadora de Vasana mira los resultados de las tiradas y, con ayuda del Director de Juego, idea los siguientes antecedentes para su aventurera.

Abuela

La abuela paterna de Vasana era Kaladatha, una escriba al servicio del príncipe de Sartar. Cuando era joven, fue a la guerra cabalgando junto al rey Tarkalor y la Reina Equina Emplumada. En la Batalla del Pico del Oso Pardo fue testigo de la muerte de su señor a manos del Imperio Lunar. Kaladatha sobrevivió, y después de la Batalla de Alda-Chur, fue testigo de cómo los alda-churi aclamaban a Terasarin como su príncipe.

En 1597, Kaladatha viajó al País Sagrado como compañera de un miembro de la casa real de Sartar y presenció su asesinato a manos de asesinos lunares.

En 1602, el ejército lunar invadió el reino de Sartar. Pese a ser una simple escriba, Kaladatha halló una muerte gloriosa en la Batalla de Hogar del Audaz.

Padre

El padre de Vasana, Farnan, era un huérfano del templo que se casó con Vareena, una sacerdotisa de Ernalda del clan Ernaldori. Vasana nació en 1604. En 1613, Farnan abandonó el arado para unirse a la Rebelión de Estrella en la Frente. Después de su derrota, ayudó personalmente a Kallyr Estrella en la Frente en su huida de Sartar, y luego regresó a la granja de Vareena.

En 1619, Farnan dejó la granja nuevamente para luchar contra el Imperio Lunar. Su hija Vasana quiso seguirlo, pero era demasiado joven. Farnan se unió al rey rebelde Broyan de Murallas Blancas, y luchó contra el Imperio en la campaña de los hendrikingas.

En 1620, Farnan fue uno de los defensores voluntarios de Murallas Blancas contra el cerco del Imperio. Durante el asalto lunar a Murallas Blancas, el Murciélago Carmesí devoró a Farnan antes de ser derrotado a su vez por el rey Broyan. El alma de Farnan fue aniquilada y su hija juró vengarse.

Vasana, hija de Farnan

Vasana se fue de la granja de su madre tan pronto como pasó a ser adulta para vengar a su padre contra el Imperio Lunar. En 1623 siguió al rey Broyan a la metrópoli de Nochet, donde participó en su defensa contra un asedio lunar.

Pasó un año completo en Nochet. Cuando los lunares levantaron el sitio, Vasana se unió al ejército perseguidor. Luchó en la Batalla del Vado de Pennel en 1624 con gran gloria, y llamó la atención de Argrath. Cuando el Anillo de Orlanth se elevó en el cielo, Vasana se consagró al Dios Regresado. Siguió a Argrath hasta el Paso del Dragón. Cuando el Toro Blanco invocó a Jaldon Dientedorado, ella juró lealtad eterna a Argrath.

En 1625, Vasana se unió al ejército del Toro Blanco para la liberación de Pavis. Buscó de nuevo el honor y luchó con gran gloria en la liberación de Sartar. Casi muere intentando matar a una sacerdotisa lunar; así recibió la desagradable cicatriz que le surca el lado derecho de la cara, casi hasta la mandíbula. Después del Surgimiento del Dragón, regresó a la granja de su madre para recuperarse.

Ya conocemos el pasado de Vasana y tenemos una idea de la dirección que está tomando su vida. Sus bonificaciones actuales a las habilidades y pasiones son:

- Amor (familia) 60%
- Batalla 25%
- Devoción (deidad) 70%
- Honor 80%
- Lealtad (Argrath) 70%
- Lealtad (clan Ernaldori) 60%
- Lealtad (Sartar) 70%
- Lealtad (tribu colymar) 70%
- Odio (Imperio Lunar) 90%

Vasana comienza también con una puntuación de Reputación basada en lo siguiente:

- **La gloriosa muerte de su abuela en la Batalla de Hogar del Audaz: +2%**
- **La ayuda que su padre prestó a Kallyr Estrella en la Frente: +1%**
- **Su participación en la Batalla el Vado de Pennel: +5%**
- **Su participación en la Segunda Batalla de Sopa Lunar: +2%**

El total suma 10%, lo que significa que Vasana no es muy famosa, pero está empezando a labrarse una reputación.

Runas y cultos

Culto	Símbolo	Nombre	Página
Argan Argar, dios de la oscuridad en la superficie		Oscuridad	289
		Armonía	
Babeester Gor, la Hija Vengativa		Tierra	289
		Muerte	
Chalana Arroy, diosa de la curación		Fertilidad	290
		Armonía	
Daka Fal, adoración a los ancestros		Hombre	291
		Espíritu	
Eiritha, Madre del Rebaño		Fertilidad	292
		Bestia	
Engizi, el Titán del Río del Cielo		Agua	292
		Movimiento	
Ernalda, Reina de la Tierra		Tierra	293
		Fertilidad	
		Armonía	
Eurmal, el Embaucador		Desorden	294
		Ilusión	
		Movimiento	
Humakt, dios de la muerte y la guerra		Muerte	295
		Verdad	
Issaries, dios de la comunicación y el comercio		Armonía	297
		Movimiento	
Lhankor Mhy, dios del conocimiento		Verdad	298
		Inmovilidad	
Maran Gor, la Agitadora de la Tierra		Tierra	298
		Muerte	
		Desorden	
Niñohallado, el Dios Cazador		Muerte	299
		Armonía	
Odayla, el Dios Oso		Aire	300
		Bestia	
Orlanth, el Rey de las Tormentas, dios de granjeros, guerreros y reyes		Aire	300
		Movimiento	
Siete Madres, Recreadoras de la Diosa Roja		Luna	303
		Fertilidad	
		Muerte	
Toro Tempestuoso, Exterminador del Caos		Aire	305
		Muerte	
		Bestia	
Waha, el Carnicero		Hombre	306
		Muerte	
Yelm, el Caballo Solar		Fuego/Cielo	307
		Muerte	
		Fertilidad	
Yelmalio, dios del sol de la frontera		Fuego/Cielo	308
		Verdad	
Yinkin, dios de los gatos sombríos		Aire	310
		Bestia	

- **Tribus praxianas**
  - **Jinetes de bisonte:** Runa del Aire +10%.
  - **Jinetes de gran llama:** Runa del Agua +10%.
  - **Jinetes de impala:** Runa del Fuego/Cielo +10%.
  - **Pol-joni:** Runa del Aire +10%.
  - **Jinete de sable:** Runa de la Luna +10%.
- **Tarsh Lunar:** Runa de la Luna +10%.
- **Viejo Tarsh:** Runa de la Tierra +10%.

Oscuridad



El elemento de la Oscuridad fue el primero en retirarse del Caos. Su nacimiento está envuelto en relatos de guerras primordiales de la Oscuridad contra el Caos. Es el elemento del Inframundo, la infinita oscuridad helada que precedió a la creación y todavía acecha voraz bajo la tierra y los mares.
Característica: TAM.
Personalidad: Tener una fuerte afinidad con la Oscuridad es ser frío, cruel, paciente y reservado.
Sentido: Escuchar.
Categoría de habilidad: Sigilo.
Armas: Garrote, maza, piedra.
Órganos: Estómago, grasa.
Color: Negro.
Metal: Plomo.
Taxón: Insecto.

Agua



Dentro del agua yace todo el potencial del universo sin la oscuridad. Es el elemento de los mares, lagos y ríos, y todas las masas acuáticas del mundo.
Característica: DES.
Personalidad: Tener una fuerte afinidad con el Agua es ser voluble, caprichoso y tornadizo.
Sentido: Gusto.
Categoría de habilidad: Agilidad.
Armas: Red, tridente, látigo.
Órganos: Corazón, sangre.
Color: Azul.
Metal: Mercurio.
Taxón: Pez.

Tierra



El elemento de la materia y el mundo terrestre. La Tierra está asociada con los aspectos sensuales de la vida y la muerte. En ella abundan la vida y los regalos, que a veces son terroríficos y mortales. Es la runa de la materia física y de todas las cosas que viven y crecen sobre la tierra y bajo ella.
Característica: CON.

¿Qué implican las runas elementales para mi aventurero?

Las runas elementales afectan tanto a la personalidad como a las características de tu aventurero. La elección de tu runa elemental primaria inclina a tu aventurero hacia una de las siguientes personalidades y características:

- La runa de la Oscuridad es característica de aventureros voraces, reservados y corpulentos (bonificación al TAM).
- La runa del Agua es característica de aventureros volubles, cambiantes y rápidos (bonificación a la DES).
- La runa de la Tierra es característica de aventureros prácticos, mundanos y robustos (bonificación a la CON).
- La runa del Fuego/Cielo es característica de aventureros puros e intelectuales (bonificación a la INT).
- La runa del Aire es característica de aventureros violentos, apasionados y fuertes (bonificación a la FUE).
- La runa de la Luna es característica de aventureros místicos y mágicos (bonificación al POD).

Personalidad: Tener una fuerte afinidad con la Tierra es ser pragmático, prudente, mundano y sensual.
Sentido: Buscar.
Categoría de habilidad: Comunicación.
Arma: Hacha.
Órganos: Genitales, hueso.
Color: Verde.
Metal: Cobre.
Taxón: Reptil.

Fuego/Cielo



El elemento del Fuego/Cielo es la purificación. Destruye la materia contaminante y se eleva hacia el firmamento para retirarse del plano material. Es la Bóveda Celeste y las estrellas, y su mayor manifestación es el sol ardiente que trae luz y calidez al mundo.
Característica: INT.
Personalidad: Tener una fuerte afinidad con el Fuego/Cielo significa ser puro, casto, idealista y perceptivo.
Sentido: Otear.
Categoría de habilidad: Percepción.
Armas: Lanza, arco.
Órganos: Cerebro, tendones.
Color: Amarillo.
Metal: Oro.
Taxón: Pájaro.

Aire



El elemento de la fuerza y la violencia. El Aire separa a perpetuidad la Tierra del Cielo. Es la aflicción del mundo y el salvador del cosmos. Es el elemento del clima, las tormentas, el viento y el Aire Intermedio.

Característica: FUE.

Personalidad: Tener una fuerte afinidad con el Aire significa ser apasionado, violento, orgulloso e impredecible.

Sentidos: Percibir asesinos, Percibir el Caos, olfato.

Categoría de habilidad: Manipulación.

Arma: Espada.

Órganos: Pulmones, músculos.

Color: Naranja.

Metal: Bronce.

Taxón: Mamífero.

Luna



El elemento de la Luna fue destruido en la Guerra de los Dioses, pero renació en el Tiempo como la Diosa Roja. Sus secretos están entretejidos en el equilibrio y el tiempo, resultando en los ciclos lunares establecidos sobre la superficie de este mundo. La Luna acepta el Caos como parte del Equilibrio Cósmico, y de ese modo se gana la enemistad de gran parte del resto del mundo.

Característica: POD.

Personalidad: Tener una fuerte afinidad con la runa de la Luna es buscar la liberación espiritual de la esclavitud del miedo y la ignorancia.

Sentido: Ninguno.

Categoría de habilidad: Magia.

Armas: Hojas curvas, como la espada falciforme y el kopis.

Órganos: Ojo interior, glándula pineal.

Color: Rojo.

Metal: Plata.

Taxón: Ninguno.

Runas de poder|forma

Las runas de poder representan la fuerza y la naturaleza de la personalidad de un aventurero, así como sus impulsos sociales en Glorantha. Están arraigadas en las dualidades cósmicas de la Guerra de los Dioses, pero también afectan al Mundo Intermedio. Estas runas consisten en cuatro pares opuestos de runas de poder. No sólo son esenciales para la magia rúnica de tu aventurero, sino que tus puntuaciones en estas runas de poder te ayudarán a interpretarlo de manera consistente, de acuerdo con su actividad real en el juego.

Los humanos también tienen un par opuesto de runas de forma: Hombre y Bestia. Estas runas se manejan de manera idéntica a las runas de poder.

≈La saga de Vasana≈

Vasana se decanta por la runa del Aire al 60%, puesto que quiere ser miembro del culto de Orlanth. Pero también decide reflejar algo de tensión en su aventurera, así que escoge la runa de la Luna al 40%. Como su tercera runa elemental, elige la Tierra al 20%.

En cuanto a las runas de poder y forma, la jugadora de Vasana elige Movimiento al 75%, dado el amor de su personaje por la aventura. Esto reduce su runa de Inmovilidad al 25%. Selecciona la Muerte como su otra runa de poder/forma, argumentando que Vasana evita los meros placeres materiales y que es una especie de «sacerdotisa guerrera mendiga».

Como sartarita, su runa del Aire aumenta en +10% hasta el 70%. Con 20 de sus 50 puntos adicionales la aumenta hasta el 90%. También incrementa la Luna al 50% y la Verdad al 70%, reduciendo así su runa de la Ilusión al 30%.

La personalidad de Vasana está empezando a tomar forma. Es apasionada, violenta e impredecible, rebelde, ambiciosa e impulsiva, además de implacable, imparable y asceta. Considera que la verdad es algo objetivo y describe las cosas como realmente son, incluso cuando otros preferirían figuraciones. Por último, hay una parte de ella que busca la liberación espiritual del miedo y la ignorancia.

Las runas de poder y forma se presentan en pares opuestos. **El valor total de cada par debe ser siempre igual a 100%, y cuando una de las runas aumenta, la opuesta siempre disminuye en la misma cantidad.** *Por ejemplo, si tu aventurero tiene la runa del Hombre al 75%, su runa de Bestia estará al 25%.*

Tu aventurero puede usar una runa de poder o forma para reforzar cualquier habilidad utilizada en una acción favorecida por esa runa.

Elige tus runas de poder|forma

Escoge dos afinidades del siguiente listado de runas de poder y forma. Las dos runas que hayas escogido comienzan con un valor de 75% (y sus runas opuestas al 25%). Todos los demás pares de runas empiezan con valores de 50%/50%.

La suma de las puntuaciones a ambos lados de la barra debe ser igual a 100. Resta de 100 los valores que ya has asignado. El número resultante será tu afinidad con la runa opuesta; anótala en tu hoja de aventurero.

Otras runas

No todas las runas pueden ser utilizadas por aventureros. Algunas pertenecen a los no humanos, otras son propias de seres incorpóreos, y también existen las condiciones (que modifican elementos, poderes o formas).

Las siguientes runas de forma están asociadas principalmente a entidades distintas de los humanos:

- **Caos:** Esta runa indica la corrupción del Caos.
- **Dragonut:** Ésta es la runa de la especie dragonut.
- **Planta:** Esta runa está asociada a la vida vegetal, incluidos los elfos.
- **Espíritu:** Esta runa identifica a los seres incorpóreos.

Las runas de condición modifican otras runas; algunos filósofos afirman que son un estado y no una cualidad inherente.

- **Ley:** Esta runa describe las leyes inmutables del universo y se vincula típicamente con la hechicería.
- **Maestría:** La runa multiusos de los héroes. Puede ser símbolo del dominio de los hombres, de la magia o de los elementos.
- **Magia:** La runa de la comunicación entre los mundos. Esta runa es casi redundante en Glorantha.
- **Infinito:** La marca de la divinidad y del Tiempo Divino.

Los aventureros humanos no comienzan con afinidades a estas runas de forma y condición, pero las pueden aprender más tarde. Futuros suplementos de RuneQuest explorarán más runas. Los aventureros no humanos pueden comenzar con estas runas; para más información, consulta el Bestiario de Glorantha.

Armonía | Desorden



Una afinidad intensa con la runa de la Armonía conlleva anteponer el bienestar de lo que uno define como su comunidad (que podría ser algo tan pequeño como un pueblo o tan grande como el mundo entero) por encima del propio. Los alineados con esta runa son serviciales, cuidadosos, comprometidos, generosos y compasivos. Siembran la paz, no la discordia.

Una afinidad intensa con la runa del Desorden conlleva anteponer el propio bienestar, las ventajas o el placer sobre todos los demás. Estos aventureros pueden ser descritos como individualistas, impulsivos e inconformistas, o como codiciosos, irreflexivos y egocéntricos.

Inmovilidad | Movimiento



Una afinidad intensa con la runa de la Inmovilidad conlleva ser resuelto e inmutable. El aventurero puede ser descrito en el mejor de los casos como decidido u obstinado, y de forma menos amable como doctrinario o terco.

Una afinidad intensa con la runa del Movimiento conlleva ser voluble, enérgico, rebelde y ambicioso. Un aventurero así puede adaptarse rápidamente a cualquier cambio en su entorno, pero también se mostrará impulsivo y temerario.

Verdad | Ilusión



Una afinidad intensa con la runa de la Verdad implica contemplar la verdad como algo objetivo y libre de los sesgos, interpretaciones, sentimientos e imaginaciones del individuo. El aventurero describe las cosas como son realmente, tanto en asuntos nimios como cruciales, sin importar las consecuencias.

Una afinidad intensa con la runa de la Ilusión conlleva distorsionar hechos o inventar falsedades, ya sea para los fines propios o en nombre de otros (y en algunos casos, simplemente por hacerlo). Estos aventureros ven la realidad como algo subjetivo y sujeto a su imaginación.

Fertilidad | Muerte



Una afinidad intensa con la runa de la Fertilidad implica disfrutar de los placeres de la carne, sobre todo en lo referido al deseo sexual. Estos aventureros son generosos, aunque no exista un compromiso personal entre las personas involucradas.

Una afinidad intensa con la runa de la Muerte conlleva separarse de lo material y tratar de negar o incluso destruir el mundo de los sentidos. Estos aventureros son implacables, despiadados y ascéticos, dispuestos a negar a los demás tanto como a sí mismos.

Hombre | Bestia



Los aventureros humanos pueden elegir entre un par adicional de runas opuestas: Hombre y Bestia.

Una afinidad intensa con la runa del Hombre conlleva ser civilizado, sensato, sociable y ético. Estos aventureros se sienten incómodos en la naturaleza y prefieren los territorios domeñados por la humanidad.

Una afinidad intensa con la runa de la Bestia implica comportarse de manera brutal, salvaje, feral e indómita. Estos aventureros se sienten incómodos en tierras civilizadas y prefieren la naturaleza agreste.

Distribuye los puntos adicionales

Ahora puedes repartir 50 puntos entre las afinidades rúnicas de tu aventurero. Recuerda que, si aumentas la afinidad de una runa de poder o forma, el valor de su afinidad opuesta debe reducirse para que la suma de ambas sea igual a 100.

Un valor del 80% o más en cualquier runa indica que tu aventurero posee un fuerte vínculo con ella. La runa puede afectar al control que ejerces sobre tu aventurero; sus acciones pueden verse determinadas por la runa y ser contrarias a tus deseos.

A medida que el aventurero evolucione, estos valores iniciales pueden cambiar y proporcionarte acceso a diversos beneficios.

Paso 4: Características

Los aventureros (y la mayoría de criaturas vivientes) se definen mediante siete **características**:

- Fuerza (FUE)
- Constitución (CON)
- Tamaño (TAM)
- Destreza (DES)
- Inteligencia (INT)
- Poder (POD)
- Carisma (CAR)

Estas características son el núcleo de cada aventurero y forman la base para determinar sus atributos y habilidades (descritos más adelante en este capítulo). En las siguientes secciones se explica qué representa cada característica.

Fuerza (FUE)

La FUE de un aventurero representa su potencia muscular bruta. La FUE ayuda a determinar el modificador al daño de tu aventurero, la cantidad de carga que puede acarrear sin verse impedido y qué armas puede utilizar. También influye en los valores iniciales de las habilidades de agilidad (ver página 58). La FUE se utiliza en las pruebas de fortaleza física.

Tal y como se explica en el capítulo **Entre aventuras**, la FUE puede aumentarse mediante entrenamiento e investigación, pero sólo hasta el máximo de la especie, que para humanos es 21. Para más información, consulta la página 415.

Constitución (CON)

La CON mide la salud de tu aventurero. Es un componente para el cálculo de sus puntos de golpe y su ritmo de curación (ver páginas 55–56). La CON de tu aventurero se usa para comprobar si pierde el conocimiento cuando está gravemente herido y para resistir los efectos de enfermedades y venenos. También sirve para determinar el peso que puede acarrear y seguir operando con normalidad.

Tal y como se explica en el capítulo **Entre aventuras**, la CON puede aumentarse mediante entrenamiento e investigación, pero sólo hasta el máximo de la especie, que para humanos es 21.

Tamaño (TAM)

El TAM mide la masa de tu aventurero. Afecta a tu capacidad para infligir y encajar daño. El TAM es un componente para el cálculo de los puntos de golpe y el modificador al daño, puesto que una masa mayor aumenta la fuerza de los impactos. El TAM ayuda a determinar el momento de reacción en combate. En la tabla **Tamaños de los aventureros** (página 52) se recogen las medidas aproximadas de altura y peso para un aventurero humanoide en función de su TAM; estas cifras no pretenden ser absolutas, sino sugeridas. Puedes definir la altura y peso reales de tu aventurero por encima o por debajo de estos valores, aunque generalmente aumentar uno debería resultar en una disminución correspondiente del otro.

Como se explica en el capítulo **Entre aventuras**, el TAM no puede aumentar mediante entrenamiento, pero sí puede hacerlo por otros medios. Como ya se ha mencionado, un aumento de TAM no indica necesariamente que el aventurero ha crecido, sino que ha ganado peso o masa muscular.



Tamaños de los aventureros

TAM	Kg	Lb	Cm	Ft/In
1	0,1–5	0,2–11	1–30	0'3"–1'
2	6–11	12–24	31–60	1'1"–2'
3	12–17	25–37	61–90	2'1"–3'
4	18–24	38–53	91–105	3'1"–3'6"
5	25–35	54–77	106–120	3'7"–3'11"
6	36–41	78–90	121–135	4'–4'5"
7	42–49	91–108	136–150	4'6"–4'11"
8	50–54	109–119	151–155	5'–5'1
9	55–58	120–128	156–160	5'2"–5'3"
10	59–64	129–141	161–165	5'4"–5'5"
11	65–70	142–154	166–170	5'6"–5'7"
12	71–75	155–165	171–174	5'8"
13	76–80	166–176	175–178	5'9"–5'10"
14	81–85	177–187	179–182	5'11"–6'
15	86–90	188–198	183–186	6'1"
16	91–95	199–209	187–190	6'2"
17	96–100	210–220	191-194	6'3"–6'4"
18	101–115	221–253	195–198	6'5"–6'6"
19	116–130	254–286	199–202	6'7"–6'8"
20	131–145	287–319	203–206	6'9"
21	146–160	320–352	207–210	6'10"–6'11"

Destreza (DES)

Esta característica mide cuán rápido y preciso es el aventurero para realizar diferentes funciones como pelear, esquivar y otras actividades atléticas. La DES contribuye a determinar el momento de reacción en combate.

Tal y como se explica en el capítulo **Entre aventuras**, la DES puede aumentarse mediante entrenamiento e investigación, pero sólo hasta el máximo del aventurero (DES inicial × 1,5) o el máximo de su especie (21 para humanos), el que sea menor.

Inteligencia (INT)

La INT es una medida de la capacidad de tu aventurero para lidiar con abstracciones y memorizaciones. Influye considerablemente en el modificador de las habilidades de conocimiento. También determina cuántos conjuros de hechicería puede memorizar tu aventurero.

La INT no se puede aumentar con entrenamiento ni investigación.

Máximo de una característica por especie

Las puntuaciones máximas de características permitidas para las diferentes razas descritas equivalen al resultado máximo que se puede obtener en la tirada más el número de dados lanzados. Por ejemplo, para una característica que se calcule lanzando 3D6, el máximo por especie será 21 (6+6+6+3). Si a la característica en cuestión se le añade un valor fijo, como 2D6+6, la parte sumada se considera un dado. Por lo tanto, una característica de 3D6+3 tiene un máximo por especie de 21+4, es decir, 25.

La combinación de modificadores por runa y por tierra natal no puede aumentar el valor de una característica por encima del máximo permitido para la especie; todos los puntos que excedan este máximo se ignoran.

Poder (POD)

El POD representa la capacidad de tu aventurero para utilizar la magia. También es la medida del alma de tu aventurero. Un POD alto muestra el favor de las divinidades y la integración con el universo; un POD bajo es mucho menos favorable al respecto. A la hora de emplear la magia, el POD suele enfrentarse al POD del objetivo para comprobar si el conjuro tiene el efecto deseado.

El POD puede aumentar de varias maneras, como se describe en el capítulo **Entre aventuras**. Aunque es posible que cambie con el tiempo, normalmente no se puede aumentar por encima del máximo POD posible obtenido en la tirada más el mínimo POD posible, o 21 en el caso de los humanos (18+3).

Carisma (CAR)

El CAR es la medida del liderazgo y la fuerza de personalidad de tu aventurero. Es su capacidad para exclamar «¡seguidme!» y conseguir que otros imiten su ejemplo. Es algo más que mera apariencia y no debería ser confundido con la belleza física. Sirve para determinar el modificador inicial de las habilidades de comunicación. También limita la cantidad de magia rúnica que puede lanzar tu aventurero y cuántos conjuros de magia espiritual puede poseer.

El CAR puede aumentar por diversos medios, pero para los humanos sólo hasta el máximo permitido por su especie, que es 21.

Generar las características

Cada característica tiene un valor numérico que determina su potencia. Los aventureros humanos suelen tener puntuaciones de FUE, CON, DES, POD y CAR comprendidas entre 3 y 18,

mientras que su TAM e INT oscilan entre 8 y 18. Al crear los aventureros, normalmente estos valores se generan tirando dados. Después son modificados por las dos runas elementales con las que el aventurero posee mayor afinidad.

Tira 3D6 para FUE, DES, CON, POD y CAR, y 2D6+6 para TAM e INT. Si la suma total de los valores obtenidos es de 92 o menos, puedes repartir hasta 3 puntos más entre las características de tu aventurero. Ninguna característica humana puede ser mayor de 18 después de haber asignado estos puntos adicionales.

La Guía de campaña presenta métodos alternativos para generar estas características; el Director de Juego también puede idear sus propios métodos o asignar las puntuaciones a su gusto. Se recomienda encarecidamente que todos los aventureros generen sus características utilizando el mismo método.

Modificadores a las características por runas

Las runas mismas influyen sobre las características, el comportamiento y el desarrollo físico, intelectual, espiritual e incluso social de un aventurero. Por esta razón, cada aventurero aplica bonificaciones por runas a las características que se correspondan con sus runas elementales primaria (la más alta) y secundaria (la segunda más alta):

- Oscuridad — TAM *o bien* CAR
- Agua — DES *o bien* CAR
- Tierra — CON *o bien* CAR
- Aire — FUE *o bien* CAR
- Fuego/Cielo — INT *o bien* CAR
- Luna — POD *o bien* CAR

Runa elemental primaria: +2 a la característica correspondiente.

Runa elemental secundaria: +1 a la característica correspondiente.

El Carisma sólo se puede modificar una vez de este modo.

Si cambia la afinidad con una runa elemental primaria o secundaria, también lo hará la característica afectada por el modificador. Si hay dos runas elementales empatadas en primer lugar, elige una de ellas como primaria y la otra como secundaria. Si hay dos runas elementales empatadas en segundo lugar, elige una de ellas como secundaria; la otra no contribuye con ningún modificador.

Estos modificadores por runas pueden dar como resultado puntuaciones de característica superiores a 18. Si la afinidad de la runa elemental primaria o secundaria cambia, también lo hace la característica afectada por el modificador. Los modificadores a las características por runas sólo se aplican durante el proceso de creación de los aventureros. Los cambios en las puntuaciones de las runas una vez comenzado el juego no afectan a las características.

Modificadores a las características por la tierra natal

Algunas tierras natales otorgan modificadores a las características de los aventureros oriundos. Consulta la tabla **Modificadores a las características por tierra natal** para determinar los cambios. Estos modificadores pueden aumentar una característica por encima de 18, igual que los modificadores por runas.

Modificadores a las características por tierra natal

Tierra natal	Modificador
Sartar	Ninguno
Esrolia	Ninguno
Pastizales	Ninguno
Jinetes de bisonte	+2 TAM, –2 DES
Jinetes de gran llama	+1 TAM, –1 DES
Jinetes de impala	–2 TAM, +2 DES
Jinetes de sable	Ninguno
Viejo Tarsh	Ninguno
Tarsh Lunar	Ninguno

Características mínimas

RuneQuest es un juego de personajes extraordinarios. Un aventurero con puntuaciones medias o inferiores en todas sus características tiene pocas posibilidades de sobrevivir. Los aventureros deberían morir como consecuencia de las decisiones tomadas por los jugadores, ya sea luchando hasta la muerte o corriendo un riesgo temerario, y no por culpa de las desventajas que acarrean unas malas tiradas de característica.

Por lo tanto, es perfectamente aceptable:

- Volver a tirar cualquier dado en el que se haya obtenido un 1.
- Descartar un aventurero con un promedio de características de 12 o menos.
- Repetir la tirada de una característica si el resultado inicial es de 6 o menos (9 o menos en el caso de INT y TAM) y ninguna de las otras características es mayor que 13.
- Utilizar cualquier combinación de azar y elección (a discreción del Director de Juego).



La saga de Vasana

Ahora vamos a generar las características de Vasana. Su jugadora tira 3D6 para FUE, CON, DES, POD y CAR. Los resultados no modificados son, por orden: 15, 11, 11, 13 y 17. Luego tira para TAM e INT, obteniendo 10 y 15. Son buenos resultados en total y el Director de Juego decide que no hace falta intervenir.

Como el total de las características de Vasana está por debajo de 92, dispone de otros 3 puntos para repartirlos entre ellas. Decide añadir +1 a FUE, CON y POD.

En este momento sus características son: FUE 16, CON 12, TAM 10, DES 11, INT 15, POD 14 y CAR 17. Ya está mucho mejor, y sin duda el personaje será muy competente y formidable en el juego.

Ahora es el momento de mirar las runas de Vasana y ver cómo influyen en sus características. Su runa elemental más alta es el Aire, por lo que la jugadora de Vasana puede optar entre sumar +2 a FUE o a CAR. Elige CAR. Su segunda runa elemental más alta es la Luna, por lo que suma +1 a su POD.

Vasana es sartarita, así que no recibe ningún modificador cultural a sus características.

Las puntuaciones ajustadas de las características de Vasana son:

- **FUE 16: ¡Muy buen comienzo! Vasana es muy fuerte.**
- **CON 12: Ligeramente mejor que la media, pero no está mal.**
- **TAM 10: Vasana está por debajo de la media. Mide unos 161 cm de altura y pesa unos 60 kilogramos. Su jugadora decide que Vasana ha crecido tratando de compensar su corta estatura y le disgusta que no la tomen en serio.**
- **DES 11: Perfectamente normal.**
- **INT 15: Muy bien. Es bastante inteligente.**
- **POD 15: También es buen valor (gracias al +1 que le otorga la runa de la Luna). Cuenta con un buen número de puntos de magia, sus posibilidades de superar a otros con sus conjuros son buenas, y posee una sólida defensa mágica.**
- **CAR 19: ¡Esta característica es increíble! Vasana es extremadamente carismática y posee un talento excepcional para la persuasión.**

Atributos

Los atributos son cualidades derivadas numéricamente de los valores de ciertas características. Los atributos incluyen puntos de magia, puntos de golpe, ritmo de curación, modificador al daño, carga máxima y modificadores a las categorías de habilidades.

El **Movimiento** se considera un atributo, pero es el mismo para todos los humanos (8 metros por asalto de combate caminando, 24 metros corriendo) y no necesita ser calculado.

Puntos de magia

Los puntos de magia de un aventurero son iguales a su POD actual. Ciertas situaciones pueden hacer que los puntos de magia aumenten o disminuyan con respecto a esta cifra. Los puntos de magia se gastan para activar conjuros. Cuando un aventurero usa puntos de magia para lanzar un conjuro, su POD no disminuye.

Si un aventurero reduce a 0 sus puntos de magia, pierde el conocimiento y no despierta hasta haber recuperado al menos 1 punto de magia. Todos los aventureros recuperan puntos de magia a razón de 1/4 de su POD actual cada seis horas; esto significa que tu aventurero recupera completamente los puntos de magia perdidos en 24 horas.

Si el tiempo es esencial, se puede afinar más el ritmo de recuperación a 1/24 del POD del aventurero por hora. Es posible recuperar puntos de magia rápida y deliberadamente usando la habilidad Meditar (ver página 184).

La saga de Vasana

Vasana tiene un POD de 15 que le proporciona 15 puntos de magia. Dividiendo sus puntos de magia totales entre 4, resulta que Vasana recupera 3,75 puntos de magia cada seis horas, o 4 puntos cada 6 horas y 24 minutos (para simplificar se puede redondear a favor de la aventurera, y entonces serían seis horas).

Si se encuentra en una situación donde cada hora cuenta (¿y quién no, de vez en cuando?), puede ser más útil tener presente que recupera 1 punto de magia gastado por cada intervalo de 1 hora y 36 minutos transcurrido.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe representan el daño que puede resistir el aventurero antes de la inconsciencia o la muerte. El término se aplica a los **puntos de golpe totales** de tu aventurero, así como a sus **puntos de golpe por localización**.

- Los puntos de golpe totales se pierden cuando el aventurero sufre daños que no se aplican a una localización concreta, como quemaduras extensas, envenenamientos u otras lesiones.
- Los puntos de golpe por localización se pierden cuando las heridas se infligen en una parte específica del cuerpo del aventurero, como la cabeza, el pecho, el abdomen o una extremidad.

Los puntos de golpe de un aventurero son iguales a su CON, modificados por su TAM y su POD. La razón de lo primero es obvia: cuanto más grande sea el aventurero, más daño podrá absorber antes de recibir una herida mortal. Por lo tanto, un aumento del TAM equivale a un aumento en los puntos de golpe. El POD también representa el favor de las divinidades, algo útil para muchas cosas, particularmente para evitar la muerte.

Modificadores a los puntos de golpe

Característica	TAM	POD
1–4	–2	–1
5–8	–1	–
9–12	–	–
13–16	+1	–
17–20	+2	+1
21–24	+3	+2
25–28	+4	+3
Cada +4	+1	+1

Los puntos de golpe de cada localización corporal deben anotarse en la hoja de aventurero. La cantidad de daño que puede resistir cada localización está determinada en la tabla **Puntos de golpe por localización** (ver más adelante). La tabla distribuye los puntos de golpe por localización para todos los humanoides.

Siempre que tu aventurero sufre daños, debes reducir sus puntos de golpe totales además de los puntos de golpe de la localización afectada. Un aventurero muere cuando pierde todos sus puntos de golpe totales.

Si un aventurero pierde todos los puntos de golpe de una localización, lo normal es que ésta quede incapacitada. Los puntos de golpe de una localización pueden ser negativos, y si se reducen demasiado, la localización podría quedar mutilada, ¡o incluso seccionada!

Puntos de golpe por localización

Localización	Puntos de golpe totales						
	1–6	7–9	10–12	13–15	16–18	19–21	Cada +3
Cada pierna	2	3	4	5	6	7	+1
Abdomen	2	3	4	5	6	7	+1
Pecho	3	4	5	6	7	8	+1
Cada brazo	1	2	3	4	5	6	+1
Cabeza	2	3	4	5	6	7	+1

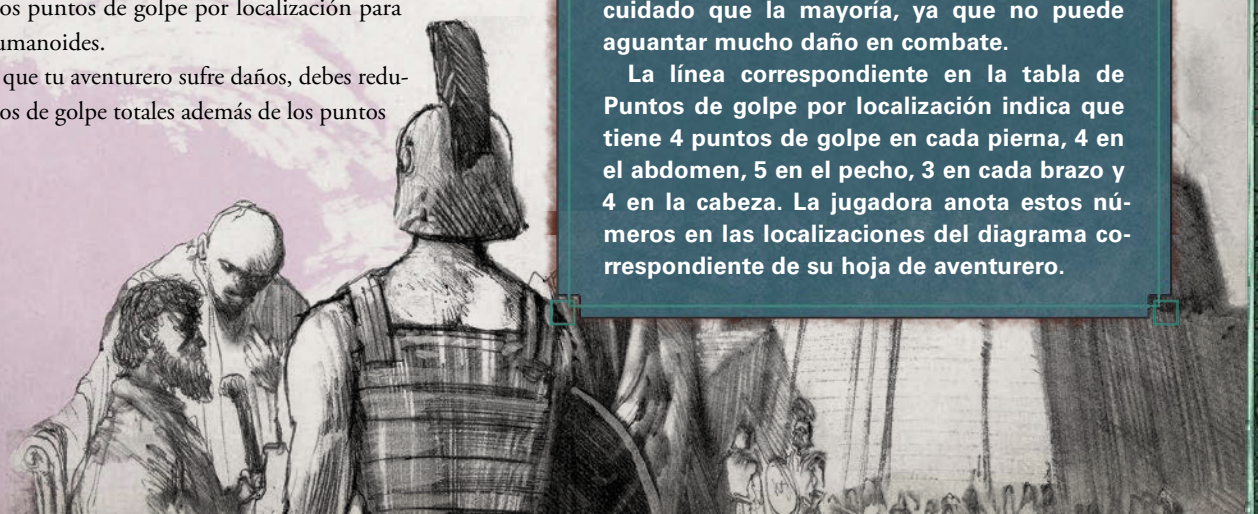
Los puntos de golpe de las distintas localizaciones corporales pueden sumar más que los puntos de golpe totales del aventurero. Sin embargo, si el aventurero sufre más daño que sus puntos de golpe totales, morirá al final del asalto de combate a menos que para entonces se haya curado lo suficiente como para tener un valor positivo de puntos de golpe. Es posible que el aventurero muera desangrado, sufra una conmoción, etc., aunque no tenga ninguna parte del cuerpo completamente incapacitada.

A medida que sana una localización, los puntos de golpe totales del aventurero se recuperan al mismo ritmo hasta alcanzar su cifra total.

≈La saga de Vasana≈

La CON de Vasana es de 12. Su TAM de 10 y su POD de 15 no le proporcionan modificadores, así que tiene 12 puntos de golpe, que corresponden al promedio de una persona normal; pero para alguien que se encuentra en peligro regularmente, es un poco menos que ideal. Vasana tendrá que luchar con más cuidado que la mayoría, ya que no puede aguantar mucho daño en combate.

La línea correspondiente en la tabla de Puntos de golpe por localización indica que tiene 4 puntos de golpe en cada pierna, 4 en el abdomen, 5 en el pecho, 3 en cada brazo y 4 en la cabeza. La jugadora anota estos números en las localizaciones del diagrama correspondiente de su hoja de aventurero.



Ritmo de curación

La capacidad natural para restablecerse de heridas y otras lesiones se representa con el ritmo de curación del aventurero. Dependiendo de la gravedad de la herida (ver página 146), el ritmo de curación determina cuántos puntos de golpe se recuperan en cada localización al final de cada semana de curación natural.

Ritmo de curación

CON	Ritmo de curación
6 o menos	1
7–12	2
13–18	3
Cada +6 puntos	+1 adicional

Si el aventurero sufre múltiples heridas en una misma localización, los puntos restaurados por el ritmo de curación se distribuyen de manera uniforme entre esas heridas, y los puntos adicionales se aplican a la más leve.

≈La saga de Vasana≈

La CON de Vasana es de 12, suficientemente saludable. En circunstancias normales, su ritmo de curación es de 2 puntos de golpe por semana.

Modificador al daño

Cuando un aventurero golpea físicamente o aplica su fuerza, inflige lo que se conoce como su **modificador al daño**. Consiste en un dado adicional que se añade o sustrae al daño infligido por un arma o ataque natural (como garras, mordiscos, patadas y demás). Si el modificador al daño es negativo y reduce el daño de un arma a 0 o menos, no se ha infligido daño alguno.

Suma la FUE y el TAM de tu aventurero y consulta el resultado en la tabla **Modificador al daño**:

Modificador al daño

FUE+TAM	Modificador al daño
12 o menos	–1D4
13–24	–
25–32	+1D4
33–40	+1D6
41–56	+2D6
Cada +16 puntos	+1D6 adicional

≈La saga de Vasana≈

La suma de la FUE y el TAM de Vasana es 26, con lo que inflige +1D4 puntos de daño adicionales con sus ataques. Es un buen modificador que sólo superan aventureros muy grandes o fuertes.

Daño en combate espiritual

La cantidad de daño espiritual que inflige tu aventurero en combate espiritual. Suma el POD y el CAR, y consulta el resultado en la tabla **Daño en combate espiritual**:

Daño en combate espiritual

POD+CAR	Daño
2–12	1D3
13–24	1D6
25–32	1D6+1
33–40	1D6+3
41–56	2D6+3
Cada 16 puntos	1D6+1 adicionales

CRG máxima

La cantidad total de cosas (como armas, armaduras y demás), medida en **puntos de carga** (CRG) que tu aventurero puede acarrear o usar sin impedimento se determina calculando la media de su FUE y su CON. El límite máximo, sin embargo, es la FUE de tu aventurero, incluso aunque sea más bajo que el promedio de FUE y CON.

Para saber más sobre la carga, consulta la página 150.

≈La saga de Vasana≈

Vasana tiene FUE 16 y CON 12; la media de ambas características, 14, corresponde a la carga máxima que puede llevar sin penalización.

Si tuviera FUE 12 y CON 16, el promedio sería el mismo (14), pero estaría limitada a 12 puntos de CRG debido a su Fuerza.

Momentos de reacción

El **momento de reacción** determina quién actúa primero en un asalto de combate. Cuanto más bajo sea el momento de reacción de tu aventurero, antes actuará en el asalto de combate.

El momento de reacción cuerpo a cuerpo de tu aventurero es una combinación de sus momentos de reacción por DES y TAM (según lo determinado en las tablas que siguen), así como el momento de reacción del arma que está utilizando (proporcionado en el capítulo **Combate**). En el caso de las armas a distancia y los conjuros, sólo se aplican el momento de reacción por DES y el del arma o conjuro utilizado. Anota los momentos de reacción por DES y TAM en tu hoja de aventurero.

Más adelante en el proceso de creación de tu aventurero, cuando sepas qué armas usará, anota los momentos de reacción de las mismas y súmales los momentos de reacción por DES y TAM para obtener el valor del momento de reacción final en cada caso.

Momento de reacción por DES: Consulta la tabla **Momento de reacción por DES** para determinar el momento de reacción por DES y anótalo en el espacio «Momento de reacción por DES» de tu hoja de aventurero.

Momento de reacción por DES

DES	Momento de reacción
1–5	5
6–8	4
9–12	3
13–15	2
16–18	1
19+	0

Momento de reacción por TAM: Consulta la tabla **Momento de reacción por TAM** para determinar el momento de reacción por TAM y anótalo en el espacio «Momento de reacción por TAM» de tu hoja de aventurero.

El momento de reacción por TAM no se aplica a los ataques a distancia. El tamaño del aventurero no tiene efecto sobre la rapidez con que puede lanzar flechas o arrojar armas (ver página 192).

Momento de reacción por TAM

TAM	Momento de reacción
1–6	3
7–14	2
15–21	1
22+	0

Momento de reacción de armas: Cada arma tiene su propio momento de reacción, indicado en las tablas de armas cuerpo a cuerpo o a distancia del capítulo **Combate**.

≈La saga de Vasana≈

Vasana tiene una DES de 11 que le otorga un momento de reacción por DES de 3, y un TAM de 10 que le supone una desventaja y le proporciona un momento de reacción por TAM de 2.

Si esgrime una espada ancha con un momento de reacción de 2, atacará en el momento de reacción 7. Si utilizase una daga (momento de reacción 3), atacaría en el momento de reacción 8.

Modificadores por categorías de habilidades

Además de las puntuaciones básicas comunes a todos los humanos, las habilidades de tu aventurero pueden aumentar o disminuir dependiendo de sus **modificadores por categorías de habilidades**. Estos modificadores simulan su pericia o aptitud natural en grupos de habilidades relacionadas. Es posible que los modificadores por categorías de habilidades sumen o resten percentiles a las habilidades, o que no les afecten en absoluto.

Los modificadores por categorías de habilidades pueden cambiar si las características de las que derivan cambian.

Los modificadores por categorías de habilidades también afectan a las tiradas de experiencia, simulando así los beneficios de las aptitudes naturales cuando se trata de mejorar una habilidad. Esto se explica con más detalle en el capítulo **Sistema de juego**.

Para calcular cada modificador por categoría de habilidad, cruza las características aplicables en la tabla correspondiente (columna de la izquierda) con sus respectivos valores actuales (fila superior) y suma los modificadores indicados (positivos y negativos). La cifra resultante es el modificador por categoría de habilidad.

Una vez calculados los modificadores por categoría de habilidad, súmalos a las puntuaciones básicas de las habilidades enumeradas en la hoja de aventurero que tengan una probabilidad básica mayor que cero. Algunas de estas habilidades se incrementarán más adelante durante la creación del aventurero.

La puntuación más baja que puede tener una habilidad es 00%, lo cual representa cero probabilidades de éxito.

Una habilidad nunca puede tener una puntuación negativa. Si el modificador reduce la puntuación inicial de una habilidad por debajo de 00%, se anota 00%.

Los modificadores por categorías de habilidades de un aventurero no se aplican a las habilidades que tengan una probabilidad básica del 00% hasta haberlas adquirido, ya sea por la cultura, la ocupación o el culto, asignándole puntos de habilidad o mediante entrenamiento.

Modificador por categoría de habilidades de agilidad

Las habilidades de agilidad son competencias físicas de esfuerzo corporal general: Conducir carros, Esquivar, Montar, Nadar, Remar, Saltar y Trepar.

El modificador de las habilidades de agilidad de un aventurero se calcula en la siguiente tabla, cruzando cada característica relevante con su valor y sumando los modificadores en caso de haberlos:

Modificador por categoría de habilidades de agilidad

	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	Cada +4
FUE	−5%	—	—	—	+5%	+5%
TAM	+5%	—	—	—	−5%	−5%
DES	−10%	−5%	—	+5%	+10%	+5%
POD	−5%	—	—	—	+5%	+5%

≈La saga de Vasana≈

Vasana tiene FUE 16, TAM 10, POD 15 y DES 11. Tras consultar estos valores en la tabla, encontramos que su modificador por FUE es —, su modificador por TAM es —, su modificador por POD es — y, finalmente, su modificador por DES es —. El total es 0, lo que significa que sus características no le proporcionan ninguna ventaja apreciable.

Por lo tanto, su modificador a las habilidades de la categoría de agilidad es de +0%.

Modificador por categoría de habilidades de comunicación

Las habilidades de comunicación transmiten un mensaje o sentimiento de una persona a otra: Arte, Bailar, Cantar, Charlatanería, Disfrazarse, Encanto, Interpretar, Intimidar, Intrigar, Lengua propia, Negociar, Oratoria y Otra lengua.

El modificador de las habilidades de comunicación de un aventurero se calcula en la siguiente tabla, cruzando cada característica relevante con su valor y sumando los modificadores en caso de haberlos:

Modificador por categoría de habilidades de comunicación

	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	Cada +4
INT	−5%	—	—	—	+5%	+5%
POD	−5%	—	—	—	+5%	+5%
CAR	−10%	−5%	—	+5%	+10%	+5%

≈La saga de Vasana≈

Vasana tiene CAR 19. Consultando el valor en la tabla, podemos ver que le proporciona un +10%. Su INT y POD de 15 no le proporcionan nada, por lo que su modificador a las habilidades de la categoría de comunicación es de +10%, aplicable a todas las habilidades de comunicación que tenga por encima del 00%.

Es un modificador bastante bueno; Vasana comprobará que es capaz de comunicarse bien con los demás, expresar su punto de vista y hacerse entender, incluso sin formación adicional.

Modificador por categoría de habilidades de conocimiento

Estas competencias mentales requieren conocimientos formales y criterios individuales: todas las habilidades de Saber, Administrar, Agricultura, Alquimia, Batalla, Burocracia, Buscar libros, Costumbres, Despiece pacífico, Juego, Leer/escribir, Navegación, Pastorear, Primeros auxilios, Supervivencia, Tasar objetos, Tratar enfermedades y Tratar envenenamientos.

El modificador de las habilidades de conocimiento de un aventurero se calcula en la siguiente tabla, cruzando cada característica relevante con su valor y sumando los modificadores en caso de haberlos:

Modificador por categoría de habilidades de conocimiento

	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	Cada +4
INT	−10%	−5%	—	+5%	+10%	+5%
POD	−5%	—	—	—	+5%	+5%

≈La saga de Vasana≈

Gracias a su INT 15, Vasana disfruta de un modificador de +5% a las habilidades de la categoría de conocimiento. Su POD no le ofrece ninguna ventaja en este caso. Es más inteligente que la mayoría, pero va quedando claro que no va a ser una aventurera con aspiraciones académicas.

Modificador por categoría de habilidades de magia

Los usuarios de estas habilidades manipulan energías mágicas para cambiar el mundo: Adorar (deidad), Baile espiritual, Combate espiritual, Comprender al ganado, Meditar, Percibir asesinos, Percibir el Caos, Preparar cadáver, Saber espiritual y Viaje espiritual.

Las siguientes técnicas mágicas se utilizan en la hechicería (ver página 381) y no son particularmente conocidas por todos los aventureros: Combinar/Separar, Convertir, Disipar, Invocar y Ordenar.

El modificador de las habilidades de magia de un aventurero se calcula en la siguiente tabla, cruzando cada característica relevante con su valor y sumando los modificadores en caso de haberlos:

Modificador por categoría de habilidades de magia

	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	Cada +4
POD	–10%	–5%	—	+5%	+10%	+5%
CAR	–5%	—	—	—	+5%	+5%

≈La saga de Vasana≈

El POD 15 y el CAR 19 de Vasana le otorgan sendos modificadores de +5%, que combinados suponen un modificador de +10% a las habilidades de magia. Es una gran ventaja, y la jugadora decide que Vasana es intuitiva y tiene un aspecto espiritual que está intentando fomentar.

Modificador por categoría de habilidades de manipulación

Las habilidades de manipulación requieren una buena coordinación mano-ojo. Incluyen Fabricación, Juego de manos, Mecanismos, Ocultar, Tocar instrumentos y todas las habilidades de armas, incluidos los escudos, las armas a distancia y los ataques naturales.

El modificador de las habilidades de manipulación de un aventurero se calcula en la siguiente tabla, cruzando cada característica relevante con su valor y sumando los modificadores en caso de haberlos:

Modificador por categoría de habilidades de manipulación

	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	Cada +4
FUE	–5%	—	—	—	+5%	+5%
DES	–10%	–5%	—	+5%	+10%	+5%
INT	–10%	–5%	—	+5%	+10%	+5%
POD	–5%	—	—	—	+5%	+5%

≈La saga de Vasana≈

La elevada INT 15 de Vasana se traduce en un modificador de +5% a las habilidades de la categoría de manipulación. Si bien resulta útil para las habilidades de manipulación, será más importante como bonificación para cualquier habilidad de arma que intente utilizar.

Modificador por categoría de habilidades de percepción

Los aventureros reciben y procesan información externa a su persona mediante las habilidades de percepción: Buscar, Escuchar, Otear, Psicología (especie) y Rastrear.

El modificador de las habilidades de percepción de un aventurero se calcula en la siguiente tabla, cruzando cada característica relevante con su valor y sumando los modificadores en caso de haberlos:

Modificador por categoría de habilidades de percepción

	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	Cada +4
INT	–10%	–5%	—	+5%	+10%	+5%
POD	–5%	—	—	—	+5%	+5%

≈La saga de Vasana≈

La INT 15 de Vasana le otorga un modificador de +5% a las habilidades de percepción. Es más perspicaz que la mayoría de las personas, algo útil en cualquier aventura.

Modificador por categoría de habilidades de sigilo

El uso exitoso de las habilidades de sigilo puede evitar que el aventurero sea detectado: Deslizarse en silencio y Esconderse.

El modificador de las habilidades de sigilo de un aventurero se calcula en la siguiente tabla, cruzando cada característica relevante con su valor y sumando los modificadores en caso de haberlos:

Modificador por categoría de habilidades de sigilo

	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	Cada +4
TAM	+10%	+5%	—	–5%	–10%	–5%
DES	–10%	–5%	—	+5%	+10%	+5%
INT	–10%	–5%	—	+5%	+10%	+5%
POD	+5%	—	—	—	–5%	–5%

A diferencia de otros modificadores por categoría de habilidades, unas características de TAM y POD elevadas pueden perjudicar al sigilo, ya que es más fácil descubrir a seres más grandes o que destacan entre la multitud.

≈La saga de Vasana≈

Una vez más, la elevada INT 15 de Vasana acude al rescate y le confiere un modificador de +5% a las habilidades de sigilo. Es capaz de analizar su entorno rápidamente y determinar la forma más silenciosa o discreta de moverse, así como de intuir cómo podrían descubrirla.

Puntuaciones básicas de las habilidades

La puntuación básica de una habilidad dada se expresa como un valor entre paréntesis, por ejemplo (05) o (00). Esta puntuación básica es la probabilidad que tiene cualquier ser humano de utilizar la habilidad con éxito por primera vez: la mayoría de las habilidades tienen puntuaciones básicas. Algunas habilidades tienen una puntuación básica derivada de una característica, como (DES×3).

A esta puntuación básica se le añade el modificador por la categoría correspondiente y cualquier bonificación cultural pertinente (ver la siguiente sección). Luego se añaden las bonificaciones otorgadas por la ocupación y el culto (ver **Pasos 5** y **6**), más las posibles bonificaciones por las habilidades personales escogidas (ver P**aso 7**). El resultado es el porcentaje actual del aventurero en esa habilidad.

Algunas habilidades, especialmente las de conocimiento y magia, tienen una probabilidad básica de 00% (es decir, cero). El modificador por las características del aventurero no se aplica a ninguna habilidad que tenga una puntuación básica del 00% hasta que se haya adquirido dicha habilidad como mínimo al 01% a través de bonificaciones (culturales, de ocupación o de culto), asignándole puntos de habilidad o mediante el entrenamiento. *Por ejemplo, un aventurero con un modificador de +10% a las habilidades de la categoría de comunicación no conoce automáticamente todas las lenguas al 10%. Estas habilidades permanecen con su puntuación básica de 0% (00), a menos que mejoren al 01% o más, momento en que sí se le aplica el modificador de la categoría de manipulación.*

Las habilidades enumeradas en la página 61 que figuran en negrita y se muestran junto a un ☐ en la hoja de aventurero se pueden mejorar durante el juego a través de la experiencia, el entrenamiento o la investigación. Otras habilidades sólo se pueden mejorar mediante el entrenamiento, la investigación o por medios extraordinarios.

Bonificaciones culturales a las habilidades por la tierra natal

Cada tierra natal otorga bonificaciones culturales a las habilidades que deben aplicarse en este momento a las puntuaciones básicas de las habilidades impresas en la hoja de aventurero.

- **Donde se indique una bonificación, como por ejemplo +10%, ha de sumarse a la puntuación básica existente.**
- **Un número entre paréntesis, como por ejemplo (25), indica una puntuación básica de habilidad que sustituye la puntuación básica impresa en la hoja de aventurero.**

Puntuaciones básicas de las habilidades

Agilidad
Conducir carros (05)
Esquivar (DES×2)
Montar (tipo de montura) (05)
Nadar (15)
Remar (05)
Saltar (DES×3)
Trepar (40)

Comunicación
Arte (05)
Bailar (10)
Cantar (10)
Charlatanería (05)
Disfrazarse (05)
Encanto (15)
Interpretar (05)
Intimidar (15)
Intrigar (05)
Lengua propia (50)
Negociar (05)
Oratoria (10)
Otra lengua (00)

Conocimiento
Administrar (10)
Agricultura (10)
Alquimia (00)
Batalla (10)
Burocracia (00)
Buscar libros (00)
Costumbres (propias 25/todas las demás 00)
Despiece pacífico (10)
Juego (15)
Leer/escribir (lengua) (00)
Navegación (00)
Pastorear (05)
Primeros auxilios (10)
Saber animal (05)
Saber celestial (05)
Saber de las razas antiguas (raza) (05)
Saber mineral (05)
Saber regional (otra tierra natal) (30)
Saber regional (tierra natal propia) (00)
Saber religioso (culto específico) (05)
Saber vegetal (05)
Supervivencia (15)
Tasar objetos (10)
Tratar enfermedades (05)
Tratar envenenamientos (05)

Magia
Adorar (deidad) (05)
Baile espiritual (00)
Combate espiritual (20)
Comprender al ganado (00)
Meditar (00)
Percibir asesinos (00)
Percibir el Caos (00)
Preparar cadáver (10)
Saber espiritual (00)
Viaje espiritual (10)

Manipulación
Arma a distancia (puntuación básica)
Arma cuerpo a cuerpo (puntuación básica)
Escudo (puntuación básica)
Fabricación (artesanía específica) (10)
Juego de manos (05)
Mecanismos (05)
Ocultar (05)
Tocar instrumentos (05)

Percepción
Buscar (25)
Escuchar (25)
Otear (25)
Psicología (propia/otra especie) (20/00)
Rastrear (05)

Sigilo
Deslizarse en silencio (10)
Esconderse (10)

Puntuaciones básicas con armas

Armas cuerpo a cuerpo
Bastón (15)
Daga (15)
Espada ancha (10)
Espada corta (10)
Estoque (05)
Hacha 1M (10)
Hacha 2M (05)
Kopis (10)
Lanza 1M (05) (incluye lanza de caballería)
Lanza 2M (15)
Martillo 1M (10)
Martillo 2M (05)
Maza 1M (15)
Maza 2M (10)
Pica (15)

Armas naturales
Patada (15)
Presa (25)
Puño (25)

Armas a distancia
Arbalesta (10)
Arco compuesto (05)
Arco élfico (05)
Arco simple (05)
Ballesta, todos los tipos (25)
Daga arrojadiza (05)
Hacha arrojadiza (10)
Honda (05)
Honda de fuste (10)
Jabalina (10)
Lazo praxiano (05)
Piedra (15)

Escudos
Escudo grande (15)
Escudo mediano (15)
Escudo pequeño (15)



Cuando la habilidad indicada denota una categoría amplia de armas (como Hacha 1M), debes elegir un arma que pertenezca a esa categoría (por ejemplo, hacha de combate).

Armas culturales: Estos son los distintos tipos de armas disponibles para aventureros de diferentes culturas. Si aparecen dos o más armas en la misma línea, elige sólo una.

Sartar

Habilidades culturales	Armas culturales
Montar (cualquiera) +5%	Daga +10%
Bailar +5%	Hacha de combate +10%
Cantar +10%	Lanza 1M +10%
Lengua propia (heortlinga) (50)	Espada ancha +15%
Otra lengua (lengua comercial) +10%	Arco compuesto +10% u Honda +10%
Costumbres (heortlingas) (25)	Jabalina +10%
Agricultura +20%	Escudo mediano +15%
Pastorear +10%	Escudo grande +10%
Combate espiritual +15%	

Esrolia

Habilidades culturales	Armas culturales
Negociar +5%	Hacha de combate +15%
Bailar +10%	Lanza 1M +10%
Intrigar +5%	Estoque +10%
Cantar +5%	Arco simple +10%
Lengua propia (esroliano) (50)	Hacha arrojadiza +10%
Otra lengua (lengua comercial) +20%	Escudo pequeño +15%
Costumbres (esrolianas) (25)	Escudo mediano +15%
Agricultura +25%	Escudo grande +10%
Primeros auxilios +5%	
Combate espiritual +15%	

Pastizales

Habilidades culturales	Armas culturales
Montar (caballo) +35%	Daga +10%
Lengua propia (lengua del pueblo caballo) (50)	Lanza de caballería +15%
Otra lengua (lengua comercial) +10%	Espada ancha +10%
Costumbres (criadores de ponis) (25)	Arco compuesto +15%
Pastorear +35%	Escudo pequeño +15%
Combate espiritual +15%	Escudo mediano +10%

≈La saga de Vasana≈

Como sartarita, Vasana comienza con las siguientes habilidades culturales y selecciona las especialidades requeridas, como bisonte para su habilidad de Montar y Arco compuesto en vez de Honda.

Las puntuaciones básicas de cada habilidad están incluidas en el cálculo. Aunque también se indican los modificadores de cada categoría de habilidades, no se han sumado a las puntuaciones finales.

- **Agilidad (+0%): Montar (bisonte) 10%.**
- **Comunicación (+10%): Bailar 15%, Cantar 20%, Lengua propia (heortlinga) 50%, Otra lengua (lengua comercial) 10%.**
- **Conocimiento (+5%): Agricultura 30%, Batalla 40%, Costumbres (heortlingas) 30%, Pastorear 15%.**
- **Magia (+10%): Combate espiritual 35%.**
- **Manipulación (+5%): Daga 25%, Espada ancha 25%, Arco compuesto 15%, Jabalina 20%, Escudo mediano 30%, Escudo grande 25%, Hacha 1M (hacha de combate) 20%, Lanza 1M (lanza de caballería) 15%.**

Vasana comienza con Batalla (una habilidad de conocimiento) al 40% por su historia familiar. Tiene pericia con escudos medianos y grandes, pero dada su relativamente corta estatura, decide que se centrará en usar un escudo mediano en vez de uno grande, que le resultaría más difícil de manejar a lomos de un bisonte y seguramente no hiciera más que lastrarla.

Tribus praxianas

Todos los praxianos comienzan con las habilidades Lengua propia (praxiano) (50) y Otra lengua (lengua comercial) a un +10%. Todos los praxianos reciben un +10% a Supervivencia.

Además, los praxianos reciben habilidades adicionales según la tribu a la que pertenezcan.

Jinete de bisonte

Habilidades culturales	Armas culturales
Montar (bisonte) +35%	Daga +10%
Costumbres (tribu bisonte) (25)	Lanza de caballería +15%
Pastorear +30%	Espada ancha +10%
Despiece pacífico +15%	Jabalina +10%
Combate espiritual +20%	Escudo mediano +10%

Jinete de gran llama

Habilidades culturales	Armas culturales
Montar (gran llama) +35%	Daga +10%
Costumbres (tribu gran llama) (25)	Lanza de caballería +15%
Pastorear +30%	Hacha daga 2M +10%
Despiece pacífico +15%	Lazo praxiano +10%
Combate espiritual +20%	

Jinete de impala

Habilidades culturales	Armas culturales
Montar (impala) +35%	Daga +5%
Costumbres (tribu impala) (25)	Espada corta +10%
Pastorear +30%	Arco compuesto +20%
Despiece pacífico +15%	Venablo +10%
Combate espiritual +20%	Escudo pequeño +10%

Pol-joni

Habilidades culturales	Armas culturales
Montar (caballo) +35%	Daga +10%
Costumbres (pol-joni) (25)	Lanza de caballería +10%
Pastorear +30%	Espada ancha +15%
Despiece pacífico +15%	Arco compuesto +10%
Combate espiritual +20%	Escudo mediano +15%

Jinete de sable

Habilidades culturales	Armas culturales
Montar (antílope sable) +35%	Daga +10%
Costumbres (tribu sable) (25)	Kopis +15% o Hacha 1M +15%
Pastorear +30%	Lanza de caballería +10% o Lanza corta +10%
Despiece pacífico +15%	Arco compuesto +10% o Jabalina +10%
Combate espiritual +20%	Escudo mediano +10%

Tarsh Lunar

Habilidades culturales	Armas culturales
Bailar +5%	Daga +10%
Intrigar +5%	Lanza 1M o 2M +15%
Lengua propia (neopeloriano) (50)	Kopis +10%
Otra lengua (tarshita) +20%	Arco compuesto +10% u Honda +10%
Otra lengua (lengua comercial) +10%	Jabalina +10%
Saber celestial +5%	Escudo mediano +10%
Costumbres (provincias lunares) (25)	Escudo grande +15%
Agricultura +25%	
Combate espiritual +15%	

¿Qué significan los porcentajes de habilidad?

Llegado este punto, es útil tener una idea de la equivalencia de los porcentajes de habilidad. Aquí tienes algunas referencias comparativas:

- **Principiante (25% o menos):** Una puntuación en este intervalo sugiere una habilidad poco ejercitada. Se diría que el aventurero sabe lo justo para armar un buen estropicio.
- **Aficionado (26–50%):** Una puntuación en este intervalo denota un cierto talento, una formación mínima o los primeros pinitos en el uso de la habilidad.
- **Profesional (51–75%):** Con esta puntuación, el aventurero puede ganarse la vida con la habilidad.
- **Veterano (76–90%):** Las puntuaciones en este intervalo indican una competencia avanzada.
- **Maestro (91% +):** Las puntuaciones de 91% o más son sinónimas de maestría con la habilidad.

Si quieres que tu aventurero sea útil en combate cuerpo a cuerpo, es recomendable tener una habilidad de arma al 51% o más. Si tu aventurero tiene la intención de entrar en combate con cierta regularidad, necesitas que comience con una habilidad de arma en el intervalo de veterano. El combate es mortal, y los luchadores inexpertos mueren rápidamente. Puedes jugar perfectamente con un aventurero sin pericia marcial, pero asegúrate de estar protegido por guerreros curtidos cuando no exista más alternativa que la violencia.

Viejo Tarsh

Habilidades culturales	Armas culturales
Bailar +5%	Daga +10%
Montar +5%	Hacha de combate +15%
Cantar +10%	Lanza 1M +10%
Lengua propia (tarshita) (50)	Espada ancha +10%
Otra lengua (lengua comercial) +10%	Arco compuesto +10% u Honda +10%
Costumbres (tarshitas) (25)	Jabalina +10%
Agricultura +15%	Escudo mediano +15%
Supervivencia +5%	Escudo grande +10%
Combate espiritual +15%	

¿Qué es el rescate?

Pocas sociedades de Glorantha tienen un sistema centralizado de justicia penal. Los crímenes cometidos contra una persona se resuelven con disputas de sangre. Si un forastero hace daño a un miembro de un grupo de parentesco, la justicia requiere que el resto del grupo vengue a la víctima. Generalmente se une todo el clan.

El rescate (también llamado «precio vital») es un método para dirimir una disputa de sangre mediante el pago de bienes y dinero en compensación por el daño causado. La cantidad apropiada se establece de forma personalizada y se basa en el estatus social. La familia de la víctima puede rechazar el rescate si prefiere la venganza, y si lo aceptan, es su responsabilidad cobrarlo.

El rescate de alguien es también una medida del estatus social. ¡Es más caro matar a un noble que a un cazador! En la descripción de cada ocupación se incluye la cifra habitual del rescate de quien la ejerce.

Finalmente, el rescate de alguien es también la cantidad típica que se paga para liberarlo cuando es hecho prisionero como resultado de un combate.

Paso 5: Ocupación

Las ocupaciones incluyen todas las formas que tienen los aventureros para subsistir y mantener a sus familias. En Glorantha, la mayoría de la gente sigue la ocupación de sus padres, aunque algunos se labran sus propios caminos.

Cada ocupación presenta una descripción inicial seguida de los apartados que se explican a continuación:

Tierras natales: Las regiones donde se considera una ocupación común. «Todas» significa que la ocupación está presente en todas las tierras natales.

Habilidades ocupacionales: Añade las bonificaciones enumeradas a estas habilidades en tu hoja de aventurero. Siempre que puedan aplicarse varias bonificaciones a una misma habilidad (por ejemplo, Arma cultural +30% y Arma cultural +10%), deberás escoger dos habilidades distintas (por ejemplo, Hacha de combate +30% y Espada ancha +10%). Si una habilidad figura en ***negrita cursiva***, se trata de una habilidad que el aventurero utiliza con regularidad para obtener sus ingresos anuales.

Nivel de vida: El nivel de vida habitual asociado con la ocupación, y en algunos casos, su estatus legal. Hay cuatro niveles de vida: indigente, pobre, libre y noble. Para más información, consulta la página 403.

Ingresos básicos: Los ingresos anuales básicos de la ocupación. Se explican más detalladamente en el capítulo **Entre aventuras**.

Cultos: Los cultos comúnmente asociados con la ocupación. Los cultos más destacados dentro de esta ocupación aparecen resaltados en negrita. Los cultos escritos en cursiva no se describen en este manual básico. Los cultos específicos de una profesión en una región particular indican el nombre de esa región entre paréntesis.

Pasiones predominantes: El aventurero puede adquirir **una** de estas pasiones predominantes al 60% o aumentar **una** pasión predominante que ya posea en +10%. No se puede aumentar una pasión por encima del 100% durante la creación del aventurero.

Rescate: El precio por la vida de un practicante de esta ocupación. Para saber más, consulta el recuadro **¿Qué es el rescate?**

Equipo: Todos los aventureros empiezan con los siguientes pertrechos: túnica o blusa, falda o calzones, sandalias o botas, taparrabos, capa de abrigo (de piel o hierba tejida), sombrero o gorro o tocado, navaja, material para encender un fuego y un odre de agua. Además, cada ocupación proporciona el equipo normal que un aventurero obtendría y gastaría cada año que la ejerciese. Anota los artículos, monedas y demás en la sección de equipo de la hoja de aventurero. En el apartado de Equipo de cada ocupación también se mencionan las «armas culturales» del aventurero; esto significa que posee un arma de cada tipo que sepa utilizar. Si el jugador reparte la experiencia del aventurero entre todas esas habilidades de armas, podría empezar con todas ellas en su equipo.

El Director de Juego y los jugadores pueden modificar estas ocupaciones para adaptarlas a sus propósitos.



Aprendiz de chamán

El aprendiz de chamán ayuda a éste en la realización de labores rituales, y a cambio se instruye en el conocimiento más profundo del chamanismo. Es un papel importante dentro de la tribu, con habilidades y responsabilidades considerables, y no debería ser elegido a la ligera.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: Baile espiritual +10%, Cantar +10%, ***Combate espiritual +30%***, Meditar +20%, Otra lengua (lengua espiritual) +20%, Primeros auxilios +15%, Saber animal +15%, Saber espiritual +20%, Saber vegetal +20%, ***Viaje espiritual +20%***.

Nivel de vida: Pobre.

Ingresos básicos: 20 L.

Cultos: Daka Fal, Waha, Yelm (Pastizales).

Pasiones predominantes: Lealtad (chamán).

Rescate: 250 L.

Equipo: Una serie de hierbas locales y polvos con propiedades curativas y fines rituales, varias estatuillas relacionadas con el animal de poder del chamán o con sus antepasados, productos artesanales por valor de 25 L, 5 L en monedas, taparrabos y túnica, armas culturales apropiadas.

Nota: Un aprendiz de chamán empieza con el conjuro de magia espiritual Vista mágica y otros 2 puntos de conjuros de magia espiritual, además de cualquier magia espiritual aprendida de su culto (ver página 73). Un aprendiz de chamán inflige +1 de daño en combate espiritual. Para más información sobre los aprendices de chamán, consulta los capítulos **Chamanes** y **Espíritus y el plano espiritual**.

Artesano

Los artesanos fabrican artículos u ofrecen servicios, a veces por dinero, pero más a menudo para servir a su clan, tribu, templo o gobernante. Se especializan en un tipo de artesanía, como trabajos en bronce o cerámica, cada uno con su propia habilidad. En las ciudades, los artesanos se organizan en gremios de sus respectivos oficios.

A continuación se enumeran algunas de las artesanías más comunes (la lista no es en modo alguno exhaustiva):

- **Alfarero:** Fabrica piezas de cerámica con arcilla y las pinta. *Ingresos básicos:* 80 L.
- **Broncista:** Trabaja el bronce para fabricar armas, armaduras y otras herramientas. *Ingresos básicos:* 80 L.
- **Cantero:** Trabaja la piedra para la construcción de edificios, fortificaciones y caminos. Los canteros conocen las proporciones de los edificios, el proceso de montaje y la construcción de dispositivos para levantar y mover piedras pesadas. *Ingresos básicos:* 100 L.
- **Carpintero:** Trabaja la madera. *Ingresos básicos:* 60 L.
- **Curtidor:** Prepara cuero a partir de pieles de animales. *Ingresos básicos:* 80 L
- **Destilador:** Elabora cerveza a partir de grano o vino a partir de uvas (dependiendo de la ubicación). *Ingresos básicos:* 80 L.
- **Joyero:** Fabrica joyas usando gemas y metales preciosos. *Ingresos básicos:* 160 L.
- **Talabartero:** Fabrica armaduras, equipo de monta, ropa, cinturones y demás, todo en cuero. *Ingresos básicos:* 60 L.
- **Tejedor:** Teje telas de lino o lana. *Ingresos básicos:* 60 L.

Tierras natales: Todas (excepto Prax).

Habilidades ocupacionales: ***Administrar +30%***, Arma cultural (elige un tipo) +15%, Arte +10%, ***Fabricación (principal) +30%***, Fabricación (secundaria) +20%, Mecanismos +15%, Negociar +10%, Psicología (humanos) +10%, Saber (cualquiera) +10%, Tasar objetos +10%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: Depende de la artesanía.

Cultos: Depende de la artesanía – Ernalda (alfareros y tejedores), Issaries (todos), *Gustbran* (broncistas).

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (gremio) o Lealtad (patrón).

Rescate: 500 L.

Equipo: Un juego de herramientas necesarias para la artesanía, bienes manufacturados por valor de 100 L, 20 L en monedas, armas culturales.

Artista

Los poetas, músicos y bailarines profesionales son muy respetados por la mayoría de las culturas gloranthanas. Se les valora por sus conocimientos, sean hechos o falacias.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: Arma cultural (elige un tipo) +15%, ***Bailar +30%***, ***Cantar +30%***, Costumbres (cualquiera) +10%, Lengua propia +30%, Oratoria +10%, Psicología (humanos) +10%, Saber (cualquiera) +10%, ***Tocar instrumentos (elige uno) +30%***.

Gremios

Los gremios de Glorantha son sociedades de cuasi parentesco organizadas alrededor de una artesanía u ocupación. En la mayoría de los casos, un miembro es «adoptado» por un gremio. Los gremios también rinden culto a sus espíritus patrocinadores o fundadores, y les ofrecen sacrificios regulares y fiestas. En casi todas las ciudades es necesario pertenecer a un gremio para tener derecho a ejercer un oficio, pero el gremio asume cierta responsabilidad colectiva ante el resto de la población.

Cada gremio tiende a ser independiente: pertenecer al gremio de broncistas de Nueva Pavis no te hace miembro del gremio de broncistas de Hogar del Audaz. En las grandes ciudades puede existir más de un gremio para una misma ocupación: Nochet es famosa por las peleas callejeras entre gremios rivales.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: Depende de la habilidad ocupacional utilizada: por Cantar, 100 L de ingresos básicos; por Bailar o Tocar instrumentos, 80 L de ingresos básicos.

Cultos: *Donandar*, Ernalda, Eurmal, Orlanth, Siete Madres.

Pasiones predominantes: Amor (persona), Lealtad (patrón) o Lealtad (tribu).

Rescate: 500 L.

Equipo: Un instrumento musical, 50 L en monedas, 70 L en bienes, armas culturales, disfraces si corresponde.

Auriga

Muchas tribus y templos usan carros para transportar a sus maestros de las runas por el campo de batalla y actuar como plataformas móviles de armas a distancia y lanzamiento de conjuros. Los aurigas son los conductores particulares de nobles y sacerdotes. A menudo son buenos guerreros, pero su objetivo principal es ser los mejores conductores de carros de sus tribus o templos.

Tierras natales: Esrolia, Sartar, Tarsh Lunar, Viejo Tarsh.

Habilidades ocupacionales: Arma a distancia cultural (elige un tipo) +20%, Arma cuerpo a cuerpo cultural (elige un tipo) +20%, Bailar +15%, ***Batalla +20%***, ***Conducir carros +40%***, Látigo +25%, Otear +15%, Primeros auxilios +10%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Orlanth Aventurero, Siete Madres (en el Tarsh Lunar).

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (líder) o Lealtad (templo).

Rescate: 500 L.

Equipo: Armas culturales, látigo, linotórax (3 puntos de protección), grebas y brazales de cuero (1 punto de protección), yelmo compuesto (2 puntos de protección), 1D6 cicatrices distintivas, odre de vino, dádiva del líder o templo por valor de 150 L. El carro que conduce pertenece al líder o templo.

Bandido

Los bandidos se encuentran en las afueras de muchas comunidades, salteando caminos como lobos acechando a un rebaño. Algunos han elegido serlo; la mayoría son forajidos y no pueden regresar a sus hogares sin afrontar graves repercusiones.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: Arma principal (elige un arma cultural) +30%, Arma secundaria (elige otra arma cultural) +10%, Esconderse +30%, Escudo (elige un tipo) +10%, Intimidar +10%, Primeros auxilios +10%, Rastrear +10%, Saber (animal o vegetal) +10%, Supervivencia +30%.

Nivel de vida: Indigente.

Ingresos básicos: Ninguno.

Cultos: Babeester Gor, Colmillo Negro, Eurmal, Maran Gor, Odayla, Orlanth, Siete Madres, Toro Tempestuoso.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (banda) u Odio (autoridad).

Rescate: Ninguno.

Equipo: Armas culturales, falda de cuero (1 punto de protección), coraza de cuero reforzado (2 puntos de protección), saco de dormir, botín por valor de 1D100 L.

Cazador

Los cazadores matan animales salvajes para obtener carne, tendones, cuernos y piel. Tienen experiencia desplazándose sigilosamente por montañas, bosques y llanuras, cazando manadas de bisontes, matando sistemáticamente a los depredadores locales, preparando trampas para conseguir pieles, etc.

Tierras natales: Pastizales, Prax, Sartar, Viejo Tarsh.

Habilidades ocupacionales: Arma a distancia cultural (elige un tipo) +30%, Esconderse +10%, Escuchar +10%, Ocultar +10%, Otear +10%, ***Rastrear +30%***, ***Saber animal +30%***, Saber regional (tierra natal propia) +10%.

Nivel de vida: Pobre.

Ingresos básicos: 40 L.

Cultos: Niñohallado, Odayla, Orlanth, Waha, Yelm (Pastizales), Yinkin.

Pasiones predominantes: Amor (familia) o Lealtad (clan).

Rescate: 250 L.

Equipo: Amas culturales (incluida un arma a distancia apropiada), animal de caza (normalmente un gato sombrío o un perro), trampas, pieles por valor de 120 L.

Escriba

En Glorantha, la alfabetización se limita en gran medida a una pequeña élite de nobles, sacerdotes y escribas. Estos últimos sirven como el equivalente de profesiones civiles comunes (abogados, maestros, burócratas, contables, ingenieros, académicos y demás), y normalmente están al servicio de un templo del conocimiento o forman parte del personal de administración de una casa gobernante.

Tierras natales: Todas (para Prax, sólo en Pavis).

Habilidades ocupacionales: ***Burocracia +30%***, Buscar libros +10%, Costumbres (cualquiera) +30%, Leer/escribir (cualquiera) +30%, ***Leer/escribir (lengua propia) + 50%***, Lengua propia u Otra lengua (cualquiera) +10%, Saber (cualquiera) +30%, Saber (cualquiera) +10%, Tasar objetos +10%.

Nivel de vida: Libre

Ingresos básicos: Depende de la habilidad ocupacional utilizada: para Burocracia, 200 L de ingresos básicos; para Alquimia o Costumbres, 160 L de ingresos básicos; para Leer/Escribir, 120 L de ingresos básicos.

Cultos: Lhankor Mhy, Siete Madres.

Granjero


Martillo de guerra
Peto de cuero
Hacha de combate
Escudo de madera y cuero
Cesto
Grebas de cuero
Daga
Arco simple y flechas

Pasiones predominantes: Lealtad (templo) o Lealtad (tribu).

Rescate: 1.000 L.

Equipo: Herramientas y material de escritura (guardados en un pequeño estuche de madera), tres legajos de informes y notas por valor de 100 L, pergaminos en blanco por valor de 50 L, disco de hojalata tallado con el calendario, vieja carta de presentación de un escriba mayor, daga de bronce, 80 L en monedas.

Filósofo

Se pueden encontrar filósofos en los centros urbanos de todo el Paso del Dragón, buscando entender el cosmos a través del razonamiento abstracto. Muchos deambulan de ciudad en ciudad, ganándose la vida con la enseñanza. Los filósofos aprenden hechicería, y empiezan habiendo dominado una runa y una técnica (consulta el capítulo **Hechicería**). También comienzan con tres conjuros de hechicería.

Tierras natales: Esrolia, Sartar, Tarsh Lunar.

Habilidades ocupacionales: Buscar libros +10%, (Conjuro de hechicería) +20%, (Conjuro de hechicería) +10%, (Conjuro de hechicería) +10%, ***Leer/escribir (cualquiera) + 50%***, Meditar +20%, Oratoria +25%, ***Saber (cualquiera) +30%***, Saber (cualquiera) +10%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Lhankor Mhy, Siete Madres, Eolianismo (ver página 389), *Dios Invisible*.

Pasiones predominantes: Amor (sabiduría).

Rescate: 150 L.

Equipo: Herramientas y material de escritura (guardados en un pequeño estuche de madera), pergaminos en blanco por valor de 50 L, una o dos obras filosóficas, daga de bronce, cayado, pequeño estrado portátil, túnica, 50 L en monedas.

Granjero

La agricultura es el pilar de la mayoría de las sociedades de Glorantha. Los granjeros cultivan o trabajan parcelas locales de terreno para producir alimentos y criar ganado. Labran la tierra usando un simple arado tirado por dos bueyes. Crían diversos animales, granos y raíces, y en su mayor parte son autosuficientes.

Tierras natales: Todas (excepto Prax).

Habilidades ocupacionales: ***Administrar +30% Agricultura +30%*** Arma cultural (elige un tipo) +15%, Escudo (elige un tipo) +15%, Fabricación (cualquiera) +15%, Otear +10%, Pastorear +15%, Primeros auxilios +10%, Saber regional (tierra natal propia) +15%, Saltar o Trepar +10%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 80 L para un agricultor libre, 40 L para uno arrendatario.

Cultos: **Ernalda**, **Orlanth**, Siete Madres (Tarsh Lunar), Yelmalio.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (clan) o Lealtad (tribu).

Rescate: 500 L.

Equipo: Alimentos y ganado por valor de 120 L, armas culturales, hoz, martillo, dos bueyes de tiro, yelmo compuesto (3 puntos de protección).

Guerrero

Algunos guerreros profesionales son la guardia personal y el séquito de nobles y sacerdotes. Otros son mercenarios que ofrecen sus servicios al mejor postor por toda Glorantha. La guerra es su profesión, pues no necesitan labrar campos ni cuidar animales. Los guerreros luchan como infantería o caballería, que a su vez se puede dividir en pesada y ligera, según lo determinado por sus armas y pertrechos. Dentro de cada tipo de guerrero, elige (o determina al azar) la combinación de armas utilizada.

Tipos de guerreros

Infantería pesada

Estos guerreros se especializan en el uso de armas y armaduras pesadas, sacrificando velocidad por fuerza de impacto. Normalmente combaten en una falange.

Para determinar las armas de la unidad, elige o tira 1D6:

Armas de unidad de infantería pesada

D6	Armas de la unidad
1–4	Arma 1M (elige un tipo) y Escudo grande.
5–6	Arma 2M (elige un tipo). El culto de Yelmalio puede usar pica y escudo.

Nota: Las armas de unidad también suelen ser armas culturales.

Tierras natales: Tarsh Lunar, Esrolia y Sartar. Los Templos de la Cúpula Solar son famosos por su infantería pesada.

Habilidades ocupacionales: ***Batalla +30%***, Cantar +10%, Escuchar +10%, Otear +10%, Primeros auxilios +15%, todas las armas de la unidad (incluido el escudo) +25%, otra arma (elige un tipo) +25%, una tercera arma +15%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Argan Argar, Babeester Gor, Humakt, Siete Madres, Yelmalio.

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (líder) o Lealtad (unidad).

Rescate: 500 L.

Equipo: Loriga de escamas pesada (5 puntos de protección) o coraza bezanteada (5 puntos de protección) y falda de cuero tachonado (3 puntos de protección), grebas y brazales de placas (6 puntos de protección), yelmo cerrado (5 puntos de protección), armas apropiadas, 1D3 cicatrices distintivas, saco de dormir, ropa buena, 20 L en monedas, botín de guerra por valor de 2×D100 L.

Infantería ligera

Estos combatientes actúan como guerrilleros y tiradores, exploradores y recolectores. A menudo se usan como primera línea para hostigar a la cabeza del ejército principal.

Para determinar las armas de la unidad, elige o tira 1D6:

Armas de unidad de infantería ligera

D6	Armas de la unidad
1–2	Honda, Arma 1M (elige un tipo), Escudo pequeño.
3–4	Jabalina, Arma 1M (elige un tipo), Escudo mediano.
5	Arco simple, Arma 1M (elige un tipo), Escudo mediano.
6	Hacha arrojadiza, Arma 1M (elige un tipo), Escudo mediano.

Tierras natales: Esrolia, Sartar, Tarsh Lunar, Viejo Tarsh.

Habilidades ocupacionales: ***Batalla +30%***, Deslizarse en silencio +10%, Esconderse +10%, Escuchar +10%, Otear +10%, Primeros auxilios +15%, Supervivencia +10%, todas las armas de la unidad (incluido el escudo) +25%, otra arma (elige un tipo) +25%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Babeester Gor, Humakt, Maran Gor, Orlanth Aventurero, Orlanth Tronante, Toro Tempestuoso.

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (líder) o Lealtad (unidad).

Rescate: 500 L.

Equipo: Linotórax (3 puntos de protección), grebas y brazales de cuero hervido (3 puntos de protección), yelmo compuesto (3 puntos de protección), armas apropiadas, 1D3 cicatrices distintivas, saco de dormir, ropa buena, botín de guerra por valor de 2×D100 L.

Caballería pesada

Estos guerreros montados entran en contacto directo con el enemigo, generalmente con lanzas de caballería, a veces con espadas, mazas o hachas. Se usan para cargar contra las formaciones de infantería a fin de romperlas y arrollarlas.

Para determinar las armas de la unidad, elige o tira 1D6:

Armas de unidad de caballería pesada

D6	Armas de la unidad
1	Arco compuesto, Lanza de caballería, Arma 1M (elige un tipo).
2–5	Lanza de caballería, Arma 1M (elige un tipo) y Escudo mediano.
6	Jabalina, Lanza de caballería, Arma 1M (elige un tipo).

Tierras natales: Todas. En Prax, las tribus bisonte, gran llama, pol-joni y sable tienen caballería pesada.

Habilidades ocupacionales: ***Batalla +30%***, Cantar +10%, Escuchar +10%, Montar (cualquiera) +35%, Otear +10%, Primeros auxilios +10%, todas las armas de la unidad +25%, otra arma (elige un tipo) +20%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Humakt, Orlanth Aventurero, Orlanth Tronante, Siete Madres, Toro Tempestuoso, Waha, Yelm (Pastizales).

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (líder) o Lealtad (unidad).

Rescate: 500 L.

Equipo: Loriga de escamas pesada (5 puntos de protección) o coraza bezanteada (5 puntos de protección) y falda de cuero tachonado (3 puntos de protección), grebas y brazales de placas (6 puntos de protección), yelmo cerrado (5 puntos de protección), armas apropiadas, animal de monta, 1D3 cicatrices distintivas, saco de dormir, ropa buena, 20 L en monedas, botín de guerra por valor de 2×D100 L.



Caballería ligera

Estos guerreros montados están armados con armas a distancia, normalmente arcos o jabalinas. Hostigan al enemigo y se retiran de primera línea sólo para darse la vuelta y contraatacar una vez que se agota la ofensiva.

Para determinar las armas de la unidad, elige o tira 1D6:

Armas de unidad de caballería ligera

D6	Armas de la unidad
1	Arco compuesto, Arma 1M (elige un tipo), Escudo pequeño.
2–3	Arco compuesto, Lanza de caballería, Arma 1M (elige un tipo).
4	Jabalina, Arma 1M (elige un tipo), Escudo mediano.
5	Lanza de caballería, Arma 1M (elige un tipo), Escudo pequeño.
6	Lanza de caballería, Arma 1M (elige un tipo), Escudo mediano.

Tierras natales: Todas. En Prax, las tribus impala, pol-joni y sable tienen caballería ligera.

Habilidades ocupacionales: ***Batalla +30%***, Cantar +10%, Escuchar +10%, Montar +35%, Otear +10%, Primeros auxilios +10%, todas las armas de la unidad (incluido el escudo) +25%, otra arma (elige un tipo) +20%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Humakt, Orlanth Aventurero, Orlanth Tronante, Siete Madres, Toro Tempestuoso, Waha, Yelm (Pastizales), Yelmalio.

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (líder) o Lealtad (unidad).

Rescate: 500 L.

Equipo: Linotórax (3 puntos de protección), grebas y brazales de cuero hervido (3 puntos de protección), yelmo abierto (4 puntos de protección), animal de monta, armas apropiadas, 1D3 cicatrices distintivas, saco de dormir, ropa buena, botín de guerra por valor de 2×D100 L.

Ladrón

Aunque en todas las culturas hay gente que roba, sólo en las tierras civilizadas viven suficientes personas para que prosperen los amigos de lo ajeno. Es probable que un ladrón profesional ejerza una o más de estas profesiones: ladrón de casas, ratero, matón, proxeneta, estafador, chantajista o contrabandista.

Tierras natales: Esrolia, Sartar, Tarsh Lunar.

Habilidades ocupacionales: Arma cultural (elige un tipo) +15%, Charlatanería +30%, ***Deslizarse en silencio +30%***, ***Disfrazarse +30%***, Esconderse +10%, ***Juego de manos +30%***, Mecanismos +10%, Saber regional (tierra natal propia) +10%, Trepar +10%.

La saga de Vasana

Vasana tiene claro que quiere ser jinete de caballería pesada. Decide que su unidad utilizará Arco compuesto, Lanza de caballería y Arma 1M (escoge Espada ancha). Puede elegir otra arma más con un +20%, y pregunta al Director de Juego si sería posible aplicar esta bonificación a un escudo. El Director de Juego lo aprueba, y la jugadora suma la bonificación a su habilidad Escudo mediano.

Una vez calculadas sus habilidades ocupacionales, pero sin sumar aún los modificadores por categoría, Vasana tiene actualmente las siguientes habilidades anotadas en su hoja de aventurera:

- **Agilidad (+0%): Montar (bisonte) 45%.**
- **Comunicación (+10%): Bailar 15%, Cantar 30%, Lengua propia (heortlinga) 50%, Otra lengua (lengua comercial) 10%.**
- **Conocimiento (+5%): Agricultura 30%, Batalla 70%, Costumbres (heortlingas) 30%, Pastorear 15%, Primeros auxilios 20%.**
- **Magia (+10%): Combate espiritual 35%.**
- **Manipulación (+5%): Daga 25%, Arco compuesto 40%, Jabalina 20%, Escudo mediano 50%, Escudo grande 25%, Hacha 1M (hacha de combate) 40%, Lanza 1M (lanza de caballería) 40%, Espada 1M (espada ancha) 50%.**
- **Percepción (+5%): Escuchar 35%, Otear 35%.**

Su jugadora decide que, con un Honor de 80%, las pasiones predominantes de Vasana ya son lo suficientemente altas y no necesita adquirir más por su ocupación.

Nivel de vida: Pobre.

Ingresos básicos: 30 L.

Cultos: Eurmal, Orlanth, *Lanbril*.

Pasiones predominantes: Amor (familia) o Lealtad (banda).

Rescate: 250 L o ninguno.

Equipo: Ganzúas, palanqueta y otras herramientas apropiadas, arma ligera apropiada de una sola mano, máscara, cuerda de 20 metros con gancho, saco, farol, 30 L en monedas, marca secreta de los ladrones.

Mercader

Los mercaderes recorren las rutas comerciales que conectan el Imperio Lunar y el País Sagrado. Pueden planificar sus

temporadas comerciales o caravanas con años de antelación, así como aprovechar la financiación y las letras de cambio. Pueden hacer préstamos a nobles para conseguir favores especiales, o sufrir una insoportable extorsión por el mismo motivo.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: ***Administrar +30%***, Costumbres (cualquiera) +10%, Leer/escribir (cualquiera) +10%, Montar +10%, ***Negociar +30%***, Otra lengua (cualquiera) +10%, Otra lengua (lengua comercial) +30%, Psicología (humanos) +10%, Tasar objetos +30%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: Especial (basado en los bienes comerciales).

Cultos: Issaries, Argan Argar, *Etyries*, Siete Madres.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (clan) o Lealtad (tribu).

Rescate: 500 L.

Equipo: Material de escritura, ropa elegante por valor de 40 L, armas culturales, 500 L en bienes, 150 L en monedas, estatuilla del dios del comercio, sombrero de cuero de ala ancha (1 punto de protección), grebas de cuero (1 punto de protección), brazales de cuero (1 punto de protección), linotórax (3 puntos de protección), cayado.

Noble

Los nobles viven del trabajo de otros. A cambio coordinan, hablan con sus contactos y protegen a la comunidad. Los gobernantes y líderes llegan a menudo a su posición por méritos propios, pero muchos títulos nobiliarios tienden a ser hereditarios. Los nobles pueden ser sorprendentemente cercanos y aprovechar cualquier ocasión para mostrar su coraje, destreza, generosidad y sabiduría.

En Glorantha, muchos nobles ejercen el sacerdocio. Los caudillos y reyes orlanthi son también sacerdotes, y la aristocracia marcial de los thanes evolucionó del clero en la Segunda Edad. Durante esa época se descubrió que una milicia armada de granjeros y pastores podía ser derrotada por una banda más pequeña de tropas de élite. Los jefes eligieron a sus compañeros para cumplir este papel marcial en lugar de los sacerdotes. Cabe señalar que los thanes son siempre súbditos de alguien más; estas lealtades encajan muy bien en el concepto orlanthi de lealtad a los líderes electos.

Donde la nobleza sea también un oficio sacerdotal, los aventureros usarán igualmente la lista de habilidades y equipo que se proporciona a continuación.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: ***Administrar +30%***, Arma cultural (elige un tipo) +30%, Costumbres (propias) +10%, Escudo (elige un tipo) +30%, Intrigar +10%, Leer/escribir (lengua propia) +10%, Lengua propia +10%, Montar (cualquiera) o Conducir carros +10%, ***Oratoria +30%***, Psicología (humanos) +10%.

Nivel de vida: Noble.

Ingresos básicos: Variables (la mayoría de los nobles tienen al menos cinco yugadas de tierra).

Cultos: Ernalda, Orlanth, Siete Madres, Waha, Yelm.

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (líder) o Lealtad (tribu).

Rescate: 1.000 L.

Equipo: Coraza de bronce (6 puntos de protección), grebas y brazales de bronce (6 puntos de protección), yelmo cerrado (5 puntos de protección), armas culturales, dos animales de monta, ropa de noble por valor de 60 L, 200 L en monedas, 450 L en joyas, vasijas y otros artículos de lujo.

Pastor

Los pastores viven cuidando animales, ya sea a pie o montados. Pueden ser dueños de los animales que atienden o no; la mayoría de los caballos, vacas, ovejas y bestias praxianas de una comunidad (bisontes, grandes llamas, impalas y antílopes sable) están marcados y reunidos en un solo rebaño que un pastor gestiona a tiempo completo.

En el caso de los nómadas praxianos, los pastores protegen la riqueza y el sustento del clan, apacentando las bestias de la tribu y también otras sustraídas en robos de ganado.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: Arma a distancia cultural (elige un tipo) +30%, Arma cultural (elige un tipo) +10%, Despiece pacífico +30%, Escudo (elige un tipo) +10%, Otear +10%, ***Pastorear +30%***, Primeros auxilios +10%, Rastrear +10%, Saber animal +10%, Saber regional (tierra natal propia) +10%, Saltar o Trepar +10%.

Nivel de vida: Pobre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Eiritha, Orlanth, Waha, Yelm, Yinkin.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (clan) o Lealtad (tribu).

Rescate: 500 L.

Equipo: Armas culturales (incluida un arma a distancia apropiada), rebaño de animales por valor de 120 L, cayado, animal de pastoreo (normalmente un gato sombrío o un perro).

Pescador

Cualquiera que viva principalmente de recolectar comida en el agua es un pescador; por ejemplo, los habitantes de un lago que pescan con redes de cerco, los lanceros que viven junto a los rápidos de cauces repletos de salmones o los barqueros que surcan ríos y lagos.

Tierras natales: Esrolia, Sartar, Tarsh Lunar, Viejo Tarsh.

Habilidades ocupacionales: Escudo (elige un tipo) +10%, Jabalina, Arco simple o Red arrojadiza (elige una) +20%, Lanza corta +10%, ***Nadar +30%***, Otear +10%, Primeros auxilios +10%, ***Remar +30%,*** Saber fluvial +30%.

Noble



Nivel de vida: Pobre.

Ingresos básicos: 60 L.

Cultos: Engizi, Orlanth.

Pasiones predominantes: Amor (familia) o Lealtad (clan).

Rescate: 200 L.

Equipo: Armas culturales, 200 metros de cuerda o hilo de pesca, bobina, bote pequeño, sedal o redes, ganchos, cestas, arpón, pescado salado o seco por valor de 60 L.

Sacerdote

Un sacerdote se especializa en el uso de la magia rúnica en beneficio de los miembros del culto. Es un representante de su deidad, y el culto constituye el centro de su vida. Algunos sacerdotes (conocidos popularmente como sacerdotes de las runas) cuentan con el apoyo de los recursos de su templo (que a menudo tratan como su propiedad).

Otros sacerdotes lo son «a tiempo parcial» y sus actividades sólo se benefician parcialmente de los recursos del templo. A estos sacerdotes se les llama popularmente «portavoces divinos» y a menudo complementan sus ingresos con una segunda ocupación.

Un aventurero sólo puede convertirse en sacerdote si cumple los requisitos para ser ordenado. Sin embargo, los aventureros cuyos padres sean sacerdotes o que ellos mismos se estén adiestrando para tal fin usan las habilidades y equipo que figuran a continuación.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: ***Administrar +10%***, Adorar (deidad) +30%, Bailar +10%, Cantar +30%, Cualquier habilidad del culto +10%, Leer/escribir (lengua propia) +10%, Meditar +10%, Oratoria +10%, Saber religioso (culto propio) +30%.

Nivel de vida: Noble.

Ingresos básicos: Variables (depende de los recursos del templo, pero la mayoría de los sacerdotes tienen al menos cinco yugadas de tierra).

Cultos: Todos (excepto Daka Fal, Eurmal y Waha).

Pasiones predominantes: Devoción (deidad) o Lealtad (templo).

Rescate: 1.000 L.

Equipo: Yelmo abierto (4 puntos de protección), loriga de escamas pesada (5 puntos de protección), grebas y brazales de cuero hervido (3 puntos de protección), artefactos y galas de la deidad, ropa de noble por valor de 60 L, armas culturales, un animal de monta, 160 L en monedas, 450 L en joyas, vasijas y otros bienes de lujo.

Requisitos para la ordenación: Según precisen los títulos de portavoz divino, sacerdote de las runas o señor de las runas (ver capítulo **Cultos rúnicos**). Si el aventurero no cumple con estos requisitos, servirá como aprendiz de sacerdote o como el pariente favorito de un maestro de las runas.

Sanador

Los sanadores tratan a los enfermos y afligidos, curan heridas y enfermedades, y ayudan en el parto. También son valorados como pacificadores entre grupos enemistados. Los sanadores usan normalmente una combinación de magia y quirurgía, y a menudo saben leer y escribir.

Tierras natales: Todas.

Habilidades ocupacionales: Alquimia +10%, Mecanismos +10%, Oratoria +10%, ***Primeros auxilios +30%***, Psicología (humanos) +10%, ***Saber vegetal +30%***, ***Tratar enfermedades +30%***, Tratar envenenamientos +10%.

Nivel de vida: Libre.

Ingresos básicos: 80 L.

Cultos: Chalana Arroy, Eiritha, Ernalda, Siete Madres.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (clan) o Lealtad (tribu).

Rescate: 500 L.

Equipo: Material de sanador (con lociones, ungüentos, hierbas, jabones, navajas, pinzas, vendas y demás), 20 L en monedas, varios artículos por valor de 100 L.

Paso 6: Culto

Los niños se convierten en adultos después de una ceremonia de iniciación formal, en la cual hay partes que se cuentan entre los secretos mágicos mejor guardados de la comunidad. Casi todos los adultos se inician en el culto de una deidad específica. Sin embargo, la deidad a la que se consagra un aventurero es más importante que el hecho de ser iniciado en su culto.

Todo aventurero debería comenzar a jugar como iniciado de un culto. El jugador ha de seleccionar el culto a una deidad con la cual su aventurero tenga en común una runa con una puntuación mínima del 50%.

Como iniciado, tu aventurero comienza a jugar con 3 puntos de runa dedicados a ese culto. Los puntos de runa miden la conexión entre el miembro del culto y la deidad, y determinan cuánta magia de esta deidad puede invocar.

Se pueden sacrificar puntos adicionales de POD para aumentar la cantidad de puntos de runa (y de conjuros rúnicos) al comienzo del juego.

La sección de cada culto contiene los siguientes apartados:

Runas: Sólo se incluyen las runas presentes en la hoja de aventurero, aunque muchos cultos tienen runas adicionales.

Habilidades iniciales del culto: Cada culto instruye a sus miembros en ciertas habilidades iniciales. Añade estas bonificaciones a las habilidades indicadas. Suma un +20% adicional a una de estas habilidades iniciales y un +15% a otra. Además, todos los iniciados comienzan con las siguientes bonificaciones a sus habilidades: Adorar (deidad) +20%, Meditar +5% y Saber religioso (culto) +15%.

Magia rúnica especial: Tu aventurero puede lanzar todos los conjuros rúnicos comunes conocidos por el culto. Encontrarás a continuación una lista resumida de los conjuros rúnicos comunes.

Elige también tres conjuros rúnicos especiales de los disponibles para el culto entre los enumerados en su correspondiente sección. Esos serán los conjuros rúnicos especiales que puede usar tu aventurero. Si has sacrificado puntos adicionales de POD para aumentar el número de puntos de runa iniciales, elige un conjuro rúnico especial adicional por cada punto de POD adicional que hayas sacrificado.

No se enumeran todos los conjuros disponibles para un culto, sino sólo los conjuros sugeridos para los aventureros principiantes. Encontrarás más información sobre los conjuros rúnicos disponibles para cada culto en los capítulos **Cultos rúnicos** y **Magia rúnica**.

Magia espiritual: Si tu culto enseña magia espiritual, elige 5 puntos de magia espiritual del culto. Los conjuros de magia espiritual enseñados por el culto aparecen enumerados en su sección. Un iniciado puede comenzar con conjuros de magia espiritual aprendidos de un culto asociado.

Hechicería del culto: Si tu culto enseña hechicería, puedes comenzar con un máximo de tres conjuros de hechicería de la lista del culto. Si escoges esta opción, no puedes tener magia espiritual de ningún culto al comienzo del juego.

Pasiones predominantes: El aventurero puede adquirir **una** pasión predominante al 60% o bien aumentar **una** pasión predominante que ya tenga en +10%. Las pasiones no pueden aumentar por encima del 100% de esta forma.

Notas: Cualquier requisito especial o beneficio obtenido por los iniciados se describe en este apartado.

Cultos asociados: El culto adora a estas divinidades en conjunción con su deidad principal. Un iniciado puede aprender magia espiritual de un culto asociado. Los cultos asociados que aparecen escritos en *cursiva* no se detallan en este libro.

Argan Argar
Dios de la oscuridad en la superficie

Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Leer/escribir (habla oscura) +15%, Otra lengua (habla oscura) +20%.

Magia rúnica especial: Caminar en la oscuridad, Cierre, Crear sombra, Encantar plomo, Expulsar elemental de oscuridad (pequeño o mediano), Invocar elemental de oscuridad (sólo pequeño o mediano) y Suprimir a Lodril.

Magia espiritual: Detectar magia (1 punto), Glamur (2 puntos), Pared oscura (2 puntos), Protección (varía) y Vigor (2 puntos).

Magia espiritual prohibida: Luz y Pared de Luz.

Pasiones predominantes: Devoción (Argan Argar), Lealtad (templo).

Cultos asociados: Ernalda.



Magia rúnica común

La magia rúnica común es conocida por casi todos los cultos. Al ser iniciado, un aventurero obtiene acceso a todos los conjuros rúnicos comunes disponibles para su culto. ¡No hay necesidad de adquirir cada conjuro por separado!

Estos conjuros se pueden dividir fácilmente en tres categorías:

- **Conjuros sobre el culto:** Adivinación, Consagrar, Invocar espíritu del culto, Ordenar a espíritu del culto. Estos conjuros representan actividades comunes a todos los cultos.
- **Conjuros sobre conjuros:** Conjuro múltiple, Eliminar magia y Extensión. Estos conjuros modifican otros conjuros.
- **Conjuros genéricos:** Bloqueo espiritual, Curación de heridas, Localizar enemigos, Refugio y Visión del alma. Estos conjuros son tan comunes que no hay necesidad de adquirirlos individualmente.

Los conjuros que usan la runa de Magia (ᚱ) se pueden lanzar usando cualquier runa afiliada al culto y la deidad.

Estos conjuros rúnicos son conocidos por la mayoría de los cultos. Los aventureros los conocen y pueden lanzarlos, así como aquellos específicos de sus cultos.

Conjuros de magia rúnica común

Conjuro	Coste en puntos de runa
Adivinación	1 punto
Bloqueo espiritual	1 punto
Conjuro múltiple	1 punto
Consagrar	1 punto
Curación de heridas	1 punto
Eliminar magia	1 punto
Extensión	1 punto
Invocar espíritu del culto	1–3 puntos
Localizar enemigos	1 punto
Ordenar a espíritu del culto	2 puntos
Refugio	1 punto
Visión del alma	1 punto

Babeester Gor
La Hija Vengativa

Habilidades iniciales del culto: Intimidar +10%, Otra lengua (habla ctónica) +10%, Hacha 1M +15%, Hacha 2M +20%.

Magia rúnica especial: Bersérker, Escudo, Escudo de tierra, Expulsar elemental de tierra (sólo pequeño), Invocar elemental de tierra (sólo pequeño), Tajo y Trance del hacha.

Magia espiritual: Cuchilla afilada (varía), Curación (varía), Desmoralización (2 puntos), Detectar enemigos (1 punto), Disrupción (1 punto), Fuerza (2 puntos) y Vigor (2 puntos).

Pasiones predominantes: Devoción (Babeester Gor), Lealtad (templo), Odio (rompejuramentos).

Notas: Sólo pueden unirse mujeres a este culto.

Cultos asociados: Ernalda, Maran Gor.

Chalana Arroy
Diosa de la curación



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Primeros auxilios +20%, Tratar enfermedades o Tratar envenenamientos +15%.

Magia rúnica especial: Armonía, Canción reconfortante, Curación del cuerpo, Curar envenenamiento, Curar herida del Caos, Curar todas las enfermedades, Invocar espíritu curativo, Regenerar miembro, Restaurar la salud, Resucitar y Trance curativo.

Magia espiritual: Confusión (2 puntos), Curación (varía), Dormir (3 puntos), Luz (1 punto), Mellar armas (varía) y Rielar (varía).

Pasiones predominantes: Lealtad (templo).

Notas: Los miembros del culto de Chalana Arroy prestan el juramento de no dañar nunca a una criatura inteligente ni causar dolor innecesariamente a un ser vivo.

Cultos asociados: Ernalda, Eurmal, Issaries, Lhankor Mhy, Orlanth, Toro Tempestuoso, Yelm.

Daka Fal
Adoración a los ancestros



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Combate espiritual +15%, Otra lengua (lengua espiritual) +20%.

Magia rúnica especial: Ancestro encarnado, Axis Mundi, Espíritu guardián, Invocar ancestro, Invocar ancestro específico, Invocar espíritu mentor, Liberar fantasma, Proyección extracorpórea, Restaurar la salud, Resucitar (un solo uso) y Unión espiritual.

Magia espiritual: Todos.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (chamán).

Cultos asociados: Odayla, Yinkin.

Eiritha
Madre del Rebaño



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Comprender al ganado +20%, Pastorear +15%.

Magia rúnica especial: Bendecir animales, Expulsar elemental de tierra (pequeño o mediano), Hablar con animales de rebaño e Invocar elemental de tierra (pequeño).

Magia espiritual: Curación (varía), Pantalla espiritual (varía), Ralentizar (1 punto) y Vista lejana (varía). Todos los iniciados comienzan con el conjuro Inflamar como un conjuro de magia espiritual adicional que no se descuenta de sus 5 puntos iniciales de magia espiritual del culto.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (templo), Lealtad (tribu).

Notas: Al culto de Eiritha sólo pueden unirse mujeres praxianas.

Cultos asociados: Ernalda, Toro Tempestuoso, Waha.

Engizi
El Titán del Río del Cielo



Habilidades iniciales del culto: Nadar +10%, Otra lengua (lengua naval) +15%, Remar +20%.

Magia rúnica especial: Escudo ignífugo, Expulsar elemental de agua (pequeño o mediano), Invocar elemental de agua (pequeño o mediano), Invocar náyade, Refuerzarred y Respirar aire/agua.

Magia espiritual: Coordinación (2 puntos), Curación (varía), Extinguir (varía), Movilidad (1 punto), Rielar (varía) y Visión acuática (1 punto).

Pasiones predominantes: Lealtad (templo), Devoción (dios del río).

Cultos asociados: Orlanth Tronante.

Ernalda
Reina de la Tierra



Habilidades iniciales del culto: Bailar +20%, Cantar +10%, Otra lengua (habla ctónica) +20%, Saber animal +15% o Saber vegetal +15%.

Magia rúnica especial: Absorción, Bendecir campeón, Bendecir cultivos, Bendecir embarazo, Carisma, Curación del cuerpo, De gnomo a gárgola (un solo uso), Despertar pasión, Expulsar elemental de tierra (cualquier tamaño), Inviolable, Invocar elemental de tierra (cualquier tamaño), Invocar guardián del hogar, Ordenar a cerdos, Ordenar a serpientes, Poder de la tierra, Regenerar miembro, Reproducción y Restaurar la salud.

Magia espiritual: Confusión (2 puntos), Curación (varía), Desmoralización (2 puntos), Fuerza (2 puntos), Ralentizar (1 punto), Rielar (varía), Vigor (2 puntos) y Vista mágica (3 puntos). Todos los iniciados comienzan con el conjuro Inflamar como un conjuro de magia espiritual adicional que no se descuenta de sus 5 puntos iniciales de magia espiritual del culto.

Pasiones predominantes: Devoción (Ernalda), Lealtad (templo), Lealtad (suma sacerdotisa).

Cultos asociados: Argan Argar, Babeester Gor, Chalana Arroy, Eiritha, Maran Gor, Orlanth, Toro Tempestuoso, Yelm, Yelmalio.

Eurmal
El Embaucador



Habilidades iniciales del culto: Charlatanería +15%, Encanto +10%, Esquivar +20%.

Magia rúnica especial: Ilusión gustativa, Ilusión móvil, Ilusión olfativa, Ilusión sonora, Ilusión táctil, Ilusión visual y Reflejo. Además, cada santuario tiene un conjuro rúnico especial propio (ver página 294).

Magia espiritual: Varía según el santuario. Disrupción (1 punto), Glamur (2 puntos), Inflamar (1 punto), Rielar (varía) y Silencio (1 punto) son los más comunes.

Pasiones predominantes: Odio (autoridad).

Cultos asociados: Chalana Arroy, Issaries, Lhankor Mhy, Orlanth.

Humakt
Dios de la muerte y la guerra



Habilidades iniciales del culto: Espada 1M (elige un tipo) +20%, otra arma (elige un tipo) +10%, Intimidar +15%.

Magia rúnica especial: Ahuyentar no muertos, Atar fantasma, Detectar la verdad, Escudo, Espada certera, Juramento, Moral, Sajar espíritu y Trance de la espada.

Magia espiritual: Coordinación (2 puntos), Cuchilla afilada (varía), Cuchilla ígnea (4 puntos), Curación (varía), Desmoralización (2 puntos), Detectar enemigos (1 punto), Detectar no muertos (1 punto), Disrupción (1 punto), Fuerza (2 puntos), Parada (varía), Protección (varía), Reparación (varía) y Vigor (2 puntos).

Notas: Los iniciados de Humakt deben aceptar uno de los dones de Humakt y sus geas correspondientes. Para más información, consulta la descripción del culto de Humakt en la página 295.

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (templo), Devoción (Humakt).

Cultos asociados: Ninguno.

Issaries
Dios de la comunicación y el comercio



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Negociar +15%, Otra lengua (lengua comercial) +20%.

Magia rúnica especial: Crear mercado, Intercambio de conjuros, Pasaje, Pestillo y Ver el camino.

Magia espiritual: Cola (varía), Contramagia (varía), Detectar enemigos (1 punto), Glamur (2 puntos), Movilidad (1 punto), Reparación (varía) y Vista lejana (varía).

Pasiones predominantes: Lealtad (templo).

Cultos asociados: Chalana Arroy, Eurmal, Lhankor Mhy, Orlanth.

Lhankor Mhy
Dios del conocimiento



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Leer/escribir (cualquiera) +20%, Saber (cualquiera) +15%.

Magia rúnica especial: Analizar magia, Clarividencia, Conocimiento, Leer la mente, Localizar (sustancia), Reconstrucción, Sinceridad y Traducción.

Los miembros del culto de Lhankor Mhy pueden comenzar con un máximo de cinco puntos de magia espiritual del culto **o bien** un máximo de tres conjuros de hechicería del culto.

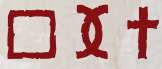
Magia espiritual: Todos los conjuros de Detectar (1 punto cada uno) y Vista lejana (varía).

Hechicería del culto: Los miembros del culto con conocimientos de hechicería empiezan habiendo dominado los principios de la runa de la Verdad y la técnica Ordenar (ver página 381). Pueden añadir +25%, +10% y +10% a tres conjuros cualesquiera de la siguiente lista: Claridad lógica, Consuelo de la mente lógica, Geomancia, Hablar con la mente, Identificar entidad de otro mundo, Lógica, Mejorar INT, Recuerdo nítido o Revelar runa.

Pasiones predominantes: Lealtad (templo).

Cultos asociados: Chalana Arroy, Eurmal, Issaries, Orlanth.

Maran Gor
La Agitadora de la Tierra



Habilidades iniciales del culto: Bailar +20%, Hacha 1M (elige un tipo) o Maza +20%, Intimidar +10%, Otra lengua (habla ctónica) +10%.

Magia rúnica especial: Crear fisura, Expulsar elemental de tierra (pequeño o mediano), Invocar elemental de tierra (pequeño o mediano), Ordenar a dinosaurios, Sacudir la tierra y Secar la tierra.

Magia espiritual: Confusión (2 puntos), Cuchilla afilada (varía), Curación (varía), Desmoralización (2 puntos), Disrupción (1 punto), Fuerza (2 puntos), Garrotazo (varía), Mellar armas (varía), Mano de hierro (varía) y Vigor (2 puntos).

Pasiones predominantes: Devoción (Maran Gor), Lealtad (templo).

Notas: Cualquiera puede unirse al culto, aunque los hombres no pueden convertirse en sacerdotisas de las runas y sólo los eunucos pueden ser nombrados portavoces divinos.

Cultos asociados: Babeester Gor, Ernalda.

Niñohallado
El Dios Cazador



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Despiece pacífico +20%, Rastrear +15%.

Magia rúnica especial: Atraer una bestia, Disparo certero y Señor de las bestias.

Magia espiritual: Dardo veloz (1 punto), Disrupción (1 punto), Movilidad (1 punto), Proyectil múltiple (varía) y Ralentizar (1 punto).

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (templo).

Cultos asociados: Odayla, Waha, Yinkin.

Odayla
El Dios Oso



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Despiece pacífico +20%, Rastrear +15%.

Magia rúnica especial: Fuerza de oso, Garras y Piel de oso.

Magia espiritual: Curación (varía), Dardo veloz (1 punto), Detectar vida (1 punto), Disrupción (1 punto), Fuerza

(2 puntos), Movilidad (1 punto), Pantalla espiritual (varía), Protección (varía) y Ralentizar (1 punto).

Pasiones predominantes: Amor (familia).

Cultos asociados: Daka Fal, Niñohallado, Orlanth, Yinkin.

Orlanth
Rey de las Tormentas, dios de granjeros, guerreros y reyes



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Oratoria +15%, Otra lengua (lengua de las tormentas) +20%.

Magia rúnica especial: Aumentar/Disminuir viento, Cambiar el viento, Expulsar elemental de aire (sólo pequeño o mediano), Invocación del mal e Invocar elemental de Aire (sólo pequeño o mediano) están disponibles para todos los subcultos. Cada subculto posee conjuros rúnicos especiales adicionales.

Magia espiritual: Cuchilla afilada (varía), Curación (varía), Desmoralización (2 puntos), Detectar enemigos (1 punto), Disrupción (1 punto), Fuerza (2 puntos), Movilidad (1 punto) y Protección (varía).

Pasiones predominantes: Devoción (Orlanth), Odio (Caos), Honor, Lealtad (templo).

Nota especial: Orlanth tiene dos subcultos principales, Aventurero y Tronante. El jugador debe elegir el subculto al que pertenece su aventurero. A continuación se enumeran los conjuros adicionales de estos subcultos.

Cultos asociados: Chalana Arroy, Ernalda, Eurmal, Issaries, Lhankor Mhy, Odayla, Toro Tempestuoso, Yinkin.

Orlanth Aventurero (subculto guerrero)

Magia espiritual: Fanatismo, Protección.

Magia rúnica especial (sólo subculto Aventurero): Caminar en la oscuridad, Escudo, Escudo de tierra, Niebla, Palabras en el viento, Relámpago, Salto y Vuelo. También hay una variante totalmente femenina de este subculto, llamada Vinga Aventurera, que tiene acceso a toda la magia rúnica especial anterior más el conjuro Impavidez.

Nota especial: Suma +10% a cualquier habilidad de espada.

Orlanth Tronante (subculto sacerdotal)

Magia espiritual: Extinguir, Vista mágica.

Magia rúnica especial (sólo subculto Tronante): Congregar nubes, Dispersar nubes y Trueno. Un iniciado de Orlanth Tronante no tiene límite para el tamaño de elementales de aire que puede invocar o expulsar.

Nota especial: Suma +10% a Bailar.

Siete Madres
Recreadoras de la Diosa Roja



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Leer/escribir (neopeloriano) +15%, Otra lengua (neopeloriano) +20%.

Magia rúnica especial: Estallido mental, Expulsar elemental (tipo específico excepto elementales de aire, sólo pequeño), Expulsar elemental lunar (cualquier tamaño), Invocar elemental (tipo específico excepto elementales de aire, sólo pequeño), Invocar elemental lunar (cualquier tamaño), Locura, Reflejo y Regenerar miembro.

Magia espiritual: Confusión (2 puntos) y Glamur (2 puntos) al coste normal en puntos. Cualquier otro conjuro de magia espiritual cuesta el doble de los puntos habituales.

Pasiones predominantes: Lealtad (templo), Lealtad (Emperador Rojo).

Cultos asociados: *Diosa Roja*.

Toro Tempestuoso
Exterminador del Caos



Habilidades iniciales del culto: Arma cultural (elige un tipo) +15%, Intimidar +10%, Percibir el Caos +20%.

Magia rúnica especial: Afrontar el Caos, Bersérker, Entorpecer al Caos, Expulsar elemental de aire (sólo pequeño) e Invocar elemental de aire (sólo pequeño).

Magia espiritual: Curación (varía), Desmoralización (2 puntos), Detectar enemigos (1 punto), Disipar magia (varía), Fanatismo (1 punto) y Protección (varía).

Pasiones predominantes: Devoción (Toro Tempestuoso), Odio (Caos), Lealtad (kan de las Tormentas).

Notas: Todos los miembros del culto del Toro Tempestuoso pueden aprender la habilidad Percibir el Caos (ver página 305).

Cultos asociados: Chalana Arroy, Eiritha, Ernalda, Orlanth, Waha.

Waha
El Carnicero



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Combate espiritual +15%, Despiece pacífico +20%.

Magia rúnica especial: Axis Mundi, Escudo, Expulsar elemental de tierra (sólo pequeño), Invocar elemental de tierra (pequeño), Invocar espíritu del orden y Proyección extracorpórea.

Magia espiritual: Contramagia (varía), Curación (1 punto), Dardo veloz (1 punto), Detectar espíritu (1 punto), Distracción (1 punto), Pantalla espiritual (varía), Protección (varía), Ralentizar (1 punto), Vigor (2 puntos) y Vista mágica (3 puntos).

Pasiones predominantes: Devoción (Waha), Lealtad (kan).

Notas: Restringido a los varones praxianos. Los iniciados no pueden aprender más de 1 punto del conjuro Curación.

Cultos asociados: Eiritha, Toro Tempestuoso.

Yelm
El Caballo Solar



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Montar +20%, Otra lengua (lengua ígnea) +20%.

Magia rúnica especial: Combatir enfermedades, Disparo certero, Dispersar nubes, Escudo, Expulsar elemental de fuego (pequeño), Invocar elemental de fuego (pequeño) y Ordenar a caballos.

Guerrero



Magia espiritual: Confusión (2 puntos), Coordinación (2 puntos), Cuchilla ígnea (4 puntos), Curación (varía), Dardo veloz (1 punto), Detectar enemigos (1 punto), Disrupción (1 punto), Extinguir (varía), Flecha ígnea (2 puntos), Inflamar (1 punto), Luz (1 punto), Movilidad (1 punto), Pared de luz (4 puntos), Proyectil múltiple (varía), Ralentizar (1 punto) y Vista lejana (varía).

Pasiones predominantes: Honor, Amor (familia), Lealtad (templo), Devoción (Yelm).

Notas: Restringido a los varones del pueblo caballo. Los miembros del culto deben montar y criar sólo caballos, y no pueden practicar la agricultura. El pueblo caballo se refiere al dios como «Yu-Kargzant», pero los demás lo llaman «Yelm». Las mujeres del pueblo caballo adoran a la Reina Equina Emplumada, una representante de Ernalda.

Cultos asociados: Chalana Arroy, Ernalda, Yelmalio.

Yelmalio
Dios del sol de la frontera



Habilidades iniciales del culto: Cantar +10%, Otra lengua (lengua ígnea) +20%, Saber celestial +15%.

Magia rúnica especial: Luz solar y Ojos de gato.

Magia espiritual: Coordinación (2 puntos), Detectar oro (1 punto), Linterna (1 punto), Luz (1 punto), Pared de luz (4 puntos), Reparación (varía) y Vista lejana (varía).

Pasiones predominantes: Honor, Lealtad (templo), Devoción (Yelmalio).

Notas: Un iniciado puede aceptar un don de Yelmalio y sus geas (ver página 308).

Cultos asociados: Ernalda, Yelm.

Yinkin
Dios de los gatos sombríos



Habilidades iniciales del culto: Otra lengua (lengua bestial) +15%, Rastrear +20%.

Magia rúnica especial: Carisma, Garras, Identificar olor y Ojos de gato.

Magia espiritual: Coordinación (2 puntos), Curación (varía), Detectar vida (1 punto), Disrupción (1 punto), Glamur (2 puntos), Movilidad (1 punto), Ralentizar (1 punto) y Silencio (1 punto).

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (tribu).

Cultos asociados: Daka Fal, Niñohallado, Odayla, Orlanth.

≈La saga de Vasana≈

Vasana tiene la runa del Aire al 90% y la de Movimiento al 75%. La jugadora decide que es una iniciada de uno de los subcultos de Orlanth, el culto de Vinga Aventurera (ver página 300). Los beneficios del culto son los mismos que para el culto de Orlanth (página 77).

Después de añadir las bonificaciones a las habilidades iniciales por ser miembro de un culto y también las bonificaciones específicas de su culto, las habilidades de Vasana quedan como sigue:

- **Agilidad (+0%): Montar (bisonte) 45%.**
- **Comunicación (+10%): Bailar 15%, Cantar 40%, Lengua propia (heortlinga) 50%, Oratoria 25%, Otra lengua (lengua comercial) 10%, Otra lengua (lengua de las tormentas) 20%.**
- **Conocimiento (+5%): Agricultura 30%, Batalla 70%, Costumbres (heortlingas) 30%, Pastorear 15%, Primeros auxilios 20%, Saber religioso (Orlanth) 20%.**
- **Magia (+10%): Adorar (Orlanth) 25%, Combate espiritual 35%, Meditar 5%.**
- **Manipulación (+5%): Arco compuesto 40%, Daga 25%, Escudo grande 25%, Escudo mediano 50%, Espada 1M (espada ancha) 60%, Hacha 1M (hacha de combate) 40%, Jabalina 20%, Lanza 1M (lanza de caballería) 40%.**
- **Percepción (+5%): Escuchar 35%, Otear 35%.**

La jugadora de Vasana selecciona los siguientes conjuros especiales de magia rúnica: Escudo, Invocar elemental de aire y Relámpago. Como iniciada de Vinga Aventurera, solamente podrá invocar elementales de aire pequeños o medianos, que no es poco.

También decide adquirir Devoción (Orlanth) como pasión inculcada por su culto. Dado que Vasana ya tiene esa pasión al 70%, las aumenta en un +10% hasta Devoción (Orlanth) 80%. Es apasionada en lo que se refiere a su dios, y se asegura de observar todos sus rituales y ceremonias. Como iniciada de Orlanth Aventurero, Vasana recibe un +10% para su habilidad con la Espada ancha, su arma predilecta.

Finalmente, la jugadora de Vasana adquiere 5 puntos de magia espiritual de Orlanth o sus cultos asociados. Elige Movilidad (1 punto), Desmoralización (2 puntos) y Curación (2 puntos). Estos conjuros le serán extraordinariamente útiles en su labor de guerrera.

La saga de Vasana

La jugadora de Vasana quiere que sea ducha en Montar, Lanza de caballería y Espada ancha. Como jinete de caballería pesada, añade +25% a estas tres habilidades y le queda otro +25% restante para otra habilidad. Decide que Vasana debería saber leer y añade +25% a Leer/escribir la lengua theyalana.

Para las cinco habilidades que reciben un modificador de +10% elige Hacha de combate, Leer/escribir (neopeloriano), Meditar, Oratoria y Otear. Después de asignar los puntos de las habilidades personales de Vasana y sumar sus modificadores por categorías de habilidades, el resultado es el siguiente:

- **Agilidad (+0%): Montar (bisonte) 70%.**
- **Comunicación (+10%): Bailar 25%, Cantar 50%, Lengua propia (heortlinga) 60%, Oratoria 45%, Otra lengua (lengua comercial) 20%, Otra lengua (lengua de las tormentas) 30%.**
- **Conocimiento (+5%): Agricultura 35%, Batalla 70%, Costumbres (heortlingas) 30%, Leer/escribir (neopeloriano) 15%, Leer/escribir (theyalano) 30%, Pastorear 20%, Primeros auxilios 25%, Saber religioso (Orlanth) 25%.**
- **Magia (+10%): Adorar (Orlanth) 35%, Combate espiritual 45%, Meditar 25%.**
- **Manipulación (+5%): Arco compuesto 45%, Daga 30%, Escudo grande 30%, Escudo mediano 55%, Espada 1M (espada ancha) 90%, Hacha 1M (hacha de combate) 55%, Jabalina 25%, Lanza 1M (lanza de caballería) 70%.**
- **Percepción (+5%): Escuchar 40%, Otear 50%.**

Las mejores habilidades de Vasana son Espada 1M (espada ancha) 90%, Batalla 70%, Montar (bisonte) 70%, Lanza 1M (lanza de caballería) 70%, Hacha 1M (hacha de combate) 55% y Escudo mediano 55%. Su Combate espiritual es del 45%. Es una guerrera veterana con una capacidad respetable para el combate espiritual.

Paso 7: Habilidades personales

Los aventureros tienen intereses personales más allá de lo exigido por su ocupación, culto y cultura. Añade +25% a cuatro habilidades en la hoja de aventurero, y +10% a otras cinco habilidades diferentes de las anteriores.

No se puede aumentar ninguna habilidad por encima del 100% durante este paso. Si tu aventurero tiene una habilidad al 100% o más gracias a una combinación de puntuación básica, historia, beneficios, y modificadores diversos (categoría de habilidades, cultura, ocupación y culto), no podrás añadirle las bonificaciones de habilidades personales.

Si al aplicar un modificador personal a las habilidades una de ellas aumenta por encima de 100%, se queda al 100% y el resto se pierde. No obstante, es posible aumentar las habilidades por encima del 100% con la experiencia obtenida en el juego (ver página 416).

Lenguas relacionadas

Muchas lenguas de Glorantha están relacionadas entre sí, y cierta fluidez en un idioma conlleva la capacidad de hablar y ser entendido por alguien en otra lengua. Del mismo modo, la alfabetización en un idioma concede una habilidad rudimentaria para leer lenguas relacionadas.

La sección **Lenguas habladas en el Paso del Dragón** (página 173) proporciona información sobre cómo la habilidad en

Experiencia adicional

Es posible que en el Paso 2 hayas decidido crear un aventurero mayor de 21 años.

Por cada 10 años en los que tu aventurero supere esa edad, añade las siguientes bonificaciones:

- +5% a cuatro habilidades diferentes de su ocupación o su culto.
- +3 puntos de POD a los puntos de runa del culto de tu aventurero.
- +1 punto de conjuro de magia espiritual o hechicería.
- Sin embargo, la madurez tiene un precio. Por cada intervalo de dos años o fracción que supere los 40, resta –1 de FUE, CON o DES (a tu elección).

Tal y como se indica en esta misma página, estas bonificaciones no pueden aumentar ninguna habilidad por encima del 100%.

Los aventureros no obtienen experiencia adicional a partir de los 60 años, aunque sí pierden los puntos de características.

una lengua confiere una habilidad menor en otra lengua relacionada, y **Lenguas escritas del Paso del Dragón** (página 181) aborda la misma relación entre lenguas escritas.

Consulta estas secciones al crear tu aventurero para determinar qué lenguas están relacionadas con las que conoce. Estos usos relaciones son «gratuitos» y no tienen que pagarse con las bonificaciones de las habilidades personales, pero sí pueden utilizarse estas bonificaciones para aumentar sus puntuaciones.

Toda mejora adicional en estas lenguas, tanto las habladas como las escritas, se realizan como si fueran habilidades independientes que no aumentan de forma automática cuando se incrementan las puntuaciones de las lenguas relacionadas.

Paso 8: Otra información

Inspírate en la información recopilada en los pasos anteriores para personalizar a tu aventurero e insuflarle vida.

Sexo y género

Los gloranthanos tienen una variedad de conceptos con respecto a la identidad de género. Los Orlanthi reconocen cuatro sexos (biológico masculino, biológico femenino, ninguno y ambos) y seis géneros (rol masculino, rol femenino, mujeres en roles masculinos, hombres con roles femeninos, ambos roles, ninguno de los roles). Reconocen al menos siete tipos de matrimonio. Existen varias tradiciones de poliandria y se dan casos de poligamia. Muchos héroes orlanthi casados con sacerdotisas de Ernalda han tenido amantes masculinos (a menudo del mismo sexo y género). Su único tabú serio sobre la sexualidad se aplica a los individuos que no han realizado el rito de tránsito a la edad adulta.

No obstante, algunos cultos están restringidos por sexo o género.

Nombre

En el siguiente capítulo hay listas de nombres en las secciones homónimas de cada tierra natal. Selecciona un nombre que te guste o inventa uno.

Edad y año de nacimiento

Se supone que tu aventurero tiene 21 años. Puede ser mayor o menor si cuentas con la aprobación del Director de Juego, aunque esto afectará a la tabla de historia familiar.

Para determinar la estación, semana y día de nacimiento, puedes seguir este procedimiento:

- **Estación:** Tu runa elemental con la puntuación más alta indica la estación de tu de nacimiento. Si es la Luna, usa la segunda más alta para determinar la estación.
- **Semana:** Tu runa de poder con la puntuación más alta indica la semana de tu nacimiento dentro de la estación anterior. Si tienes dos runas de poder igualadas, elige una.
- **Día:** Tira 1D8 para determinar el día de la semana en que nació tu aventurero:

D8	Día
1	Día del frío
2	Día del agua
3	Día de la arcilla
4	Día del viento
5	Día del fuego
6	Día salvaje
7	Día divino
8	Tira otra vez o elige uno

Sexo y matrimonio

«El sexo es fácil. El matrimonio es difícil, y los dioses bendicen el vínculo jurado».
— Leyes de Heort

La religión orlanthi celebra la sexualidad como la copa de la vida. Ernalda es la diosa de las mujeres y del sexo, y tiene muchos amantes y maridos entre los dioses, aunque Orlanth es el más eminente de todos. Orlanth y su medio hermano Yinkin protagonizaron numerosas escapadas amorosas con innumerables diosas y algunos dioses. Se cree que la lluvia fertilizante que hace posible la agricultura es fruto del amor físico de Orlanth y Ernalda. Orlanth tiene incluso una encarnación femenina, Vinga, adorada por mujeres que practican la magia de Orlanth.

Las *Leyes de Heort* (un documento antiguo que establece las leyes y costumbres del pueblo heortlinga) reconoce cuatro sexos (mujer, hombre, neutro y hermafrodita) y al menos seis géneros (femenino, masculino, vingano, nandano, heleringa y ninguno). El sexo entre solteros adultos no está mal visto, independientemente del sexo o género de las partes implicadas.

Debido a que la sexualidad es tan abierta, el juramento matrimonial es muy significativo. El matrimonio entre los orlanthi es un vínculo mutuo entre los participantes y sus clanes. La clase del matrimonio y sus términos se negocian cuidadosamente entre las partes y sus familias. Como el matrimonio es consagrado por un juramento divino, violarlo entraña un grave riesgo.



Mano hábil

Se da por sentado que el aventurero es diestro, a menos que el jugador prefiera que sea zurdo. La condición de ser zurdo se vincula con los dragones (los dragonuts son todos zurdos), y se piensa que los zurdos traen mala suerte.

Cicatrices

Algunos resultados de trasfondo otorgan una o varias cicatrices distintivas. Puedes elegir la ubicación y naturaleza de estas cicatrices según su origen, o pedir sugerencias al Director de Juego. En caso de duda, usa la tabla de localizaciones de golpe para determinar en qué parte del cuerpo de tu aventurero se encuentra cada cicatriz.

Familia

Debes elegir nombres de la lista de tu tierra natal para el padre y la madre de tu aventurero. Puedes hacer lo mismo con cualquier hermano u otro pariente creado en el **Paso 2**, o simplemente esperar hasta más tarde para nombrarlos.

Tribu, ciudad y clan

Escoge la tribu o ciudad de tu tierra natal a la que pertenece tu aventurero (con la aprobación del Director de Juego). Ponte de acuerdo también con él para elegir o crear el clan al que pertenece tu aventurero. En el capítulo **Tierras natales** (páginas 99–135) se describen varios tribus y clanes de ejemplo que pueden servirte de inspiración.

Tu aventurero profesará lealtad a todas estas comunidades, además de a su templo.

Herencias familiares

Todo aventurero principiante puede tirar una vez en la tabla **Herencias familiares** para recibir una posesión valiosa y pintoresca. Determina el dónde y el por qué, si es necesario. Si decides que no quieres el objeto, ignóralo; también puedes intentar venderlo una vez que comience el juego (si es apropiado).

Reputación inicial

La Reputación inicial de un aventurero depende de su historia familiar y ocupación. Simplemente por ser miembro de un clan u otra comunidad, ya comienza con una Reputación del 5%. La mayoría de las ocupaciones pobres no aumentan la Reputación, la mayoría de las libres añaden un +5%, y la mayoría de las nobles suman un +10%.

El aventurero puede conseguir bonificaciones a la Reputación por sus antecedentes familiares y por **Herencias familiares**. Tira en dicha tabla si así se te indica.

Movimiento

El movimiento se mide en unidades de movimiento (MOV). Cada unidad equivale a 3 metros. Todos los aventureros humanos pueden desplazarse 8 unidades de movimiento en un asalto de combate (hasta 24 metros), a menos que se indique otra cosa.

Anótalo en tu hoja de aventurero.

≈La saga de Vasana≈

Vasana comienza con una armadura excelente por ser jinete de caballería pesada: una coraza bezanteada (CRG 3) en el pecho y una falda de cuero tachonado (CRG 1) para el abdomen, grebas y brazales de placas (CRG 2 cada par) y un yelmo cerrado (CRG 1). También porta una espada ancha (CRG 1), un hacha de combate (CRG 2), su lanza de caballería (CRG 3), un escudo mediano (CRG 2) y un arco compuesto (CRG 2) como armas culturales.

La CRG total de su armadura es de 9, y la de sus armas suman otros 10. Dado que su CRG máxima es de sólo 14, Vasana no puede llevar encima todas sus armas mientras use armadura. Normalmente deja su lanza (CRG 3) y su hacha de combate (CRG 2) en su animal de monta, que por elección es un bisonte de caballería. El bisonte es más que capaz de acarrear esa CRG extra. El equipo se describe en el capítulo *Sistema de juego*.

Vasana tiene también 20 L en monedas y un botín de guerra por valor de 100 L. No hay necesidad de describirlo con detalle, pero la jugadora imagina que se trata de un surtido de trofeos y regalos obtenidos durante su servicio, así como su parte de algún saqueo.

En cuanto a la cicatriz memorable, la jugadora decide que es una cicatriz profunda y larga que le recorre la sien y desciende por la mejilla hasta la mandíbula; un buen recuerdo de la batalla.

La jugadora saca un 9 en la tabla de Herencias familiares: Vasana posee un cristal para almacenar POD (10 puntos de magia). La jugadora determina que es la única conexión de Vasana con su padre, devorado por el Murciélago Carmesí, y cuya alma fue destruida y desapareció irremisiblemente.

Vasana comienza con una Reputación total del 20%: +10% de su historia familiar, +5% por ser miembro de un clan y +5% por ser guerrera. ¡En realidad ya ha comenzado a hacerse famosa, y eso que todavía no ha empezado a jugar!

Herencias familiares

D20	Herencia
1	Un antepasado tuyo es venerado como un héroe en tu culto. Adquieres la pasión Devoción (deidad) o Lealtad (templo), o súmale +10% si ya la tienes. También añades +5% a tu Oratoria y +5% a tu Reputación.
2	Un antepasado tuyo es un héroe famoso. Añade +10% a la habilidad Oratoria y +5% a tu Reputación.
3	Una olla de índigo (consulta el conjuro rúnico Bendecir índigo en la página 321), de 1D6 puntos de Potencia.
4	1D3 vasijas de grasa de rinoceronte. Cada vasija contiene suficiente grasa para añadir 1 punto de armadura a todas las localizaciones de golpe. Se puede usar debajo de la ropa y la armadura, aunque el olor es bastante fuerte. Tarda diez minutos en aplicarse y su efecto dura una hora, aunque el olor a carne rancia perdura.
5	Una imagen votiva de bronce o cerámica de tu deidad, que añade +10% a la habilidad Adoración (deidad).
6	Un broche o hebilla que representa a un enano gordo y sonriente. Es una matriz de conjuros de 2 puntos para Curación 2 (ver página 259).
7	Una figurilla de piedra de un dragonut con cresta señalando en una dirección. La estatuilla es una matriz de conjuros de 1 punto para un conjuro de Localizar (sustancia) (ver página 339); el jugador elige la sustancia específica.
8-11	Un cristal mágico que almacena POD (2D6+3 puntos de magia) o sirve como matriz de atadura espiritual (ver página 249).
12	Un pequeño animal inteligente (TAM 2 o menos, como un gato, un lagarto, un ave, etc.) con 3D6 de INT y 3D6 de POD. Por lo demás, es un ejemplar normal de su especie. El animal conoce 3 puntos de magia espiritual (a elección del jugador). Sabe hablar el idioma del aventurero y sirve como leal compañero, pero por lo demás es independiente. Consulta el Bestiario de Glorantha para saber más sobre estas criaturas.
13	1D6 pociones curativas que sanan 1D10 puntos de daño cada una.
14	Un collar valorado en 2D6×100 L que contiene una matriz de 2 puntos de magia espiritual para Glamur 2 (ver página 263).
15	Un antiguo brazalete de oro en forma de serpiente con una matriz de 2 puntos de magia espiritual (ver página 261), valorado en 2D6×100 L.
16	Un instrumento musical de excelente fabricación imbuido de propiedades mágicas. Añade +20% a Tocar instrumentos.
17	Un arma de fino acabado (+1 PG y su valor es el doble de lo normal) que contiene una matriz de conjuros de magia espiritual de 2 puntos (Cuchilla afilada, Fuerza, Garrotazo, o Proyectil múltiple; ver página 261).
18	Un lingote de hierro u otro metal rúnico puro; pesa 1D3 CRG y puede ser forjado como arma, armadura u otro objeto. Un objeto de hierro no encantado tiene los puntos de golpe o armadura habituales multiplicados por 1,5. Cada punto de CRG reduce en−5% la probabilidad del usuario para lanzar conjuros, y lo mismo ocurre con los conjuros mágicos lanzados sobre el usuario. Los objetos encantados operan de manera normal.
19	Un ostentoso casco de metal (PA y CRG normales, pero vale el triple de lo habitual) que contiene una matriz de magia espiritual de 2 puntos (Contramagia, Pantalla espiritual o Protección; ver página 265).
20	Tira dos veces en la tabla. Si vuelves a obtener este resultado, tira dos veces más.



Aventureros pregenerados

Estos aventureros se han diseñado para que los jugadores empiecen a jugar cuanto antes, o bien para que el Director de Juego los utilice como personajes no jugadores. Vasana se ha descrito en el procedimiento de creación de aventureros, y sus compañeros ilustran los diversos ejemplos del resto de este manual básico.

Los modificadores de las categorías de habilidades de cada aventurero se han incluido en las puntuaciones de sus habilidades. Por conveniencia, las habilidades lingüísticas (Lengua propia, Otra lengua, Leer/escribir) se enumeran aparte de sus habilidades de comunicación y conocimiento.

Vasana, hija de Farnan

Iniciada de Orlanth, subculto de Vinga Aventurera. Mujer, 21 años. Veterana de la caballería pesada del clan Ernaldori, de la tribu colymar.

Soy Vasana, hija de Farnan, héroe de la Rebelión de Estrella en la Frente que fue asesinado y devorado por el Murciélago Carmesí. En mi deseo de venganza contra el Imperio Lunar, llamé la atención de Argrath en la Batalla del Vado de Pennel. Quedé malherida en la Segunda Batalla de Sopa Lunar, donde recibí esta terrible cicatriz que recorre la mitad izquierda de mi cara. Regresé a la granja de mi madre para recuperarme, y ahora estoy lista para emprender nuevas aventuras.

Mis amigos me conocen como una temible jinete de bisonte, una mano experta con la espada y una devota adoradora de Orlanth Aventurero. Mi honor es mi mayor fortaleza.

Vasana es una mujer menuda pero atlética, con cabellos rojos y una terrible cicatriz a un lado de su rostro. A pesar de su pequeño tamaño, monta un bisonte y es más que capaz de dar órdenes a guerreros y sacerdotes mayores que ella.

La abuela de Vasana, una escriba al servicio de los príncipes de Sartar, murió con gran gloria en la Batalla de Hogar del Audaz. El padre de Vasana era Farnan, un huérfano del templo que se casó con Vareena, una sacerdotisa de Ernalda del clan Ernaldori. Farnan se unió a la Rebelión de Estrella en la Frente y luego ayudó personalmente a Kallyr a escapar de Sartar. Murió defendiendo Murallas Blancas en 1620, devorado por el Murciélago Carmesí. El alma de Farnan fue aniquilada y Vasana, que entonces era adolescente, juró venganza.

Tan pronto como fue iniciada en su vida adulta, dejó la granja de su madre para vengar la muerte de su padre a manos del Imperio Lunar. En 1623 siguió al rey Broyan hasta la metrópoli de Nochet, acompañada de su media hermana Yanioth. En la Batalla del Vado de Pennel luchó con gran gloria y llamó la atención de Argrath. Vasana siguió a Argrath hasta Prax, donde se unió al ejército del Toro Blanco en la liberación de Pavis. Persiguiendo el honor de nuevo, luchó con gran gloria en la Segunda Batalla de Sopa Lunar, donde casi muere, recibiendo una desagradable cicatriz en la cara cuando intentaba matar a una sacerdotisa lunar. Después del Surgimiento del Dragón, regresó a la granja de su madre para recuperarse.

Vasana

FUE 16 **CON** 12 **TAM** 10 **INT** 15 **DES** 11
CAR 19 **POD** 15 **Puntos de golpe:** 12 **Mov:** 8
MR DES: 3 **MR TAM:** 2
Runas: Aire 90%, Luna 50%, Movimiento 75%, Muerte 75%, Tierra 20%, Verdad 70%.
Puntos de runa: 3 (Vinga Aventurera)



Conjuros rúnicos: Todos los conjuros rúnicos comunes más Escudo, Impavidez y Relámpago.
Magia espiritual: Curación 2, Desmoralización (2 puntos), Movilidad (1 punto).
Puntos de magia: 15+10 (cristal de almacenamiento de POD) = 25.
Pasiones: Amor (familia) 60%, Devoción (Orlanth) 80%, Honor 80%, Lealtad (Argrath) 70%, Lealtad (clan Ernaldori) 60%, Lealtad (Sartar) 70%, Lealtad (tribu colymar) 70%, Odio (Imperio Lunar) 90%.
Reputación: 20%
Modificador al daño: +1D4
Daño en combate espiritual: 1D6+3
Ritmo de curación: 2
Armadura: Coraza bezanteada de bronce (5 PA), grebas y brazales de bronce (6 PA), falda de cuero tachonado (3 PA), yelmo cerrado (5 PA).
Habilidades: *Agilidad +0%*: Esquivar 22%, Montar (bisonte) 70%. *Comunicación +10%*: Bailar 25%, Cantar 50%, Oratoria 45%. *Conocimiento +5%*: Agricultura 30%, Batalla 65%, Costumbres (heortlingas) 30%, Pastorear 20%, Primeros auxilios 25%, Saber religioso (Orlanth) 25%. *Magia +10%*: Adorar (Orlanth) 35%, Combate espiritual 45%, Meditar 25%. *Manipulación +5%* (incluidas todas las habilidades de armas). *Percepción +5%*: Buscar 30%, Escuchar 40%, Otear 50%, Rastrear 10%. *Sigilo +5%*: Deslizarse en silencio 15%, Esconderse 15%.
Lenguas: Heortlinga 60%, Leer/escribir neopeloriano 15%, Leer/escribir theyalano 30%, lengua comercial 20%, lengua de las tormentas 30%.
Objetos mágicos: Cristal de almacenamiento de 10 puntos de magia, efigie de bronce de Orlanth que añade +10% a Adorar (Orlanth).
Tesoros: 20 L en monedas.
Rescate: 500 L.

Ataques de Vasana

Arma	%	Daño	MR	PG
Espada ancha	90	1D8+1+1D4	7	12
Lanza de caballería	70	1D10+1+3D6	5	10
Hacha de combate	55	1D8+2+1D4	7	8
Escudo mediano	55	1D4+1D4	8	12
Arco compuesto	45	1D8+1	3	7

Localizaciones de golpe de Vasana

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–4	6/4
Pierna izquierda	5–8	6/4
Abdomen	9–11	3/4
Pecho	12	5/5
Brazo derecho	13–15	6/3
Brazo izquierdo	16–18	6/3
Cabeza	19-20	5/4

El bisonte de Vasana

Vasana cabalga un bisonte de caballería adiestrado. Cuando ataca desde el bisonte a alguien que va a pie, tira 1D10+10 para determinar la localización del golpe. ¡Cuando usa su lanza de caballería a lomos del bisonte, aplica el modificador al daño del bisonte en vez del suyo!

FUE 36 **CON** 17 **TAM** 34 **DES** 12 **POD** 10
Puntos de golpe: 23 **Mov:** 12
Modificador al daño: +3D6
MR básico: 3
Combate: Un bisonte puede embestir o pisotear en un asalto de combate, pero no ambas cosas.
Armadura: 3 puntos de pellejo.
Ritmo de curación: 3

Ataques del bisonte

Arma	%	Daño	MR
Embestida	50	2D10+3D6	8
Pisoteo	50	6D6 a enemigo derribado	8

Localizaciones de golpe del bisonte

Localización	D20	PA/PG
Pata trasera derecha	1–2	3/7
Pata trasera izquierda	3–4	3/7
Cuartos traseros	5–7	3/9
Cuartos delanteros	8–10	3/9
Pata delantera derecha	11–13	3/7
Pata delantera izquierda	14–16	3/7
Cabeza	17–20	3/8

Yanioth, hija de Vareena

Iniciada de Ernalda. Mujer, 23 años. Aprendiz de sacerdotisa de Ernalda del clan Ernaldori, de la tribu colymar.

Llámame Yanioth, hija de Vareena; y como a mi madre, me conocerás como sacerdotisa de Ernalda. ¡Alabada sea la Tierra y todos sus secretos!

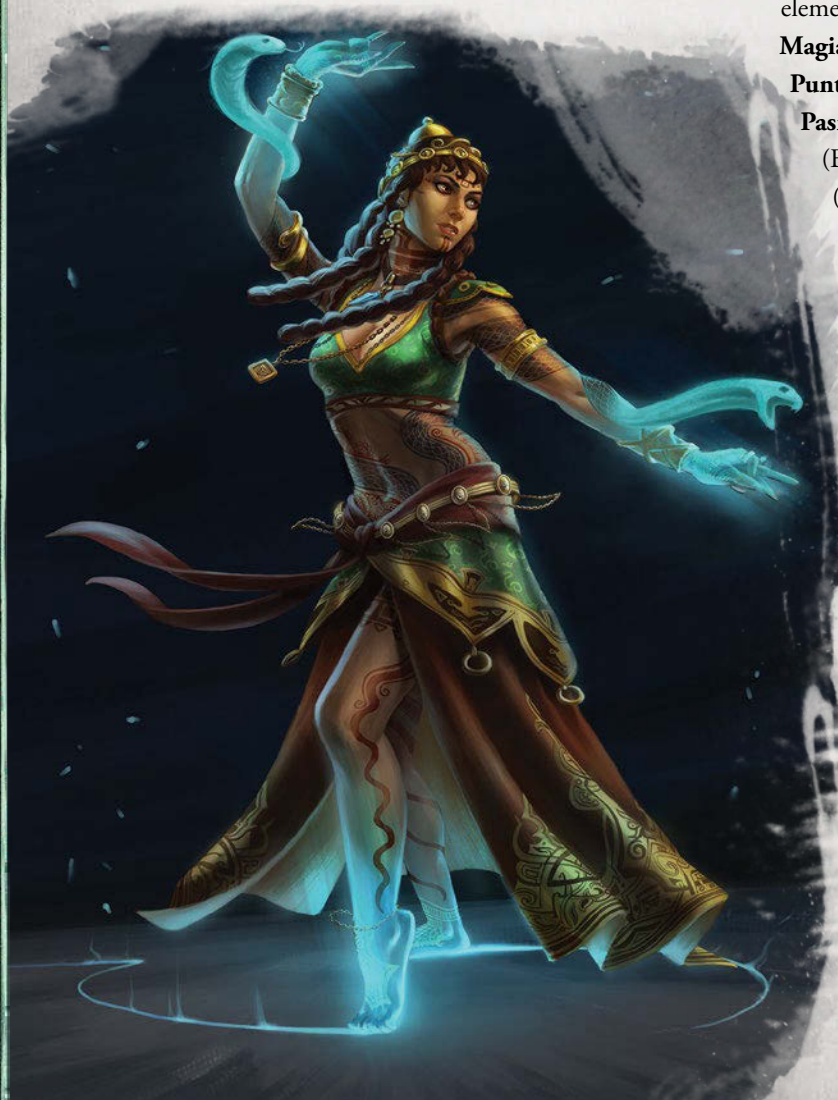
Conozco las danzas sagradas de la vida y la lujuria, así como los ritos de nacimiento y renovación. Hablo con los espíritus de los mundos superiores y los de la tierra, y conozco las formas de tejer carne y hueso de nuevo.

Me aventuré en Nochet con mi media hermana Vasana, y allí obtuve la bendición y el favor de la reina Samastina. Ahora viajo con Vasana, siguiendo el camino que mi diosa ha puesto delante de mí.

Yanioth es una mujer voluptuosa de cabellos castaños recogidos en trenzas que se retuercen como serpientes. Lleva la vestimenta tradicional de una sacerdotisa de Ernalda y puede ser altanera o salaz, según sea su capricho. A pesar de todo, es útil y generosa con sus amigos, pero despiadada con sus enemigos.

Es medio hermana de Vasana por parte de su madre Vareena, pero de diferente padre. La abuela de Yanioth murió en el Pico del Oso Pardo defendiendo a la Reina Equina Emplumada, y su madre (Vareena, una sacerdotisa de Ernalda) se mantuvo completamente al margen los siguientes veinte años del conflicto.

Para su madre fue un duro golpe que Yanioth decidiese acompañar a su media hermana a Nochet, donde obtuvo la bendición y el favor de la reina Samastina. Yanioth estuvo presente en la Batalla del Vado de Pennel, acompañó a Argrath para invocar a Jaldon y ayudó a proclamar a Kallyr Estrella en la Frente como princesa.



Yanioth

FUE 11 **CON** 12 **TAM** 15 **INT** 16 **DES** 15
CAR 17 **POD** 15 **Puntos de golpe:** 13 **Mov:** 8
MR DES: 2 **MR TAM:** 1

Runas: Aire 30%, Bestia 85%, Fertilidad 85%, Oscuridad 40%, Tierra 90%.

Puntos de runa: 4 (Ernalda). Cabe destacar que Yanioth ya ha sacrificado 1 punto adicional de POD.

Conjuros rúnicos: Todos los conjuros rúnicos comunes más Carisma, Curación del cuerpo, Inviolable e Invocar elemental de tierra (cualquier tamaño).

Magia espiritual: Confusión (2 puntos), Curación 3.

Puntos de magia: 15+10 (cristal de POD) = 25.

Pasiones: Amor (familia) 70%, Devoción (Ernalda) 80%, Lealtad (Argrath) 60%, Lealtad (clan Ernaldori) 70%, Lealtad (Reina Equina Emplumada) 60%, Lealtad (reina Samastina) 60%, Lealtad (Sartar) 60%, Lealtad (tribu colymar) 70%, Odio (Imperio Lunar) 60%.

Reputación: 26%

Modificador al daño: +1D4

Daño en combate espiritual: 1D6+1

Ritmo de curación: 2

Armadura: Corpiño y vestido esrolianos (0 PA).

Habilidades: *Agilidad +5%*: Esquivar 35%, Nadar 40%. *Comunicación +10%*: Bailar 65%, Cantar 70%, Oratoria 60%. *Conocimiento +5%*: Administrar 35%, Agricultura 30%, Batalla 35%, Costumbres (heortlingas) 30%, Pastorear 20%, Primeros auxilios 50%, Saber regional (Sartar) 35%, Saber religioso (Ernalda) 40%, Saber vegetal 25%. *Manipulación +10%* (incluidas todas las habilidades

de armas). *Magia +10%*: Adorar (Ernalda) 70%, Combate espiritual 70%, Meditar 35%. *Percepción +5%*: Buscar 30%, Escuchar 30%, Otear 30%, Psicología (humanos) 35%, Rastrear 10%. *Sigilo +5%*: Deslizarse en silencio 15%, Esconderse 15%.

Lenguas: Habla ctónica 30%, heortlinga 60%, Leer/escribir theyalano 10%, lengua comercial 20%.

Objetos mágicos: Cristal de almacenamiento de 10 puntos de magia.

Tesoros: La reina Samastina cubrió de riquezas a Yanioth en Nochet; comienza con 160 L en monedas y 1.050 L en joyas, vasijas y artículos de lujo.

Rescate: 1.000 L.

Ataques de Yanioth

Arma	%	Daño	MR	PG
Daga	35	1D4+2+1D4	6	6
Hacha de combate	55	1D8+2+1D4	6	8
Escudo mediano	65	1D4+1D4	6	12
Arco compuesto	45	1D8+1	2	7

Localizaciones de golpe de Yanioth

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–4	0/4
Pierna izquierda	5–8	0/4
Abdomen	9–11	0/4
Pecho	12	0/5
Brazo derecho	13–15	0/3
Brazo izquierdo	16–18	0/3
Cabeza	19-20	0/4

Elemental de tierra

Yanioth puede gastar puntos de runa para pedirle a Ernalda que le envíe un elemental de tierra de cualquier tamaño.

Una vez invocado, Yanioth debe lanzar Ordenar a espíritu del culto (un conjuro rúnico común de 2 puntos) para controlar al elemental. Si tiene éxito, seguirá sus órdenes y permanecerá en este mundo durante 15 minutos (la duración del conjuro) para luego disiparse.

Capacidades: Un elemental de tierra puede abrir pozos en el suelo, excavar túneles y encontrar objetos enterrados. También se puede usar para sujetar objetos atrapados en la tierra, sostener el techo de un túnel para que no ceda o formar montículos y crestas en el suelo (no más grandes que el volumen del elemental). Un elemental de tierra puede transportar a una persona y «nadar» a través del suelo si tiene FUE suficiente para acarrearla. Como no hay aire en el subsuelo, un individuo transportado debe hacer tiradas de CON para no ahogarse. El elemental de tierra sólo puede transportar a un pasajero que no se resista. Un elemental de tierra puede transportar a varias personas si dispone de suficiente FUE.

Ataque: En combate, el elemental de tierra usa su mole para envolver a sus oponentes, abriendo hoyos debajo de sus enemigos con un volumen máximo igual a su propio volumen. De esa forma puede engullir a una víctima de tamaño aproximadamente humano por metro cúbico de volumen.

La profundidad del hoyo depende del tamaño del elemental. Un elemental de tierra pequeño envuelve las piernas de la víctima. Un elemental de tierra mediano puede tragarse a la víctima hasta el cuello, cubriendo el pecho, el abdomen y las piernas. Un elemental de tierra grande puede tragarse a su víctima completamente, envolviendo todas sus localizaciones de golpe. En este caso, la víctima se ahogará a menos que consiga liberarse (se aplican las reglas de ahogo y asfixia).

Después de sepultar a su víctima, el elemental de tierra cubre el hoyo e inflige su modificador al daño en todas las localizaciones de golpe cubiertas. Un elemental de tierra sólo puede atacar de esta manera en suelos rocosos o de tierra, pero no en arena ni lodo, y sólo puede atacar cada localización una vez, porque la tierra pulverizada es demasiado fina para un segundo ataque. La víctima es inmovilizada por el elemental de tierra y debe superar la FUE del elemental con la suya para liberarse y alejarse a rastras. Si un elemental de tierra no tiene modificador al daño o ataca a una víctima en un terreno inadecuado, se tragará a la víctima como se describe más arriba, pero sin causarle daño. Igualmente, la víctima deberá resistir la FUE del elemental con su propia FUE para liberarse de su presa.

Características del elemental

	Pequeño	Mediano	Grande
Coste de invocación	1	2	3
Volumen (metros3)	1	3	10
Puntos de golpe	10	19	29
FUE	10	19	29
POD	11	17	20
Modificador al daño	0	1D6	3D6
Movimiento	3	3	3

HARMAST, HIJO DE BARANTHOS

Iniciado de Issaries. Varón, 21 años. Granjero pudiente del clan Ernaldori, de la tribu colymar.

Harmast es mi nombre, y soy el primogénito del gran jefe Baranthos. Sin duda habréis oído hablar de mí. En mi clan, los Ernaldori, somos sartaritas leales, famosos por nuestra prudencia y nuestro éxito.

Es cierto que mi clan defendió las tierras tribales de los colymar mientras otros se apresuraron a entrar en guerra. Pero cuando regresaron, ¿nos dieron acaso las gracias por nuestro servicio? Luché en la Batalla del Vado de Pennel junto a mi familia, y vi la coronación del príncipe de Sartar.

Mis amigos y enemigos me conocen como un hombre de palabra, mensajero y negociador experto, pero también saben que la buena espada que pende de mi cinto no es de adorno.

Harmast es de un noble linaje de la tribu colymar. Su padre es el jefe del clan Ernaldori, y tanto su abuelo como su tío abuelo fueron reyes de la tribu. Su familia es famosa por su lealtad a Sartar y por la precaución que les permitió sobrevivir a la ocupación lunar con sus vidas (y riqueza) intactas allí donde otros miembros del clan perecieron.

Harmast fue iniciado en el culto de Issaries e intentó evitar el creciente conflicto en el Paso del Dragón, prefiriendo el diálogo y la negociación a la guerra. Sin embargo, tras el Gran Invierno, Harmast se batió en un duelo contra un thane del clan Perro Gris y lo mató; los parientes del thane han jurado vengarse por esta afrenta. Harmast luchó en la Batalla del Vado de Pennel junto a sus parientes, Vasana y Yanioth. Fue testigo del Surgimiento del Dragón y luchó por Estrella en la Frente durante la liberación de Sartar, aclamándola posteriormente como princesa.

Harmast es de estatura y apariencia medias, lleva el cabello oscuro recortado y tiene unos ojos sorprendentemente claros. Sus prendas y equipo son de buena calidad y están adornadas con motivos decorativos, una muestra clara de la riqueza de su familia. A veces es un poco arrogante, y se pone rápidamente a la defensiva si alguien le recuerda que se quedó atrás para defender la propiedad de su familia mientras otros parientes respondían a la llamada del rey Broyan.

Harmast es un negociador nato: cuando no puede hallar una solución diplomática a un problema, recurre a sus temibles habilidades como duelista. Por lo general trata de mantenerse alejado de todo conflicto, pero no duda en actuar con decisión cuando se ve implicado en alguno.

Harmast

FUE 13 **CON** 9 **TAM** 13 **INT** 19 **DES** 18
CAR 10 **POD** 16 **Puntos de golpe:** 10 **Mov:** 8
MR DES: 1 **MR TAM:** 2

Runas: Aire 90%, Armonía 90%, Fuego 60%, Movimiento 75%, Oscuridad 20%.

Pasiones: Amor (familia) 80%, Lealtad (clan Ernaldori) 60%, Lealtad (Sartar) 80%, Lealtad (templo de Issaries) 60%, Lealtad (tribu colymar) 60%, Odio (clan Perro Gris) 60%.

Puntos de runa: 3 (Issaries)

Conjuros rúnicos: Todos los conjuros rúnicos comunes más Intercambio de conjuros, Pasaje y Ver el camino.

Magia espiritual: Detectar enemigos (1 punto), Glamur (2 puntos), Movilidad (1 punto), Vista lejana (1 punto).

Puntos de magia: 16

Reputación: 15%

Modificador al daño: +1D4

Daño en combate espiritual: 1D6+1

Ritmo de curación: 2

Armadura: Coraza de placas (6 PA), grebas y brazales de placas (6 PA), yelmo cerrado (5 PA).

Habilidades: *Agilidad +10%*: Esquivar 46%, Montar (caballo) 40%. *Comunicación +5%*: Bailar 20%, Cantar 35%, Negociar 65%, Oratoria 50%. *Conocimiento +10%*: Administrar 50%, Agricultura 35%, Batalla 30%, Costumbres (heortlingas) 70%, Pastorear 25%, Saber regional (Sartar) 40%, Saber religioso (Issaries) 30%. *Magia +5%*: Adorar (Issaries) 55%, Combate espiritual 65%, Meditar 10%. *Manipulación +20%* (incluidas todas las habilidades de armas). *Percepción +10%*: Buscar 35%, Escuchar 35%, Otear 35%, Psicología (humanos) 60%, Rastrear 15%. *Sigilo +15%*: Deslizarse en silencio 30%, Esconderse 25%.

Lenguas: Heortlinga 60%, lengua comercial 45%, Leer/escribir theyalano 20%.

Objetos mágicos: Tres pociones curativas que restauran 1D10 puntos de golpe cada una.

Tesoros: Tiene 150 L en monedas y dos cebras como monturas.

Rescate: 500 L.

Las cebras de Harmast

Harmast monta una cebra praxiana (y posee una segunda), pero tiene que desmontar para luchar, ya que ninguna de las dos ha sido adiestrada para mantener la calma en combate. Cada una tiene MOV 12. No necesitan más características.



Ataques de Harmast

Arma	%	Daño	MR	PG
Espada ancha	100	1D8+1+1D4	5	12
Hacha de combate	40	1D8+2+1D4	6	8
Daga	55	1D4+2+1D4	7	6
Escudo mediano	80	1D4+1D4	6	12
Jabalina, una mano	45	1D6 +1D4	5	8
Jabalina, arrojadiza	45	1D10+1D2	1	—

Localizaciones de golpe de Harmast

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–4	6/4
Pierna izquierda	5–8	6/4
Abdomen	9–11	6/4
Pecho	12	6/5
Brazo derecho	13–15	6/3
Brazo izquierdo	16–18	6/3
Cabeza	19–20	5/4



VISHI DUNN

Iniciado de Waha. Varón, 21 años. Aprendiz de chamán de la tribu gran llama.

Soy Vishi Dunn, más conocido en el plano espiritual que en éste. Como chamán del clan Llama Azul, he viajado a lo largo y ancho del mundo, he visto mucha guerra y muerte. Algunos me llaman Vishi el Fratricida, pero ese nombre nace de la lealtad, no de la traición.

Creo que nuestra mejor oportunidad para la paz se halla en la promesa de Argrath. Presencié la liberación de Pavis y allí encontré amigos en Vasana y sus aliados. Ahora viajo con ellos y les ofrezco advertencias y consejos sobre el plano espiritual, cuando alguno quiere escuchar.

No hagáis caso al Primo Mono, mi lacayo. Es un cobarde y no dice nada importante.

Vishi Dunn es un jinete de gran llama del clan Llama Azul. Lleva la cabeza afeitada hasta la coronilla y el resto del pelo recogido en una cola trenzada (el peinado típico de la tribu gran llama), y tiene numerosos tatuajes. Viste una túnica brillante de lana de yak con diseños ornamentales y un par de sandalias sencillas, aunque prefiere ir descalzo siempre que puede. Su piel es oscura, testimonio de los años pasados al sol.

Su abuelo luchó por el Gran Rey en el Pico del Oso Pardo y fue asesinado por espíritus lunares. Su padre murió combatiendo al Imperio Lunar en la Primera Batalla de Sopa Lunar.

Los espíritus casi matan a Vishi durante su iniciación. Fue aprendiz de la chamana Sabera Jinete de Espíritus, quien le enseñó a interactuar con el plano espiritual. Cuando oyó que el Toro Blanco intentaría invocar al semidiós Jaldon Dientedorado, acudió a su tumba para presenciarlo. Jaldon regresó y Vishi Dunn juró lealtad al Toro Blanco. Cuando uno de sus parientes se opuso a aliarse con Argrath, Vishi lo mató. Ahora le llaman Fratricida, un sobrenombre del que no reniega.

Vishi siguió a Argrath y Jaldon en la liberación de Pavis. Así trabó amistad con Vasana, a quien acompañó de regreso al Paso del Dragón. Es intensamente leal a Argrath casi hasta el punto del fanatismo.

Vishi Dunn

FUE 13 **CON** 13 **TAM** 12 **INT** 18 **DES** 13
CAR 15 **POD** 19 **Puntos de golpe:** 14 **Mov:** 8
MR DES: 2 **MR TAM:** 2

Runas: Agua 50%, Aire 55%, Hombre 85%, Luna 60%, Muerte 80%.

Puntos de runa: 3 (Waha)

Conjuros rúnicos: Todos los conjuros rúnicos comunes más Axis Mundi, Escudo y Proyección extracorpórea.

Magia espiritual: Atadura espiritual (1 punto), Curación 1, Detectar espíritu (1 punto), Pantalla espiritual 3, Vista mágica (3 puntos).

Puntos de magia: 19

Pasiones: Amor (familia) 60%, Honor 60%, Lealtad (Argrath) 80%, Lealtad (Sabera Jinete de Espíritus, mentora) 60%, Lealtad (tribu gran llama) 50%, Odio (Caos) 60%, Odio (Imperio Lunar) 70%.

Reputación: 9%

Modificador al daño: +1D4

Daño en combate espiritual: 1D6+4

Ritmo de curación: 3

Armadura: Taparrabos y túnica.

Habilidades: *Agilidad +10%*: Esquivar 36%, Montar (gran llama) 65%. *Comunicación +15%*: Cantar 45%. *Conocimiento +15%*: Batalla 30%, Costumbres (praxianas) 40%, Despiece pacífico 50%, Pastorear 50%, Primeros auxilios 50%, Saber animal 40%, Saber regional (Prax) 45%, Saber religioso (Waha) 35%, Saber vegetal 45%. *Magia +10%*: Adorar (Waha) 35%, Baile espiritual 45%, Combate espiritual 95%, Meditar 40%, Saber espiritual 40%, Viaje espiritual 65%. *Manipulación +20%* (incluidas todas las habilidades de armas). *Percepción +15%*: Buscar 50%, Escuchar 40%, Otear 40%, Rastrear 10%. *Sigilo +10%*: Deslizarse en silencio 20%, Esconderse 20%.

Lenguas: Praxiano 65%, heortlinga 25%, lengua espiritual 50%, lengua comercial 20%.

Objetos mágicos: Cristal de almacenamiento mágico de 14 puntos.



Tesoros: Tiene 5 L y una gran llama en cuyas alforjas guarda un botín de 400 L (fruto del saqueo de Pavis).
Rescate: 250 L.
Seguidor (compañero): Un babuino inteligente llamado Primo Mono que es un cobarde redomado.

Ataques de Vishi Dunn

Arma	%	Daño	MR	PG
Lanza de caballería	50	1D10+1+1D4	4	10
Hacha daga (2M)	60	3D6+1D4	5	10
Daga	45	1D4+2+1D4	8	6
Lazo praxiano	45	Presa	5	4

Localizaciones de golpe de Vishi Dunn

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–4	0/5
Pierna izquierda	5–8	0/5
Abdomen	9–11	0/5
Pecho	12	0/6
Brazo derecho	13–15	0/4
Brazo izquierdo	16–18	0/4
Cabeza	19–20	0/5

La gran llama de Vishi Dunn

Vishi monta una gran llama de caballería adiestrada. Esta montura es tan alta que su jinete tira 1D10+10 para determinar la localización de los golpes efectuados contra sus enemigos incluso aunque vayan montados.

¡Cuando Vishi usa su lanza de caballería a lomos de la gran llama, se aplica el modificador al daño de la llama en vez del suyo!

FUE 36 **CON** 15 **TAM** 42 **DES** 11 **POD** 13
Puntos de golpe: 22 **Mov:** 12
Modificador al daño: + 4D6 **MR básico:** 3
Combate: Una gran llama puede morder y patear a uno o dos enemigos al mismo tiempo, o puede encabritarse y caer sobre un enemigo.
Armadura: 2 puntos de pellejo.

Ataques de la gran llama

Arma	%	Daño	MR
Mordisco	35	1D8	8
Patada	50	1D8+4D6	8
Encabritarse	35	2D8+4D6	8

Localizaciones de golpe de la gran llama

Localización	D20	PA/PG
Pata trasera derecha	1–2	2/7
Pata trasera izquierda	3–4	2/7
Cuartos traseros	5–7	2/9
Cuartos delanteros	8–10	2/9
Pata delantera derecha	11–13	2/7
Pata delantera izquierda	14–16	2/7
Cabeza	17–20	2/8

Primo Mono, babuino

FUE 17 **CON** 11 **TAM** 10 **INT** 13 **DES** 13
CAR 10 **POD** 13 **Puntos de golpe:** 11 **Mov:** 10
Runas: Bestia 80%, Desorden 75%.
Magia espiritual: Contramagia 2, Curación 2, Movilidad (1 punto), Pantalla espiritual 2.
Puntos de magia: 13
Pasiones: Amor (familia) 60%.
Modificador al daño: +1D4
Combate: Primero clava su lanza y luego se aproxima para efectuar un ataque de garra o mordisco.
Armadura: 1 punto de pelaje.
Habilidades: Adorar (Abuelo Babuino) 35%, Combate espiritual 50%, Deslizarse en silencio 45%, Escuchar 40%, Esquivar 26%, Otear 35%, Rastrear 25%, Saber animal 30%, Trepar 90%.
Lenguas: Lengua bestial 30%, praxiano 10%.

Ataques del Primo Mono

Arma	%	Daño	MR	PG
Garra	50	1D6+1+1D4	8	—
Mordisco	40	1D8+1+1D4	8	—
Lanza corta	30	1D6+1+1D4	6	10
Honda	30	1D8	2	—

Localizaciones de golpe del Primo Mono

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–2	1/3
Pierna izquierda	3–4	1/3
Abdomen	5–7	1/5
Pecho	8–10	1/5
Brazo derecho	11–13	1/3
Brazo izquierdo	14–16	1/3
Cabeza	17–20	1/4

Vostor, hijo de Pyjeem

Iniciado de las Siete Madres. Varón, 21 años. Soldado de infantería pesada de Dunstop.

¡Contened vuestra mano, valientes aventureros!

Es cierto que soy un lunar, oriundo de Dunstop, en Tarsh, pero he renegado de toda lealtad al Imperio y he decidido que mi destino no será el de un invasor.

Me llamo Vostor. ¡Aunque soy un desertor, no soy un traidor cualquiera! Puse mi espada kopis y mi escudo al servicio del Emperador Rojo en Nochet y en la Batalla del Vado de Pennel, y en su nombre casi fui mutilado por el salvaje llamado Harrek el Bersérker. Mientras me recuperaba, sufrí un atentado contra mi vida, una purga iniciada por el nuevo régimen. No tuve más remedio que huir, pues de lo contrario habría acabado encarcelado o muerto.

He sido aceptado por mis antiguos enemigos, a quienes ahora considero amigos, y sólo me sirvo a mí mismo, buscando mi propio camino en el mundo.

Vostor, hijo de Pyjeem, pertenece a un viejo linaje de soldados tarshitas lunares de Dunstop. Tiene una espesa mata de cabello negro, ojos penetrantes y un físico poderoso, pero su característica más notable es una fila irregular de temibles cicatrices que surcan el lado derecho de su rostro y su brazo derecho, testimonios de la terrible herida que sufrió.

El abuelo de Vostor luchó y pereció en nombre del Emperador Rojo en la Batalla del Pico del Oso Pardo. Su hijo Pyjeem siguió al general Fazzur el Ilustrado, pero murió con gran gloria en la campaña de los hendrikingas cuando Vostor todavía era un niño.

En su edad adulta, Vostor se unió al Pie de Dunstop y se sorprendió cuando el Emperador Rojo reemplazó a Fazzur el Ilustrado como general gobernador del Paso del Dragón. Aun así, siguió a su regimiento hasta Esrolia y luchó valientemente en el asedio de Nochet. Sin embargo, el Imperio no pudo tomar la ciudad. Vostor estuvo a punto de morir en la Batalla del Vado de Pennel a manos de Harrek el Bersérker, y sufrió terribles cicatrices en el rostro y el brazo derecho. Vostor regresó al Paso del Dragón para recuperarse, pero los partidarios del rey Pharandros intentaron asesinarlo durante la retirada de Sartar como parte de una purga de los oficiales leales a Fazzur.

Enfrentado a la muerte, Vostor desertó y buscó aliados entre sus antiguos enemigos de Sartar.

Vostor

FUE 16 **CON** 15 **TAM** 13 **INT** 15 **DES** 15
CAR 10 **POD** 15 **Puntos de golpe:** 16 **Mov:** 8
MR DES: 2 **MR TAM:** 2
Runas: Aire 50%, Desorden 75%, Ilusión 75%, Luna 80%, Tierra 50%.
Puntos de runa: 3 (Siete Madres)
Conjuros rúnicos: Todos los conjuros rúnicos comunes más Estallido mental, Invocar elemental de fuego (pequeño) y Locura.
Magia espiritual: Confusión (2 puntos), Curación 1, Glamur (2 puntos).
Puntos de magia: 15
Pasiones: Amor (familia) 60%, Honor 70%, Lealtad (Dunstop) 60%, Lealtad (Emperador Rojo) 60%, Lealtad (Fazzur el Ilustrado) 80%, Miedo (dragones) 60%, Miedo (Harrek el Bersérker) 60%, Odio (rey Pharandros) 60%.
Reputación: 19%
Rescate: 500 L.
Modificador al daño: +1D4
Daño en combate espiritual: 1D6+1
Ritmo de curación: 3
Armadura: Loriga de escamas pesada (5 PA), grebas y brazales de placas (6 PA), yelmo cerrado (5 PA).
Habilidades: *Agilidad +5%*: Esquivar 35%. *Comunicación +0%*: Bailar 15%, Cantar 30%, Intrigar 15%. *Conocimiento +5%*: Agricultura 35%, Batalla 55%, Costumbres (provincias lunares) 40%, Primeros auxilios 30%, Saber celestial 15%, Saber regional (Tarsh Lunar) 30%, Saber religioso (Siete Madres) 25%. *Magia +5%*: Adorar (Siete Madres) 35%, Combate espiritual 45%, Meditar 15%. *Manipulación +10%* (incluidas todas las habilidades de armas). *Percepción +5%* : Buscar 25%, Escuchar 40%, Otear 65%, Rastrear 5%. *Sigilo +5%*: Deslizarse en silencio 15%, Esconderse 15%.
Lenguas: Neopeloriano 70%, heortlinga 10%, Leer/escribir neopeloriano 20%, lengua comercial 20%, tarshita 30%.
Objetos mágicos: Una matriz de conjuros de Curación 2 en forma de hebilla de cinturón que representa a un enano gordo y sonriente.
Tesoros: 125 L en monedas y botín.

Ataques de Vostor

Arma	%	Daño	MR	PG
Kopis	80	1D8+1+1D4	6	12
Lanza corta	45	1D6+1+1D4	6	10
Daga	45	1D4+2+1D4	8	6
Escudo mediano	35	1D4+1D4	7	12
Escudo grande	90	1D6+1D4	7	16
Jabalina	30	1D10+1D2	2	8
Arco compuesto	50	1D8+1	2	7

Localizaciones de golpe de Vostor

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–4	6/6
Pierna izquierda	5–8	6/6
Abdomen	9–11	5/6
Pecho	12	5/7
Brazo derecho	13–15	6/5
Brazo izquierdo	16–18	6/5
Cabeza	19-20	5/6

Elemental de fuego

Vostor puede gastar 1 punto de runa para pedir a las Siete Madres que le envíen un elemental de fuego pequeño.

Una vez invocado, Vostor debe lanzar Ordenar a espíritu del culto (un conjuro rúnico común de 2 puntos) para controlar al elemental. Si tiene éxito, seguirá sus órdenes y permanecerá en este mundo durante 15 minutos (la duración del conjuro) para luego disiparse.

Capacidades: Un elemental de fuego prende todo objeto inflamable que toca. Puede calentar el metal (hasta fundirlo) y la piedra, prender fuego y, por supuesto, quemar personas. Los elementales de fuego se desplazan levitando por el aire a la misma velocidad que por tierra.

Ataque: En combate, un elemental de fuego envuelve en llamas a sus víctimas. Puede rodear a una víctima de tamaño humano por cada metro cúbico de su volumen. Al final de cada asalto que la víctima pase envuelta, se tiran 3D6 contra su CON. Si el ataque tiene éxito, la víctima sufre 3D6 puntos de daño que se aplican directamente a sus puntos de golpe totales. Si el ataque no tiene éxito, se inflige la mitad del daño obtenido a los puntos de golpe totales de la víctima. La armadura no protege contra este daño, pero los conjuros Protección y Escudo sí.

Características del elemental

	Pequeño
Coste de invocación	1
Volumen (metros3)	1
Puntos de golpe	10
FUE	10
POD	11
Modificador al daño	0
Movimiento	6



Sorala, hija de Toria

Iniciada de Lhankor Mhy. Mujer, 21 años. Escriba de Nochet.

Seré breve, pues tengo a medias la composición de un tratado y no deseo perder el hilo de mi pensamiento.

Soy Sorala, erudita del templo de Lhankor Mhy en Nochet. Mi madre me enseñó a leer y escribir, e inculcó en mí un gran amor por la búsqueda del conocimiento. Historia, lenguas, tradición, retórica, lógica e incluso los caminos de la hechicería se cuentan entre mis especialidades. Mis traducciones del viejo serpentino de la Segunda Edad me granjearon fama entre mis compañeros.

Pero no me veáis como una simple copista de libros: he luchado y derramado sangre por la reina Samastina y el rey Argrath, ¡y manejo la espada con tanta soltura como la pluma!

Ahora me he unido a un pequeño grupo de aventureros y viajo con ellos, pues ardo en deseos de explorar mi tierra natal, el Paso del Dragón.

Sorala es una erudita aventurera y atlética, con una gran melena de pelo castaño. Su atuendo es práctico y discreto, a excepción del velo adornado con joyas que usa como «barba».

Sorala es nieta de un sabio de Lhankor Mhy perteneciente al templo del conocimiento de Nochet, que ayudó a la dinastía de Sartar contra los asesinos lunares y murió con gran gloria cuando Belintar levantó el Muro Mágico. Su madre era Toria, otra sabia de Lhankor Mhy que sobrevivió al Festín del Rey León, pero murió con gran gloria durante la Gran Incursión de Melena Gris.

Después de un largo período de aprendizaje, Sorala se inició en el culto a Lhankor Mhy. Durante la guerra civil de Esrolia, Sorala apoyó a la usurpadora Samastina y luchó gloriosamente para protegerla de los asesinos de la Tierra Roja. Durante el asedio de Nochet fue bendecida por la Reina de la Tierra, y luchó con distinción en la Batalla del Vado de Pennel. Sorala acompañó a Argrath el Toro Blanco a Pavis y lo aclamó como rey de esa ciudad. En Pavis trabó amistad con Vasana y Yanioth, y decidió acompañarlas de vuelta al Paso del Dragón.

Sorala es una reconocida erudita especializada en la Segunda Edad, particularmente en todo lo relacionado con la ciudad de Vieja Pavis y los textos escritos en viejo serpentino.

Sorala

FUE 13 **CON** 11 **TAM** 12 **INT** 20 **DES** 17
CAR 15 **POD** 13 **Puntos de golpe:** 11 **Mov:** 8
MR DES: 1 **MR TAM:** 2

Runas: Aire 40%, Armonía 75%, Fuego 60%, Hombre 75%, Tierra 35%, Verdad 95%.

Puntos de runa: 3 (Lhankor Mhy)

Conjuros rúnicos: Todos los conjuros rúnicos comunes más Analizar magia, Clarividencia y Conocimiento (2).

Técnicas de hechicería dominadas: Runa de la Verdad, técnica de Ordenar.

Conjuros de hechicería: Consuelo de la mente lógica 15%, Lógica 55%, Revelar runa 25%.

Puntos de magia: 13

Pasiones: Devoción (Lhankor Mhy) 80%, Honor 80%, Lealtad (Argrath) 80%, Lealtad (clan) 60%, Lealtad (familia) 60%, Lealtad (Nochet) 60%, Lealtad (reina Samastina) 70%, Odio (Imperio Lunar) 60%.

Reputación: 18%

Habilidades: *Agilidad +10%*: Esquivar 44%. *Comunicación +10%*: Bailar 30%, Cantar 30%, Intrigar 20%, Negociar 20%, Oratoria 30%. *Conocimiento +10%*: Agricultura 45%, Batalla 50%, Burocracia 50%, Costumbres (esrolianas) 35%, Saber de la Vieja Pavis 60%, Saber de las razas antiguas (troles) 30%, Saber del Imperio de los Amigos de las Sierpes 35%, Saber regional (Esrolia) 40%, Saber religioso (Lhankor Mhy) 30%. *Magia +5%*: Adorar (Lhankor Mhy) 30%, Combate espiritual 40%, Meditar 35%. *Manipulación +20%* (incluidas todas las habilidades de armas). *Percepción +10%*: Buscar 35%, Escuchar 35%, Otear 35%. *Sigilo +20%*: Deslizarse en silencio 30%, Esconderse 30%.

Lenguas: Esroliano 60%, heortlinga 50%, Leer/escribir neopeloriano 50%, Leer/escribir thelayano 90%, Leer/escribir viejo serpentino 60%, lengua comercial 30%.

Modificador al daño: +1D4

Daño en combate espiritual: 1D6+1

Ritmo de curación: 2

Armadura: Linotórax (3 PA), grebas y brazales de cuero hervido (3 PA), yelmo completo (6 PA).

Objetos mágicos: Figurilla de piedra de un dragonut con cresta que contiene una matriz de Localizar magia (ver página 339). Cuando se utiliza, la figurilla señala en la dirección adecuada.

Tesoros: 500 L en monedas, joyas y botín; herramientas y material de escritura; disco de estaño tallado con el calendario; carta de presentación del templo del conocimiento de Nochet.
Rescate: 1.000 L.

Ataques de Sorala

Arma	%	Daño	MR	PG
Espada ancha	70	1D8+1+1D4	5	12
Hacha de combate	35	1D8+2+1D4	6	8
Escudo mediano	50	1D4+1D4	6	12
Honda	45	1D8+1D2	1	—
Hacha arrojadiza	65	1D6+1D2	1	6

Localizaciones de golpe de Sorala

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–4	3/4
Pierna izquierda	5–8	3/4
Abdomen	9–11	3/4
Pecho	12	3/5
Brazo derecho	13–15	3/3
Brazo izquierdo	16–18	3/3
Cabeza	19–20	6/4



Nathem, hijo de Nhean

Iniciado de Odayla. Varón, 34 años. Cazador del Viejo Tarsh.

Es cierto que no he participado en muchas batallas, ni he sido testigo de muchos de los grandes eventos que han dado forma a esta tierra. En cambio, he pasado la mayor parte de mi vida en el corazón del Viejo Tarsh, cazando y aprendiendo las costumbres del bosque y de sus habitantes. Lo arriesgué todo con los rebeldes en la Batalla de las Colinas de los Uros, pero aun entonces no estaba seguro de mi lugar en el mundo.

El Surgimiento del Dragón me cambió, y supe que había llegado el momento de actuar. Dejé la tranquilidad de la granja y el bosque que habían sido todo mi mundo y partí hacia Nochet en busca de aventuras. Las hallé en forma de un grupo de aventureros a cuyo servicio he puesto mi arco y mis conocimientos forestales.

Conocen bien mi silencio. Siempre estoy alerta, escuchando y esperando. Cuando actúo, es con decisión.

Nathem es un hombre robusto y taciturno, con una espesa barba bifurcada y la cabeza bien afeitada. Su ropa es áspera, en su mayor parte de cuero parcheado y lino grueso. Sus ojos son oscuros y su tez muestra los largos años pasados al aire libre bajo el sol. Su piel está marcada por un complejo entramado de runas y cicatrices.

Algunos nacen para la grandeza, mientras que otros se ven empujados por tiempos turbulentos y obran con mérito. Para Nathem, hijo de Nhean, nada de lo anterior es cierto. Nació en una granja del Viejo Tarsh y aprendió el oficio de cazador de su padre, defendiendo su propiedad de la ocasional incursión de bandidos o lobos, cazando para ayudar a la familia en tiempos de escasez. Aparte de las trágicas muertes de sus hermanas durante el segundo año del Gran Invierno, Nathem no vivió grandes acontecimientos ni conflictos hasta que se unió a los rebeldes en la Batalla de las Colinas de los Uros. Descubrió en su interior un gusto por la aventura y una curiosidad por el mundo fuera de los Matorrales.

De regreso a la granja, Nathem retomó a la vida rural, aunque pronto descubrió que ya no encajaba bien en ella. El día que vio la presencia divina del Surgimiento del Dragón supo que el mundo había cambiado para siempre y se negó a quedarse de brazos cruzados. Nathem abandonó su hogar y deambuló por la región hasta que tuvo la suerte de toparse con un grupo de aventureros liderados por una feroz guerrera llamada Vasana. Ha hecho buenos amigos entre ellos, poniendo a su servicio su habilidad con el arco.

Nathem

FUE 14 **CON** 18 **TAM** 14 **INT** 12 **DES** 17
CAR 12 **POD** 15 **Puntos de golpe:** 19 **Mov:** 8
MR DES: 1 **MR TAM:** 2

Runas: Aire 60%, Bestia 75%, Desorden 70%, Movimiento 90%, Muerte 65%, Oscuridad 20%, Tierra 50%.

Puntos de runa: 3 (Odayla)

Conjuros rúnicos: Todos los conjuros rúnicos comunes más Garras, Fuerza de oso y Piel de oso.

Magia espiritual: Curación 1, Dardo veloz (1 punto), Detectar vida (1 punto), Fuerza (1 punto), Movilidad (1 punto).

Puntos de magia: 15

Pasiones: Amor (clan) 60%, Amor (familia) 70%, Honor 60%, Lealtad (templo de la Agitadora) 80%.

Reputación: 0%

Modificador al daño: +1D4

Daño en combate espiritual: 1D6+1

Ritmo de curación: 3

Armadura: Atuendo de caza de cuero (1 PA), capucha de cuero (1 PA), brazal de cazador de cuerdo hervido (3 PA sólo en el brazo izquierdo).

Habilidades: *Agilidad +10%*: Esquivar 49%, Montar 15%. *Comunicación +0%*: Bailar 15%, Cantar 30%. *Conocimiento +0%*: Agricultura 25%, Batalla 15%, Costumbres (tarshitas) 25%, Despiece pacífico 30%, Primeros auxilios 20%, Saber animal 30%, Saber del Viejo Tarsh 35%, Saber regional (Viejo Tarsh) 30%, Saber religioso (Odayla) 15%, Supervivencia 30%. *Magia +5%*: Adorar (Odayla) 15%, Combate espiritual 35%, Meditar 40%. *Manipulación +10%* (incluidas todas las habilidades de armas): Ocultar 15%. *Percepción +0%*: Buscar 35%, Escuchar 50%, Otear 60%, Rastrear 50%. *Sigilo +5%*: Deslizarse en silencio 45%, Esconderse 30%.

Lenguas: Tarshita 50%, heortlinga 25%, lengua comercial 10%.

Objetos mágicos: Arco compuesto de gran calidad (+1 punto de golpe, contiene una matriz de 2 puntos del conjuro Proyectil múltiple).

Tesoros: Tiene 42 L, trampas, pieles por valor de 120 L y un gato sombrío adiestrado (ver más adelante).

Rescate: 250 L.

Ataques de Nathem

Arma	%	Daño	MR	PG
Arco compuesto	70	1D8+1	6	8
Hacha de combate	45	1D8+2 +1D4	6	8
Daga	35	1D4+2+1D4	7	6
Escudo mediano	40	1D4+1D4	6	12
Lanza larga	25	1D10+1 +1D4	3	10
Espada ancha	30	1D8+1+1D4	5	12
Jabalina	30	1D10+1D2	1/MR	8

Localizaciones de golpe de Nathem

Localización	D20	PA/PG
Pierna derecha	1–4	1/7
Pierna izquierda	5–8	1/7
Abdomen	9–11	1/7
Pecho	12	1/8
Brazo derecho	13–15	1/6
Brazo izquierdo	16–18	3/6
Cabeza	19–20	1/7

El gato sombrío de Nathem

FUE 8 **CON** 15 **TAM** 6 **DES** 26 **POD** 9

Puntos de golpe: 14 **Mov:** 10

Modificador al daño: — **MR básico:** 3

Combate: Un gato sombrío empieza atacando con ambas garras y el mordisco al mismo tiempo. Si ambas garras golpean con éxito, el gato sombrío las deja clavadas y desgarra a su presa con las garras traseras en el siguiente asalto, además de volver a morder.

Armadura: Ninguna.

Ritmo de curación: 3

Habilidades: Deslizarse en silencio 90%, Esconderse 75%, Esquivar 50%.

Ataques del gato sombrío

Arma	%	Daño	MR
Garra	50	1D6	8
Mordisco	40	1D6	8
Desgarro	80	3D6	8

Localizaciones de golpe del gato sombrío

Localización	D20	PA/PG
Pata trasera derecha	1–2	0/4
Pata trasera izquierda	3–4	0/4
Cuartos traseros	5–7	0/6
Cuartos delanteros	8–10	0/6
Pata delantera derecha	11–13	0/4
Pata delantera izquierda	14–16	0/4
Cabeza	17–20	0/5





Tierras Natales

La geografía del Paso del Dragón

El Paso del Dragón es el escenario principal en el que transcurren las Guerras de los Héroes y, por ende, el territorio más descrito en estas páginas. Este capítulo cubre los territorios humanos del Paso del Dragón y las regiones aledañas: Esrolia, los Pastizales, Prax, Sartar, el Tarsh Lunar y el Viejo Tarsh.

En futuros suplementos se proporcionará información sobre otras tierras natales y regiones de Glorantha.

Tierras natales del Paso del Dragón

El Paso del Dragón presenta una sencilla subdivisión en las siguientes regiones geográficas:

- **Los Pastizales**, que ocupan casi todo el cuadrante suroccidental del Paso del Dragón.
- **Esrolia**, las tierras civilizadas ubicadas al suroeste del Paso del Dragón.
- **Prax**, las llanuras de chaparros situadas al este del Paso del Dragón.
- **Sartar**, más o menos el cuadrante suroriental del Paso del Dragón, incluidas las montañas Quivin.
- **El Tarsh Lunar**, que se extiende aproximadamente por todo el cuadrante noroeste del Paso del Dragón.
- **El Viejo Tarsh**, las tierras que rodean la gran montaña de Kero Fin.



Formato de las tierras natales

Cada tierra natal se describe con las siguientes secciones:

- **Estereotipo:** La imagen típica que los forasteros tienen de las gentes de esta tierra.
- **Actitudes:** Las opiniones más habituales en las gentes de esta tierra.
- **Política:** Las prácticas políticas identificables en esta tierra natal.
- **Nombres:** Los nombres más comunes, tanto masculinos como femeninos.

Tipos de lugares

Cubiles del Caos

Lugares infectos donde las criaturas del Caos se congregan y desarrollan. Son focos de infestación que es necesario destruir en beneficio de la cordura y el universo.

Bosques

En los bosques del Paso del Dragón predominan el roble, el tilo y el carpe. A mayores altitudes son comunes las hayas. También los abetos y píceas que colonizan las laderas de las montañas junto a los serbales.

Bosques elfos

Estos bosques primordiales están habitados por los aldryami y resultan inhóspitos para hombres y troles. Los elfos verdes viven en los bosques más elevados de coníferas, como el Bosque Maloliente. Los elfos marrones son más habituales en los bosques de hoja caduca de cotas más bajas.

Colinas

Gran parte del Paso del Dragón está cubierto de colinas pedregosas que se elevan por encima de los valles circundantes. Estos promontorios pueden llegar a ser muy agrestes: acantilados, gargantas, barrancos, cuevas, formaciones rocosas

y lugares mágicos que dificultan enormemente la salida de estos valles. Las colinas son importantes pastos para ovejas y reses.

Montañas

Las montañas del Paso del Dragón son escarpadas y pasan todo el año cubiertas de nieve. Las Quivin tienen picos de más de 3.000 metros de altitud, mientras que en las montañas del Techo Celeste los hay que superan los 4.000. Kero Fin es el punto más alto del Paso del Dragón, una imponente montaña divina en forma de imposible aguja de 12 kilómetros de altitud. Los vehículos con ruedas y animales de carga deben utilizar los pocos pasos existentes para cruzar las sierras que dividen el Paso del Dragón; la mayoría quedan intransitables durante las estaciones con nevadas.

Pantanos

Estos humedales no resultan aptos para la agricultura, pero a menudo son ricos en vida acuática y aviar. Habitualmente tienen moradores más desagradables, como los no muertos que residen en el Pantano de las Tierras Altas.

Campo abierto

Esta categoría incluye tierras fértiles adecuadas para la caza, el pastoreo, la ocultación, etc. A veces uno puede encontrarse arboledas aisladas y alguna que otra aldea.

Prax

Prax es la extensa planicie semiárida situada al este del Paso del Dragón. Es la tierra natal sagrada de los pastores nómadas praxianos. La tierra es pobre para cultivarla, pero buena para apacentar. Algunas zonas de Prax tienen pastos abundantes durante todo el año; en el resto crecen poco más que hierbas y chaparros, aunque pueden caer grandes precipitaciones en invierno y primavera. El resto del año llueve poco o nada. La superficie de la tierra es en su mayoría arcilla dura y arena, y el agua corre o se subsume bajo tierra, por lo que resulta inútil para los habitantes.

Ríos

Muchos ríos atraviesan el Paso del Dragón. La mayoría son navegables en barcazas o botes durante gran parte de su recorrido. Los ríos más pequeños se pueden cruzar en embarcaciones incapaces de transportar cargas en cantidades significativas.

Hay dos grandes ríos que se consideran manifestaciones de dioses poderosos: el Oslir (a veces llamado el Dragón Azul) en los Pastizales y Tarsh, y el Arroyo Agudo (a veces llamado Engizi) en Sartar y Esrolia. Otros, aunque menos destacables a gran escala, son fundamentales para la pesca y la caza de aves, además de facilitar el transporte.

Todos los ríos que se muestran en el mapa tienen caudales peligrosos, e incluso allí donde son navegables no pueden cruzarse fácilmente si no es en barco.

Las tierras de los troles

Lugares como Dagori Inkarth, Barranquera, la Meseta Sombría y el Bosque de los Troles están dominados por troles oscuros y otras criaturas de la oscuridad. Los espíritus de la oscuridad pueden vagar libremente por ellos, sumiéndolos en tinieblas aun durante el día. Incluso existen entidades casi físicas de proporciones gigantescas capaces de desplazarse por la región. Los seres humanos más sabios evitan las tierras de los troles.



Tierras de cultivo

La mayor parte de la población del Paso del Dragón reside en valles fértiles. Las tierras cultivadas se dividen en campos de grano pequeño cercados por muros bajos erigidos con rocas del suelo pedregoso. Es frecuente encontrar pequeños huertos frutales y viñedos. Se utilizan varios términos para describir los asentamientos humanos.

- **Aldea:** Un asentamiento pequeño, por lo general con menos de 100 habitantes. La mayoría se agrupan alrededor de asentamientos más grandes en los valles fluviales, pero también pueden estar en áreas silvestres aisladas.
- **Pueblo:** Un pueblo es más grande que una aldea, pero mucho más pequeño que una ciudad, con una población de 300 a 1.000 habitantes permanentes. Los pueblos tienen un mercado semanal.
- **Fuerte:** El Paso del Dragón está lleno de comunidades y residencias fortificadas. Normalmente ocupan la cima de una colina, con grandes fosos de tierra o piedra rematados con empalizadas de madera. El recinto incluye edificios como viviendas, graneros y establos, y generalmente un templo. El área es lo bastante extensa como para dar cobijo a todos los residentes cercanos y su ganado.
- **Villa:** En una villa habitan entre 500 y 6.000 residentes, y es el tamaño más grande que puede tener un asentamiento antes de que sea necesario importar alimentos de otras zonas. Aquí se fabrican productos como armas, armaduras, ropa de calidad, etc. Los lugares sagrados de una villa son en general algunos templos y numerosos santuarios a divinidades y espíritus locales. Probablemente viva en ella un hechicero. Las villas del Paso del Dragón están debidamente fortificadas.
- **Ciudad:** Una ciudad de 6.000 a 25.000 habitantes permanentes es de las más grandes para Glorantha. Una ciudad es normalmente la capital de un pequeño reino o la sede de una provincia imperial. También es un centro importante de importación de alimentos y otros productos, así como de fabricación de bienes de lujo y obras de arte. En una ciudad se erigen templos a numerosos dioses; las principales divinidades de la región se adoran en los templos de mayor tamaño, pero también existen otros consagrados a deidades extranjeras adoradas por inmigrantes o visitantes, además de innumerables santuarios menores dedicados a semidioses, héroes y espíritus locales poco conocidos.
- **Metrópoli:** En una metrópoli viven más de 25.000 personas, y en esta región sólo hay una, la ciudad esroliana de Nochet. Las metrópolis requieren un acceso adecuado al transporte fluvial y una administración central fuerte para adquirir y distribuir alimentos a sus ciudadanos. Una metrópoli tiene un gran número de grandes templos y diversos templos y santuarios más pequeños.
- **Tribus:** La mayoría de las tribus que aparecen aquí están asociadas a una ciudad, ya sea como aliados o con otra relación. Sin embargo, algunas tribus poderosas como la tribu colymar de Sartar poseen territorios extensos e incluso gobiernan las ciudades que se hallan dentro de sus dominios. Estas tribus se enumeran más adelante en sus propios apartados.

Viajes

Los Caminos Reales

El terreno accidentado y montañoso del Paso del Dragón es difícil de transitar, salvo por las vías que conectan los mayores centros de población y las rutas comerciales entre el País Sagrado y Peloria. Las mejores de todas son los Caminos Reales de Sartar.

Los Caminos Reales están bajo la jurisdicción especial del príncipe de Sartar. Son rectos y amplios, y están pavimentados con losas de piedra. Su trazado se ensancha a intervalos regulares para acomodar santuarios y paradas de postas. Hay atalayas y puestos de guardia repartidos por todo el trayecto. Los Caminos Reales están bajo la protección del Príncipe, y toda ofensa cometida en ellos supone una ofensa contra su persona. Debido a las numerosas patrullas que los recorren, están considerados como los caminos más seguros y transitados de toda la región.



Tiempos de viaje

La cantidad de tiempo que se tarda en ir de un lugar a otro en el Paso del Dragón depende de lo difícil que sea la ruta recorrida y de si los viajeros van montados, a pie o en carreta. Todo grupo viaja a la velocidad de su miembro más lento.

Tiempos de viaje

Descripción	Kilómetros por día
Camino Real con buen tiempo	50 km montados 40 km a pie 25 km en carreta
Camino Real con mal tiempo; ruta comercial con buen tiempo	40 km montados 30 km a pie 15 km en carreta
Sendero de pastores con buen tiempo; ruta comercial con mal tiempo	30 km montados 25 km a pie 12 km en carreta
Sendero de pastores con mal tiempo o viaje por la espesura	20 km montados 15 km a pie 5 km en carreta
Tormenta de nieve; montañas	8 km montados 5 km a pie Ninguno en carreta

Cómo usar las secciones de las Tierras Natales

Clima

El clima del Paso del Dragón está determinado en gran medida por el viento predominante y la orografía.

El Paso del Dragón es una de las regiones más ventosas de Glorantha. Tres vientos predominan en el Paso del Dragón:

- **Sudoccidental:** Vientos cálidos y húmedos que soplan desde el mar de Solkathi trayendo lluvia y un clima templado.
- **Septentrional:** Estos fríos vientos continentales se originan en la cima del Glaciar de Valind, en el extremo norte, y soplan a través de las llanuras pelorianas bajando por las Montañas Petrificadas. Traen consigo tormentas eléctricas muy destructivas.
- **Oriental (vientos del desierto):** La zona de alta presión que suele encontrarse sobre el Yermo ayuda a generar los violentos y poderosos Simunes del Toro Tempestuoso. Estos vientos mágicos son la furia desatada del Toro Tempestuoso, cálidos y cargados de energía en estado bruto. El Cazador Salvaje los cabalga a menudo. Estos secos vendavales aúllan cargados de polvo ácido, gases venenosos y escombros de la devastación del Caos tierra adentro, un lugar que el Toro Tempestuoso todavía protege para su señor Genert, el dios de la tierra.

La orografía también ejerce un impacto significativo en el clima. La temperatura desciende alrededor de 6° C por cada 1.000 metros de elevación. Casi todo el Paso del Dragón está situado por encima de los 600 metros.

Explicación de los gráficos de temperaturas y precipitaciones

- **Estación:** La primera parte de una estación tiene cuatro semanas: desorden, armonía, muerte y fertilidad. El final de una estación comprende otras cuatro semanas, que son las de inmovilidad, movimiento, ilusión y verdad.
- **Temperatura:** El promedio del mínimo nocturno/máximo diurno, en grados centígrados.
- **Precipitaciones:** El volumen de precipitación que caerá en un año típico.
- **Días de lluvia:** El número de días que lloverá un año típico.
- **Vientos predominantes:** Los vientos normales vienen de la dirección indicada, y se enumeran primero. Otros vientos, presentados en segundo lugar, soplan intermitentemente.
- **Nieve:** La cantidad media de nieve que caerá, en centímetros.

Lugares habitados

En las descripciones de los lugares habitados se utilizan el siguiente formato y terminología.

- **Cultura/religión:** La cultura (incluida la lengua mayoritaria) y el panteón principal del lugar.
- **Modificadores locales:** Los modificadores a las capacidades (pasiones, habilidades o runas) comunes a los nativos de este lugar. Los aventureros deben añadir estos modificadores cuando sea apropiado.
- **Gobernante:** Un título o un nombre, y si procede, una somera historia personal.
- **Información general:** Un texto de información general, historia o similar, de interés o relevancia para la región.
- **Lugares:** Lugares significativos conocidos por los forasteros (con los topónimos en cursiva).

Lugares deshabitados

Se incluyen también breves descripciones de bosques, montañas y ríos.

Sartar

El reino de Sartar es el epicentro de las Guerras de los Héroes. Su fundador homónimo unió las tribus independientes que vivían como exiliados y las organizó en un principado unificado. Después se casó con la Reina Equina Emplumada y fue nombrado rey, tras lo cual ascendió en poder y prestigio.

Sartar fue ocupado por el Imperio Lunar durante una generación, hasta que venció al dominio lunar en 1625.

La tierra natal de Sartar incluye también a los hendriki de Murallas Blancas, a pesar de que nunca han sido gobernados por el Príncipe de Sartar.

Breve historia

Sartar unificó las tribus del Paso del Dragón oriental en 1490 y desposó a la Reina Equina Emplumada en 1495. El pueblo pasó del pillaje al comercio bajo su reinado. Sartar y la Reina Equina Emplumada establecieron puestos de peaje, templos y tesoros. Construyeron caminos y fortalezas para proteger a los agricultores y comerciantes de las incursiones de troles y nómadas. Tanto él como sus herederos fomentaron la alfabetización, la experimentación y la cultura.

En 1602, el Imperio Lunar invadió el reino y saqueó Hogar del Audaz. La casa real resistió con denuedo, y por ello recibieron el estatus de héroes a título póstumo. Los supervivientes fueron perseguidos por todo el mundo y asesinados.

Tras una generación de rebeliones esporádicas contra el dominio lunar, el Imperio intentó erradicar el culto de Orlanth (el dios patrón de las tribus de las colinas). Pero en lugar de pacificarse el Paso del Dragón, estalló la rebelión en Sartar. En 1625, unos buscadores heroicos hicieron surgir un dragón auténtico que destruyó el ejército lunar y a sus sacerdotes. Kallyr Estrella en la Frente, caudillo rebelde, liberó Hogar del Audaz y se proclamó princesa de Sartar. La región había quedado al fin libre de la ocupación lunar.

Estereotipo

Los sartaritas son pendencieros, imprudentes y ferozmente independientes. Los hombres son emocionales, a menudo violentamente apasionados, con opiniones y sentimientos volubles. Las mujeres son astutas, prácticas y vengativas. Los sartaritas son devotos de Orlanth y Ernalda, y odian al Imperio Lunar con una pasión ardiente.

Nombres sartaritas

Mujer: Andrasta, Beneva, Berra, Dorasa, Esrolvula, Ferenasa, Ivarne, Jareen, Kallyr, Leika, Onelisen, Vareena, Vasana, Yanioth.

Varón: Andrin, Argrath, Broyan, Farnan, Garadangian, Harmast, Jarang, Saronil, Tarkalor, Vargast, Venharl.

Actitudes

Los sartaritas son leales a su clan por encima de todo y devotos de sus dioses, especialmente de Orlanth, que es el patrón del reino. Odian al Imperio Lunar y están dispuestos a aliarse con no humanos e incluso dragones con tal de luchar contra él.

Política

Sartar se divide en más de una veintena de tribus, federaciones de clanes lideradas cada una por un rey y un consejo tribal. Las rivalidades son comunes entre los clanes, y en ocasiones resultan en guerras tribales. Cada ciudad lidera una confederación de tribus. Las ciudades y las tribus están unidas por el Príncipe de Sartar, que ejerce como sumo sacerdote de Orlanth Rex, como comandante en jefe y para arbitrar las disputas entre las tribus.

La actual princesa es Kallyr Estrella en la Frente, y su gobierno está en pañales. Aunque aún no ha encendido la Llama de Sartar, la mayoría de las tribus la reconocen como su líder.



Sobre la elaboración del vino

El famoso vinoclaro de los colymar es un vino de uva blanca que se cultiva durante las estaciones secas del fuego y la tierra, y se deja en la vid hasta después de las primeras heladas de la estación de la oscuridad. Las uvas se cosechan mientras están congeladas y se fermentan durante el invierno para elaborar un vino helado.

Religión

Orlanth es el dios patrón del reino de Sartar. La mayoría de los hombres libres son iniciados en el culto de Orlanth. Sartar es el hogar de dos grandes templos consagrados a esta deidad: Hogar del Audaz (fundado por el rey Sartar) y la Colina de Orlanth Victorioso, donde Orlanth (y después Harmast Descalzo) comenzó la búsqueda de los Portadores de Luz.

El culto más popular es el de Ernalda, Reina de la Tierra y esposa de Orlanth.

La mayoría de las mujeres libres son iniciadas en el culto de Ernalda. Cada clan tiene un templo menor a Ernalda, y muchas tribus le erigen un templo de mayor tamaño. Barntar, hijo de Orlanth y Ernalda, es un dios agrícola popular.

La mayoría de los sartaritas adoran a los demás dioses del panteón de los Portadores de Luz, y una minoría considerable se inicia en sus cultos. Lhankor Mhy, Issaries, Humakt y Chalana Arroy son los más significativos. Los cultos del Embaucador, antaño prohibidos y profesados en secreto, ahora se practican con plena libertad y Eurmal es adorado públicamente.

Una pequeña minoría pertenece al culto de Yelmalio, aunque la mayoría de sus miembros residen en el estado tributario semiautónomo del Condado de la Cúpula Solar.

Odayla y Yinkin son cultos menores y rara vez tienen más de unos pocos fieles en cada clan.

Clima

Sartar tiene muchos microclimas debido a sus colinas, valles y montañas nevadas. El Sartar oriental es más seco que el occidental. Las temperaturas y precipitaciones medias de Vinoclaro, en las tierras tribales de los colymar, se recogen en la tabla de abajo. Su elevación es de aproximadamente 850 metros.

Temperaturas y precipitaciones en Vinoclaro

Estación	Temperatura	Precipitaciones	Días de lluvia	Vientos predominantes	Nieve
Mar, temprana	5/21	15	20	Sudoccidental	—
Mar, tardía	10/22	15	18	Sudoccidental	—
Fuego, temprana	15/25	7	7	Sudoccidental	—
Fuego, tardía	21/31	3	3	Sudoccidental	—
Tierra, temprana	12/25	2	3	Vientos del desierto/Sudoccidental	—
Tierra, tardía	7/18	3	4	Vientos del desierto/Sudoccidental	—
Oscuridad, temprana	−1/11	6	6	Vientos del desierto/Septentrional	5
Oscuridad, tardía	−10/4	6	8	Vientos del desierto/Septentrional	40
Tormentas, temprana	−6/5	15	15	Septentrional	70
Tormentas, tardía	−1/16	7	18	Septentrional	5
Tiempo Sagrado	2/20	8	9	Sudoccidental	—

Precipitación total: 87 cm de lluvia y 120 cm de nieve.

Regiones

Alda-Chur

Cultura/religión: Tarshita/orlanthi.
Gobernante: Rey Pharandros.
Tribus: Dinacoli, princeros, tovtaros, vantaros.

Alda-Chur es la segunda ciudad más grande de Sartar, un importante punto de comercio que une el Imperio Lunar con Sartar. Alda-Chur sirve como centro religioso y político para una confederación de cuatro tribus.

Un señor de la guerra pro lunar gobernó Alda-Chur durante más de una década, pero fue devorado en el Surgimiento del Dragón. El dominio lunar continúa, aunque drásticamente debilitado.

Lugares

Abismo de la Garganta de la Serpiente: En las antiguas guerras contra el Caos, en lo más profundo de la Oscuridad, la tierra se derrumbó en este lugar para atrapar al Caos y permitir que un ejército conquistador cargase desde un flanco y lo destruyera todo a su paso. Casi funciona. Parte del mal excavó hasta el subsuelo, y aunque los conquistadores lo persiguieron por los profundos túneles, algo pudo escapar. Ese Caos sigue todavía allí. A veces resurge y siempre representa una amenaza. El Abismo de la Garganta de la Serpiente se llama *Ginijji* en las fuentes antiguas, y al menos uno de sus túneles conduce directamente al Inframundo. La «Garganta de la Serpiente» que da nombre al abismo era un artefacto maravilloso, propiedad de un poderoso templo de la Tierra ubicado aquí durante el Tiempo Divino.

Mina del Enano (ciudad enana): Aquí vive uno de los líderes enanos más amistosos del mundo, practicante del aperturismo y el individualismo. Es conocido por dar regalos u ofrecer contratos a precios inusuales, algunos de ellos a mercenarios singulares (como el Culto del Cañón). La entrada a la Mina del Enano está

Sartar



1625 ts

custodiada por hombres de piedra, orgullosas estatuas talladas en roca viva y animadas por la sabiduría arcana de los enanos.

Ruinas de la Calavera: El cráneo destrozado de un dragón auténtico se encuentra al final de las Colinas Huesudas. En el interior de la gran colina de piedra blanca formada por el cráneo del dragón hay cinco cuevas: el Ojo Izquierdo, el Mirón, el Bufido, el Orejal y el Buche.

Espesura de Telmori

Cultura/religión: Telmori/chamanismo.
Modificador local: Los habitantes son hombres lobo telmori (descritos en el Bestiario de Glorantha).

Estos bosques y colinas agrestes están poblados por una tribu de hombres lobo llamada telmori. Los telmori son una tribu de Sartar, pese a que las demás tribus no consideran humanos a sus miembros. Están corrompidos por el Caos.

Hogar del Audaz

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.
Modificadores locales: Lealtad (Sartar) 60%, o +10% si ya se tiene.
Gobernante: Princesa Kallyr.

La capital de Sartar es una ciudad construida por encima de las llanuras, en un valle dividido entre picos sagrados para Orlanth y su panteón. Su fundador, Sartar, la erigió para cumplir un antiguo reto profético. La ciudad es el centro político y religioso del reino, y sirve también como núcleo de comercio y enseñanza.



Tras el Surgimiento del Dragón, Kallyr Estrella en la Frente liberó Hogar del Audaz y fue aclamada como princesa de Sartar por los pueblos libres allí reunidos.

Iglesia de Wilm

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.
Tribus: Balmyr, locaem, olontongi, sambari.
Gobernante: Vamastal Pielgrís.

Esta villa es el centro político y religioso de una confederación de cuatro tribus. Tiene un sorprendente número de templos y es el principal mercado para el sur de Sartar. Es famosa por sus artistas y artesanos.

Las tribus de Iglesia de Wilm sufrieron mucho durante la ocupación lunar y su posterior liberación. La tribu sambari es ahora predominante, y su rey Vamastal Pielgrís es uno de los nuevos consejeros de la princesa. Los olontongi son una tribu nueva, formada en 1624 durante el levantamiento hendriki a partir de las tribus kultain y sylangi.

Lugares

El Avispero: Las avispas gigantes que habitan esta colmena cavernosa fueron domesticadas hace mucho tiempo por una tribu de un culto primitivo llamada jinetes de avispa. Estos insectos gigantes se alimentan de ganado, caballos, ovejas e incluso humanos.

La Grieta del Dragón: Este abismo de 10 kilómetros de largo tiene un kilómetro de profundidad en algunos puntos y marca el lugar del que emergió el dragón auténtico para devorar el nuevo templo lunar en 1625. Todavía se elevan penachos de humo desde el lecho rocoso donde yace aletargado el dragón auténtico.

Locaem (tribu): Esta tribu se compone de unas 6.800 personas. Lleva desorganizada desde el Surgimiento del Dragón, y los colymar le exigen la devolución de las tierras cedidas por el Imperio Lunar durante su ocupación.

Tumba de Fama (pueblo): Esta antigua fortaleza es el centro político y religioso de la tribu locaem. Está rodeada de túmulos igual de antiguos, habitados por espíritus de héroes legendarios.

Jonvilla

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.
Tribus: Cinsina, culbrea, malani, torkani.
Gobernantes: La reina Ivartha Desolladora, el rey Ranulfo, la reina Amalda y la reina Hundara.

Esta villa es un importante mercado para las tribus de Sartar. En ella se encuentra la famosa Biblioteca de Jonvilla, fundada por el hijo del rey Sartar, Eonistaran el Sabio. La Casa de la Paz es un poco menos famosa, a pesar de ser un importante templo de Chalana Arroy.

Entre las tribus cercanas a Jonvilla se cuentan algunas de las más notables de Sartar. Los cinsinas y los culbreas jugaron un papel importante en la liberación de Sartar, mientras que los malani son temidos porque Humakt es su patrón tribal.

Lugares

Cinsina (tribu): Esta tribu está formada por unas 8.800 personas. A menudo se les denomina Matalobos por su enemistad con los hombres lobo telmori.

Colina de Orlanth Victorioso: La colina más sagrada de los orlanthi en el Paso del Dragón. Aquí fue donde Orlanth y sus compañeros emprendieron la Búsqueda de los Portadores de Luz durante la Gran Oscuridad.

Culbrea (tribu): Esta tribu se compone de unas 5.000 personas. La Colina de Orlanth Victorioso se encuentra dentro de las tierras culbreas.

Fuerte Dos Sierras (pueblo): Esta antigua fortaleza fue esculpida en la cima de un empinado promontorio al final del Robledal, y alberga granjas y pastos. Es un centro político y religioso de la tribu malani, y ella hay templos dedicados a Orlanth y Humakt.

Fuerte Vaca Roja (pueblo): Este pueblo descansa entre antiguas murallas construidas por un semidiós en el Tiempo Divino. Es el centro político y religioso de la tribu cinsina.

Malani (tribu): Esta tribu cuenta con unas 6.000 personas. Mantiene una disputa con los colymar sobre las tierras dadas a los malani por el Imperio Lunar durante la ocupación.

Mesa de Larnste: Sobre esta meseta de lados inclinados se halla un importante templo a Orlanth Mastakos. En 1613, Fazzur el Ilustrado derrotó aquí al ejército libre de Sartar de Kallyr Estrella en la Frente.

Vado Peligroso (fuerte): Este fuerte guarda el vado más importante sobre el Arroyo. Su ubicación estratégica le ha llevado a ser el escenario de innumerables contiendas. Arkat ganó aquí una de sus grandes victorias, y al norte del vado se eleva un gran montículo que marca el sitio de tan histórica batalla.

Lismelder

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.

Modificador local: Odio (no muertos) 60%, o +10% si ya se tiene.

Esta pequeña tribu está integrada por unas 4.000 personas. Los lismelder son célebres por la estupenda cerveza que elaboran. Son amigos y aliados de los patos, que los ayudan contra los no muertos del Pantano de las Tierras Altas.

Lugares

Collar de Indrodar: Este círculo de seis megalitos de piedra es una entrada conocida al Inframundo. Los humakti locales afirman que aquí fue donde Humakt emergió del Inframundo portando consigo la Muerte.

Pantano de las Tierras Altas: Este lugar era tierra firme en el pasado, hasta que fue hechizado por Delecti el Nigromante, un hechicero que alcanzó el nivel de mago hace unos 800 años. Lo hizo para salvarse a sí mismo y a sus seguidores de la Horda Dorada. Tuvo éxito, y aún «vive» allí como vampiro inmortal. Estos pantanos, arroyos y bancos de arena traicioneros están infestados de muertos vivientes. Las Ruinas de Delecti son vastas hectáreas de edificios derruidos habitados por los extraños constructos no muertos del vampiro. En sus aguas nada una ballena asesina muerta viviente.

Clanes de ejemplo

Los Ernaldori

Los Ernaldori son el clan real original de la tribu colymar. Sus tierras están cerca del Fuerte Vinoclaro, motivo por el que a menudo se les conoce como el clan Vinoclaro. Es un clan numeroso formado por unas 1.600 personas. Ernalda es la deidad patrona y su sacerdotisa la representa ante toda la tribu. Baranthos el Viejo lidera el clan desde 1602 y es responsable de la guerra y el trato con los forasteros.

El tatuaje del clan es una serpiente rodeada de enredaderas.

Los Varmandi

Los Varmandi son un clan menor de la tribu colymar, con menos de 500 miembros. Sus tierras se hallan en las Colinas de Gejay, entre Sendero del Pomar y la tribu malani, donde crían rebaños de vacas y ovejas. El clan Varmandi se ha enfrentado muchas veces con violencia al vecino clan Orlev, de la tribu malani. Su jefe es Korol Lengua de Serpiente, al que muchos forasteros consideran poco menos que un bandido.

El tatuaje del clan es un oso estilizado.



Murallas Blancas

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.

Tribus: Hendriki (incluidos los bacofi, curtali, olontongi, volsaxi y otros).

Este antiguo templo fortificado sobre roca sólida es el centro religioso de la confederación tribal hendriki. Las tribus hendriki están estrechamente relacionadas con las sartaritas, pues comparten la misma lengua y los mismos dioses. En efecto, las tierras de Sartar fueron colonizadas por los hendriki tres siglos atrás.

Siempre se pensó que Murallas Blancas era inexpugnable, pero cayó ante el Imperio Lunar en 1621 después de casi tres años de asedio, a pesar de sus defensas de piedra blanca de 15 metros de altura y 10 metros de grosor. El rey Broyan de los hendriki recuperó Murallas Blancas en 1622, pero el templo y sus fortificaciones sufrieron graves daños. Broyan viajó a Esrolia al año siguiente y no volvió al territorio hendriki hasta 1624, para luego ser asesinado por la hechicería lunar en 1625.

Murallas Blancas muestra todavía las cicatrices del asedio lunar, y aunque sigue siendo un importante centro religioso, su relevancia política ha mermado considerablemente.

Lugares

Bosque de los Troles: La tribu kitori, mitad trol y mitad humana, habita en este bosque. Antiguamente exigían tributos a los hendriki, hasta que Tarkalor de Sartar los derrotó.

Huella de Larnste: Este gran valle contaminado por el Caos está rodeado de acantilados escarpados. El antinatural río Sifón fluye a contracorriente en la parte que atraviesa la Huella. En su interior se encuentra el Bosque Malasangre, un bosque caótico surgido de la sangre envenenada de las heridas de Larnste. Está habitado por hombres escorpión, a quienes gobierna la Reina de Jab. Un bosque formado enteramente de árboles de piedra crece al borde del Bosque Malasangre y detiene la propagación del Caos de su interior.

Karse (villa): Esta villa es el principal puerto de los hendriki.

Sen Senrenen: La antigua tierra natal de los hendriki. Los clanes locales tienen una reputación de bandidos feroces y poderosos magos. El paisaje está salpicado de tumbas de antiguos reyes y semidioses.

Punto Pato

Cultura/religión: Durulz/orlanthi.

Esta villa fue construida por Sartar para forjar lazos con las bestias y otros pueblos extraños de la cuenca del río. Los edificios de madera y piedra similares a los de otras ciudades sartaritas se entremezclan con las construcciones tejidas de zarzal y barro de los patos. Punto Pato es un lugar de encuentro entre los patos y el resto de Sartar, además de un importante fondeadero para todo el tráfico fluvial entre Sartar y Esrolia.

Lugares

El Valle de las Bestias: La región del suroeste de Punto Pato es un lugar reservado y protegido por magia antigua, cuyos creadores, el Imperio de los Amigos de las Sierpes, llevan muertos mucho tiempo. Los orígenes de sus moradores son desconocidos. Algunos afirman tener padres divinos y otros ser el resultado de perversos experimentos de cirugía y hechicería. Colectivamente se conocen como hombres bestia, y todos parecen tener una mitad humana y otra animal. Aquí viven vidas pacíficas libres de problemas, salvo cuando deciden lo contrario. Se reúnen una vez al año para danzar entre los menhires del Templo Salvaje en un evento tan sangriento como espectacular.



Solitaria

Cultura/religión: Tarshita/orlanthi.

Tribus: Amad, bachad, tres.

Esta pequeña ciudad, fundada en 1583 por el príncipe Terasarin de Sartar para los supervivientes tarshitas de la batalla del Pico del Oso Pardo, está rodeada de bosques densos y hostiles. Sirve como centro religioso y político para una confederación de tres tribus. La ciudad ha jurado lealtad a Argrath de Pavis.

Lugares

Bosque de los Muertos: Este oscuro bosque están dominado por una entidad vampírica llamada el Rey de los Necrófagos y habitada por su hueste de devoradores de cadáveres.

Valle de las Flores: La porción más rica de Dagori Inkarth, convenientemente regada por lluvias y nieves invernales. Los valles están repletos de inmensas flores e insectos, y se puede encontrar algún gigante ocasional.

Swenston

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.

Tribus: Aranwyth, balkoth, dundealos, kheldon.

Esta villa situada en las estribaciones orientales semiáridas de Sartar es el centro político y religioso de una confederación de cuatro tribus. Es también un importante lugar de comercio con las tribus de Prax.

Entre las tribus cercanas a esta villa se incluye la noble tribu kheldon que reclama el rico valle entre Hogar del Audaz y Swenston. Kallyr Estrella en la Frente es la reina de la tribu kheldon. Los aranwyth pastorean ovejas y vacas montados a caballo, mientras que los balkoth crían rebaños de ovejas y cabras. La vieja dinastía tribal dundeala fue destruida por el Imperio en 1615 y reemplazada por colonos lunares, pero estos fueron a su vez aniquilados por el Surgimiento del Dragón. Un aventurero pol-joni volvió a forjar el anillo tribal y ahora gobierna la tribu restaurada.

Lugares

Seis Hermanas: Estos macizos de piedra caliza fueron espíritus activos durante el Imperio de los Amigos de las Sierpes, particularmente hostiles hacia los troles. Cada uno tenía la cabeza de un animal concreto y un hermoso cuerpo humano.

Valle de Killard: Fértil valle rodeado de montañas sagradas bajo Hogar del Audaz. El valle de Killard es el hogar de la tribu kheldon.

Valle de la Batalla: Este valle situado en el borde de la Espesura de Telmori es una ruta tradicional entre Prax y las verdes Tierras del Venado. Aquí tiene su hogar un clan trol pequeño pero influyente.

Templo de la Cúpula Solar

Cultura/religión: Heortlinga/Yelmalio.

Modificador local: Runa del Fuego/Cielo +10% (en lugar de runa del Aire +10%).

Un hijo de la luz del culto de Yelmalio gobierna sobre esta pequeña teocracia autosuficiente centrada en el Templo de la Cúpula Solar. El rey Tarkalor concedió esta tierra al culto en 1579, después de derrotar a los kitori que anteriormente dominaban la zona. El culto sobrevive rodeado de tribus orlanthi hostiles gracias a sus piqueros entrenados, los famosos templarios de la Cúpula Solar. Defiende ferozmente su independencia hasta que alguien ofrece un buen precio, y en ese momento todos los habitantes en edad de combatir se convierten en mercenarios.

Este Templo de la Cúpula Solar es el templo principal de Yelmalio en el Paso del Dragón, y los otros templos buscan a menudo su tutela.

Tribu colymar

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.
Modificador local: Lealtad (tribu colymar) +10%.
Gobernante: Leika Lanza Negra, del clan Taraling, de 1613 a 1615 y de 1625 a la actualidad. La gente la adora por su destreza y los lunares la temen por lo mismo. El Imperio conspiró uniéndose a sus rivales y su propia tribu la exilió. Sirvió al rey Broyan en el exilio y ayudó a matar al Murciélago Carmesí. Volvió cuando el usurpador fue devorado por el Dragón Marrón.

Igual que Sartar es la tierra natal por defecto para los aventureros del Paso del Dragón, la tribu colymar es la tribu por defecto de los aventureros oriundos de Sartar.

Los colymar son la primera tribu de Sartar, tanto en la historia como en su posición actual. Cuenta con unas 12.300 personas. Es famosa por su vinoclaro, elaborado en la localidad homónima con uvas que se cultivan en invierno. Los colymar fueron de los primeros partidarios de Sartar, y protegieron al rey de unos asesinos.

Los colymar fueron enemigos acérrimos del Imperio Lunar hasta que éste conspiró para exiliar a la reina Leika Balista, opuesta a los lunares. Durante diez años Kangharl «Landanegra», un usurpador partidario del Imperio, sirvió como rey tribal hasta que fue devorado por el Dragón Marrón en el Surgimiento del Dragón de 1625 junto con el resto del ejército lunar. Poco después, la reina Leika regresó a Vinoclaro junto con muchos otros exiliados y aventureros para arrogarse el mando de la tribu.

Clanes: Anmangarn, Antorling, Arnoring, Enhyl, Enjossi, Ernaldori, Hiording, Konthasos, Narri, Orlmarth, Taraling y Varmandi.

Templos mayores: Ernalda, Orlanth.

Templos menores: Elmal, Engizi e Issaries. Además, cada clan tiene un templo menor dedicado a Ernalda y Orlanth.

Lugares

Colinas de Gejay: Estas colinas separan a los colymar de la tribu malani. Consisten en una mezcla de robles y pastizales. La zona está poblada por pastores y bandidos.

Colinas de Stael: Esta serie de colinas dominan el Arroyo y separan a la tribu colymar de los malani.

Fuerte Puertarruna: Este pueblo fue destruido por el Murciélago Carmesí en 1602, pero ha sido reconstruido desde entonces. Al norte se encuentra Ciudad Caballo, donde los clanes «hyaloringas» se relacionan, crían y venden caballos. El pueblo tiene un templo dedicado a Elmal, el Dios Caballo.

Fuerte Vinoclaro (villa): Esta ciudad es el asentamiento humano continuado más antiguo del Paso del Dragón. Vinoclaro es el centro político y religioso de la tribu colymar, la más poderosa de Sartar. Se encuentra dentro de unas antiguas murallas construidas por un semidiós en el Tiempo Divino. Hay un mercado semanal, templos y santuarios consagrados a los dioses tribales, además de muchos viñedos al norte y al sur. El templo principal de la Tierra de la región se halla extramuros del Fuerte Vinoclaro.

Sendero del Pomar (aldea): Esta aldea con mercado está en un territorio disputado por las tribus colymar y malani. Es famosa por su posada, su casa de comercio y un pequeño templo dedicado a Uleria.

ESROLIA

Esrolia es una monarquía matriarcal civilizada del País Sagrado. Las familias esrolianas son matrilineales y están regidas por matriarcas. Está densamente poblada; «demasiado», dicen muchos. Sus habitantes son en su mayoría agricultores que adoran a Ernalda, la Madre Tierra, y a toda su familia. La Madre tiene aquí muchos amantes, aunque Orlanth es su marido y su favorito. Barntar es el dios más popular entre los hombres.

Aunque Esrolia es principalmente rural y agrícola, posee una gran población urbana y es un importante centro de comercio. Esrolia tiene poderosos intereses mercantiles y sus naves viajan a puertos muy lejanos. Los arquitectos, artistas, artesanos, curanderos y escribas esrolianos están entre los más grandes de toda Glorantha.

Estereotipo

Los esrolianos son civilizados, curiosos, suntuosos y sensuales. Sus estilos establecen los estándares en muchas regiones, incluido el Paso del Dragón. Son cosmopolitas y conocen muchos reinos distantes. Tienden a abstenerse de carreras marciales, para las que prefieren contratar mercenarios. Las mujeres esrolianas son orgullosas, ambiciosas, taimadas y muy prácticas. Los hombres son emocionales, leales, imprudentes y pendencieros.

Actitudes

Los esrolianos son leales a sus parientes, sus ciudades y su reina. Creen que las mujeres son mejores gobernantes que los hombres. Los esrolianos veneran a las diosas de la Tierra, y especialmente a Ernalda. Les disgusta la guerra y prefieren la negociación al conflicto abierto.

Política

El gobierno de Esrolia está formado por varias familias soberanas de mujeres que compiten por el dominio sobre las demás, y que suelen mantener una alianza difícil pero pacífica. Las reinas, que también son sumas sacerdotisas de Ernalda, gobiernan las ciudades; la reina de Nochet es nombrada tradicionalmente Reina de Esrolia.

La actual reina de Esrolia, Samastina, derrocó a su predecesora partidaria del Imperio, Hendira, en un golpe de estado en 1622. Usa su riqueza y encantos para ganar aliados, entre los que se han contado el difunto rey Broyan de Murallas Blancas y Argrath Toro Blanco. En 1625 había protegido su reino contra el Imperio Lunar, el pueblo caballo y los bárbaros occidentales. Las incursiones y el bandidaje de su antiguo aliado Harrek el Bersérker y sus piratas lobo son ahora la peor de las amenazas que se ciernen sobre el comercio oceánico, fuente de la riqueza de Nochet.

Clanes de ejemplo

Los Hulta

Los Hulta son un antiguo clan de Nochet que afirma descender de una de las hijas de Ernalda. Cuenta con aproximadamente 1.500 miembros y es una de las casas gobernantes de la ciudad, con muchas propiedades y derechos, así como numerosos clanes subordinados. El clan (y sus satélites) está gobernado por la abuela Varadis desde su recinto amurallado de Nochet.

Durante el reinado de Hendira, los Hulta, junto con los clanes Delaeos y Evaeo, formaron el núcleo de la Alianza de la Vieja Tierra contra la influencia lunar en Esrolia.

El clan marca a sus miembros con un tatuaje estilizado de una diosa con cabellos negros.



Nombres esrolianos

Mujer: Aranda, Davorela, Derandela, Erinalartha, Hendira, Mirava, Nerestina, Oraneva, Samastina, Serenalda, Serzeen, Varanis.

Hombre: Barntaros, Dormal, Dovaropos, Esrolakar, Hendrestos, Irillo, Jarstakos, Kesten, Orstanor, Sestar.

Religión

Esrolia es el hogar de las diosas de la Tierra. Ernalda la Madre Tierra es la deidad matrona de Esrolia. La mayoría de las mujeres libres son iniciadas del culto de Ernalda. Esrolia es la sede de numerosos grandes templos de Ernalda y otras diosas de la Tierra, incluyendo vastos complejos sagrados en Ezel y Nochet.

Ernalda tuvo muchos maridos y amantes; todos son adorados en Esrolia. Orlanth es el principal y más importante, pero Argan Argar, Flamal, Lodril, Magasta, el Toro Tempestuoso e incluso Yelmalio son adorados, aunque no siempre con esos nombres.

Esrolia alberga grandes templos para muchas deidades normalmente menores, entre las que se incluyen Chalana Arroy, Issaries, Lhankor Mhy y otras divinidades orlanthi. Incluso hay templos dedicados a cultos extranjeros como el del Dios Invisible.

Clima

Esrolia es una región subtropical. La temperatura y precipitaciones de Nochet presentadas más abajo son sólo un ejemplo. Nochet se encuentra en la sombra orográfica de las cordilleras de Vent y Caladralandia, y como resultado recibe menos lluvia que el Paso del Dragón.

Temperaturas y precipitaciones en Nochet

Estación	Temperatura	Precipitaciones	Días de lluvia	Vientos predominantes	Nieve
Mar, temprana	9/25	13	15	Sudoccidental	—
Mar, tardía	14/26	10	12	Sudoccidental	—
Fuego, temprana	19/29	6	8	Sudoccidental	—
Fuego, tardía	25/35	6	7	Sudoccidental	—
Tierra, temprana	16/29	5	6	Sudoccidental	—
Tierra, tardía	12/22	5	6	Sudoccidental	—
Oscuridad, temprana	5/16	2	5	Septentrional	—
Oscuridad, tardía	–1/9	3	11	Septentrional	5
Tormentas, temprana	0/10	5	18	Septentrional	—
Tormentas, tardía	1/16	6	18	Septentrional	—
Tiempo Sagrado	6/25	6	9	Sudoccidental	—

Precipitación total: 67 cm de lluvia y 5 cm de nieve.

Esrolia



1625 ts

Regiones

Esrolia del Norte

Cultura/religión: Esroliana/orlanthi.
Modificadores locales: Runa de la Tierra +5%, Agricultura +10%.
Gobernante: Gran Reina Samastina.

El corazón cultural de Esrolia, una tierra fértil que se ha recuperado rápidamente desde el Gran Invierno y los estragos de la posterior guerra civil.

Lugares

Monros (villa): Esta ciudad, llamada así por un rey de la Segunda Edad, está ubicada en el cruce de dos vías importantes y una barcaza que atraviesa el río Lyksos. Un rico santuario de la diosa Ernalda y su hija guerrera Vinga se encuentra en el exterior de las murallas, rodeado de huertos de cítricos. En 1620, las diosas se enfrentaron a la Reina Equina Emplumada y forzaron a su ejército a retirarse de Esrolia.

Pedestal (villa): Esta ciudad lleva el nombre del Pedestal de Belintar, un gran pilar mágico que domina el horizonte y servía como centro del culto del Dios-Rey.

Pennel (villa): Esta ciudad mercantil está construida en un vado estratégico que cruza el río Malthin. Está rodeada de ricos campos y huertos.

Esrolia del Sur

Cultura/religión: Esroliana/orlanthi.
Modificadores locales: Runa de la Tierra +5%, Agricultura +10%.
Gobernante: Semivirgen de Rhigos.

Su suelo fértil y rico convierte a esta zona en el corazón agrícola de Esrolia.

Lugares

Dizbos (villa): Esta ciudad-fortaleza fue rica en el pasado por el comercio con los príncipes mercantiles de Maniria, pero ha sufrido por la guerra contra los bárbaros occidentales.

Donbry (villa): Esta ciudad es famosa por ser el hogar de Vogarth Gran Hombre, un semidiós muy querido en toda Esrolia.

Jorsh (villa): El Puente de Garzeen es una estructura arqueada de piedra construida por Belintar, que cruza el río Gorphing en este lugar. Se han construido tiendas y casas de comerciantes encima del puente, además de un santuario a Issaries que los bendice a todos.

Mylagos (ciudad): Esta rica ciudad ubicada sobre el río Malthin es famosa por su santuario de las Seis Hijas. Cada año, las diosas conducen una procesión desde Ezel hasta el Ónfalo de Mylagos, y su llegada se celebra con una semana de sacrificios, fiestas, juegos y ceremonias extáticas.

Roskoth (villa): Esta ciudad mercantil de la Alianza de la Tierra Roja domina el ancho Valle de Malthin en Esrolia del Sur. Está rodeada de campos de cereales y huertos.

Ezel



Cultura/religión: Esroliana/tierra.
Modificadores locales: Runa de la Tierra +10%, Devoción (Ernalda) 60%.
Gobernante: Consejo de Abuelas (aliado con la reina Samastina).

Lugares

Ezel (ciudad templo): Esta ciudad santuario es la matriz sagrada de Ernalda y su templo más grande en Glorantha. Ernalda tiene autoridad absoluta sobre todos dentro de sus límites sagrados. En el centro se han horadado trece grandes templos en la roca.

Marca del Norte

Cultura/religión: Esroliana/orlanthi.
Modificadores locales: Runa del Aire +5%, Pastorear +10%.
Gobernante: Reina Entaressa de Valadon.

Esta región de tierras altas marca la frontera entre Esrolia y el Paso del Dragón. La tierra sufrió gravemente durante el Gran Invierno, pero se ha recuperado. Las caravanas comerciales van de Nochet a Valadon y luego a Hogar del Audaz.

Lugares

Fortaleza de Arkat (villa): Esta villa fortificada se encuentra debajo de un bastión de oscura piedra en lo alto de una colina artificial. Ambas fueron levantadas por la magia de Arkat durante las Guerras de Gbaji. La fortaleza se llama la Casa de Arkat el Negro, y sus sacerdotes son hechiceros que mantienen la tradición prohibida de Arkat a pesar de siglos de persecución.

Muro Mágico: Esta estructura fue erigida con magia durante la Batalla del Muro Mágico en 1605, y frustró una invasión lunar de Esrolia a gran escala. Su apariencia varía a lo largo de toda su extensión; a veces parece un coral de espinas puntiagudas (se rumorea que es venenoso al tacto), otras es como una muralla de tierra rematada por escudos cuadrados de Esrolia. Belintar ordenó a varias unidades de la milicia que se situaran donde se alzaría el muro y los integró en cuerpo y alma a la muralla.

Nueva Ciudad de Cristal (villa): Esta ciudad cercana a las ruinas de la perdida Elmalvo fue construida por Belintar a partir de un fragmento del Don del Sol Cristalino. Con la ayuda de los dioses de Kethaela, Belintar convirtió el fragmento en un enorme edificio cristalino con agujas de color verde, azul, amarillo, rojo y blanco.

Valadon (ciudad): También llamada Vado Voluntad. Esta ciudad de la Marca del Norte de Esrolia es el lugar más bajo para cruzar el río Lyksos. Valadon es más conocida por su festival anual de la cosecha en honor a Esrola y Argan Argar.

Necrópolis

Cultura/religión: Esroliana/orlanthi (los vivos).
Modificadores locales: Runa de la Muerte +10%, Preparar cadáver +20%.
Gobernantes: Guardianas de los Muertos.

La mayor necrópolis de Esrolia se encuentra río arriba a partir de Rhigos, y está conectada con Ezel y Nochet por el Camino Sagrado. En el pasado se llamaba Megápolis Necrópolis o Koravaka. Es una gran isla situada en el lago Bakana donde se halla lo que queda de un lugar que en el Tiempo Divino se llamó Owderia. La isla está cubierta por cientos de miles de tumbas, mausoleos, monumentos, criptas, sarcófagos y otros edificios funerarios. Aunque ya nadie entierra a sus muertos en este lugar, su población sigue creciendo.

Las Guardianas de los Muertos, una orden de sacerdotisas de Ezel, suelen conducir los ritos y ofrecen sacrificios para mantener feliz a la gran multitud de muertos. Una vez al año, los muertos dejan la Necrópolis y recorren el Camino Sagrado de Ezel a Nochet.

Nochet

Cultura/religión: Esroliana/orlanthi.
Modificadores locales: Negociar +10%, Otra lengua (lengua comercial) +10%.
Gobernante: Gran Reina Samastina.

Nochet es la capital de Esrolia, la ciudad más grande, rica y cosmopolita de Glorantha, con más de 100.000 habitantes. Tiene muchos grandes templos de diosas de la Tierra, así como de otras deidades orlanthi y extranjeras. Los superlativos abundan en las descripciones de Nochet.

Lugares

Ciudad Sagrada: El templo palatino de la reina de Esrolia.

Gran Biblioteca: La biblioteca sagrada más grande de Lhankor Mhy en Glorantha.

Gran Hospital: El templo más grande de Chalana Arroy en Glorantha, atendido por las Hermanas de la Misericordia.

Mercado del puerto: El mercado más rico de Issaries en Glorantha, famoso por sus enormes estatuas de Pico de Oro y sus dos hijos. Aquí es posible encontrar bienes y comerciantes de todo el mundo.

Templo de Dormal: Este lugar marca el punto donde comenzó la primera travesía por mar que superó el Bloqueo. Es sagrado para los navegantes de todo el mundo.

Templo de la Gracia: El mayor templo de Ernalda en Nochet y uno de los más grandes del mundo, con cientos de sacerdotisas.



Rhigos

Cultura/religión: Esroliana/orlanthi.
Modificadores locales: Runa de la Fertilidad +5%, Negociar +10%.
Gobernante: Semivirgen de Rhigos.

Rhigos era el final de la ruta comercial a través de Maniria y en el pasado superó a Nochet en tamaño y riqueza, pero fue eclipsada por Nochet con la Apertura de los Mares. La Semivirgen de Rhigos es la reina actual de la ciudad, una virgen famosa por su promiscuidad sexual y su hedonismo carnal.

Río Lyksos

El río Lyksos drena el norte de Esrolia y desemboca en el mar a través de Nochet. El río aumentó su caudal y prestigio cuando Belintar embalsó el Río Nuevo para desviar el Arroyo Agudo como afluente del Lyksos. Es la principal arteria para el tráfico fluvial entre el Paso del Dragón y el País Sagrado.

Tierra de Longsi

Cultura/religión: Esroliana/orlanthi.
Modificadores locales: Runa del Aire +5%, Pastorear +10%.
Gobernantes: La reina Nevaleen de Kosh y Velentru el Salvaje.

Longsi fue un rey del pueblo haradlaro que se alió con las Abuelas contra los hendrikingas durante la Guerra de Aranda y recibió a cambio la ciudad de Kosh. Los pastores de la Tierra de Longsi adoran a Orlanth y Heler, y tienen reputación de alborotadores y bandidos. Ahora es una provincia de Esrolia.

Lugares

Belernos (villa): Esta ciudad cercana al Bosque Viejo es el centro religioso de la Tierra de Longsi, con santuarios antiguos dedicados a Ketha, Entru y Orlanth. La ciudad mantiene una antigua amistad con los elfos del bosque de Arstola.

Brol (villa): Esta ciudad recibe su nombre de los manantiales minerales de Brol, conocidos por sus propiedades curativas. La ciudad garantizó su seguridad pagando un tremendo tributo a Melena Gris en 1618. Al otro lado del río está la ciudad de Tenrala, que fue arrasada durante las Guerras de Ajuste pero ha resurgido en los últimos años.

Kosh (ciudad): Las grandes murallas de piedra caliza de esta antigua ciudad fueron construidas por Vogarth Gran Hombre durante su enfrentamiento con los elfos. Los mercaderes de la ciudad son ricos gracias al comercio de lana y vino. Kosh es famosa por su templo a la diosa de la tierra Ketha y su marido, el dios de las tormentas.

Tenrala (villa/ruinas): En las ruinas antiguas de Tenrala, la reina Marimarja, una de las Recién Despertadas, ha abierto el Pozo Roto, bendecido el Jardín Reluciente y recibido a las Cien Primeras Madres de Samastina.

Pastizales

Los criadores de ponis de los Pastizales se llaman a sí mismos el «pueblo caballo». Son descendientes del antiguo pueblo hyaloringa que gobernó Saird y Peloria en el Alba. Cabalgan y crían caballos; no aran la tierra ni trabajan el metal, como tampoco practican oficios distintos a la guerra y el sacerdocio.

Las gentes del pueblo caballo son de piel bronceada, con el pelo muy rubio. Unos pocos tienen el cabello negro, castaño o rojizo. Sus ojos son típicamente azules o grises. Ambos sexos dejan crecer sus melenas; los hombres suelen lucir barba y bigote. Se describen estereotípicamente como de gran estatura y belleza. Los adultos van decorados con tatuajes de sus deidades, clanes, sociedad guerrera, runas personales y otros símbolos mágicos.

El pueblo caballo habla una oscura lengua pentana conocida como «lengua del pueblo caballo» que practican solamente los pastizaleños como lengua materna, pero es muy similar a la lengua de los jinetes bárbaros del norte de Peloria. El pueblo caballo la usa solamente entre sus miembros, prefiriendo el tarshita, el esroliano, el sartarita o la lengua comercial con los forasteros.

El pueblo caballo defiende su dominio sobre los agricultores locales, a quienes llama *vendref*. Los *vendref* son de origen orlanthi, descendientes de colonos de Esrolia y Saird esclavizados por el pueblo caballo durante la recolonización del Paso del Dragón. Están atados a la tierra, y trabajan como agricultores, artesanos, comerciantes y escribas en condiciones de servidumbre.



Nombres pastizaleños

Mujer: Andretta, Eneera, Harsta, Inkarne, Mirina, Sorana, Verala, Virkala, Vistera, Yorastina.

Hombre: Benstbel, Dastaldarin, Dastalpolti, Endars, Hendroste, Jandetin, Jardankorda, Penraltan, Yanasdarin, Yanordras.

Los *vendref* no son siempre siervos complacientes, y en ocasiones sirven a sus amos como guerreros o se unen a ejércitos invasores, e incluso se trasladan en masa a nuevas ubicaciones. Muchos *vendref* son hábiles para obtener y usar riquezas, una habilidad que el pueblo caballo desprecia. El pueblo caballo procura tener cuidado con su trato a los *vendref*; esta relación es mucho más considerada que la típica entre amos y esclavos. Los *vendref* no pueden ser comprados ni vendidos, viven en sus pueblos o ciudades tradicionales, conservan la mitad del fruto de su trabajo y pueden comprar su libertad.

Estereotipo

El pueblo caballo es distante, tradicionalista, arrogante y desprecia a los «terreros» (agricultores y pastores de otros animales). Aman a sus caballos por encima de todas las cosas y veneran a la Reina Equina Emplumada como a una diosa viviente.

Actitudes

La sociedad del pueblo caballo es rígida y patriarcal. Todo el mundo tiene un lugar determinado por la edad y el nacimiento. La tribu está dividida en una docena de clanes; los jefes de clan son elegidos, pero pocas personas entre la población son dignas de tal honor. Los criadores de ponis se consideran innatamente superiores a los «terreros».

Política

La Reina Equina Emplumada es la suma sacerdotisa de los Pastizales y también su soberana. El cargo es vitalicio y su sucesora es elegida entre sus hijas. Recibe ingresos de los peajes aplicados a los comerciantes de paso y un porcentaje de todo el comercio con forasteros. Es protegida por humakti fanáticos del subculto de Hiia el Espadachín.

La actual Reina Equina Emplumada se llama «Alcanza a Todos». Es hija de la anterior Reina Equina Emplumada y de un rey de Tarsh, y por lo tanto hermanastra del rey Pharandros. Se convirtió en la Reina Equina Emplumada a la muerte de su predecesora durante el Surgimiento del Dragón.

Pastizales



1625 ts

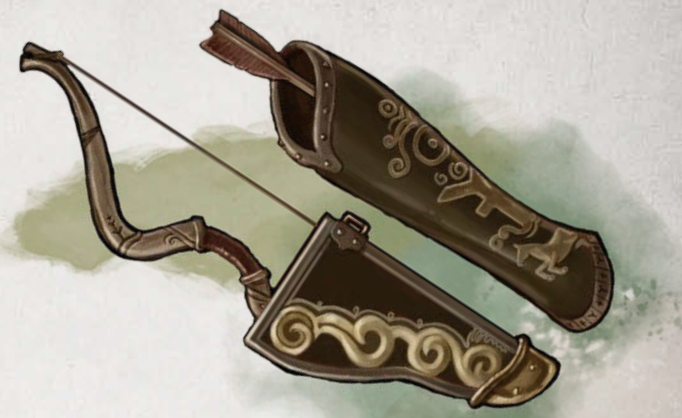
El Rey Semental Luminoso es el líder del pueblo caballo, aunque cede la soberanía a la Reina Equina Emplumada. Sirve como principal sacerdote del Sol, jefe guerrero y juez supremo del pueblo caballo. Tiene muchas menos fuentes de ingresos que la Reina Equina Emplumada y tradicionalmente depende de botines, tributos o trabajos mercenarios para recompensar a sus seguidores.

Religión

El pueblo caballo adora a un antiguo panteón del Fuego/Cielo dirigido por Yelm, a quien llaman Yu-Kargzant, el Caballo Solar. Arandayla la Diosa de los Caballos es querida por todos, y Hyalor el Jinete es venerado como el primer rey del pueblo en el Alba.

Las diosas de la Tierra tienen gran autoridad en los Pastizales. La Reina Equina Emplumada encarna imponentes poderes de la tierra para sus adoradores y la soberanía para todo el Paso del Dragón. Es la suma sacerdotisa de la Tierra tanto para el pueblo caballo como para los *vendref* y el Templo de la Agitadora. Muchos otros cultos del Paso del Dragón reconocen su autoridad. Su diosa tiene muchos nombres: Ernalda para los orlanthi, Dendara en Dara Happa y La-ungariant para el pueblo caballo. También es considerada la encarnación actual de Sorana Tor, la divina sacerdotisa de Kero Fin. La Reina Equina Emplumada ofrece sacrificios a esos nombres y más.

Los *vendref* adoran a Ernalda y a Barntar, así como a Maran Gor. Issaries, a menudo llamado Kanestal el Contador, tiene un culto popular en las ciudades mercantiles, y los escribas de Lhankor Mhy sirven a los gobernantes del pueblo caballo. Un subculto local de Humakt, fundado por el héroe Hiia el Espadachín, sirve como protector de la Reina Equina Emplumada.



Clima

La ubicación de los Pastizales a la sombra orográfica de las Petrificadas occidentales, la cordillera del Techo Celeste y las Montañas de la Hidra, convierten la región en la más seca del Paso del Dragón, aunque todavía significativamente más húmeda que Prax.

El Puesto de la Reina, con una elevación de 880 metros, se presenta en la tabla de abajo como ejemplo.

Regiones

Condado del Caballo Negro

Durante el reinado del rey Phargentes, el Emperador Rojo concedió las cabeceras del río Oslir a lord Ethilrist, a pesar de que el Imperio no tenía derecho sobre el territorio. Ethilrist se proclamó a sí mismo y a sus señores de la Tropa del Caballo Negro como gobernantes de los *vendref* locales en esta zona, y ahora gobiernan a los habitantes del valle como el Condado del Caballo Negro.

Temperaturas y precipitaciones en el Puesto de la Reina

Estación	Temperatura	Precipitaciones	Días de lluvia	Vientos predominantes	Nieve
Mar, temprana	5/19	8	10	Sudoccidental	—
Mar, tardía	11/24	7	9	Sudoccidental	—
Fuego, temprana	18/29	3	4	Sudoccidental	—
Fuego, tardía	21/35	1	2	Sudoccidental	—
Tierra, temprana	15/27	4	4	Sudoccidental	—
Tierra, tardía	8/19	4	4	Sudoccidental	—
Oscuridad, temprana	−2/3	4	8	Septentrional	20
Oscuridad, tardía	−5/−1	6	8	Septentrional	60
Tormentas, temprana	−5/3	12	18	Septentrional	80
Tormentas, tardía	1/5	12	18	Septentrional	—
Tiempo Sagrado	4/16	7	9	Sudoccidental	—

Precipitación total: 67 cm de lluvia y 160 cm de nieve.

Lugares

Miragallineros: La fortaleza-palacio de lord Ethilrist, conocida por su templo a Arkat y el Dios Invisible. La ciudadela interior está rodeada de cuarteles para soldados y talleres de artesanos. Altas murallas de piedra, construidas a un precio imposible por enanos de Mina del Enano, protegen la ciudad. La sala del tesoro de Ethilrist contiene increíbles riquezas y trofeos reunidos por todo el continente durante muchos años.

Cordillera del Espinazo del Dragón

Estas montañas se elevan abruptamente desde las colinas circundantes y son afiladas, casi triangulares. Su forma angular y sus vertientes escarpadas las hacen extremadamente difíciles de cruzar, excepto por el Paso del Dragón. Son la columna vertebral del dragón Sh'harkazeel, cubierta de tierra y vegetación.

Prado Alto

El río Agravio de Jaldon fluye a través de este valle de prados cuyos pastos están reservados para el pueblo caballo y sus animales.

Lugares

Valle del Dragón Verde: Por encima de Prado Alto hay un valle habitado por un dragón auténtico. Aunque se encuentra completamente cubierto por la vegetación, el contorno del dragón es inequívoco.

Valle de Hiia

Este valle es principalmente agrícola y está poblado por aldeas *vendref*. Los nativos de este valle son aún más leales a la Reina Equina Emplumada de lo normal, por lo que obtienen un +10% para esa pasión.

Lugares

Ruina Humeante: Estas ruinas se encuentran dentro de un antiguo castro vingkotlinga y siempre están cubiertas de humo. La humareda proviene de un montón de cadáveres de troles que lleva ardiendo los últimos cuatro siglos.

Valle de las Yeguas

La mayor parte de estas praderas están reservadas para el pueblo caballo y sus animales, pero en ellas hay también varias aldeas *vendref* dispersas. Los *vendref* de este valle hablan tarshita y siguen costumbres tarshitas.

Lugares

Puesto Norte (villa): Esta villa de los Pastizales está bajo la protección de la Reina Equina Emplumada. En ella tiene lugar el comercio entre los pastores y el Imperio Lunar.

Valle de los Siete Potros

Los mejores pastos de este fértil valle están reservados para las manadas del pueblo caballo, pero comparten territorio con diversas aldeas *vendref*. Estos *vendref* están culturalmente más cerca de los esrolianos y tienen fuertes lazos comerciales con ese reino.

Clanes de ejemplo

Los Cuatro Dones

El clan de los Cuatro Dones del pueblo caballo está muy vinculado al culto del Arco Dorado. Profesa una ancestral antipatía hacia los dragonuts. Su nombre proviene de los dones mágicos que recibieron de Pezuña de Hierro y otros habitantes mágicos del Paso del Dragón, los cuales les permitieron sobrevivir a su destrucción a manos de los dragonuts. El clan tiene sus pastos de invierno en el Valle de las Yeguas y su jefe es Oxus, el Señor del Sol.

Lugares

Puesto Rico (villa): La más próspera de las villas de los Pastizales. Es una estación de paso importante entre Tarsh y Esrolia.

Valle del Caballo Dorado

Este valle fértil del alto río Oslir es el corazón de los Pastizales. Los pastos están reservados para el pueblo caballo, pero hay varios pueblos pequeños de *vendref*, en particular cerca del Puesto de la Reina.

Lugares

Portran: El pueblo caballo evita estas ruinas del Imperio de los Amigos de las Sierpes.

Puesto de la Reina (villa): Esta villa en las tierras de pastoreo está bajo la protección de la Reina Equina Emplumada.



PRAX

Los jinetes nómadas de Prax son una cultura antigua y extendida. Están orgullosos de su forma de vida y desconfían de otras culturas. Vagan por un ancho territorio cuidando rebaños propios y capturados, luchando con las tribus vecinas, cazando y reuniéndose con otros miembros de su propia tribu. Siempre tienen pocas materias primas para trabajar el metal, pero conocen todos los secretos de los recursos de su entorno.

Existen cinco grandes tribus en Prax, todas descendientes de los pueblos originales que emigraron con su poderoso líder, Toro Tempestuoso. Cuatro de estas tribus se basan en una relación simbiótica entre humanos (que los praxianos llaman dos piernas) y bestias (a las que llaman cuatro piernas), cada una de las cuales lleva el nombre de la bestia de la tribu: bisonte, gran llama, impala y sable. La quinta tribu está formada por los cuatro piernas e inteligentes morocantes, que pastorean dos piernas humanoides dotados de un intelecto rudimentario (trashumanos).

Las bestias de Prax tienen dietas variadas: el bisonte come la hierba de los pastos húmedos, los impalas comen hierbas marrones y secas, las grandes llamas ramonean arbustos y matorrales, y los trashumanos son omnívoros, pero se alimentan principalmente de raíces. Los antílopes sable comen casi cualquier cosa. Como las bestias de Prax tienen dietas diferentes, las tribus pueden compartir una sola región sin competir por el pastoreo.

Mitos e historia

En el Tiempo Divino había dos tipos de moradores en Prax: los dos piernas, llamados hombres, y los cuatro piernas, llamados animales. Vivían juntos como iguales, compartiendo una abundancia que no les suponía esfuerzo alguno recolectar. Prax era tan rico y fértil entonces que, si dejabas caer una semilla, tenías que dar un paso atrás porque el árbol brotaba enseguida cubierto de hojas y frutos.



Los que vivían sin esfuerzo no supieron sobrevivir cuando el Comerrobles, el Espíritu de Fuego y el Diablo destruyeron las llanuras. Las plantas comestibles desaparecieron y sólo se mantuvo el chaparral. Muchos hombres y animales murieron de inanición, pues no sabían buscar comida, dónde hacerlo ni cómo prepararla.

Entonces nació Waha en Eiritha. Él fue quien enseñó a la gente las nuevas habilidades que necesitaban para sobrevivir en un mundo nuevo y hostil. Waha y Niñohallado les enseñaron a cazar los alimentos que ya no caían en sus manos. La gente aprendió a recolectar larvas, lagartos y otras criaturas pequeñas, raíces, bayas y verduras en los pocos lugares donde los encontraban. La maldición de las llanuras se pospuso, pero no se evitó: mucha tierra había sido destruida, y Waha no podía procurar comida donde no la había.

Entonces Waha realizó su mayor hazaña: selló el Pacto de Supervivencia. Su madre Eiritha, a través de sus conexiones con Ernalda, alimentó a la mayoría de la gente con las plantas que envió desde su hogar bajo la tierra; otras personas vivirían de los cuerpos de quienes comiesen las plantas. Los pueblos de Prax, tanto hombres como animales, estuvieron de acuerdo en que aquel sacrificio era necesario para la supervivencia común. Hombres y animales de Prax decidieron al azar quién comería qué. En la mayoría de los casos, los hombres ganaron. La excepción fueron los morocantes: de todos los animales de las llanuras, serían los únicos que tratarían a sus humanos como un rebaño.

Ninguna de las dos partes quedó satisfecha con el resultado. Los hombres pensaban que deberían dominar a todos los animales, y los morocantes que más animales deberían haber sido amos. Cada parte sospechaba que la otra había jugado sucio para conseguir su posición.

Entonces comenzó una nueva forma de vida en las llanuras. Las criaturas de los rebaños se alimentaban de las plantas, mientras que la gente se alimentaba de ellas. Waha enseñó a las tribus las obligaciones que tenían para con sus rebaños a cambio del sacrificio que las criaturas habían hecho para que todos pudieran vivir. Las tribus aprendieron de Waha a usar armas para luchar contra sus enemigos y proteger los rebaños; aprendieron el arte del despiece pacífico para que las criaturas de su rebaño murieran pacíficamente y sin temor; aprendieron a usar la carne, los huesos, la piel y el

Nombres praxianos

Mujer: Delenda, Durinda, Egajia, Ernyne, Lalira, Lomeena, Norayeep, Saberak, Varaema, Varaneena.

Hombre: Harjoon, Nameed, Maharo, Orgdaka, Roneer, Surrak, Talkil, Toras, Vishi, Wahagrim.

tuétano de manera eficiente para que sus bestias no muriesen innecesariamente. De Eiritha aprendieron a encontrar comida y agua para los rebaños, y cómo enterrar la cola de la bestia (o la mano, en el caso de los trashumanos) con una oración especial para devolver el alma a la Madre del Rebaño.

Estereotipo

Los praxianos son crueles, duros y salvajes, y viven en un constante estado de guerra entre sí y con su entorno hostil. Odian a los caballos, desprecian a los extranjeros y su mayor ambición es aumentar el tamaño de sus rebaños. Detestan el Caos y lo culpan de todos los males del mundo.

Actitudes

Los praxianos valoran mucho la tradición. El valor y el conocimiento de las formas antiguas son las principales virtudes de todos los praxianos. Se requiere honestidad hacia los miembros de la misma tribu, pero no se espera lo mismo hacia los forasteros. El odio al Caos es una necesidad, y cualquier misericordia o compasión exhibida ante cualquier aspecto del Caos es considerada una falta moral suprema, generalmente punible con la muerte.

Religión

Los praxianos saben que alguna vez existieron muchos dioses en sus tierras, pero que fueron destruidos por aterradoras entidades del Caos. El Caos es la fuerza de la fatalidad y la destrucción, responsable de todo lo malo en el mundo, y no es digno de clemencia. Sus monstruosos dioses habrían aniquilado toda existencia si no fuera porque el Toro Tempestuoso intervino y derrotó a sus líderes. El Mugidor Furioso, como se llama popularmente al Toro Tempestuoso, es el pilar que preserva el universo.

Eiritha es la Madre del Rebaño, dadora de vida y esposa del Toro Tempestuoso. Fue sepultada bajo tierra hace milenios. Todavía envía rebaños de animales salvajes y libres desde una cueva secreta. Las gentes de Prax dependen completamente de la generosidad de Eiritha para su subsistencia diaria en las sombrías llanuras.

Waha el Fundador es el héroe de la cultura que determinó la forma de vida apropiada para los praxianos supervivientes. Es hijo del Toro Tempestuoso y Eiritha, y nació a finales de la Guerra de los Dioses, después de que su padre hubiera matado al Demonio y mucho después de que su madre fuera ocultada bajo tierra. Waha liberó a las bestias de rebaño y las mujeres de la Oscuridad, domó el fuego, enseñó a los hombres cómo matar bestias y vestirse con su piel, las costumbres establecidas y las primeras canciones de poder que destierran el mal y llaman a los espíritus para pedir su ayuda.

Otras deidades incluyen a Babeester Gor, Chalana Arroy, Daka Fal, Niñohallado el Cazador, Humakt, Issaries, Lhankor Mhy, Orlanth, las Siete Madres y Yelmalio.

Tribus

Jinetes de bisonte

Los jinetes de bisonte son de piel morena y pelo oscuro. La mayoría de los hombres lleva barba, incluso en el caluroso verano de Prax. Los jinetes de bisonte son grandes y corpulentos como sus bestias, de movimientos lentos pero terribles al impactar.

El sustento de la tribu bisonte depende de su pesado y lento animal homónimo. Sus clanes son grandes, de mil miembros o más, y viajan en grandes rebaños. Los kanes tienen múltiples esposas, y otros hombres también pueden si sus hazañas les hacen meritorios.

Los jinetes de bisonte prefieren cargar contra el enemigo, confiando en la fuerza de sus bestias para romper cualquier línea de soldados que trate de detenerlos. Desprecian los arcos y visten las gruesas pieles curadas de sus hermanos bestias. Su armamento consiste en lanzas pesadas y espadas.

En 1610, la tribu bisonte fue uno de los defensores de Prax contra la invasión lunar. Fueron derrotados en la Primera Batalla de Sopa Lunar, y los supervivientes huyeron más allá del País de los Buitres hasta los Yermos. Fueron los primeros en abrazar al Toro Blanco y han regresado a Prax tras su victoria sobre los lunares en 1624.

Jinetes de gran llama

El pueblo de las grandes llamas es alto, con piel de color oliva y pelo negro como sus ojos. Hombres y mujeres se afeitan la cabeza a menudo, excepto por una cola de caballo que se dejan en la parte posterior, más larga y decorada en el caso de las mujeres. Visten ligeramente, a veces usando sólo correas de cuero y taparrabos. Viajan en grupos pequeños de 10 a 20 personas, y se reúnen en grupos más grandes por razones de celebración religiosa, matrimonial y guerrera.

Es la más pequeña de todas las grandes tribus, pero se cuenta como la más poderosa. Sus bestias se alzan sobre otras monturas praxianas y son más rápidas que ninguna otra. Los hombres van armados con grandes lanzas y hachas de mango largo para alcanzar a los enemigos en tierra, se visten de cuero y se dice que no temen a nadie en las llanuras.

La tribu de las grandes llamas no se interpuso ante los invasores lunares y continuó practicando sus costumbres antiguas y herméticas. La presencia de jinetes a caballo en Prax les ofende más que a cualquier otra tribu.

Prax


Dagori Inkarth
Montañas Añiles
Danza de Sombras
Colinas de la Desolación
Montañas de los Lejos Redondos
Montañas de los Nuevos Gigantes Buenos
Llanuras de los Bisontes
Bosque Diurno
Colinas de la Ciudad Dormida
Colinas Divisorias
Condado de Pavis
Condado Solar
Prax
El Gran Secano
Colinas de Eirithe
País de los Buitres
Lugar Muerto
Camino de Caravanas
Cabecera Norte
Cabecera Sur
Error de Orani
Cienaga del Diablo
Montes Ginmuz
Colinas Perdidas
Colinas del Lobo
El Buen Lugar
Ruinas del Embarcadero
Bosque Rojo
Antorcha
Donde Hablan las Rocas
Indagos
Vadatoro
Pavis y la Ruina
Garhounti
Templo de la Cupula Solar
Cienaga Nueva
Monolito Oscuro
Cuevas de Cobre
Sopa Lunar
Seis Hermanas
Ruinas de Invierno
Tarima del Esclavista
Ruinas de Hender
Terreno Sagrado
Los Oteros
Pozo de Rory
Helmbold
Chomoro
Puerta del Cuerno
Gran Cienaga
Fuerte Ruso
Altar del Torneo
El Bloque
Dia de Descanso
Piedra de Biggle
Agape
Fuerte del Caballero
Ruinas del Mono
Pozo de Cam
Ruina de Sog
Centinela de Piedra
Lokazzi
0 km
20
40
60
80
100 km

1625 ts

Clanes de ejemplo

Bisontes de las Flores

El clan del Bisonte de las Flores es una colección de familias relacionadas que adoran al espíritu homónimo como ancestro y protector. Son unos 800 miembros. El kan de los Bisontes de las Flores es Narmeed Mataderviches. Su esposa Varaneena Ojo de Vaca es la principal Madre del Rebaño del clan.

El clan identifica a sus bisontes y miembros humanos con una flor estilizada.

Jinetes de impala

Los jinetes de impala son pigmeos de piel oscura y cuerpo nervudo. Hombres, mujeres y niños se afeitan normalmente las cabezas. Desprecian las armaduras y prefieren confiar en la protección que les otorga la velocidad de sus bestias. Son gentes inteligentes y astutas que nunca se acercan a sus enemigos si pueden evitarlo; prefieren retroceder y desatar una lluvia de flechas sobre sus cabezas. Aunque son arqueros expertos, resultan bastante débiles en combate cuerpo a cuerpo.

El pueblo impala compensa su falta de estatura atacando en masa, ya que es la tribu más poblada de Prax. Los impalas pastan en manadas enormes. Los hombres casados reclaman un lote de tierra de pasto que protegen para el uso de sus mujeres y prole. Los solteros deben valerse por sí mismos y forman bandas de guerreros impetuosos que se ganan el sustento cazando depredadores y asaltando a los forasteros.

Al igual que la tribu bisonte, los impalas fueron líderes en la defensa de Prax contra la invasión lunar. Después de su derrota en 1610, compartieron el exilio de la tribu bisonte en los Yermos más allá del País de los Buitres hasta su reciente regreso a Prax con el Toro Blanco. A pesar de las dificultades compartidas, ambas tribus afirman que fueron traicionadas por la otra y se profesan una amarga rivalidad.

Tribu morocante

Los morocantes no son humanos, y enojan a las demás tribus por pastorear a sus congéneres trashumanos. Los morocantes son cuadrúpedos con garras y su piel va del negro al gris. Son generalmente noctámbulos y tienen mejor visión nocturna que los humanos, además de un excelente sentido del olfato.

Los morocantes siguen las tradiciones rigoristas de Waha-Eiritha, pues constituye una de sus pretensiones de legitimidad en Prax. Los varones son guerreros y pastores, mientras que las hembras poseen más propiedades y son cuidadoras y sanadoras. En seguida se quejan cuando sus correligionarios humanos se alejan del camino de Waha.

Los morocantes tienen una mala reputación inmerecida fuera de Prax. Los forasteros creen que son antropófagos despiadados y asustan a los niños traviesos con cuentos de los morocantes. Pero se debe a la ignorancia: desconocen el Pacto de Supervivencia y no han experimentado la dura vida en las llanuras de Prax, ni lo harían si supiesen de la desesperación que llevó a los hombres y las bestias a correr el riesgo de convertirse en rebaño a cambio de una oportunidad para sobrevivir.

Los forasteros no se dan cuenta de que los humanos de Prax también comen y se sirven de los trashumanos. Los morocantes ven a los trashumanos sobre todo como esclavos y no como carne para el estofado. Cuando los forasteros ven a los trashumanos pastando en sus campos, sus prejuicios los ciegan. Ignoran que los trashumanos son animales poco inteligentes con forma humana. Es por eso que los morocantes tienen fama de ser «devoradores de hombres».



Fuera de Prax, la gente común cree que los morocantes son peligrosos carniceros o fuentes de gran beneficio para los traficantes de esclavos del mercado negro. La mayor excepción es el Imperio Lunar, que acepta a cualquiera dispuesto a obedecer el Camino Lunar. Para saber más sobre los morocantes, consulta el Bestiario de Glorantha.

Jinetes de sable

Los jinetes de sable tienen cabellos negros y ojos oscuros. Usan pantalones, y a menudo un manto corto a modo de poncho. Los más ricos suelen llevar tocados de lujo decorados con cuernos de sable o plumas. Sus reinas del rebaño son raras veces más importantes que sus kanes. Siempre que se toma una decisión que afecta al clan, la reina tiene tanto que decir como el kan, incluso en materia de guerra. Algunos jinetes de sable son polígamos, aunque son las mujeres quienes eligen al marido compartido (y no al revés).

Los jinetes de sable cabalgan enormes antílopes sable de cuernos curvos. La forma de luna creciente de estos cuernos les granjea a veces el nombre de venados lunares.

Cada clan tiene diferentes tipos de tropas mezcladas. Algunos son hostigadores ligeramente armados, mientras que otros están preparados para el combate cuerpo a cuerpo. Los jinetes de sable viajan en bandas de 20 a 30 individuos.

La tribu sable es única entre las tribus por abrazar la religión lunar, debido a los antiguos lazos entre ellos y sus parientes lejanos dentro del Imperio. Los jinetes de sable se aliaron con los invasores lunares y disfrutaron de los privilegios de estatus subordinado dentro del Imperio Lunar. Con la derrota del Imperio Lunar en 1624, la tribu sable perdió su posición y muchos han huido a los Yermos, al otro lado del País de los Buitres.

Tribus independientes

Además de las cinco grandes tribus de Prax, hay varias tribus menores conocidas como tribus independientes. Entre ellas se encuentran la Tropa de Babuinos, los Bersérkeres de Basmol, los lagartos boleadores, el Culto Caníbal, los medios hombres, los supervivientes de Pavis, los jinetes de rinoceronte, los templarios de la Cúpula Solar y los jinetes de unicornio. Todas practican el despiece pacífico y su presencia en las llanuras de Prax es aceptada por las cinco grandes tribus. Las tribus independientes tienen poco que ver entre sí, y se encuentran a menudo como mercenarios en lados opuestos de las batallas.

Pol-joni

La tribu pol-joni es la última tribu de Prax, compuesta por jinetes que tienen respeto por Eiritha pero no por la santidad de los Oteros, y que no realizan otros ritos sagrados. Las demás tribus los consideran proscritos por el atroz crimen de montar caballos y pastorear otros tipos de ganado. Esta diferencia entre animales de monta y cría es contraria al Pacto con Waha, y por esta razón la tribu es conocida como la Tribu Bastarda.

La tribu, originaria del Paso del Dragón, fue fundada en 1420 por Derik Pol-Joni para proteger el Viejo Tarsh de los nómadas. Adoran a los grandes dioses Orlanth y Ernalda, y su magia rúnica es suficiente para evitar que las otras tribus les expulsen de sus dominios en Prax.

Los pol-joni ofrecen un modo de vida alternativo a los hombres jóvenes de las tribus, y cuentan con contingentes de jinetes de bisontes, grandes llamas, impalas y antílopes sable.

Clima

Eiritha adoraba Prax, un lugar fértil y agradable que perdió su esencia para ayudar al Toro Tempestuoso contra el Diablo. Ahora casi nada crece allí, aunque cae una gran cantidad de

Temperaturas y precipitaciones en Prax

Estación	Temperatura	Precipitaciones	Días de lluvia	Vientos predominantes	Nieve
Mar, temprana	7/24	10	21	Sudoccidental	—
Mar, tardía	10/29	4	12	Sudoccidental	—
Fuego, temprana	18/43	—	—	Vientos del desierto	—
Fuego, tardía	10/32	—	—	Vientos del desierto	—
Tierra, temprana	10/29	2	2	Vientos del desierto	—
Tierra, tardía	7/24	2	4	Vientos del desierto	—
Oscuridad, temprana	–7/18	2	4	Vientos del desierto/Septentrional	20
Oscuridad, tardía	–4/13	4	8	Vientos del desierto/Septentrional	20
Tormentas, temprana	–1/13	6	16	Vientos del desierto/Septentrional	10
Tormentas, tardía	–1/18	8	20	Vientos del desierto/Septentrional	5
Tiempo Sagrado	4/21	8	20	Sudoccidental	—

Precipitación total: 46 cm de lluvia y 55 cm de nieve. Cabe señalar que la nieve sólo dura hasta que el siguiente viento del desierto, que siempre la derrite inexorablemente.



lluvia durante las estaciones de la oscuridad, las tormentas y el mar. El resto del año llueve poco. La superficie de la tierra es de arcilla y arena duras, y el agua se escurre o se subsume, perdiéndose para los habitantes. Los aventureros encuentran con frecuencia que los ríos apenas arrastran un mísero caudal. En la estación del fuego se puede contar con los dedos de una mano el número de arroyos que fluyen en el centro de Prax. Árboles y arbustos se alinean a veces junto a los cursos de agua y extraen la humedad subterránea del suelo seco. Aun así, es posible encontrar algo más que rocas y arena en un viaje por el interior. Las tormentas del final del verano han salvado a algunos viajeros de morir deshidratados.

Regiones

Prax

Prax es una región relativamente plana, situada entre el Río de las Cunas al este y las colinas montañosas que la separan del Paso del Dragón y del País Sagrado al oeste. Limita al norte con las montañas de la Danza de Sombras, y al sur con la zona costera y el mar.

Lugares

Altar del Torneo (oasis): Este anfiteatro de piedra natural es el centro del culto de Humakt en Prax y ha servido como lugar de combate sagrado al menos desde la época de Tada.

Camino de Caravanas: Una ruta popular para los comerciantes que viajan desde Sartar atravesando los oasis de Día de Descanso, Altar del Torneo y Piedra de Biggle, e incluye rutas al Bloque, los Oteros y muchos campamentos de paso a medio camino.

El Bloque: Antes de que comenzara el Tiempo, en el centro del mundo se alzaba una gran montaña de la Verdad llamada el Pico. Durante la Guerra los Dioses, un ejército del Caos invadió el Pico y su naturaleza profana provocó su explosión, enviando trozos de «piedraveraz» a toda velocidad por el cosmos.

Un fragmento enorme rebotó en el cielo y cayó a tierra, aterrizando en Prax, donde el Toro Tempestuoso estaba luchando contra el Diablo. La enorme roca se estrelló contra el Diablo, despanzurrándolo por toda la llanura y arrancándolo de su cuerpo.

La roca se llama ahora el Bloque, y se encuentra en Prax. Tiene medio kilómetro de lado y dos kilómetros de altura. Está flanqueado por colinas de tierra. Debajo están los restos del Diablo, erosionados por el río Bueno.

El Bloque, el fragmento de piedraveraz más grande del mundo, rara vez es minado. Es casi irrompible: sólo un metal mítico forjado a partir de la propia piedraveraz puede cortar piedraveraz. Cualquier herramienta de piedraveraz que exista es un tesoro divino desconocido para los hombres.

Además, el Bloque es un lugar sagrado para el Toro Tempestuoso y está custodiado por sus adoradores. Creen que retirar piedraveraz ayudaría al Demonio, e impiden la minería y patrullan las colinas para evitar que nadie busque fragmentos del impacto. A veces intercambian la piedraveraz que han confiscado a otros.

El Bloque está a 130 kilómetros al suroeste de Pavis.

Lugar Muerto: En su lucha contra el Diablo, el Toro Tempestuoso fue arrojado contra la tierra, casi muerto. Su compañera Eiritha, oculta en la tierra, despojó al suelo de su poder y se lo dio todo a su amante. El Toro Tempestuoso resucitado se incorporó de nuevo, saltó hacia su enemigo y luchó contra él hasta que el Bloque aplastó al Demonio y lo mató.

La zona de Prax que Eiritha despojó de su potencia ha permanecido muerta hasta nuestros días. Sólo crecen las plantas más resistentes y son



principalmente venenosas. Cuando las inundaciones repentinas o la lluvia dejan caer agua torrencial sobre la región, se seca rápidamente, dejando un fino polvo alcalino suspendido en el aire que hace daño en los pulmones y quema la piel, levantado por los pies en esta región fantasmal de barrancos sin viento. Bandoleros y forajidos hallan refugio aquí a menudo, ya que la gente normal procura no acercarse.

Entre los aspectos más nocivos de Lugar Muerto se encuentra que los puntos de runa utilizados aquí se pierden permanentemente, lo que requiere nuevos sacrificios de POD una vez que el adorador ha abandonado la zona. La tierra absorbe todo el poder usado dentro de sus límites. Quizás, si la magia se usara constantemente en Lugar Muerto durante muchos siglos, la tierra volvería a ser al menos tan amarilla como el resto de Prax, pero nadie parece dispuesto a sacrificarse para comprobarlo.

Lugar Muerto está a 80 kilómetros al suroeste de Pavis.

Los Oteros: Los Oteros son la tierra sagrada de Eiritha y su hijo Waha, ruinas que se cuidan desde el Tiempo Divino, cuando la tierra era mucho más fértil. Los sacerdotes y sacerdotisas de los Oteros disfrutan de una existencia lujosa, bastante alejada de las labores de la vida nómada. Vestigios de muchos cultos que ya no se profesan en ninguna parte pueden encontrarse en los Oteros.

Los Oteros están a 70 kilómetros al sursuroeste de Pavis.

Poblado bárbaro: Este asentamiento ha sido fundado, abandonado, refundado y abandonado de nuevo muchas veces a lo largo de los siglos. Sirve como mercado para bandas pol-joni y siempre ha sido testigo de peleas salvajes que atraen a proscritos y otros exiliados de tierras más civilizadas (y de la propia Prax).

Sopa Lunar (oasis): Este oasis en el camino de Pavis es una importante parada para las caravanas que viajan a través de Prax, famoso por sus géiseres y aguas termales, así como por su misterioso espíritu profético. Sopa Lunar fue la ubicación de la batalla decisiva en la que el Toro Blanco y sus praxianos derrotaron al ejército lunar en 1625.

Tarima del Esclavista: Un mercado de esclavos situado en la frontera entre el Paso del Dragón y Prax. Antiguamente era un simple altar compartido ente orlanthi y praxianos, utilizado durante mucho como un lugar donde rescatar a familiares capturados. Por tradición, los morocantes no son admitidos en este lugar.

Condado Solar

Cultura/religión: Viejapávica/Yelmalio.

Modificadores locales: Runa de Fuego/Cielo +10% (en lugar de Runa del Aire +10%).

Gobernantes: Vega Aliento Dorado, Belvani Amigo del Dragón.

Este templo de la Cúpula Solar aislado es un legado tenaz de la Segunda Edad. Se trata de una teocracia autoritaria regida por el culto de Yelmalio. Los granjeros del Condado Solar han luchado ferozmente para mantener su autonomía de nómadas praxianos y el Imperio Lunar.

El Condado Solar se encuentra actualmente en un estado de agitación civil porque dos contendientes reclaman el título de conde. Argrath reconoce a un demandante, Belvani Amigo del Dragón. La otra, Vega Aliento Dorado, se ha hecho con el control del Templo de la Cúpula Solar.

País de los Buitres

El País de los Buitres y el Yermo de Genert son aún más secos y menos hospitalarios que las tierras de Prax al oeste.

Pavis

Cultura/religión: Heortlinga/orlanthi.

Modificadores locales: Lealtad (Argrath) 60%, o +10% si ya se tiene.

Gobernante: Argrath.

En 1550, una banda de pobladores se desplazó unos 190 kilómetros al este de Sartar en Prax y fundó un próspero puesto comercial en el exterior de las murallas de las ruinas de la Vieja Pavis. El Espíritu de Pavis, que había protegido las ruinas, llegó a un acuerdo con Orlanth para trasladarse al nuevo asentamiento y comenzar una nueva vida.

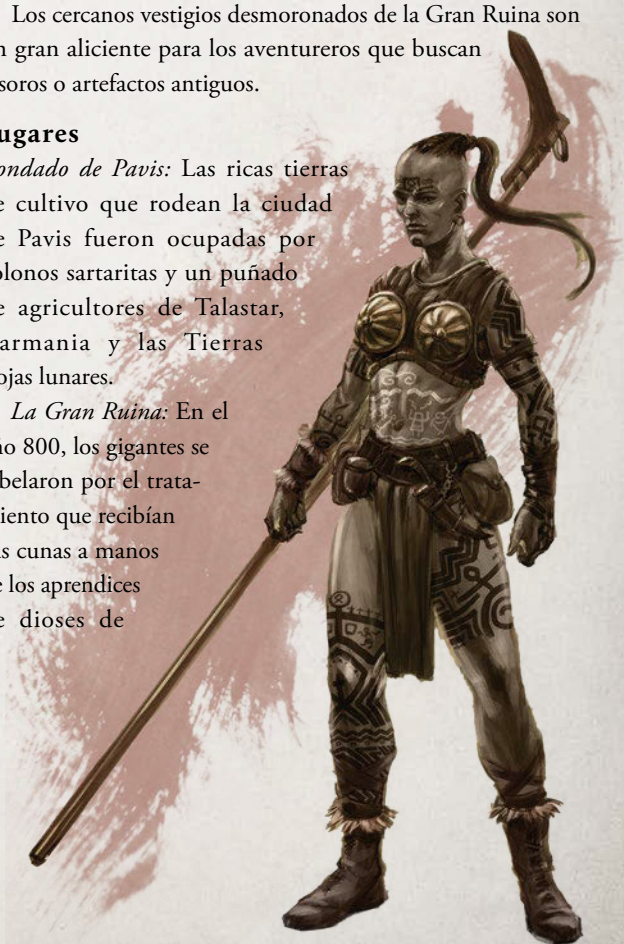
Una gran oleada de colonos sartaritas llegó a Nueva Pavis a raíz de la conquista lunar de Sartar. En 1610, Nueva Pavis se rindió al Imperio Lunar. En 1625, Nueva Pavis fue liberada del Imperio Lunar por Argrath Toro Blanco, quien se ha autoproclamado rey de Pavis.

Los cercanos vestigios desmoronados de la Gran Ruina son un gran aliciente para los aventureros que buscan tesoros o artefactos antiguos.

Lugares

Condado de Pavis: Las ricas tierras de cultivo que rodean la ciudad de Pavis fueron ocupadas por colonos sartaritas y un puñado de agricultores de Talastar, Carmania y las Tierras Rojas lunares.

La Gran Ruina: En el año 800, los gigantes se rebelaron por el tratamiento que recibían sus cunas a manos de los aprendices de dioses de



Jrustela en Robacunas y Corflu. Una banda de gigantes aplastó Robacunas y en su lugar erigió la ciudad ciclópea amurallada de Paragua para vigilar el viaje de sus cunas. Luego esperaron a que su aliado, el río Zola Fel, debilitase Corflu.

Sin embargo, en 830 el héroe Pavis luchó contra los gigantes y los expulsó de Paragua. Luego introdujo a su gente dentro de las inmensas murallas y allí se fundó la primera población humana del lugar.

La ciudad de Pavis fue un firme aliado del Imperio de los Amigos de las Sierpes. Durante 300 años mantuvo una relación ora de amistad, ora de enemistad con los nómadas praxianos de los alrededores. Al final, durante la caída del Imperio de los Amigos de las Sierpes, la poderosa ciudad se rindió ante el héroe nómada Jaldon Dientedorado.

Desde entonces, las ruinas han sido ocupadas furtivamente por humanos, audazmente dominadas por troles y con frecuencia usadas como lugar de refugio por forajidos o como lugar de aventura por los necios.

El Espíritu de Pavis, largo tiempo desprovisto de la adoración adecuada, se marchó de la ciudad en ruinas para instalarse en un templo de Nueva Pavis. Así fue como los restos de Pavis, privados de su espíritu, quedaron reducidos a una Gran Ruina.

Río de las Cunas

En el pasado flotaban cunas gigantescas por el Río de las Cunas. Está escrito en los archivos del Tiempo Divino y esporádicamente en la Primera y Segunda Edad. Los aprendices de dioses de Jrustela robaban los artefactos mágicos de las cunas, destinados a mantener seguros a los niños gigantes y ayudarlos a convertirse en poderosos gigantes adultos. Zola Fel es el dios del Río de las Cunas.

Al principio los jrustelitas abordaban las cunas en el mar, pero muchas se les escapaban y llegaban a su destino. Los codiciosos jrustelitas construyeron la ciudad de Corflu en la desembocadura del río, pero al final resultó que los nómadas de Prax robaban las cunas antes de que llegaran a ese punto. Finalmente, en algún momento alrededor de 750, los jrustelitas fundaron la ciudad de Robacunas en el valle para atrapar las cunas antes de que los nómadas pudieran llegar a ellas.

Robacunas fue destruida por los gigantes y el propio río condenó a Corflu. A comienzos de la Tercera Edad, el valle era un lugar tranquilo y sereno al que ya no llegaban más cunas, a excepción de una que apareció en 1621.

Desde el inicio de la Tercera Edad, el valle fluvial ha supuesto un excelente campo de pastoreo que se disputan las tribus guerreras de Prax. La parte norte del valle (el Condado de Pavis) ha sido ocupada por colonos sartaritas; el valle medio es el lugar de una antigua colonia de la Cúpula Solar. El valle inferior estaba poblado por agricultores lunares cuya colonia fue destruida en 1625.

TARSH LUNAR

La franja a lo largo del río Oslir que va desde Fronteriza hasta el Templo de la Luna Victoriosa está densamente poblada por colonos del Interior Lunar. La mayoría llevan allí varias generaciones y son descendientes de los que recibieron tierras del rey Phargentes. El neopeloriano es su lengua principal, aunque muchos también hablan tarshita.

Estereotipo

Los lunares de Tarsh que habitan las tierras bajas son individuos arrogantes que adoran a deidades extranjeras y toleran el Caos. Se consideran superiores y más civilizados que los demás pueblos del Paso del Dragón por haber adoptado muchas de las idiosincrasias de la civilización dara happana. Los lunares son despiadados, ambiciosos y ansían el poder, sin preocuparse por las consecuencias.

Actitudes

Gran parte de la población urbana del Tarsh Lunar es culturalmente similar a la del Interior Lunar. Tienen una nobleza lunar hereditaria que gobierna sobre clanes campesinos y mantiene muchas de sus antiguas tradiciones orlanthi. Los nobles son leales al Emperador Rojo y se inician en los cultos lunares (típicamente las Siete Madres) a una edad adulta.

El maíz es un cultivo básico en los asentamientos lunares que rodean Fronteriza y el Templo de la Luna Victoriosa.

Política

El rey de Tarsh sirve como sumo sacerdote de las Siete Madres, además de ser comandante en jefe y juez supremo de las tribus y ciudades de Tarsh. Gobierna con la ayuda de un pequeño consejo (o «anillo») de tarshitas eminentes que típicamente incluye a sus asesores, el séquito real, líderes importantes de cultos, generales y representantes de las ciudades. El rey tiene a su servicio a los escribas reales del culto de Irrippi Ontor (que han desplazado a los escribas de los templos de Lhankor Mhy).

Hasta hace poco, Fazzur el Ilustrado era el noble más poderoso de Tarsh por detrás del rey. Era el tío del rey Pharandros y ocupaba los cargos imperiales de general de la provincia y general gobernador del Paso del Dragón. Resultaba valioso como consejero y leal partidario para su sobrino. Sin embargo, a principios de 1622 el Emperador Rojo retiró a Fazzur de sus cargos imperiales. Aunque Fazzur seguía siendo el general más destacado del rey, Pharandros intentó asesinar a sus partidarios más poderosos en 1625, mientras él combatía en Sartar. El rey fracasó, y desde entonces Fazzur ha regresado a las tierras de su familia en Kordros con muchos seguidores armados. Ahora gobierna gran parte de la isla de Kordros sin tener en cuenta los decretos que se promulgan desde Fronteriza.

Tarsh Lunar



1625 ts

Tarsh en llamas

El Tarsh Lunar se halla en un estado de guerra civil no declarada entre los partidarios del rey Pharandros y los de Fazzur el Ilustrado. Ambos bandos buscan aliados en el resto del Paso del Dragón, y como resultado es totalmente posible ver tarshitas lunares (de cualquier bando del conflicto) cooperando con antiguos enemigos en Sartar o en Prax. Las diferencias religiosas entre las Siete Madres y Orlanth pueden quedar en segundo plano en esta disputa interna.

Religión

El culto estatal del Tarsh Lunar son las Siete Madres. Hon-eel es la diosa matrona de la dinastía real gobernante, y su templo goza de muchos privilegios en todo Tarsh. Yanafal Tarnils es el dios de la guerra para el Cuerpo Nativo de Tarsh, e Irrippi Ontor es el dios de los escribas reales. Hwarin Dalthippa es otra diosa lunar de la guerra muy popular. Los cultos de la Diosa Roja y Yara Aranis se centran en el Templo de la Luna Victoriosa. Estos dos cultos son pequeños, pero ostentan un gran poder tanto mágico como político.

Aunque el culto de Orlanth ha sido proscrito por los gobernantes lunares (con un éxito relativo), Ernalda y Barntar son todavía los cultos más populares y adorados por la mayoría de los agricultores. Humakt es el principal dios de la guerra.

Hay dos templos de la Cúpula Solar del culto a Yelmalio en Tarsh. Otros cultos del Fuego, como Yelm (para nobles) y Lodril (para plebeyos), son populares en los asentamientos lunares.

El rey de Tarsh preside sacrificios a estas nuevas deidades, así como a las tradicionales dentro los panteones de los Portadores de Luz y de la Tierra. Sin embargo, los reyes lunares nunca hacen sacrificios a Orlanth.

Clima

A unos 750 metros de altitud se encuentra Fronteriza, la ciudad más lejana al sur de las tierras bajas de Peloria. Durante más de un siglo, la expedición lunar anual a Kalikos ha moderado anualmente los duros inviernos. Antes de ese momento, los mínimos de invierno eran de unos 6 °C más fríos que ahora y caían más de dos metros de nieve con regularidad.

Clanes de ejemplo

Los Orindori

Este poderoso clan gobierna la ciudad de Dunstop y las tierras circundantes. También tienen posesiones y gran influencia en Bagnot. Los Orindori adquirieron su fama durante una guerra civil hace casi dos siglos, y han sido aliados firmes del rey en Fronteriza hasta hace muy poco. Son un clan lunar y su nobleza domina los cultos lunares locales.

El líder de los Orindori es Fazzur el ilustrado.



Regiones

Bagnot

Cultura/religión: Tarshita/orlanthi.

Modificadores locales: Runa de la Tierra +10% (en lugar de Runa de la Luna +10%).

Bagnot fue la capital original del reino, fundada por Arim el Mendigo, y también la capital de los exiliados de Tarsh entre 1491 y 1582. Aunque ahora está gobernada por reyes lunares, sigue siendo un importante centro religioso para los dioses del viejo Tarsh. Se encuentra en el borde del Fulgor (ver página 304) y está defendida por altas murallas de piedra construidas por el rey Moirades.

Lugares

Cementerio de dinosaurios: Esta zona de bloques de granito está cubierta por los huesos de innumerables dinosaurios que han acudido a morir en ella a lo largo de los siglos.

Pico del Oso Pardo: Esta colina sagrada se alza, oscura y prohibida, por encima de las llanuras circundantes. En el Tiempo Divino, Vingkot mató al Oso del Cielo, cuyo cuerpo yació como una gran colina sobre la tierra que Vingkot reclamó como suya. En 1582, el gran rey sartarita Tarkalor murió junto con sus compañeros a manos de los lunares en la Batalla del Pico del Oso Pardo.

Borde Dorado

Cultura/religión: Tarshita/Yelmalio.

Modificadores locales: Runa del Fuego +10% (en lugar de Runa de la Luna +10%).

Nombres tarshitas lunares

Mujer: Eteodona, Harsta, Hawarin, Hyjemkosta, Jorendona, Kana, Kerentha, Sandene, Yaranbora, Yenesting.

Hombre: Annstad, Fazzur, Halifijeem, Illaro, Maroftoor, Moirades, Onjur, Phargentes, Phoronestes, Vostor.

Éste es uno de los templos de la Cúpula Solar del culto de Yelmalio. La ciudad es el hogar del Regimiento de Infantería de Borde Dorado del ejército provincial.

Dunstop

Cultura/religión: Tarshita/lunar.

Gobernante: Fazzur el Ilustrado.

Dunstop es la segunda ciudad de Tarsh. Ernalda es la diosa matrona de la ciudad, y su templo más grande en Tarsh, el Heruvernalda, se encuentra a unos 16 kilómetros de distancia. Los habitantes de Dunstop tienen reputación de cultos y marciales, así como de enérgicos y pragmáticos. Dunstop es el hogar del poderoso clan noble de los Orindori, cuyos miembros incluyen a Fazzur el Ilustrado y sus hijos Onjur y Annstad.

Lugares

Campos del Duelo: Estos ricos campos marcan el lugar donde el rey Marofdul mató a su tío, el rey Halifitoor. Aquí hay un altar consagrado al difunto y renacido Rey de la Tierra.

Temperaturas y precipitaciones en Fronteriza

Estación	Temperatura	Precipitaciones	Días de lluvia	Vientos predominantes	Nieve
Mar, temprana	4/18	10	12	Sudoccidental	—
Mar, tardía	10/23	8	10	Sudoccidental	—
Fuego, temprana	18/30	6	5	Sudoccidental	—
Fuego, tardía	20/35	6	5	Sudoccidental	—
Tierra, temprana	12/26	8	8	Sudoccidental	—
Tierra, tardía	5/18	8	8	Sudoccidental	—
Oscuridad, temprana	−3/10	4	8	Septentrional	15
Oscuridad, tardía	−4/2	6	8	Septentrional	40
Tormentas, temprana	−2/11	10	15	Septentrional	20
Tormentas, tardía	4/11	12	18	Septentrional	20
Tiempo Sagrado	4/16	8	9	Sudoccidental	—

Precipitación total: 86 cm de lluvia y 95 cm de nieve.

Fronteriza

Cultura/religión: Tarshita/lunar.

Gobernante: Rey Pharandros.

La capital de Tarsh. Fronteriza es una colonia lunar construida durante el reinado de Phoronestes sobre un asentamiento anterior en la parte alta del río Oslir. Es un importante centro de comercio, cultura lunar y administración regional.

Fronteriza es una ciudad planificada con calles rectas dispuestas en un patrón de cuadrícula, arquitectura sylilana y murallas formidables. Tiene más templos que edificios gubernamentales, como es habitual en las ciudades del Interior Lunar. Hay muchos templos dedicados a la Luna y los dioses pelorianos, más ricos y prestigiosos que los consagrados a las deidades del Viejo Tarsh.

Fronteriza es el centro cultural más importante de las provincias lunares. La Universidad de las Provincias no está en un lugar específico dentro de la ciudad, porque los maestros enseñan donde haya espacio, típicamente en hogares o sitios públicos.

Lugares

Templo de la Luna Victoriosa: Uno de los poderosos complejos sagrados construidos por el Imperio Lunar para mantener y extender el Fulgor. Criminales y rebeldes son sacrificados para alimentar a Yara Aranis y potenciar así la telaraña mágica. El templo está defendido por un regimiento de magos lunares y sus guardias.

Tribus de ejemplo

Los hendarli

Esta tribu de unas 10.000 personas dominaba en el pasado las tierras entre Bagnot y Cima del Invierno. Illaro Dientenegro era el rey tribal, pero renunció al título para ser coronado monarca de Tarsh en 1455. Desde el ascenso de los reyes lunares, los hendarli han disminuido lentamente, pero han sobrevivido gracias a su alianza inquebrantable con la sacerdotisa de la Agitadora. Tras la caída de Bagnot en 1582, los hendarli se retiraron al fuerte Cima del Invierno.

Muralla de los Esclavos

Cultura/religión: Tarshita/lunar.

Esta ciudad comercial situada en la frontera con Tarsh es la ubicación de un mercado de esclavos que comercializa cautivos de lugares tan lejanos como Balazar y Prax.

Talfort

Cultura/religión: Tarshita/lunar.

Talfort es la entrada norte de Tarsh, una importante fortaleza y centro mercantil construida sobre una colina empinada que domina el Oslir.



Viejo Tarsh



1625 ts

Viejo Tarsh

Los exiliados de Tarsh o viejotarshitas son un grupo de tribus de las estribaciones de la montaña Kero Fin que se niegan a reconocer el dominio de Fronteriza. Mantienen su precaria independencia en el fuerte Cima del Invierno, donde el terreno defensivo favorable y la protección del Templo de la Agitadora les proporcionan refugio.

Bagnot era la capital de los exiliados de Tarsh antes de 1582, y una línea de ciudades y pueblos fortificados desde Dunstop hasta Muralla de los Esclavos defendía su independencia. Estas ciudades fueron cayendo una por una ante el rey Moirades, el resurgente rey lunar.

Los exiliados de Tarsh tienen poca tierra cultivable y viven del pastoreo, la caza y los saqueos.

Estereotipo

Los exiliados de Tarsh dejaron sus hogares cuando el Imperio Lunar conquistó su territorio, tras decidir que vivir como ladrones salvajes siguiendo a la diosa sombría Maran Gor era preferible a someterse al odiado imperio. Son gente dura y despiadada que desprecia el arado y prefiere el bandolerismo.

Actitudes

Los viejotarshitas son duros, resistentes y despiadadamente prácticos. Son devotos de los dioses de la Tierra y el Aire, que gobiernan sus territorios.

Política

La sacerdotisa de la Agitadora es la autoridad incuestionable, pero no se involucra en asuntos mundanos de justicia, comercio ni en incursiones de poca relevancia. En 1625, la sacerdotisa de la Agitadora nombró a Unstey de Cima del Invierno rey de todos los clanes de exiliados de Tarsh.

Nombres del Viejo Tarsh

Mujer: Durlindia, Erantha, Ernadali, Harsta, Inkarne, Jorendona, Kerentha, Oriane, Sandene, Yaranbora, Yenesting.

Hombre: Arim, Barterim, Danbal, Halifijeem, Jornkalor, Maroftoor, Ovardul, Palashee, Pyjeemstoor, Varstpoor.

Cultos importantes

Los dioses nativos del Viejo Tarsh son los Portadores de Luz y las deidades de la Tierra. Ernalda y Orlanth son los cultos más populares y adorados por la mayoría de los agricultores. Maran Gor, la Agitadora de la Tierra, es una diosa muy importante para las tribus del Viejo Tarsh, particularmente las más próximas a Kero Fin y el Templo de la Agitadora. Humakt es el principal dios de la guerra. Los cultos de los demás Portadores de Luz son populares en todo el Viejo Tarsh. Odayla y Yinkin son dioses habituales de los cazadores.

Clima

Cima del Invierno se encuentra en un valle de montaña en la base de Kero Fin. Su clima está fuertemente influenciado por la proximidad de la enorme montaña y recibe la mayor cantidad de nieve de cualquier asentamiento humano en el Paso del Dragón. Su altura es de aproximadamente 850 metros.

Temperaturas y precipitaciones en Cima del Invierno

Estación	Temperatura	Precipitaciones	Días de lluvia	Vientos predominantes	Nieve
Mar, temprana	2/16	12	14	Sudoccidental	—
Mar, tardía	8/21	10	12	Sudoccidental	—
Fuego, temprana	15/26	6	5	Sudoccidental	—
Fuego, tardía	18/32	6	5	Sudoccidental	—
Tierra, temprana	12/24	8	8	Sudoccidental	—
Tierra, tardía	5/16	8	8	Sudoccidental	—
Oscuridad, temprana	−5/5	4	8	Septentrional	30
Oscuridad, tardía	−8/−2	6	8	Septentrional	60
Tormentas, temprana	−8/0	14	10	Septentrional	140
Tormentas, tardía	−2/2	14	10	Septentrional	70
Tiempo Sagrado	−1/12	8	9	Sudoccidental	5

Precipitación total: 96 cm de lluvia y 305 cm de nieve.

Regiones

Cima del Invierno

Cultura/religión: Tarshita/orlanthi.

Gobernante: Rey Unstey.

El fuerte Cima del Invierno es el asentamiento más alto de las estribaciones de Kero Fin. Es una pequeña ciudad lista para proporcionar porteadores, escaladores y transportistas a cualquiera que pague por ellos. Los habitantes se llaman a sí mismos exiliados de Tarsh. Son orlanthi abiertamente anti lunares, y se han aliado con la sanguinaria sacerdotisa de la diosa Agitadora.

Kero Fin

Este increíble pico se eleva hasta los 12 kilómetros de altitud y es visible desde cientos de kilómetros a la redonda. Parece una aguja que se alza hasta perderse de vista. Es el más importante de los Grandes Picos Sagrados de los orlanthi. Kero Fin suele estar cubierto de nubes, como corresponde a la madre de Orlanth.

Matorrales

Cultura/religión: Tarshita/orlanthi.

Estas colinas escarpadas están salpicadas de antiguas ruinas de edades antiguas y pobladas por pastores, cazadores y bandidos. Abundan los dinosaurios, lo que dificulta la agricultura.

Lugares

Ruinas Caídas: Estas ruinas están malditas y son muy peligrosas. Se las conoce por los fragmentos de una escalera mística que aún caen del cielo sobre las ruinas de vez en cuando. Dentro de las ruinas vive Elemenoria, la Gran Tentadora, que puede conceder deseos por un precio terrible.

Torre de Miskander: Esta torre fue construida como refugio por un poderoso asesor místico del rey Moirades, exiliado por Jar-eel la Cuchilla en 1610.

Paso del Dragón

Esta brecha en la cordillera del Espinazo del Dragón, a unos 25 kilómetros al suroeste de Cima del Invierno, supone el paso más accesible hacia el norte y al sur a través de la región. Fue construida para asemejarse a un tremendo dragón, con las fauces abiertas a través de las que se debía pasar. La mayor parte acabó dañada durante la lucha final contra el Imperio de los Amigos de las Sierpes.

Templo de la Agitadora

Cultura/religión: Tarshita/panteón de la Tierra.

Gobernante: Sacerdotisa de la Agitadora.

Éste es el mayor complejo de templos de la Tierra en el Paso del Dragón. Tiene fuertes lazos con los exiliados de Tarsh del fuerte Cima del Invierno. Es el hogar de Maran Gor, diosa de los terremotos y la destrucción, y hermana de Ernalda. Se construyó donde fue derramada la sangre del Abuelo Mortal.




Mapa del
Paso del Dragón
1625 TS.
Talfort
Fronteriza
Tarsh
Templo de la Luna Victoriosa
Cobriera
Campos del Duelo
Isla de Kordos
Herrvernalda
Ruinas de la Rueca Solar
Montañas de la Hidra
Peñas Seca Almas
Dunstop
Pico del Oso Pardo
Colinas de Koffer
Columna de Manuil
Muralla de los Esclavos
Bosque Maloliente
Borde Dorado
Abismo de la Garganta de la Serpiente
Montañas Dragon Ne
Bosque de las Arañas
Cangrejo
Mina del Enano
Fuerte Engol
Aldea Chur
Colinas de Cumbrego
Bosque los Mue
Valle de los Huesos
Garzaverde
Ruinas de la Calavera
Fuerte del Jabalí Azul
Vado Peligroso
Ojo del Dragón
Llanura de Donalf
Selva Dragonut
Bagnor
Ruinas Caídas
Templo de la Agitadora
Valle del Dragón Rojo
Puesto Norte
Exiliados de Tarsh
Kero Fin
Bosque de las Dríadas
Cima de Tu Cumbre
Colinas de Stael
Dos Sierras
Colinas de Gelay
Jonvilla
Pantano de las Tierras Altas
Puertarruna
Ruinas Errantes
Puesto de la Reina
Mirageallinezo
Condado del Caballo Negro
Los Pastizales
Ruina Humeante
Sartar
Punto Pato
Alta Sierra
Vinoclaro
Bosque de las Bestias Maravillosas
Cordillera del Espinazo del Dragón
Templo Salvaje
Villahumana
Antigua Ruina Elfica
Famatiena
Pozo de Antorcha de Oro
Iglesia de Wilm
Cúpula Solar
Montañas del Techo Celeste
Valle del Dragón Verde
Montaña de la Flecha
Monte Dorados
Puesto Nord
Avispero
Castro del Venado
Valle de las Bestias
Murallas Blancas
Bosque de los Trolés
Nueva Ciudad de Cristal
Pozonegro
Fortaleza de Alda
Bosque Viejo
Cueva Estrella
Pantano del Viento Negro
Piedra de Herrero
Meseta Sombría
Tierra Hendriki
Bosque Petreo
Huella de Larnste
Hedrados
Janshólm
Valeron
Sylta
Esrolia
La Maraña
Salón de las Hachas
Pantano de las Tierras Bajas
Sklar
Vadomenor
Tierra Heortlin
Karse
Mornes
Nochet
Necrépolis
Durengard
Bahía del Mar Espejado
Pedestal
Pennel
Dombry
Rhigos
Eskos
Vize


Montañas Petrificadas
Valle de las Flores
Dagori Inkarth
Montañas Añiles
Danza de Sombras
Ruinas del Embarcadero
Montañas de los Lagos Redondos
Bosque Rojo
Antorcha
Colinas de la Desolación
Donde Hablan las Rocas
Los Cuernos Gigantes
Adari
Llanuras de los Bisontes
Montañas de los Nueve Gigantes Buenos
Bosque Diurno
Espesura de Lagartos
Colinas de la Ciudad Dormida
El Lugar Mejor
Túmulo Alto de Tadar
Colinas Divisorias
Indagos
Condado de Pavis
Vadatoro
Monolito Oscuro
Colinas del Lobo
El Buen Lugar
Pavis y la Ruina
Condado Solar
Cuevas de Cobre
Soja Lunar
Colinas Perdidas
Prax
Templo de la Cúpula Solar
Ciénaga Nueva
Ruinas de Invierno
Lugar Muerto
El Gran Secano
País de los Buitres
Tarima del Esclavista
Los Oteros
Terreno Sagrado
Pozo de Rory
Ruinas de Hender
Camino de Caravanas
Día de Descanso
Colinas de Eiritha
Altar del Torneo
El Bloque
Ciénaga del Diablo
Montes Ginnur
Puerta del Cuerno
Piedra de Bigelo
Cabecera Norte
Montaña del Paso Tormentoso
Fuerte del Caballero
Ruinas del Mono
Agape
Cabecera Sur
Error de Orani
Ruina de Sog
Pozo de Cam
0 km
20
40
60
80
100 km



Sistema de Juego

En los capítulos anteriores se ha abordado la creación de los aventureros y los elementos que los componen, como las habilidades, pasiones y runas. El presente capítulo trata las mecánicas utilizadas para simular las formas de interacción entre los aventureros y el mundo, sustanciado en el entorno, otros personajes controlados por el Director de Juego y otros aventureros.

El tiempo en el juego

El **tiempo «real»** que pasamos jugando a RuneQuest como jugadores y Director de Juego tiene poco que ver con el paso del tiempo para los aventureros en Glorantha. El **tiempo de juego** es imaginario y no se corresponde con el paso del tiempo real experimentado por los jugadores y el director de Juego. Esta sección explica el tratamiento que dan las reglas al transcurso del tiempo de juego.

Una de las primeras cuestiones que deben tenerse en cuenta para adjudicar acciones en el juego es *«¿Qué sucede en cada momento?»*. Los siguientes términos definen el paso del tiempo en estas reglas.

Tiempo de campaña

Por lo general, en cada estación tiene lugar una sola aventura. Esta idea de «una aventura por estación» enfatiza que se trata de un hecho extraordinario y que los aventureros tienen otras obligaciones en sus vidas. Un aventurero no es dueño de gran parte de su tiempo; los agricultores tienen que trabajar el campo, los guerreros deben proteger a sus señores, e incluso los sacerdotes están obligados a pasar la mayor parte de su tiempo adorando a los dioses y ocupándose del templo.

Al final de cada estación, los aventureros hacen **tiradas de experiencia** (ver página 415), se determinan los resultados de cualquier **entrenamiento** que hayan decidido llevar a cabo (ver página 416) y se realizan otras tareas de mantenimiento. Consulta el capítulo **Entre aventuras** para saber más sobre estas mejoras del personaje.

Al final de cada año, durante el **Tiempo Sagrado** (ver página 420), los aventureros determinan las circunstancias económicas y mágicas de su comunidad, así como su propia economía. Hacen tiradas para su envejecimiento y sus situaciones familiares, y revisan otros elementos relacionados. El Tiempo Sagrado es un momento propicio para las búsquedas heroicas y otros rituales mágicos importantes (ver página 420). El Tiempo Sagrado se aborda en el capítulo **Entre aventuras**.

Tiempo real

El tiempo real transcurre al mismo ritmo para los jugadores y el Director de Juego que para los aventureros. Por regla general se aplica cuando se habla por boca de un personaje o al describir el paso del tiempo desde la perspectiva de los aventureros.

Tiempo narrativo

El **tiempo narrativo** pasa más rápido, según sea necesario para que la partida avance. El ritmo en cada caso será determinado por el Director de Juego. Cuando no ocurra nada digno de mención, limítate a decir que *«pasan varios días»* para continuar la partida. El Director de Juego puede hacer pasar un año sin añadir ni una coma más.

Turno completo

Un **turno completo** representa 5 minutos o 25 **asaltos de combate** (ver más abajo). Se utiliza para registrar el tiempo a una escala superior a los asaltos. No hay muchos combates que duren más de un turno completo, si no es en medio de una auténtica batalla.

Asalto de combate

Un **asalto de combate** dura unos 12 segundos y representa la unidad básica de tiempo utilizada en combate. Comprende una ronda completa de ataques, paradas, conjuros y movimientos. Los asaltos de combate se describen con más detalle en el capítulo **Combate** (página 191).

≈La saga de Vasana≈

1626, a inicios de la estación del fuego.

La noticia de que el rey Pharandros avanzaba sobre Sartar con lo que quedaba del ejército provincial para intentar conquistarlo llegó a Hogar del Audaz. Kallyr nos reunió, a pesar de sus heridas incurables y el dolor que transformaba su rostro en una máscara sombría. Cuatro tribus se le unieron: los cinsinas, los culbreas, los malani y la mía propia, los colymar. Me había ganado el derecho a servir en la guardia de Kallyr y temía que el destino de Sartar dependiese de aquella batalla.

Mi hermanastra Yanioth venía conmigo, aunque no era una guerrera. Mis parientes Harmast y Korol también me siguieron, pero se negaron a luchar bajo el estandarte de Kallyr y en su lugar quisieron hacerlo por los colymar y por la reina Leika.

Al amanecer del día divino de la semana del movimiento, el ejército lunar cruzó el Arroyo cerca del lugar donde se encuentra con el Pantano de las Tierras Altas. Nosotros no situamos en la base del Pico Viejo. La princesa Kallyr estaba en el centro, con su frente engalanada brillando ferozmente. Los sacerdotes de las runas entonaban cánticos místicos, y los señores de las runas se prepararon para encarnar alguna fracción de los poderes de los Portadores de Luz. Las tribus, lideradas por sus reyes y reinas, se reunieron a ambos flancos. Varias de ellas guardaban un gran rencor a la princesa, incluida mi propia reina Leika, pero acudieron por la necesidad y los juramentos de sus antepasados.

El ejército lunar era más grande. Lo nutrían tarshitas y lunares del Interior que habían sobrevivido al Surgimiento del Dragón y componían tropas de reserva, a pesar de la Revuelta de las Tierras Rojas. Pude ver al rey Pharandros cabalgando de aquí para allá sobre su orgulloso semental rojo.

La batalla comenzó casi vacilante. Los lunares fueron tanteando nuestra posición y los contraataques que lanzamos no seguían ningún plan. Empecé a temer que Kallyr no nos lanzaría a la refriega.

La locura se desató cuando Yelm apenas estaba en lo más alto de la cúpula celeste, y todos acabamos sumidos en el caos. Una docena de magos guerreros lunares, quizás más, aparecieron detrás de nosotros con un destello azul y rojo. Sus espadas curvas de hierro brillaron furiosamente y la sangre brotó por doquier. Vi caer a Korol bajo sus malditos filos. Me interpuse entre uno de los asesinos y mi princesa, hundiendo profundamente mi espada en su pecho, pero antes de que pudiera retirar el arma otro mago guerrero me abrió el vientre con su kopis y caí al suelo. Maldije mi debilidad antes de perder el sentido.

Desperté al día siguiente en un campo con los sonidos de cánticos a la diosa de la misericordia. La magia de mi hermana me había salvado la vida, y las canciones de las damas blancas aliviaban la gravedad de mis heridas. Enseguida supe que la princesa Kallyr había caído poco después de mí, rodeada de guardias personales que compartieron su destino. Los magos guerreros lunares también habían muerto, pero el daño ya estaba hecho: Kallyr había muerto y las damas blancas no podían revivirla con ninguno de sus conjuros rúnicos. Otra baja de aquel día fue mi pariente Korol.

A pesar de esta terrible pérdida, los sartaritas obtuvieron la victoria en el campo de batalla. Tras la caída de Kallyr, la reina Leika Lanza Negra y nuestra tribu colymar empujaron a los enemigos al Arroyo, donde se ahogaron, deteniendo así el ataque lunar. El rey Pharandros se retiró al otro lado.

Al día siguiente, la reina Leika hostigó tanto a los supervivientes que los lunares se retiraron a Alda-Chur. El rey Pharandros, temiendo las maquinaciones de su rival Fazzur el Ilustrado, regresó rápidamente a Fronteriza con sus oficiales y regimientos más leales. Nuestra amable reina había obtenido una victoria impresionante.

Sufrimos pérdidas terribles. La princesa Kallyr Estrella en la Frente estaba muerta y no volvería. El rey Ranulfo de los culbreas y la reina Amalda de los malani también cayeron en la batalla. Mi tribu había sufrido pocas bajas y todos mis parientes menos uno salieron ilesos. Los colymar tomaron el cuerpo de Kallyr y llevaron el cadáver de vuelta a Hogar del Audaz para su cremación.



Las habilidades y el tiempo

La ejecución de tareas puede servir para marcar el paso del tiempo. Las habilidades de combate pueden usarse un asalto tras otro, pero las demás representan procesos que pueden durar horas o incluso días de tiempo de juego. El tiempo necesario para llevar a cabo una tarea es abarcado en su totalidad por una sola tirada.

A continuación se relacionan los intervalos de tiempo típicos que son necesarios para llevar a cabo tareas concretas o usar aptitudes específicas, aunque pueden variar ampliamente atendiendo a la forma y las circunstancias.

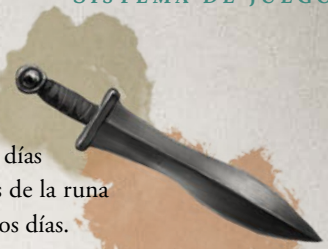
- **Instantáneo:** Invocar una afinidad rúnica o una pasión.
- **Desde unos segundos hasta un asalto de combate:** Ataques con armas, Baile espiritual, Combate espiritual, Esconderse, Escuchar, Esquivar, Otear, Percibir asesinos, Percibir el Caos, Primeros auxilios (para detener una hemorragia), Saber (cualquiera), Saltar.
- **1–5 minutos (hasta un turno completo):** Bailar, Cantar, Charlatanería, Costumbres, Deslizarse en silencio, Escuchar, Interpretar, Intimidar, Juego de manos, Leer/escribir, Lengua propia, Nadar, Negociar, Ocultar, Otra lengua, Primeros auxilios (para curar puntos de golpe), Psicología, Saber (cualquiera), Tocar instrumentos, Tratar enfermedades, Tratar envenenamientos, Trepar.
- **5–30 minutos (hasta 6 turnos completos):** Bailar, Buscar, Cantar, Costumbres, Despiece pacífico, Disfrazarse, Encanto, Interpretar, Intrigar, Leer/escribir, Lengua propia, Mecanismos, Navegación, Oratoria, Otra lengua, Pastorear, Remar, Saber (cualquiera), Tocar instrumentos, Viaje espiritual.
- **30–60 minutos (6–12 turnos completos):** Batalla, Costumbres, Encanto, Leer/escribir, Navegación, Oratoria, Pastorear, Rastrear, Remar, Saber (cualquiera).
- **Desde 1 hora hasta muchos días:** Administrar, Adorar, Agricultura, Alquimia, Batalla, Burocracia, Buscar libros, Encanto, Leer/escribir, Meditar, Navegación, Pastorear, Preparar cadáver, Saber (cualquiera), Supervivencia.

Más arriba se ha señalado que invocar una runa o una pasión es algo instantáneo, incluso cuando se está reforzando otra habilidad, y el tiempo necesario para realizar ésta no aumenta. Sin embargo, el aventurero no puede invocar más de una runa o pasión al mismo tiempo.

Día

Un día en Glorantha es el tiempo necesario para que el sol atraviese el cielo de este a oeste. Una noche es el tiempo necesario para que el sol atraviese el Inframundo de oeste a este.

Los días reciben su nombre de cada uno de los cinco elementos (día del frío, día del agua, día de la arcilla, día del viento y día del fuego). La influencia de los elementos varía en intensidad según el día de la semana. Por ejemplo, los días del viento hay más energías de la runa del Aire disponibles que otros días.



El sexto día es el día divino, tradicionalmente utilizado para practicar la adoración y la meditación. Muchas ceremonias sagradas importantes se celebran este día.

El último día de cada semana es el día «salvaje», una parte informe del tiempo, a menudo propicio para las distintas magias del Caos. Este día se puede rendir culto a la deidad local más poderosa.

Semana

La semana consta de siete días, uno por cada uno de los cinco elementos, más un día divino y un día salvaje. Cada día de la semana es más propicio para el lanzamiento de conjuros de tipos concretos de magia.

Fases lunares

La Diosa de la Luna Roja no está ni muerta ni viva, sino que pasa de la vida a la muerte, y regresa de nuevo a la vida. Desde su apoteosis se ha mantenido estacionaria en el cielo, girando sobre su eje y bañando Glorantha en su influjo místico. Su fase diurna es constante, mientras que por la noche gira gradualmente su cara para entrar en una nueva fase lunar.

Cada fase de la Luna Roja dura un día completo y la mitad de las dos noches que lo anteceden y lo siguen. El ciclo de las siete fases dura una semana. Las fases diarias son, por orden:



- **Media menguante:** Esta fase se observa durante los días del frío en el Paso del Dragón.
- **Moribunda:** Esta fase se observa durante los días del agua en el Paso del Dragón.
- **Luna negra:** Esta fase se observa durante los días de la arcilla en el Paso del Dragón.
- **Media creciente:** Esta fase se observa durante los días del viento en el Paso del Dragón.
- **Medio vacía:** Esta fase se observa durante los días del fuego en el Paso del Dragón.
- **Luna llena:** Esta fase se observa durante los días salvajes en el Paso del Dragón.
- **Medio llena:** Esta fase se observa durante los días divinos en el Paso del Dragón.

La saga de Vasana

1626, a principios de la estación del fuego.

Dos días después llegamos a Hogar del Audaz. La noticia de la muerte de Kallyr se recibió con gran dolor y mucho miedo. Sus parientes insistieron en esperar una semana entera a que la princesa regresase de la muerte. Cuando pasó ese tiempo, las turbas impidieron la incineración de Kallyr y su cuerpo yació sobre la pira, en el templo de Orlanth.

Pasó otra semana y se sucedieron las discusiones en la Plaza del Rey. Los líderes tribales no se ponían de acuerdo para elegir un sucesor, pues se decía que Kallyr era la última de la casa real y no había dejado ningún heredero.

Mientras sucedía todo aquello, residí con los míos en la mansión tribal de los colymar, ejerciendo nuestro derecho. Pasábamos el tiempo meditando en los templos o bebiendo vino claro en El Bolsillo de Geo, aunque al principio tuvimos que persuadir a Yanioth para que nos acompañara. Yo visité el Templo del Conocimiento y, en honor a mi abuela, contraté a un sabio para mejorar mi terrible caligrafía.

Los jefes tribales prosiguieron con sus debates y discusiones. Coincidían en afirmar que la reina Leika era la más poderosa, pero aun así no se inclinaron por seguirla. Aquello la enojó sobremanera. Mientras hubiera un heredero potencial vivo, Leika era una líder tribal más. Oí a nuestra reina decir «Kallyr sólo tenía una gota de sangre sartarita, y a pesar de todos sus fracasos, con eso bastaba».

El cuerpo de Kallyr permaneció tres semanas sin signos de descomposición antes de que los colymar encendiesen la pira. Al final lo hicieron a espaldas de las demás tribus. La reina Leika abandonó Hogar del Audaz seguida de los suyos, dejando atrás el miedo y la incertidumbre. Estaba segura de que las tribus aceptarían su liderazgo en cuanto Kallyr se hubiera ido de verdad.

Me negué a ayudar a Leika. Sabía que Argrath, el Toro Blanco, era otro heredero a la dinastía de Sartar. Había luchado por su causa y ayudé a proclamarlo Rey de Pavis. Después de ver las marcas de Sartar en él, decidí ir a Nueva Pavis. Reuní a los míos y les conté mis planes; a decir verdad, creo que Harmast habría ido en busca de Argrath aunque no se lo hubiera propuesto.

Entonces dejamos Hogar del Audaz y viajamos hasta Swenston para buscar una caravana con la que cruzar las llanuras de Prax.

Cada fase lunar tiene un efecto importante sobre la fuerza de la magia rúnica de los cultos lunares.

Tiempo estacional

Una estación se compone de ocho semanas que reciben el nombre de cada uno de los ocho Poderes: desorden, armonía, muerte, fertilidad, inmovilidad, movimiento, ilusión y verdad.

Las cinco estaciones son:

- **Estación del mar**, que se corresponde con la primavera. Sucede al renacimiento del Tiempo Sagrado, y es testigo de cómo las jóvenes deidades de la nueva era son libres para ejercer su influencia sobre el mundo.
- **Estación del fuego**, que se corresponde con el verano. Es una temporada de calor y maduración, cuando los planes y maquinaciones de los hombres fructifican al mismo tiempo que los rebaños y los campos. Es el momento de mayores energías para emprender actividades físicas e intelectuales, así como para la expansión.
- **Estación de la tierra**, que se corresponde con el otoño. Es cuando hay que cosechar y recolectar los alimentos en previsión de tiempos más duros. Las fuerzas de la vida se retraen, dejando los campos y pastos a merced del frío y la oscuridad que no tardarán en aparecer. Sin embargo, también es el momento de mayor abundancia, un período de alegría y festejo.
- **Estación de la oscuridad**, que se corresponde con el invierno. El mundo es embargado por las penurias y la tristeza. Los más débiles deben cobijarse, atesorando su comida y cantando historias alegres en torno a fuegos crepitantes. Sólo los más audaces se aventuran a salir al exterior.
- **Estación de las tormentas**, que se corresponde con un monzón frío. Es el período de mayor violencia y peligro. Los dioses del aire dominan esta estación, y sus energías son siempre de naturaleza violenta e impredecible. Este tiempo sangriento se asemeja a la Guerra de los Dioses y puede llegar a deshacer los esfuerzos de todo un año. Los problemas ocasionados en estas fechas abren a menudo una puerta para que el Caos se cuele en el mundo.

Al final de cada estación, los aventureros pueden hacer comprobaciones de experiencia, tiradas para ganar POD y mejorar otros aspectos del personaje. Para más información, consulta el capítulo **Entre aventuras**.

El Tiempo Sagrado

El **Tiempo Sagrado** dura dos semanas, pero se considera que es un único período de catorce días. Es un momento de renacimiento durante el cual se ofician grandes ceremonias y las naciones aparcan sus diferencias para celebrar la inminente

llegada de la primavera. Se consultan oráculos y se lanzan conjuros para proteger la tierra. Todas las personas religiosas participan recreando sus propios mitos de creación. La liberación masiva de energía que se produce en este momento es un factor importante para rejuvenecer el cosmos. Si no se completasen estas actividades con éxito, el Caos volvería a introducirse en el mundo.

No es habitual emprender aventuras durante el Tiempo Sagrado, pues está destinado a determinar la prosperidad de los aventureros y la comunidad, además de interpretarse augurios para el año venidero. La única aventura que puede tener lugar durante el Tiempo Sagrado es una búsqueda heroica en la que participe toda la comunidad, y aun así se trata de un hecho muy poco frecuente.

Para más información, consulta el capítulo **Entre aventuras**.

USO DE LAS APTITUDES

Las acciones más importantes requieren el uso de alguna **aptitud**: una habilidad, una runa o una pasión. Todas ellas se tratan detalladamente en capítulos posteriores. En esta sección se explican las reglas para el uso de estas aptitudes.

Muchas aptitudes representan funciones normales que cualquier persona puede realizar. Caminar por una habitación o abrir una puerta son aptitudes, pero al menos en el caso de los aventureros no es necesario verificar si tienen éxito en estas acciones. Se da por sentado que al realizarlas el aventurero tiene un **éxito automático**.

Si el aventurero utiliza alguna aptitud en una circunstancia dramática, entonces necesita realizar una tirada de aptitud. Es fácil ver cuándo se deben tirar los dados, pero en caso de duda, el Director de Juego tendrá en cuenta las consecuencias del fracaso. ¿La posibilidad de fallar aumenta la tensión y genera emoción? ¿Puede el fracaso resultar divertido en la partida? Si la respuesta a cualquiera de estas preguntas es «*sí*», el Director de Juego debe pedir al jugador que haga una tirada de la aptitud correspondiente.

Puntuación básica de la habilidades

Todas las habilidades tienen una **puntuación básica** que corresponde a la probabilidad que tiene cualquier persona medianamente capaz de usar con éxito la habilidad por primera vez. Las puntuaciones básicas aparecen impresas en la hoja de aventurero. Los modificadores por categoría de habilidades de cada aventurero pueden variar esta puntuación, de modo que todos empezarán sus carreras con puntuaciones diferentes. Los percentiles aprendidos a través de la experiencia o entrenamiento previos se suman a la puntuación básica de la habilidad.

Ejemplo: *A pesar de la afinidad de Yanioth con la Tierra, la sacerdotisa de Ernalda nunca ha aprendido a seguir rastros. Su puntuación en la habilidad de Rastrear es la básica (05), o 05%. Su modificador por categoría de las habilidades de Percepción es de +5%, y esto le aumenta Rastrear hasta un 10%.*

Tiradas de característica

Para resolver acciones en el juego, se hacen tiradas de percentiles usando las puntuaciones de habilidades, runas y pasiones. Algunas veces puede ocurrir con que ninguna de ellas resulta adecuada para la acción que quieres intentar. En estos casos el Director de Juego puede optar por una **tirada de característica**.

En circunstancias normales sin complicaciones, se utiliza para esta tirada el valor de la característica multiplicado por 5. Este multiplicador se puede aumentar o disminuir para representar circunstancias diferentes, desde las más simples hasta las casi imposibles.

Multiplicadores a las características

Multiplicador	Circunstancia
×5	Acción sencilla
×4	Fácil
×3	Moderada
×2	Difícil
×1	Muy difícil
×0,5	Casi imposible

Los siguientes ejemplos son posibles coyunturas en las que es apropiado usar tiradas de características:

- **Tirada de Fuerza (FUE×5):** Utilizada en esfuerzos musculares intensos, como tirar una puerta abajo, subirse a un bote o a una cornisa, moverse a través de lodo espeso, etc.
- **Tirada de Constitución (CON×5):** Utilizada para resistir la fatiga, o en la realización de un esfuerzo intenso o prolongado, como una carrera de fondo o similar.
- **Tirada de Inteligencia (INT×5):** Utilizada para poner a prueba la aptitud mnemónica o lógica. La tirada de Inteligencia no ha de sustituir la contribución intelectual del propio jugador, sino sugerir lo que puede hacer el aventurero con su cerebro, como recordar la cara o el nombre de alguien.
- **Tirada de Destreza (DES×5):** Utilizada para resolver acciones que requieren buena coordinación, agilidad o maña, velocidad o equilibrio, como coger un objeto al vuelo, caminar sobre un tejado, etc.
- **Tirada de Carisma (CAR×5):** Utilizada para resolver pugnas sociales de naturaleza verbal o gestual en las que no tenga cabida una habilidad como Charlatanería, Encanto, Intimidar, Intrigar, Negociar u Oratoria.

Si hay otra fuerza o aptitud que se opone directamente a la acción del aventurero, por ejemplo si está echando un pulso, resistiendo un veneno o cargando con algo pesado, la pugna se resuelve con una **tirada de resistencia** (ver página 145) o mediante una **tirada enfrentada** (ver más adelante).

Resultados

Cuando el aventurero tiene que resolver algún tipo de prueba o confrontación usando una aptitud, tira un D100 y compara el resultado con su puntuación en dicha aptitud.

Éxito

Una tirada igual o inferior a la puntuación de la aptitud es un **éxito**. Un resultado de 1–5 en la tirada de D100 siempre es un éxito, aun cuando la puntuación de la aptitud sea inferior.

Fracaso

Una tirada cuyo resultado sea mayor que la puntuación de la aptitud (una vez aplicado cualquier modificador pertinente) es un **fracaso**. Un resultado de 96–00 siempre es un fracaso, aun cuando la puntuación de la aptitud sea superior.

Éxito crítico

A veces el aventurero (o un personaje no jugador) culmina tan bien una tarea que consigue beneficios adicionales por sus logros. El mejor resultado posible es un **éxito crítico**. El éxito crítico es una tirada con un resultado igual o inferior al 5% (1/20) de la puntuación modificada de la aptitud. Un resultado de 01 en la tirada siempre es un éxito crítico.

El beneficio que reporta un éxito crítico depende de la aptitud en cuestión: las armas ignoran la armadura, los escaladores trepan a más altura, los artesanos fabrican bienes más valiosos, etc. Un éxito crítico en una tirada enfrentada es siempre mejor que un éxito normal o especial.

En los siguientes capítulos se describen algunos beneficios concretos de los éxitos críticos.

Éxito especial

En algunos casos, el resultado de una tirada de aptitud que es mejor de lo habitual, pero sin llegar a ser un éxito crítico, puede resultar especialmente beneficiosa. Este resultado se denomina **éxito especial**.

Un éxito especial es una tirada con un resultado igual o inferior al 20% (1/5) de la puntuación modificada de la aptitud, ya que tanto la tirada que resulta en un éxito crítico como la que resulta en un éxito especial se comparan con la probabilidad de éxito o puntuación de la aptitud modificada.

Un éxito especial en una tirada enfrentada es siempre mejor que un éxito normal.

Pifia

Si un aventurero puede triunfar de forma espectacular, igualmente puede fracasar con la misma rotundidad. Una **pifia** supone un fracaso de este calibre. La posibilidad de pifiar no es un problema exclusivo de los combates, sino que se cierne sobre cada tirada de aptitud realizada en el juego.

La probabilidad de una pifia es igual al 5% del intervalo de resultados que suponen un fracaso para el aventurero, y ocurre de forma automática con un resultado de «00». Como ocurre con el éxito crítico y el especial, la probabilidad de pifia depende de la puntuación modificada por las circunstancias, no de la puntuación habitual del aventurero en la aptitud utilizada.

Una pifia es el peor resultado posible y generalmente tiene consecuencias desastrosas. En una tirada enfrentada, una pifia es peor que un simple fracaso.

Cuando un éxito puede corresponder a varias categorías, siempre se usa el mejor resultado. Asimismo, un fracaso debe usar el peor resultado.

Ejemplo: *Un aventurero efectúa una tirada de una aptitud que tiene una puntuación del 56% y saca un 02. Esto es tanto un éxito especial como un éxito crítico, así que el resultado final será un éxito crítico.*

Si la tirada hubiera arrojado un 57 o más, cifra superior a su puntuación en la aptitud, el resultado habría sido un fracaso; y de haber obtenido 99 ó 00, sería una pifia.

Reintentar una tirada de aptitud

Si el aventurero falla una tirada de alguna aptitud, quizá la situación se preste a un nuevo intento. El Director de Juego puede permitir que pruebe otra vez si está justificado, pero con una penalización de –25%.

Si el segundo intento también fracasa, el aventurero no podrá volver a intentarlo hasta que pase algún tiempo o cambien las circunstancias.

Tiradas enfrentadas

Cuando el aventurero enfrenta su propia aptitud contra la aptitud de un oponente, ha de realizarse una tirada enfrentada. Las situaciones que habitualmente se dirimen con una tirada enfrentada son los combates espirituales, el uso de una afinidad rúnica para vencer a otra afinidad rúnica, la resolución de conflictos de lealtades, cuando se usa Esconderse contra alguien que usa Otear, etc. Puede que un simple éxito no baste para vencer al oponente. **No se utilizan tiradas enfrentadas para resolver combates cuerpo a cuerpo**.

Tabla de resultados de las aptitudes

Aptitud	Crítico	Especial	Éxito	Fracaso	Pifia
1–5	1	1	1–5	6–00	96–00
6–7	1	1	Según la aptitud	Según la aptitud	96–00
8–10	1	1–2	Según la aptitud	Según la aptitud	96–00
11–12	1	1–2	Según la aptitud	Según la aptitud	97–00
13–17	1	1–3	Según la aptitud	Según la aptitud	97–00
18–22	1	1–4	Según la aptitud	Según la aptitud	97–00
23–27	1	1–5	Según la aptitud	Según la aptitud	97–00
28–29	1	1–6	Según la aptitud	Según la aptitud	97–00
30	1–2	1–6	Según la aptitud	Según la aptitud	97–00
31–32	1–2	1–6	Según la aptitud	Según la aptitud	98–00
33–37	1–2	1–7	Según la aptitud	Según la aptitud	98–00
38–42	1–2	1–8	Según la aptitud	Según la aptitud	98–00
43–47	1–2	1–9	Según la aptitud	Según la aptitud	98–00
48–49	1–2	1–10	Según la aptitud	Según la aptitud	98–00
50	1–3	1–10	Según la aptitud	Según la aptitud	98–00
51–52	1–3	1–10	Según la aptitud	Según la aptitud	99–00
53–57	1–3	1–11	Según la aptitud	Según la aptitud	99–00
58–62	1–3	1–12	Según la aptitud	Según la aptitud	99–00
63–67	1–3	1–13	Según la aptitud	Según la aptitud	99–00
68–69	1–3	1–14	Según la aptitud	Según la aptitud	99–00
70	1–4	1–14	Según la aptitud	Según la aptitud	99–00
71–72	1–4	1–14	Según la aptitud	Según la aptitud	00
73–77	1–4	1–15	Según la aptitud	Según la aptitud	00
78–82	1–4	1–16	Según la aptitud	Según la aptitud	00
83–87	1–4	1–17	Según la aptitud	Según la aptitud	00
88–89	1–4	1–18	Según la aptitud	Según la aptitud	00
90–92	1–5	1–18	Según la aptitud	Según la aptitud	00
93–95	1–5	1–19	Según la aptitud	Según la aptitud	00
96–97	1–5	1–19	1–95	96–00	00
98–102	1–5	1–20	1–95	96–00	00
103–107	1–5	1–21	1–95	96–00	00
108–109	1–5	1–22	1–95	96–00	00
110–112	1–6	1–22	1–95	96–00	00
113–117	1–6	1–23	1–95	96–00	00
118–122	1–6	1–24	1–95	96–00	00
(por encima)	5% de la aptitud	20% de la aptitud	1–95	96–00	00

Los dos contendientes de una tirada enfrentada realizan tiradas de sus respectivas aptitudes. Si ambos tienen éxito, el ganador es aquél que haya obtenido el mejor resultado. Si un contendiente obtuvo un éxito especial y el otro un éxito normal, gana el que obtuvo el éxito especial. Si un contendiente obtuvo un éxito crítico y el otro un éxito normal o especial, gana el que obtuvo el éxito crítico.

Una tirada enfrentada puede acabar con un ganador y un perdedor, en empate, o bien con dos perdedores.

- **Un ganador y un perdedor:** El ganador tiene éxito y el perdedor fracasa.
- **Empate:** Un empate (ambos contendientes obtienen el mismo tipo de éxito) significa que la situación queda sin resolver por el momento. Si ambos contendientes obtuvieron un éxito crítico, el resultado es un empate.
- **Dos perdedores:** Ambos contendientes fallan sus respectivas tiradas. Ninguna de las partes consigue lo que quería.

Ejemplo: *Harmast se debate con la importante decisión de seguir a Vasana o permanecer con su familia y proteger sus propiedades. El jugador, obviamente, quiere salir de aventuras, pero no está seguro de lo que haría Harmast. El Director de Juego le sugiere que consulte sus runas. Después de discutirlo, llegan a la conclusión de que las dos runas más adecuadas para Harmast son su Armonía de 90%, que en este caso representa el acto de mantener las cosas como están, sin arriesgarse a la ruina financiera, y su Movimiento de 75%, que refleja la toma de una decisión firme pese a las consecuencias.*

Harmast falla la tirada de Armonía con un 94, mientras que tiene éxito en la de Movimiento con un 12. Es hora de que Vasana y sus compañeros ensillen los caballos y se pongan en camino.

Aptitudes por encima del 100%

Las aptitudes de un aventurero pueden aumentar por encima del 100% a base de experiencia, o por otras causas como la magia, el refuerzo mediante otra aptitud u otros modificadores. El principal efecto de un incremento semejante consiste en mejorar las probabilidades de obtener éxitos especiales y críticos, pero ciertas habilidades proporcionan beneficios especiales si su puntuación es superior al 100%, como se describe a continuación y también en la página 202.

Cabe señalar que, pese a las ventajas que entraña aumentar una aptitud por encima del 100%, la probabilidad máxima de éxito sigue siendo del 95%, ya que todo resultado de 96–00 es siempre un fracaso.

- Cuando alguien intenta parar, bloquear, Esquivar u oponerse de algún modo a una aptitud del aventurero, es más fácil impedirlo con una puntuación superior al 100%. Si en una tirada enfrentada el contendiente con la aptitud más alta tiene una puntuación superior al 100%, la cantidad que sobrepase de 100 se resta de las aptitudes utilizadas por todos los contendientes (incluido él mismo).

Ejemplo: *Vasana tiene Escudo mediano al 65% y se encuentra luchando contra un mago-guerrero lunar con una habilidad de Kopis al 120%. El lunar reduce la habilidad de Vasana con el escudo en un –20%, la cantidad por la que su habilidad sobrepasa el 100%. A Vasana le queda sólo una probabilidad del 45% de parar los mandobles del kopis, mientras que el lunar aún tirará con una puntuación modificada del 100%.*

Ejemplo: *Nathem consigue tener una puntuación del 120% en Deslizarse en silencio gracias al crítico que ha sacado reforzándola con una runa, en combinación con otras circunstancias favorables. Necesita eludir a un explorador lunar que tiene una probabilidad del 55% en Buscar. Sin embargo, su probabilidad real de encontrar a Nathem es tan sólo del 35%, una reducción del –20%, la misma cantidad en que la habilidad de Nathem sobrepasa el 100%. La habilidad de Nathem también se reduce a 100% para esta tirada enfrentada.*

- Aunque las probabilidades de éxito normal nunca superan el 95%, la posibilidad de obtener un éxito especial o crítico en una tirada enfrentada se basa en la puntuación modificada.

Ejemplo: *El mago-guerrero lunar del ejemplo anterior, con una habilidad de Kopis del 120%, tiene un 24% de probabilidades de obtener un éxito especial y un 06% de probabilidades de obtener un éxito crítico. Cuando su habilidad se reduce al 100%, al tiempo que la de su oponente lo hace en un –20%, su probabilidad de obtener un éxito especial se calcula partiendo del 100%. Por lo tanto, su probabilidad de obtener un éxito especial será del 20% y la de obtener un éxito crítico del 05%.*

Reforzar aptitudes

Es posible **reforzar** una aptitud (ya sea una habilidad, pasión o runa) con otra de cualquiera de las tres categorías si se combinan ambas en las condiciones propicias.

Ejemplo: *Un aventurero puede utilizar la habilidad Cantar para intentar reforzar su habilidad Bailar. O puede emplear la habilidad Saber religioso para reforzar la habilidad Saber celestial a fin de comprender el significado de los fenómenos celestes relacionados con el culto al que pertenece. Una pasión como el Amor o la Lealtad pueden reforzar una habilidad utilizada para defender al objeto de dicha pasión.*

Las aptitudes combinadas deben ser claramente pertinentes para la tarea a la que se aplican. El Director de Juego tendrá siempre la última palabra. **Sólo se puede realizar un intento cada vez para reforzar una aptitud, y cada aptitud solamente se puede usar para reforzar otra aptitud una vez por partida.**

Cuando el aventurero anuncia que está intentando reforzar una aptitud con otra, tira primero la aptitud reforzadora y el modificador resultante se aplica a la probabilidad de éxito de la habilidad reforzada. El uso de ambas es simultáneo y tiene lugar en el mismo momento de reacción, incluso si finalmente no se logra reforzar la aptitud principal.

El efecto de reforzar una aptitud con otra depende del éxito que tenga la tirada de la aptitud reforzadora:

- **Éxito crítico:** La aptitud añade una bonificación de +50% a la aptitud reforzada.
- **Éxito especial:** La aptitud añade una bonificación de +30% a la aptitud reforzada.
- **Éxito:** La aptitud añade una bonificación de +20% a la aptitud reforzada.
- **Fracaso:** El aventurero resta –20% de la aptitud que iba a ser reforzada.
- **Pifia:** El aventurero resta –50% de la aptitud que iba a ser reforzada.

También se puede utilizar una aptitud para mejorar las posibilidades del aventurero cuando tenga que usar la tabla de resistencia (ver página 147). El Director de Juego tiene la última palabra para determinar si una aptitud es pertinente.

A discreción del Director de Juego, un aventurero puede usar una aptitud para reforzar una aptitud de otro aventurero. Por ejemplo, puede reforzar una de sus habilidades con otra distinta, cooperar en una tarea similar o prestarle apoyo de algún modo. La aptitud que utilice deber ser pertinente dada la situación: es imposible conseguir que alguien sienta una pasión sin poder comunicarle esa emoción intensa, ni transmitir una afinidad rúnica que el otro no posea. Tampoco se puede reforzar a otro aventurero usando una pasión o la afinidad con una runa.

Las pasiones y las runas tienen efectos adicionales cuando se usan para reforzar aptitudes, sobre todo si los resultados son excepcionales (éxitos críticos y especiales, o pifias). Estos efectos se describen en los capítulos **Pasiones y reputación** y **Runas**, respectivamente.

La tabla de resistencia

A veces el éxito de una acción depende de que el aventurero supere una fuerza u obstáculo opuesto aplicando la forma más básica de una característica. Para resolver estas situaciones se usa la **tabla de resistencia** de la página 147.

La tabla de resistencia no se utiliza para las tiradas de habilidades, runas o pasiones. Se usa principalmente para resolver enfrentamientos entre características enfrentadas, como la FUE del aventurero contra el TAM del objeto que quiere levantar, o el POD de alguien que lanza un conjuro contra el POD de su objetivo para vencer su resistencia.

Uso general

Para usar la tabla de resistencia es necesario definir una de las características como activa y la otra como pasiva. La característica activa es la que trata de influir sobre la característica pasiva. *Por ejemplo, cuando un aventurero intenta usar su FUE para mover una piedra de un TAM concreto, el factor activo es la FUE y el pasivo es el TAM.*

No siempre es fácil determinar qué característica es la activa y cuál la pasiva. El Director de Juego tendrá que tomar una decisión en estos casos. En general resulta más conveniente que la característica del aventurero o la de un ser vivo (como FUE o CON) sea la activa cuando se opone a la característica de un objeto o una sustancia carentes de vida, como por ejemplo si se intenta abrir una puerta o resistir una toxina.

La fórmula que calcula la probabilidad de vencer la oposición determinada en la tabla de resistencia es la siguiente:

% de éxito = 50% + (activa × 5%) – (pasiva × 5%)

Si las cifras son idénticas, la probabilidad es del 50%. La característica activa gana un 5% por cada punto de diferencia con una característica pasiva menor. Asimismo, pierde un 5% por cada punto de diferencia con una característica pasiva mayor.

Cualquier resultado de 01–05 en la tirada es siempre un éxito, y cualquier resultado de 96–00 es siempre un fracaso, sin importar la diferencia entre la característica activa y la pasiva. Al igual que en todas las demás tiradas, en las tiradas de resistencia se pueden obtener éxitos críticos, éxitos especiales y pifias.

Como se puede ver en la tabla, las probabilidades de éxito se reducen al 05% cuando la característica pasiva es al menos 9 puntos mayor que la activa, y la posibilidad de fracasar se reduce al 05% cuando la característica activa es al menos 9 puntos mayor que la pasiva.

Usos específicos

La tabla de resistencia se usa habitualmente para lo siguiente:

- **POD contra POD:** Un personaje que intente influir directamente en la mente o el cuerpo de alguien lanzando un conjuro debe usar la tabla de resistencia para vencer el POD del objetivo con su propio POD.
- **FUE contra TAM:** Un aventurero debe vencer el TAM del objeto que intenta levantar con su FUE en la tabla de resistencia.
- **FUE contra FUE:** Un aventurero que intenta abrir una puerta atascada o doblar una barra de metal debe

vencer con su FUE en la tabla de resistencia la FUE que el Director de Juego haya asignado al objeto.

- **Potencia contra CON o puntos de golpe:** La Potencia (POT) de una enfermedad o veneno indica su capacidad para afectar a una víctima. Debe vencer la CON o los puntos de golpe del objetivo en la tabla de resistencia para producir sus efectos.
- **Presa:** Si el aventurero tiene a alguien apresado, puede inmovilizarle una extremidad haciendo una tirada de la habilidad Presa con éxito y superando luego otra tirada de FUE contra FUE en la tabla de resistencia. Para lanzarlo por los aires también deberá superar otra tirada enfrentada de FUE+DES contra el TAM+DES de su oponente. Para más información, consulta las reglas de la Presa en el capítulo **Combate**.
- **Empujón:** Si el atacante tiene éxito atacando con un empujón, a continuación tira su FUE+TAM contra el TAM+DES del objetivo en la tabla de resistencia. Para saber más, consulta el apartado Empujón en el capítulo **Combate**.

Ejemplo: *Sorala se encuentra explorando unas ruinas cercanas a Pavis, cuando abre descuidadamente una urna de la que se escapa un gas nocivo. La nube acre la coge por sorpresa y no puede evitar aspirarla por accidente. El Director de Juego pide al jugador que haga una tirada de resistencia de su CON 11 contra la fuerza del gas, que tiene un valor de 8 en una aptitud denominada Potencia (POT), y explica que como la aventurera usará una característica (CON) para vencer a una sustancia inanimada (un gas), su CON es la característica activa y la POT del gas es la característica pasiva.*

La tabla de resistencia indica que la probabilidad de que el gas afecte a Sorala es de tan sólo el 35%. El jugador de Sorala saca un 76, un fracaso. Como consecuencia, el gas hace que Sorala tosa un par de veces y le produce leves náuseas, pero nada más.

Reforzar características en la tabla de resistencia

Un aventurero puede reforzar una característica utilizada en la tabla de resistencia con otra habilidad, runa o pasión apropiada. Incluso podría hacerlo con la habilidad Meditar o mediante un ritual.

Ejemplo: *Vasana lanza el conjuro Desmoralización sobre un broo y tiene que superar el POD 14 del objetivo con su POD 15. La probabilidad de éxito es del 55%. Como carece de pasiones pertinentes y ha utilizado previamente las runas aplicables, la única opción que le queda para mejorarla es usar la habilidad Meditar durante cinco asaltos de combate (según se indica en el recuadro de la página 245) para conseguir una bonificación del 15%.*

Para saber más, consulta la sección sobre Meditación en **Aumentar la probabilidad de éxito con magia** (página 244).

Daño

Los aventureros pueden sufrir daños de diversa índole: cortes y contusiones infligidos por armas, quemaduras producidas en incendios, caídas, etc. Se considera que el aventurero sufre daño cada vez que es víctima de algún tipo de trauma físico.

Para registrar los puntos de daño en la hoja de aventurero se tacha la misma cantidad de puntos de golpe. Los puntos de daño se sustraen tanto de los puntos de golpe totales como de la localización de golpe que los sufre, salvo en casos especiales. ¡Es importante anotar todo el daño que sufre un aventurero y señalar cada herida por separado!

Localizaciones de golpe

Los cuerpos de todas las criaturas vivas se dividen en unas pocas áreas principales que se denominan localizaciones de golpe. Por ejemplo, los humanos tienen siete localizaciones de golpe indicadas en la hoja de aventurero. Normalmente el daño físico afecta a una localización de golpe específica; los puntos de daño se sustraen tanto de los puntos de golpe de esa localización como de los puntos de golpe totales del aventurero.

Para determinar al azar una localización de golpe (donde un arma golpea durante un combate), tira un D20 y consulta el resultado en la tabla **Localizaciones de golpe**.

Localizaciones de golpe

D20	Localización	Descripción
1–4	Pierna derecha	La pierna derecha desde la cadera hasta el pie
5–8	Pierna izquierda	La pierna izquierda desde la cadera hasta el pie
9–11	Abdomen	Desde la cadera a la parte inferior de las costillas flotantes
12	Pecho	Desde las costillas flotantes hasta el cuello y los hombros
13–15	Brazo derecho	Todo el brazo derecho
16–18	Brazo izquierdo	Todo el brazo izquierdo
19–20	Cabeza	El cuello y la cabeza

Ejemplo: *¡Una arpía ataca a Vishi cuando se encuentra ascendiendo por los riscos de las Montañas del Fuego Estelar! La horrible criatura es más rápida y ataca primero. Alcanza a Vishi con una de sus dos garras, pero afortunadamente falla su ataque con la otra. El Director de Juego tira un D20 para determinar dónde golpea la arpía y saca un 12. ¡La garra hiere a Vishi en el pecho!*

Resultados del daño

El aventurero pierde el conocimiento si sólo le quedan 1 ó 2 puntos de golpe. Cuando sufre tanto daño que sus puntos

Tabla de resistencia

Característica pasiva \ Característica activa	1	2	3	4	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

El número indicado es la probabilidad porcentual de éxito. Un resultado de 01–05 en la tirada siempre es un éxito.

de golpe totales son reducidos a 0 o menos, muere al final del asalto de combate en curso, a menos que reciba curación o sus puntos de golpe aumenten de algún modo por encima de 0.

La suma de los puntos de golpe de todas las localizaciones es superior a los puntos de golpe totales, porque el aventurero puede quedar incapacitado o morir tras sufrir muchas heridas pequeñas aunque cada una por separado no sea tan lesiva. Si ninguna parte específica del cuerpo del aventurero ha quedado inutilizada por el daño, aún puede morir por la pérdida de sangre, la conmoción, etc.

Cada localización de golpe puede sufrir heridas por encima de sus puntos de golpe. La gravedad del daño tiene diferentes efectos, dependiendo de la localización.

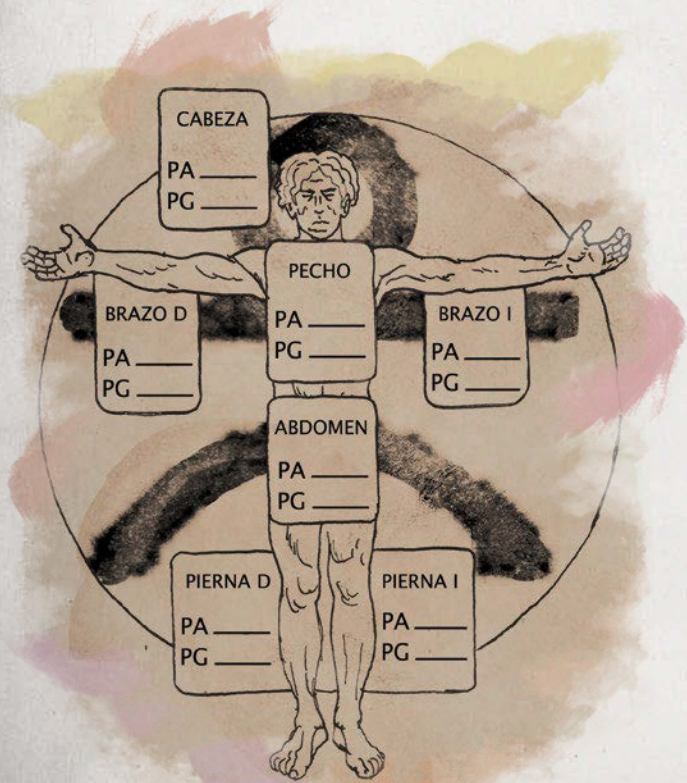
Daño igual o superior a los puntos de golpe de la localización

- **Pierna:** La extremidad queda inutilizada. El aventurero cae al suelo sin remedio y no puede hacer nada más en ese asalto. En los asaltos posteriores puede luchar desde el suelo. Luchar desde el suelo reduce la probabilidad de ataque a la mitad, aunque las probabilidades de parar ataques no se modifican. Atacar a alguien que está en el suelo suma un +40% a la probabilidad del ataque.
- **Abdomen:** Ambas piernas quedan inutilizadas y el aventurero cae al suelo. En los asaltos posteriores puede luchar desde esa posición. El aventurero puede

curarse a sí mismo con magia o Primeros auxilios (ver página 149) si dispone de los medios necesarios. Si no recibe curación ni se le administran Primeros auxilios en los próximos diez minutos, morirá desangrado.

- **Pecho:** El aventurero se desploma y está demasiado ocupado tosiendo sangre como para hacer nada más. Si no se detiene la hemorragia con Primeros auxilios en los siguientes diez minutos, morirá desangrado. El aventurero no puede realizar ninguna acción, ni siquiera curarse.
- **Brazo:** La extremidad queda inutilizada y suelta todo lo que no esté sujeto a ella. El aventurero sigue en pie y puede luchar con las extremidades que no hayan quedado inutilizadas.
- **Cabeza:** El aventurero pierde el conocimiento y debe ser curado o tratado con Primeros auxilios en los siguientes cinco minutos (un turno completo) o de lo contrario morirá.

Ejemplo: *Una soldado lunar hiere a Vishi de un tajo en el pecho durante la batalla del Templo de la Cúpula Solar. Vishi tiene 6 puntos de golpe en esa localización, y no la lleva protegida. El Director de Juego tira un D6 para determinar el daño que inflige la soldado lunar y, para disgusto de Vishi, saca un 6. Como es justo la cantidad de puntos de golpe de su pecho, Vishi queda fuera de combate. Cae al suelo tosiendo sangre y morirá en 10 minutos si nadie detiene su hemorragia.*



Daño igual o superior al doble de los puntos de golpe de la localización

- **Extremidad:** Las extremidades del aventurero no pueden recibir más puntos de daño en un solo ataque que el doble de los puntos de golpe de dicha localización. Por ejemplo, un ataque de 5 puntos de daño a un brazo con 2 puntos de golpe inflige 4 puntos de daño en total; el punto restante se pierde. Todo ataque ulterior que afecte a la misma extremidad se aplica a los puntos de golpe totales del aventurero. No obstante, un aventurero que sufre tanto daño de un solo ataque queda incapacitado: ha quedado conmocionado y no podrá luchar hasta haberse curado. Sí puede intentar curarse a sí mismo.
- **Cabeza, pecho o abdomen:** Si la cabeza, el pecho o el abdomen del aventurero sufren más puntos de daño que el doble de los puntos de golpe de la localización afectada, el aventurero pierde el conocimiento y comienza a perder 1 punto de golpe cada asalto a menos que se le trate con Primeros auxilios.

Ejemplo: *Harmast tiene 4 puntos de golpe en la cabeza y 10 puntos de golpe totales. Le infligen 10 puntos de golpe en un solo ataque, de los que se resta la protección otorgada por su armadura (1 punto). Por lo tanto, sufre 9 puntos de daño en la cabeza, que es más del doble de los puntos de golpe totales de esa localización, pero menos del triple. Harmast pierde el conocimiento, sólo le queda 1 punto de golpe en total y seguirá perdiendo 1 punto de golpe cada asalto de combate hasta que lo traten con Primeros auxilios o le apliquen magia curativa.*

Daño igual o superior al triple de los puntos de golpe de la localización

Una extremidad que sufre tantos puntos de daño como el triple de sus puntos de golpe o más en un solo ataque es cercenada o queda mutilada sin remedio. Por ejemplo, un ataque de 8 puntos de daño a un brazo con 2 puntos de golpe sólo inflige 4 puntos de daño que se restan de los puntos de golpe totales del aventurero; sin embargo, su brazo queda mutilado. En estos casos, el aventurero también queda incapacitado.

Un ataque a la cabeza, el pecho o el abdomen que inflija el triple de puntos de daño que los puntos de golpe en la localización afectada supone la muerte inmediata del aventurero.

Ejemplo: *Vishi tiene suerte de no estar solo. Su aliado Nathem, hijo de Nhean, está cerca y ve caer a Vishi. Nathem ataca a la lunar con un molinete de su hacha de combate y le alcanza con un éxito especial. ¡Qué suerte ha tenido! El jugador de Nathem saca un 20 en la tirada de localización: ¡su hacha golpea a la soldado lunar en la cabeza!*

La soldado lunar tiene 1 punto de armadura por su gorro de cuero y 6 puntos de golpe en la localización de la cabeza. Un éxito especial con un arma de filo, como un hacha, duplica el daño. El daño normal de Nathem con un hacha de combate es 1D8+2+1D4. Por lo tanto, Nathem tira 2D8+4+1D4 (su modificador al daño no se duplica) y obtiene un total de 19 puntos de daño.

La armadura de la soldado lunar resta 1 punto de este total, pero los 18 puntos restantes equivalen al triple de los puntos de golpe de su cabeza (6). Como consecuencia, muere con el cráneo partido por el hacha de Nathem, quien ahora tiene vía libre para curar a su amigo Vishi.

Extremidades cortadas y mutiladas

Lo único que puede regenerar una extremidad cortada es un conjuro de Curación de 6 puntos (o un equivalente, como Curación de heridas añadiéndole 6 puntos de magia) aplicado en los diez minutos siguientes al instante del ataque, y eso suponiendo que se disponga de todas las partes seccionadas. De lo contrario hay que usar magia curativa cuya descripción mencione específicamente la capacidad de regenerar extremidades, como el conjuro rúnico Regenerar miembro.

La mutilación o amputación de una extremidad puede causar daños permanentes si no se regenera con magia. Si el aventurero pierde parte de una extremidad, los puntos de golpe de esa localización se reducen en 1. Cualquier magia curativa que restaure puntos de golpe puede curar la extremidad mutilada si restablece la totalidad de sus puntos de golpe en los diez minutos siguientes. Una vez superado ese plazo, la extremidad quedará inútil aunque se curen todos sus puntos de golpe.

Si el aventurero quiere recuperar el uso de una extremidad, necesita encontrar una magia capaz de regenerar extremidades.

Muerte y daño permanente

La muerte es el destino de todos los mortales. Al morir, el alma se separa del cuerpo y viaja durante siete días a través del Inframundo hasta llegar al Tribunal del Silencio, la puerta de entrada a la otra vida. Allí el Juez de los Muertos decide el destino del alma, que parte hacia la otra vida que le sea asignada. Es posible resucitar a un aventurero antes del juicio utilizando magia poderosa. Pero una vez juzgado, sólo una búsqueda heroica puede devolver la vida a un difunto.

Curación

El daño sufrido puede eliminarse usando magia curativa, la habilidad Primeros auxilios o mediante curación natural.

Magia curativa

Hay muchas formas de magia curativa que se describen en los capítulos dedicados a la magia espiritual, la magia rúnica y la hechicería. Los conjuros curativos, ya sea el espiritual Curación o el rúnico Curación de heridas, se pueden emplear tantas veces como haga falta para sanar cualquier herida.

Ejemplo: *Harmast ha sufrido una herida de 7 puntos de daño, y Yanioth usa la magia para curarle 4 de esos puntos. Podrá sanar los otros 3 puntos en el siguiente asalto de combate.*

Primeros auxilios

La habilidad Primeros auxilios detiene las hemorragias de los aventureros heridos, restaura puntos de golpe perdidos, reanima a personajes inconscientes, etc. Sólo se puede utilizar Primeros auxilios una vez en cada herida sufrida en cada localización de golpe específica. Si el aventurero ha recibido dos heridas en el abdomen, sólo se puede usar Primeros auxilios para curar el daño una vez por cada herida. La habilidad Primeros auxilios tarda un asalto de combate en detener una hemorragia, y cinco asaltos de combate en curar daño.

Una tirada de Primeros auxilios con éxito cura 1D3 puntos de golpe en una localización herida. Un éxito especial cura 2D3 puntos de golpe, mientras que un éxito crítico cura 1D3+3 puntos de golpe. No se pueden curar más puntos de golpe que los perdidos por el daño causado.

Si la tirada de Primeros auxilios fracasa, no se curan puntos de golpe y tampoco se puede intentar tratar de nuevo esa herida concreta con Primeros auxilios. La herida se ha vendado, suturado o atendido de la forma necesaria, pero el tratamiento no ofrece ningún otro beneficio.

Una pifia en la tirada de Primeros auxilios causa 1D3 puntos de daño adicionales.

Ejemplo: *Sorala ha recibido dos heridas en la batalla del Templo de la Cúpula Solar cuando luchaba contra un grupo de soldados lunares: un tajo de 3 puntos en el brazo derecho y otro de 2 puntos en la pierna izquierda. Decide conservar sus puntos de magia y runa, y ver si puede atender ella misma las heridas con Primeros auxilios. Su puntuación en la habilidad es del 20%. Saca un 04 para curar la primera herida. ¡Un éxito especial! En vez de curarse 1D3 puntos de golpe como en un éxito normal, esta vez recupera 1D3+3. Tira 1D3 para determinar el total y saca un 2, al que suma 3 para un total de 5 puntos de golpe recuperados en el brazo. Pero como la herida sólo había infligido 3 puntos de daño, únicamente puede curarse 3 puntos de golpe. El brazo está vendado, pero por lo demás, como nuevo.*

Ahora le toca a la herida de la pierna izquierda. Saca un 84 en la tirada, un fracaso, y por lo tanto no recupera puntos de golpe. Además, ya no puede volver a tratar la herida con Primeros auxilios y sólo le queda recurrir a la magia o dejar que la curación natural siga su curso.

Curación natural

Todas las criaturas vivas sanan naturalmente con el tiempo. El ritmo de curación del aventurero determina la cantidad de puntos de golpe recuperados en cada localización al final de cada semana de juego. La curación natural tiene en cuenta la localización, sin importar el número de heridas.

El aventurero no puede participar en actividades extenuantes. ¡Es necesario descansar para curarse! Cuando una localización recupera los puntos de golpe perdidos, se reduce la gravedad de las heridas y cualquier penalización por incapacidad se ajusta en función del nuevo estado.

Ejemplo: *Vostor, hijo de Pyjeem, tiene una CON de 15 que le garantiza un ritmo de curación de 3. Al final de cada semana de reposo, recupera 3 puntos de golpe en cada localización de golpe afectada.*

Una localización de golpe mutilada o amputada no se cura naturalmente y permanece inutilizada. Aunque el aventurero recuperará puntos de golpe totales por medio de la curación natural, la localización de golpe se ha perdido y debe tacharse de la hoja de aventurero. Cada vez que reciba otro ataque en esa localización, se vuelve a tirar en la tabla o se aplica el daño a una localización adyacente. Así, el daño sufrido en una pierna cortada se aplica al abdomen o a la otra pierna, mientras que el daño sufrido en un brazo cortado se aplica al pecho.

Resurrección

A todos los mortales les llega la muerte, pero en RuneQuest no tiene por qué ser definitiva. El culto de Chalana Arroy conoce el conjuro Resucitar, capaz de revivir a los muertos recientes. Para ello normalmente es necesario trasladar el cadáver al templo más cercano de la deidad. El culto se jacta de no favorecer a nadie y ofrece curación a quien la necesite, pero en la práctica se otorga preferencia a cualquiera que tenga grados de runas y a los miembros de cultos asociados. Dado el pequeño tamaño del culto, sólo se llega a resucitar a unas pocas personas.

El culto de Chalana Arroy nunca pide dinero a cambio de la resurrección. Sin embargo, una costumbre impuesta por las mismísimas deidades obliga al resucitado a pagar de inmediato una suma igual a su rescate al templo del sanador. Los cultos imponen esta práctica entre sus seguidores. Los templos sufragan este coste a cualquier miembro que posea grados de runas.

Carga

La forma más sencilla de tratar la carga (CRG) consiste en que el Director de Juego y los jugadores convengan que los aventureros no puedan llevar encima más de lo razonable en condiciones normales.



¡Necesito curarme!

Puede que en algún momento tu aventurero necesite curarse para sobrevivir a un combate. Tienes más opciones de las que imaginas, y es posible combinar algunas.

- **Mucha curación deprisa:** Lanza Curación de heridas (un conjuro rúnico común de 1 punto) añadiendo tantos puntos de magia como puedas. O lanza Curación del cuerpo, un conjuro rúnico de 3 puntos que proporcionan Chalana Arroy y Ernalda al que tienen acceso varios cultos más por su asociación con ésta última.
- **Poca curación deprisa:** Lanza el conjuro espiritual Curación. Seguramente no baste para curar una herida mortal, pero sí para recuperar el uso de un miembro incapacitado. O bébete una poción curativa (si la tienes).
- **Detener una hemorragia:** Trata con Primeros auxilios una herida que sangra debido a un éxito especial o por otra razón. Esta acción consume un asalto de combate entero.
- **Poca curación despacio:** Usa la habilidad Primeros auxilios una vez por herida. El uso de la habilidad tarda cinco asaltos de combate en consumarse, y en principio sólo cura una pequeña cantidad de daño por cada herida, pero no tiene ningún coste mágico.
- **Necesitas curarte, pero no tienes prisa:** Recurre a la curación natural, el reposo en cama y los cuidados de un sanador. Cada semana recuperarás tantos puntos de golpe en cada localización como tu ritmo de curación. Si has sufrido múltiples heridas en una misma localización de golpe, la curación se reparte equitativamente entre ellas, y si sobra algún punto, lo recupera la herida más leve.

Si es necesario afinar más, o no queda claro qué se entiende por «razonable» o por «condiciones normales», puede utilizarse el sistema que se describe a continuación.

«Cosas» para la CRG

Cualquier objeto que pueda sostenerse fácilmente en una mano (una espada, una piedra, un hacha, una cuerda, etc.) se considera una «cosa». La mayoría de objetos que se usan con una mano tienen una CRG de 1 ó 2. Aunque tengan pesos muy diferentes, ocupan aproximadamente el mismo espacio y más o menos se manejan con la misma dificultad.

Todo objeto tiene una CRG, que no depende tanto del peso real como de su equivalencia en «cosas».

CRG máxima

La carga total que puede acarrear un aventurero sin que le impida desenvolverse con normalidad se calcula promediando su FUE y su CON. El límite máximo de esta cifra es, no obstante, su FUE. El aventurero no puede llevar más «cosas» de las que permita su FUE.

Ejemplo: *Nathem tiene FUE 14 y CON 18. Puede llevar 14 «cosas» sin penalización, aunque el promedio de ambas características sea 16, porque su FUE 14 limita lo que puede coger y transportar.*

Penalizaciones por CRG

Cada punto de CRG que el aventurero porte por encima de su máximo le supone las siguientes penalizaciones:

- –1 al Movimiento (MOV).
- –5% a todas las habilidades de las categorías Agilidad, Manipulación, Sigilo y Armas.

Ejemplo: *A Nathem no le queda más remedio que sacar a hombros a su amigo Vishi del campo de batalla porque está inconsciente. Vishi tiene TAM 12, y el peso combinado de los equipos personales de ambos asciende a 8 «cosas». La carga total será 20, 6 puntos por encima de la CRG máxima de Nathem, y por lo tanto excesiva. Mientras Nathem cargue con Vishi, su MOV se reducirá de 8 a 2, y toda habilidad física que intente usar sufrirá una penalización de –30%.*

Cómo afecta la CRG a Esquivar

Un aventurero puede Esquivar con la puntuación total de su habilidad aplicándole –1% por cada punto de CRG que acarree mientras no supere su CRG máxima.

Ejemplo: *Vasana tiene una CRG máxima de 14. Lleva una armadura, una espada ancha y un escudo mediano que suman CRG 12, lo cual reduce su habilidad de Esquivar en –12%. Su puntuación de 22% en la habilidad se queda en un mero 10%.*

El aventurero sufre una penalización acumulativa de –5% a Esquivar por cada punto de CRG que exceda su máximo permitido.

Ejemplo: *Si Vasana coge su hacha de combate y su arco compuesto, aumenta su CRG a 16, 2 puntos por encima de su máximo. La penalización a su habilidad Esquivar es doble: primero un –14% (la CRG hasta su máximo de 14), y después otro –10% (los 2 puntos de CRG que exceden su máximo), que en total reducen su puntuación de Esquivar a 0%. Aun así, puede tener éxito si saca 01–05, pero no es como para confiarse.*



Monedas

Las bolsas de monedas también se suman a la CRG del aventurero. Cada una de las siguientes cantidades de monedas equivale a una «cosa» o bien a 1 de CRG:

- **Clack:** 160 monedas son 1 de CRG.
- **Lunar:** 160 monedas son 1 de CRG.
- **Rueda:** 100 monedas son 1 de CRG.
- **Bolgo:** 300 monedas son 1 de CRG.

Se da por hecho que los aventureros distribuyen sus monedas de un modo óptimo para que pesen lo menos posible, a menos que exista alguna razón específica que lo impida.

Tamaño de los objetos

Utiliza la siguiente tabla para encontrar la equivalencia de cada peso real o estimado (en kilogramos) a su TAM en el juego.

Equivalencia de TAM

TAM	KG	TAM	KG
1	0–5	25	218–237
2	6–11	26	238–258
3	12–17	27	259–282
4	18–24	28	283–307
5	25–35	29	308–335
6	36–41	30	336–366
7	42–49	31	367–399
8	50–54	32	400–435
9	55–58	33	436–475
10	59–64	34	476–518
11	65–70	35	519–565
12	71–75	36	566–616
13	76–80	37	617–672
14	81–85	38	673–733
15	86–90	39	734–799
16	91–95	40	800–871
17	96–100	41	872–950
18	101–115	42	951–1.039
19	116–130	43	1.040–1.129
20	131–145	44	1.130–1.229
21	146–160	45	1.230–1.349
22	161–184	46	1.350–1.469
23	185–201	47	1.470–1.599
24	202–219	48	1.600–1.739

PERSECUCIONES

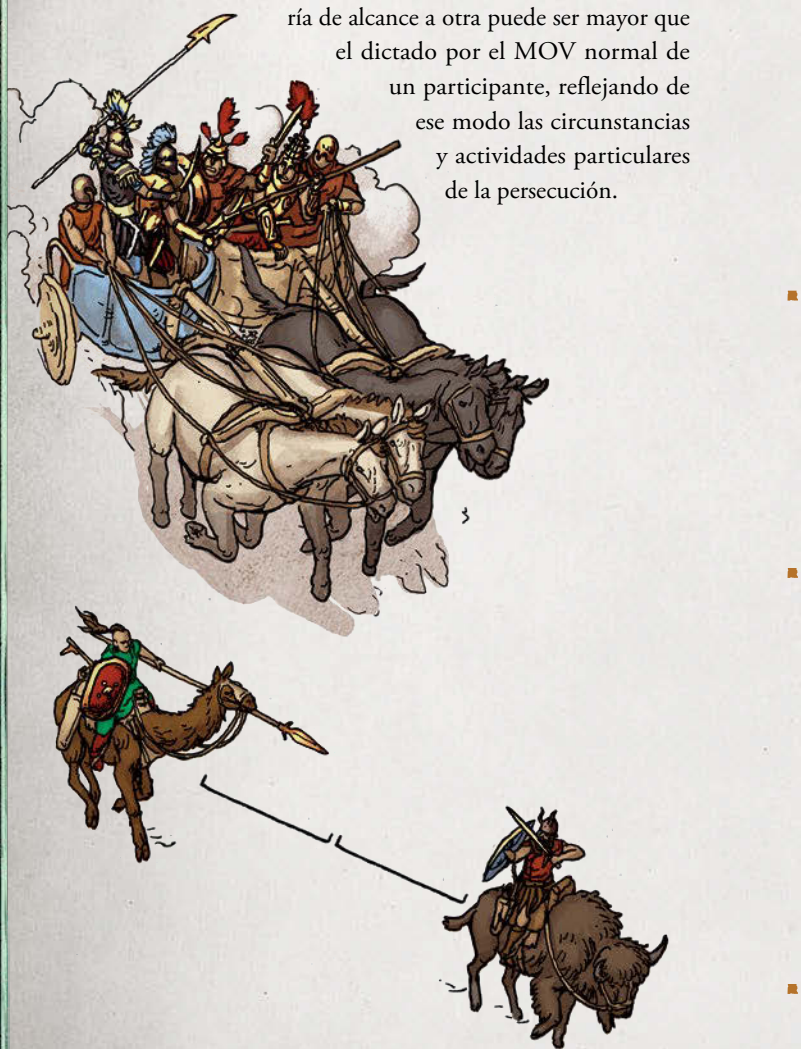
Cuando una de las partes (ya sea un aventurero a pie, montado o conduciendo un carro, bote u otro vehículo) se lanza en **persecución** de la otra, es importante determinar las distancias, el resultado de los ataques y defensas de unos y otros, y las condiciones que marcan el final de la persecución.

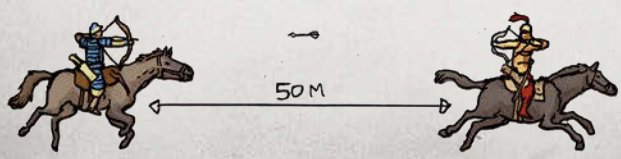
El Director de Juego determinará quiénes son perseguidores y perseguidos en caso de duda.

Categorías de alcance

Durante una persecución, la distancia entre perseguidor y perseguido se determina con **categorías de alcance** abstractas, basadas en sus posiciones relativas en lugar de los metros de diferencia a lo largo de un curso o camino definido. Si hay más de un perseguidor o perseguido, los que estén más cerca se toman como referencia para determinar la categoría de alcance aplicable.

Ten en cuenta que estas categorías de alcance sólo contemplan la separación entre las dos partes, sin importar la distancia que recorran en cada asalto. Por lo tanto, el paso de una categoría de alcance a otra puede ser mayor que el dictado por el MOV normal de un participante, reflejando de ese modo las circunstancias y actividades particulares de la persecución.





- **A la misma altura:** Perseguidor y perseguido avanzan lado a lado, y se hallan a la misma distancia de su destino (de haberlo). Si se encuentran a alcance del cuerpo a cuerpo, pueden atacarse con armas cuerpo a cuerpo, y si se encuentran a una distancia mayor, pueden utilizar armas de proyectiles y arrojadizas. Un jinete puede tener limitadas sus acciones según la dirección por la que cabalgue su oponente (por ejemplo, no podría usar su escudo para detener el ataque de su rival si éste cabalga por el lado opuesto). Los barcos aproximan sus cascos y los tripulantes pueden pasar de uno a otro consiguiendo una tirada de Saltar. Las habilidades de armas no sufren modificaciones y se pueden lanzar la mayoría de conjuros. Los capítulos **Magia espiritual** y **Magia rúnica** contienen información precisa sobre el alcance de estos conjuros.
- **Doble del largo:** El perseguido está al doble del «largo» por delante del perseguidor. Si cabalga una montura, la distancia se corresponde con el doble de la longitud del cuerpo del animal desde la cabeza hasta la cola; y si va en carro o carreta, es el doble del largo del vehículo desde la parte trasera hasta el hocico de la bestia más adelantada del tiro. En una embarcación, equivale al doble de la eslora. Las armas a distancia son la única opción en este caso, aplicando cualquier modificador relevante determinado en la sección **Alcance** (página 213). En esta categoría es posible utilizar la mayor parte de la magia.
- **Cercanos:** Perseguidor y perseguido se encuentran a una distancia de entre 50 y 100 metros el uno del otro. El combate cuerpo a cuerpo es imposible, y los modificadores por alcance de las armas a distancia varían como se indica más arriba. La mayoría de conjuros espirituales se encuentran fuera del alcance (más de 50 metros), pero la mayoría de los conjuros rúnicos aún pueden cubrir esta distancia.
- **A la vista:** Perseguidor y perseguido se encuentran a una distancia de entre 100 y 500 metros. En algunos terrenos o condiciones se necesita tener éxito en una tirada de Escuchar u Otear para localizar a la otra parte. El terreno podría requerir una tirada de Rastrear a fin de continuar la persecución. Quizá sea posible utilizar magia rúnica. Sólo unas pocas armas a distancia son capaces de llegar tan lejos (al extremo inferior de la categoría, se entiende) y se aplican los modificadores indicados más arriba. El Director de Juego puede variar la escala de tiempo, pasando de asaltos de combate a turnos si lo prefiere.
- **Fuera de la vista:** El perseguido se encuentra a más de 500 metros por delante del perseguidor o perseguidores principales, que prácticamente lo han perdido

de vista. El combate a distancia ya no es posible, y pocos conjuros rúnicos funcionarán tan lejos. Probablemente sea necesario tener éxito en tiradas de Escuchar, Otear y Rastrear, o bien emplear algún otro medio mágico, para localizar a la parte perseguida. Si ésta logra alejarse aún más de esta categoría de alcance, la persecución habrá finalizado.

El Director de Juego puede utilizar estas reglas con mínimas adaptaciones para describir una carrera en la que dos o más partes intentan llegar en primer lugar a un punto concreto.

El Movimiento en una persecución

Las persecuciones se rigen por las siguientes reglas básicas, sean cuales sean los medios de desplazamiento utilizados:

- Cada parte implicada en la persecución realiza el movimiento que desea una vez por asalto de combate, ya sea su MOV completo si no hace nada más, o su MOV modificado según las reglas de movimiento durante un ataque (ver página 195). Los personajes montados sobre animales o carros pueden atacar normalmente, realizando las tiradas de habilidad apropiadas (Conducir, Montar).
- El Director de Juego determina qué parte avanza en relación a la otra, pidiéndoles cada asalto de combate que hagan una tirada enfrentada de las habilidades apropiadas (Conducir, Montar) o bien de DES contra DES.
- Si los atributos de MOV de los participantes son iguales, la tirada enfrentada se realiza sin ningún modificador. Si no son iguales, la parte con el MOV más bajo sufre una penalización de –5% por cada punto de diferencia con el MOV de la otra parte.
- Si no hay un claro ganador, la categoría de alcance no varía.
- El ganador de la tirada enfrentada puede avanzar una categoría de alcance completa. Un éxito especial permite avanzar dos categorías de alcance, y un éxito crítico hasta tres. Una pifia por parte del perseguidor aumenta la separación en una categoría de alcance, y por parte del perseguido la reduce en esa misma cantidad.
- Es probable que el movimiento entre categorías de alcance exceda drásticamente lo que es posible recorrer con los valores de MOV. En estos casos, el Director de Juego deberá adaptar la escala de tiempo a la brecha entre el perseguidor y el perseguido. *Por ejemplo, cuando la distancia entre ambas partes corresponde a la categoría A la vista, el Director de Juego puede pasar de asaltos de combate a turnos completos.*
- Cualquiera de las partes puede reducir su avance en la cantidad de categorías de alcance que quiera; por ejemplo, si la parte perseguida desea permanecer dentro del alcance de las armas a distancia o la magia para poder atacar a su perseguidor.
- Cuando los participantes se atacan o defienden estando a la misma altura, el Director de Juego debe determinar los efectos del daño o el fracaso en la capacidad de cada parte para continuar con la persecución. Una montura herida querrá detenerse, un carro puede quedar inutilizado por los daños sufridos y una pifia en una tirada de DES contra DES puede indicar una caída o una herida en la pierna.
- La persecución termina cuando el perseguidor ya no puede continuar o cuando el perseguido se aleja más allá de la categoría Fuera de la vista.

A discreción del Director de Juego, la escala de tiempo puede cambiarse a turnos completos, horas o incluso días para persecuciones prolongadas. En estos casos, las categorías de alcance deberían incrementarse significativamente. Esto no es recomendable cuando se está produciendo un enfrentamiento (ya sea con armas a distancia, cuerpo a cuerpo o mediante conjuros), pues en tal caso deberá resolverse en asaltos de combate.

Los combates a caballo y en carros se tratan en las páginas 219 y 221, respectivamente. La Guía de campaña de RuneQuest contiene más información sobre persecuciones, incluidas reglas ampliadas para combates entre vehículos.

Condiciones naturales y daño

Oscuridad

Hay dos grados de oscuridad: la negrura total que reina bajo tierra, y la penumbra de una noche ordinaria. El Director de Juego puede decidir que una noche es especialmente luminosa u oscura y ajustar debidamente las siguientes reglas.

- **Oscuridad total:** Todas las habilidades que dependen de la vista (Buscar, Otear, las habilidades de armas, etc.) sufren una penalización de –75%. Si un aventurero puede ver en la oscuridad o tiene otros sentidos que le permiten operar en ella (como el Sentido de la oscuridad de un trol o el Sentido de la tierra de un enano), no se aplica la penalización y el aventurero puede actuar con normalidad.
- **Oscuridad nocturna:** Cuando un aventurero opera en la oscuridad de la noche u otras condiciones nocturnas (tal vez en una cueva iluminada por una antorcha distante), el Director de Juego debe determinar la penalización apropiada que se aplicará a las habilidades que dependen de la vista. Es recomendable que varíe entre –5% y –70%.

Iluminar la oscuridad

Vela: Una vela es un cilindro de cera con una mecha que arde iluminando un radio de 1 metro a su alrededor con suficiente luz como para leer y usar la habilidad Buscar con normalidad. La habilidad se reduce un –5% por cada metro de distancia hasta la vela. Una vela puede apagarse con la más mínima brisa. Si cae al suelo, se apagará si el Director de Juego saca 06–00 en un D100.

Antorcha: Una antorcha mantenida a la altura del hombro ilumina un radio de 12 metros a su alrededor con suficiente luz como para leer y usar la habilidad Buscar con normalidad, mientras que si está tirada en el suelo sólo alcanza a iluminar 3 metros. Una antorcha es visible a cientos de metros, y modifica la tirada de la habilidad Buscar como las velas cuando se utiliza fuera de su radio de iluminación.

Si la antorcha cae al suelo, se apagará si el Director de Juego saca 96–00 en un D100.

Farol: Un farol es un dispositivo con espejos y aberturas que permite dirigir un haz de luz de hasta 18 metros con suficiente intensidad como para leer y usar la habilidad Buscar con normalidad. El haz es visible a cientos de metros, y modifica la tirada de la habilidad Buscar como las velas cuando se utiliza fuera de su radio de iluminación.

La fuente de iluminación de un farol puede ser una vela, que tiene una probabilidad de 75–00 de apagarse si sopla un viento fuerte, o un cordel empapado de aceite, que sólo se apagará en una tormenta o si cae el suelo. Tira un D100 en caso de se caiga:

Caída de un farol

D100	Resultado
1–30	La lámpara se apaga.
31–70	La lámpara sigue encendida e intacta; tira para determinar la dirección del haz.
71–85	La lámpara se rompe y derrama el aceite por el suelo, dejando una superficie muy resbaladiza.
86–00	La lámpara se rompe y derrama el aceite ardiendo por el suelo; utiliza las reglas de un fuego pequeño (ver más abajo) para las llamas.

Enfermedades

Las enfermedades de Glorantha no están causadas por bacterias, virus o la genética, sino por espíritus, la presencia del Caos, maldiciones, ira divina e incluso un desequilibrio rúnico. La corrupción, como los desechos en descomposición, el aire enrarecido o el agua impura, aumenta la probabilidad de enfermar. La pureza espiritual a través del comportamiento ritual adecuado, las abluciones y el favor divino pueden reducir el riesgo de contraer una enfermedad.

Contraer una enfermedad

Un aventurero puede exponerse a una enfermedad de muchas maneras. La más habitual son los espíritus de las enfermedades, que pueden verse atraídos por la contaminación, ser enviados por una maldición o un culto malvado, o estar presentes por otras razones. Los broos siempre traen consigo alguna enfermedad, y las zonas como los pantanos y algunas ruinas antiguas son focos de pestilencia. En las guerras, los asedios largos suponen a menudo un buen caldo de cultivo para distintas enfermedades.

Mallia, la Madre de las Enfermedades, es una deidad de Glorantha (consulta el Bestiario de Glorantha para saber más). Sus sacerdotes conocen muchos métodos para crear y propagar enfermedades.

Resistir una enfermedad

Cuando un aventurero queda expuesto a una enfermedad, el jugador debe hacer una tirada de CON×5 con un D100. Si tiene éxito, el aventurero no contrae la enfermedad.

Si el jugador falla la tirada, debe tirar de nuevo la CON×5 del aventurero. Si falla otra vez, vuelve a tirar, y así sucesivamente hasta que obtenga un éxito. Hay que contar el número de tiradas fallidas y comparar el total con la tabla **Gravedad de la enfermedad**:

Gravedad de la enfermedad

Fracasos	Gravedad de la enfermedad	Efecto
0	Ninguna	No hay efecto.
1	Leve	Pierde 1 punto de característica cada semana.
2	Aguda	Pierde 1 punto de característica cada día.
3	Grave	Pierde 1 punto de característica cada hora.
4+	Terminal	Pierde 1 punto de característica cada cinco minutos (un turno completo).

Cuando la víctima contrae la enfermedad, pierde automáticamente 1 punto de la característica afectada por la dolencia (ver **Tipos de enfermedades** a continuación). Una vez contraída la enfermedad, el aventurero debe intentar otra tirada de CON×5 cada intervalo de tiempo especificado por la gravedad de la misma. Por ejemplo, si el aventurero ha contraído una enfermedad leve, el jugador debe realizar una tirada de CON×5 una vez por semana de juego. Si tiene éxito, la gravedad de la enfermedad se reduce en una categoría. Si falla la tirada, la víctima pierde otro punto de la característica afectada por la enfermedad. Si una característica se reduce a 0, el enfermo muere.

La muerte de un enfermo engendra un espíritu de enfermedad (para saber más sobre estas entidades, consulta su descripción en el Bestiario de Glorantha).

Tipos de enfermedades

Las cinco enfermedades más comunes en Glorantha son:

- **Fiebre cerebral:** Afecta a la mente, la INT de la víctima. Cuando la INT desaparece por completo, la víctima entra en coma y muere al poco tiempo.
- **Escalofríos insidiosos:** Ataca la CON del aventurero. La víctima pierde el conocimiento cuando su CON se reduce a 1 ó 2; si se reduce a 0 o menos, muere y su espíritu lo abandona.
- **Convulsiones:** Despoja a la víctima de su DES hasta que acaba poseído por espasmos continuos e incontrolables.
- **Degeneración del alma:** Esta enfermedad ataca en el plano espiritual y busca destruir el POD de la víctima. El alma de un aventurero sin POD deja de existir.
- **Enfermedad degenerativa:** Esta dolencia consume los puntos de FUE de la víctima. Si el aventurero pierde toda su FUE, queda indefenso y no tarda en morir.

Hay otras enfermedades notables, aunque mucho menos temibles, como las siguientes:

- **Manchas:** Las víctimas de esta enfermedad muestran manchas rojas en la cara y el resto del cuerpo. Las manchas reducen el CAR en 1 punto por cada nivel de gravedad. La enfermedad se resiste efectuando las tiradas habituales de CON×5 hasta tener éxito en una; el número de tiradas fallidas indica la cantidad de puntos de CAR que se pierden durante la convalecencia. Esta pérdida se puede recuperar con tiradas de CON que se realizan una vez por estación, en el día del viento de la semana de la fertilidad. Cada tirada realizada con éxito recupera 1 punto de CAR. El CAR que no se haya recuperado pasado un año se pierde de forma permanente.
- **Estornudos:** Esta enfermedad presenta todos los niveles de gravedad posibles, pero no reduce características. En vez de eso, la víctima no para de estornudar. Un aventurero con esta enfermedad estornuda ruidosamente y sin control 1D6 veces cada cinco minutos.
- **Resfriado:** Los infectados por esta enfermedad estarán continuamente resfriados mientras no logren curarse. No suele durar mucho tiempo. La primera tirada de resistencia se hace usando CON×1, la segunda CON×2, etc., hasta llegar a CON×5. Se hace una tirada diaria sin necesidad de reposo. Esta enfermedad sólo se manifiesta con gravedad leve.
- **Trueno en los pulmones:** La víctima sufre ataques de tos y estornudos tan violentos que pueden causarle daño. La gravedad de la enfermedad se determina con las tiradas habituales de CON×5 para resistirla. Un caso leve provoca 1D6 ataques, uno agudo 2D6 ataques, uno grave 3D6 ataques y uno terminal 4D6 ataques. La frecuencia de estos ataques también aumenta con la gravedad de la enfermedad. Haz una tirada para determinar al azar la POT de cada ataque; luego haz otra tirada de esta POT contra la CON de la víctima que intenta resistir la enfermedad. Si esta tirada de resistencia tiene éxito, la enfermedad inflige a la víctima un número de puntos de daño igual a su POT. Si el trueno en los pulmones reduce a 0 los puntos de golpe de la víctima, ésta revienta y todas las criaturas situadas a menos de 3 metros quedan expuestas a la enfermedad.





Ejemplo: *Harmast corre el riesgo de contraer escalofríos insidiosos, una enfermedad desagradable, mientras lucha contra un broo. Harmast tiene una CON de 9 que sólo le ofrece un 45% de probabilidades de no contraer la enfermedad. El jugador de Harmast tira y falla con un resultado de 62; por tanto, contrae la enfermedad. El jugador tira de nuevo y obtiene un resultado de 89, otro fracaso. Nuevamente tira los dados, procurando anotar todas las tiradas fallidas. El resultado del tercer lanzamiento es un 56, otro fracaso. La cuarta tirada es un 16, un éxito por fin.*

El Director de Juego consulta la tabla Gravedad de la enfermedad y determina que Harmast ha contraído un caso grave de escalofríos insidiosos. Perderá 1 punto de característica cada hora desde ese mismo instante. Pierde 1 punto de CON, que se queda en 8, y le sobreviene un considerable tembleque. ¡Si su CON se reduce a 0, morirá y se verá condenado a una nueva existencia como espíritu de enfermedad!

Como el número de fracasos, y por tanto la gravedad de la enfermedad, es 3, Harmast verifica cada hora si es capaz de reducir la intensidad de su dolencia. Al comienzo de la segunda hora tira de nuevo CON×5. Saca un 13. ¡Una bendición! La gravedad de la enfermedad se reduce a aguda y sólo perderá 1 punto de característica al día, en lugar de cada hora.

Harmast podrá intentar otra tirada de CON×5 en 24 horas para ver si consigue reducir aún más la gravedad de enfermedad. Si fracasa, la enfermedad continuará afectándolo de la misma forma.

Ahogamiento y asfixia

Estas reglas se usan tanto para los fracasos en las tiradas de Nadar como para la inmersión en un elemental o una trampa de agua. También se pueden adaptar para ataques con gases venenosos. Si el aventurero tiene tiempo de prepararse, puede contener la respiración durante el primer asalto de combate de la inmersión. Cada asalto subsiguiente hasta el quinto, el jugador deberá sacar la CON×5 o menos del aventurero en un D100 para contener la respiración con éxito. Cada asalto de combate posterior se reduce en 1 el multiplicador de esta tirada de CON. Es decir, la tirada será de CON×4 en el sexto asalto, CON×3 en el séptimo, y así sucesivamente. Tras el noveno asalto, el jugador hará tiradas de CON×1 hasta después del decimoquinto asalto, momento en que su probabilidad se reduce al 05% (a menos que la CON del aventurero sea inferior a 5).

En cuanto el aventurero fracasa en una de estas tiradas, sufre 1D8 puntos de daño en el pecho cada asalto, excepto en los que tenga éxito en una tirada de CON×1.

Si el aventurero no llega a prepararse porque la inmersión le ha cogido por sorpresa, el jugador determinará si ha logrado tomar aire instintivamente con una tirada de POD×5 o menos en un D100. En caso afirmativo, sigue el procedimiento anterior en su totalidad. De lo contrario, pasa directamente al procedimiento de asfixia tirando 1D8 de daño en el primer asalto.

Caídas

Estas reglas representan el daño recibido al caer por un pozo, en un foso, de un caballo o tras ser arrojado por un elemental de aire. El daño sufrido en una caída aumenta cada tres metros de altura.

La siguiente tabla muestra el resultado:

Daño en una caída

Altura	Daño en la localización
0,1–1,0 metros	Sin efecto
1,1–3,0 metros	1D6
3,1–6,0 metros	2D6
6,1–9,0 metros	3D6
9,1–12,0 metros	4D6
Cada 3 metros adicionales	+1D6

El aventurero puede reducir el «intervalo» de daño recibido en la caída si tiene éxito en una tirada de Saltar. Un fracaso no tiene efecto, y una pifia aumenta el daño en un intervalo.

El impacto de una caída es tal que el límite normal del daño que puede sufrir una extremidad no se aplica. Por lo tanto, una pierna con 3 puntos de golpe de un aventurero que tenga 9 puntos de golpe totales no sufrirá sólo el máximo de 6 puntos

de daño, sino todo el daño calculado en la tirada. La caída podría llegar a matar al aventurero.

La inercia también cuenta para calcular el daño, aumentándolo en un intervalo. Una caída del caballo corresponde, por la altura, al intervalo de 1,1-3 metros, pero al ser arrojado de su grupa el jinete asciende al intervalo de 3,1– 6 metros. Del mismo modo, si un elemental de aire grande arroja al aventurero desde una altura de 9 metros, el equivalente sería una caída de 13 metros.

El Director de Juego aplicará los modificadores pertinentes por la relativa suavidad de los objetos sobre los que se produzca el aterrizaje. Las armaduras protegen contra el daño de una caída en algunos casos (a elección del Director de Juego), pero los conjuros Protección y Escudo protegerán al aventurero en cualquier circunstancia.

El daño producido por una caída sobre estacas u otros objetos puntiagudos en el fondo de una trampa se aplica como «modificador al daño» de estos objetos. El daño de una estaca normal es igual al de una lanza a dos manos (1D10+1). La armadura siempre protege en estos casos, a menos que el Director de Juego saque 01–05 en un D100.

El jugador puede hacer una tirada de DES×5 para intentar caer sobre una localización de golpe específica, aunque la tirada de Saltar haya fracasado y en consecuencia no se reduzca el daño por la caída. Si el jugador no tiene éxito en la tirada, la localización de golpe afectada se determina al azar.

Fuego

Una antorcha hace el mismo daño que una vara (ver página 209) si se utiliza para golpear. Si el objetivo es inflamable, puede arder si el Director de Juego lo considera factible.

El fuego de una antorcha daña a cualquier objetivo junto al que permanezca durante un asalto de combate entero. Si la antorcha u otra fuente de fuego similar se presiona contra un objetivo pasivo, le inflige 1D6 puntos de daño en la localización de golpe afectada al final del primer asalto de combate.

Si el objetivo es afectado por la llama de forma fortuita, o si trata de resistirse pero falla la tirada de parada o Esquivar para evitarla, tiene la oportunidad de tirar su POD×5 actual o menos en un D100 para interponer su armadura (si la tiene). Los conjuros de Protección o Escudo protegen automáticamente contra las llamas.

El Director de Juego determinará si un objetivo es inflamable. Si lo es y sufre daño por el fuego como se indica más arriba, continuará ardiendo y sufrirá 1D6 puntos de daño al final de cada asalto de combate en la localización de golpe afectada. El Director de Juego también ha de determinar la probabilidad de que las llamas se propaguen a otra localización. Si el objetivo no arde, dejará de sufrir daño en cuanto se separe de las llamas.

La piel y el cuerpo de un ser vivo no arden fácilmente, pero no así el pelaje.

Zonas afectadas por el fuego

Una antorcha sólo afecta a una localización de golpe. Un fuego pequeño, de menos de un metro cuadrado, afectará a cualquier localización de golpe que lo atraviese; en general se tratará de las piernas, pero si alguien cae dentro le quemará otras partes del cuerpo. Una gran hoguera de más de 1 metro cuadrado afectará a cualquier localización de golpe que la atraviese, y además la inhalación de humo y llamas puede causar daños en el pecho.

Las reglas que se aplican en este caso son las mismas que las del daño por ahogamiento (ver página 156). Sólo los fuegos más grandes afectan a los pulmones. Un lecho de brasas no tiene más efecto que el de un fuego pequeño.

Apagar un fuego

Para extinguir las llamas con agua o cubriéndolas con algo, empieza tirando el daño que inflige el fuego en cada localización de golpe y, antes de aplicarlo, tira 1D6 en cada una para comprobar el éxito del intento por apagarlo. Si la tirada para extinguir las llamas no es tan alta como la tirada de daño, la diferencia entre ambas es el daño que sufre la víctima al final del asalto de combate. Si la tirada para extinguir las llamas es mayor, el fuego es extinguido en esa localización de golpe sin que la víctima sufra daño. Hay que hacer una tirada de extinción con éxito por cada localización de golpe hasta que las llamas se apaguen por completo.

Venenos

Todos los venenos se usan de la misma manera: enfrentando su Potencia (POT) a la CON del individuo envenenado en la tabla de resistencia. Si la víctima es incapaz de vencer la POT del veneno, sufre una cantidad de puntos de daño igual a dicha POT. No se puede curar este tipo de daño con los conjuros de curación ordinarios. Los efectos desaparecen de forma natural al ritmo de curación del aventurero.

Si el aventurero logra resistir el veneno, sufre una cantidad de puntos de daño igual a la mitad de su POT. Si sobrevive al envenenamiento, se cura al ritmo natural habitual. Tampoco se puede curar este tipo de daño con los conjuros de curación ordinarios.

El daño producido por un veneno se aplica siempre a los puntos de golpe totales del aventurero en lugar de a una localización de golpe concreta. Si una localización sufre algún otro tipo de daño, se verá afectada con normalidad.

El daño por envenenamiento se aplica normalmente en el mismo asalto de combate en que el aventurero es envenenado. A partir de ahí, el tiempo que tarde en hacer efecto dependerá del propio veneno. A menos que se especifique otra cosa, este período es de tres asaltos de combate para los venenos de acción rápida, o tres turnos completos para los venenos más lentos.

Si un aventurero ingiere dos dosis de veneno, debe resistir cada una por separado. Dos dosis de un veneno con POT 10 no son lo mismo que una dosis de veneno con POT 20.



Venenos sistémicos

Los venenos sistémicos suelen encontrarse en animales capaces de inocular ponzoñas, como escorpiones, arañas y mantícoras. El cuerpo los absorbe y sus efectos no están localizados, sino que se extienden por todo el organismo en diferentes grados.

Los seis tipos de venenos sistémicos son:

- **Veneno de escorpión:** El tipo de veneno que inoculan mantícoras, escorpiones y hombres escorpión. Suele actuar lentamente.
- **Gas venenoso:** El aliento venenoso de los dragones oníricos, pulpandantes y guardianes serpiente. Suele actuar rápidamente.
- **Veneno de sierpe:** Inoculado por una picadura de guiverno o una mordedura de serpiente. Suele actuar rápidamente.
- **Veneno de araña:** La picadura de una araña, ya sea grande o pequeña. Suele actuar lentamente.
- **Veneno herbáceo:** El elaborado con plantas venenosas. Suele actuar rápidamente.
- **Veneno mineral:** El elaborado con sustancias inorgánicas. Los hay de acción lenta y más rápida.

Antídotos

Hay antídotos para casi todos los venenos. Los antídotos tienen una puntuación de POT, igual que los venenos. Un antídoto suministrado a un aventurero envenenado (pero aún vivo) en los diez minutos siguientes al envenenamiento cancela tanto daño causado por el veneno como el nivel del antídoto. Normalmente el antídoto debe ser específico para cada veneno. Por ejemplo, un antídoto contra mordeduras de serpientes no sirve para neutralizar el veneno de una mantícora, por muy potente que sea.

Sin embargo, algunos antídotos surten la mitad de su efecto (redondeando siempre hacia arriba) contra ciertos venenos concretos, como se indica a continuación:

- El antídoto del veneno mineral es la mitad de efectivo contra el veneno de araña.
- El antídoto del gas venenoso es la mitad de efectivo contra el veneno de sierpe.
- El antídoto del veneno de araña es la mitad de efectivo contra el veneno de escorpión.
- Los antídotos del veneno de sierpe y el mineral son la mitad de efectivos contra el gas venenoso.

Ejemplo: *Un guiverno alcanza a Nathem con el aguijón envenenado de su cola. El veneno del guiverno tienen una POT igual a la CON de la bestia. El Director de Juego determina que el veneno tiene POT 15, y al considerarse veneno de sierpe, actúa rápidamente. Nathem tiene que hacer una tirada de resistencia con su CON de 18 (la característica activa) contra la POT 15 del veneno (la característica pasiva).*

La tabla de resistencia indica que Nathem tiene una probabilidad del 65% de resistir los efectos del veneno. Por desgracia saca un 94 en la tirada, lo que significa que el veneno surtirá efecto tres asaltos de combate después del envenenamiento. Si no hace nada al respecto, sufrirá 15 puntos de daño por la POT del veneno.

Nathem recuerda que tiene en su morral un pequeño frasco de antídoto contra gases venenosos, pero está ocupado peleando y no puede arriesgarse a retroceder para hurgar en su interior. Transcurridos tres asaltos de combate desde la picadura del guiverno, Nathem sufre 15 puntos de daño por el veneno. Es posible que sobreviva porque tiene 19 puntos de golpe totales.

Al siguiente asalto encuentra el frasco de antídoto y se traga el contenido. El Director de Juego sabe que el antídoto de gas venenoso tenía POT 8 y es la mitad de efectivo contra el veneno de sierpe. Por lo tanto, el antídoto recupera 4 de los puntos de golpe que Nathem ha perdido a causa del envenenamiento.

Arrojar objetos

Un objeto equilibrado que quepa en la palma de la mano puede arrojarse a una distancia de 1 metro por cada punto de FUE. Si el objeto no está equilibrado o es difícil de manejar, la distancia a la que se puede lanzar se reduce a 1 metro por cada 3 puntos de FUE.

Para alcanzar a un objetivo con un objeto agarrado al azar o un proyectil improvisado, se tira DES×5; esto no inflige daño. Para acertar al objetivo con la parte correcta de un objeto diseñado para ser arrojado, como por ejemplo la hoja de un cuchillo arrojadizo o la punta de una jabalina, se usa la habilidad del arma en cuestión.

La precisión se ve afectada si la distancia es superior a 10 metros. Cada metro que supere esa distancia resta –3% de la puntuación utilizada. Un objeto puede arrojarse verticalmente a una distancia máxima igual a la mitad de la distancia a la que puede ser arrojado horizontalmente

El objeto arrojado sólo se beneficia de la mitad del modificador al daño del lanzador.

El tiempo atmosférico

En Glorantha los climas tienen un origen mítico y los dioses aún disponen los patrones del mundo interior. Los cambios estacionales del clima están determinados por las poderosas fuerzas de dos grandes deidades gloranthanas: el viento de Orlanth y los rayos solares de Yelm. También puede verse significativamente afectado a escala local por eventos mágicos.

Yelm

La presencia del sol es ubicua. La influencia y la salud de Yelm afectan a la temperatura de Glorantha. Yelm fue una vez el Emperador del Universo, un ser orgulloso y poderoso, hasta que fue derrocado por Orlanth y las deidades rebeldes. Ahora no es

más que una versión debilitada de su antiguo yo, un esclavo del Tiempo que sufre por siempre las heridas del pasado.

Cuando Yelm vuelve a ser fuerte, el mundo es un lugar cálido. Recorre su camino celeste hacia el norte con el brillo cegador del oro, y el verano envuelve el mundo. Cuando Yelm se debilita es invierno, una estación húmeda, fría y sombría. Cuando recorre su camino hacia el sur tiene un color amarillo pálido enfermizo, y algunas veces ha brillado tan tenue que las estrellas eran visibles incluso durante el día.

Orlanth

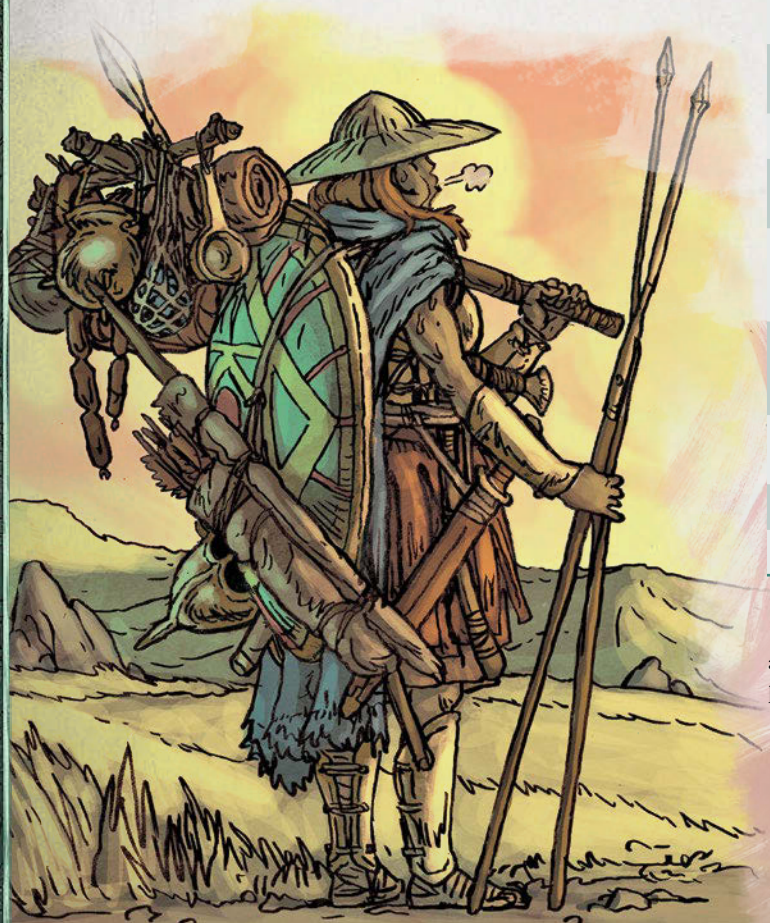
Orlanth domina el tiempo atmosférico. Su «cuerpo» es una gran tormenta que se cierne sobre toda Glorantha. Es un círculo de aire en movimiento con un diámetro de varios miles de kilómetros.

La tormenta de Orlanth gira como una enorme rueda sobre la superficie del mundo en el sentido de las agujas del reloj, y los vientos son más fuertes cuanto más lejos del centro soplan. En el ojo del sistema de tormentas el aire permanece quieto, pero esta posición central se desplaza girando en sentido contrario a las agujas del reloj, cambiando así la dirección de los vientos en todo el mundo.

La capa de nubes

La capa de nubes describe la cantidad de cielo que tapan las nubes. Algunos conjuros requieren un cierto porcentaje de cielo nublado o despejado.

Esta cifra también determina la probabilidad de lluvia y la cantidad de agua que puede caer.



Capa de nubes

% cubierto	Nubes	Probabilidad de precipitaciones
0–10	Ninguna	0–1,0 cm
11–20	Nubes escasas	1,1–2,0 cm
21–30	Nubes dispersas	2,1–3,0 cm
31–40	Ligeramente nublado	3,1–4,0 cm
41–50	Moderadamente nublado	4,1–5,0 cm
51–65	Nublado en gran parte	5,1–6,5 cm
66–80	Completamente nublado	6,6–8,0 cm
81–00	Nubes densas, poca luz	8,1–10 cm

La probabilidad de precipitación es igual al porcentaje de cielo cubierto. Tira un D100; si el resultado es igual o menor que el porcentaje de cielo cubierto, ese día llueve.

Viento

El aire en movimiento viene definido por su fuerza y dirección. Mide la fuerza del viento con la siguiente tabla, que muestra el valor nominal de la velocidad del aire en términos de FUE.

Fuerza del viento

FUE	Viento
0–2	En calma, ni una ligera brisa.
3–6	Ventolina, con alguna racha; la llama de una vela tiembla, pero casi nunca se apaga.
7–12	Brisa; apaga fácilmente una vela.
13–18	Viento débil. Lo mínimo para poder navegar en una embarcación. Disipa los gases venenosos.
19–24	Viento moderado. Peligroso para las criaturas voladoras, ya que puede derribarlas. Las aves prefieren posarse con este viento.
25–30	Viento fuerte. Peligroso para los humanos, ya que puede derribarlos. Lo máximo que pueden soportar las embarcaciones.
31–36	Temporal. A los humanos les resulta imposible permanecer de pie.
37–45	Temporal fuerte.
46–50	Huracán.

El viento afecta a tres aspectos del juego: obliga a hacer ajustes en el movimiento, dificulta el disparo de proyectiles y limita la visibilidad.

- **Movimiento:** Calcula el total de FUE+TAM del aventurero. Si la FUE del viento es mayor que este total, el Director de Juego debe pedir al jugador que haga una tirada de resistencia de ese total contra la FUE del viento. Si el resultado es un fracaso, el aventurero pierde el equilibrio y cae, posiblemente haciéndose daño. Las criaturas voladoras sólo usan su FUE para determinar el viento mínimo que les afectará.
- **Disparo de proyectiles:** En este caso no se hacen ajustes hasta que el viento tenga FUE 10. Cada punto de FUE del viento por encima de 10 reduce la precisión de los proyectiles en un –5%.
- **Visibilidad:** La visión puede verse afectada por materiales transportados por el viento, como polvo, nieve o lluvia. La FUE del viento determinará el tamaño de las partículas transportadas y, con ello, la reducción de visibilidad. Cuando el viento llega a arrastrar escombros, el Director de Juego puede determinar que las habilidades basadas en la vista (incluidas Buscar, Otear y las habilidades de armas) sufren una penalización en porcentaje, como máximo igual a la FUE del viento.

Hambre, sed e intemperie

Los aventureros pueden quedar atrapados en ambientes implacables e inhóspitos, o podrían sufrir los efectos de períodos prolongados sin comer. Las siguientes reglas cubren estas circunstancias desafortunadas.

Exposición al frío

Los aventureros pueden sufrir mucho si se ven expuestos a temperaturas extremadamente bajas. La tabla **Exposición al frío** indica los efectos que produce el frío en una persona sin ropa u otra protección.

Exposición al frío

Temperatura en °C	PG perdidos cada hora
0° a –10°	1
–11° a –20°	1D3
–21° a –30°	1D6
–31° a –40°	1D10
–41° a –50°	1D10+2
–51° a –60°	1D10+4
–61° a –70°	1D10+6
–71° a –80°	1D10+8
–81° a –90°	2D10+10
–91° a –100°	3D10+15

Resta el daño de los puntos de golpe totales del objetivo para calcular los efectos del frío. Por cada 5 puntos de golpe totales perdidos, resta también 1 punto de golpe de las localizaciones de golpe correspondientes a la cabeza, cada brazo y cada pierna.

Protección contra el frío

Ropa	Protección
Ropa normal (túnica o falda)	1 punto
Manto de lana o cuero	2 puntos
Prenda caliente para la cabeza	1 punto
Polainas	1 punto
Abrigo o túnica larga	1 punto

Considera la ropa como una armadura contra el frío; la cantidad de protección total se resta del daño producido por el frío. Por ejemplo, un aventurero que vista un manto de lana sobre ropa normal no sufrirá ningún daño por el frío a menos que la temperatura baje de los –20° C, y aun así sólo si la tirada indica más de 3 puntos de daño.

Exposición al calor

Cuando la temperatura asciende a 40 °C o más, cada jugador debe superar una tirada de CON×3 una vez por hora de juego o su aventurero se desplomará a causa del calor y perderá 1 punto de golpe total cada hora.

Hambre

Si un aventurero pasa tres días seguidos sin comer, por cada día adicional en que no ingiera alimentos pierde 1 de sus puntos de golpe totales.

Sed

Si el aventurero pasa doce horas seguidas sin beber nada, por cada hora adicional en que no tome líquidos pierde 1 de sus puntos de golpe totales. Esta pérdida cesa en cuanto el aventurero ingiera alguna sustancia que contenga una cantidad razonable de agua: fruta, bayas, larvas, etc.



Habilidades

Los aventureros tienen garantizado el éxito de las acciones rutinarias que realicen en condiciones normales. Sin embargo, el Director de Juego puede solicitar tiradas de habilidades en situaciones estresantes para ver si un aventurero tiene éxito al utilizar una habilidad específica para la actividad o meta deseada.

Se podría decir que toda actividad requiere el uso de alguna habilidad, pero ciertas habilidades son fundamentales y requieren una atención especial que merece su descripción. En este capítulo se explican estas habilidades.

Puntuación básica

La puntuación básica de una habilidad es la probabilidad que tiene cualquier persona de usarla con éxito por primera vez. Todas las habilidades tienen una puntuación básica. Los modificadores por categoría de habilidades de cada aventurero reajustan estas puntuaciones básicas, de modo que difieren de las que tienen sus compañeros incluso al inicio de sus carreras. Todo percentil de la habilidad aprendido a través de experiencia o entrenamiento se suma a su puntuación básica.

La puntuación básica de algunas habilidades es (00). Los modificadores por categoría no se aplican a estas habilidades mientras su puntuación no supere el 00%. Como consecuencia, empiezan con 00% a menos que aumenten a través de experiencia o entrenamiento. Una vez que la habilidad aumenta por encima del 00%, se le aplica el modificador por categoría de habilidades.

Algunas habilidades están reservadas en exclusiva para miembros de ciertos grupos (como Percibir el Caos, que sólo está disponible para los miembros del culto del Toro Tempestuoso).

¿Quién hace la tirada de habilidad?

Si el resultado de un intento por usar una habilidad es obvio para el aventurero, el jugador hace la tirada. Por ejemplo, si el jugador falla la tirada de Trepar durante el ascenso a una montaña, el aventurero no consigue subir por ella. Asimismo, el jugador siempre hará las tiradas de ataques, paradas y Esquivar.

En ocasiones el Director de Juego efectuará la tirada en lugar del jugador. Por ejemplo, si un aventurero usa Escuchar para saber si hay algo acechando tras la siguiente esquina, es el Director de Juego quien debe lanzar los dados, puesto que el jugador no puede saber si el aventurero no oye ningún ruido porque no hay nada o porque ha fallado la tirada.

Lo mismo ocurre si la tirada de una habilidad de Saber resulta en una pifia. El jugador no sabrá si la información es errónea, porque no ha visto el resultado de los dados. Es probable que el Director de Juego prefiera hacer estas tiradas en secreto, detrás de la Pantalla del Director de Juego de RuneQuest.

Sin embargo, el Director de Juego debe procurar que los jugadores hagan todas las tiradas posibles relacionadas con sus respectivos aventureros, aun en casos donde sea más apropiado hacerlas en secreto. De esta forma los jugadores sentirán que están participando en el juego.

Modificar las tiradas de habilidad

El Director de Juego puede dictaminar que se modifique una tirada de habilidad debido a una circunstancia, condición o situación especial. Dado que el porcentaje de éxito de una habilidad se aplica a situaciones de estrés «normales», en general los cambios se restarán del mismo.

Reforzar habilidades

En algunos casos se puede reforzar una habilidad con otra. Por ejemplo, un aventurero puede utilizar la habilidad Cantar para reforzar su habilidad Bailar. O puede emplear la habilidad Saber religioso para reforzar la habilidad Saber celestial a fin de comprender el significado de los fenómenos celestes relacionados con el culto al que pertenece.

Una habilidad utilizada para reforzar otra debe tener una relación clara con la tarea en cuestión. En estos casos, el Director de Juego tiene siempre la última palabra.

El éxito en la tirada de la habilidad de refuerzo determina su efecto sobre la habilidad reforzada:

- **Éxito crítico:** La habilidad añade una bonificación de +50% a la habilidad reforzada.
- **Éxito especial:** La habilidad añade una bonificación de +30% a la habilidad reforzada.
- **Éxito:** La habilidad añade una bonificación de +20% a la habilidad reforzada.
- **Fracaso:** El aventurero resta –20% de la habilidad que iba a ser reforzada.
- **Pifia:** El aventurero resta –50% de la habilidad que iba a ser reforzada.

La bonificación obtenida al reforzar una habilidad no puede combinarse con la que proporcionen una pasión o una runa.

También se puede utilizar una habilidad para mejorar las posibilidades del aventurero cuando tenga que usar la tabla de resistencia (ver página 147). El Director de Juego tiene la última palabra para determinar si una habilidad es pertinente.

Ejemplo: *Harmast está regateando con Biturian Varosh, un sacerdote comerciante de Issaries. Aunque ambos son adoradores de Issaries, los negocios son los negocios. Harmast tiene un solvente 65% en la habilidad Negociar, pero el veterano sacerdote lleva dedicándose a esto desde antes de que él naciera. Su habilidad Negociar es del 97%.*

El Director de Juego decide resolverlo con una tirada enfrentada, pues ambos quieren beneficiarse más que el otro del regateo. El jugador que interpreta a Harmast desconoce la puntuación de Biturian en la habilidad, pero tiene la sensación de que el comerciante intentará usar su veterania en su provecho. Harmast trata de reforzar su tirada de Negociar apelando a la Rueda de Tres Piernas, uno de los muchos nombres de la runa del Movimiento.

Harmast tiene una afinidad del 75% con la runa del Movimiento. Saca un 20 en la tirada, superándola holgadamente. Puede reforzar su habilidad Negociar con un +20%, lo que hace un total de 85%. El éxito parece garantizado.

El Director de Juego decide que Biturian no se molesta en reforzar la suya porque juega con ventaja. Biturian y Harmast llevan a cabo la tirada enfrentada. Harmast saca un 67, un éxito gracias a haber reforzado su habilidad. Sin embargo, Biturian se impone al sacar un 18. El sagaz regateador obtiene un éxito especial, que supera a uno normal, y los términos de la transacción no cambian.

Como nota positiva, Harmast anota marcas de experiencia en su runa de Movimiento y en su habilidad Negociar, por lo que al menos ha aprendido algo de la experiencia.

Descripciones de las habilidades

A continuación se enumeran todas las habilidades por categorías. Cada descripción contiene la siguiente información:

Nombre: El nombre de la habilidad. Algunas habilidades incluyen un comentario entre paréntesis junto al nombre, como Fabricación (artesanía específica), Saber de las razas antiguas (tipo de raza) o Saber regional (zona). Es necesario seleccionar una especialidad en estas habilidades, y cada especialidad se debe aprender individualmente. Por ejemplo, troles y aldryami son dos especialidades de Saber de las razas antiguas y deben aprenderse por separado.

Puntuación básica: La puntuación de la habilidad que todos los humanos tienen de partida, con independencia de su cultura. Algunas habilidades tienen más de una puntuación básica: en la mayoría de los casos, la primera que aparece corresponde a su cultura y la segunda es para todas las demás.

Descripción: Una breve descripción del tipo de actividades que se pueden ejecutar con la habilidad.

Habilidades de agilidad

Esta categoría incluye aquellas habilidades que dependen de la coordinación muscular. La mayoría adiestran los reflejos del usuario; un aventurero no necesita ser muy inteligente ni capaz de profundas reflexiones para ser ágil. Las habilidades de agilidad requieren FUE, DES y un TAM reducido que favorecen la coordinación y la respuesta rápida ante estímulos sutiles. Un POD elevado también es de ayuda.

La CRG del aventurero se resta de sus puntuaciones en Esquivar y Nadar.

Conducir carros (05)

Conducir carros sirve para manejar el tiro de un carro. Es necesario usar ambas manos para conducir un carro en una carrera o en condiciones de batalla. Una sola mano reduce la habilidad en un –20% y limita la aceleración. Si no se dedica ninguna mano a la tarea, el carro se desplaza de forma errática.

Los carros se usan típicamente como plataformas móviles desde las que realizar ataques a distancia o lanzar conjuros. Cuando un aventurero efectúa un ataque desde un carro en movimiento, el porcentaje del ataque está limitado por, y no puede exceder, la puntuación de la habilidad Conducir carros del auriga. Un objetivo que se mueva a la misma velocidad y dirección que el carro se trata como un objetivo normal. Los demás modificadores a los ataques a distancia se aplican como siempre.

Esquivar (DES×2)

Un personaje diestro en esta habilidad suele eludir golpes con facilidad. El capítulo de **Combate** presenta una descripción más completa de la habilidad y las condiciones que la modifican. Si el aventurero tiene éxito en una tirada de Esquivar contra un ataque, éste no le alcanzará. La puntuación de Esquivar se reduce en –1% por cada punto de CRG acarreada.

El uso de Esquivar es instantáneo contra un ataque cuerpo a cuerpo, pero consume un asalto de combate entero contra ataques a distancia. No se puede Esquivar en el mismo momento de reacción dedicado a disparar un arma a distancia. Para saber más, consulta **Momentos de reacción** en la página 192.

Montar (todos los tipos) (05)

Montar a caballo o sobre otro animal adecuado no requiere gran pericia mientras vaya al paso y esté entrenado para aceptar un jinete, pero se debe aprender esta habilidad para obligar a que el animal acelere por encima de un suave trote. Cada variedad de animales de monta (caballo, bisonte, antílope sable, gran llama, impala, rinoceronte, lagarto boleador, escarabajo, etc.) debe ser aprendida por separado, excepto la cebra de Pavis, que a todos los efectos es idéntica a un caballo.

Si un aventurero aprende a montar (ayudado de una silla con estribos), puede permanecer sobre su montura a cualquier paso. Si la montura realiza algún movimiento inesperado (se desboca, se asusta o algo similar) y el jugador falla una tirada de Montar, el aventurero pierde el control del animal. El jugador ha de repetir la tirada de Montar cada asalto de combate hasta que tenga éxito, momento en que su aventurero recupera el control de la montura. Una pifia mientras el animal está descontrolado significa que el aventurero cae al suelo y sufre 1D6 puntos de daño en una localización de golpe aleatoria, según las reglas de daño por caídas (ver página 156).

Para un aventurero que monte sin silla ni estribos, fallar la tirada implica una caída y 1D6 puntos de daño en una localización de golpe aleatoria. Una pifia significa que es derribado por el animal y sufre 2D6 puntos de daño en una localización de golpe aleatoria.

La puntuación de Montar es también la probabilidad que tiene el jinete de lograr que su montura haga algo que no ha hecho antes, como por ejemplo saltar un obstáculo.

Un éxito especial o crítico durante una persecución (ver **Persecuciones** en la página 152) modifica las categorías de alcance y afecta al resultado. Con una pifia, es posible que pierda una pieza del equipo de la montura, que caiga derribado, etc.

Experiencia en Montar

Un aventurero puede intentar una tirada para aumentar su experiencia en Montar cuando el Director de Juego lo permita y si se da alguna de las siguientes condiciones:



La saga de Vasana

1626, estación del fuego.

Fuimos contratados por un sacerdote de Issaries llamado Biturian Varosh para proteger su pequeña caravana. Llevaba una carga de mercancías en su modesta recua de bisontes, que conducían su esposa Norayeep y su hija pequeña Varaneena, ambas originarias de la tribu bisonte, con la que estaba muy bien relacionado. Otros dos mercenarios tarshitas, Vostor y Nathem, ya trabajaban para él.

Los términos de Biturian eran justos, aunque no generosos. Nos pagaría a cada uno 2 L por semana, nos daría comida y agua para nosotros y nuestras monturas, y tendríamos derecho a una parte de cualquier botín. A cambio, acordamos escoltarlo y obedecer sus órdenes. Mi pariente Harmast trató de regatear con el comerciante, pero fue incapaz, a pesar de haber apelado varias veces a la Rueda de Tres Piernas. Finalmente, Yanioth convenció a Harmast de que aceptase los términos de Biturian y trabó gran amistad con las mujeres bisonte.

A tres días de distancia de Swenston llegamos a Tarima del Esclavista, un próspero mercado de esclavos en la frontera entre el Paso del Dragón y Prax, donde son vendidos los cautivos de guerra; unas veces a sus parientes o compañeros de culto, otras a compradores de Kethaela o incluso del Imperio Lunar. Biturian inspeccionó minuciosamente el mercado en busca de cautivos con habilidades útiles, pero no encontró ninguno, o al menos ninguno a un precio aceptable.

El lugar me pareció desagradable. Aunque mi culto no prohíbe la práctica de la esclavitud, tampoco la aprueba. Un guerrero honorable se lleva a los enemigos derrotados como rehenes y pide un rescate por ellos a sus parientes o cultos, pero no los trata como propiedades.

Dejamos Tarima del Esclavista y viajamos tres días antes de ver los brillantes cristales de las Ruinas de Hender. Biturian nos hizo rodear las ruinas cuando estábamos a algunos kilómetros de distancia, previniéndonos sobre monstruos y plantas extrañas. Estuve a punto de discutir con él; no en vano había luchado en la Batalla del Vado de Pennel y cabalgado junto al Toro Blanco. Pero fue mi hermana Yanioth quien discutió conmigo. Me reprochó mi imprudencia con los puños en las caderas y me recordó mis responsabilidades. Avergonzada, volví a mis tareas de exploración.

Dos días después, aún cerca de Tarima, llegamos al campamento de Vian Cuernasilla, un kan del Toro Tempestuoso. Aunque Vian era un jinete de gran llama, entre sus seguidores contaba con jinetes de bisonte e incluso un pol-joni. Era reconocido como adepto del Toro Blanco y yo esperaba mucho de la reunión.

Por desgracia, ni yo hablaba praxiano, ni Vian el sartarita. Me esforcé en comunicarme en la lengua comercial, pero cuando Biturian le explicó que yo era una guerrera que había luchado por el Toro Blanco, ¡Vian se rió y dijo que «sólo era una simple niña»! Yanioth y Harmast tuvieron que sujetarme para que no trinchase por la mitad al instante a aquel salvaje presuntuoso.

Vian afirmaba que ningún guerrero es digno de respeto si no ha cazado y matado al Caos en la Ciénaga del Diablo. Anuncié enojada que esta «simple niña» haría precisamente eso. Vian se reía de mí y mi hermana estaba horrorizada, ¡pero por Orlanth que estaba decidida a que el salvaje se tragase sus palabras!

Vian se mostró encantado y dio instrucciones a uno de sus seguidores, un jinete de sable llamado Joshfar, para que nos guiara hasta la Ciénaga del Diablo. Los míos prometieron ayudarme, y para mi sorpresa, los dos mercenarios tarshitas de Biturian aceptaron unirse a mí. Me sorprendió especialmente que Vostor se ofreciera voluntario. ¡Era un lunar, un iniciado de las Siete Madres amantes del Caos!

A la mañana siguiente, ensillé mi bisonte antes del amanecer. Nuestra compañía de valientes partió rumbo a la Ciénaga del Diablo para dar caza al Caos.

- El aventurero ha sobrevivido a un combate cuerpo a cuerpo en el que iba montado, por lo menos al principio (es posible que comprenda por qué se ha caído y aprenda del error).
- El aventurero ha logrado que un animal de monta haga algo que nunca antes había hecho.
- El aventurero ha completado un viaje de al menos una semana por terreno difícil en el que se ha pasado la mayor parte del tiempo sobre una montura.
- El aventurero ha adiestrado a un animal de monta para acostumbrarlo a la silla y la brida.

Combate sobre una montura

Cuando un aventurero lucha sobre su montura, las habilidades de armas están limitadas por, y no pueden exceder, su puntuación de Montar. Por muy diestro que sea con un arma concreta, necesita la habilidad Montar para usarla a lomos de una montura.

Para saber más, consulta **Combate sobre una montura** en la página 219.

Controlar una montura en una batalla

Si un aventurero lucha a lomos de un animal que no está adiestrado para la batalla, debe hacer una tirada de Montar cada asalto de combate y también cada vez que la montura sufra una herida. Si falla la tirada, el aventurero debe dedicar el siguiente asalto de combate de forma exclusiva a calmar al animal con otra tirada de Montar. Si no se ocupa de la montura, o si lo hace y falla la tirada, el animal se aleja muy agitado al galope. En tal caso, consulta las reglas sobre acciones inesperadas del animal en la descripción de la habilidad.

Se necesita concentración para controlar un animal durante una batalla. Es imposible mantener un conjuro activo, como por ejemplo Cuchilla ígnea, porque necesita una concentración exclusiva.

Un animal de caballería está adiestrado para permanecer bajo control en combate. No necesita tiradas de Montar y se pueden mantener los conjuros activos.

Un animal adiestrado para la guerra lucha por sí mismo; el jinete sólo ha de permanecer sentado en la silla, de modo que no son necesarias tiradas de Montar y se pueden lanzar conjuros activos.

Adiestrar animales de monta

Cualquier aventurero con una puntuación del 50% o más en esta habilidad puede acostumbrar a un animal de monta a la silla y la brida en una semana. Al final de este tiempo, el aventurero hace una tirada de Montar; si tiene éxito, logra adiestrar al animal para la monta.

Los animales de caballería y de guerra son un caso aparte: sólo pueden ser adiestrados por un maestro jinete. Los animales de guerra tienen que ser adiestrados primero como animales de caballería. Un aventurero debe tener la habilidad Montar al 90% o más para convertirse en maestro jinete y aprender a adiestrar animales para la guerra. Un animal de caballería adiestrado por un maestro jinete permanece bajo control en la batalla, y un animal de guerra adiestrado por un maestro jinete puede aprender a atacar usando la puntuación en Montar del maestro jinete con un –50%. Es decir, un maestro jinete con Montar (caballo) 90% puede adiestrar un caballo de guerra para que realice cada uno de sus tres ataques (mordisco, coz y encabritar) al 40%.

Nadar (15)

Nadar sirve para que el aventurero se mantenga a flote y avance en la dirección deseada. El aventurero debe hacer una tirada cada diez minutos, y si falla, comienza a ahogarse (ver **Ahogamiento y asfixia** en la página 156). También mide la destreza del aventurero para librarse de su armadura al caer al agua. Igualmente, un fallo en la tirada significa que el aventurero empieza a ahogarse.

El aventurero sólo tiene la mitad de su capacidad normal de CRG cuando nada. Es decir, un aventurero con FUE 12 tendría una CRG máxima de 6 en el agua. Cada «cosa» acarreada por encima de ese 6 supone para el aventurero la reducción de un –5% en todas las habilidades basadas en DES, incluida Nadar.

Una tirada de Nadar fallida significa que el aventurero no avanza por el agua. El jugador tendrá que superar otra tirada de la habilidad en el siguiente asalto de combate o su aventurero comenzará a ahogarse.

Remar (05)

Remar proporciona al aventurero la capacidad homónima en embarcaciones de pequeño calado impulsadas por remos o pértigas, como balsas, canoas y botes. Remar es ante todo una actividad física, a diferencia de Navegación, que es una habilidad de conocimiento.

En una situación tranquila, el jugador debe tener éxito en una tirada de Remar al inicio de una travesía. La embarcación no se moverá hasta que obtenga un éxito en esta tirada. Si las condiciones son apacibles, el Director de Juego puede duplicar la puntuación de la habilidad mientras no se compliquen más.

Con mal tiempo o en entornos hostiles (rápidos, bancos de arena, remolinos, etc.), el Director de Juego debe pedir una tirada de Remar. Si el jugador tiene éxito, la embarcación mantiene el rumbo. En caso contrario, se desvía o no se mueve en absoluto, dependiendo de la situación. Si el resultado es una pifia, la embarcación zozobra y el aventurero (y cualquier otro pasajero) debe hacer una tirada de Nadar.

Un éxito especial o crítico durante una persecución (ver **Persecuciones** en la página 152) modifica las categorías de alcance y afecta al resultado.

Saltar (DES×3)

La capacidad de efectuar saltos verticales u horizontales sobre obstáculos, como cuerpos caídos en combate. Saltar también se utiliza para caer (o aterrizar) adecuadamente, y puede usarse para mitigar el daño sufrido en una caída (ver página 156).

Un aventurero que supere la tirada puede dejarse caer de forma segura desde una altura igual a la suya propia, saltar el doble de su altura horizontalmente o saltar verticalmente hasta el doble de su altura, si coge carrerilla. Si no puede coger carrerilla, esta distancia se reduce a la mitad.

Si un aventurero cae y el jugador tiene éxito en una tirada de Saltar, puede reducir el daño sufrido en un intervalo de distancia (equivalente a 1D6) y seleccionar la localización de golpe sobre la que aterriza.

Si el aventurero obtiene un éxito especial, puede saltar horizontalmente tres veces su altura, o verticalmente 1,5 veces su altura. Si en una caída el resultado es un éxito especial, reduce el daño en 1D6 y selecciona la localización de golpe sobre la que aterriza.

Si el aventurero obtiene un éxito crítico, salta cuatro veces su altura horizontalmente, o el doble de su altura verticalmente. Si obtiene el éxito crítico en una caída, el jugador selecciona la localización de golpe sobre la que aterriza, reduce el daño en 1D6 puntos y a continuación reduce de nuevo el daño resultante a la mitad.

Si el aventurero falla la tirada de Saltar en una caída, puede intentar una tirada de DES×5 como último recurso para tener la posibilidad de seleccionar la localización de golpe sobre la que aterriza. Otro fallo significa que la localización se determina al azar.

Trepar (40)

Esta habilidad se puede usar para subir o bajar por paredes, árboles, acantilados o cualquier otra superficie que tenga suficientes puntos de apoyo para manos y pies. El Director de Juego puede imponer penalizaciones en función de las características de la superficie por la que trepa un personaje. Un aventurero en esta tesitura no puede realizar ninguna otra acción al mismo tiempo.

Una tirada con éxito permite escalar una pared de 5 metros, una pendiente de 15 metros con hasta 75 grados de inclinación, o encaramarse a un árbol con muchas ramas. Un éxito especial duplica la distancia recorrida a 10 metros por una pared o 30 metros por una pendiente. Un éxito crítico aumenta la distancia ascendida a 25 metros por una pared o 100 metros por una pendiente. Si el jugador falla la tirada de Trepar, el aventurero es incapaz de encontrar puntos de apoyo apropiados y se ve obligado a detenerse. Si el resultado es una pifia, el aventurero cae.

Habilidades de comunicación

Las puntuaciones elevadas de CAR, INT, y POD favorecen las habilidades de comunicación. Un aventurero expresa sus pensamientos y deseos a otras personas gracias a estas habilidades por medio de la palabra o gesticulando. Unas buenas habilidades de comunicación suelen causar una impresión positiva.

Arte (05)

Arte cubre la creación de imágenes u objetos como pinturas y esculturas. Refleja el talento del artista para comunicar una idea, como pueden ser la belleza, la divinidad o la gracia, así como su capacidad técnica. Esta habilidad se usa en medios tan diversos como cerámica, bronce, oro, mármol, plata, piedra, terracota, pinturas murales y demás.

Bailar (10)

Esta habilidad mide la gracia del aventurero para interpretar una danza, ya sea de carácter social, ceremonial, erótico, marcial o sagrado. Engloba el conocimiento de las diferentes formas de baile conocidas en una región amplia (comparable a las tierras natales descritas en este libro).

Bailar sirve para evocar una emoción o concitar una respuesta mágica en el público. Por ejemplo, un baile puede inspirar lujuria, asombro o incluso contar una historia. Se puede usar Bailar para reforzar habilidades mágicas o la probabilidad de que alguien lance un conjuro. Por último, puede reforzarse Bailar con la habilidad Cantar (o viceversa), aumentando de ese modo la probabilidad de éxito.

Una tirada con éxito evoca en el público la respuesta emocional que desea el aventurero. Si obtiene un éxito especial, ofrece un espectáculo extraordinario y logra exactamente lo que tenía previsto. Si obtiene un éxito crítico, la respuesta emocional del público es muy intensa: asombro, lujuria, tristeza, maravilla o cualquier otra reacción pretendida por el aventurero. En este último caso, el bailarín recibe una bonificación de +25% para todas las habilidades de comunicación que use con el público receptor durante una temporada.

Cantar (10)

Esta habilidad refleja los conocimientos que tiene el aventurero sobre poesía, así como su talento para cantar o recitar. Se usa en rituales religiosos y es un medio para recordar la historia oral, la genealogía y las leyes.

Cantar sirve para reforzar habilidades mágicas o la probabilidad de que alguien lance un conjuro. Además, se pueden usar las habilidades Bailar o Tocar instrumentos para reforzar la habilidad Cantar (y viceversa), aumentando así las probabilidades de éxito de la habilidad en cuestión.

- Un éxito significa que el cantante satisface al público, y un fracaso que el cantante desafina, olvida la letra o algo similar. La calidad de la interpretación dependerá de la probabilidad de éxito, de forma que un cantante con una habilidad del 80% suena mucho mejor que otro con una habilidad del 40%, aunque ambos jugadores superen la tirada. El cantante debe hacer una tirada de Cantar una vez por cada turno completo que dure su interpretación.

- Un éxito especial convierte la actuación del cantante en un espectáculo inolvidable para los oyentes y aumenta en un 10% su remuneración.
- Un éxito crítico contribuye a la fama del cantante. El público no sólo se queda con la actuación; tampoco olvidará al intérprete. La remuneración o las propinas se duplican.
- Un fracaso en la tirada resulta en una actuación mediocre. La posible remuneración no será generosa y apenas habrá propinas.
- Si el cantante obtiene una pifia, es abucheado y expulsado del escenario sin cobrar.

La habilidad Cantar se utiliza a menudo para reforzar Bailar, Oratoria e incluso Costumbres.

Ejemplo: *Vishi se topa con un espíritu hostil mientras viaja por el plano espiritual. Yanioth está con él y decide ayudarlo cantando una canción sobre Ernalda y la fuerza del mundo viviente para exaltar sus ánimos. Su puntuación en Cantar es del 70%, y primero la refuerza con una tirada de Runa de la Tierra en la que tiene éxito, aumentando así la probabilidad al 90%. Tira los dados y obtiene un 08, ¡es decir, un éxito especial!*

El ánima de Vishi puede escuchar para él, a pesar de estar en el plano espiritual. La canción de Yanioth refuerza su habilidad Combate espiritual en un +30%, debido al éxito especial. La puntuación de Combate espiritual de Vishi es del 95% sin modificar, y al reforzarla Yanioth, aumenta hasta un sólido 125%, una victoria casi segura (aunque como siempre, una tirada de 96–00 sigue siendo un fracaso). Vishi puede usar los percentiles que superan el 100% para reducir la puntuación de Combate espiritual del espíritu, reduciendo así su probabilidad de éxito en un –25%.

Charlatanería (05)

Si el aventurero tiene éxito en una tirada de Charlatanería, consigue que su objetivo esté de acuerdo con lo que le diga, en la falsa creencia de que es lógicamente correcto. Para las tiradas enfrentadas de Charlatanería se usan las habilidades Charlatanería o Intuición, o bien una runa o pasión apropiadas. De tener éxito, el objetivo accede a ayudar al aventurero en lo que necesita. Si el objetivo puede pararse a pensar en algún momento, tal vez cuando no está en presencia de su interlocutor, puede intentar una tirada de INT×5 para aclararse la mente y cancelar los efectos de la habilidad. Aunque si lo que aducía su interlocutor es cierto, esta tirada de INT confirmará a la víctima que está haciendo lo correcto.

Normalmente esta habilidad no puede usarse para que el oyente vulnere una creencia firme o actúe en contra de su deber, como en el caso de un verdugo o un guardaespaldas. Sin embargo, un aventurero puede librarse de un arresto (u otra situación similar) a base de labia si el jugador idea una buena justificación para disuadir a las autoridades.

Cada tirada de Charlatanería sólo funciona con un puñado de personas, y no sirve de nada contra objetivos que tengan clara su postura. Con grupos grandes o convicciones fuertes es necesario utilizar Oratoria. Pero mientras que Oratoria puede tardar horas en convencer a los oyentes de los argumentos del orador, Charlatanería sólo necesita un turno completo (cinco minutos) o menos.

Disfrazarse (05)

Esta habilidad supone la capacidad de crear un disfraz convincente usando materiales apropiados (ropajes, cosméticos, pelucas o postizos). Si el aventurero tiene éxito en la tirada, altera su apariencia para cualquier observador. A menudo se utiliza la habilidad Interpretar para reforzar la habilidad Disfrazarse.

Encanto (15)

Esta habilidad presenta muchas facetas, incluida la atracción física, la seducción, la adulación o simplemente una personalidad agradable. Con Encanto se puede hacer que alguien actúe de cierta forma que no sea completamente contraria a su comportamiento habitual. Para las tiradas enfrentadas de Encanto se usan las habilidades Encanto e Intuición, una runa apropiada (como la runa de la Muerte) o una pasión (como un Amor o Lealtad relevantes).

Encanto puede servir para regatear el precio de un artículo o servicio. Si el aventurero tiene éxito, convence al vendedor para que reduzca un poco el precio.

También se puede usar Encanto para reforzar otras habilidades de comunicación.

Interpretar (05)

Interpretar constituye el arte de hacerse pasar por una persona diferente, ya sea en una actuación escenificada o en una situación social. Si el aventurero tiene éxito en una tirada de esta habilidad, todos los espectadores tienen la impresión de que la persona es real y espontánea. Se puede combinar con la habilidad Disfrazarse.

Intimidar (15)

Existen muchos medios para la intimidación, incluidos la fuerza física, la manipulación psicológica y las amenazas. Esta habilidad se utiliza para asustar u obligar a una persona a que actúe de una manera concreta. Para las tiradas enfrentadas de Intimidar se usan las habilidades Intimidar o Intuición, o bien una runa o pasión apropiadas. Intimidar puede servir para reducir el precio de un artículo o servicio a la fuerza. Si el aventurero tiene éxito en la tirada, el vendedor puede reducir el precio o entregar el artículo de forma gratuita, pero dependiendo de la situación podría sentirse agraviado y acudir a su clan o culto para que le ayuden a desquitarse.

Las múltiples condiciones que influyen en la habilidad se describen en la siguiente tabla de **Modificadores a la intimidación**. El Director de Juego puede añadir otros modificadores según la situación.

Modificadores a la intimidación

Condición	Modificador
Blandir un arma.	+5%
El objetivo está solo o está superado en número por enemigos competentes o superiores.	+10%
El aventurero que usa la habilidad tiene una Reputación relacionada con la violencia.	+10%
Causar daño al objetivo o a alguien que éste aprecie.	+25%

Intrigar (05)

Intrigar es el arte de descubrir lo que sucede en una corte real o imperial, un gran templo, el campamento de un señor de la guerra, un sistema burocrático o alguna institución similar. Cualquiera puede chismorrear, pero los hechos sólo se averiguan con tesón y preguntas sagaces. Se necesita cierta habilidad para saber a quién preguntar, cuándo hacerlo, qué decir y cómo discernir las verdades de las mentiras.

- Con un éxito, el aventurero descubre un dato verídico y útil sobre las facciones, personas o políticas de la corte.
- Con un éxito especial, el aventurero descubre algo extraordinario e importante que sólo conocen las personas directamente involucradas (quizás un hecho del que se oye hablar en un momento clave o se presencia por accidente).
- Con un éxito crítico, el aventurero descubre algo extraordinario e importante que sólo conocen las personas directamente involucradas (quizás un hecho del que se oye hablar en un momento clave o se presencia por accidente), y también obtiene un beneficio inesperado, como un nuevo aliado en la corte. El aventurero añade una bonificación de +10% a todas las habilidades de comunicación que use en la corte durante la siguiente semana.
- Con un fracaso, el aventurero no averigua nada nuevo.
- Con una pifia, un contacto cercano al aventurero le miente o da la impresión de haberle mentido. El aventurero sufre una penalización de –10% a todas las habilidades de comunicación que use en la corte durante la siguiente semana.

Esta habilidad no se usa para envenenar a personas en secreto, fomentar rebeliones ni asesinar rivales; todas estas actividades deben interpretarse en lugar de resolverlas con meras tiradas de dados.

Lengua propia (50)

El aventurero habla su lengua materna al 50%, más cualquier incremento obtenido a través de la experiencia previa. Aunque el aventurero tenga un modificador por categoría de habilidades de comunicación particularmente bajo, seguirá hablando su Lengua propia al 50%.

Funciones especiales de las lenguas

- **Conversación:** Una conversación es un intercambio de opiniones e información entre dos interlocutores. Si ambos tienen un nivel de competencia superior al 50% en la lengua que están hablando, no hay problemas en la comunicación. Si alguno de ellos tiene menos de un 50%, se pueden llegar a producir malentendidos. En ese caso, la probabilidad de comunicarse con éxito será igual al doble de la puntuación más baja de ambas habilidades lingüísticas. El Director de Juego debe ser quien realice la tirada, y en caso de fallar, determinará cuánta información es capaz de reconocer el interlocutor con la puntuación inferior. Es probable que entienda el grueso del mensaje, pero quizá malinterprete las palabras más importantes.

Ejemplo: *Harmast está regateando con un comerciante en Tarima. Su puntuación en Otra lengua (lengua comercial) es del 45%, mientras que la del comerciante es tan sólo del 30%. Como ambos tienen menos del 50%, la probabilidad de comunicarse sin problemas es igual al doble de la puntuación más baja de las dos. En este caso, la habilidad del comerciante se duplica a 60%, que es la probabilidad final de que ambos se entiendan.*

- **Escuchar en secreto:** Cuando un aventurero está intentando espiar una conversación, la posibilidad de entender lo que se dice es igual a su puntuación en la habilidad de la lengua utilizada, modificada por la distancia, el ruido de fondo, el grosor de la puerta detrás de la que escucha y otros factores similares. El Director de Juego puede pedir una tirada de Escuchar (ver página 188) antes de la tirada de lengua. Si el aventurero tiene éxito en la tirada de Escuchar, el Director de Juego hace la tirada de lengua en su lugar y, si tiene éxito, le explica el meollo de la conversación. Si falla la tirada, el espía no logra captar nada. Pero si la tirada resulta en una pifia, el Director de Juego ha de contarle una versión tergiversada de la conversación que podría poner al aventurero tras la pista equivocada.

Dominio de una lengua

D100	Resultado
01–10	Sólo puede expresar ideas simples, como «¡Yo querer comida!».
11–30	Sabe expresar deseos sencillos en la lengua, y puede sobrevivir en el día a día del país de sus hablantes. «¿Cuántos dineros por la pierna de cordero?».
31–50	Puede transmitir una gran cantidad de ideas. «Pero ayer sólo costaba tres de plata...».
51–80	Comunicación asegurada como si fuera un hablante nativo. Puede narrar historias, sagas, canciones, etc. Es capaz de discutir y regatear tan bien como cualquier nativo.
81–100	Éste es el nivel de poetas, científicos, filósofos, diplomáticos y todos los que aspiran a dominar con fluidez el habla de un pueblo.

Negociar (05)

La habilidad para negociar y llegar a un compromiso. Su uso es apropiado cuando ambas partes están dispuestas a alcanzar un acuerdo (vender y comprar un artículo, proporcionar ayuda a cambio de otra cosa, apoyar un golpe si la compensación vale la pena, etc.), pero sólo si los términos (especialmente el precio) son aceptables.

Negociar se utiliza a menudo para regatear precios, aunque no de forma exclusiva. También se puede usar cuando dos partes enfrentadas se reúnen para pactar una tregua. Para emplear esta habilidad es necesario estar en posición de hacerlo; no es factible negociar para que un guardia del templo de Babeester Gor venda su hacha sagrada.

Bastan tiradas de habilidad simples para manejar asuntos triviales, como para ahorrar dinero en equipo o alojamientos. El objetivo de Negociar es llegar a un compromiso; para resolver controversias en las que sólo puede ganar una de las partes se utilizan Charlatanería u Oratoria. Por último, se deben hacer tiradas enfrentadas de esta habilidad (o contra una pasión o runa, cuando sea apropiado) para decidir las negociaciones más importantes, como el destino de las naciones.

Al hacer una tirada de habilidad simple para Negociar:

- Con un éxito, el aventurero consigue todo lo que quería sin tener que renunciar a nada que no estuviese dispuesto a ofrecer ya. El precio de compra o venta de artículos es el habitual.
- Con un éxito especial, el aventurero consigue todo lo que quería sin tener que dar nada a cambio. El precio de compra o venta de artículos deja un margen del 25% a su favor (un 75% del precio habitual si gana el comprador, y un 125% del precio habitual si gana el vendedor).
- Con un éxito crítico, el aventurero consigue más de lo que quería y algún beneficio inesperado; tal vez establezca una estrecha amistad con la otra parte o consiga un descuento en futuras transacciones. El precio de compra o venta de artículos deja un margen del 50% a su favor (un 50% del precio habitual si gana el comprador, y un 150% del precio habitual si gana el vendedor).
- Con un fracaso, el aventurero saca muy poco de la negociación y se ve obligado a renunciar a la mayor parte de sus aspiraciones. El precio de compra o venta de artículos implica una pérdida del 25% en su contra (un 125% del precio habitual si pierde el comprador, y un 75% del precio habitual si pierde el vendedor).
- Con una pifia, el aventurero no saca nada de la negociación y yerra de tal manera que sufre una complicación adicional, como ser expulsado del mercado o ganarse la enemistad de la otra parte. El precio de compra o venta de artículos implica una pérdida del 50% en su contra (un 150% del precio habitual si pifia el comprador, y un 50% del precio habitual si pifia el vendedor).

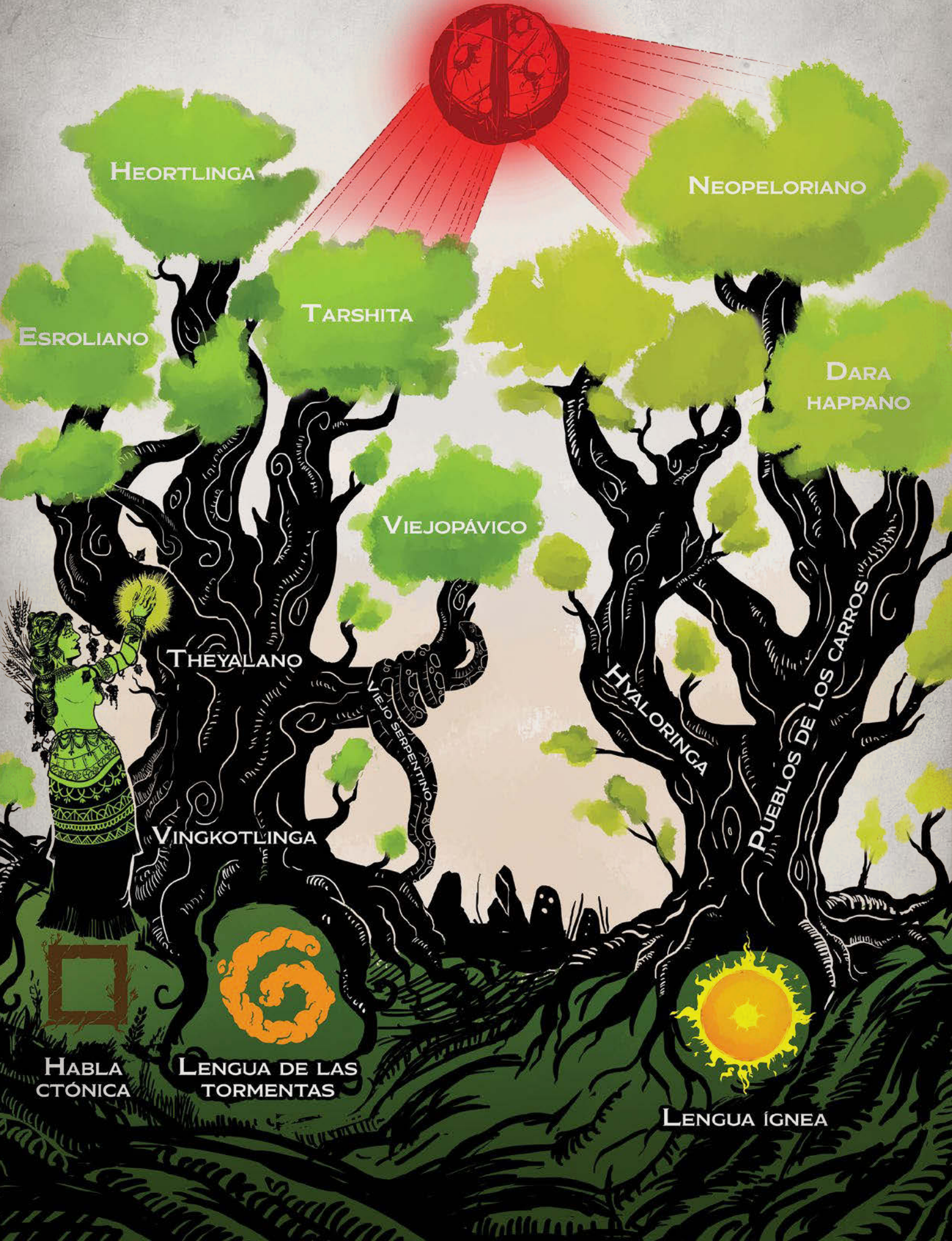
También se puede usar esta habilidad para determinar el valor aproximado de un artículo en un mercado concreto, si se conoce el valor original. *Por ejemplo, si Harmast tiene éxito en una tirada de Negociar, sabrá que el elegante calasiris esroliano que Yanioth acaba de adquirir en Nochet por 40 L podría revenderse al doble de ese precio en Pavis.*

Oratoria (10)

De la misma forma que Charlatanería apela al intelecto (o lo confunde), Oratoria apela a las emociones. Se utiliza para hacer que un público reacio actúe o acceda a lo que se solicita. Piensa en un orador como en alguien disertando ante el senado de su ciudad-estado y persuadiendo a su gente para ir a la guerra por un desaire imaginado, o un jefe tribal que disuade a sus seguidores de matar a sus cautivos, o un político que conmina a la población a unirse para reconstruir su ciudad devastada.

Oratoria es, por definición, más útil con una multitud de hasta cincuenta personas, ya que una tirada con éxito influirá en ellas sin posibilidad inmediata de pararse a pensar, como ocurre con Charlatanería. Sin embargo, Oratoria funciona tan eficazmente con un grupo de pocas personas, o incluso con una sola.

Oratoria puede ser mucho más efectiva que Charlatanería porque puede captar y cautivar las emociones del oyente. A diferencia de Charlatanería, el objetivo no tiene la oportunidad de tirar INT para librar su mente de la influencia de un orador. Pero mientras que Charlatanería sólo necesita un turno completo o menos, el uso de Oratoria puede requerir horas para convencer a todos los oyentes de los argumentos del orador.


Heortlinga
Neopeloriano
Esroliano
Tarshita
Dara happano
Viejopávico
Theyalano
Viejo serpentino
Hyaloringa
Pueblos de los carros
Vingkotlinga
Habla ctónica
Lengua de las tormentas
Lengua ígnea

Correspondencia entre lenguas

Lengua	1/2 de la habilidad	1/5 de la habilidad	1/10 de la habilidad
Dara happano	Neopeloriano	Lengua ígnea	Lengua del pueblo caballo
Esroliano	Heortlinga	Viejopávico, tarshita	Aldryami, habla ctónica, lengua de las tormentas
Heortlinga	Esroliano	Viejopávico, lengua de las tormentas, tarshita	—
Lengua comercial	—	—	—
Lengua del pueblo caballo	Pentano	Lengua ígnea	Dara happano, neopeloriano
Lengua naval	—	Lengua marina	—
Neopeloriano	Dara happano	—	Lengua ígnea, lengua del pueblo caballo
Praxiano	—	—	—
Tarshita	—	Esroliano, heortlinga, viejopávico	Lengua de las tormentas
Viejopávico	—	Esroliano, heortlinga, tarshita, viejo serpentino	Lengua de las tormentas

Puede utilizarse Oratoria para debatir con otras personas por medio de tiradas enfrentadas.

- Con un éxito, el público objetivo está convencido y accede a la solicitud del aventurero o adopta su misma postura.
- Con un éxito especial, la elocuencia del aventurero ha conmovido al público, que accede a su solicitud y tiene una opinión favorable de su persona.
- Con un éxito crítico, el público objetivo está completamente convencido y tomará medidas extremas, sin importar las consecuencias, para ayudar al aventurero y su causa.
- Con una pifia, el argumento del aventurero no resulta muy convincente. El público objetivo no se cree nada y se siente ofendido por la idea, adoptando la postura contraria. Existe la posibilidad de que responda de forma hostil.

Otra lengua (00)

La puntuación inicial para hablar una lengua extranjera es 00%, a menos que sea similar a otra lengua que conozca el aventurero. En ese caso, podrá hablarla a una fracción de su puntuación en la lengua conocida, según se indique en la tabla **Correspondencia entre lenguas** (ver arriba). *Por ejemplo, un aventurero que sepa hablar heortlinga al 50% podrá hablar esroliano al 25%.*

Ejemplo: *Harmast quiere averiguar cómo dar con cierto vendedor de vinos en Nochet. Como su lengua materna es heortlinga al 60%, puede hablar esroliano al 30% debido a la similitud entre ambas. Sin embargo, su puntuación del 45% en Otra lengua (lengua comercial) probablemente le será de mayor utilidad en esta vasta y cosmopolita ciudad.*

Muchas de las lenguas que se hablan en Glorantha, y más específicamente en el Paso del Dragón, están relacionadas entre sí hasta cierto punto. Los hablantes de una de ellas pueden usar otra de forma rudimentaria, debido a las raíces lingüísticas comunes.

En general no es necesario definir la capacidad inicial para hablar lenguas relacionadas durante la creación de un aventurero. El Director de Juego deberá consultar la tabla **Correspondencia entre lenguas** cuando los aventureros se encuentren con hablantes de otras lenguas para comprobar si cuentan con alguna competencia básica.

Lenguas habladas en el Paso del Dragón

Lenguas humanas

Las lenguas humanas de Glorantha se dividen en varias familias, como la theyalana y la peloriana, que geográficamente se corresponden de forma aproximada con la amplia distribución de sus culturas. Las lenguas de una familia son lo suficientemente similares como para que los hablantes de una de ellas puedan comunicarse hasta cierto punto con los hablantes de otra. La relación se representa a efectos de las reglas usando una fracción de la puntuación de habilidad en la lengua relacionada.

Dara happano

Esta lengua peloriana es el idioma cotidiano de las ciudades-estado de las tierras bajas de Peloria. Era el lenguaje del Imperio Dara Happano, aunque en la actualidad ha sido sustituido por el neopeloriano.

Los hablantes de dara happano pueden hablar neopeloriano a 1/2, lengua ígnea a 1/5 y lengua del pueblo caballo a 1/10 de su puntuación en dara happano.

Esroliano

Esta lengua theyalana se habla sobre todo en Esrolia, y es ampliamente utilizada en el resto del País Sagrado y en Maniria. Los esrolianos suelen hablar la lengua comercial como segundo idioma.

Los hablantes de esroliano pueden hablar heortlinga a 1/2, viejopávico y tarshita a 1/5, y aldryami, la lengua de las tormentas y el habla ctónica a 1/10 de su puntuación en esroliano.

Heortlinga

Esta lengua theyalana es el idioma principal de Sartar y la Tierra Heortlinga. Se originó con los hendriki en el País Sagrado. Cuando los sartaritas emigraron al norte, llevaron consigo la lengua. Es el segundo idioma de las gentes de Alda-Chur y Solitaria, quienes se unieron al reino después que las otras ciudades. Sus hablantes suelen tener como segundo idioma la lengua comercial.

Los hablantes de heortlinga pueden hablar esroliano a 1/2, y viejopávico, tarshita y la lengua de las tormentas a 1/5 de su puntuación en heortlinga.

Lengua comercial

La lengua del culto mercantil de Issaries se habla por toda Glorantha y es lo más parecido que hay a un idioma común. Se puede aprender en casi cualquier sitio, incluidas zonas sin presencia humana, y es la más utilizada como segunda lengua.

Lengua del pueblo caballo

Ésta es la lengua principal que habla el pueblo caballo de los Pastizales. Está relacionada con el idioma de los jinetes bárbaros de Pent y el norte de Peloria. Los nativos sólo la hablan entre ellos y optan por usar tarshita, esroliano, heortlinga o lengua comercial con los extranjeros.

Los hablantes de la lengua del pueblo caballo pueden hablar otras lenguas pentanas a 1/2, lengua ígnea a 1/5 y tanto dara happano como neopeloriano a 1/10 de su puntuación en la lengua del pueblo caballo.

Lengua naval

La lengua cultural de todos los ríos y cultos fluviales del mundo, con independencia de su distanciamiento geográfico. Se deriva de una lengua no humana, la lengua marina, que sólo hablan sirénidos y ondinas. Los hablantes de la lengua naval pueden entender la lengua marina a 1/5 de su puntuación en la primera. A menudo se conoce la lengua naval como lengua fluvial, y es utilizada como lengua común por muchos marineros de Glorantha.

Neopeloriano

Esta lengua peloriana es el idioma oficial del Imperio Lunar y el habla nativa de la gente del valle del río Oslir. Suele ser la lengua principal de las personas cultas en todo el Imperio Lunar.

Los hablantes de neopeloriano pueden hablar dara happano a 1/2, además de la lengua del pueblo caballo y la lengua ígnea a 1/10 de su puntuación en neopeloriano.

Praxiano

Los distintos nómadas praxianos hablan esta lengua común a todas las tribus, incluidos los morocantes (que no son humanos). También ha sido adoptada por pueblos que no se dedican al pastoreo, como los medios hombres y los Bersérkeres de Basmol locales.

Tarshita

Esta lengua theyalana es el habla tradicional de la tierra natal del Viejo Tarsh y también de Punto Lejano, en Sartar. Fue introducida en el Paso del Dragón por inmigrantes oriundos de Peloria. Los tarshitas lunares suelen hablar neopeloriano, tarshita o la lengua comercial como segundo idioma.

Los hablantes de tarshita conocen esroliano, heortlinga y viejopávico a 1/5, así como la lengua de las tormentas a 1/10 de su puntuación en tarshita.

Viejopávico

Esta lengua theyalana casi extinta se hablaba hace unos 500 años en todo el Imperio de los Amigos de las Sierpes. En aquella época, el Imperio gobernaba en el Paso del Dragón, Peloria y Prax, pero después de su caída sólo los humanos nativos de las ruinas de la Vieja Pavis continuaron hablándola. Ahora que la ciudad vuelve a estar abierta, se oye de nuevo en el resto del mundo. También se utiliza el viejopávico para oficiar ceremonias religiosas antiguas en Adari, aunque su población no lo hable.

Los hablantes de viejopávico pueden hablar viejo serpentino, esroliano, heortlinga y tarshita a 1/5, así como la lengua de las tormentas a 1/10 de su puntuación en viejopávico.

Lenguas mágicas y no humanas

Es este apartado se agrupan lenguas mágicas y no humanas para facilitar la referencia. Son idiomas conocidos por muchos humanos, ya que pueden ser estudiados. Aunque también se dividen en familias lingüísticas, no se contemplan porque normalmente los humanos no distinguen las diferencias que pueda existir entre ellas. Estas lenguas pueden ser utilizadas para reforzar la magia asociada con la runa del lenguaje.

Aldryami

La lengua de los elfos y sus semejantes. Desde la segregación de los pueblos élficos por todo el mundo, cada bosque ha desarrollado una variación del aldryami que responde más

a un acento local que a un dialecto diferenciado. Todos los aldryami prefieren hablar la lengua comercial cuando tratan con miembros de otras razas, aunque sus interlocutores conozcan el élfico. Los hablantes de aldryami conocen el habla ctónica a 1/5 de su puntuación en aldryami.

Habla ctónica

El habla de los cultos ctónicos, reptiles y demás criaturas relacionadas con la tierra. Los hablantes de esta lengua conocen el aldryami a 1/5 y el esroliano a 1/10 de su puntuación en habla ctónica.

Habla oscura

Las criaturas de la Oscuridad, como los troles y sus semejantes, usan el habla oscura. Es muy antigua y aparece en textos escritos antes de la Gran Oscuridad.

Lengua bestial

El lenguaje de los animales salvajes y medio animales, como los hombres bestia y los babuinos. A los humanos les resulta muy difícil hablarlo, aunque pueden aprenderlo sin problemas si logran dar con alguien que les enseñe. La lengua bestial no tiene forma escrita.

Lengua de las tormentas

El idioma que hablan los hijos del viento y los dioses de las tormentas. Los hablantes de esta lengua conocen todas las lenguas thelayanas (como esroliano, viejopávico y tarshita) a 1/10, así como el heortlinga a 1/5 de su puntuación en lengua de las tormentas.

Lengua espiritual

Un medio para comunicarse verbalmente con los espíritus, aunque no todos estén interesados o sean capaces de comunicarse del mismo modo.

Lengua ígnea

La lengua de los cultos del Fuego y el Cielo, pájaros y habitantes del Mundo Celeste. Los hablantes de la lengua ígnea pueden hablar dara happano y la lengua del pueblo caballo a 1/5 de su puntuación en lengua ígnea.

Lengua marina

Las razas acuáticas, incluidos todos los triolini (sirénidos, bestias inteligentes como los delfines y otras criaturas acuáticas) hablan esta lengua. Sus usuarios conocen la lengua naval a 1/5 de su puntuación en lengua marina.

Mostali

La lengua de los enanos y sus servidores menores creados por ellos mismos. Se usa poco, e incluso los enanos prefieren hablar la lengua comercial cuando se encuentran fuera de sus minas.

Viejo serpentino

La lengua que hablan los dragonuts y sus semejantes, como las sierpes. Los dragones oníricos la hablan casi siempre, porque pocos conocen otra debido a su peculiar origen. Los seres humanos no pueden dominarla por encima del 25%; por el contrario, los dragonuts no parecen tener ningún problema para entender otras lenguas.

Los hablantes de viejo serpentino pueden hablar viejopávico a 1/2 de su puntuación.

Habilidades de Conocimiento

Estas habilidades dependen de la capacidad que tenga el aventurero para memorizar y comprender un cuerpo de conocimientos, ya sea aprendiéndolo de memoria junto al fuego o deduciéndolo de interminables y pedantes charlas en una gran biblioteca. Lo normal es que estas habilidades no puedan mejorarse a través de la experiencia, sino con entrenamiento o investigación. Sus modificadores dependen de la INT y el POD del aventurero.

Administrar (10)

En Glorantha, las propiedades y recursos como granjas, rebaños, mercados, talleres, templos y palacios son administrados como bienes domésticos. Los recursos de un templo o palacio, incluidos sus agricultores y pastores dependientes, son administrados de la misma manera que la casa de un agricultor.

El aventurero se sirve de esta habilidad para administrar sus propiedades, seguidores, agentes y esclavos de manera eficiente (y rentable) cada año durante el Tiempo Sagrado (ver página 420).

Agricultura (05)

El aventurero sabe cómo arar, plantar, cultivar y cosechar con esta habilidad, así como cuidar animales domésticos comunes. Puede cultivar productos para su subsistencia y la de otras personas.

El método agrícola típico en el Paso del Dragón y el País Sagrado consiste en que los hombres aren y siembren la mitad de los campos cultivables disponibles en la estación del mar, que posteriormente son cosechados en la estación de la tierra por las mujeres y los niños; la otra mitad es arada y sembrada en la estación de la tierra, para ser cosechada en la estación del mar. Los principales cultivos son los cereales (cebada, trigo, avena y centeno), aunque también se producen uvas, manzanas y otras frutas. Las verduras y hierbas se cultivan en huertos más pequeños.

Un arado requiere una yunta de dos bueyes. De entre los muchos agricultores que viven en la región del Paso del Dragón, sólo ciertas personas pueden usar el arado en la tierra, principalmente los iniciados de Orlanth o de su hijo Barntar, el Dios del Arado.

El cultivo predominante en las tierras bajas de Peloria es el arroz. Los arrozales requieren una gran cantidad de mano de obra y materiales para su creación, así como ingentes cantidades de agua para su irrigación.

Alquimia (00)

El saber necesario para purificar, transmutar y producir sustancias materiales a través de diversos procesos, así como la preparación de varios elixires, incluidos ácidos, venenos y pociones medicinales. Aporta información sobre las hierbas y sustancias químicas utilizadas en la creación de los productos mencionados.

Esta habilidad debe usarse en combinación con ingredientes específicos y es un secreto celosamente guardado por diferentes cultos, como los de Chalana Arroy, Lhankor Mhy y ciertos cultos lunares. Sus templos suministran a los iniciados estas sustancias alquímicas a un precio de 50 L por punto potencial de POT.

Una tirada de Alquimia con éxito transforma los ingredientes en una medicina o veneno de la POT adecuada. Si el resultado es un éxito especial, se añade 1 a la POT. Si el resultado es un éxito crítico, la POT se multiplica por 1,5 (redondeando hacia arriba). Si el resultado es un fracaso, el producto se malogra y las materias primas se pierden. Una pifia significa que la poción resultante inflige inmediatamente al alquimista 2D6 puntos de daño.

Esta habilidad permite elaborar pociones curativas, venenos, antídotos y medicamentos para curar enfermedades.

- **Pociones curativas:** Una poción o ungüento curativos restituyen 1 punto de daño por cada punto de POT. Tras la aplicación se cura de inmediato un primer punto, y luego se recupera otro cada hora hasta alcanzar la eficacia máxima de la poción.
- **Antídotos:** Cada punto de POT de un antídoto contrarresta 1 punto de POT de un veneno específico (ver página 157).
- **Venenos:** Consulta la descripción de los venenos en el capítulo **Sistema de juego**.
- **Medicamentos:** Cada medicamento cura una enfermedad específica. Un medicamento funciona comparando su POT con la resistencia de la enfermedad. Si tiene éxito, el paciente se cura.

Resistencia de las enfermedades

Gravedad	Resistencia a la medicina
Leve	2
Aguda	6
Grave	12
Terminal	20

Si una enfermedad ha sido causada por un espíritu de enfermedad, hay que comparar su POT con el POD del espíritu. Si gana, la víctima puede enfrentarse en combate con el espíritu. La víctima expulsa al espíritu si reduce sus puntos de magia a 0. Si el espíritu de enfermedad tiene éxito, la gravedad de la enfermedad aumenta en una categoría.

Artes marciales (00)

Esta habilidad sirve para aprovechar los ataques naturales, como puñetazos o patadas, de la manera más efectiva. Es una disciplina física o espiritual que permite al aventurero duplicar el daño causado por sus ataques naturales. No tiene ningún efecto en su modificador al daño. Para usar Artes marciales, el jugador hace una tirada de ataque con un arma natural. Si tiene éxito y el resultado de la tirada también está por debajo de su puntuación de Artes marciales, el aventurero tira dos veces el daño del arma natural.

Artes marciales también influye en la capacidad del aventurero para parar ataques con puños y piernas. Si tiene éxito en



una tirada para parar un ataque y el resultado es menor que su puntuación de Artes marciales, detiene 6 puntos de daño con el puño o la pierna. A menos que el ataque inflija más de 6 puntos de daño, el aventurero resultará ileso.

Existen diferentes escuelas de artes marciales en el Interior Lunar, Loskalm, Seshnela, Teshnos y Kralorela.

Batalla (10)

La habilidad Batalla comprende tanto la pericia de un individuo para sobrevivir a un combate de masas como su capacidad para liderar guerreros en un conflicto de ese calibre. El aventurero hace uso de la habilidad cuando participa en una batalla, ya sea grande o pequeña.

Batalla refleja el desempeño del aventurero en el conflicto. Tira un D100 durante el enfrentamiento y consulta la puntuación de su habilidad. La tabla **Resultados de la batalla** indica qué le depara el destino al aventurero involucrado. La columna **Experiencia** enumera todas las habilidades que el aventurero puede marcar para aprender de la experiencia y posiblemente mejorarlas más adelante (ver capítulo **Entre aventuras**).

Resultados de la batalla

Resultado	Desempeño	Experiencia
Crítico	Ha luchado bien, con notable heroísmo.	Marcas de experiencia en las tres mejores armas y el POD. Batalla aumenta 1D6%. Añade +1D6 a la Reputación.
Especial	Ha luchado bien.	Marcas de experiencia en Batalla, las tres mejores armas y el POD. Añade +1D3 a la Reputación.
Éxito normal	Ha luchado aceptablemente.	Marcas de experiencia en Batalla y las dos mejores armas.
Fracaso	Herido; sufre 2D6 de daño en una localización aleatoria.	Marca de experiencia en Batalla.
Pifia	Malherido; sufre 4D6 de daño en una localización aleatoria.	Ninguna.

Las batallas pueden dar lugar a resultados espectaculares e impredecibles. En ocasiones uno o ambos bandos se baten en retirada, dejando su retaguardia sin defender contra persecuciones y ataques indiscriminados, algo que tiene más importancia en batallas multitudinarias que en escaramuzas. En algunas batallas se aplican modificadores especiales, positivos o negativos, que pueden aplicarse al bando ganador, al perdedor o a ambos. A veces se otorgan diferentes modificadores a unidades específicas.

Ejemplo: *Durante una visita a una pequeña aldea en las inmediaciones de Bagnot, Vostor recibe la encomienda de organizar a un grupo de lugareños que preparan la defensa contra el ataque de una compañía de jinetes lunares, sus antiguos compatriotas. El Director de Juego considera la situación (los atacantes duplican en número a los defensores, el lugar no está fortificado, los campesinos no están entrenados contra una caballería competente, etc.) y determina que la tirada de Batalla sufre una penalización de –40%. La puntuación de Vostor en Batalla es del 55%, no muy alta. Intenta reforzarla con su pasión Odio (rey Pharandros) 60%. Tiene éxito y suma +20 a su Batalla para obtener un 75%. La probabilidad recién modificada es del 35% (55+20–40). Vostor tira y saca un 05. ¡Un éxito especial!*

Dado el curso de los acontecimientos, la batalla termina sin un claro vencedor. Por su parte, Vostor ha luchado bien y marca tres armas para aprender de la experiencia, además de recibir una tirada para tratar de aumentar su POD. También añade +1D3 a su Reputación.

Evidentemente, algunas batallas terminan con un mayor número de bajas en ambos bandos.

Burocracia (00)

En muchas partes de Glorantha hay escribas que supervisan los negocios, las leyes y los registros históricos de reyes, nobles, templos y ciudades. Un aventurero puede servirse de la Burocracia para rastrear y buscar información sobre personas y propiedades a partir de registros escritos, entender y sortear el sistema administrativo y trabajar con escribas y funcionarios judiciales. Cabe señalar que la puntuación efectiva de Burocracia del aventurero no puede ser mayor que su habilidad de Leer/escribir en la lengua de los registros consultados.

Buscar libros (00)

Con esta habilidad un aventurero puede encontrar un documento, pergamino, tabla, códice u otro tipo de registro determinado dentro de una biblioteca o colección de documentos, suponiendo que el artículo esté allí. Cada intento de Buscar libros requiere cuatro horas de búsqueda continua.

Si el aventurero tiene éxito, la investigación da sus frutos y encuentra un documento escrito relevante que le ofrece alguna pista. Si no hay ninguna pista que encontrar, el aventurero está razonablemente seguro de que no ha pasado nada por alto.

Con un éxito especial, el aventurero encuentra 1D3 datos pertinentes. Con un crítico lo encuentra literalmente todo, hasta la última pista disponible en la biblioteca, o bien una cantidad máxima igual a su INT en pistas útiles y válidas.

Si por el contrario el resultado es una pifia, el aventurero no consigue nada útil y además encuentra un dato claramente falso que él considera veraz sin asomo de duda.

Costumbres (todas las culturas) (25/00)

La habilidad Costumbres representa el conocimiento de los códigos de comportamiento, tradiciones y estándares comunitarios de un grupo social específico. Comprende el protocolo de conducta, etiqueta y las leyes básicas de un pueblo determinado que determinan los hábitos tanto a nivel individual como comunitario. La habilidad engloba el conocimiento de las leyes que se aplican pragmáticamente en la vida diaria, a diferencia de los textos burocráticos que sólo son accesibles para una pequeña parte de la población.

Todo aventurero comienza con la habilidad Costumbres de su propia cultura al 25%, y al 00% con todas los demás.

- Con un éxito en una tirada de Costumbres, el comportamiento del aventurero es correcto y se desenvuelve de forma aceptable, o bien recuerda o reconoce alguna costumbre local importante.
- Con un éxito especial, el aventurero causa una buena impresión y recibe una bonificación de +10% para todas las habilidades de comunicación que use con miembros de dicha cultura durante el resto del encuentro social.
- Con un éxito crítico, el aventurero recibe una bonificación de +25% para todas las habilidades de comunicación que use con miembros de dicha cultura durante el resto de la estación.
- Con una pifia, el aventurero comete algún error imperdonable y ofende a la mayoría de los presentes. Es probable que sea expulsado de la reunión, y sufre una penalización de –10% para todas las habilidades de comunicación que use con miembros de dicha cultura durante el resto de la estación.

Despiece pacífico (10)

Esta habilidad también se conoce como carnicería. Es la capacidad de desmembrar a un animal de la manera más rápida y eficiente, así como de dividir una presa animal a la manera tradicional. Un aventurero que posee esta habilidad también conoce los rituales que garantizan el tránsito de la bestia muerta de vuelta a su madre para renacer adecuadamente. Estas tradiciones incluyen una breve oración y un ritual de agradecimiento.

Juego (15)

Esta habilidad mide la pericia del aventurero en los juegos de ingenio y azar más comunes de Glorantha, especialmente en los que se apueste dinero al resultado. Incluye el conocimiento de las reglas y también se usa para calcular las probabilidades de éxito o fracaso, o para detectar si alguien está haciendo trampas.

Entre los juegos más comunes se encuentran el enzestu (un juego de dados), el juego de los palitos (un juego de azar que a veces tiene usos religiosos), dedos y ojos de dios (un juego de tablero), suerte y destino (un juego de azar), ouranekki (un juego de tablero que se cree que tiene efectos mágicos) y espadas y escudos (un juego de tablero).

Leer/escribir (todas) (00)

Esta habilidad permite al aventurero leer y escribir textos. Es capaz de componer símbolos escritos para que otra persona alfabetizada pueda leerlos. Algunos idiomas requieren una mano caligráfica expresiva para comunicarse con cualquier persona de un mínimo estatus o pretensión cultural.

Esta habilidad tiene que aprenderse por separado para cada lengua escrita conocida. Si el aventurero no logra leer un pasaje escrito en una lengua, no puede volver a intentarlo hasta haber entrenado o investigado lo suficiente como para aumentar su puntuación en la habilidad. Como en otras situaciones, es buena idea que el Director de Juego tire los dados cuando un aventurero lea un manuscrito importante (como un pergamino perdido) pues una pifia proporciona información errónea sin que el lector sea consciente de ello.

Navegación (00)

Esta habilidad permite a un aventurero manejar una embarcación que necesite una tripulación de más de dos personas. Para embarcaciones más pequeñas se usa la habilidad Remar (ver página 167). Navegación comprende aspectos de orientación, rumbo, organización de guardias y demás conocimientos necesarios para desempeñar las tareas de un patrón de barco.

Un éxito especial o crítico durante una persecución (ver **Persecuciones** en la página 152) modifica las categorías de alcance y afecta al resultado. Con una pifia cabe la posibilidad de que la embarcación sufra algún daño.

Pastorear (05)

Pastorear representa la capacidad de reunir animales en una manada, mantenerla y llevarla de un sitio a otro. Incluye la capacidad de reconocer buenos pastos y saber si los animales de un rebaño gozan de buena salud, así como la de adiestrar y usar perros o gatos sombríos para ayudar en las labores de pastoreo.

Los rebaños más comunes en el Paso del Dragón son de vacas, ovejas, bisontes, antílopes sable, impalas y grandes llamas. El pueblo caballo de los Pastizales cría exclusivamente caballos. Los heortlingas no crían cabras porque consideran que son animales sucios, pero otros pueblos sí tienen rebaños de estos rumiantes.

Primeros auxilios (10)

Esta habilidad conlleva el conocimiento básico de lo que se debe hacer para ayudar a una víctima herida o conmocionada, empleando para ello los materiales que haya a mano.

El uso de Primeros auxilios se prolonga durante un asalto de combate entero cuando la intención es evitar que la víctima muera desangrada o a causa de sus heridas. Hay que tirar de inmediato. Con un éxito se detiene la hemorragia y se evita la muerte de la víctima. Si no se tiene éxito en la tirada, el usuario puede volver a intentar detener la hemorragia en el siguiente asalto. **Una herida que mata en el acto a un aventurero no puede ser tratada con Primeros auxilios**.

La curación de daño con Primeros auxilios emplea cinco asaltos de combate enteros. Si al final de ese tiempo el usuario tiene éxito en la tirada, cura 1D3 puntos de golpe al paciente. Si obtiene un éxito especial, le cura 2D3 puntos de golpe. Con un éxito crítico, la curación es de 1D3+3 puntos de golpe. La cantidad de puntos de golpe restaurados cada vez que se usa Primeros auxilios no puede exceder el daño causado por la herida tratada.

Si el personaje que practica los primeros auxilios ejecuta alguna otra acción durante el intervalo necesario de cinco asaltos de combate, el paciente pierde 2 puntos de golpe. Esto significa que, aun habiendo superado la tirada de Primeros auxilios, un tratamiento apresurado podría infligir 1 punto de daño al paciente en vez de curarle si se tira 1D3 al final de los cinco asaltos de combate y se obtiene un 1.

Sólo se puede utilizar Primeros auxilios una vez para cada herida recibida en cada localización de golpe específica. Pero si se obtiene una pifia en la tirada de la habilidad, el paciente sufre 1D3 puntos de daño y ya no se podrán realizar más intentos para curar esa herida concreta.

La habilidad Primeros auxilios puede utilizarse con cualquier criatura viva.

Saber

Hay muchos Saberes distintos, cada uno especializado en un área de conocimientos. Las habilidades de Saber deben aprenderse por separado y permiten al aventurero recordar hechos pertinentes sobre su ámbito de especialidad. La habilidad en un Saber concreto permite analizar o identificar pistas, hacer suposiciones lógicas y recordar información relacionada con esa especialidad.

Muchos Saberes requieren una especialización aún mayor que debe ser aprendida por separado. Por ejemplo, Saber regional debe adquirirse una vez por cada tierra natal de Glorantha, como pueden ser Sartar, Esrolia, Prax, el Interior Lunar, etc. Si el aventurero adquiere conocimientos de una materia para regiones o especies diferentes, tiene que separarlos en las correspondientes especialidades, anotando por separado la puntuación de la habilidad para cada una.

A continuación se enumeran varios de los Saberes más habituales. Se pueden crear otros con la aprobación del Director de Juego.

Saber animal (05)

Saber animal representa el conocimiento de la fauna salvaje. Si el aventurero tiene éxito en una tirada de Saber animal, puede identificar un animal, saber lo que come, si está sano y tal vez predecir su comportamiento.

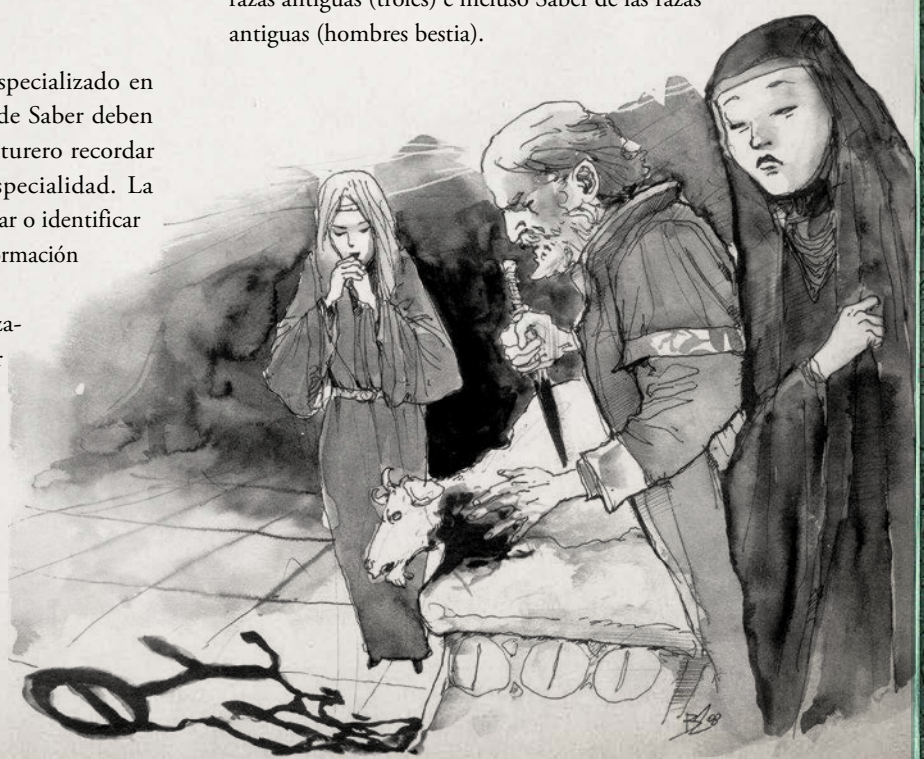
Saber celestial (05)

Saber celestial es el estudio de la Bóveda Celeste. El gran cuenco estrellado guarda secretos, y las estrellas son la clave de acontecimientos cíclicos que ocurren a lo largo de su tránsito anual, pero también de otros sucesos a largo plazo. La retrogradación de planetas, la aparición de nuevas estrellas y las extrañas confluencias celestiales de planetas errantes pueden indicar eventos cósmicos a quienes saben interpretarlos. Esta habilidad engloba conocimientos de astronomía y astrología, pero también sobre los cuerpos celestes y su influencia, las regiones celestes y los diversos tipos de fenómenos que tienen lugar en el cielo. Por último, permite la interpretación de fenómenos celestes únicos o inusuales, como cometas, meteoritos, conjunciones y demás.

Saber de las razas antiguas (05)

Esta habilidad cuantifica el conocimiento de una raza antigua (incluidas las menores), su sociedad, tradiciones, religión, historia e individuos notables.

Un aventurero debe aprender por separado el Saber de cada raza antigua, como por ejemplo Saber de las razas antiguas (aldryami), Saber de las razas antiguas (mostali), Saber de las razas antiguas (troles) e incluso Saber de las razas antiguas (hombres bestia).



- **Aldryami:** Conocimiento de los aldryami (dríadas, elfos marrones, elfos verdes, elfos amarillos, simidendros y grandes árboles).
- **Mostali:** Conocimiento de los enanos, sus castas y sus creaciones.
- **Troles:** Conocimiento de los troles (troles oscuros, grandes troles, troloides y troles de las cavernas).
- **Ludocos:** Conocimiento de los ludocos sirénidos.
- **Hombres bestia:** Conocimiento de los diferentes hombres bestia del Paso del Dragón, incluidos centauros, patos, minotauros, sátiros y similares.

Saber del Inframundo (00)

Este saber comprende el conocimiento del Inframundo, sus habitantes, deidades y demonios, su geografía mitológica y los caminos que recorren el reino de los muertos.

Saber dracónido (00)

Esta habilidad cuantifica el conocimiento acerca de misterios dragontinos como los relacionados con dragones auténtico y dragones oníricos, así como el saber de criaturas como dragonuts y sierpes. Incluye cierto conocimiento del Imperio de los Amigos de las Sierpes y la filosofía dragontina.

Saber fluvial (00)

Esta habilidad sirve para conocer la ecología de los ríos. Combina conocimientos de geología, efectos físicos, animales y plantas, y no sólo proporciona información sobre los atributos normales del río, sino también respecto a las consecuencias que provocan los cambios externos en la ecología. Este saber se aplica a los ríos de todas las regiones.

Saber mineral (05)

Esta habilidad cubre los conocimientos sobre geología y metales. Un aventurero que tenga éxito en una tirada de Saber mineral puede reconocer tipos de formaciones rocosas, determinar si lo que brilla es efectivamente oro, saber si una roca verde es jade, esmeralda o jaspe, valorar si una mina es rica o no, o encontrar el lugar más indicado de la región para albergar un depósito de cobre.

Saber regional (30/00)

Esta habilidad indica el conocimiento de una tierra natal, como pueden ser Sartar, Esrolia, el Interior Lunar y otras. Sirve para saber dónde están las cosas en esas tierras, así como para conocer la historia local, individuos notables, lugares y templos de la región. Cuanto más pequeña sea la región, más detallado será este conocimiento. Todo aventurero comienza con una puntuación del 30% en el Saber regional de su tierra natal y un 00% en todos los demás.

Un aventurero puede recibir una bonificación a una tirada de Saber regional si el asunto es bien conocido o tiene trascendencia. El Director de Juego decidirá si la Reputación de alguien puede suponer un modificador similar.



Modificadores al Saber regional

Asunto	Bonificación
Centro tribal o aldea del clan del aventurero (por ejemplo, su aldea natal, Vinoclaro para la tribu colymar, Dos Sierras para la tribu malani, etc.)	+30%
Persona famosa (por ejemplo, Harrek el Bersérker, Jar-eel, el Emperador Rojo, el rey Sartar, la Reina Equina Emplumada, etc.)	+25%
Capital de la tierra natal del aventurero (por ejemplo, Nochet para Esrolia, Hogar del Audaz para Sartar, Fronteriza para Tarsh, etc.)	+25%
Persona de importancia (por ejemplo, un jefe local, un maestro de las runas, etc.)	+10%
Ubicación importante (por ejemplo, Ruina Humeante, Ruinas Caídas, Muerte de Jaldon, el Pantano de las Tierras Altas, etc.)	+10%

El aventurero conoce algún dato útil si tiene éxito en la tirada del Saber regional correspondiente. Los éxitos especiales y críticos proporcionan información adicional. Las pifias sólo proporcionan datos erróneos.

Saber religioso (05)

Esta habilidad de conocimiento indica cuánto sabe el aventurero sobre los mitos, creencias, búsquedas heroicas, calendarios sagrados, tradiciones, lugares sagrados y personalidades de un culto específico. Sólo un iniciado del culto en cuestión puede aprender estos conocimientos secretos.

Un aventurero debe aprender por separado el Saber religioso de cada culto al que pertenezca, como por ejemplo Saber religioso (Orlanth), Saber religioso (Ernalda) o Saber religioso (Siete Madres).

Lenguas escritas del Paso del Dragón

Escrituras thelayanas

Todas las lenguas theyalanas (incluidos el esroliano, el heortlinga y el tarshita) se escriben utilizando las tres escrituras theyalanas. Comparten los mismos símbolos, aunque el texto se exprese en esroliano o en tarshita. Los aventureros aprenden las tres escrituras como parte de la habilidad Leer/escribir (theyalano).

- **Murnulvretano:** Literalmente significa «arañazos de gato». Este silabario fluido y recargado se usa para escribir con tinta sobre pergamino o papiro.
- **Kanvulvretano:** Literalmente significa «arañazos de perro». Este silabario consta de distintos caracteres utilizados en inscripciones sobre piedra o metal.
- **Escritura elasa:** Esta escritura se usa para registrar fórmulas mágicas. Tiene un vocabulario complicado y la semántica depende de un complejo sistema codificado.

Viejo serpentino

Los dragonuts no escriben, pero durante el Imperio de los Amigos de las Sierpes, los humanos más inteligentes idearon una forma escrita del viejo serpentino. Muchos documentos de la Segunda Edad fueron escritos en esta lengua, que todavía es popular entre los más pedantes. Aunque los humanos sólo pueden aprender a hablar un viejo serpentino rudimentario, no tienen problemas para leerlo.

Escrituras pelorianas

- **Lengua ígnea:** Este alfabeto sagrado se usa para los escritos secretos del culto al Fuego. Los aventureros que sepan Leer/escribir (lengua ígnea) pueden Leer/escribir (dara happano) a 1/5 y Leer/escribir (neopeloriano) a 1/10 de su puntuación en la primera.
- **Dara happano:** Este alfabeto es más simple y eficiente que la escritura de la lengua ígnea. Era la escritura oficial del Imperio Dara Happano hasta que lo suplantó el neopeloriano en la Tercera Edad. Ahora sólo lo utilizan sacerdotes y pedantes. Los aventureros que sepan Leer/escribir (dara happano) pueden Leer/escribir (neopeloriano) a 1/2 y Leer/escribir (lengua ígnea) a 1/5 de su puntuación en la primera.
- **Neopeloriano:** La escritura oficial del Imperio Lunar. El neopeloriano es una adaptación del dara happano, aunque más fácil de usar. Los aventureros que sepan Leer/escribir (neopeloriano) pueden Leer/escribir (dara happano) a 1/2 y Leer/escribir (lengua ígnea) a 1/10 de su puntuación en la primera.

Habla oscura

Los troles oscuros tienen su propia forma escrita del habla oscura, que debe ser tallada en piedra o metal y se lee con los dedos.



Saber vegetal (05)

Saber vegetal otorga la capacidad de reconocer las virtudes de varias plantas y encontrarlas en el medio adecuado o identificarlas a simple vista.

Si el aventurero tiene una puntuación lo suficientemente alta (ver tabla **Competencia del Saber vegetal**), puede hacer una tirada para buscar plantas con propiedades específicas.

Competencia de Saber vegetal

% de habilidad	Competencia
01–20	Puede reconocer y encontrar plantas comestibles en plena naturaleza.
21–30	Reconoce cualquier planta venenosa a simple vista.
31–40	Reconoce y sabe buscar plantas útiles para rituales mágicos.
41–50	Reconoce y sabe buscar plantas para elaborar cataplasmas curativas eficaces (curan 1D6 puntos de daño tras pasar 1D6 horas sobre la herida).
51–70	Reconoce y sabe buscar plantas para elaborar ungüentos curativos eficaces (curan 1D6 puntos de daño tras pasar 1D6×10 minutos sobre la herida).
71–00	Reconoce y sabe buscar plantas con efectos alucinógenos y otras drogas que afectan a las emociones, como afrodisíacos, enajenantes y similares.

Supervivencia (15)

Esta habilidad es necesaria para sobrevivir en una zona rural o un entorno salvaje donde los beneficios de la civilización no estén disponibles. Comprende actividades como recolectar alimentos, encontrar agua potable, evitar las plantas venenosas, hacer un fuego y encontrar refugio o un lugar seguro para dormir. Si el aventurero está debidamente equipado con una tienda de campaña, alimentos y demás, no suele ser necesaria una tirada. La habilidad sólo resulta esencial cuando el aventurero no tiene acceso a su equipo o se recrudecen las condiciones medioambientales. En tal caso se hace una tirada al día.

Se puede reforzar esta habilidad con otras habilidades como Saber regional, Saber vegetal o incluso la runa de la Tierra.

Tasar objetos (05)

El aventurero usa esta habilidad para estimar el valor monetario de artefactos y bienes (telas, joyas, objetos de arte, etc.), así como de materiales naturales valiosos (gemas, tierra, animales exóticos, etc.). Si el aventurero posee una habilidad ocupacional (ver página 423), puede usar el doble de su puntuación en esa habilidad para tasar correctamente los materiales asociados con la misma. *Por ejemplo, un joyero tiene el doble de posibilidades de tasar piedras preciosas, y un espadachín tiene el doble de posibilidades de tasar una espada.*

Si un objeto o sustancia está asociado con un Saber u otra habilidad de conocimiento y el aventurero tiene éxito en una tirada de la habilidad pertinente, la probabilidad de Tasar objetos se duplica.

Si el aventurero falla la tirada de Tasar objetos, desconoce el valor del artículo. Con una pifia, se hace una idea completamente errónea del valor del objeto. Pensará que cuesta más o menos de su auténtico valor, pero siempre será la opción que le resulte más perjudicial. Un éxito crítico indica que el aventurero conoce el valor exacto del objeto.

Tratar enfermedades (05)

Usar esta habilidad con éxito en un paciente duplica sus probabilidades de éxito en la siguiente tirada de CON que haga para recuperarse. Las víctimas de enfermedades agudas, graves o terminales deben ser atendidas constantemente para beneficiarse de esta bonificación. Un éxito crítico indica que la probabilidad de recuperación de la víctima se triplica. Los éxitos especiales no tienen ningún efecto. Una pifia indica que la víctima de la enfermedad progresa a la siguiente categoría (es decir, de aguda pasa a grave, de grave pasa a terminal, y un paciente terminal muere).

Tratar envenenamientos (05)

Usar esta habilidad con éxito en un paciente purga de su cuerpo 2D6 puntos de POT del veneno. La tirada debe hacerse antes de que la víctima sufra ningún daño (ver **Venenos** en la página 157). Un éxito especial purga de su cuerpo 4D6 puntos de POT del veneno, y un éxito crítico neutraliza todo el veneno. Una pifia reduce a la mitad las probabilidades de la víctima para resistir el veneno. Sólo se puede intentar una tirada de esta habilidad con cada envenenamiento.

Habilidades de magia

Estas habilidades se usan para crear o aumentar efectos mágicos. Dependen del POD, la INT y el CAR.

La habilidad Combate espiritual se explica en la página 366.

Adorar (deidad) (05)

Esta habilidad mágica permite a los mortales contactar con el infinito Tiempo Divino. Siempre está vinculada a una deidad específica; ¡los ritos de adoración a Orlanth no sirven para rendir culto a Humakt! Se tarda un día entero en celebrar un ritual de adoración, y debe ser oficiado en un lugar sagrado para la deidad o en tierra consagrada (ver conjuro Consagrar en la página 324). Los iniciados en los secretos del culto pueden recuperar puntos de runa si tienen éxito en una tirada de Adorar, e incluso intentar una tirada para mejorar su POD. Para más

información, consulta la sección **Recuperar puntos de runa** en la página 315.

Sacrificios

La mayoría de los cultos practican sacrificios, aunque muchos trazan el límite en el sacrificio de seres capaces de razonar. Un sacrificio transfiere energía del plano mundano al divino. Lo más habitual es sacrificar puntos de magia, seres vivos o bienes materiales. El aventurero obtiene una bonificación para su habilidad Adorar que depende de la naturaleza y la dimensión del sacrificio realizado durante el ritual:

- **Puntos de magia:** Los iniciados y maestros de las runas deben sacrificar al menos 2 puntos de magia durante un ritual para Adorar a su deidad. Este sacrificio no requiere ninguna tirada. Por cada punto de magia sacrificado, el aventurero recibe una bonificación de +10% para su tirada de Adorar durante ese ritual. Los puntos de magia sacrificados se regeneran con normalidad.
- **Seres vivos:** Sacrificar animales o plantas (en forma de grano, pan, frutas y demás) para luego consumirlos en una fiesta sagrada proporciona las siguientes bonificaciones:

Ofrendas vivas

Tamaño de la ofrenda	Ejemplo	Bonificación
Pequeña	Conejo, pájaro, 1 litro de vino o cerveza, etc.	+5%
Mediana	Oveja, cerdo, 40 litros de vino o cerveza, etc.	+10%
Grande	Vaca, caballo, 500 litros de vino o cerveza, etc.	+20%

Objetos valiosos

Sacrificar los objetos valiosos que más desea la deidad proporciona las siguientes bonificaciones:

Ofrendas de objetos valiosos

Tamaño de la ofrenda	Ejemplo	Bonificación
Pequeña	Daga, hacha, lanza o unos 15 L en bienes materiales.	+5%
Media	Espada, escudo grande, loriga, yelmo completo o unos 50 L en bienes materiales.	+10%
Grande	Armadura de placas, objeto mágico o unos 300 L en bienes materiales.	+20%

El objeto se rompe o inutiliza ceremonialmente; por ejemplo, la hoja de un arma de filo podría doblarse, una armadura podría partirse y cualquier otro artefacto debería perder por completo su utilidad. Los sacerdotes disponen luego del objeto según establezca el culto: se guarda para Lhankor Mhy, se entierra para Ernalda, etc. En algunos casos excepcionales, el objeto será reclamado por la deidad.

Las descripciones de las armas y armaduras se encuentran en el capítulo **Combate**.

Fechas sagradas

El aventurero recibe una bonificación para su habilidad Adorar si realiza el ritual en una fecha sagrada para la deidad:

Modificadores por fecha sagrada

Fecha sagrada	Bonificación
Semanal u otro día sagrado menor	+10%
Día sagrado estacional	+20%
Gran día sagrado	+40%
Tiempo Sagrado	+40%

Lugares sagrados

El aventurero recibe una bonificación para su habilidad Adorar si realiza el ritual en un lugar sagrado para la deidad:

Modificadores por lugar sagrado

Lugar sagrado	Bonificación
Santuario	—
Templo menor	+10%
Templo mayor	+20%
Gran templo	+30%

Baile espiritual (00)

Un chamán puede eludir espíritus hostiles si tiene éxito en una tirada de esta habilidad mientras se encuentra fuera de su cuerpo. Los puntos de magia del espíritu se restan de la probabilidad de éxito del chamán. Si el chamán tiene éxito en la tirada, logra volver a su cuerpo de forma segura. Un éxito especial o crítico significa que el chamán elude al espíritu enemigo y puede permanecer explorando el plano espiritual si lo desea. Una pifia provoca que el espíritu agreda al chamán y disponga de un ataque gratuito antes de que empiece el combate en sí.

Consulta el capítulo **Espíritus y el plano espiritual** para saber más sobre esta habilidad.

Combate espiritual (20)

Se utiliza Combate espiritual para los enfrentamientos entre energías psíquicas, como cuando un espíritu trata de poseer un cuerpo (o introducirse en él), cuando un chamán intenta atar un espíritu, o cuando dos magos entran en un trance, abandonan su cuerpo y entablan un duelo mágico. Para saber más sobre esta habilidad, consulta el capítulo **Espíritus y el plano espiritual**. La puntuación de Combate espiritual puede aumentarse mediante la experiencia o el entrenamiento.

Combate espiritual puede presentar muchas formas diferentes, dependiendo de la técnica mágica utilizada por el aventurero.

Ejemplo: *El alma de un chamán hykimi toma la forma de un animal; un devoto de Daka Fal puede recibir ayuda de los fantasmas de sus antepasados; el alma de un orlanthi podría manifestarse como aliento divino o un rayo etéreo; la de un adepto de Ernalda podría tomar la forma de una serpiente; y un miembro de un culto lunar podría proyectar su energía psíquica como un haz de luz pura de color rojo.*

Comprender al ganado (00)

Esta habilidad representa el adiestramiento de una persona para percibir e interpretar los signos de advertencia, movimientos, olores y otros gestos realizados por el ganado. No es posible hablar con animales usando esta habilidad.



Meditar (00)

Meditar es una parte importante de las actividades espirituales y mágicas. Esta habilidad permite al usuario entrar en un estado de semiconsciencia, una especie de trance, para lograr la calma interior y restaurar la serenidad y la atención. Meditar puede usarse para reforzar conjuros y rituales (ver página 244), y de hecho es lo habitual.

El aventurero puede usar también Meditar para restaurar los puntos de magia perdidos, de la misma manera que Primeros auxilios restaura los puntos de golpe perdidos.

- Cada hora que el aventurero pasa meditando con éxito le concede 1 punto de magia que se suma a los recuperados a través del descanso normal.
- Un éxito especial concede al aventurero 1D3 puntos de magia; y un éxito crítico, 1D3+1.
- Si el aventurero falla la tirada de Meditar, no ha sido capaz de concentrarse, se ha distraído o no ha logrado alcanzar una calma lo suficientemente profunda como para acelerar la recuperación espiritual. No consigue ningún beneficio adicional.
- Si el resultado de la tirada es una pifia, el aventurero pierde 1D3 puntos de magia y sufre los efectos habituales si se reducen a 1 ó 0.

El aventurero debe meditar con éxito ininterrumpidamente durante una hora completa para acelerar la recuperación de puntos de magia gastados, período durante el cual no puede intentar ninguna otra tirada de habilidad, hacer movimiento alguno ni comunicarse de ninguna manera con nadie. Tampoco puede lanzar conjuros. Si el aventurero sufre alguna distracción y el Director de Juego determina que basta para perturbar el intento de Meditar, deberá realizar una tirada de POD×3 con éxito para resistir o de lo contrario no conseguirá ningún beneficio.

El Director de Juego puede permitir que el aventurero use un período dedicado a Meditar con éxito para «resetear» una tirada de INT fallida, significando esto que el aventurero ha pasado un tiempo considerando la respuesta. Si tiene éxito, puede intentar otra tirada de INT. La cuestión sobre la que pretende reflexionar el aventurero debe ser anunciada antes del intento de Meditar, y sólo se puede hacer un intento por cada tema.

Se puede hacer un nuevo intento de Meditar cada hora para recibir el beneficio especificado. Los períodos inferiores a una hora no tienen más efecto que una paz mental. El aventurero sólo puede meditar un número de horas al día igual a su CON.

Meditar puede usarse para reforzar varias habilidades de magia, comunicación y conocimiento si el Director de Juego está de acuerdo, aunque sólo debería permitirlo si al usarlas se consiguieran calma interior y capacidad de introspección. Meditar no puede enseñarle al aventurero un idioma que no habla ni proporcionar ningún conocimiento al que no haya

tenido acceso; tampoco sirve para ninguna actividad que requiera pensar con rapidez, como Charlatanería o la mayoría de las formas de combate.

Percibir asesinos (00)

Sólo se puede desarrollar esta habilidad como un don de Humakt. Una tirada con éxito permite al aventurero notar si en las cercanías (a 50 metros o menos) hay alguien que tenga la intención de asesinar a alguna persona vinculada actualmente al humakti, ya sea como miembro del clan, como parte de un grupo temporal de aventureros, por su relación permanente de dependencia o incluso si se trata del propio humakti. Este sentido no le dice al humakti quién es la víctima, pero sí señala al asesino.

Percibir el Caos (00)

Esta habilidad especial únicamente está disponible para los iniciados y maestros de las runas del culto del Toro Tempestuoso (ver página 305). Sólo puede mejorar con la experiencia, nunca a través del entrenamiento ni la investigación. El usuario es capaz de sentir la presencia del Caos tanto en forma animada como inanimada, incluidos los espíritus invisibles. Esta habilidad no localiza el origen; en vez de eso, el seguidor del Toro Tempestuoso experimenta una sensación de malestar o incluso dolor, y la certeza de que el Caos se encuentra al alcance de su mano. La intensidad de la sensación es proporcional a la fuerza del Caos presente. Es efectiva dentro de un radio de 15 metros.

Preparar cadáver (10)

Con esta habilidad, el usuario sabe colocar adecuadamente un cadáver y prepararlo para los ritos finales. También permite identificar los rituales o conjuros que se realizan con un cadáver según la tradición.

En la mayoría de los casos, un cadáver preparado adecuadamente opone resistencia a ser animado por un espíritu maligno (como un necrófago) o usado como un constructo no muerto; a menos, por supuesto, que ésa sea la tradición del culto del usuario.

Saber espiritual (00)

Esta habilidad indica la probabilidad de saber algo sobre un espíritu, como pueden ser sus afinidades, sus capacidades o la forma de apaciguarlo o expulsarlo. En el plano espiritual se usa en una tirada enfrentada contra el POD×5 del espíritu. Los resultados especiales y críticos revelan información adicional. Las pifias proporcionan datos erróneos.

Viaje espiritual (10)

Viaje espiritual es la capacidad de un chamán que ha salido de su cuerpo para recorrer el plano espiritual y localizar espíritus concretos. Esta habilidad también se utiliza para explorar y orientarse por el plano espiritual. Puede aumentar con la experiencia. Ciertos lugares del plano espiritual disminuyen la habilidad y es más fácil perderse en ellos. Un éxito especial reduce la duración del viaje en un tercio. Un éxito crítico lo reduce a la mitad. Una pifia significa que el chamán se ha perdido.

Consulta el capítulo **Espíritus y el plano espiritual** para saber más sobre esta habilidad.

Habilidades de manipulación

Las habilidades de manipulación requieren una buena coordinación manual. A diferencia de las habilidades de agilidad, dependen tanto de la INT como de la DES, y el TAM no impone ninguna penalización. Unos valores elevados de POD y FUE son de ayuda para las habilidades de manipulación.

Armas a distancia (todos los tipos)

Las armas a distancia como el arco, la ballesta, la jabalina o la honda sirven para disparar de lejos a objetivos o personas.

Las armas a distancia se ordenan por categorías en la tabla de la página 212. Un aventurero puede usar cualquier arma a distancia de la misma categoría de armas (como Arco, Ballesta, etc.) con la mitad de su puntuación en la habilidad más alta que posea en dicha categoría.

Armas cuerpo a cuerpo (todos los tipos)

Cada arma cuerpo a cuerpo tiene una habilidad específica. El aventurero puede usar una habilidad de arma cuerpo a cuerpo para atacar y parar con esa arma, a menos que se indique lo contrario.

Ejemplo: *Aunque en general Yanioth trata de mantenerse alejada de cualquier combate, a veces no puede evitarlo. Un hombre escorpión la ataca cuando no tiene puntos de runa y apenas dispone de puntos de magia. No le queda más remedio que empuñar su hacha de combate y su escudo. El hombre escorpión ataca en el momento de reacción 6, antes que ella, y saca un 13 blandiendo su garrote. El resultado está muy por debajo de su habilidad de 35%, pero no es un éxito especial. Yanioth anuncia que detendrá el ataque con su escudo mediano. Su habilidad de 65% con el escudo es mejor que la de su hacha de combate, y el escudo puede resistir mucho más daño. Saca un 60, ¡un éxito!*

El Director de Juego explica a Yanioth que el garrote del hombre escorpión golpea inofensivamente contra su escudo con un ruido sordo.

Las armas cuerpo a cuerpo se ordenan por categorías en las tablas de las páginas 208–209. Un aventurero puede usar cualquier arma cuerpo a cuerpo de la misma categoría de armas (como Hacha 1M, Puño, Espada 1M, etc.) con la mitad de su puntuación en la habilidad más alta que posea en dicha categoría. Así se representa el entrenamiento en armas relacionadas, o la aplicación de las técnicas y tácticas de un arma con otras similares.

Ejemplo: *Harmast tiene una habilidad del 100% con su espada ancha. Como es una Espada 1M, su habilidad con otras espadas de una mano, como el kopis, el estoque o la espada corta, es del 50%.*

Escudo (todos los tipos) (15)

Cada tamaño de escudo (pequeño, mediano y grande) tiene una habilidad específica. El aventurero puede utilizar su habilidad Escudo para parar o atacar. También puede usarla con otra categoría de escudo a la mitad de la puntuación más alta que posea en estas categorías, o si es mayor, a la puntuación básica más cualquier entrenamiento y experiencia adicionales.

Fabricación (todos los tipos) (10)

Fabricación es la capacidad de construir o producir objetos de metal, madera, piedra, pieles, lana, algodón, arcilla y otros materiales. Existen numerosas especialidades; cada una debe aprenderse por separado y se registra en una línea diferente de la hoja del aventurero. Es necesario poseer las herramientas necesarias para fabricar algo, y el Director de Juego determinará lo que ocurre si no están disponibles y hay que improvisar.

El artesano explica qué artículo está tratando de hacer y luego tira 1D6 para determinar cuántos días completos tardará en completar el trabajo. El Director de Juego puede ajustar el resultado en función del tamaño, la naturaleza y la complejidad del objeto. Al final de ese período de tiempo, el artesano realiza una tirada de Fabricación.

Si tiene éxito en la tirada, el resultado es un elemento funcional del tipo deseado. Si obtiene un éxito especial, el artículo está especialmente bien hecho y puede alcanzar un precio más alto de lo normal. Si obtiene un éxito crítico, se ve a simple vista que el artículo es muy resistente, útil o hermoso, según lo determinen el jugador y el Director de Juego. Un arma puede infligir 1 punto de daño adicional o tener 1 punto de golpe más; una armadura puede aumentar su protección en 1 punto; las joyas, la ropa o la cerámica pueden valer el doble de lo normal, etc.

Si el artesano falla la tirada de Fabricación, el artículo parece funcional, pero se rompe, se desgasta, se empaña o queda inservible al poco de usarlo. Una pifia significa que el artículo se ha echado a perder durante el propio proceso de fabricación.

Estas son algunas especialidades de Fabricación:

- **Albañilería:** Para dar formas geométricas precisas a las piedras en bruto y luego organizarlas, a menudo con mortero, a fin de construir edificios y otras estructuras.
- **Alfarería:** Dar forma a la arcilla a mano o con un torno para elaborar objetos y luego cocerlos en un horno. Incluye la decoración de la cerámica, aunque a menudo es necesaria la habilidad Arte para crear ornamentos y diseños o imágenes elaborados.
- **Arquería:** Para fabricar arcos o ballestas de madera, cuerno u otros materiales, ya sean de una sola pieza o con muchas tiras pegadas. También sirve para fabricar flechas y virotes, cordaje para las armas, etc. Se necesita un artesano del bronce (ver más abajo) para hacer puntas de flecha de metal, pero un arquero puede fabricar puntas de flecha de piedra o hueso con esta habilidad. Una tirada de Fabricación (arquería) con éxito puede reparar 1D3 puntos de un arco dañado; con un éxito especial se pueden reparar 2D3, y con un éxito crítico, 1D3+3.
- **Bronce:** Fabricación de objetos de bronce, incluidas armaduras y armas. Las armas de pobre factura se rompen a menudo. Una armadura mal hecha no se ajustará a la persona para la que se hizo. Una tirada de Fabricación (bronce) con éxito puede reparar 1D3 puntos de golpe de un arma dañada, mientras que un éxito especial repara 2D3 y un éxito crítico, 1D3+3, hasta el máximo de puntos de golpe del arma. También se puede reparar una pieza de armadura que esté dañada.
- **Carpintería:** Trabajar la madera para hacer edificios, barcos, puentes y muebles, incluidas sus tallas decorativas. Una tirada de Fabricación (carpintería) con éxito puede reparar 1D3 puntos de un escudo dañado, mientras que un éxito especial repara 2D3 y un éxito crítico, 1D3+3. Con esta habilidad se pueden reparar algunas armas de madera.
- **Cuero:** Para transformar las pieles de animales en cuero. Incluye el desuello, curtido y secado del cuero que más tarde será trabajado. Por ejemplo, se puede reparar una pieza de armadura de cuero rota si el resultado de una tirada de Fabricación (cuero) es un éxito.
- **Elaboración de cerveza:** Para elaborar cervezas con cereales (principalmente cebada, centeno, trigo y maíz) y preparar hierbas aromáticas que potencien su sabor.
- **Joyería:** Para fabricar artículos decorativos como anillos, cadenas, broches, aretes, pulseras, aros y collares, así como para cortar piedras preciosas.
- **Textil:** Fabricar telas con lana o fibras vegetales, como el lino. El hilo se fabrica con un huso y luego se teje en un telar. También sirve para reparar armaduras de tela.
- **Vinificación:** Para producir vino a partir de uvas u otra fruta. Se conocen las uvas blancas y las tintas, y a menudo se agrega miel al vino para elaborar aguamiel gloranthano.

Juego de manos (05)

Esta habilidad consiste en el movimiento rápido de las manos y la distracción del objetivo para ocultar o coger un objeto pequeño a la vista de todos. Sirve para manipular objetos de pequeño tamaño (como al hacer malabarismos), y puede usarse en lugar de una tirada de DES para determinar si se logra atrapar al vuelo un objeto pequeño.

Un aventurero con una puntuación elevada de Juego de manos es bueno escamoteando, haciendo trucos de cartas y vaciando bolsillos. El aventurero logra su propósito sin complicaciones si tiene éxito en una tirada, suponiendo que nadie trate de Otear al mismo tiempo; de lo contrario, ambas tiradas se convierten en una sola tirada enfrentada de ambas habilidades.

Un intento de Juego de manos ocupa un momento de reacción, al que se suma el habitual momento de reacción por DES.

Una pifia significa que el aventurero revela la acción sin querer a cualquier posible espectador.

Mecanismos (05)

Esta habilidad sirve para montar y desmontar mecanismos como trampas y cerraduras.

Una tirada de Mecanismos con éxito significa que una trampa preparada funciona según lo previsto, que se desarma una trampa sin activarla o que se logra abrir una cerradura sin la llave adecuada.

Una pifia activa cualquier trampa con el máximo efecto o atasca la cerradura de forma que ya no se pueda desbloquear.

Ocultar (05)

Esta habilidad sirve para ocultar un objeto de tal forma que sólo se pueda encontrar con una tirada de Buscar. El objeto puede tener cualquier tamaño, y el acto de ocultarlo puede ser tan sencillo como meterlo en un cajón o tan complejo como preparar un fondo falso en un cofre. El objeto puede ser tan grande como una máquina de guerra o un caballo.

Para encontrar un objeto oculto hay que realizar una tirada enfrentada de Buscar contra la habilidad Ocultar de quien lo esconde. El Director de Juego deberá modificar esta tirada según el TAM del objeto oculto o la información especial que pueda tener el buscador.

Ocultar se puede usar en cualquier lugar, tanto exterior como interior, para encontrar un escondite (ya sea natural o construido) en el que guardar el objeto. Se da por hecho que si alguien observa cómo se oculta el objeto, más tarde lo puede coger directamente sin necesidad de efectuar ninguna tirada.

En principio, el tiempo que lleva ocultar un objeto depende del objeto y de las circunstancias. El Director de Juego puede tomar como referencia un asalto de combate por cada punto de TAM para calcular el tiempo necesario.

Un resultado especial o crítico compensa los posibles inconvenientes causados por el TAM del objeto. Una pifia significa que quien oculta el objeto tiene el convencimiento de que está bien escondido, pero en realidad se le escapa algún detalle que revela el escondite.

Tocar instrumentos (todos los tipos) (05)

Esta habilidad sirve para tocar instrumentos musicales, desde una sencilla flauta de caña hasta los instrumentos de cuerda más complejos, como la cítara. Cada categoría de instrumentos requiere el aprendizaje de una habilidad de Tocar instrumentos distinta:

- **Percusión:** Esta categoría incluye diversos tambores, campanas, castañuelas, platillos y gongs.
- **Cuerda:** Esta categoría incluye instrumentos como la cítara, los laúdes y las liras.
- **Viento:** Esta categoría incluye instrumentos como gaitas, cornos, flautas de nariz, caramillos y trompetas.



Un músico que sepa tocar un caramillo con la habilidad Tocar instrumentos (viento) puede tocar una gaita o un corno porque los fundamentos son los mismos. Sin embargo, el músico no puede usar la habilidad para toca el laúd o las castañuelas. Estas categorías se pueden dividir en subcategorías si es necesario.

Tocar instrumentos puede reforzarse con las habilidades Bailar y Cantar (y viceversa) para aumentar las probabilidades de éxito, y también puede ser usada por un intérprete para reforzar la habilidad de otro intérprete.

- Un éxito especial convierte la actuación del intérprete en un espectáculo inolvidable para los oyentes y aumenta en un 10% su remuneración.
- Un éxito crítico contribuye a la fama del intérprete. El público no sólo se queda con la actuación; tampoco olvidará al intérprete. La remuneración o las propinas se duplican.
- Un fracaso en la tirada resulta en una actuación mediocre. La posible remuneración no será generosa y apenas habrá propinas.
- Si el intérprete obtiene una pifia, es abucheado y expulsado del escenario sin cobrar.

Habilidades de percepción

El aventurero puede extraer información específica de uno o más sentidos y organizarla de forma inteligible con una habilidad basada en la percepción. Los modificadores por características son INT, POD y CON.

Buscar (25)

El aventurero puede Buscar atentamente en una zona para encontrar un objeto oculto, una persona que trate de esconderse o incluso algo pequeño que se haya camuflado con una tirada de Ocultar o Juego de manos. La habilidad puede revelar pasadizos secretos, trampas o compartimentos ocultos en un cofre. Buscar implica a menudo tratar con dispositivos y arriesgar la vida (o algún miembro) mientras se analiza el funcionamiento exacto de una trampa. El uso de Buscar se prolonga durante un asalto de combate por cada superficie de 2×2 metros examinada.

Escuchar (25)

Esta habilidad sirve tanto para los intentos activos por captar sonidos tenues, como para la percepción casual de sonidos y su correcta interpretación. Por ejemplo, se utiliza Escuchar para espiar a través de una puerta o al otro lado de un pasillo largo, pero también para comprobar si el aventurero se despierta al oír el tenue chirrido de una ventana que se abre sigilosamente. El Director de Juego puede imponer penalizaciones a la tirada de la habilidad en circunstancias especiales.

La habilidad Deslizarse en silencio se emplea habitualmente contra Escuchar en tiradas enfrentadas.

Usar con éxito esta habilidad puede llevar mucho o poco tiempo, desde un turno completo (cinco minutos) hasta un mero instante, dependiendo de las circunstancias.

Otear (25)

El aventurero puede Otear una zona para captar cualquier movimiento extraño. Por ejemplo, guardias y exploradores estudian el terreno para detectar si se aproximan enemigos. La probabilidad de Otear con éxito puede reducirse si hay obstáculos interpuestos. También se puede Otear para saber si hay algún cambio en un entorno conocido.

Si un intruso sólo se mueve cuando no hay nadie mirando y se queda quieto si alguien mira en su dirección (una técnica de infiltración habitual), se hace una tirada enfrentada de las habilidades Otear y Esconderse para determinar si es detectado. Para saber más, consulta la descripción de la habilidad Esconderse.

Un juego de trile puede resolverse con una tirada enfrentada de Otear contra la habilidad Juego de manos del trilero.

El uso de la habilidad Otear se prolonga durante un asalto de combate por cada arco de 90º examinado. Si el aventurero intenta Otear una zona mayor en un asalto de combate, su puntuación en la habilidad se divide a la mitad por cada arco de 90º adicional.

Psicología (especie) (20/00)

Esta habilidad se usa para evaluar la personalidad, el estado emocional, la honestidad y los intereses de alguien en base a su lenguaje corporal, patrones del habla y otros factores intangibles. Hay una Psicología específica para cada especie. Todo aventurero comienza con una puntuación del 20% con su propia especie, pero debe obtener información sobre otras especies partiendo de un 00%.

El aventurero comprende el estado emocional general del objetivo o sus motivaciones si tiene éxito en una tirada. Si el objetivo está intentando engañar al aventurero, éste advierte que le está ocultando algo.

Con un éxito especial, el aventurero analiza la psique y motivación del objetivo, obteniendo una imagen precisa.

Con un éxito crítico el aventurero puede leer al objetivo como un libro abierto, determinando su estado emocional e incluso haciéndose una buena idea de por qué el objetivo se siente como se siente. El aventurero recibe una bonificación de +10% para todas las tiradas de habilidades de comunicación que use con el objetivo durante el resto del día.

Si el aventurero falla la tirada, las emociones y motivaciones del objetivo le resultan inescrutables; no obtiene una visión concluyente.

Si el aventurero obtiene una pifia, sus percepciones y suposiciones son inexactas, llevándole a conclusiones totalmente erróneas: los objetivos virtuosos parecen sospechosos, o los asesinos insensibles le inspiran confianza. El aventurero se traga cualquier engaño y sufre una penalización de –15% a todas las habilidades de comunicación que use con el objetivo durante el resto del día.

Rastrear (05)

Esta habilidad sirve para seguir a un ser vivo por entornos silvestres y zonas agrícolas rurales. El rastreador sigue el rastro que deja la presa en forma de huellas, excrementos, alteraciones en la vegetación, etc. La habilidad también incluye el conocimiento del comportamiento de ciertos animales cuando intentan eludir a sus perseguidores, así como de los trucos utilizados para ocultar rastros.

Un aventurero que sigue la pista de algo o alguien debe hacer una tirada de Rastrear cada dos turnos completos (diez minutos) de tiempo de juego. Si pierde el rastro, puede tirar a la mitad de su puntuación normal de Rastrear para ver si lo encuentra de nuevo. Cada intento por encontrar un rastro perdido lleva un turno completo, más el tiempo empleado en deshacer el camino hasta el lugar donde se perdió realmente. Se impone una penalización de –10% a la habilidad del rastreador por cada día o fracción que pase desde que se perdió el rastro.

Si la persona perseguida tiene la habilidad Rastrear, puede ocultar sus huellas haciendo una tirada enfrentada cada vez que el rastreador intente seguirlas.

Habilidades de sigilo

Los aventureros usan habilidades de sigilo para eludir miradas hostiles. El aura de un POD alto llama la atención, y por tanto no ayuda en tales situaciones. Un TAM pequeño y buenas puntuaciones de DES e INT mejoran estas habilidades.

Deslizarse en silencio (10)

Esta habilidad sirve para moverse a hurtadillas sin alertar al enemigo. Consulta la descripción de la habilidad Esconderse cuando la uses en combinación con Deslizarse en silencio.

Para Deslizarse en silencio cerca de personajes que no intentan Escuchar activamente basta una simple tirada con éxito a fin de evitar ser descubierto. Si alguien presente en la zona trata de Escuchar activamente, la tirada se convierte en enfrentada.

Los aventureros que intentan Deslizarse en silencio tiran su puntuación de habilidad si se desplazan como máximo 1 metro por momento de reacción. Si se mueven 2 metros o más cada momento de reacción, su puntuación de Deslizarse en silencio se reduce a la mitad.

Se hace una tirada de Deslizarse en silencio cada asalto de combate si alguien intenta Escuchar de manera activa y consciente, pero sólo una en total si no hay nadie prestando atención.

La armadura dificulta el uso de Deslizarse en silencio (consulta la tabla **Armaduras** en la página 216). Si el aventurero porta varios tipos diferentes de armadura, se aplica la penalización por la más ruidosa.

Ejemplo: *Mientras Sorala explora la Gran Ruina, intenta abrirse paso entre una pila de escombros que alguna vez fue una pared. Antes oyó voces, y además sospecha que hay un par de minotauros en la zona (si hay algo de cierto en los rumores que llegaron a sus oídos en Pavis antes de partir). Sorala ya ha encontrado varios objetos de valor que desea llevar de vuelta al templo de Lhankor Mhy, y no quiere prescindir de ellos. Tampoco le haría ninguna gracia toparse con violentos hombres bestia. Su habilidad de Deslizarse en silencio es del 30%. Mal asunto. Tira y saca un 62, un fracaso.*

El Director de Juego determina que los minotauros están hambrientos de carne fresca, y peinan la zona escuchando con atención. La tirada pasa a ser enfrentada. Sin embargo, su puntuación en Escuchar es un paupérrimo 15%, y el Director de Juego saca un 28 y un 65 en sus tiradas.

Sorala ha hecho algún ruido mientras se deslizaba sobre la pila de rocas, pero no el suficiente para que la oigan. Sigue su camino sin problemas y cuenta esta visita como una victoria para el conocimiento.

Esconderse (10)

Cualquier refugio o cobertura disponible, incluidas sombras, zonas brumosas y demás, puede servir para Esconderse. El entorno influye mucho. El Director de Juego sugiere modificadores que van desde –50% (a la intemperie, sin nada donde ocultarse) hasta +50% (un bosque denso). Se puede emplear la habilidad Deslizarse en silencio para reforzar la habilidad Esconderse (y viceversa).

Para descubrir a alguien escondido hay que hacer una tirada enfrentada usando Otear o Buscar, dependiendo del método utilizado para detectarlo.

Para usar Esconderse y Deslizarse en silencio simultáneamente, el aventurero debe emplear una de ellas como habilidad principal (Esconderse o Deslizarse en silencio), reforzada por la otra. Si falla la tirada de la habilidad que refuerza a la otra, se aplica el modificador descrito en la sección **Reforzar habilidades** de la página 144.

Si alguien usa la habilidad cerca de aventureros que no estén buscando activamente, basta una simple tirada con éxito para evitar ser descubierto. Si el aventurero oculto ha tenido éxito en la tirada pero alguien lo busca activamente, se convierte en una tirada enfrentada contra la habilidad Buscar del enemigo.

Sólo puede efectuarse una tirada de la habilidad de Esconderse por cada intento.



COMBATE

El combate, tanto físico como espiritual, comienza normalmente de manera incierta y tentativa. El Director de Juego tiene que recordar siempre que la mayoría de los personajes no jugadores valoran sus vidas tanto como los aventureros; el instinto de supervivencia también ha de guiar su comportamiento y sus actos.

El Director de Juego debe tener en cuenta muchas de las costumbres tradicionales sobre la guerra en Glorantha:

- **Desafíos:** Los enfrentamientos entre grupos comienzan a menudo con el desafío a un combate singular entre los líderes o sus campeones. Los cultos e individuos que valoran el honor (como los de Humakt y Orlanth) tienden a aceptar estos desafíos y apechugan con el resultado. Es habitual que los seguidores y compañeros del campeón vencido se retiren del campo de batalla, aunque sólo sea para planificar la venganza por el honor perdido.
- **Hostigamiento:** Muchos combates empiezan con andanadas de proyectiles y conjuros para tantear al enemigo. El combate prosigue si se causan suficientes bajas al enemigo; de lo contrario, los atacantes se retiran.
- **Retirada:** Pocos grupos están dispuestos a luchar hasta la muerte; la mayoría intentará retirarse y poner tierra de por medio cuando las cosas se pongan feas. Los combatientes heridos buscarán un lugar seguro, o tal vez sean arrastrados por sus camaradas lejos del campo de batalla. A veces es necesario que un líder supere una tirada de Batalla ante un oponente decidido para que sus tropas se mantengan firmes; y éstas, por su parte, pueden hacer tiradas de pasiones y runas.

La dura realidad es que un combate puede resultar brutal y confuso, y la cosa empeora cuantas más partes se vean involucradas. Los combatientes avanzan juntos y se retiran, esquivan y buscan la posición más ventajosa para atacar. Atacantes y defensores se desplazan continuamente por un campo de batalla, a veces traicionero, que los cuerpos de los caídos hacen aún más peligroso. Los yelmos pueden limitar la visibilidad y las armaduras reducen la movilidad y la agilidad. Numerosos pies enfundados en sandalias y botas se arrastran por el terreno en una danza frenética de fatalidad y muerte.

Cada segundo parece eterno y a la vez fugaz entre los cálculos desesperados del flujo constante del combate. Cada pérdida y victoria obligan a evaluar al instante el siguiente movimiento. Algunos vacilan, otros actúan y reaccionan con instintos nacidos de la experiencia duramente aprendida.

Hasta los compañeros más experimentados pueden ser un estorbo para los demás en el caótico fragor de la batalla. Aliados, familiares, amigos y seguidores pueden causar heridas a los suyos.

El entrechocar de la madera y el bronce resuena atronador, se profieren maldiciones contra los enemigos, se braman órdenes de batalla y por todas partes se oyen jadeos entrecortados y los aullidos y gemidos de heridos y moribundos. La sangre y las vísceras lo cubren todo, el sudor vuelve resbaladizas las armas y se mete en los ojos, y los indescriptibles sonidos de los conjuros lanzados y runas invocadas, junto con sus efectos mágicos, contrastan de forma asombrosa con la cacofonía terrenal y funesta de un conflicto armado.

Estas reglas están específicamente pensadas para ofrecer una experiencia de combate que sea al mismo tiempo peligrosa y estratégica, en la que resulte fácil participar, pero que requiera habilidad para dominarla. En este capítulo se explican las reglas del combate, empezando con la pregunta inicial: qué ocurre primero.

EL ASALTO DE COMBATE

Un **combate** consiste en una multitud de contrincantes enfrentados que intentan hacer muchas cosas a la vez, mientras tratan de no morir en la refriega. Más arriba se ha descrito como un trance intensamente caótico, así que para poner orden

en este caos y mantener a todos los jugadores informados e involucrados, los combates se articulan en **asaltos de combate** (definidos en la página 137), que a su vez se dividen en **fases**.

La iniciativa y el orden de actuación durante un asalto de combate vienen determinados por los **momentos de reacción**, que se describirán más abajo.

Es preciso señalar que, si bien las fases siguen un orden, las actividades que se llevan a cabo en ellas se ejecutan más o menos simultáneamente.

Hay cuatro fases en un asalto de combate:

1. Declaración de intenciones

Los jugadores y el Director de Juego declaran las intenciones de todos los participantes en el asalto de combate. Estas intenciones no tienen que ser precisas. *«Esperaré aquí a que hagan algo y tendré el escudo y la espada preparados por si se acerca alguien»* es una intención suficientemente detallada.

Basta con decir lo necesario para que todos los participantes tengan la misma información que tendrían sus aventureros sobre tus intenciones, de acuerdo con la situación. El Director de Juego en particular debe proporcionar a los jugadores toda la información que sea razonable. Los jugadores no sabrán qué conjuro concreto va a lanzar un enemigo, pero al menos deberían saber que el enemigo está preparando un conjuro.

2. Movimiento de personajes que no están trabados en combate

Todo participante activo en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, sea aventurero o monstruo, tanto si ataca como si defiende, se considera **trabado** en combate cuerpo a cuerpo. Todos los personajes y monstruos que no se encuentren trabados en combate cuerpo a cuerpo pueden desplazarse usando la totalidad de su Movimiento (MOV).

Quienes no se desplacen más de la mitad de su Movimiento habitual pueden participar en el combate cuerpo a cuerpo o realizar otras acciones (como lanzar un conjuro). Cada 3 metros de desplazamiento aumentan en 1 el momento de reacción del personaje.

Como se ha señalado, los momentos de reacción se explican con detalle más adelante.

3. Resolución de ataques cuerpo a cuerpo, disparos de proyectiles y lanzamiento de conjuros

Los ataques de todo tipo se resuelven en el orden indicado por los momentos de reacción. Siempre se resuelve primero el momento de reacción más bajo. Si se trata de un ataque, el objetivo puede intentar parar o esquivar; toda acción defensiva subsiguiente impone penalizaciones acumulativas a la puntuación de la habilidad utilizada.

El daño causado por proyectiles, conjuros o armas cuerpo a cuerpo tiene efecto en esta misma fase, a menos que se indique lo contrario. Si un oponente incapacita a otro antes de que tenga ocasión de actuar, la víctima pierde toda posibilidad de efectuar un ataque, ya fuera lanzando un conjuro, disparando un proyectil o con un arma cuerpo a cuerpo. Si ambos actúan en el mismo momento de reacción, se comparan sus características de DES y el combatiente más rápido golpea primero. Si tienen la misma puntuación de DES, los ataques son simultáneos y nadie es herido hasta que ambos ataques hayan sido resueltos y se haya calculado el daño.

4. Anotar los cambios

Una vez resueltos todos los ataques, los jugadores y el Director de Juego deben asegurarse de dejar constancia de todos los cambios en el estado de sus personajes, incluyendo los puntos de magia gastados, el daño recibido, las curaciones realizadas y demás. Deben anotar todos los usos de magia, habilidades, runas y pasiones con éxito para beneficiarse de las mejoras por experiencia.

Si el combate no ha terminado, el juego pasa al siguiente asalto de combate y todos los participantes no incapacitados repiten la misma secuencia.

Momentos de reacción

En todo combate siempre hay alguien que juega con la ventaja de golpear primero y, por lo tanto, marca el desarrollo general de la refriega. El **momento de reacción** sirve para determinar qué contendiente tiene la oportunidad de realizar el primer ataque con éxito.

Cada ataque, sea del tipo que sea, se ejecuta en el orden de los momentos de reacción. La tabla **Modificadores a los momentos de reacción** muestra cómo determinarlos. Los momentos de reacción van desde el 1 (el primero y más rápido) hasta el 12 (el último y más lento). El aventurero o monstruo con el momento de reacción total más bajo ataca siempre en primer lugar. **Si cualquier combinación de factores o modificadores aplicados reduce un momento de reacción a 0, se considera que es 1.**



La iniciativa se calcula a partir de varios criterios, como son el TAM, la DES, la longitud del arma y los puntos de magia gastados, además de otros modificadores por sorpresa y movimiento. Los momentos de reacción de cada arma deberían calcularse de antemano y anotarse en los espacios correspondientes de la hoja de aventurero.

Es importante tener siempre en cuenta que los momentos de reacción sólo determinan qué ataques se resuelven primero en el asalto de combate y si se pueden intentar las acciones sucesivas. Los momentos de reacción no representan ni equivalen a cada segundo del asalto de combate.

Un combatiente puede retrasar su acción y actuar en un momento de reacción posterior, si lo desea.

Modificadores a los momentos de reacción

Preparación	MR
Arma o conjuro preparados	0
Sacar otra arma, recargar un arma de proyectiles, preparar un conjuro o proyectil (flecha, piedra de honda, virote de ballesta, etc.)	+5
Puntos de magia	
Cada punto de magia usado	+1
Magia espiritual	
Cada +1 potenciado	+1
Conjuro de hechicería	
Cada nivel de intensidad adicional	+2
Longitud del arma*	
2 metros o más	0
1,5–1,9 metros	1
1,0–1,4 metros	2
0,5–0,9 metros	3
0–0,4 metros	4
Movimiento	
Cada 3 metros recorridos	+1
Sorpresa	
Sorprendido a menos de 3 metros	3
Sorprendido a 4–9 metros	1

*La longitud de cada arma ya se ha tenido en cuenta en las puntuaciones que se recogen en las páginas 208–209. Los modificadores sólo se muestran aquí como referencia.



Modificadores a los MR por TAM y DES

TAM	DES	MR
22+	19+	0
15–21	16–18	1
7–14	13–15	2
1–6	9–12	3
–	6–8	4
–	1–5	5

Criterios principales

- **TAM:** Aunque la característica TAM es más una medida de la masa que de la estatura, una masa voluminosa suele corresponderse con una gran estatura. El Director de Juego puede ajustar el momento de reacción cuando no sea el caso, como por ejemplo para una serpiente larga (pero no muy alta). Un TAM grande reduce el momento de reacción debido a que la persona más alta puede llegar más lejos con sus ataques en comparación con otra más baja. Las armas a distancia y los conjuros no dependen del TAM del usuario. Si un arma a distancia o un conjuro están preparados para su uso, su momento de reacción no incluye el momento de reacción por TAM del lanzador. Si el arma a distancia o el conjuro no están preparados, el usuario debe añadir +5 al momento de reacción habitual a fin de preparar el arma o recordar el conjuro.
- **DES:** El criterio más obvio. Hay que ser rápido para golpear primero.
- **Puntos de magia utilizados:** Los conjuros que requieren el gasto de varios puntos necesitan reunir la energía, lo que requiere una cantidad finita de tiempo. Según esto, se tarda menos en lanzar un conjuro de Disrupción de 1 punto que un Cuchilla afilada de 3 puntos.
- **Longitud del arma:** Es fácil que una persona lenta y pequeña armada con una lanza larga puede ganar por la mano a otra mayor y más rápida que pelea con los puños. Por ejemplo, un gigante de gran TAM que golpea con los puños está usando un arma perteneciente al intervalo de 0–0,4 m.

Criterios secundarios

- **Movimiento:** Cuando dos combatientes se enfrentan en combate cuerpo a cuerpo, sus momentos de reacción se calculan normalmente, sin importar la distancia que hayan recorrido hasta ese punto. El Director de Juego contabilizará el tiempo necesario para llegar desde el punto A hasta el punto B si el aventurero se une a un combate cuerpo a cuerpo en curso o carga esa distancia hacia un enemigo que trata de usar un conjuro contra él o atacarle a distancia.
- **Sorpresa:** Un humano grande y rápido con un arma larga puede tardar en reaccionar si de repente sale de la pared un enano con espada corta y dos cabezas. Esto aumenta el momento de reacción con toda arma o conjuro de un aventurero.

Preparar o cambiar un arma

Para preparar un arma u otra herramienta, o para cambiarla por otra arma o herramienta, se tardan 5 momentos de reacción. Esto es una convención abstracta para no tener que consultar una tabla cada vez que se compare, por ejemplo, el tiempo necesario para desenvainar una espada con el de colocar una flecha en un arco: se considera que todos requieren 5 momentos de reacción.

Deben tenerse en cuenta dos factores:

- Cambiar de arma implica dejar caer la que se tiene en la mano y desenvainar otra. Así, envainar una espada y a continuación empuñar un hacha son dos acciones que requieren 10 momentos de reacción en total. En circunstancias normales, el personaje se limitará a dejar caer el arma con delicadeza.
- Preparar dos objetos, como por ejemplo sacar una espada y descolgar un escudo para embrazarlo, son dos acciones distintas y emplean 10 momentos de reacción, aunque podrían emplearse menos si, por ejemplo, el aventurero tenía las manos libres y los objetos se pueden preparar fácilmente (como desenvainar una espada y una daga para blandirlas juntas). Un escudo colgado a la espalda no es fácilmente accesible y se necesitan 5 momentos de reacción adicionales para prepararlo.

Ataques con magia y momentos de reacción

El momento de reacción para lanzar un conjuro de magia espiritual o hechicería se calcula sumando el modificador al momento de reacción por los puntos de magia utilizados en el conjuro y el modificador al momento de reacción por la DES del aventurero. Recuerda que el primer punto de magia usado en el conjuro no tiene modificador al momento de reacción. Todos los conjuros lanzados después se preparan con 5 momentos de reacción, aunque se repita el mismo conjuro.

La mayoría de los conjuros de magia espiritual o hechicería necesitan que el hechicero tenga al menos una mano libre. En consecuencia, si en un mismo asalto el aventurero usa un arma y luego lanza un conjuro, debe sumar 5 a su momento de reacción normal, asumiendo que le quede una mano libre. Este requisito no se aplica a los conjuros rúnicos.

No obstante, si el aventurero lanza un conjuro como Cuchilla afilada o Cuchilla ígnea sobre el arma que empuña y ataca con ella en el mismo asalto, sólo tiene que sumar el momento de reacción normal para lanzar el conjuro y el momento de reacción normal para el arma en ese asalto de combate.

Los conjuros de mágica rúnica siempre surten efecto en el momento de reacción 1. Cada punto de magia gastado además del primero para potenciar o aumentar los efectos de un conjuro de magia rúnica añade 1 a su momento de reacción.

Límite de momentos de reacción por asalto de combate

No se puede realizar una acción o combinación de acciones en un asalto de combate si su momento de reacción total es superior a 12.

Si un conjuro emplea más de 12 momentos de reacción (incluyendo los momentos de reacción por puntos de magia gastados, DES, conjuros no preparados y cualquier punto de magia utilizado para potenciarlo), se necesita más de un asalto de combate para lanzarlo. Un conjuro que requiera 37 momentos de reacción tarda 3 asaltos de combate enteros en completarse y se lanza finalmente en el momento de reacción 1 del cuarto asalto.

Las paradas no emplean momentos de reacción, pero la segunda y subsiguientes en un mismo asalto se vuelven gradualmente más difíciles (consulta **Paradas posteriores** en la página 200).

Múltiples actividades ajenas al combate

Un aventurero puede realizar varias acciones ajenas al conflicto durante el asalto de combate, teniendo siempre en cuenta que tan sólo dispone de 12 momentos de reacción. En algunos casos se pueden combinar acciones, como preparar un arma y moverse, mientras sea plausible hacerlo. En tales situaciones se utiliza el mayor de los momentos de reacción.

Ejemplo: *Vasana tiene DES 11 y un momento de reacción por DES de 3. Decide lanzar el conjuro Desmoralización, en el que emplea 4 momentos de reacción, y luego se desplaza 9 metros (3 momentos de reacción más, aumentando la cuenta hasta MR 7). Mientras se mueve, se le ocurre sacar su arco compuesto y una flecha (5 momentos de reacción para preparar un arma). Como esta acción se puede combinar con el movimiento, el Director de Juego le dice que puede preparar una nueva arma al mismo tiempo que se mueve, empleando 5 momentos de reacción para todo. El total de momentos de reacción es de 9 (4 por el conjuro y 5 por el movimiento y la preparación del arma). Como en disparar la flecha emplearía otros 3 momentos de reacción, Vasana podría llevar a cabo un ataque muy apurado en el momento de reacción 12 del asalto de combate actual.*

Cabe señalar que un aventurero con una DES media puede disparar dos flechas en un mismo asalto: la primera flecha se dispara en el momento de reacción 3, luego emplea 5 momentos de reacción para preparar otra y 3 más para dispararla en el momento de reacción 11.

En resumen, cada momento de reacción puede entenderse como una acción separada cuando el aventurero no está trabado en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo.

Múltiples actividades en combate cuerpo a cuerpo

El aventurero tiene menos opciones si está trabado en un combate cuerpo a cuerpo, pues debe centrarse en el ataque y la defensa. **Aunque un aventurero puede lanzar un conjuro sobre un enemigo que se aproxima y a continuación atacarle en el mismo asalto, una vez trabados en combate cuerpo a cuerpo no podrá combinar ataques físicos y mágicos.**

En consecuencia, un aventurero que comienza una ronda trabado físicamente en combate cuerpo a cuerpo puede:

- Atacar y defenderse normalmente; o bien
- Defenderse normalmente y lanzar conjuros.

Por lo tanto, el momento de reacción de un aventurero trabado en combate cuerpo a cuerpo indica cuándo puede iniciar un ataque. Sin embargo, el aventurero emplea todo el asalto para efectuar el ataque, y no puede hacer mucho más salvo parar o esquivar.

Movimiento

Un aventurero que no tenga exceso de carga ni esté trabado en combate cuerpo a cuerpo puede recorrer el índice de Movimiento de su especie en un asalto de combate. Un humano puede desplazarse 8 unidades de movimiento en un asalto de combate, o lo que es lo mismo, 24 metros.

Cada unidad de movimiento (3 metros) recorrida por un aventurero que no esté trabado en combate durante un asalto suma +1 al momento de reacción de toda acción que quiera realizar.

Un aventurero trabado en combate cuerpo a cuerpo no puede moverse hasta que se destrabe.

Una montura o carro que transporte a un aventurero trabado en combate puede moverse a su velocidad de Movimiento normal, a menos que la propia montura también esté trabada en combate, como por ejemplo un caballo de guerra que ataque con una Coz o un bisonte que ataque con un Testarazo.

La saga de Vasana

1626, estación del fuego.

La Ciénaga del Diablo es un lugar inmundo que apesta a podredumbre y enfermedad. En sus fétidas aguas crecen árboles achaparrados y retorcidos con espinas y pinchos, hierbas afiladas y zarzas venenosas. Pasé la mayor parte del día siguiendo con mis compañeros el rastro de un grupo de criaturas bípedas con pezuñas. Broos. A Joshfar no le cabía duda alguna.

Sus huellas nos llevaron hasta una isla de vegetación enfermiza. Los sentidos de Joshfar le indicaban que los broos estaban cerca. Contó alrededor de media docena; más que nosotros, pero tampoco muchos. Era de noche y nos dijo que algunos estarían dormidos. Nos instó a atacar cuanto antes.

Yanioth pensaba que se había vuelto loco.

—¡No puedes cargar sin más contra ellos y confiar en la suerte, necio! Es probable que nos superen en número. Necesitamos un plan.

Mi hermana tenía razón, aunque me costara reconocerlo.

—Hermana, ¿puedes invocar a los espíritus que sirven a la Reina de la Tierra para que sepulte a algunos de los broos? —pregunté, ideando apresuradamente un plan.

—No es así como funciona exactamente, pero creo que sí —respondió Yanioth.

—Joshfar —continué—, dispara con tu arco a cualquier broo que asome la cabeza mientras los demás cargamos contra ellos.

Rogué a Orlanth y sus espíritus que me protegieran.

Yanioth susurró que estaba lista. Levantó los brazos y rogó suavemente a la Madre Tierra que enviase un talosi, uno de sus elementales, contra los enemigos de la Tierra. Me preocupaba que los broos la oyesen antes de que terminara, pero entonces se detuvo.

—Ya está —cuchicheó—. Sabréis cuándo es el momento de atacar.

Al poco escuchamos gruñidos y gritos que provenían del campamento de los broos. Uno de ellos saltó por encima de los arbustos, pero recibió una flecha en el pecho.

Invoqué a Orlanth mientras espoleaba a mi montura en dirección a la batalla.

«¡Sucio limo, maldición de la existencia, vete!
Date la vuelta y huye de mí.
Te mataré, pues eres malvado.
Póstrate y gime ante mí.»

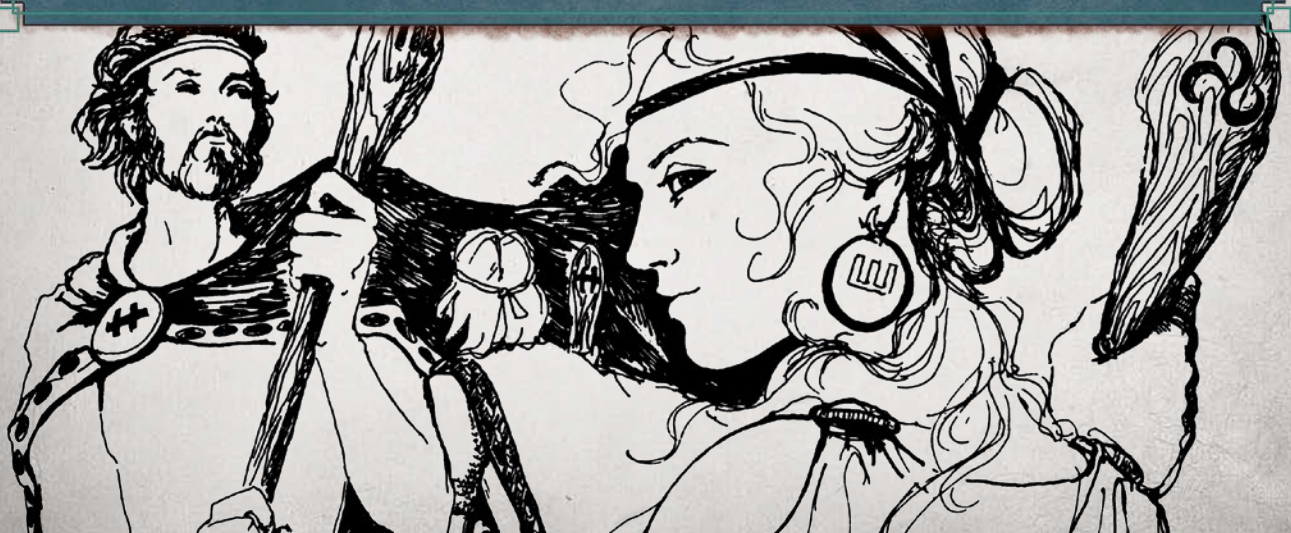
Empalé con la lanza al primer broo que encontré. No me arriesgué a perder tiempo tratando de liberarla, así que la solté y desenvainé la espada. Vi que Harmast sangraba por una herida que tenía en la cara y di la vuelta al bisonte para embestir a su atacante por la retaguardia. El broo esquivó el ataque, pero Harmast, a pesar de sus heridas, le partió el cráneo con la espada.

Otro broo corrió hacia Yanioth, pero Joshfar se interpuso rápidamente para defenderla. Por desgracia, cuando trató de parar el ataque levantó el escudo demasiado y el broo le atravesó la boca abierta con su lanza, matándolo al instante.

Yo ya había girado mi montura para cabalgar hacia mi hermana cuando la vi golpear con su hacha al broo que trataba de arrancar la lanza del cráneo del pobre Joshfar. Lo atravesé con mi espada y ella con su hacha, pero todo el daño que le hicimos juntas no fue suficiente para evitar que huyera adentrándose en la ciénaga.

Matamos a todos los broos que quedaban. Yanioth trató las heridas de Harmast; temía que se hubieran infectado por las putrefactas sustancias que impregnaban las armas de los broos. Ataron el cuerpo de Joshfar a su antílope sable y Harmast condujo al animal a pie.

Una victoria amarga que no nos satisfacía.



Destrabarse del combate cuerpo a cuerpo

A veces el aventurero querrá **destrabarse** (alejarse) de un combate cuerpo a cuerpo, mientras que su oponente querrá continuar.

Hay tres métodos para destrabarse de un combate:

- **Retirada:** Si el aventurero quiere destrabarse, puede optar por una retirada defensiva empleando para ello todo un asalto de combate. Durante ese asalto no podrá realizar nada más que acciones defensivas (parar y Esquivar, descritas en las páginas 198 y 201). El aventurero se habrá destrabado al final del asalto. Si va montado sobre un animal y su enemigo no, se habrá destrabado después del momento de reacción 6 y podrá alejarse de inmediato. Un enemigo a pie tiene que ser muy rápido y portar un arma larga para lanzar un mandoble o asestar una estocada a un combatiente que se destraba a lomos de una montura. Un combatiente a pie no se puede destrabar de otro montado a menos que pueda esconderse, teletransportarse o alejarse de algún modo similar.
- **Empujón:** El aventurero puede atacar con un empujón (ver página 224). Si tiene éxito, su oponente cae al suelo, normalmente hacia atrás, y el atacante se destraba y puede huir.
- **Huida:** El aventurero que trata de destrabarse puede dar media vuelta a la desesperada y poner pies en polvorosa. No obstante, de esa forma abre completamente su defensa y queda desprotegido. Su oponente puede realizar un ataque que el aventurero no podrá parar ni Esquivar.

Uso de armas

Un arma es cualquier objeto utilizado por un aventurero para infligir daño a un objetivo. El aventurero puede atacar y parar con la misma arma en un mismo asalto de combate.

Normalmente cada arma tiene asociada una habilidad exclusiva que debe aprenderse por separado de cualquier otra habilidad de arma. La mayoría de las habilidades de armas permiten al aventurero atacar y parar con el arma en cuestión.

El ataque

En un **ataque** se intenta emplear el arma para infligir daño a un objetivo. La puntuación que tiene el aventurero en una habilidad de arma cuerpo a cuerpo o de proyectiles es su probabilidad de tener éxito cuando la emplea para atacar. Si el jugador tira un D100 y el resultado es igual o menor a su puntuación en la habilidad, habrá tenido éxito y logrado alcanzar a su oponente con el arma. El defensor puede evitar el daño parando el golpe, esquivándolo, confiando en su armadura o mediante la magia.

El daño del ataque se tira tanto si alcanza a su objetivo como si éste para el golpe, pues ha de compararse con la armadura del defensor (en caso de que el ataque tenga éxito) o el arma del defensor (si éste ha parado el ataque). La cantidad de daño infligida por un ataque depende del arma empleada, el tipo de armadura que lleva el objetivo para absorber el daño y el grado de éxito del defensor al parar o Esquivar.

La tabla **Resultados de ataques y paradas** (página 199) resume los resultados de diferentes grados de éxito en ataques contra diferentes grados de éxito en paradas, y la tabla **Resultados de Esquivar** (página 201) muestra los resultados de diferentes grados de éxito en ataques contra objetivos que deciden Esquivar.

El combate es una situación estresante. Si el aventurero tiene éxito en la tirada de ataque, recibe una marca de experiencia en esa habilidad.

Ataques localizados

Un aventurero puede dirigir su golpe contra una localización concreta retrasando su ataque y esperando a encontrar el hueco idóneo en las defensas.

El aventurero empieza por declarar qué localización de golpe concreta quiere atacar. Después espera hasta el momento de reacción 12 y realiza su ataque con la mitad de su habilidad, más cualquier modificador que pueda aplicar. Si el jugador supera la tirada, el ataque golpea la localización elegida.

Ejemplo: *Sorala tiene una habilidad del 70% con su espada ancha. Declara que quiere asestar un golpe a su oponente en una*

Resolución de ataques cuerpo a cuerpo

La descripción más simple de un combate es que el atacante tira un D100 para ver si acierta al defensor y luego tira un D20 para determinar la localización de golpe alcanzada. Si el defensor intenta parar el ataque, tira un D100 para ver si lo logra.

Estos son los resultados posibles:

- Si el atacante tiene éxito y el defensor no, éste sufre daño en una localización de golpe que se determina tirando un D20.
- Si tanto el atacante como el defensor tienen éxito, el arma o escudo del defensor recibe el golpe.
- Si el atacante falla, pero el defensor para el ataque, el arma del atacante recibe daño.
- Si ninguno tiene éxito, no se inflige daño alguno.

La tabla Resultados de ataques y paradas (página 199) expone esta información con mayor detalle.

localización determinada y espera hasta el momento de reacción 12 para actuar. Su probabilidad de tener éxito es del 35%. Como es lógico, su oponente puede parar el golpe. Si Sorala saca un 35 o menos y el defensor no para el ataque, éste impactará en la localización de golpe especificada.

Si son varios los combatientes que esperan hasta el momento de reacción 12 para intentar un ataque localizado, sus ataques se resuelven en el orden de los momentos de reacción no modificados de los atacantes, y los empates se dirimen por orden de DES (empezando por la más alta).

La reducción de la probabilidad de éxito de un ataque afecta a todas las demás probabilidades del combate, incluidas las posibilidades de empalar y pifiar.

Estas reglas se usan estrictamente en combates cuerpo a cuerpo y a distancia, pero no con conjuros.

La parada

Si el aventurero porta un arma o escudo, puede intentar una **parada** para detener un ataque. Una parada se resuelve tirando un D100 contra la puntuación del defensor en la habilidad del arma relevante. Si el resultado es igual o menor que dicha puntuación, la parada detiene parcial o completamente el ataque. Una vez expresada la intención de realizar una parada es necesario hacer la tirada incluso si el ataque falla, porque si el resultado es un éxito puede afectar al arma del atacante.

Un aventurero puede intentar detener un ataque con un arma o escudo en cualquier momento de reacción del asalto en el que la tenga preparada (es decir, en la mano y lista para usar). Se pueden parar ataques adicionales con una probabilidad reducida (ver **Paradas posteriores** más adelante).

La tabla **Resultados de ataques y paradas** (página 199) resume los resultados de diferentes grados de éxito de las paradas contra diferentes grados de éxito de los ataques.

Parada con éxito

Tener éxito parando un ataque sólo bloquea tantos puntos de daño como los puntos de golpe que tenga en ese momento el arma empleada en la parada. Si quedan más puntos de daño, afectarán a una localización de golpe aleatoria del defensor (en el caso de parar con un arma) o según dictamine la tabla **Localizaciones de golpe escudadas** (página 219). En la mayoría de los casos, un golpe contra el escudo infligirá daño al brazo que lo sostiene.

Asimismo, el arma o escudo empleado en la parada pierde 1 punto de golpe para representar el daño recibido deteniendo un ataque tan devastador.

Paradas críticas

Se llama parada crítica a la tirada destinada a detener un ataque que resulta en un éxito crítico (1/20 de la puntuación normal). En este caso se tira el daño del escudo o arma empleados para detener el ataque y se compara con el arma atacante.

- Contra un ataque especial, si el daño del escudo o arma empleados en la parada es mayor que el daño causado por el arma atacante, ésta sufre 1 punto de daño.
- Contra un ataque normal, el daño infligido por el arma o escudo empleados en la parada se compara con los puntos de golpe actuales del arma atacante; si el primero es superior, se resta a los segundos la diferencia entre ambos.
- Contra un ataque que resulta en fracaso o pifia, se considera que el daño del defensor es un éxito especial y reduce los puntos de golpe del arma atacante.

Una parada crítica contra un ataque crítico es una excepción a lo anterior. En este caso se tratan como una parada y un ataque normales.

Ejemplo: *Un jinete colmilludo intenta ensartar a Vostor con su lanza. Vostor intentará parar el ataque. El jinete colmilludo tiene éxito con la lanza, pero Vostor detiene el ataque con su kopis, obteniendo un éxito crítico. Vostor tira el daño y saca 19 puntos, ¡un golpe defensivo en toda regla!*

Glosario de combate

Daño: A los puntos de daño se les restan los puntos de armadura, y los que puedan quedar representan el daño infligido al objetivo.

Éxito crítico: Un golpe asestado de forma tan certera que inflige una cantidad de daño extraordinaria, o una parada de la misma magnitud en el caso de una defensa. La probabilidad de un éxito crítico es un 5% de la puntuación modificada del aventurero.

Éxito especial: Un golpe tan bien efectuado que puede llegar a causar daños especiales, dependiendo del tipo de arma empleada. La probabilidad de un éxito especial es el 20% de la puntuación modificada del aventurero.

Modificadores a los momentos de reacción: Los modificadores individuales basados en la DES, el TAM y la longitud del arma del aventurero se suman para determinar el momento de reacción en el que puede utilizar un arma cuerpo a cuerpo. Los momentos de reacción con armas a distancia y arrojadizas sólo dependen de la DES del aventurero. Los momentos de reacción de los conjuros normalmente dependen de la DES del aventurero y el número de puntos de magia que los alimentan.

Pifia: Un ataque efectuado de forma tan deficiente que resulta desastroso para el usuario. La probabilidad de una pifia es el 5% de la probabilidad de fracaso modificada del aventurero.

Puntos de armadura: La armadura y algunos conjuros mágicos pueden reducir los puntos de daño sufridos. La armadura absorbe una cantidad de daño igual a sus puntos de armadura.

Puntos de daño: El total de puntos de daño es igual al resultado total de la tirada de dados para determinar el daño más cualquier modificador por el tipo de arma o la magia.

Resultados de ataques y paradas

	Parada crítica	Parada especial	Parada normal	Parada fallida	Pifia
Ataque crítico	El **atacante** tira el daño normal. El arma del **defensor** sufre 1 punto de daño si la tirada de daño es mayor que sus PG actuales. Si quedan más puntos de daño, se infligen a la localización adyacente.	El **atacante** inflige el daño especial máximo. El arma del **defensor** sufre 1 punto de daño si la tirada de daño es mayor que sus PG actuales. Si quedan más puntos de daño, se infligen a la localización adyacente sin reducción por armadura.	El **atacante** inflige el daño especial máximo. El arma del **defensor** pierde tantos PG como el daño infligido. Si quedan más puntos de daño, se infligen a la localización adyacente sin reducción por armadura .	El **atacante** inflige el daño especial máximo. El **defensor** sufre daño sin reducción por armadura.	El **atacante** tiene éxito inmediato e inflige el daño especial máximo. El **defensor** sufre daño sin reducción por armadura y tira en la tabla de pifias.
Ataque especial	**Ataque** detenido o rechazado. El **defensor** tira el daño normal de su arma. Si es mayor que los PG del arma atacante, éstos se reducen en 1.	El **atacante** tira el daño normal. El arma del **defensor** pierde 1 PG si el daño es mayor que sus PG actuales. Si sobra daño, se aplica a la localización de golpe adyacente.	El **atacante** inflige daño especial. El arma del **defensor** pierde tantos PG como la diferencia entre el daño y sus PG actuales. Esa misma cantidad de daño se aplica a la localización de golpe adyacente.	El **atacante** inflige daño especial. El **defensor** sufre la tirada de daño.	El **atacante** inflige daño especial. El **defensor** sufre la tirada de daño y tira en la tabla de pifias.
Ataque normal	**Ataque** detenido o rechazado. El **defensor** tira el daño especial de su arma. Todo daño que exceda los PG actuales del arma atacante los reduce en esa misma cantidad.	**Ataque** detenido o rechazado. El **defensor** tira el daño normal de su arma. Si es mayor que los PG del arma atacante, éstos se reducen en 1.	El **atacante** tira el daño normal. El arma del **defensor** pierde 1 PG si el daño es mayor que sus PG actuales. Si sobra daño, se aplica a la localización de golpe afectada.	El **atacante** tira el daño normal. El **defensor** sufre la tirada de daño.	El **atacante** tira el daño normal. El **defensor** sufre la tirada de daño y tira en la tabla de pifias.
Ataque fallido	**Ataque** detenido o rechazado. El **defensor** tira el daño especial de su arma. El daño obtenido se resta de los PG del arma atacante.	**Ataque** detenido o rechazado. El **defensor** tira el daño especial de su arma. Todo daño que exceda los PG actuales del arma atacante los reduce en esa misma cantidad.	**Ataque** detenido o rechazado. El **defensor** tira el daño normal de su arma. Si es mayor que los PG del arma atacante, éstos se reducen en 1.	El **atacante** falla. El **defensor** falla.	El **atacante** tira el daño normal. El **defensor** sufre la tirada de daño y tira en la tabla de pifias.
Pifia al atacar	El **atacante** tira en la tabla de pifias. El **defensor** tira el daño especial de su arma. El daño obtenido se resta de los PG del arma atacante.	El **atacante** tira en la tabla de pifias. El **defensor** tira el daño especial de su arma. Todo daño que exceda los PG actuales del arma atacante los reduce en esa misma cantidad.	El **atacante** tira en la tabla de pifias. El **defensor** tira el daño normal de su arma. Si es mayor que los PG del arma atacante, éstos se reducen en 1.	El **atacante** tira en la tabla de pifias. El **defensor** falla.	El **atacante** tira en la tabla de pifias. El **defensor** tira en la tabla de pifias.

Los resultados que infligen daño al arma atacante sólo se aplican en los ataques cuerpo a cuerpo. Las armas arrojadas (jabalinas, lanzas, cuchillos y similares) pueden resultar dañados con una parada exitosa, pero no así los arcos, ballestas y demás armas que disparen proyectiles.



El filo de Vostor se incrusta en el mango de la lanza del jinete colmilludo. Al arma le quedaban 10 puntos de golpe; por tanto, los puntos de daño por encima de 10 se restan de esa cifra. El arma queda reducida a 1 solo punto de golpe.

El jinete colmilludo examina desalentado su arma casi rota.

Paradas especiales

Una parada especial es la tirada destinada a detener un ataque que resulta en un éxito especial (1/5 de la puntuación normal).

- Contra un ataque crítico, el arma empleada en la parada sufre 1 punto de daño; en caso de haberse infligido más puntos de daño, se aplican a la localización de golpe adyacente del defensor (normalmente el brazo).
- Contra un ataque especial, si la tirada de daño del arma atacante supera los puntos de golpe que tiene en ese momento el arma empleada en la parada, ésta sufre 1 punto de daño. En caso de haberse infligido más puntos de daño, se aplican a la localización de golpe adyacente del defensor (normalmente el brazo), ignorando la protección de la armadura.
- **Contra un ataque normal, se compara el daño del arma o escudo empleados en la parada con los puntos de golpe que tiene en ese momento el arma atacante.** Si el daño del defensor es mayor, los puntos de golpe del arma atacante se reducen en 1.
- Contra un ataque que resulta en fracaso o pifia, se considera que el daño del defensor es un éxito especial y reduce los puntos de golpe del arma atacante en una cantidad igual a la diferencia entre el daño del defensor y los puntos de golpe que tiene en ese momento el arma atacante.

Parada con éxito contra ataque fallido

Una parada con éxito contra un ataque fallido siempre daña el arma atacante, que pierde 1 punto de golpe si la tirada de daño del escudo o el arma empleados en la parada es mayor que sus puntos de golpe actuales.

Parar un ataque crítico

Aunque la armadura del objetivo no resta ningún punto al daño de un golpe crítico, una parada con éxito reduce los puntos de daño habituales para el arma o escudo empleados. Sin embargo, un arma que detiene un golpe crítico sufre el doble del daño normal. Si el arma atacante tiene el mango largo o es capaz de empalar, el arma que detiene el golpe crítico no sufre daño alguno.

Un escudo que detiene un golpe crítico recibe el doble del daño normal , y todo el que no haya logrado bloquear alcanzará al aventurero.

Resumen de los resultados de un combate

Atacar

- Un éxito normal inflige la tirada de daño habitual más el modificador al daño.
- Un éxito especial inflige daño especial (empalamiento, tajo, aplastamiento) más el modificador al daño.
- Un éxito crítico ignora la armadura e inflige el daño especial máximo más el modificador al daño.

Esquivar

- Un éxito normal de Esquivar contra un ataque normal elude todo el daño.
- Se necesita un éxito especial de Esquivar para eludir un ataque efectuado con un éxito especial. Asimismo, se necesita un éxito crítico de Esquivar para eludir un ataque efectuado con un éxito crítico.
- Una pifia en la tirada de Esquivar indica que el golpe impacta automáticamente al defensor, a menos que el resultado de la tirada de ataque sea otra pifia.
- Cada intento de Esquivar o parar después del primero está sujeto a un modificador acumulativo de –20%.

Parar

Una parada con éxito siempre detiene en cierta medida un ataque (ya sea normal, especial o crítico).

- Cada intento de parar o Esquivar después del primero está sujeto a un modificador acumulativo de –20%.

Paradas posteriores a la primera

Un aventurero puede efectuar más de una parada con la misma arma en un mismo asalto de combate. Toda parada que realice después de la primera está sujeta a un modificador acumulativo de –20%. Si su porcentaje se reduce a 0% o menos, el aventurero pasa a tener por defecto la probabilidad mínima de éxito del 5%.

Ejemplo: *Vostor tiene la habilidad de Kopis al 80%. Realiza la primera parada al 80%, la segunda al 60%, la tercera se reduce al 40% y el cuarto intento al 20%. Un quinto intento de parar con su kopis se reduciría al 0%, con lo que su probabilidad mínima de éxito sería del 5%.*



Resultados de la esquiva

	Ataque crítico	Ataque especial	Ataque normal	Ataque fallido	Pifia
Esquiva crítica	El **ataque** es esquivado con éxito.	El **ataque** es esquivado con éxito.	El **ataque** es esquivado con éxito.	El **ataque** falla.	El **atacante** tira en la tabla de pifias.
Esquiva especial	El **ataque** inflige daño especial.	El **ataque** es esquivado con éxito.	El **ataque** es esquivado con éxito.	El **ataque** falla.	El **atacante** tira en la tabla de pifias.
Esquiva normal	El **ataque** inflige daño especial e ignora la armadura.	El **ataque** inflige daño especial.	El **ataque** es esquivado con éxito.	El **ataque** falla.	El **atacante** tira en la tabla de pifias.
Esquiva fallida	El **ataque** inflige daño especial máximo e ignora la armadura.	El **ataque** inflige daño especial.	El **ataque** inflige el daño normal.	El **ataque** falla.	El **atacante** tira en la tabla de pifias.
Pifia al Esquivar	El **ataque** inflige daño especial máximo e ignora la armadura.	El **ataque** inflige daño especial.	El **ataque** inflige el daño normal.	El **ataque** inflige el daño normal.	El **ataque** falla y el **atacante** tira en la tabla de pifias.
	El **defensor** tira en la tabla de pifias.	El **defensor** tira en la tabla de pifias.	El **defensor** tira en la tabla de pifias.	El **defensor** tira en la tabla de pifias.	El **defensor** tira en la tabla de pifias.

Daño sufrido por las armas

Las armas sufren daño cuando se usan para detener ataques realizados con éxito por otras armas, o cuando realizan ataques fallidos contra armas que logran detenerlos con éxito.

Cada vez que un arma o escudo sufre un daño superior a sus PG actuales, pierde 1 punto de golpe. En la improbable situación de que un arma pequeña inflija daño a otra más grande (como una daga contra una lanza), se puede suponer que la ha desviado contra una pared o el suelo, o bien que ha golpeado alguno de sus puntos más vulnerables.

Ejemplo: *Harmast hace una tirada para detener el ataque que le lanza una gárgola con una de sus garras. Tiene una habilidad de Espada ancha del 100% y su tirada de 84 le procura un éxito: ha parado el ataque. Sin embargo, la garra de la gárgola inflige 1 punto de daño a su espada ancha, reduciendo sus puntos de golpe de 12 a 11. Si Harmast hubiera parado con un éxito especial o crítico, su arma no habría sufrido ningún daño.*

Las armas y escudos resultan inservibles cuando se quedan a 0 puntos de golpe. La hoja se habrá doblado, la empuñadura se habrá desprendido, será necesario reemplazar el mango, la hoja no se podrá encajar, las sujeciones del escudo tendrán que ser sustituidas, etc. Las armas inservibles se utilizan a 1/2 de la habilidad normal.

Un arma con 0 o más puntos de golpe puede repararse «sobre la marcha» con la tirada de Fabricación adecuada (ver página 186). Las armas pueden perder una cantidad de puntos de golpe por debajo de 0 igual a sus puntos de golpe normales, como si fueran una extremidad humana. *Por ejemplo, una espada ancha tiene 12 puntos de golpe, que pueden reducirse hasta –12.* Si el arma recibiese más daño por encima de este límite, quedaría destruida por completo y sería imposible recuperarla.

Esquivar

Se puede usar Esquivar para evitar un ataque en lugar de pararlo. Esquivar sirve contra todos los tipos de ataque que puedan verse venir, pero el aventurero debe hacer una tirada individual contra cada ataque.

- Esquivar con éxito un ataque cuerpo a cuerpo cuyo resultado es un éxito normal significa que el ataque ha fallado.
- Se necesita un éxito especial en Esquivar para eludir un ataque efectuado con un éxito especial. Asimismo, se necesita un éxito crítico en Esquivar para eludir un ataque efectuado con un éxito crítico.
- Una pifia en la tirada de Esquivar otorga automáticamente al atacante un éxito normal en el ataque, a menos que el resultado de su tirada sea un éxito mayor, en cuyo caso se aplicará el mejor de los dos.

Cada intento de Esquivar realizado después del primero está sujeto a un modificador acumulativo de –20%, pero puede efectuarse en cualquier momento de reacción posterior. Cada punto de CRG acarreado hasta la CRG máxima reduce la habilidad de Esquivar del aventurero en un –1%. Adicionalmente, cada punto de CRG que exceda la CRG máxima reduce la habilidad de Esquivar del aventurero en un –5% adicional.

La tabla **Resultados de la esquiva** muestra los resultados de diferentes grados de éxito en una tirada de Esquivar contra ataques realizados con diferentes grados de éxito.

Esquivar y parar ataques de armas a distancia

Un aventurero puede Esquivar cualquier ataque del que sea consciente (incluidos los efectuados con armas a distancia). Las armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas se pueden parar, pero no así las armas a distancia. No obstante, en la sección **Detener ataques a distancia con un escudo** (página 219) se ofrecen más detalles sobre la parada de este tipo de ataques.

Combate con habilidades superiores al 100%

Un aventurero puede aumentar sus habilidades de combate por encima del 100% mediante la experiencia. Además, el uso de la magia, el refuerzo de habilidades y otros modificadores pueden aumentar la puntuación de una habilidad de combate por encima del 100%. En todos estos casos se aplican las siguientes reglas.

Un aventurero con una habilidad de combate superior al 100% obtiene varios beneficios, pero su probabilidad de acertar al objetivo nunca será mayor del 95%. Recuerda que, incluso con una puntuación del 100% para atacar o parar, una tirada de 96-99 sigue siendo un fracaso y una tirada de 00 sigue siendo una pifia.

- Si el aventurero tiene una habilidad superior al 100% y la enfrenta a otra habilidad más baja que la suya, la habilidad del oponente se reduce en la misma cantidad que la habilidad del aventurero supera el 100%. Por ejemplo, un trol con una habilidad de Escudo del 75% que intenta parar el ataque de un aventurero con una habilidad de Espada ancha del 120% sólo tiene una probabilidad del 55% de detenerlo. Asimismo, un trol con una habilidad de Maza del 75% que ataca a un aventurero con una habilidad de Escudo del 120% sólo tiene una probabilidad de acertar del 55%.
- Si los dos combatientes tienen habilidades de combate superiores al 100%, se sustrae de ambas una cantidad igual al porcentaje en que la mayor supere el 100%. Por lo tanto, si un señor de la espada de Humakt con una habilidad de Espada ancha del 150% lucha contra un señor del viento con una habilidad de Escudo del 130%, el señor de la espada ataca con un 100% y el señor del viento para con un 80%.
- Aunque la probabilidad de éxito nunca puede superar el 95% (porque las tiradas de 96–00 siguen siendo fallos), la posibilidad de obtener un éxito especial o crítico aumenta o disminuye en función de la probabilidad de éxito modificada. Como ocurre con otras habilidades y aptitudes, siempre se usan las puntuaciones modificadas para determinar la probabilidad de obtener un éxito especial o crítico, así como una pifia.

  Por lo tanto, un señor del viento con una habilidad de Espada ancha del 150% tiene un 30% de probabilidades de obtener un éxito especial y un 8% de probabilidades de obtener un éxito crítico.

Dividir ataques

Un aventurero puede fraccionar la puntuación de su habilidad entre varios ataques si (y sólo si) cada ataque se realiza al 50% o más. Por lo tanto, el aventurero sólo puede dividir su habilidad con el arma para realizar dos ataques si su puntuación sin modificar es del 100% o más. En este caso no se tienen en cuenta los beneficios mágicos ni el refuerzo de la habilidad por encima del 100%.

El momento de reacción en el que se efectúa este segundo ataque es igual al momento de reacción del aventurero sumado al del primer ataque. Por lo tanto, si el primer ataque tiene lugar en el momento de reacción 5, el segundo ataque deberá realizarse en el momento de reacción 10 (5+5=10). Un aventurero que no tenga momentos de reacción suficientes para lanzar ambos ataques (por ejemplo, si golpea con el puño en el momento de reacción 9) no podrá atacar dos veces.

Cabe señalar que, si el primer ataque resulta en un empalamiento, el segundo ataque no podrá realizarse con la misma arma a menos que sea liberada (ver **Daño por empalamiento** en la página 203).

Una mayor puntuación de habilidad mejora las probabilidades a la hora de fraccionarla en dos ataques: un aventurero con una probabilidad del 120% para atacar con una espada podría hacer dos ataques al 60%, uno al 70% y otro al 50%, o cualquier otra combinación, siempre que cada ataque se efectúe con un porcentaje igual o mayor al 50%. Si los ataques tienen probabilidades diferentes, el atacante puede elegir el orden en que los realiza.

Un aventurero con una puntuación del 150% en una habilidad de arma puede fraccionarla tres veces en lugar de dos, y así sucesivamente. Por ejemplo, una habilidad del 200% o más puede proporcionar cuatro ataques. Para poder atacar tres veces en un asalto de combate, el aventurero debe ser capaz de actuar en el momento de reacción 4 o antes con el arma que está usando. Las restricciones al ataque después de un empalamiento se siguen aplicando.

Ejemplo: *Vasana lucha por su vida contra un sacerdote dragonut enfurecido por culpa de un desafortunado malentendido. El dragonut empuña un klanth (una especie de porra con trozos de afilada obsidiana incrustados a modo de filos), que maneja con una habilidad del 120%. La criatura decide abrumar a Vasana y divide su acometida en dos ataques que ejecutará a lo largo del asalto de combate.*

Podría dividir los ataques de manera uniforme (60% y 60%), pero en vez de eso elige atacar una vez al 70% y otra al 50%. El momento de reacción del sacerdote dragonut con el klanth es 4, así que atacará una vez en el momento de reacción 4 al 70% y nuevamente en el momento de reacción 8 al 50%.

Usar pasiones o runas en combate

Las pasiones o runas pueden entrar en juego en cualquier momento para reforzar una acción de combate, como un ataque o una parada. Reforzar aptitudes de esta forma no requiere de tiempo adicional.

Si la tirada de refuerzo tiene éxito y modifica una habilidad con su inspiración (ver páginas 227 y 236), el modificador en cuestión se aplica durante el resto de la pelea o batalla. Si el aventurero fracasa y se siente descorazonado (lo cual modifica todas sus acciones adicionales en un –10%), este estado se prolonga hasta el final del combate.

Consulta **Pasiones** (página 236) y **Runas** (página 227) para saber más sobre cómo emplear estos rasgos para reforzar habilidades.

Ejemplo: *Nathem, hijo de Nhean, sabe que los dos exploradores lunares a los que sigue por su tierra natal del Viejo Tarsh corren de vuelta a su campamento para informar de que el Templo de la Agitadora es vulnerable. Nathem tiene Lealtad (Templo de la Agitadora) 80%, una pasión poderosa, y decide que debe detener la misión de los lunares a cualquier precio. Tensa su arco compuesto y trata de reforzar el ataque con esta pasión, siendo consciente de que errar el tiro pondrá en peligro a su amado templo.*

El jugador de Nathem saca un 59 en la tirada, un éxito. Nathem añade +20% a su habilidad de Arco compuesto para este combate, cuya puntuación asciende ahora al 90%. Independientemente del resultado de su tirada de ataque, pone una marca en la pasión Lealtad (Templo de la Agitadora) para hacer más adelante una comprobación de experiencia e intentar mejorarla.

Resultados del combate

Un ataque exitoso con un arma cualquiera significa que el personaje atacante puede causar **daño** al defensor. En el capítulo **Sistema de juego** ya se ha explicado cómo se determina el daño y los efectos que podría tener sobre el objetivo.

Cada arma tiene un **valor de daño** que viene indicado como una tirada de dados. Por ejemplo, una espada ancha inflige 1D8+1 de daño, lo cual significa que el usuario ha de lanzar 1D8 y añadir 1 al resultado para determinar el número de puntos de daño causados. El aventurero puede sumar o restar su modificador al daño (si lo tiene). De este daño se tendrán que restar la armadura y los tipos especiales de magia protectora. Es perfectamente posible que un arma que logró un ataque exitoso no consiga hacer ningún daño al defensor debido a la eficacia de su armadura o a algún tipo de protección mágica.

Daño especial

Una tirada de ataque que resulta en un éxito especial o crítico inflige daño adicional. Se obtiene un éxito especial en una tirada cuando el resultado es igual o inferior a 1/5 de la probabilidad de éxito. La naturaleza de este daño adicional depende del tipo de arma que esté empleando el aventurero:

- **Armas de punta:** Estas armas consisten en una extensión acabada en punta, como las lanzas o las flechas. Las armas de punta infligen daño por empalamiento.
- **Armas de filo:** Estas armas se usan para sajar y cortar. Las armas de filo infligen daño por tajo.
- **Armas de filo y punta:** Estas armas pueden ser usadas para cortar o empalar, como es el caso de la mayoría de las dagas y espadas. El aventurero debe decidir el tipo de daño que desea causar (empalamiento o tajo) antes de efectuar la tirada de ataque.
- **Armas contundentes:** Estas armas se utilizan para aplastar con el peso que tienen en un extremo. Infligen daño por aplastamiento.

Daño por empalamiento

Todas las armas aguzadas y la mayoría de las armas a distancia (excepto las hachas arrojadizas y las piedras) pueden llegar a causar **daño por empalamiento**. Si el resultado de la tirada de ataque es un éxito especial, el arma inflige daño por empalamiento. Por ejemplo, un lancero con una probabilidad de éxito del 40% que saque un 8 o menos en una tirada de D100 habrá empalado a su oponente a menos que éste pare el ataque. Un empalamiento tiene los siguientes efectos.

Doble tirada de daño

Se tira dos veces el daño del arma que empala y se suman ambos resultados. Un ataque con una lanza corta que resulta en un empalamiento inflige 2D6+2 puntos de daño en vez del 1D6+1 habitual. Si el aventurero tiene un modificador al daño, lo tira con normalidad y lo suma al daño; el modificador al daño no se duplica. Asimismo, cualquier modificador mágico al daño solamente se sumará una vez.

Si el empalamiento es también un éxito crítico, inflige a la víctima el daño máximo de empalamiento posible (14 puntos en el caso de la lanza corta anterior), a lo que se suma cualquier modificador al daño (sea mágico o no).

Arma clavada en el objetivo

El arma de empalamiento ha quedado clavada en el cuerpo del objetivo y sólo puede ser extraída por el atacante con una tirada de D100 igual a la mitad de su habilidad con el arma. Si falla la tirada, el arma permanece clavada en el objetivo y se le escapa de las manos.

Si tras haber realizado un ataque exitoso con empalamiento nada interrumpe al aventurero durante un asalto de combate, tendrá una probabilidad igual a su habilidad con el arma clavada de recuperarla al final de dicho asalto. Esta acción se resuelve en el asalto de combate siguiente al del empalamiento. Si el atacante no consigue recuperar el arma porque falla todas las tiradas, el Director de Juego debería permitirle recuperarla de manera automática tras cinco asaltos de combate. Si el aventurero saca alguna pifia, el arma se rompe, sin importar los puntos de golpe que tenga en ese momento.

Si el arma no consigue penetrar la armadura con el empalamiento, no quedará atascada y no habrá necesidad de extraerla.

El objetivo empalado puede intentar arrancarse el arma. Aunque se encuentre bajo ataque, puede ignorar al atacante (renunciando así a paradas y esquivas) para tratar de extraer el arma con una probabilidad de [FUE+CON]×2 o menos en 1D100 (la CON es importante porque refleja su capacidad para aguantar el dolor causado por la extracción del arma).

Si un objetivo empalado se mueve mientras aún tiene el arma clavada, sufre la mitad del daño normal del arma cada asalto (redondeando hacia abajo) debido a que el arma se engancha con la armadura o la ropa, golpea contra las paredes cercanas, etc. El objetivo empalado no puede girarse hacia un enemigo que se acerque por el flanco o por detrás sin sufrir este daño adicional. No obstante, suponiendo que aún no esté incapacitado, sí podrá enfrentarse a los enemigos que le ataquen de frente.

No se puede lanzar el conjuro Curación sobre un objetivo empalado hasta que el arma sea extraída. Un conjuro de Curación 2 (o su equivalente) o una aplicación con éxito de la habilidad Primeros auxilios estabilizarán al objetivo para que deje de sufrir daño, pero no podrá recuperar puntos de golpe hasta que el arma sea extraída.

Ejemplo: *Aunque Harmast es un excelente duelista, su puntuación de habilidad con la jabalina es un modesto 45%. Aun así, decide lanzársela al trol oscuro que se aproxima con la esperanza de frenarlo un poco. Su tirada es un milagroso 4, ¡un éxito especial!*

El daño normal de una jabalina arrojada es 1D10 más la mitad de su modificador al daño de +1D4. En este caso tira 2D10 y le suma la mitad de su modificador al daño. El total de la tirada de daño es 12, y el resultado de la tirada de localización es 10: el ataque acierta al trol en el abdomen. El trol oscuro tiene 5 puntos de armadura en esa localización de golpe, pues está protegida por una loriga de escamas ligera combinada con su duro pellejo, de forma que sólo penetran 7 puntos de daño. No es suficiente para incapacitar al trol oscuro porque posee 5 puntos de golpe en esa localización.

El Director de Juego le dice a Harmast que el trol oscuro cae al suelo y no podrá correr hasta que los puntos de golpe de la localización dañada se recuperen por encima de 0 (y porque aún tiene clavada la jabalina). Con un suspiro de alivio, Harmast saca su espada y se prepara para despachar al trol antes de que se levante.

Parar un ataque de empalamiento

Si se emplea un escudo para detener un ataque de empalamiento, el arma queda clavada en el escudo y no se podrá extraer hasta que termine el combate o la persona que intente extraerla dedique todo un asalto de combate a liberarla. Todo daño que supere la capacidad de absorción del escudo afectará al objetivo.

Un arma clavada en un escudo tiene los siguientes efectos:

- Si el arma tiene un valor de CRG de 2 o más, no se podrá usar el escudo hasta que el usuario extraiga el arma o la parta (infligiéndole suficiente daño por aplastamiento o tajo para eliminar todos sus puntos de golpe).
- Si el arma tiene un valor de CRG de 1, como puede ser una espada corta o un venablo, el escudo sólo se podrá usar a la mitad de la puntuación normal de la habilidad hasta que se haya retirado el arma (como se explica más arriba).
- Si el arma tiene un valor de CRG efectivo de 0, como es el caso de cuchillos o flechas, el escudo no se ve afectado a menos que tenga más de cinco de esas armas clavadas, en cuyo caso se tratarán como si tuvieran CRG 1.

Daño por tajo

Cualquier arma de filo puede infligir **daño por tajo**. Si el resultado de una tirada de ataque es un éxito especial, el daño causado es de este tipo. A continuación se enumeran los efectos del daño por tajo.

Doble tirada de daño

Se tira dos veces el daño del arma de filo y se suman ambos resultados. Un tajo con una espada ancha inflige 2D8+2 puntos de daño, en lugar de 1D8+1 como es habitual. Si el atacante posee modificador al daño, lo tira con normalidad y lo añade al daño del arma. De igual modo, los modificadores al daño otorgados por la magia sólo se suman una vez. Si el tajo es resultado de un éxito crítico, la víctima sufre el máximo daño posible (18 puntos en el caso de la espada ancha) en la localización de golpe afectada.

Objetivo incapacitado

Si el daño por tajo es igual o superior a los puntos de golpe de la localización afectada, **el objetivo puede quedar incapacitado y debe sacar [CON menos el daño por tajo sufrido]×5 o menos en una tirada para ser capaz de realizar acciones conscientes**. Si el objetivo falla la tirada, pierde el conocimiento durante 1D6 horas o hasta que lo despierten.

Ejemplo: *Vostor recibe un tajo de un trol armado con una espada a dos manos que, para empeorar las cosas, ha obtenido un éxito especial. El daño normal del gran trol es 3D6, más 2D6 por su modificador al daño. También está usando el conjuro Cuchilla afilada 3,*

que suma 3 puntos de daño a la tirada. Por desgracia para Vostor, la tirada del trol es espectacularmente buena: 2+6+3+6+6+1, más la tirada del modificador al daño de 4+2, y +3 por el conjuro Cuchilla afilada. En total, 33 puntos de daño.

Vostor intenta parar el golpe con su escudo grande y tiene éxito en la tirada, aunque el escudo sólo bloqueará tantos puntos de daño como sus puntos de golpe totales, que son 16. Vostor también había lanzado el conjuro Escudo 3, que le otorga 6 puntos de protección. Después de restar el daño que absorben su escudo y el conjuro rúnico, todavía quedan 11 puntos de daño. Como ha parado el ataque, el daño le afecta en el brazo adyacente, que lleva protegido con un brazal de placas de 6 puntos.

A pesar de llevar tanta protección (escudo grande, armadura y el conjuro Escudo 3), el ataque inflige al pobre Vostor 5 puntos de daño en su brazo de 4 puntos. Aunque todavía le quedan muchos puntos de golpe, es posible que el tajo lo haya incapacitado. Tiene una CON de 15. Restando 5 puntos de daño de 15 quedan 10, por lo que necesita sacar 50 (10×5) o menos para no perder el conocimiento.

Vostor saca un 74 y se desploma inconsciente.

Daño por aplastamiento

Cualquier arma contundente y pesada puede hacer **daño por aplastamiento**. Si el resultado de una tirada de ataque es un éxito especial, el daño infligido es de este tipo. Por ejemplo, si un aventurero con un mazo y una probabilidad de éxito del 60% saca 12 o menos en un D100, inflige daño por aplastamiento. Este tipo de daño tiene un solo efecto.

Doble modificador al daño

El daño del arma se tira normalmente, y lo mismo el modificador al daño normal por TAM+FUE (si lo hay). Después se suma a lo anterior el máximo del modificador al daño por TAM+FUE (si lo hay).

Si el atacante no tiene modificador al daño, el efecto de aplastamiento se pierde.

Ejemplo: *A Vasana se le ha caído la espada en pleno combate contra un broo, así que decide golpearlo con el escudo. Tiene una habilidad del 65%. Saca un 11, un éxito especial. Los escudos hacen daño por aplastamiento, así que al daño normal de 1D4+1D4 que inflige Vasana se añade un +4 adicional, el resultado máximo posible de su modificador al daño. Tira los dados y obtiene un total de 8 puntos de daño causados por el golpe con el escudo.*

Éxito crítico

Si el jugador saca 1/20 o menos de lo que necesita para golpear (un éxito crítico), el aventurero consigue asestar un **golpe crítico**. Un resultado de 1 en una tirada de ataque es siempre un golpe crítico. **Un golpe crítico ignora los efectos de la armadura y demás protecciones, e inflige daño por empalamiento, tajo o aplastamiento (dependiendo del tipo de arma empleado) como se describe más arriba.**

A medida que el aventurero mejora sus capacidades para luchar, sus posibilidades de asestar golpes críticos aumentan.

Pifia

Si el aventurero tiene una habilidad de 5–20% con un arma, su probabilidad de obtener una **pifia** es del 5% (una tirada de 96–00 en un D100). Cada 20% adicional sobre la anterior habilidad del aventurero reduce la probabilidad de obtener una pifia en un 1%.

Sin embargo, un resultado de 00 en una tirada de ataque siempre es una pifia. Incluso un aventurero con una probabilidad del 100% pifiará si saca 00 en la tirada. Recuerda además que todo resultado de 96–00 en una tirada es siempre un fracaso.

Resumen de daños especiales

Un éxito especial inflige uno de los siguientes resultados de daño, dependiendo del arma empleada. Un éxito crítico inflige la máxima cantidad posible del tipo de daño especial e ignora la protección de la armadura.

Empalamiento

Las armas de empalamiento infligen el doble del daño normal. Por ejemplo, una espada ancha causa normalmente 1D8+1 puntos de daño, pero al empalar inflige 2D8+2. Los modificadores al daño (sean mágicos o no) se aplican con normalidad.

El arma también se queda clavada en el cuerpo del objetivo empalado, y quizá ser necesario liberarla para poder seguir usándola.

En la página anterior se ofrecen detalles adicionales sobre el daño por empalamiento.

Tajo

Las armas de tajo infligen el doble del daño normal. Por ejemplo, una espada corta causa normalmente 1D6+1 puntos de daño, pero cuando hace daño por tajo inflige 2D6+2. Los modificadores al daño (sean mágicos o no) se aplican normalmente.

Si el daño supera los puntos de golpe de la localización alcanzada, el objetivo puede quedar incapacitado y debe sacar (CON menos el daño)×5 o menos en una tirada de D100 para permanecer consciente.

Para saber más sobre el daño por tajo, consulta la página 204.

Aplastamiento

Las armas de aplastamiento infligen el daño normal y aplican el modificador al daño del atacante, pero también añaden aparte el resultado máximo que puede obtenerse con dicho modificador. Por ejemplo, un aventurero con un modificador al daño de +1D4 que ataque con un mazo (daño 2D8) inflige 2D8+1D4+4 puntos de daño. Los modificadores mágicos al daño se aplican con normalidad.

Pifias

D100	Naturaleza y efecto de la pifia
1–5	Pierde la siguiente parada.
6–10	Pierde el siguiente ataque.
11–15	Pierde el siguiente ataque y la siguiente parada.
16–20	Pierde el siguiente ataque y la siguiente parada, así como la esquiva.
21–25	Pierde los siguientes 1D3 ataques.
26–30	Pierde los siguientes 1D3 ataques y paradas.
31–35	Se rompe la sujeción del escudo y lo pierde de inmediato
36–40	Se rompe la sujeción del escudo y lo pierde de inmediato junto con el siguiente ataque.
41–45	Se rompe una correa de la armadura y se le suelta una pieza (tira la localización de golpe para determinar qué pieza de la armadura se desprende).
46–50	Se rompe una correa de la armadura y se le suelta una pieza (como arriba). También pierde el siguiente ataque y la siguiente parada.
51–55	Se cae y pierde la parada en el asalto actual. Tarda 1D3 asaltos en levantarse.
56–60	Se tuerce un tobillo; su Movimiento se reduce a la mitad durante 5D10 asaltos.
61–63	Se tuerce un tobillo y cae al suelo (se aplican los efectos de 51–55 y 56–60).
64–67	Visión afectada; pierde un 25% en ataques y paradas. Necesita pasar 1D3 asaltos sin estar trabado en combate para aclararse la visión.
68–70	Visión afectada; pierde un 50% en ataques y paradas. Necesita pasar 1D6 asaltos sin estar trabado en combate para aclararse la visión.
71–72	Visión impedida; pierde todos los ataques y paradas. Necesita pasar 1D6 asaltos sin estar trabado en combate para aclararse la visión.
73–74	Distracción; los enemigos le atacarán con un +25% durante el siguiente asalto.
75–78	**Ataque:** Deja caer el arma empleada en el ataque (tarda 1D3 asaltos en recuperarla). **Parada:** Deja caer el arma o escudo empleado en la parada (tarda 1D3 asaltos en recuperarlo).
79–82	**Ataque:** El arma sale despedida a 1D6 metros de distancia. Tira 1D8 para determinar la dirección: 1=norte, 2=noreste, 3=este, 4=sureste, 5=sur, 6=suroeste, 7=oeste, 8=noroeste. **Parada:** El arma o escudo empleado en la parada sale despedido a 1D6 metros de distancia. Tira 1D8 para determinar la dirección (ver arriba).
83–86	**Ataque:** El arma se rompe (la probabilidad es del 100% si no está encantada, pero se puede reducir en un 10% por cada punto de magia de batalla que se hubiera lanzado sobre ella, y en un 20% por cada punto de magia rúnica). **Parada:** El arma o escudo empleado en la parada se rompe (la probabilidad es del 100% si no está encantada, pero se puede reducir en un 10% por cada punto de magia de batalla que se hubiera lanzado sobre ella, y en un 20% por cada punto de magia rúnica).
87–89	**Ataque:** El ataque golpea al amigo más cercano, infligiéndole el daño normal (si no hay cerca ningún amigo, se golpea a sí mismo). **Parada:** La guardia queda abierta y el adversario golpea automáticamente infligiendo el daño normal.
90–91	**Ataque:** El ataque golpea al amigo más cercano, infligiéndole el máximo daño (si no hay cerca ningún amigo, se golpea a sí mismo). **Parada:** La guardia queda abierta y el adversario golpea automáticamente infligiendo el daño normal.
92	**Ataque:** El ataque golpea al amigo más cercano con un resultado de éxito crítico (si no hay cerca ningún amigo, se golpea a sí mismo). **Parada:** La guardia queda abierta y el adversario golpea automáticamente infligiendo el daño normal.
93–95	**Ataque:** Se golpea a sí mismo infligiéndose el daño normal. **Parada:** La guardia queda abierta y el adversario golpea automáticamente infligiendo el máximo daño.
96–97	**Ataque:** Se golpea a sí mismo infligiéndose el daño máximo. **Parada:** La guardia queda abierta y el adversario golpea automáticamente con un resultado de éxito crítico.
98	**Ataque:** Se golpea a sí mismo con un resultado de éxito crítico. **Parada:** La guardia queda abierta y el adversario golpea automáticamente con un resultado de éxito crítico.
99	¡La ha hecho buena! Tira dos veces en esta misma tabla y aplica ambos resultados. Si vuelve a salir este resultado, tira de nuevo hasta conseguir dos resultados diferentes.
100	¡La ha hecho buena del todo! Tira tres veces en esta misma tabla y aplica los tres resultados obtenidos. Si vuelve a salir este resultado, tira de nuevo hasta conseguir tres resultados diferentes.

Efectos de una pifia

Si el resultado de un ataque o parada es una pifia, el jugador afectado debe tirar un D100 en la tabla de **Pifias** y aplicar el resultado. Muchos de estos resultados se aplican tanto a ataques como a paradas, mientras que otros describen efectos específicos de un ataque o parada. Si el resultado no parece apropiado para la situación, el Director de Juego escogerá un resultado similar o pedirá al jugador que tire de nuevo.

Ejemplo: *Joshfar, un jinete de sable aliado de Vasana y Yanioth, corre a defender a ésta última durante una batalla que tiene lugar en una ciénaga. Anuncia que pretende parar todos los ataques dirigidos contra ella. El broo entiende que Joshfar es la mayor amenaza y decide atacarlo primero. Joshfar saca un penoso 00 en la tirada para parar el golpe con su escudo mediano. ¡Una pifia!*

El Director de Juego consulta la tabla y pide al jugador de Joshfar que tire un D100. Los dados no favorecen a Joshfar, que saca un terrible 98. Joshfar se las arregla para abrir por completo su guardia y el broo obtiene así automáticamente un éxito crítico con su lanza corta, un arma de empalamiento. El daño que causa normalmente el broo con esta arma es 1D6+1+1D4, pero en este caso el daño del arma es máximo y además se duplica a causa del empalamiento (antes de sumar el modificador al daño). El resultado es excepcionalmente brutal: 14 (máximo de 1D6+1 multiplicado por dos) más 4 (1D4). El ataque del broo hace 18 puntos de daño en total.

El Director de Juego tira para determinar la localización de golpe alcanzada, y todo el mundo en la mesa contempla horrorizado el resultado de 20, que indica un impacto de 18 puntos en la cabeza de Joshfar. Como el resultado del ataque fue un éxito crítico, el casco de cuero de 2 puntos que lleva Joshfar no le protege y sufre 18 puntos de daño en la cabeza, en la que sólo tiene 4 puntos. Como esta cantidad es muy superior al triple de los puntos de golpe de Joshfar en esa localización, el Director de Juego dictamina que el desafortunado jinete de sable muere al instante y ya no recorrerá nunca más las llanuras de Prax, a menos que una magia muy poderosa o la intervención divina le devuelvan la vida.

ARMAS

Los tipos principales de armas son las armas **cuerpo a cuerpo** y las armas a **distancia**. Unas y otras difieren en el concepto: las armas cuerpo a cuerpo se pueden usar para efectuar paradas además de ataques, mientras que las armas a distancia normalmente sólo se usan a distancias en las que no es necesario parar golpes, y por tanto su diseño no contempla esta posibilidad.

Armas cuerpo a cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo están pensadas para el combate personal, durante el cual los combatientes no se alejan más allá del alcance de sus respectivas armas.

Categorías de armas

En las tablas de armas (páginas 208–209) se enumeran las armas cuerpo a cuerpo divididas por categorías (como Espada 1M). Un aventurero puede usar cualquier arma cuerpo a cuerpo de una categoría (como Hacha 1M, Puño, Espada 1M, etc.) a la mitad de la puntuación más alta que tenga en otra arma de esa misma categoría.

Ejemplo: *Vasana ha mejorado su habilidad de Espada ancha hasta el 94%. Su puntuación para usar cualquier otra arma de la categoría Espada 1M es del 47%, así que podría blandir un kopis o un estoque al 47%.*

Definiciones de las tablas

- **Categoría:** Las armas se clasifican como a una mano (1M) cuando se manejan perfectamente con una mano, o a dos manos (2M) cuando se necesitan las dos manos, normalmente porque una actúa como elemento estabilizador y la otra para controlar el arma. Se puede utilizar un escudo en combinación con un arma a una mano, pero normalmente es imposible usarlo si se empuña un arma a dos manos.
- **% básico:** Ésta es la puntuación básica para usar el arma, a la que debe añadirse el modificador por categoría de habilidades de manipulación del aventurero. La tierra natal o la ocupación del aventurero pueden añadir otro porcentaje adicional.
- **FUE/DES:** Los valores mínimos de FUE y DES necesarios para manejar el arma. Un exceso de FUE compensa una falta de DES a razón de 2 puntos de la primera por cada 1 de la segunda. Por ejemplo, un aventurero con FUE 10 y DES 12 puede usar un estoque, que requiere de FUE 7 y DES 13. Si tanto FUE como DES incumplen los requisitos, todos los ataques y paradas con el arma se realizan a la mitad de la habilidad.
- **Daño:** El daño se expresa como una tirada de dados (como 2D6, a menudo con puntos adicionales que se suman a dicha tirada). Por ejemplo, el daño causado por una espada corta se determina tirando 1D6 y sumando 1 al resultado, lo que arroja un total de entre 2 y 7 puntos.
- **PG:** Los puntos de golpe del arma, que indican el daño que puede sufrir antes de romperse. Este daño es acumulativo. Las armas de mejor calidad pueden absorber más daño. Es posible reparar armas con la habilidad de Fabricación adecuada (ver página 186).
- **CRG:** El valor de carga (CRG) de un arma indica cuántas «cosas» pesa. Los valores de CRG que figuran entre paréntesis indican la cantidad de elementos necesarios para llegar a 1 punto de CRG. Por lo tanto,

Ataques sin armas

Categoría	Nombre	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Longitud	MR	Tipo
Patada	Patada	15	—	—	1D6	Pierna	0	0	4	M
Presa	Presa	25	—	—	Especial	Brazo	0	0	4	M
Puño	Cesto ligero	25	7	—	1D3+1	4	(2)	0	4	M
Puño	Cesto pesado	25	11	—	1D3+2	8	1	0	4	M
Puño	Garra	25	7	9	1D4+1	Brazo	1	0	4	FP
Puño	Puñetazo	25	—	—	1D3	Brazo	0	0	4	M

Espadas y dagas

Categoría	Nombre	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Longitud	MR	Tipo
Daga	Daga	15	—	—	1D4+2	6	(4)	0,2–0,3	4	FP
Daga	Daga arrojadiza	5	—	9	1D4	6	(6)	0,2	4	FP
Daga	Daga de parada	15	—	—	1D4+2	8	(3)	0,2–0,3	4	FP
Daga	Hoz	5	—	—	1D6+1	6	1	0,5	3	T
Espada, una mano (1M)	Espada ancha	10	9	7	1D8+1	12	1	1	2	FP
Espada, una mano (1M)	Espada corta	10	—	—	1D6+1	12	1	0,6	3	FP
Espada, una mano (1M)	Estoque	10	7	13	1D6+1	8	1	1,2	2	FP
Espada, una mano (1M)	Kopis	10	9	9	1D8+1	12	1	1	2	T
Espada, dos manos (2M)	Espada falciforme	5	9	9	1D10+1	12	1	1,2	2	T
Espada, dos manos (2M)	Mandoble	5	11	13	2D8	12	2	1,5	1	T
Espada, dos manos (2M)	Ronfea	5	11	9	2D6+2	10	2	1,2	2	T

Hachas

Categoría	Nombre	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Longitud	MR	Tipo
Hacha, una mano (1M)	Hacha pequeña	10	7	7	1D6+1	6	1	0,4	4	T
Hacha, una mano (1M)	Hacha de combate	10	13	7	1D8+2	8	2	0,8	3	T
Hacha, dos manos (2M)	Hacha de combate	5	9	7	1D8+2	8	2	0,8	3	T
Hacha, dos manos (2M)	Hacha larga	5	11	7	2D6+2	10	2	1,2	2	T
Hacha, dos manos (2M)	Hacha daga	5	13	9	3D6	10	3	1,5–2	1	T

Lanzas

Categoría	Nombre	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Longitud	MR	Tipo
Lanza, una mano (1M)	Jabalina	10	9	9	1D6	8	1	1,5	2	E
Lanza, una mano (1M)	Lanza corta	5	9	7	1D6+1	10	2	1,5	2	E
Lanza, una mano (1M)	Lanza de caballería	5	9	7	1D10+1	10	3	3,5+	0	E
Lanza, dos manos (2M)	Lanza corta	15	7	7	1D8+1	10	2	1,5	1	E
Lanza, dos manos (2M)	Lanza larga	15	9	7	1D10+1	10	3	3	0	E
Lanza, dos manos (2M)	Pica	15	11	7	2D6+1	12	3	3,5+	0	E

Martillos, mazas y palos

Categoría	Nombre	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Longitud	MR	Tipo
Bastón	Bastón	15	9	9	1D8	8	2	2	0	A
Martillo, una mano (1M)	Martillo de guerra	10	11	9	1D6+2	10	1	0,8	3	A
Martillo, dos manos (2M)	Gran martillo	5	9	9	2D6+2	5	3	1,5	1	A
Martillo, dos manos (2M)	Mazo	10	17	7	2D8	12	5	1,5	1	A
Maza, una mano (1M)	Garrote	15	7	7	1D6	4	(2)	0,4	4	A
Maza, una mano (1M)	Maza ligera	15	7	7	1D6+2	6	1	0,6	3	A
Maza, una mano (1M)	Maza pesada	15	13	7	1D8+2	10	2	0,8	3	A
Maza, una mano (1M)	Vara	15	—	9	1D6	5	(2)	0,9	4	A
Maza, dos manos (2M)	Maza a dos manos	10	9	7	1D8+2	10	2	0,8	3	A

Armas de asta

Categoría	Nombre	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Longitud	MR	Tipo
Lazo	Lazo praxiano	05	9	13	—*	4	3	3	1/AC	—

*Esta arma no inflige daño. Consulta la descripción para saber más.



cuatro dagas equivalen a CRG 1. Estas fracciones de CRG se suman, de manera que un aventurero con capucha y yelmo compuesto, dos dagas, un venablo y un par de cestos ligeros acarrea una CRG total de 3.

- **Longitud:** La longitud aproximada del arma, que se emplea para determinar el momento de reacción.
- **MR:** El momento de reacción normal del arma, que tiene en cuenta su longitud, forma de uso, etc. Una misma lanza tendrá un MR diferente para cada forma de uso, porque empuñarla con una sola mano reduce significativamente la capacidad de control del usuario.
- **Tipo:** Existen cinco tipos de armas que se diferencian por la naturaleza del daño que infligen. Para saber más, consulta **Tipos de armas** a continuación.

Tipos de armas

Una espada ancha inflige un tipo de daño diferente al de un garrote. Una flecha también inflige un tipo de daño diferente al de una patada o puñetazo. Las armas se clasifican en cinco **tipos** que determinan los efectos de un éxito especial o crítico, y que además pueden limitar las clases de conjuros que se pueden lanzar sobre ellas.

Los cinco tipos de armas son:

A **Aplastamiento:** Armas contundentes y romas, empleadas para aplastar con el peso que tienen en un extremo. Van desde la maza ligera hasta el mazo y el mangual. Estas armas infligen daño por aplastamiento.

E **Empalamiento:** Armas largas compuestas de una extensión de longitud variable acabada en punta, desde las lanzas cortas hasta las picas más largas. Estas armas infligen daño por empalamiento.

FP **Filo y punta:** Armas que se pueden usar para cortar o clavar. Van desde las espadas cortas de fácil manejo hasta los largos estoques. El jugador debe especificar en cada momento si usa el arma para cortar o para clavar, porque el daño infligido será de tajo o empalamiento, respectivamente, si el resultado de su ataque es un éxito especial o crítico.



M **Mano a mano:** Ataques básicos sin armas, incluidos puñetazos, patadas, presas y lucha con herramientas especializadas como cestos y garras. Estas armas infligen daño por aplastamiento (puños, patadas y cestos) o daño por tajo (garras).

T **Tajo:** Armas utilizadas para sajar o cortar. Presentan formas muy diversas, desde la brutalidad de un hacha de combate hasta la relativa delicadeza de una espada. También las hay de muchos tamaños distintos, desde las hachas de mano hasta las hachas daga. Estas armas infligen daño por tajo.

Ataques sin armas

Cesto ligero: Guantes metálicos de pugilato que se usan a modo de nudilleras para causar más daño con los puñetazos. *Precio:* 10 L.

Cesto pesado: Especie de guantes metálicos con un peso en su interior para maximizar la contundencia de los golpes. *Precio:* 20 L.

Garra: Un artilugio de metal que permite al usuario desagarrar como un animal. Son muy utilizados por animales inteligentes que desean mejorar sus armas naturales, pero también por humanos que quieren imitar a las fieras. *Precio:* 25 L.

Espadas y dagas

Daga: Un arma de filo con una hoja muy corta de no más de 40 centímetros de longitud. Puede tener uno o dos filos, o bien forma triangular y sección en forma de cruz si únicamente se utiliza para apuñalar. A menudo están decoradas. La mayoría de adultos del Paso del Dragón porta una daga o cuchillo. Se lanza con la habilidad Daga arrojadiza. *Precio:* 10 L.

Daga arrojadiza: Las dagas arrojadizas no sirven contra la mayoría de las armaduras, pero siguen siendo muy útiles para los asesinos y también como último recurso. *Precio:* 20 L.

Daga de parada: Una daga convencional cuyos puntos de golpe se han incrementado mediante la adición de una elaborada guardia que limita su uso a la mano para la que ha sido fabricada. *Precio:* 20 L.

Espada ancha: Una espada de bronce que suele medir entre 75 y 90 centímetros de largo. Su hoja suele ser ahusada y plana, pero también las hay con sección transversal en forma de rombo. La punta es tan larga y afilada que resulta mortal en una estocada, mientras que el borde curvo es ideal para asestar tajos. A menudo están decoradas. *Precio:* 50 L.

Espada corta: Esta espada de 60–80 centímetros de largo tiene una hoja ahusada como las espadas anchas, pero de menor longitud. Al igual que la espada ancha, es ideal para asestar tanto tajos como estocadas. *Precio:* 25 L.

Espada falciforme: También llamada espada lunar. Esta espada tiene una hoja curva de un solo filo empleada para cortar y desarmar al oponente. Es popular entre los soldados de élite del Interior Lunar. *Precio:* 60 L.

Estoque: Una espada de hoja delgada y larga que a menudo supera el metro de longitud. No es un arma elaborada, sino una herramienta básica para asestar tajos y estocadas. El estoque requiere de una habilidad considerable para la esgrima. *Precio:* 100 L.

Hoz: Una daga lunar curva basada en la herramienta agrícola del mismo nombre. Se puede utilizar para empalar, pero no se puede arrojar. *Precio:* 15 L.

Kopis: Los pelorianos adoptaron el uso de esta espada curva de un solo filo a través de los jinetes pentanos. Puede tener la curvatura en el filo o en el recabo. Actualmente es el arma más característica del Imperio Lunar. *Precio:* 50 L.

Mandoble: Espada básica de doble filo que se emplea necesariamente con ambas manos. Su manejo es todo un arte, y a pesar de la creencia popular no es necesario mucho espacio para blandirla. Mide aproximadamente 1,5 metros de largo. *Precio:* 100 L.

Ronfea: Una gran espada con la hoja en forma de media luna, utilizada en el Imperio Lunar. *Precio:* 50 L.

Hachas

Hacha arrojadiza: Consulta **Hacha pequeña**.

Hacha daga: Consiste en una cabeza con forma de daga perpendicular al asta del arma, lo que le confiere un aspecto similar a una guadaña con una hoja corta. Es muy efectiva contra enemigos montados que piensan que están fuera de su alcance. A menudo se añade una punta de lanza en el extremo superior. Puede alcanzar los 2 metros de largo. *Precio:* 75 L.

Hacha de combate: Dependiendo de su origen, esta hacha puede tener uno o dos filos semicirculares de bronce. Un guerrero fuerte puede empuñarla con una sola mano, pero está diseñada para ser usada con las dos. No está equilibrada para ser arrojada. *Precio:* 20 L.

Hacha larga: Una enorme hacha enastada, con uno o dos filos, que ha de blandirse con ambas manos. *Precio:* 30 L.

Hacha pequeña: Esta hacha puede arrojarse o utilizarse cuerpo a cuerpo; las hay de un filo y de dos. *Precio:* 15 L.

Lanzas

Jabalina: Lanza corta que se puede usar a una o dos manos, y bien equilibrada para su uso como arma arrojadiza. *Precio:* 35 L.

Lanza (corta o larga): Suele estar constituida por un mango de madera de entre 1,5 y 3 metros de longitud con una punta en el extremo. Las lanzas largas atacan antes, pero deben usarse a dos manos; las más cortas pueden usarse a una o dos manos, y también arrojarse contra un blanco. La punta es alargada y con forma de hoja. *Precio:* 15-20 L.

Lanza de caballería: Una lanza larga de unos 3,5–4,25 metros de largo que se usa a caballo con una sola mano. *Precio:* 25 L.

Pica: Una lanza muy larga, de entre 3,5 y 5 metros de longitud, empleada por el Templo de la Cúpula Solar y algunos otros cultos celestes. *Precio:* 25 L.

Martillos, mazas y palos

Bastón: Una vara larga de madera que habitualmente se usa para apoyarse al caminar. *Precio:* 5 L.

Garrote: Un arma muy primitiva, fabricada con un palo grueso de madera casi sin modificar. *Precio:* gratis.

Gran martillo: Un martillo que se blande a dos manos. Generalmente tienen un mango reforzado y una cabeza de madera maciza recubierta de metal. *Precio:* 15 L.

Martillo de guerra: Un arma diseñada a semejanza de la herramienta homónima. Muchos tienen un espigón a un lado de la cabeza en lugar de una superficie plana, por lo que también pueden usarse como picos. Es un arma muy poco elegante, pero ideal para traspasar armaduras. *Precio:* 20 L.

Maza a dos manos: Una maza a dos manos que únicamente destaca por tener un mango más largo. *Precio:* 25 L.

Maza ligera: Un mango con un peso en uno de sus extremos. Ideal para golpear y aplastar. *Precio:* 10 L.

Maza pesada: Un mango con un gran peso en uno de sus extremos. Este peso puede presentar pinchos o aristas. *Precio:* 20 L.

Mazo: Un mango de un metro y medio aproximado de longitud, con una cabeza rectangular de piedra o metal en el extremo. *Precio:* 20 L.

Vara: Un palo de madera delgado y cilíndrico, de unos 90 centímetros de largo. *Precio:* 1 L.

Armas de asta

Lazo praxiano: Un lazo de cuerda enganchado en la parte superior de una pértiga que se usa para capturar animales o adversarios. No causa daño alguno, pero inmoviliza una localización de golpe con la FUE del usuario como si éste la sujetara mediante una presa (ver página 224). *Precio:* 7 L.

Armas a distancia

Las armas a distancia son las que abandonan la mano o la posesión del aventurero para alcanzar al blanco surcando el aire. Se pueden dividir en dos clases: arrojadizas y de proyectiles.

- Las armas arrojadizas suelen ser armas cuerpo a cuerpo que están equilibradas para poder lanzarlas. Por ejemplo, la jabalina es una lanza de una mano que también puede arrojarse. Esta categoría incluye hachas, venablos, dagas arrojadizas, jabalinas y piedras.
- Las armas de proyectiles impulsan un proyectil hasta el objetivo. Esta categoría incluye arcos, ballestas, hondas, propulsores y hondas de fuste.

Arcos y ballestas

Categoría	Tipo	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Alcance	Tasa	Tipo
Arco	Arco compuesto	05	13	9	1D8+1	7	2	100	M/AC	E
Arco	Arco élfico	05	9	9	1D8+1	6	2	80	M/AC	E
Arco	Arco simple	05	9	9	1D6+1	5	2	80	M/AC	E
Ballesta	Arbalesta	10	13	7	3D6+1	10	3	150	1/5A	E
Ballesta	Ballesta de repetición	25	7	7	2D4+2	6	2	100	1/AC	E
Ballesta	Ballesta ligera	25	7	7	2D4+2	6	2	100	1/2A	E
Ballesta	Ballesta pesada	25	11	7	2D6+2	10	2	120	1/3A	E

Armas arrojadizas

Categoría	Tipo	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Alcance	Tasa	Tipo
Daga arrojadiza	Daga arrojadiza	05	—	9	1D4	6	(4)	20	M/AC	E
Hacha arrojadiza	Hacha arrojadiza	10	9	9	1D6	6	1	20	M/AC	E
Piedra	Piedra, lanzada	15	—	—	1D4	—	(4)	20	M/AC	A

Hondas

Categoría	Tipo	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Alcance	Tasa	Tipo
Honda	Honda	05	—	9	1D8	—	1	80	M/AC	A
Honda de fuste	Honda de fuste	10	9	9	1D10	8	2	100	1/AC	A

Jabalinas, lanzas y venablos

Categoría	Tipo	% básico	FUE	DES	Daño	PG	CRG	Alcance	Tasa	Tipo
Jabalina	Jabalina	10	9	9	1D10	8	1	20	1/AC	E
Jabalina	Lanza corta	15	9	7	1D6+1	10	2	20	1/AC	E
Jabalina	Venablo	10	—	9	1D6	4	(2)	20	M/AC	E
Propulsor	Propulsor	05	7	9	+1D6*	6	(2)	+10	1/AC	E

*Esto es un modificador al daño adicional.

Un aventurero puede usar cualquier arma a distancia englobada dentro de una categoría (como Arco, Ballesta, etc.) con la mitad de la puntuación más alta que tenga en otra arma de esa misma categoría.

Definiciones de las tablas

- **Alcance:** La distancia máxima hasta la que el aventurero podrá usar su puntuación en la habilidad del arma correspondiente.
- **PG:** Un aventurero no estará tan entrenado para parar ataques con un arma de proyectiles como para disparar con ella (las armas arrojadizas son otro tema). La probabilidad de parar ataques con un arma a distancia debe calcularse a partir de la puntuación básica con un bastón.
- **Tasa:** La cadencia de tiro del arma (ver a continuación).

Tasa de disparo

- **1/AC:** Un disparo o lanzamiento del arma por asalto de combate.
- **M/AC:** Tantos proyectiles como se puedan disparar, suponiendo que cada recarga consume 5 momentos de reacción.
- **1/2A:** Un proyectil cada dos asaltos de combate.
- **1/3A:** Un proyectil cada tres asaltos de combate.
- **1/5A:** Un proyectil cada cinco asaltos de combate.
- **% básico:** Ésta es la puntuación básica para usar el arma, a la que debe añadirse el modificador por categoría de habilidades de manipulación del aventurero. La tierra natal o la ocupación del aventurero pueden añadir otro porcentaje adicional.

Alcance

Los alcances que aparecen en la tabla son distancias efectivas, es decir, la distancia máxima hasta la que un aventurero puede utilizar su puntuación habitual en la habilidad del arma.

- **Armas arrojadizas:** Las armas arrojadizas no tienen un alcance efectivo mayor de 20 metros.
- **Armas de proyectiles:** Las armas de proyectiles pueden llegar más allá de su alcance efectivo, pero con menor precisión. El alcance medio se extiende aproximadamente a la mitad del alcance efectivo por encima de éste; un aventurero que dispare a esa distancia tiene la mitad de probabilidades de acertar. El alcance largo va desde el límite superior del alcance medio hasta aproximadamente el doble del alcance efectivo; un aventurero que dispare a esa distancia ve reducida a una cuarta parte su probabilidad de acertar.

Arcos y ballestas

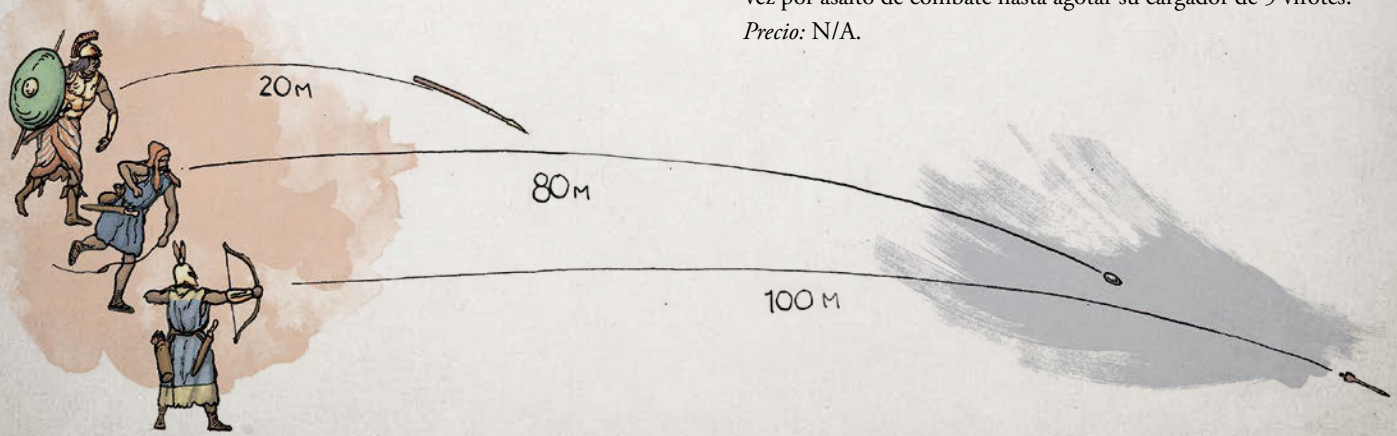
Arbalesta: Una ballesta con un mecanismo de torno que facilita su recarga (por su dificultad para hacerlo manualmente). Es lenta para disparar, pero relativamente fácil de manejar y mortal cuando acierta en el blanco. Como todas las ballestas, fue un obsequio de los enanos. *Precio:* 150 L.

Arco compuesto: Un arco hecho de madera y hueso de cuerno, lo que le confiere más rigidez sin sacrificar por ello toda su flexibilidad. Para usarlo se necesita más fuerza que para disparar un arco simple. Los arcos compuestos son ideales para disparar a lomos de una montura. *Precio:* 150 L.

Arco élfico: Un arco germinado por los elfos a partir de semillas especiales. Sólo puede usarlo el elfo que plantó la semilla; se considera un arco simple si lo usa cualquier otro aldryami. Si lo intenta utilizar alguien que no sea un aldryami, el arco se marchita y muere. A veces los usan los sacerdotes de las runas y señores del culto para albergar en su interior a sus espíritus aliados. Para saber más sobre los aldryami y sus arcos élficos, consulta el Bestiario de Glorantha. *Precio:* N/A.

Arco simple: Un arco muy básico, fabricado con una o dos piezas de madera. Muy eficaz cuando se usa a pie, pero casi inútil para los arqueros montados debido a su longitud. *Precio:* 50 L.

Ballesta de repetición: Esta arma especial de los mostali se autodestruye en manos de cualquier otra raza, saboteando sus mecanismos internos si no se sigue un procedimiento secreto. Funcionan como ballestas ligeras, pero pueden disparar una vez por asalto de combate hasta agotar su cargador de 5 virotes. *Precio:* N/A.



Ballesta ligera: Esta pequeña ballesta se puede tensar sujetando con el pie el estribo de la punta mientras se tensa el arco con las manos. *Precio:* 80 L.

Ballesta pesada: Esta ballesta debe armarse mediante un mecanismo de palanca. Es más fácil de recargar que una arbalesta, pero su potencia de impacto es menor. *Precio:* 100 L.

Carcaj: Un contenedor de cuero, madera o tela endurecida, utilizado para transportar flechas o virotes. Se lleva colgando de la cadera, en la cintura o a la espalda. Puede ser pequeño (para una docena de flechas o virotes), mediano (dos docenas), o grande (40). *Precio (incluye flechas/virotes):* pequeño 6 L, mediano 12 L, grande 16 L. *Carga:* CRG 0,5 el pequeño, CRG 1 el mediano y CRG 2 el grande.

Armas arrojadizas

Daga arrojadiza: Ver página 210.

Hacha arrojadiza: Ver página 211.

Piedra: Una piedra del tamaño de un puño. *Precio:* gratis.

Hondas

Honda: Una especie de tira de cuero con una oquedad en la que cabe una piedra. En manos expertas, un proyectil lanzado de este modo puede llegar a alcanzar velocidades increíbles. Posee un alcance mínimo de 5 metros. *Precio:* 1 L.

Honda de fuste: También llamada fustíbalo, consiste en una honda montada en el extremo de un palo largo. La mayor elevación aumenta el alcance y la potencia del proyectil disparado. Tiene un alcance mínimo de 10 metros. *Precio:* 10 L.

Jabalinas, lanzas y venablos

Jabalina: Ver página 211.

Lanza corta: Ver página 211.

Propulsor: Un palo corto con un encaje en un extremo que se utiliza para impulsar el lanzamiento de una jabalina o venablo. Es más lento usar el propulsor para arrojar una jabalina porque hay que colocarla primero, pero le añade potencia, extiende su alcance e incrementa el daño infligido. *Precio:* 10 L.

Venablo: Un proyectil puntiagudo y contrapesado, similar a una flecha, pero diseñado para ser arrojado con las manos. A veces se llevan varios convenientemente sujetos en la parte interna de un escudo grande. *Precio:* 25 L.

Modificador al daño de las armas arrojadizas

Un aventurero que tenga un modificador al daño por su FUE y TAM sólo aplica la mitad del mismo a las armas arrojadizas. Así, si el aventurero tiene un modificador al daño de 1D4, su hacha arrojadiza inflige tanto daño como 1D6 más el resultado de tirar 1D4 y dividirlo entre dos (redondeando hacia arriba).

Disparar en movimiento

Un aventurero no puede disparar mientras se mueve o esquiva. La única excepción es disparar a lomos de una montura, para lo cual utilizaría su habilidad normal, asumiendo que su puntuación en Montar sea como mínimo igual a su habilidad en el arma a distancia empleada. Si su puntuación de Montar es inferior, su habilidad con el arma a distancia se reduce a esa misma cifra.

Disparar contra objetivos a cubierto

La probabilidad de acertar a un enemigo que está cubierto detrás de alguna forma de protección, como una aspillera, es igual a la puntuación habitual del atacante. Pero si la localización de golpe determinada por la tirada correspondiente no es visible para el arquero, la flecha o proyectil impacta en la protección, no en el objetivo.

Ejemplo: *Nathem, hijo de Nhean, apunta con su arco compuesto a un trol escondido detrás de un parapeto, dispara y le acierta. La tirada de localización de golpe es un 10, el abdomen, que está cubierto tras el parapeto. Por tanto, la flecha rebota en la piedra.*

Un éxito crítico siempre acierta en el objetivo. En este caso, la tirada de localización de golpe se repite hasta que el resultado coincida con un área expuesta. Lo anterior también se aplica al combate cuerpo a cuerpo por encima de barreras, vallas, muros de castillos y similares.

Disparar contra objetivos móviles

El desplazamiento directo de un objetivo, ya sea para aproximarse al atacante o para alejarse de él, no afecta para nada a la probabilidad de los ataques a distancia del tirador.

- Un objetivo que se desplace en ángulo respecto al atacante reduce la probabilidad del tirador a la mitad.
- Un objetivo que ha especificado su intención de evadir mientras se mueve reduce la probabilidad del tirador a la mitad.
- Un objetivo que ha especificado su intención de evadir sólo puede moverse la mitad de su movimiento normal y no puede hacer nada más que moverse y evadir.

Estos efectos son acumulativos.

Ejemplo: *Nathem tiene una probabilidad del 70% de acertar con su arco compuesto. Se enfrenta a un enemigo que se cruza en su camino en un ángulo de 45 grados y está realizando maniobras evasivas. La probabilidad de que Nathem acierte a este enemigo concreto es del 18% (70×½×½=17,5, redondeado a 18). Estos efectos se suman a los causados por la distancia, de modo que si el enemigo se encuentra a alcance medio de su arma, la probabilidad de Nathem se reduce a la mitad, el 9% (18×½).*

Disparar contra una refriega

Cuando se dispara una de estas armas contra un combate cuerpo a cuerpo, el atacante no puede estar seguro de que no alcanzará a un aliado. Su probabilidad de alcanzar a un blanco en concreto se divide entre el número de seres que estén participando en la refriega.

Ejemplo: *Harmast anuncia su intención de lanzar una jabalina hacia la escaramuza que libran su prima Vasana y su amigo Vostor contra cinco necrófagos. Su puntuación habitual de 45% se divide entre siete, el número total de combatientes involucrados. Como resultado tiene una probabilidad de éxito de tan sólo un 7%. Aunque Vasana y Vostor no están entusiasmados con la idea de que les arrojen una jabalina, Harmast sigue adelante con el plan.*

Si el jugador saca un número comprendido entre la probabilidad normal de ataque y la modificada para acertar al objetivo deseado, el Director de Juego determinará al azar cuál de los objetivos potenciales es alcanzado (aún es posible que se golpee al objetivo pretendido).

La probabilidad de obtener un éxito especial o crítico se calcula partiendo de la puntuación de ataque modificada.

Ejemplo: *Con su probabilidad reducida del 45% al 7%, Harmast saca un 37 en la tirada y fracasa como era de esperar. El resultado se encuentra entre su puntuación de habilidad normal (45%) y su probabilidad de ataque modificada (7%), por lo que el Director de Juego debe determinar a qué combatiente impacta la jabalina.*

El Director de Juego decide tirar un D20 por cada participante en el combate y asignar el impacto del arma a quien obtenga el resultado más alto. Tira por cada necrófago (1 a 5), Vasana y Vostor, y saca 10, 15, 1, 14, 12, 6 y 16. Por desgracia para Vostor el número desafortunado es el 16, y la jabalina de Harmast lo alcanzará a menos que logre pararla o esquivarla.

Si el aventurero usa un arma a distancia contra una multitud de individuos muy juntos, sin importarle a quién le acierte, la probabilidad del ataque aumenta en un +5% por cada individuo adicional. El Director de Juego hace la tirada para determinar cuál de ellos es alcanzado por el arma. Si los enemigos están colocados en formación de falange, el tirador puede disparar sobre ellos; si se aproximan en una línea dispersa de hostigamiento, el tirador puede apuntar a cada uno individualmente.

La probabilidad de obtener un éxito especial o crítico se calcula partiendo de la puntuación de ataque original (es decir, sin modificar).

Ejemplo: *Nathem es atacado por un grupo de cinco minotauros mientras cruza la Gran Ruina. Consciente de que no es rival para ellos en combate cuerpo a cuerpo, decide eliminar a tantos como pueda mientras cargan hacia él. Su habilidad con el arco compuesto es del 70%, y va a disparar contra un grupo de cinco. Los cuatro objetivos potenciales adicionales le otorgan un modificador de +20%. La puntuación final de su ataque es 90%.*

Nathem dispara y saca un 10 en la tirada, un éxito especial según su puntuación de habilidad sin modificar. El Director de Juego necesita determinar la víctima del ataque y le ha gustado el método del D20, así que tira un D20 cinco veces, con resultados de 8, 5, 17, 14 y 15. La flecha alcanza al tercer minotauro, que no la detiene ni esquiva.

La tirada de daño especial de Nathem es 16 (daño por empalamiento con un arco), hiriendo al minotauro en el abdomen. La armadura no basta para proteger al monstruo, que sufre 11 puntos de daño, suficientes para incapacitarlo hasta recibir curación.

Uno menos. ¡Sólo quedan cuatro!

Armaduras

La **armadura** es la última barrera entre el aventurero y las armas, colmillos o garras que tratan de hacerle daño. La armadura absorbe el daño y, con suerte, mantiene indemne al aventurero. La cantidad de daño que puede absorber una armadura se define con **puntos de armadura**; cuantos más tenga, mejor. Varias localizaciones de golpe pueden usar armaduras diferentes. Por ejemplo, un aventurero podría usar una coraza de bronce con una falda de lino y polainas de cuero.

A diferencia de las armas y escudos, los puntos de armadura no suelen variar, ni siquiera cuando un impacto exceda la protección de la localización de golpe afectada. Una armadura está diseñada para defender y puede resistir muchos golpes; el daño no reduce casi nunca los puntos de armadura. En cualquier caso, si la armadura sufre algún daño, se podrá utilizar la habilidad de Fabricación apropiada (ver página 186) para repararla.

Definiciones de la tabla

Algunos tipos de armaduras protegen más de una localización de golpe. Por regla general, estos tipos de armadura pueden superponerse; es decir, se puede llevar una loriga de cuero duro y unos pantalones de cuero duro. Como es lógico, en estos casos la carga (CRG) aumenta muy rápidamente.

- **Tipo:** Los nombres usados son genéricos, tomados de los conocimientos tradicionales sobre armaduras, y por lo tanto provienen de épocas y culturas muy diversas. Las localizaciones de golpe que cubre cada tipo de armadura se recogen en la columna Localizaciones.
- **Material:** Una descripción sucinta del tipo de material de que está hecha la armadura.
- **Absorción:** La cantidad de puntos de daño que absorbe la armadura. Los puntos no absorbidos afectan al usuario.

Armaduras

Zona cubierta	Localización	Tipo	Material	Absorción	CRG	Precio	Deslizarse en silencio
Cabeza	19–20	Capucha	Cuero	1	(2)*	3	0
Cabeza	19–20	Sombrero de ala ancha	Cuero	1	(2)*	4	0
Cabeza	19–20	Gorro	Cuero	2	(2)*	5	0
Cabeza	19–20	Yelmo compuesto	Placas	3	(2)*	10	0
Cabeza	19–20	Yelmo abierto	Placas	4	1	20	0
Cabeza	19–20	Yelmo cerrado	Placas	5	1	30	0
Cabeza	19–20	Yelmo completo	Placas	6	2	50	0
Brazos	13–15, 16–18	Mangas	Escamas ligera	4	2	25	–15
Brazos	13–15, 16–18	Mangas	Escamas pesada	5	3	50	–15
Brazos	13–15, 16–18	Brazales†	Cuero**	1	0	10	0
Brazos	13–15, 16–18	Brazales†	Cuero hervido	3	1	30	0
Brazos	13–15, 16–18	Brazales†	Placas de bronce	6	2	100	–10
Pecho	12	Coraza	Cuero**	1	1	10	0
Pecho	12	Coraza	Cuero duro	2	1	20	0
Pecho	12	Coraza	Anillas	4	1	50	–5
Pecho	12	Coraza	Caparazón	4	1	15	0
Pecho	12	Coraza	Escamas ligera	4	1	25	–10
Pecho	12	Coraza	Escamas pesada	5	3	40	–25
Pecho	12	Coraza	Bezanteada	5	2	100	–15
Pecho	12	Coraza	Placas de bronce	6	3	175	–15
Abdomen y pecho	9–11, 12	Linotórax	Acolchada	2	1	20	0
Abdomen y pecho	9–11, 12	Linotórax	Lino	3	1	30	–5
Abdomen y pecho	9–11, 12	Loriga	Cuero**	1	(2)	20	0
Abdomen y pecho	9–11, 12	Loriga	Cuero duro	2	1	40	0
Abdomen y pecho	9–11, 12	Loriga	Anillas	4	2	80	–15
Abdomen y pecho	9–11, 12	Loriga	Escamas ligera	4	2	40	–20
Abdomen y pecho	9–11, 12	Loriga	Escamas pesada	5	3	65	–25
Abdomen y pecho	9–11, 12	Segmentada	Placas de bronce	6	5	300	–50
Abdomen	9–11	Falda	Cuero**	1	(2)	10	0
Abdomen	9–11	Falda	Lino	3	1	20	0
Abdomen	9–11	Falda	Cuero tachonado	3	1	20	–5
Abdomen	9–11	Falda	Escamas ligera	4	2	30	–15
Abdomen	9–11	Falda	Escamas pesada	5	3	60	–30
Abdomen y piernas	9–11, 1–4, 5–8	Pantalones/calzas	Cuero**	1	(2)	10	0
Abdomen y piernas	9–11, 1–4, 5–8	Pantalones/calzas	Cuero duro	2	1	20	0
Piernas	1–4, 5–8	Grebas†	Cuero**	1	(2)	15	0
Piernas	1–4, 5–8	Grebas†	Cuero hervido	3	1	40	0
Piernas	1–4, 5–8	Grebas†	Placas de bronce	6	2	120	–15

* Los valores de CRG que figuran entre paréntesis indican la cantidad de elementos necesarios para llegar a 1 punto de CRG. Por lo tanto, cuatro dagas equivalen a CRG 1. Estas fracciones de CRG se suman, de manera que un aventurero con capucha y yelmo compuesto, dos dagas, un venablo y un par de cestos ligeros acarrea una CRG total de 3.

** Se puede usar debajo de cualquier otra armadura con una penalización acumulativa por carga. En lugar de cuero puede ser material guateado o de tela gruesa, pero tiene los mismos valores que la de cuero.

† Se considera que protegen toda la extremidad, aunque las verdaderas piezas de armadura que llevan estos nombres sólo cubren la zona comprendida entre el codo y la mano (en el caso de los brazales) o la rodilla y el pie (en el caso de las grebas).

- **CRG:** Los valores de la carga corresponden a armaduras de tamaño humano. La coraza de bronce de un pato pesará menos, y la de un gran trol será más pesada. Estas armaduras se ajustan a seres de su tamaño y no resultarán útiles para un aventurero humano.
- **Precio:** Para armaduras de piernas y brazos, el precio especificado incluye todo el conjunto, no una sola pieza. Lo mismo ocurre con sus valores de CRG.
- **Deslizarse en silencio:** Este valor indica la penalización que aplica la armadura a la habilidad Deslizarse en silencio del aventurero. Si lleva varios tipos diferentes de armadura, se aplica el modificador de la más ruidosa (es decir, las penalizaciones no son acumulativas).

Materiales de las armaduras

Anillas: Aros de metal unidos entre sí y cosidos a una base de cuero.

Cuero: Puede ser cuero guateado (descrito en las notas de la tabla) o curtido como el que se usa para el calzado (2 puntos). En un mundo como Glorantha, tan dedicado a los rebaños de animales, es un material muy fácil de encontrar.

Cuero hervido: Cuero tratado con cera hirviendo para volverlo casi tan resistente como el metal.

Escamas: Piezas pequeñas y planas de metal, generalmente de bronce, cosidas sobre cuero siguiendo un patrón superpuesto. Una protección pesada, aunque excelente.

Lino: Tela laminada o guateada, compuesta de muchas capas que conforman un material rígido y duro. Las armaduras de lino se emplean cada vez menos debido al auge del metal, pero siguen utilizándose para equipar a milicias y similares.

Placas: Placas grandes de bronce, generalmente moldeadas para ajustarse al cuerpo del usuario. Absorben el daño de forma excelente, pero son pesadas y muy molestas. A veces se fabrican en otros metales.

Tipos de armaduras

Bezanteada de bronce: Esta armadura consta de discos y cuadrados de bronce en el peto y el espaldar, unidas por piezas rígidas en el hombro y los costados. Suelen estar muy decoradas, y protegen exclusivamente la zona del pecho. *Precio:* 100 L.

Brazales: Placas moldeadas que protegen el antebrazo. *Precio:* 10 L los de cuero, 30 L los de cuero hervido y 100 L los de placas de bronce.

Coraza de caparazón: Una armadura para el pecho fabricada con caparazón de tortuga, madera y bronce. Es típica del culto de Humakt, donde se asocia con su héroe Hiia el Espadachín. *Precio:* 15 L.

Coraza de placas de bronce: Una armadura para el pecho consistente en dos piezas de bronce (peto y espaldar) unidas por correas de cuero. Por lo general presenta un diseño que imita un físico humano idealizado. Proporciona una protección excelente, pero es bastante molesta y pesada. *Precio:* 175 L.

Falda de cuero tachonado: Esta falda de tiras de cuero tachonado protege el abdomen. *Precio:* 20 L.

Falda de escamas pesada: Esta falda está compuesta por placas de bronce cosidas entre sí o pegadas a tiras de cuero. Protege el abdomen. *Precio:* 60 L.

Grebas: Similares a los brazales, protegen la parte inferior de la pierna. Se acoplan ceñidas mediante enganches o ataduras. Son pesadas y resulta difícil correr con ellas. *Precio:* 15 L las de cuero, 40 L las de cuero hervido y 120 L las de placas de bronce.

Linotórax acolchado: Esta armadura cubre pecho y abdomen. Se compone de varias capas de cuero guateado. Se puede llevar debajo de otra armadura. *Precio:* 20 L.

Linotórax de lino: Esta armadura consiste en numerosas capas de lino superpuestas para formar una camisa rígida. A menudo se refuerza con placas o escamas de metal. El linotórax es mucho más ligero y barato que la coraza de placas de bronce. Protege el pecho y el abdomen. *Precio:* 30 L.

Loriga de escamas ligera: Esta armadura consta de cientos de placas de cuero hervido cosidas entre sí. Las placas suelen estar lacadas. Protege el pecho y el abdomen. *Precio:* 40 L.

Loriga de escamas pesada: Esta armadura consta de cientos de placas de bronce unidas entre sí y cosidas sobre una pieza de cuero. Es más pesada y cara que la loriga de escamas ligera. Protege el pecho y el abdomen. *Precio:* 65 L.

Segmentada de placas de bronce: Esta armadura cubre el pecho y el abdomen. Se compone de una coraza y tres o cuatro piezas de bandas curvas que protegen la parte baja del abdomen. Las piezas están unidas por correas que facilitan el movimiento. *Precio:* 300 L.

Yelmos

Capucha de cuero: Se puede llevar debajo de un yelmo. *Precio:* 3 L.

Gorro: Protección para la cabeza fabricada en cuero trenzado, cañas o tela plegada. *Precio:* 5 L.

Sombrero de ala ancha: Un sombrero de ala ancha fabricado en recio cuero. *Precio:* 4 L.

Yelmo abierto: Un yelmo de metal cónico con carrilleras de bronce. Generalmente están decorados con plumas o penachos. *Precio:* 20 L.

Yelmo cerrado: Este yelmo de metal tiene carrilleras y protección para el cuello. En el frente hay una barra nasal que protege los ojos y la nariz. *Precio:* 30 L.

Yelmo completo: Este yelmo ajustado tiene carrilleras alargadas para proteger la boca y la garganta del usuario. Un protector nasal cubre la nariz y los ojos. Ofrece una protección excelente en todos los sentidos, pero limita mucho la vista y el oído. Llevarlo mucho tiempo no es nada cómodo. *Precio:* 50 L.

Yelmo compuesto: Este yelmo de cuero tiene cosidas placas de metal o colmillos de jabalí. *Precio:* 10 L.

Escudos

Los escudos sirven para absorber el daño destinado a su portador. El aventurero puede usar su habilidad de Escudo correspondiente para parar o atacar. Es probable que el aventurero no tenga el escudo listo para usar si está luchando con un arma a dos manos, lo que incluye todos los arcos y ballestas. Se puede combinar un escudo con un arma de proyectiles que se use con una sola mano, como un hacha arrojadiza, una honda, una jabalina, etc.

Un aventurero puede usar cualquier otro escudo a la mitad de la puntuación más alta de Escudo que tenga, o bien a la puntuación básica más el entrenamiento y experiencia que haya acumulado (si es mayor).

Ejemplo: *Vasana ha aumentado al 72% su habilidad Escudo mediano después de varias aventuras, lo que le permite usar un escudo grande o pequeño al 36%, que es más que sus habilidades básicas del 30% y 20%, respectivamente.*

La tabla **Escudos** especifica los puntos de daño que puede absorber un escudo antes de que su portador sufra daños. El portador debe efectuar una tirada de parada con éxito para interponer el escudo entre su cuerpo y el ataque, lo mismo que con un arma.

Definiciones de la tabla

- **Tamaño:** El tamaño relativo del escudo. Un escudo pequeño tiene unos 30–35 centímetros de diámetro y se maneja con una empuñadura. Un escudo mediano tiene unos 60 centímetros de diámetro y es común entre la caballería gloranthana. Los escudos grandes tienen por lo menos un metro de diámetro y pueden ser redondos u ovalados.
- **FUE:** La FUE que necesita el aventurero para usar el escudo. Si el aventurero carece de FUE suficiente, su probabilidad de parar con el escudo se reduce a la mitad.
- **PG:** El escudo absorbe esta cantidad de puntos de daño por ataque antes de que el portador sufra ningún daño.
- **Daño:** La cantidad de daño que inflige el escudo cuando se usa para atacar. El modificador al daño se suma a esta cantidad.
- **CRG:** El impedimento del escudo, medido en «cosas».
- **MR:** El momento de reacción para atacar con el escudo.

Tipos de escudos

Escudo grande de madera: Un escudo de madera grande y cóncavo de 1 metro o más de diámetro. *Precio:* 40 L.

Escudo grande de mimbre: Un escudo grande y rectangular de mimbre que tiene 1 metro o más de diámetro. *Precio:* 5 L.



Escudos

Tamaño	Tipo	% básico	FUE	PG	Daño	CRG	MR	Tipo
Pequeño	Piel o madera	15%	5+	8	1D3	1	3	A
Mediano	Piel, mimbre o madera	15%	9+	12	1D4	2	3	A
Grande	Piel, mimbre o madera	15%	12+	16	1D6	3	3	A

Escudo grande de piel: Un escudo de piel grande, de forma rectangular, cóncava o lemniscata, con 1 metro o más de diámetro. *Precio:* 25 C.

Escudo mediano de madera: Un escudo mediano de unos 60 centímetros de diámetro y fabricado en madera. *Precio:* 12 L.

Escudo mediano de mimbre: Un escudo de mimbre en forma de media luna, de unos 60 centímetros de diámetro. *Precio:* 1 L.

Escudo mediano de piel: Un escudo mediano, de unos 60 centímetros de diámetro y hecho de cuero curtido. Puede ser redondo o rectangular. *Precio:* 14 C.

Escudo pequeño de madera: Un escudo pequeño, de unos 30–35 centímetros de diámetro y manejado con una empuñadura. *Precio:* 4 L.

Escudo pequeño de piel: Un escudo pequeño, de unos 30–35 centímetros de diámetro, que se maneja con una empuñadura. *Precio:* 8 C.

Algunas notas sobre el uso de los escudos

Si el daño que intenta detener el escudo supera lo que puede absorber de un solo impacto, la cantidad no absorbida afecta a la localización de golpe indicada por la tirada original. Si hay alguna armadura protegiendo esa localización, absorberá los puntos que hayan sobrepasado el escudo; pero si tampoco los absorbe todos, el daño sobrante afecta directamente a la localización de golpe. En estos casos el escudo pierde además 1 punto de golpe. Un grado de éxito mayor puede causar más daño al escudo.

Los escudos se rompen tan a menudo como las armas, si no más. Los puntos de golpe de un escudo muestran cuántos puntos de daño puede absorber antes de ser apartado o penetrado por la fuerza del golpe, de forma que el resto del daño afecta al objetivo.

Cuando un escudo se queda sin puntos de golpe, pierde su utilidad y debe ser reparado. Si recibe el doble de sus puntos de golpe normales, queda completamente destruido y ya no puede repararse.

Atacar con un escudo

Es posible atacar con un escudo, aunque entonces no podrá utilizarse para parar ataques en el mismo asalto. La probabilidad de ataque es idéntica a la de parada, puesto que el entrenamiento cubre tanto el uso defensivo como el ofensivo. Se puede atacar con el frente del escudo, con el umbo (una gran protuberancia de metal en el centro) o con el canto. Una táctica que suelen utilizar los guerreros escudados consiste en rechazar o incluso derribar al oponente empujándolo con el escudo (ver **Empujón** en la página 224).

Todos los escudos son armas de tipo A (aplastamiento), e infligen daño por aplastamiento cuando la tirada de ataque resulta en un éxito especial o crítico.

Detener ataques a distancia con un escudo

Se pueden detener armas arrojadizas si el objetivo es consciente del ataque y es capaz de hacer una parada. Por el contrario, los proyectiles no pueden ser detenidos. Se puede emplear el escudo para cubrirse contra ellos, pero entonces no podrá utilizarse para parar ataques en el mismo asalto.

El aventurero debe especificar en su declaración de intenciones (ver página 192) que va a sujetar firmemente el escudo cubriendo localizaciones de golpe concretas en lugar de parar ataques. Si es alcanzado por un proyectil, el escudo protegerá esas localizaciones de golpe. Si el objetivo lleva el escudo colgado a la espalda, estará protegido por la mitad de los puntos de golpe del escudo contra ataques efectuados por detrás que impacten en su pecho.

Localizaciones de golpe escudadas

Escudo	Zonas protegidas
Escudo pequeño	Brazo del escudo.
Escudo mediano	Brazo del escudo y otra localización de golpe (a elección del jugador).
Escudo grande	Brazo del escudo y otras dos localizaciones de golpe adyacentes entre sí (a elección del jugador).

Combate sobre una montura

Un aventurero puede luchar con armas o usar magia mientras va montado sobre un animal que se pueda montar, como por ejemplo un caballo o cualquier bestia de las que viven en rebaños en las tierras praxianas. Cuando el aventurero usa habilidades de combate a lomos de una montura, sus

puntuaciones se reducen a la puntuación de su habilidad en Montar si son mayores que ésta. El animal de monta no peleará si no está adiestrado para el combate. Para saber más, consulta la descripción de la habilidad Montar en la página 165.

La montura que lleva a un aventurero involucrado en un combate cuerpo a cuerpo se desplaza a su velocidad normal de movimiento, a menos que también participe en el combate (como sería el caso de un caballo de guerra dando coces o un bisonte embistiendo).

Hay dos formas de combate particularmente útiles sobre una montura:

- **La lanza de caballería:** La lanza se utiliza en una carga, un ataque antecedido de una carrera de 20 metros o más en línea recta para aprovechar el impulso. Si se realiza con éxito, se aplica el modificador al daño del animal, no el del jinete. Si el aventurero no está entrenado en el uso de la lanza de caballería, puede usar la mitad de su puntuación normal de ataque con una lanza de una mano, a menos que su habilidad de Montar sea aún menor. También puede utilizarse como lanza a una mano si el aventurero cuenta con la FUE y la DES necesarias para usar una lanza larga de esa misma forma.
- **Tiro con arco montado:** La técnica del tiro con arco montado es ampliamente conocida en toda Genertela desde que la extendieron los jinetes de bestias de Prax y los jinetes de caballo de Peloria en la Segunda Edad. No hay ninguna penalización por disparar desde un animal en movimiento, aunque la puntuación del aventurero sigue estando limitada por su habilidad de Montar. Un objetivo que se mueva a la misma velocidad y dirección se considera un objetivo normal. Los demás modificadores al tiro con arco se aplican al arquero montado de la manera habitual. Es posible disparar y recargar una ballesta ligera mientras se monta. Las ballestas más pesadas no se pueden recargar a menos que se detenga la montura por completo mientras se recarga el dispositivo.

Ejemplo: *Vasana quiere disparar su arco compuesto montada en su bisonte. Su habilidad de Arco compuesto es del 45%, mientras que la de Montar es del 75%. Puede disparar el arco desde la grupa de su bisonte al 45% sin penalizaciones adicionales. Si aumentase su habilidad de Arco compuesto al 80%, pero su habilidad de Montar el bisonte no cambiase, su habilidad de Arco compuesto se vería limitada al 75%.*

No es posible blandir un arma a dos manos (como un mazo, un mandoble o una ronfea) sobre una montura.

Controlar una montura durante la batalla

Cuando un aventurero cabalga sobre una montura que no está adiestrada para la batalla, debe tener éxito en una tirada de Montar cada asalto de combate y cada vez que el animal sufra una herida. Si esta tirada fracasa, el aventurero debe pasarse el siguiente asalto de combate calmando al animal con una tirada de Montar, sin poder hacer nada más. De no atender a la montura o fallar esta otra tirada, el animal huirá siguiendo su instinto.

Para controlar una montura en plena batalla es preciso concentrarse en sus riendas. Es imposible mantener conjuros activos (como Cuchilla ígnea) debido a la concentración que exigen.

Una montura de caballería ha sido adiestrada para permanecer bajo control en combate. No requiere tiradas de Montar y se pueden mantener conjuros activos mientras se cabalga.

Una montura de guerra ha sido adiestrada para luchar. El jinete sólo ha de permanecer en la silla y cuidar de sí mismo. No necesita hacer tiradas de Montar y puede mantener conjuros activos.

Localizaciones de golpe especiales para el combate sobre una montura

Las tiradas de localización de golpe pueden cambiar en el combate sobre una montura debido a la altura relativa:

- **El objetivo es un combatiente a pie:** Un jinete que ataque hacia abajo con un arma a una mano sólo podrá acertar al objetivo en la mitad superior de su cuerpo. En estas situaciones se usa igualmente la tabla de localizaciones de golpe, pero se tira D10+10 para determinar la ubicación alcanzada.
- **El objetivo es un jinete:** Un combatiente a pie que ataca hacia arriba con un arma a una mano contra un objetivo montado tira en la tabla de localizaciones de golpe. Si ataca desde un flanco y el resultado es una localización situada en el flanco contrario, el ataque alcanza al animal en lugar del jinete, ya sea en los cuartos delanteros o traseros, dependiendo de cuáles se encuentren más cerca del arma.

Usar una pica contra una carga de caballería

La pica es una lanza a dos manos muy larga (de 3,5 a 5 metros de largo), usada para detener las cargas de caballería. Muchas picas tienen el mango rematado en punta para afianzarlas contra el suelo. La infantería tiene que cumplir dos requisitos para detener grandes cargas de caballería: estar adiestrada en el uso de la pica y tener coraje. El culto de Yelmalio (página 308) es famoso por el uso de la pica.

Como esta habilidad implica afianzar la lanza para resistir la embestida, hay algunos aspectos diferentes a otras habilidades de armas:

- No se puede usar el modificador por categoría de habilidades de manipulación cuando se afianza una pica.
- No es posible parar ni esquivar mientras se tiene afianzada una pica.
- Se puede usar el conjuro Cuchilla afilada, pero sólo aumentará el daño, no la probabilidad de ataque.
- Si el ataque con la pica tiene éxito, se determina el daño tirando 2D6+1 por la pica y añadiendo el modificador al daño de la montura del atacante (en lugar del modificador al daño del piquero).
- Si la pica es parada por otra arma, no inflige daño alguno. Si la detiene un escudo se tira el daño con normalidad, pero deberá atravesarlo antes de poder herir al objetivo.
- Todos los ataques con picas afianzadas se resuelven en el momento de reacción 1. La línea formada por las cabezas de las picas no será exactamente uniforme, ya que las picas de la primera fila se encuentran ligeramente por delante de las picas de los soldados que tienen detrás. Por esta razón se resuelven primero los ataques de la primera fila, a continuación los de la segunda, después los de la tercera, y así sucesivamente.
- Si un piquero obtiene una pifia, tira en la tabla de pifias y todos los piqueros que tenga justo detrás pierden sus ataques.

Las picas empleadas contra cargas de caballería utilizan la siguiente tabla de **Localizaciones de golpe con una pica** en lugar de la normal.

Localizaciones de golpe con una pica

D20	Localización
1–2	Pata delantera derecha de la montura
3–4	Pata delantera izquierda de la montura
5–9	Cuartos delanteros de la montura
10–12	Cabeza de la montura
13–15	Pecho del jinete
16–17	Brazo derecho del jinete
18–19	Brazo izquierdo del jinete
20	Cabeza del jinete

CARROS

Los carros se usan habitualmente como plataformas móviles para lanzar conjuros y ataques a distancia. La mayoría de los carros pueden llevar hasta tres personas: un conductor y dos guerreros. Cualquier animal de monta puede tirar de un carro.

La velocidad de Movimiento de los carros suele ser igual a la del tiro de monturas menos 1 (por ejemplo, 11 con un tiro de caballos). El carro se moverá a esta velocidad aunque transporte a un aventurero que esté trabado en combate cuerpo a cuerpo.

Atacar desde un carro

Los ataques de un aventurero efectuados desde un carro están limitados por la habilidad Conducir carros del conductor. No hay más penalizaciones a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia desde un carro. El uso de la magia no está limitado por la habilidad del conductor; los demás aventureros que viajen en el carro pueden usar y mantener conjuros activos. Un mago puede usar la habilidad Meditar y realizar prácticas rituales para reforzar conjuros mientras viaja en carro.



Si un aventurero ataca desde un carro a un objetivo a pie con un arma de mano, sólo puede acertar a ese objetivo en la mitad superior de su cuerpo. En estas situaciones se utiliza la tabla **Localizaciones de golpe**, pero tirando D10+10 para determinar la ubicación alcanzada.

Atacar al ocupante de un carro

El bastidor del carro protege el abdomen y las piernas de sus ocupantes contra todos los ataques que lleguen desde el frente y los lados. El carro absorbe el daño recibido igual que un escudo, y si no logra absorberlo en su totalidad, lo que sobre afectará al ocupante en localización de golpe determinada por la tirada correspondiente, donde a su vez será absorbido por la armadura que lleve el personaje. En tal caso, el carro pierde 1 punto de golpe. Si los puntos de golpe del carro se reducen a 0, el vehículo queda totalmente destrozado. Los ocupantes serán arrastrados por los restos del bastidor conectado al tiro (ver **Arrastramiento** más adelante).

El propio carro puede ser atacado con armas de tajo o aplastamiento.

Controlar el tiro de un carro

La mayoría de los obstáculos que el carro encuentre en su camino se evitarán superando una tirada de la habilidad Conducir carros. Si el conductor no tiene éxito, deberá hacer otra tirada de Conducir carros cada asalto mientras el carro esté atravesando obstáculos o terreno difícil.

Obstáculos

Obstáculo	Penalización
Terreno desigual	Ninguno
Maleza ligera	−10%
Tocón grande	−30%
Bache grande o charca	−10%
Tronco pequeño en el camino	−10%
Tronco grande en el camino	40%
Terreno rocoso	−10%
Cuerpo (TAM aprox. 13)	−10%
Caballo muerto o herido	−50%

Si el conductor falla la tirada, el carro pierde 2D6 puntos de golpe.

Si el conductor pifia la tirada, el carro pierde 3D6+6 puntos de golpe.

Si los puntos de golpe del carro se reducen a 0, el vehículo queda totalmente destrozado. Los ocupantes serán arrastrados por los restos del bastidor conectado al tiro (ver **Arrastramiento** más adelante).

El conductor de un carro cuyas monturas no estén entrenadas para el tiro debe hacer una tirada de Conducir carros cada vez que un animal sea herido para mantener el control del vehículo. Si no tiene éxito, deberá pasarse el siguiente asalto de combate calmando al animal con una tirada de Conducir carros (o algún sustituto, como la runa de la Bestia), sin poder hacer nada más. De no atender a la montura o fallar esta otra tirada, el animal tratará de huir siguiendo su instinto.

Los carros en el Paso del Dragón

Los carros se utilizan en el Paso del Dragón para desplegarse con rapidez, como una especie de plataforma de «artillería» móvil y también para llevar a los maestros de las runas hasta donde puedan bajarse y combatir cuerpo a cuerpo. Los carros también se emplean para transportar insignias mágicas.

Los carros más comunes entre los orlanthi tienen dos ruedas y un tiro de dos caballos. Pueden transportar a tres personas: un auriga, un noble o sacerdote y un guardaespaldas. Otros grupos utilizan animales diferentes.

El carro es un bastidor de madera cubierto con paneles de madera o pieles al frente y los lados.

Movimiento: 11
Puntos de golpe: 16

Arrastramiento

Un personaje arrastrado por un carro sufre 1D6 de daño en sus puntos de golpe totales cada asalto de combate. El valor promedio de la armadura del personaje (la media de todas sus localizaciones de golpe, incluidas las que no lleven armadura) puede protegerlo en este caso.

Atropello

Ser atropellado por un carro afecta a 1D6+1 localizaciones de golpe determinadas al azar: cada una de estas localizaciones sufre 1D6+6 puntos de daño. En estos casos las armaduras físicas protegen a la mitad de su valor normal (redondeado hacia arriba), mientras que la protección mágica no se modifica.

Luchar en formación de falange

Seis o más combatientes pueden luchar en formación de falange (también llamada muro de escudos, dedos, erizo y formación de Urvairinus) utilizando habilidades de escudo mediano o grande y un arma. Cada combatiente protege a su vecino en la formación con la misma eficiencia que a sí mismo.

Combatir en esta formación presenta varias ventajas:

Prevenir empujones

Un luchador en formación de falange no puede ser empujado (ver página 224) a menos que el atacante tenga, como mínimo, el doble de TAM que el defensor.

Limitar el número de atacantes

Cada aventurero dispuesto en formación de falange sólo puede ser atacado por un único oponente desde el frente, a excepción de los que se encuentren en los extremos de la falange, que pueden ser atacados por un máximo de dos oponentes. Los combatientes pierden la capacidad de Esquivar en una falange, pero pueden parar todos los ataques.

El personaje situado en el extremo izquierdo de la formación de falange (el lado del escudo) sufre una penalización de –10% en todos los ataques que realice. El luchador situado en el extremo derecho (el lado del arma) sufre una penalización de –10% a todos sus intentos de parar con el escudo. Los luchadores en formación de falange no pueden realizar ataques ni paradas contra oponentes situados en su retaguardia; para ello deberán romper la formación y darse la vuelta.

Defensa en formación

Un aventurero que se mantenga en formación de falange tendrá varias localizaciones de golpe protegidas por la persona que está inmediatamente a su derecha, dependiendo del tipo de escudo que utilice ésta. Su brazo estará protegido por su propio escudo.

Localizaciones de golpe escudadas en una falange

Tipo de escudo	Zonas protegidas por la persona de la derecha
Escudo mediano	Pecho y abdomen
Escudo grande	Pecho, abdomen y pierna derecha

Un aventurero en formación de falange tiene dos opciones cada asalto de combate en el que reciba un ataque: mantener la formación o romper la formación y parar el ataque. Ambas se explican a continuación.

Mantener la formación

El jugador no hace una tirada de parada para su aventurero, sino que confía en la defensa otorgada por la formación. El escudo de la persona que tiene a la derecha detiene automáticamente con éxito cualquier ataque que alcance la pierna derecha, el abdomen o el pecho del aventurero. Un ataque que alcance el brazo izquierdo del aventurero es detenido con éxito por su propio escudo. El daño que supere los puntos de golpe del escudo se aplica a la localización de golpe y es reducido por la armadura que la proteja; los puntos de golpe del escudo se reducen en 1.

Los ataques que alcancen la pierna izquierda, el brazo derecho o la cabeza del aventurero no son detenidos, pero el aventurero recibe 1 punto adicional de armadura en esas localizaciones.

Romper la formación y parar

La tirada para parar el ataque se realiza de forma normal, pero con la siguiente salvedad: si el resultado de la parada no es un éxito especial o crítico, los personajes situados a izquierda y derecha del aventurero sufren una penalización de –20% en sus ataques y paradas durante este asalto de combate y el siguiente mientras la falange se recompone.

Los heortlingas, esrolianos y tarshitas, como muchas otras culturas gloranthanas (incluidos los dara happanos), consideran que romper una formación es un acto deshonroso de cobardía.

Si alguien rompe la formación porque está herido, pierde el conocimiento o muere, los aventureros situados a su izquierda y derecha sufren una penalización de –20% en sus ataques y paradas durante este asalto de combate y el siguiente. Así se simula el cierre de filas y cómo alguien avanza para cerrar la brecha al tiempo que el aventurero herido es arrastrado a la seguridad del centro de la falange.

Atacar en formación

Un aventurero con un arma de más de 1 metro de largo puede atacar a oponentes trabados en combate con la falange desde detrás de ésta. El ataque sufre una penalización según la longitud del arma:

Modificador por longitud del arma

Longitud	Penalización
1–1,9 metros	–20%
2–2,9 metros	–10%
3+ metros	—

La línea de falange no protege a los aventureros que luchan desde la segunda fila, pero aun así es habitual que se forme y que sus componentes se defiendan con su propia formación de falange.

Desplazamiento de la falange

Una formación de falange avanza con una velocidad de Movimiento 1 sin penalización. Puede avanzar con Movimiento 2 si el líder de la falange realiza con éxito una tirada de Batalla. Un líder de falange que posea una afinidad del 60% o más con la runa del Fuego/Cielo puede usarla para reforzar la tirada de habilidad. Un fracaso significa que la formación de falange se rompe y se pierden todos sus beneficios. El líder debe tener éxito en una tirada de Oratoria para que los combatientes vuelvan a la formación.

Una formación de falange puede cambiar de encaramiento en un asalto de combate si el líder tiene éxito en una tirada de Batalla, que puede reforzarse con la runa del Fuego/Cielo como se describe más arriba. Un fracaso significa que la falange se rompe y se pierden todos sus beneficios. El líder debe tener éxito en una tirada de Oratoria para que los combatientes vuelvan a la formación.

Se pueden combinar varias falanges para disponer formaciones más complejas (como un cuadrado hueco con una falange en cada uno de los lados para cubrir todos los flancos).

Otras reglas de combate

Atacar con ventaja o desventaja

- **Oponente expuesto o desprevenido:** El atacante aplica un modificador de +40% a la probabilidad de atacar a un oponente caído, que esté inmovilizado o que ignore su presencia.
- **Atacar desde el suelo:** Un atacante en el suelo ve reducida su probabilidad de ataque a la mitad, mientras que la de parar no se modifica. El atacante no puede infligir más daño que el básico del arma (su modificador al daño se ignora), a menos que ataque con armas naturales como puños, patadas, garras o similares. Mientras permanezca en el suelo, sólo tirará un D10 para determinar las localizaciones de golpe alcanzadas si ataca a oponentes humanoides que estén en pie. Para las demás criaturas se determinan con normalidad.
- **Oponente indefenso:** Se puede matar a un oponente totalmente indefenso con cualquier arma, a menos que el atacante saque 96–00 en la tirada. La probabilidad de pifiar es la misma que para cualquier ataque con el arma.

Oscuridad

Si el aventurero se ve atrapado en la oscuridad con enemigos que pueden manejarse bajo esas condiciones (como enanos o troles) y no cuenta con la misma capacidad, sus probabilidades básicas de ataque y parada sufren una penalización de –75%. Si el resultado es un número negativo, la probabilidad del aventurero será la mínima habitual del 5% (una tirada de 01–05). Los distintos resultados posibles como empalamientos, éxitos críticos y pifias se calculan partiendo de esta puntuación modificada. Por ejemplo, si el aventurero tiene una probabilidad del 100% de acertar con su lanza, se verá reducida al 25%, con lo que su probabilidad de empalar será del 5% y la de obtener un éxito crítico será del 1%.

No es posible sostener una antorcha o una lámpara con la mano del escudo mientras se lucha, a menos que no se utilice el escudo para parar.

Presas

La presa es la capacidad de forcejear y reducir a alguien usando la habilidad de Presa.

Si el atacante tiene éxito en una tirada de Presa, agarra una localización de golpe del enemigo determinada aleatoriamente en la tabla correspondiente. Un arma empleada con éxito para parar un ataque de Presa quedará retenida, y lo mismo ocurre en el caso de un escudo. Se puede esquivar el primer ataque de esta habilidad. El objetivo también puede zafarse parando el ataque con los puños o con su propia habilidad de Presa.

Si el apresador tiene éxito con su ataque, puede tratar de inmovilizar la extremidad apresada o lanzar al enemigo por los aires en el siguiente asalto de combate. En ambos casos deberá realizar otro ataque de Presa con éxito. Un fracaso significa que el objetivo se ha liberado.

Para inmovilizar una extremidad, es necesario que el atacante venza en una tirada enfrentada de FUE contra la FUE del objetivo. Si fracasa, la extremidad seguirá agarrada, pero no estará inmovilizada.

Para lanzar a un enemigo, es necesario que el atacante supere una tirada enfrentada de FUE+DES contra el TAM+DES del enemigo. También aquí el fracaso implica que el aventurero no logra arrojar a su enemigo, aunque aún lo tendrá agarrado.

Un aventurero lanzado por los aires debe tener éxito en una tirada de DES×5 con un D100, o de lo contrario sufrirá 1D6 de daño en una localización de golpe aleatoria. La armadura lo protege contra este daño.

Si dos personajes intentan emplear la Presa mutuamente, y ambos tienen éxito en sus respectivos ataques, se habrán apresado el uno al otro. Dos inmovilizaciones con éxito, una por cada personaje, pueden anularse si son contradictorias; de no ser así, se producirán ambas. Dos lanzamientos se cancelan y nadie sale volando. Siempre debería tirarse primero el intento de un aventurero por inmovilizar a un PNJ que esté tratando de lanzarlo.

Después del primer ataque de Presa (si se resuelve con éxito) sólo se tendrán en cuenta los momentos de reacción basados en la DES, sin considerar el TAM ni la longitud de las armas.

Empujón

Un aventurero puede empujar y derribar a un oponente en combate, o bien forzarlo a retroceder, mediante un **empujón**.

El empujón debe ser declarado al comienzo del asalto de combate, al menos como una posibilidad de acción. El jugador puede decir algo en la línea de *«Vasana lucha contra el trol si éste la ataca, pero si se vuelve contra Yanioth intentará empujarlo»*.

A continuación, el aventurero debe atacar con el arma, escudo o parte de su cuerpo que intenta utilizar para derribar a su oponente. Si tiene éxito, se comparan la FUE y el TAM del atacante en una tirada enfrentada contra el TAM y la DES del objetivo. Si el intento tiene éxito, el objetivo es empujado 1D3 metros. Si el resultado de la tirada es un éxito especial, el objetivo es derribado. Si es un éxito crítico, el objetivo deja caer las armas que empuña. El objetivo no sufre daño por este empujón en ningún caso.

Si el empujón no tiene éxito, el atacante debe superar una tirada de DES×5 con un D100 para no caer al suelo. Si la consigue, retrocede 1D3 metros habiendo sido rechazado por el enemigo. Las pifias obtenidas al intentar un empujón se resuelven tirando en la tabla **Pifias** (página 206).

Todos los empujones tienen lugar en el momento de reacción 12. El agresor no podrá atacar de ninguna otra manera hasta entonces, pero podrá parar o esquivar con normalidad a lo largo del asalto.

Notas sobre el combate

El combate en RuneQuest es mortal y plantea serios riesgos para todos los participantes. Los aventureros pueden morir fácilmente en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, y no deben tomárselo nunca a la ligera.

Resulta útil recordar lo siguiente:

- Prepárate siempre antes de pelear, si es posible. Los aventureros más diligentes lanzan conjuros defensivos y de mejora de armas antes de entrar en combate. A veces es útil emplear un instante, incluso en medio de la refriega, para lanzar un conjuro de defensa sobre uno mismo.
- Tiende emboscadas siempre que puedas. Si las culturas, los cultos y el honor de los aventureros les permiten emboscar a enemigos dignos, deberían hacerlo. La diferencia entre atacar primero y ser víctima de una emboscada puede ser la misma que entre la vida y la muerte.
- Las armas a distancia son mortales. Las armas de proyectiles son extremadamente útiles porque sus ataques no se pueden detener con paradas, sólo con escudos; y eso si el objetivo está prevenido. ¡Lo mismo ocurre cuando los aventureros son atacados con armas a distancia!
- Las armaduras salvan vidas. Las escamas pesadas protegen completamente contra un flechazo medio. Incluso las escamas más ligeras aumentan significativamente las posibilidades de supervivencia del aventurero. Y no olvides la magia defensiva. ¡Lanzar 3 puntos del conjuro Escudo equivale a usar una armadura de placas de bronce!
- La magia, especialmente la magia rúnica, puede marcar la diferencia en combate. 3 puntos del conjuro Escudo equivalen a usar una armadura de placas de bronce; Trueno inflige 3D6 puntos de daño que ignoran la armadura; Aumentar viento puede invalidar por completo los ataques a distancia. Hasta los conjuros de magia espiritual como Confusión o Desmoralización pueden dejar a un enemigo fuera de combate.
- Nunca hay que descartar la posibilidad de huir. ¡Si el combate se tuerce para los aventureros, deben estar siempre dispuestos a poner pies en polvorosa!

Usar dos armas a la vez

Si un aventurero quiere empuñar un arma en cada mano, en lugar de un arma y un escudo, se aplican las siguientes condiciones.

- Un aventurero que empuña un arma en cada mano puede usarlas para llevar a cabo dos ataques, dos paradas o un ataque y una parada.
- Se asume que el aventurero es diestro, a menos que el jugador determine lo contrario durante su creación. La habilidad para usar un arma en la mano «torpe» comienza al 05%, a lo que se suma o resta el modificador habitual por la categoría de habilidades de manipulación. Además, la DES del aventurero debe ser al menos 1,5 veces la DES mínima para usar el arma (redondeando hacia arriba) para poder blandirla con la mano torpe.
- Para aprender a usar un arma con la mano torpe hay que encontrar un instructor. El Director de Juego decidirá lo difícil que resulta encontrar uno según las circunstancias.
- El jugador debe llevar un registro individual de la experiencia acumulada en el manejo del arma con la mano torpe. Ni el entrenamiento ni la experiencia en el uso de un arma con la mano torpe añaden nada a los ataques y paradas realizados con esa misma arma en la mano diestra, con la salvedad de que se aplica la regla del uso a la mitad de la habilidad con la otra mano. Por ejemplo, si el aventurero aprende a usar una daga con la mano torpe, puede usar esa habilidad con la mano diestra a la mitad de su puntuación.
- Cuando se empuñan dos armas, el segundo ataque se lleva a cabo en un momento de reacción igual a la suma de los momentos de reacción del primer y segundo ataques. Es decir, si el momento de reacción del aventurero con la primera arma es de 5 y el momento de reacción con la segunda es de 6, el segundo ataque se ejecuta en el momento de reacción 11. Si ambos momentos de reacción suman más de 12, no se pueden realizar los dos en el mismo asalto.
- Un aventurero que usa dos armas con habilidades de 100% o más en ambas puede atacar al mismo enemigo dos veces con su puntuación completa (una vez con cada arma). El aventurero puede atacar dos veces a dos enemigos con la mitad de sus puntuaciones de habilidad (golpeando una vez con cada arma a cada uno). O puede atacar a uno con un arma a la mitad de su habilidad y al otro con esa misma arma a la mitad de su habilidad, y utilizar la otra arma con su puntuación de habilidad completa .

El atacante debe tener suficientes momentos de reacción para acomodar todos los ataques previstos. Si el momento de reacción del atacante es 6 con cada arma, sólo podrá atacar dos veces (una en el momento de reacción 6 y otra en el 12).



RUNAS

Las runas son los bloques constructivos de Glorantha: símbolos, arquetipos, encarnaciones y materia o energía reales del Mundo Intermedio. Las runas tienen su origen en la misma creación de Glorantha. Definen el cosmos y todo lo que hay en él.

USO DE LAS RUNAS

Las runas se usan para hacer magia, para reforzar ciertas habilidades buscando inspiración en ellas y para definir los comportamientos característicos de las personas.

Magia rúnica

Cada **conjuro rúnico** está asociado a una o más runas (los conjuros marcados con la Runa ᚱ están asociados con todas las runas de un culto). El aventurero tiene una probabilidad de lanzar un conjuro rúnico conocido por su culto igual a su puntuación en esa runa. Si es posible utilizar una entre varias runas distintas, el jugador elegirá cuál de las puntuaciones emplea el aventurero.

Ejemplo: *Vasana quiere lanzar el conjuro Relámpago. Tiene una puntuación del 90% en su afinidad con la runa de Aire. Obtiene un 69% en la tirada, un éxito, y por tanto logra lanzar el conjuro. Si el resultado de la tirada hubiera sido mayor que su puntuación, el conjuro habría fallado.*

Inspiración rúnica

El aventurero puede buscar **inspiración rúnica** para reforzar habilidades o mejorar las probabilidades de éxito de un personaje en la tabla de resistencia. Las habilidades que se pueden reforzar por medio de la inspiración rúnica dependen de cada runa específica.



Runa elemental

Se puede utilizar una runa elemental para reforzar las probabilidades de éxito de un aventurero con una única habilidad que no sea de combate (y esté incluida dentro de la categoría de habilidades de la runa), con un sentido asociado a la runa o con un arma elemental.

Estas asociaciones se enumeran con más detalle en las descripciones de las runas que se dan en las páginas 48–50.

Ejemplo: *Vasana tiene una puntuación del 90% en la runa del Aire. El jugador anuncia que intentará reforzar su habilidad Espada ancha inspirando a Vasana con su runa del Aire. El Director de Juego accede porque la espada es el arma elemental de esta runa.*

Harmast tiene la runa del Fuego/Cielo al 40%. El jugador quiere usar esta runa para reforzar su habilidad Otear. Como se trata de una habilidad asociada con el Fuego/Cielo, el Director de Juego lo consiente.

Yanioth tiene la runa de la Tierra al 90% y quiere usarla para reforzar su Charlatanería. Como Charlatanería es una habilidad de comunicación (la categoría de habilidades asociada a la Tierra), el Director de Juego considera que es pertinente.

El Primo Mono es un el seguidor de Vishi Dunn interesado en usar su runa de la Bestia para reforzar un disparo de su honda. Pero usar una honda es un acto ciertamente civilizado que requiere una acción deliberada y cuidadosa, así que el Director de Juego le dice que no.

Runa de poder y de forma

El aventurero puede usar una runa de poder o de forma para reforzar cualquier habilidad utilizada siguiendo los preceptos de la misma.

Ejemplo: *Sorala tiene la runa de la Armonía al 70% y quiere usarla para reforzar un intento de Oratoria destinado a reconciliar a dos eruditos de su templo que están enemistados. El Director de Juego se lo permite porque acabar con la discordia es un deseo congruente con la runa de la Armonía.*

≈La saga de Vasana≈

1626, estación de la tierra.

Los hombres del Toro Tempestuoso mataron al antílope sable de Joshfar (sin recurrir a un despiece pacífico) y luego pusieron al animal en el suelo con las patas dobladas bajo el cuerpo. Colocaron a Joshfar sobre su montura por última vez. Vian le colocó su arco y sus camaradas le ciñeron su mejor armadura. Para mi sorpresa, se me permitió ponerle el cinto con la espada envainada.

Me uní a los Toros en sus canciones de miedo, furia y violencia, y los ayudé a levantar un terrible viento que transportase el alma de Joshfar. Cantamos, bebimos y bailamos para Joshfar hasta parecer poco más que bestias salvajes. La muerte es una separación de los vivos y el destino de todo guerrero. Mi hermana se unió a nosotros, una lasciva diosa de la vida adornada con astas de sable, y nos recordó nuestro inevitable regreso al ciclo vital.

Mientras tanto su curandera se ocupaba de Harmast, que seguía sufriendo los escalofríos insidiosos contraídos por la corrupción de los broos. No quiso utilizar el poder de la Dama Blanca para desterrar a los espíritus de enfermedad que lo poseían porque, según dijo, estaban reservados para ayudar al Toro en su lucha contra el Caos; pero hizo uso de sus artes para ayudarlo con la enfermedad. Más tarde le explicó que podía viajar, aunque todavía parecía pálido y titubeante.

El dolor de cabeza que me había provocado el licor de los Toros remitió por fin tres días después. Los torrentes ocasionales de lluvia fría que rasgaban la tierra con sus aguas furiosas dificultaban el viaje entre los arbustos y el chaparral.

Esa noche Biturian dio la bienvenida a un extraño praxiano a nuestro campamento, un jinete de gran llama que venía acompañado por su esclavo babuino. Se presentó como Vishi, «a veces llamado el Fratricida», lo que me hizo desconfiar de inmediato. Cuando recelé de su sobrenombre, Vishi respondió chapurreando en sartarita mientras me mostraba su tatuaje del Toro Blanco (el mismo que yo tenía en el vientre).

—Maté a mis propios parientes en honor del Toro Blanco cuando no abjuraron de sus señores lunares —explicó—. No soy amigo del Imperio.

Le pregunté a Vishi por qué había venido a nuestro campamento. Él me miró durante un tiempo incómodamente largo antes de responder.

—He venido porque os siguen muchos espíritus. Quería saber por qué.

Las palabras de Vishi me preocuparon. Algunos espíritus son sirvientes de los dioses o amigos de los hombres, pero muchos otros son hostiles y malévolos. Pregunté a Vishi si entendía la razón, y nuevamente me clavó la mirada.

—Os siguen porque recorréis el mundo vivo pero no aceptáis su naturaleza, como hace ella —dijo, señalando a mi hermana—. Habéis llamado su atención y ahora os siguen como perros hambrientos. Pronto llegará un perro grande y hará algo más que ladrar.

Norayeep trazó un gesto con los dedos contra los espíritus malignos y Biturian nos miró con expresión preocupada, pero Vishi se limitó a esbozar una amplia sonrisa.

—No te preocupes, Madre de Vacas. Acompañaré a mi hermana del Toro Blanco y los perros tendrán que vérselas conmigo. Sólo pido comida y agua para mí, mi bestia y el Primo Mono.

Acepté, aunque Yanioth creía que era un fraude. Harmast, por otro lado, le dio la bienvenida y dejó claro que le reconfortaba contar con la ayuda de alguien que hablase con los espíritus en aquella tierra baldía.

Los Oteros son el templo de la Tierra más grande de todo Prax y la casa de Eiritha, hija de Ernalda, esposa del Toro Tempetuoso, madre de Waha y diosa del rebaño. No nos costó convencer a las sacerdotisas de nuestra asociación con el culto, y nos recibieron con bendiciones. Vishi dijo que el lugar estaba lleno de espíritus, y hasta yo pude ver ninfas danzando y duendes revoloteando en el crepúsculo.

Una de las sacerdotisas del rebaño recibió a Norayeep como a una hermana. Norayeep nos la presentó con toda su ilusión como Varaneena Ojo de Vaca, del clan del Bisonte de las Flores. Llevaba muchos anillos en el brazo para representar el ganado que poseía. Varaneena nos saludó calurosamente, pero su rostro se tensó cuando habló con Vishi y conmigo.

—Hermana, ¿por qué reniegas de tu culto? —me preguntó—. La guerra y el conflicto no guardan relación con la vida. Deberías aceptarla, unirte a ella. Especialmente aquí.

—Sacerdotisa mayor —respondí con respeto—, mi honor es más importante que la vida. Perdurará mucho tiempo después de que mi aliento haya vuelto a los vientos y mi cuerpo no sea más que cenizas.

—Eso es más propio del Dios de la Espada que del Aventurero —dijo Varaneena—. No sabía que el Rey de las Tormentas sirviese a la Muerte.

—No sirvo a la Muerte —repliqué—. Recurro a ella cuando mi honor lo requiere.

Varaneena pareció satisfecha y me permitió unirme a los miembros laicos que estaban reunidos en el exterior de las cuevas sagradas.

Las cuevas eran un lugar prohibido para quienes no estuviesen iniciado en los misterios de la Tierra. Estaban custodiadas por las doncellas del hacha, guerreras ataviadas con armaduras de cobre que habían jurado matar a cualquier intruso. Todos nos mantuvimos a una distancia respetuosa.

Todos menos mi hermana, claro. Yanioth se dirigió hacia las cuevas sagradas dando zancadas con ínfulas de diosa. Las sacerdotisas del rebaño gritaron que aquel lugar estaba prohibido a los forasteros.

—Yo no soy ninguna forastera —dijo mi hermana, tan orgullosa como cualquier reina—. Vosotras servís a la Madre del Rebaño, pero ella es hija de la Madre Tierra. Y estoy al tanto de sus secretos.

Después de decir eso, pasó junto a las doncellas del hacha y entró en el Útero de la diosa.

Buscar inspiración en las runas

Para que un aventurero sea inspirado por una Runa, el jugador debe sugerir una forma apropiada de reforzar la aptitud que quiera (generalmente una habilidad) para solicitar la aprobación del Director de Juego. La búsqueda de inspiración rúnica no emplea ningún momento de reacción, ya que es instantánea; se produce a la velocidad del pensamiento.

Sólo se puede buscar inspiración una vez en cada situación, por ejemplo para un combate, una batalla, una asamblea, ritual mágico, etc. ¡Un aventurero no puede pretender inspirarse cada vez que golpee con una espada! La inspiración dura hasta que se ha completado la actividad o tarea, por ejemplo mientras dure un combate o batalla. Por norma general el aventurero no pasará inspirado más de un día, y el Director de Juego decidirá sobre la duración de no ser así. El aventurero puede cancelar los efectos de la inspiración en cualquier momento, pero deberá esperar todo un día para intentarlo de nuevo.

Si el aventurero hace una tirada buscando la inspiración de una runa o pasión, no podrá intentar inspirarse de nuevo en la misma situación, ni siquiera con una runa o pasión diferentes.

La bonificación otorgada por la inspiración no se puede combinar con el refuerzo de otra habilidad (ver página 144).

Por último, nadie puede ser inspirado por la misma runa más de una vez en la misma partida.

Recuerda que el Director de Juego tiene la última palabra sobre la idoneidad y duración de la inspiración rúnica en cada situación. El jugador debe hacer una tirada de D100 contra su puntuación en una runa para buscar su inspiración:

- **Éxito crítico:** Si la tirada es un éxito crítico, el aventurero suma +50% a la aptitud elegida durante un tiempo determinado por el Director de Juego. La runa se marca para una posterior comprobación de experiencia.
- **Éxito especial:** Si la tirada es un éxito especial, el aventurero suma +30% a la aptitud elegida durante un tiempo determinado por el Director de Juego. La runa se marca para una posterior comprobación de experiencia.
- **Éxito:** El aventurero suma +20% a la aptitud reforzada durante un tiempo determinado por el Director de Juego. La runa se marca para una posterior comprobación de experiencia.
- **Fracaso:** Si la tirada es un fracaso, el aventurero resta –20% de todas las tiradas posteriores usando esa runa hasta que pase un día meditando sobre ella.
- **Pifia:** El aventurero pierde automáticamente –1D10% de afinidad con la runa (lo que a su vez provoca un aumento inversamente proporcional de una runa de poder o forma opuesta) y le embarga un estado de turbación mental. Este conflicto interno puede durar minutos o días, según dictamine el Director de Juego usando la tabla **Turbación mental**. Mientras el aventurero se encuentre en este estado, no puede usar esa runa para nada, ni siquiera su magia rúnica. El aventurero debe evitar comportarse de acuerdo con la runa durante ese tiempo.

Una runa no puede reducirse a menos del 0%.

Turbación mental

1D10	Duración de la turbación
1–3	1D10 asaltos de combate
4–7	4D10+10 asaltos de combate
8–9	Hasta el atardecer, el amanecer o un período de tiempo similar
10	1D3 días de juego

Las runas y la personalidad

Las runas son arquetipos universalmente presentes en Glorantha. Se manifiestan tanto en el cosmos como en la psique de cada individuo. Como resultado, definen y dictan los sentimientos e inclinaciones de las personas; un aventurero que tenga un fuerte vínculo con una runa siempre actúa de acuerdo con la naturaleza de dicha runa.

Cuando el aventurero tiene que comportarse de una manera u otra ante una situación, puede recurrir a las runas para elegir pautas de conducta. El Director de Juego también puede indicar si curso de acción entra en conflicto con las afinidades rúnicas del aventurero.

El Director de Juego puede recompensar a los jugadores que interpreten adecuadamente a sus aventureros en consonancia con sus afinidades rúnicas otorgándoles marcas en las mismas para hacer comprobaciones de experiencia.

Usos fortuitos de las runas

Los jugadores no siempre tienen claro lo que harían sus aventureros en circunstancias especiales, ya sea porque no se han parado a pensarlo, porque no les importa o porque el aventurero tiene valores medios en las afinidades rúnicas.

En estos casos el jugador debe tirar un D100 para determinar el comportamiento de su aventurero. Si el resultado es igual o menor que el número de la columna izquierda, el aventurero actúa de acuerdo con lo que representa esa runa. Si el resultado es mayor que el número de la columna izquierda, el aventurero seguirá los dictados de la runa dela derecha.

Ejemplo: *Vasana y Vishi son detenidos cuando tratan de acceder al templo praxiano de la Tierra. La sacerdotisa Varaneena le pide a Vasana que demuestre su lealtad a la Tierra, ya que a su modo de ver, la naturaleza marcial de Vasana entra en conflicto con las fuerzas de la vida que representa la diosa del templo, Eiritha.*

Vasana se da cuenta de que su respuesta supondrá la diferencia entre unirse a su hermana Yanioth en el templo y quedarse esperando fuera. No desea mentir, y su afinidad con la runa de la Tierra es de tan sólo 20%, así que pregunta al Director de Juego si puede tirar usando su runa de la Muerte. El Director de Juego le pide que lo fundamente. Ella le responde que piensa hacer hincapié en la naturaleza mortal de la creación y cómo todo acaba volviendo a la Tierra.

Vasana tira los dados y saca un 21, un éxito. Su respuesta satisface a la sacerdotisa Varaneena. Vasana puede acceder al templo y participar en los ritos de adoración.

Vishi, por otro lado, elige responder usando su runa de la Tierra y falla la tirada. La sacerdotisa piensa que su respuesta no es convincente y le pide que se quede fuera con los demás forasteros.

Pruebas mágicas

La mitología gloranthana está llena de desafíos o pruebas mágicas, elementos clave en las búsquedas heroicas. Por ejemplo, puede haber un guardián demoníaco que sólo deje pasar a quienes tengan una fuerte afinidad con la runa de la Fertilidad, o una espada que sólo pueda empuñar alguien con una fuerte afinidad con la runa de la Muerte.

Para algunas de estas pruebas se utilizan puntuaciones absolutas en lugar de tiradas. *Por ejemplo, sólo aquellos que compartan una afinidad del 50% o más con la runa de una deidad pueden convertirse en iniciados de su culto.*

En otros casos, el aventurero deberá superar una prueba menos rigurosa y hacer una tirada de D100 con éxito. Por ejemplo, cualquiera que demuestre una vinculación con la Tierra (es decir, que realice con éxito una tirada de la runa de la Tierra) puede ingresar en la Corte de los Muertos sin que nadie trate de impedírselo.

Conflictos entre runas

Este método permite que un jugador confronte entre sí las runas de su aventurero. El aventurero internaliza de esta forma el conflicto cósmico de la Guerra de los Dioses y simula la profunda introspección de alguien desgarrado por una pugna interna.

El Director de Juego puede exigir tiradas de las runas en conflicto (con las consiguientes marcas de experiencia). El jugador puede hacer estas tiradas en secreto para determinar el comportamiento de su aventurero.

El Director de Juego determina las tiradas exactas que han de realizarse. Puede pedir al jugador que haga tiradas simultáneas de diversas runas para interpretar resultados variables según sus éxitos y fracasos. A discreción del Director de Juego, las tiradas que se superen con éxito (ya sean normales o enfrentadas) pueden proporcionar marcas de experiencia en las correspondientes runas.

Ejemplo: *Vasana tiene puntuaciones de 90% en la runa del Aire y 50% en la runa de la Armonía. Mientras se prepara para atacar a unos troles oscuros en la Gran Ruina, se encuentra con Sytorax, un hijo de la luz con quien mantiene una rivalidad desde hace mucho tiempo. Sytorax le propone una alianza contra los troles.*

Vasana se siente atrapada entre runas en conflicto. La runa del Aire le exige que reafirme su fuerza y orgullo rechazando a Sytorax con desprecio, pero la runa de la Armonía la exhorta a llegar a un compromiso de paz con Sytorax. Vasana hace una tirada enfrentada de su runa del Aire contra su runa de la Armonía. Saca un 74 en la tirada de la runa del Aire y un 41 en la tirada de la runa de la Armonía. El Aire vence a la Armonía y Vasana rechaza a Sytorax burlándose de su debilidad. Sytorax jura vengar la afrenta y se marcha. Vasana pone una marca en la runa del Aire para hacer una comprobación de experiencia más adelante.

Runas y pasiones

Las runas de un aventurero pueden entrar en conflicto con sus pasiones. Su Lealtad (rey) podría entrar en conflicto con su runa del Movimiento, o su Odio (Imperio Lunar) podría contraponerse a su runa de la Armonía. Esta antítesis se resuelve de la misma manera que los conflictos entre runas (ver más arriba).

Disputas de personalidad

El Director de Juego puede poner a prueba la disposición de un aventurero durante la partida. A menudo surgen tentaciones, se presentan crisis morales y es necesario hacer juicios y tomar decisiones críticas.

Como las runas definen la personalidad del aventurero, pueden ser consultadas cuando el Director de Juego determine que debe tomar una decisión importante. En situaciones de crisis, generalmente los aventureros actúan conforme a sus afinidades rúnicas, no por elección individual.

Sin embargo, un jugador tiene potestad para ir en contra de la voluntad de una runa, aunque en ese caso su aventurero perderá –1D10% en su afinidad con esa runa por haber ignorado su influencia, de la misma manera que si pifiase una tirada de inspiración (ver página 229).

Las tiradas enfrentadas entre runas opuestas pueden servir para determinar el resultado de las disputas de personalidad entre individuos. El retador enfrenta su runa a la de su rival, y el resultado señala al vencedor de la disputa.

Ejemplo: *El humakti Harsaltar acusa a Vishi Dunn de sentir demasiado apego por los placeres materiales, lo que le hace indigno*

de representar a la Muerte y al plano espiritual. Ultrajado, Vishi desafía al humakti a una competición ascética consistente en evitar la comida, la bebida, el sueño y los placeres materiales día y noche, hasta que uno de los dos sucumba a la tentación. El jugador de Vishi y el Director de Juego (que interpreta a Harsaltar) hacen sendas tiradas de la runa de la Muerte, y ambos tienen éxito. Sin embargo, el resultado de la tirada de Vishi es un éxito especial, mientras que el de Harsaltar es un éxito normal.

El Director de Juego explica que el humakti cede tras pasar dos días y dos noches. Vishi es declarado ganador y puede poner una marca en la habilidad para hacer una comprobación de experiencia.

Harsaltar se ofrece a pasar una noche de fiesta bebiendo vino con Vishi para celebrar su victoria, pero el aprendiz de chamán lo rechaza.

Dado que las runas de poder y forma tienen contrapartidas opuestas, la resolución de una tirada fallida entraña más dificultad que en una simple tirada enfrentada.

Cada vez que un aventurero falle la tirada de una runa de poder o forma, el jugador debe efectuar otra tirada por la runa contraria. Si el resultado de esa tirada es un éxito, el aventurero se inclinará por actuar en consecuencia.

Ejemplo: *Nathem viaja por el Bosque Maloliente y coincide en el camino con un señor tarshita local, Vimaykar el Rojo. Como buenos compatriotas, comparten una comida abundante y una gran jarra de vino mientras debaten sobre los grandes problemas que aquejan su tierra natal.*

Vimaykar discute con Nathem sobre las guerras y el desorden resultante del reciente colapso del control que el Imperio Lunar ejercía sobre el Paso del Dragón. Nathem, que participó activamente en la rebelión contra el Imperio, trata de explicar las virtudes de la rebelión y el cambio en respuesta al deseo de estabilidad de su anfitrión. Vimaykar tiene la runa de la Inmovilidad al 63%, y Nathem la runa de Movimiento al 90%.

El resultado de la tirada de Vimaykar para su runa de la Inmovilidad es 21, mientras que Nathem saca un 98 y falla su resistencia al influjo de la runa del Movimiento. No es una pifia, pero aun así el jugador está consternado por el mal resultado.

Como Nathem ha fallado la tirada de la runa del Movimiento, sólo le queda tirar por su runa opuesta, la Inmovilidad, que tiene con una afinidad del 10%. El jugador saca un 1, un éxito crítico, superior al éxito simple de Vimaykar. Nathem cambia de parecer en medio de la conversación y manifiesta un firme compromiso con la estabilidad y el orden. De repente se da cuenta de la necesidad de imponer un orden estricto ahora que la rebelión ha tenido éxito, ya que una oposición constante a todo es sinónimo de Caos, y pone una marca en su runa de la Inmovilidad para efectuar una comprobación de experiencia cuando llegue el momento.

Si un personaje falla ambas tiradas de afinidad rúnica para guiar su comportamiento, tendrá libertad para actuar como quiera.

Como ocurre con las disputas de personalidad, actuar en contra de la voluntad de una runa puede tener el efecto de distanciar al aventurero de su influjo. A discreción del Director de Juego, un aventurero que ignore la influencia de una tirada de runa exitosa sufrirá una pérdida de afinidad con dicha runa y la turbación mental asociada, como se explica en la página 229.

Ejemplo: *Vostor, hijo de Pyjeem, viaja al Fuerte Dos Sierras con un aliado incierto, Elusu el Embaucador. El rey tribal local interroga a Vostor sobre un artefacto buscado por un monarca rival. Elusu insta a Vostor a mentir sobre el artefacto, o al menos a poner al rey sobre una pista falsa. Vostor no sabe qué hacer. El Director de Juego pide tiradas de afinidad rúnica, enfrentando la runa de la Ilusión de Elusu a la runa de la Verdad de Vostor.*

El Embaucador saca un 60, un éxito con la runa de la Ilusión. Por su parte, Vostor falla su tirada de la runa de la Verdad con un resultado de 94. Como consecuencia, intenta una tirada de su runa de la Ilusión, y el resultado de 88 es también un fracaso. Ahora la elección de Vostor depende del jugador que lo interpreta.

El jugador decide que Vostor mentirá al rey, pero no marca ninguna de las runas para hacer comprobaciones de experiencia porque ha fallado ambas tiradas. Tampoco sufre ninguna penalización, porque en este caso las runas no han ejercido ninguna influencia sobre el comportamiento de Vostor. Aunque Elusu sugirió a Vostor que mintiese, éste lo hizo por voluntad propia, sin ninguna influencia de la runa.

Los jugadores deben saber con suficiente antelación que pueden incurrir en una tirada de personalidad influida por una runa, para que sus aventureros puedan evitar el conflicto, ya que no podrán hacerlo una vez que el Director de Juego plantee el desafío.

Otras comprobaciones de experiencia para las runas

El Director de Juego decidirá si la acción realizada por un aventurero merece una marca de experiencia en la runa, incluso aunque no se haya realizado ninguna tirada para determinar su influjo. *Por ejemplo, si una jugadora decide que su aventurera va a liderar un levantamiento armado contra un tirano que la ha insultado y tratado de esclavizar, el Director de Juego puede permitirle hacer comprobaciones de experiencia tanto de la runa del Aire como del Movimiento, aunque no haya realizado tiradas de afinidad con ellas. La acción sigue los derroteros de ambas runas, así que la decisión de la aventurera es congruente con sus afinidades.*



Pasiones y Reputación

Los mitos e historia de Glorantha están llenos de emociones intensas que pueden conducir a cotas elevadas de heroísmo y profundas tragedias. Amor, odio, miedo, devoción y lealtad se enfrentan a menudo en terribles conflictos y ponen a prueba los códigos de honor personales. En la mitología de Glorantha abundan los ejemplos: Orlanth mató al Dios Sol Yelm para demostrar su amor por Ernalda, el odio de Arkat hacia Gbaji trajo cincuenta años de guerra terrible donde murieron incluso deidades, el honor del príncipe Tarkalor lo llevó a la guerra contra el Emperador Rojo y la desastrosa batalla del Pico del Oso Pardo, la devoción que el rey Broyan profesaba a Orlanth le permitió continuar luchando mucho después de perder toda esperanza, y la entrega de Kallyr Estrella en la Frente a la causa de un reino sartarita libre provocó el Surgimiento del Dragón.

La inspiración permite a los aventureros realizar proezas sobrehumanas y aumentar sus probabilidades de éxito, aunque sus emociones pueden cambiar drásticamente en un instante con el éxito o fracaso de una tirada.

Pasiones básicas

A continuación se describen varias pasiones comunes, sobre todo las que suelen sentir los aventureros con mayor intensidad. Algunas son tan habituales que ya están impresas en la hoja de aventurero.

Amor

El amor es un vínculo emocional o una atracción que siente un individuo por otro individuo o grupo. Un aventurero puede profesar muchos amores.

- **Amor (familia)** es una emoción natural común a todos los seres humanos independientemente de su edad o cultura. En la mayoría de las sociedades gloranthanas, la familia inmediata es la comunidad más importante a la que pertenece alguien. Se espera que los miembros de una familia se apoyen, protejan y venguen unos a otros. El asesinato de un pariente está universalmente considerado como la peor tragedia imaginable.
- **Amor (individuo)** indica un sentimiento de profunda atracción por otra persona. En general indica un compromiso físico y carnal, aunque también puede referirse a un amor no correspondido.

Devoción (deidad)

La devoción por una deidad es una forma común de actividad religiosa en Glorantha, e implica una entrega personal y dedicación emocional sincera a la deidad especificada. Cuando se usa como inspiración, la deidad se manifiesta en un grado mínimo dentro del aventurero, imbuyéndole un ápice de influencia divina.

Honor

El Honor es la virtud marcial más destacada, un código personal de dignidad, integridad y orgullo. Es una pasión clave para los cultos de Orlanth y Humakt, y también para muchos cultos lunares.

El honor personal no es una noción incierta ni está sujeta a interpretación. Todo el mundo entiende la diferencia entre una acción honorable y otra deshonrosa, más allá de su propia moral. La tabla de **Deshonra** enumera las acciones que todos los humanos del Paso del Dragón consideran deshonrosas para una persona. Cualquiera de estos cursos de acción disminuye la puntuación de la pasión Honor.

Deshonra

Acto deshonroso	Honor perdido
Atacar a un enemigo desarmado.	–5%
Cobardía.	–5%
Desertar de una batalla.	–5%
Rechazar la cortesía de un hogar.	–5%
Saquear un lugar sagrado para tu religión.	–5%
Descortesía hacia un invitado en tu salón o casa.	–10%
Cobardía flagrante.	–15%
Traición contra tu clan o tribu.	–15%
Romper un juramento.	–25%
Atacar o robar a un invitado (o permitir que suceda).	–25%
Matar a un invitado.	–35%
Violación.	–50%
Parricidio/fratricidio.	–50%

El adjetivo «personal» se emplea de manera deliberada para diferenciar el honor de otras obligaciones sociales. Los insultos a la familia no atentan contra el honor personal, sino contra el Amor (familia). De la misma manera, alguien que insulte a tu deidad desencadenará la reacción de las pasiones Devoción (deidad) o Lealtad (templo), en lugar del Honor.

Pero el Honor puede responder a muchas otras cosas. De hecho, puede incluir casi todo lo que quiera el aventurero. Alguien con un Honor muy acusado puede sentirse ofendido por cualquier cosa que alguien diga de su persona y que no le guste (por infundada o ilógica que sea su reacción).

Lealtad

La lealtad es la piedra angular de toda sociedad más allá de la familia. Es el vínculo social que sienten los miembros de una comunidad y un requisito para poder solicitar su ayuda.

Un aventurero con Lealtades en conflicto puede usar las puntuaciones que tenga en cada una para determinar un curso de acción apropiado. El jugador puede limitarse a seguir la puntuación más alta o bien intentar una tirada enfrentada. Por ejemplo, el jugador puede recurrir a una tirada enfrentada para determinar si su aventurero obedecerá a su templo o a su tribu en caso de que ambas lealtades entren en conflicto.

- **Lealtad (templo)** indica la relación del aventurero con la jerarquía del templo de su culto, así como la lealtad debida a otros fieles del mismo. Esta pasión puede instar al aventurero a mostrarse generoso o a pelear más duro para defender a su templo. Lealtad (templo) es necesaria para ganarse el apoyo del templo.
- **Lealtad (clan, tribu)** indica la relación del aventurero con su clan o tribu. Habitualmente impone la obligación de vengar desaires o ataques contra la comunidad o sus miembros. Lealtad (clan, tribu) es necesaria para ganarse el apoyo de la comunidad en cuestión.
- **Lealtad (ciudad)** indica la disposición para vivir, luchar y morir por la ciudad en la que vive el aventurero. Es el rasgo que define a un ciudadano. Lealtad (ciudad) es necesaria para ganarse el apoyo de la ciudad. Lo anterior se puede aplicar a un pueblo o aldea.
- **Lealtad (individuo)** indica la relación del aventurero con un individuo en concreto, como un rey, jefe o cabecilla similar. Un guerrero le debe lealtad personal a su líder; a cambio, el líder retribuye a sus seguidores con una compensación, apoyo o privilegio. Lealtad (individuo) es necesaria para ganarse el apoyo de dicho individuo.

Ejemplo: *Sorala, hija de Toria, tiene la pasión Lealtad (reina Samastina) al 70%. Se le ordena descubrir un complot contra la reina y necesita averiguar si cierto funcionario es un traidor. A tal fin, Sorala observará a los funcionarios del entorno de Samastina y usará su habilidad Psicología (humanos) para detectar cualquier indicio de traición o engaño. La puntuación de Sorala en dicha habilidad es tan sólo del 20%, así que decide buscar la inspiración de su pasión Lealtad (reina Samastina). Saca un 58 en la tirada y tiene éxito; esto aplica un modificador de +20% a su Psicología y la aumenta al 40%. No es gran cosa, pero es mejor que un 20%. Sorala marca su pasión de Lealtad (reina Samastina) para hacer una comprobación de experiencia más adelante.*

Ayuda de la comunidad

La pasión de Lealtad de un aventurero se puede usar para conseguir la ayuda de una comunidad o individuo, por ejemplo para determinar si esa comunidad pagará el rescate del aventurero (ver página 64). El Director de Juego determinará la naturaleza exacta y el alcance de la ayuda que brindará la comunidad.

Miedo (tipo o individuo)

El miedo es probablemente una de las pasiones más fuertes que impulsa todo tipo de comportamientos para bien o para mal. El miedo puede empujar al sujeto a huir o a actuar irracionalmente cuando está en su presencia, llegando a causar una reacción adversa.

Los miedos más comunes pueden tener su origen en grupos particulares, ya sean especies como los broos o colectivos como los piratas lobo; también pueden dimanar de un individuo, como un antiguo enemigo o un pariente traicionero.

La saga de Vasana

1626, estación de la oscuridad.

Nos reunimos con el rey una vez hubo despedido a Yazurkial Llama Azul y varios kanes más de la Sociedad del Toro Blanco. Yazurkial nos saludó a Vishi y a mí con un movimiento de cabeza. La última vez que la había visto fue en Sopa Lunar, después de decapitar a Sitzmag Luna Roja y fabricar una copa con su cráneo.

El rey Argrath me saludó efusivamente. Le regalé uno de los fragmentos de piedraveraz que había conseguido en un trueque en el Bloque; él me entregó un brazalete de oro en espiral y una espada de bronce de gran calidad, y también nos prometió alimento, cobijo y protección. Hizo obsequios a mis compañeros, menos impresionantes que los míos, aunque Vishi recibió varios animales de rebaño y un hacha nueva.

Argrath me preguntó por los acontecimientos recientes en Sartar y si pensaba que Leika podría reclutar a los reyes tribales para su causa. Le dije que no lo creía posible.

—Las tribus de Sartar no seguirán a nadie que no descienda de Sartar. Prefieren condenar al reino a dejar que una tribu gobierne a las demás. Muchos temen que la libertad que tanto nos ha costado dure muy poco.

Argrath asintió para expresar su acuerdo.

—He oído decir a los comerciantes —dijo— que el ejército lunar derrotado por las reinas se está reorganizando en Alda-Chur. Diría que las tribus serán finalmente vencidas por el Imperio si no tienen un príncipe que las guíe.

Era exactamente lo que yo temía. Habíamos sacrificado tanto para luchar contra el Emperador Rojo, tantos habían muerto... El alma de mi padre, aniquilada por el corcel demoníaco de la Diosa Roja, ya nunca se uniría a los dioses ni renacería.

—Entonces debes ir a Hogar del Audaz y unir a las tribus. Eres de la dinastía de Sartar... He visto las marcas.

Luego recité la alabanza orlanthi a los reyes:

«El rey es el pastor que combate a los lobos,
lucha contra dragones y ahuyenta a los troles.
Entre mortales y dioses, habla por ambos.
La justicia es su presta espada, el honor su escudo».

Argrath me miró un tiempo y luego sonrió.

—Acepto tu espada, Vasana —dijo finalmente—. Creo que es habitual realizar la Prueba de la Corona para demostrar que Orlanth refrenda el derecho. Tus compañeros y tú os uniréis a mí y a los míos.

Acepté y fingí no darme cuenta de que Yanioth me estaba fulminando con la mirada.

No se pueden definir miedos hacia conceptos o fuerzas generales, como la Muerte o el Caos, y en general no resulta de utilidad hacerlo cuando la causa del miedo es algo que cualquier ser razonable temería, como un dios o una fuerza tan poderosa como el Imperio Lunar.

Cuando el miedo se usa para inspirar a un aventurero, la presencia de la fuente debe ser potencial o real. Nadie puede sentirse motivado por un Miedo (Murciélago Carnesí) si el susodicho está a cientos de kilómetros de distancia y no parece que vaya a presentarse en breve por las inmediaciones. La posibilidad de enfrentarse al objeto del miedo debe ser real e inmediata.

El resultado de la inspiración que produce el miedo puede provocar una respuesta de evasión, huida o defensa del sujeto, llegando incluso a suscitar una oposición violenta cuando el aventurero se encuentra acorralado. El Director de Juego también puede pedir al jugador que haga una tirada de esta pasión si su aventurero se embarca en un curso de acción que lo pondrá en contacto con la fuente de su Miedo.

Odio (grupo o individuo)

Como ocurre en nuestro mundo, el odio impulsa a muchas personas en Glorantha. Los objetos de odio más comunes en Glorantha incluyen a los hombres bestia, el Caos, los dracónidos, los enanos, ciertos individuos específicos, el Imperio Lunar, otras tribus, los troles, los jinetes colmilludos y los no muertos. Éstos son sólo algunos ejemplos; el odio puede dirigirse hacia cualquier cosa que el Director de Juego considere apropiada.

El Odio como inspiración sólo puede usarse contra un enemigo concreto. Un aventurero inspirado por la pasión Odio (troles) para golpear a un trol específico recibiría la bonificación por dicha pasión cuando estuviese combatiendo directamente contra ese trol, pero no de forma genérica contra cualquier otro trol oscuro o troloide que estén participando en ese mismo combate. Para luchar con inspiración contra todos los enemigos visibles hay que recurrir a una pasión de Devoción, Lealtad o Amor.

Los Odios pueden tener como objeto a personas específicas, como por ejemplo Odio (Harrek el Bersérker) o quizá Odio (rey Pharandros).

Uso de las pasiones

Las pasiones definen las intenciones vitales de un aventurero y sirven para inspirarlo.

El Director de Juego puede solicitar una tirada de pasión, pero a veces será el jugador quien le sugiera la posibilidad de efectuarla. El Director de Juego tiene la potestad para decidir si es pertinente buscar la inspiración de una pasión. Los jugadores deben tener muy en cuenta que las tiradas de pasión pueden ser extremadamente arriesgadas, pero también provechosas. ¡Una pifia puede llevar a la desesperación!

Inspiración

Un aventurero puede buscar la inspiración de una de sus pasiones y sugerir la tirada correspondiente para reforzar una habilidad, siempre con la aprobación del Director de Juego.

Sólo se puede buscar la inspiración una vez en cada situación o «escena», como durante una escaramuza, batalla, reunión de asamblea, ritual mágico o similar. Un aventurero no puede buscar inspiración cada vez que intenta una misma acción. La inspiración dura el tiempo que se tarde en completar la actividad, como la duración de la escaramuza o batalla (nunca más de un día). En caso de duda, el Director de Juego determinará la duración de la inspiración. La búsqueda de inspiración no lleva tiempo en sí misma, sino que ocurre como parte de otra acción y no suma nada al momento de reacción.

Si un aventurero ya ha hecho una tirada para buscar la inspiración de una runa o pasión durante la situación en curso, no podrá buscar inspiración de nuevo, ni siquiera con una runa o pasión diferente. Además, si ya se ha reforzado una aptitud con una habilidad (ver página 144), no se puede emplear al mismo tiempo el modificador otorgado por la pasión.

Recuerda que el Director de Juego tiene la última palabra sobre si es apropiado buscar la inspiración de una pasión según la situación y su duración. El jugador debe hacer una tirada de D100 contra su puntuación en la pasión para buscar su inspiración:

- **Éxito crítico:** La pasión inspira al aventurero para que actúe según sus principios. El jugador elige una aptitud y le suma un modificador de +50% mientras dure la tarea o situación que ha requerido la tirada de la pasión. También se pone una marca en la pasión para hacer una comprobación de experiencia.
- **Éxito especial:** El aventurero inspirado actúa según lo principios de la pasión. El jugador elige una aptitud y le suma un modificador de +30% mientras dure la tarea o situación que ha requerido la tirada de la pasión. También se pone una marca en la pasión para hacer una comprobación de experiencia.
- **Éxito:** Si el aventurero tiene éxito, se siente inspirado por la pasión y actúa de acuerdo con sus principios. Se aplica inmediatamente un modificador de +20% a una aptitud mientras dure la tarea o situación que ha requerido la tirada de la pasión. También se pone una marca en la pasión para hacer una comprobación de experiencia.
- **Fracaso:** El aventurero se siente descorazonado y sufre una penalización de –10% en todas sus tiradas mientras dure la tarea o situación que ha provocado su estado.
- **Pifia:** Los pensamientos negativos atormentan al aventurero, que pierde de inmediato –1D10% de su puntuación en la pasión y se siente embargado por una abrumadora desesperación que puede durar minutos o días, según lo determine el Director de Juego mediante una tirada en la tabla de **Desesperación**. El aventurero es definitivamente incapaz de hacer nada más que huir o esconderse mientras dure su desesperación.

Desesperación

1D10	Duración de la desesperación
1–3	1D10 asaltos de combate
4–7	4D10+10 asaltos de combate
8–9	Hasta el atardecer, el amanecer o un período de tiempo similar
10	1D3 días de juego

Si la puntuación de una pasión llega a reducirse al 0%, debe eliminarse de la hoja de aventurero. Ninguna pasión puede tener un valor negativo. Además, un aventurero no puede recuperar nunca una pasión perdida de esta manera, puesto que se ha agotado, a menos que el Director de Juego permita que una serie de circunstancias extraordinarias o un comportamiento ejemplar justifiquen su retorno.

Adquirir una pasión

Es posible adquirir pasiones durante el juego. Los aventureros tendrán oportunidades de sobra para procurarse enemigos, seres queridos, aliados y lealtades.

Tanto el jugador como el Director de Juego deben estar de acuerdo con la adquisición. Cuando le ocurra algo importante a un aventurero, uno u otro pueden sugerir el origen de una pasión. Primero deben discutirlo y a continuación determinar el valor inicial de la puntuación, que generalmente debería ser como mínimo del 60%.

Ejemplo: *Yanioth se presenta en las cuevas sagradas del Templo de la Tierra de Eiritha y exige acceder al interior. Las doncellas del hacha intentan impedírselo, pero Yanioth tira su Devoción (Ernalda) con éxito. Explica que su diosa matrona es la madre de Eiritha y, por consiguiente, también está al tanto de sus misterios. Su argumento impresiona a las guardias del templo tanto como para dejarla pasar y participar en los ritos sagrados.*

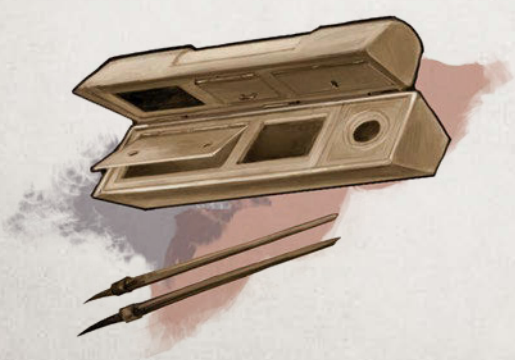
Entre aventuras, la jugadora de Yanioth decide que ha pasado suficiente tiempo con este culto asociado como para justificar una pasión. El Director de Juego le permite definir una nueva pasión de Devoción (Eiritha) con un valor inicial de 60%. Dado que Yanioth no hizo ninguna tirada de esta pasión para poder entrar, no comienza con una marca para hacer una comprobación de experiencia.

Como no se ha convertido en iniciada del culto sacrificando 1 o más puntos de POD, tampoco obtiene acceso a sus hechizos rúnicos ni a los demás privilegios del culto, aunque la nueva pasión puede acabar granjeándole todos estos beneficios.

Tiradas Obligatorias

Las runas y pasiones con una puntuación de 80% o más pueden dejar a tu aventurero a merced del Director de Juego, pues representan creencias y conexiones firmes que no deben tomarse a la ligera ni usarse sólo cuando sea conveniente. Unas pasiones tan extremas permiten al Director de Juego imponer tiradas al jugador por la convicción de las creencias de su aventurero. El Director de Juego cuenta con varias opciones si el jugador interpreta a su aventurero de un modo que no se corresponda con su puntuación en una pasión relevante.

- **Reducción de la runa o pasión:** La puntuación de la runa o pasión se reduce de inmediato a una cifra inferior al 80%, que es el umbral para los comportamientos obligatorios.
- **Tiradas enfrentadas:** Pregunta al aventurero si le gustaría contraponer la runa o pasión a otra runa o pasión en una tirada enfrentada. Si la aptitud opuesta gana la tirada enfrentada, el aventurero puede actuar de manera diferente según lo dictado por el rasgo ganador, y siempre dentro de lo razonable para la situación.



Ejemplo: *Vasana tiene una pasión de Odio (Imperio Lunar) al 90% que se ve puesta a prueba mientras viaja como guardia de la caravana de Biturian Varosh. Biturian acoge a un extraño jinete de sable entre ellos, un aprendiz de chamán llamado Vishi Dunn. Vasana no ha olvidado que los jinetes de sable lucharon junto al Imperio Lunar, y tiene las cicatrices que lo demuestran.*

Su Odio debería empujarla a desconfiar del jinete de sable, o incluso a atacarlo, pero también ha jurado lealtad a Biturian mientras trabaje para él, y por esa razón la jugadora de Vasana decide que es pertinente oponer su Honor de 90% a su Odio (Imperio Lunar). Saca un 06 para su Honor, un éxito especial, y un 41 para su Odio, un éxito normal. Como el éxito especial es superior al normal, el Director de Juego anuncia que el honor de Vasana se impone a todo: preferiría morir antes que romper su juramento. Además, el Director de Juego determina que Vasana no sólo está dispuesta a aceptar al recién llegado, sino que además siente curiosidad por él.

Vasana pregunta a Vishi la razón de su presencia en ese lugar, y él le explica que muchos espíritus les siguen tanto ella como a sus aliados, y los espíritus son de su incumbencia. Vasana cree que es razonable, aunque otros integrantes de la caravana lo encuentran desconcertante y consideran que es un mal presagio.

Reputación

La Reputación mide la fama, notoriedad y renombre de un aventurero. Incluye el linaje y tanto los hechos gloriosos como los infames. Se expresa mediante canciones, chismes, maldiciones, alardes y monumentos. A medida que aumenta la Reputación de un aventurero, más personas conocerán su nombre.

Aumentar la Reputación

Un aventurero puede aumentar su Reputación con actos que llamen la atención de otros. Matrimonios, nacimientos, votos y promesas rotas, convertirse en maestro de las runas, poseer un objeto famoso o mágico y emprender una búsqueda heroica son ejemplos de acciones que pueden aumentar la Reputación del aventurero.

Los aumentos de Reputación no se obtienen mediante comprobaciones de experiencia, sino que los otorga el Director de Juego según los hechos y logros del personaje. La Reputación puede aumentar también por acciones negativas. No disminuye como lo hacen las pasiones o las runas: incumplir un juramento, comportarse deshonrosamente o cometer actos impuros puede hacer a alguien tan famoso como los buenos actos y los logros heroicos (si no más).

Más abajo encontrarás múltiples ejemplos de **Formas de aumentar la Reputación**. No olvides que los hechos deben ser conocidos por la gente; un aventurero no puede ganar Reputación por acciones secretas o desconocidas. El Director de

≈La saga de Vasana≈

1626, estación de la oscuridad.

Que el propio rey sea tu señor tiene sus ventajas. Nos acomodó temporalmente en una lujosa casa de Colina Rica, al final del Camino Descendente. Perteneció a un opulento lunar antes de que la ciudad fuese liberada el año anterior. Tenía muchas habitaciones alrededor de un atrio cubierto. Yanioth colocó a nuestros dioses lares en una de ellas.

Nathem y Vostor dejaron de servir a Biturian al mismo tiempo que nosotros y se convirtieron en mis seguidores a cambio de apoyo y una parte justa de todo botín.

Mis hazañas habían contribuido a engrandecer mi nombre, y recibí el respeto y honor debidos por ellas. Cuando fui al Templo del Conocimiento para saber más sobre la historia de la dinastía de Sartar, ¡me sorprendió que hasta los eruditos supieran de mí!

Una de las eruditas más jóvenes se me acercó y me preguntó si tenía el honor de hablar con Vasana Exterminadora del Caos, espadachina del rey Argrath. Le dije que sí y la erudita se presentó como Sorala de Nochet. Sabía que varios esrolianos habían viajado con Argrath a Prax, pero no reconocí a esa tal Sorala.

La erudita me ayudó a encontrar un pergamino sobre la dinastía de Sartar y a entender las genealogías, matrimonios y relaciones dentro de aquella familia tan numerosa.

Mientras me ayudaba con el pergamino, Sorala me preguntó si estaba acompañando al rey en su viaje al Paso del Dragón. Le dije que sí, pero que no estaba sola: mi banda de parientes y seguidores me acompañaba.

—Quisiera ir con vosotros —dijo impulsivamente—. Deseo presenciar tus hazañas y, si es posible, participar en ellas. El mundo está cambiando y quiero ser parte de ese cambio.

Me mordí el labio. Una escriba podía poner por escrito mis hazañas y garantizar honor eterno a mis parientes.

Ella confundió mis reflexiones con reticencia.

—También sé luchar. No vivo atada a mi escritorio. Luché como tú para defender Nochet, y también combatí con honor en el Vado de Pennel. No seré una carga.

Sonreí. ¡Una escriba guerrera! Acepté su oferta con sumo gusto.

Juego debería usar los ejemplos como se recogen, modificarlos, ampliarlos o usarlos como pautas para cualquier acción que no se incluya en ellos.

Formas de aumentar la Reputación

Hazaña notable (+1D3 a la Reputación)

- Hacer un juramento de cierta importancia.
- Derrotar a un enemigo igual de poderoso.
- Uso excepcional de una habilidad; lograr el éxito en un esfuerzo digno de mención.
- Una boda notable.
- Participar en un gran viaje.
- Convertirse en progenitor en un nacimiento propicio.
- Acoger a un invitado importante en tu hogar o salón.
- Sellar una alianza estratégica.
- Desempeñar un papel importante en una ceremonia de adoración.
- Conseguir que un escriba o juglar cuente tus hazañas.
- Volver a la vida a través de la intervención divina.
- Tener un extraño accidente o golpe de suerte.
- Mentir y ser descubierto.
- Actos delictivos menores. Incumplir un juramento importante.
- Tratar con descortesía a los invitados de tu casa o salón.
- Una pifia particularmente sonada o un fracaso público.
- Perder a un familiar o aliado.
- Romper una alianza. Sacrilegio menor.
- Traer la vergüenza sobre la propia familia.

Hazaña extraordinaria (+1D6 a la Reputación)

- Hacer un juramento épico.
- Derrotar a un enemigo más poderoso (o con superioridad numérica).
- Uso crítico de una habilidad en un momento trascendental.
- Un éxito sobresaliente en un esfuerzo extraordinario.
- Un matrimonio prestigioso.
- Tener gemelos, trillizos o más.
- Una gran alianza.
- Protagonizar un cuento popular o canción bien conocidos.
- Un insólito golpe de suerte.
- Hacer un enemigo importante.
- Acto de sacrilegio considerable.
- Traicionar a alguien bajo tu protección (como un invitado) o dejar que sufra daño.
- Un acto criminal importante.
- Incumplir un gran juramento.
- Asesinato de un pariente.
- Una pifia espectacular o un fracaso sonado.
- Traer una gran vergüenza sobre la propia familia.
- Adquirir un rasgo caótico menor.

Hazaña heroica (+2D6 o más a la Reputación)

- Lograr un éxito legendario en una empresa casi imposible. Llevar un ejército a la victoria o vencerlo en solitario.
- Derrotar a un enemigo de naturaleza divina o inmortal.
- Casarse con un rey o reina, o convertirse en uno.
- Ser el sujeto de una profecía divina.
- Construir algo épico, como un templo o palacio.
- Una derrota espectacular.
- Parricidio o infanticidio.
- Un acto de traición o infamia execrable.
- Adquirir un rasgo caótico mayor.

Cada acto individual otorga una sola vez su modificador a la Reputación, aunque el Director de Juego puede aumentarlo si se repite la misma hazaña varias veces (sin superar el resultado máximo posible de la tirada).

Ejemplo: *El enfrentamiento de Vasana contra el broo en la Ciénaga del Diablo le ha granjeado un +1D3 a su Reputación. El Director de Juego tira y saca un 2, que añade un +2% a la Reputación de Vasana. Más tarde la aventurera narra su gesta a Sorala, que muy impresionada la compone en forma de verso heroico e interpreta en varias ocasiones ante un grupo diverso de espectadores. La Reputación de Vasana aumenta en +1D3 por ser la protagonista de una historia, pero ya había aumentado previamente un +2% por la misma hazaña. El Director de Juego tira 1D3 y saca un 3, pero la Reputación máxima que puede adquirir Vasana por la misma acción es de +3%, así que los versos de Sorala únicamente la aumentan en +1%.*

Es posible aumentar la Reputación y perder Honor con una misma hazaña. ¡Así es como nace la infamia!

Cómo anotar la Reputación

El jugador debe tomar nota de todas las modificaciones a la Reputación del aventurero y la cantidad contribuida por cada una. Cabe recordar que la Reputación no disminuye nunca; simplemente se adquiere fama por cosas diferentes.

Ejemplo: *Harmast tiene una Reputación del 15%. Si realiza un acto de esgrima deslumbrante en defensa de su honor, su Reputación puede aumentar hasta un +3%. El jugador que interpreta a Harmast anota «Impresionante exhibición de esgrima: + 3%» en su hoja de aventurero. La Reputación de Harmast aumenta hasta el 18%.*

Pero más tarde, Harmast deja pasar un insulto a su Honor porque entra en conflicto con otra lealtad. Su Reputación aumenta un +1% hasta un total de 19%, y escribe en su hoja de aventurero que «Se niega a pelear con un humakti borracho: +1%».

Cómo usar la Reputación

La Reputación tiene dos usos: identificar a un aventurero por sus hazañas e impresionar a otros.

Identificar a un aventurero

La Reputación de un aventurero puede utilizarse como medida para indicar si los personajes no jugadores reconocen su nombre y la naturaleza de su fama. A su vez, el aventurero puede determinar si ha oído hablar de un cierto personaje no jugador a través de su Reputación. El Director de Juego debe aplicar los correspondientes modificadores a la Reputación. Un aventurero puede reforzar su Reputación (o la de otra persona) con las habilidades Oratoria o Cantar para aumentar la probabilidad de ser reconocido por un personaje no jugador, algo que puede ser importante si el susodicho es un rey o un sumo sacerdote. Si el Director de Juego lo considera oportuno, un aventurero podría usar una especialidad concreta de la habilidad Saber regional para reforzar la Reputación de un sujeto al que trata de reconocer.

Un personaje que tenga éxito en la tirada habrá oído hablar de las hazañas del sujeto (para bien y para mal). El resultado puede afectar a la reacción del personaje no jugador ante





el aventurero. ¡Alguien con una reputación de violencia, criminalidad y amoralidad podría no ser bien recibido!

Cualquiera puede tratar de negar su reputación, aunque tal subterfugio está muy mal visto y puede enfrentarse a una pasión de Honor o a las runas del Aire, el Fuego o la Verdad.

Impresionar a otras personas

La Reputación puede usarse para reforzar las habilidades Cantar, Encanto u Oratoria, e incluso como un modificador para mejorar la probabilidad de que el aventurero convenza a los evaluadores de su idoneidad para ascender en un culto rúnico. Asimismo, el Director de Juego puede permitir que un aventurero intente influir en la reacción de un personaje no jugador hacia su persona. Las reglas que rigen las reacciones de los personajes no jugadores se describen en la Guía de campaña de RuneQuest.

El éxito de una tirada de Reputación para reforzar otra habilidad determina su efecto sobre la misma:

- **Éxito crítico:** La Reputación del aventurero añade una bonificación de +50% a la habilidad reforzada.
- **Éxito especial:** La Reputación del aventurero añade una bonificación de +30% a la habilidad reforzada.
- **Éxito:** La Reputación del aventurero añade una bonificación de +20% a la habilidad reforzada.
- **Fracaso:** El aventurero resta –20% de la habilidad que iba a ser reforzada.
- **Pifia:** El aventurero resta –50% de la habilidad que iba a ser reforzada.

Modificadores a la Reputación

Los aventureros pueden aplicar modificadores positivos o negativos a la Reputación según la distancia social de la audiencia. Lo normal es que la Reputación de un aventurero sea mayor entre sus parientes, porque los miembros de una familia, clan y tribu suelen difundir las historias de sus parientes más excepcionales. Por el contrario, la Reputación de un aventurero disminuye entre desconocidos y forasteros. Los reyes y héroes más famosos pueden no serlo en absoluto en ciudades lejanas.

Modificadores a la reputación

Observador	Modificador
Del mismo clan.	+25%
Viajero, chismoso o con muchos contactos.	+10% a +25%
De la tribu o ciudad del aventurero.	—
Ajeno a su tribu, pero oriundo de la misma tierra natal.	–25%
De una tierra natal diferente a aquélla donde ha forjado la mayor parte de su Reputación, pero dentro de la misma zona geográfica (por ejemplo, el Paso del Dragón, Kethaela, Peloria, Seshnela, etc.).	–50%
De una región geográfica diferente a aquélla donde ha forjado la mayor parte de su Reputación (por ejemplo, el Paso del Dragón, Kethaela, Peloria, Seshnela, etc.).	–75%



MAGIA

La magia de Glorantha es la interacción de los mortales que existen dentro del Tiempo con los poderes eternos y atemporales del Tiempo Divino.

Durante el Tiempo Divino no había división entre el mundo de los hombres y el de los dioses, entre la vida y la muerte ni entre el cuerpo y el espíritu. La Guerra de los Dioses introdujo el poder de la muerte y los separó a todos con violencia, muerte y entropía. La guerra contaminó el mundo, y tanto la belleza como la armonía infinitas del universo fueron destruidas. La realidad quedó fracturada.

Los dioses eternos hubieran dejado de existir de no haber sido por el Compromiso Cósmico, por el cual los dioses que quedaban renunciaron a su libre albedrío en el mundo de lo temporal para evitar perder su Todo en las fauces de la no existencia. Los dioses siguieron siendo eternos a costa de ser reconocidos desde entonces sólo por las hazañas realizadas durante el Tiempo Divino, que quedaron fijadas e inmutables en el mundo del Tiempo. Si alguna vez los dioses transgredieran sus posiciones fijas y asignadas en el cosmos, entrarían en el mundo mutable del Tiempo y serían destruidos por la entropía y la Muerte.

Los mortales existen dentro del Tiempo. La necesidad de la Muerte en el mundo del Tiempo es otro resultado del Compromiso Cósmico. Los mortales se encuentran separados de los dioses y están sujetos a la Vida y la Muerte. Al morir, sus espíritus se separan de sus cuerpos físicos.

La dualidad de los mundos del Tiempo Divino y el Tiempo de los mortales es una de las polaridades básicas de Glorantha. La realidad conocida surge de estos polos opuestos. La magia es el resultado de la interacción entre ambos mundos, lo que se extrae del Tiempo Divino atemporal y eterno para afectar al plano mortal del Tiempo. Un sacerdote de Orlanth puede usar la magia para desatar rayos en el cielo, un guerrero praxiano puede invocar un espíritu para que guíe su flecha directa hacia el blanco o un hechicero puede dominar las aguas para detener y volcar un trirreme enemigo.

TIPOS DE MAGIA

Los aprendices de dioses identificaron tres tipos distintos de magia: **magia espiritual**, **magia rúnica** y **hechicería**. Cada tipo de magia constituye un método distinto para que los mortales del Tiempo interactúen con los poderes del Tiempo Divino. Cada una de ellas se describe en su correspondiente capítulo.

Las runas son la fuente absoluta de poder para todas las formas de magia. Cada runa pertenecía en su origen a un miembro de la Corte Celestial, la asamblea de dioses antiguos que gobernó el universo entre su creación y la Guerra de los Dioses. En esta asamblea participaban dos tipos de deidades, los Poderes y los Elementales (ver páginas 14–15).

Las runas se dividieron en partes especializadas, creando así a los dioses, y más tarde se combinaron con otros poderes rúnicos. La Corte Celestial fue destruida con la llegada del Caos. Ahora las runas principales son propiedad de los grandes dioses, pero muchas entidades menores poseen poderes rúnicos especializados.

- La **magia espiritual** consiste en la comunicación con los espíritus que residen en las corrientes de energía natural del mundo. Los magos espirituales más poderosos pueden viajar al plano espiritual para interactuar directamente con los espíritus.
- La **magia rúnica** implica una ofrenda de seres vivos u objetos físicos mediante la cual los fieles de una deidad participan de sus hazañas mitológicas. El sacrificio y la participación garantizan al adorador de la deidad una fracción del poder de su runa.
- La **hechicería** tiene que ver con el estudio de las runas como leyes permanentes e indestructibles del universo. Es un enfoque lógico que impone la voluntad del hechicero sobre el plano material.

Puntos de magia

Los **puntos de magia** representan la porción de energía vital que un aventurero puede usar para lanzar conjuros. La cantidad más pequeña que se puede utilizar es 1 punto. La cifra total de puntos de magia que tiene un aventurero descansado es igual a su POD. Los puntos de magia que alimentan un conjuro se agotan, y es necesario utilizar puntos adicionales o sustitutos adecuados para alimentar más conjuros. El jugador debe llevar la cuenta de los puntos de magia que lleva gastados su aventurero.

Los puntos de magia se gastan lanzando conjuros, practicando una adoración o en combate espiritual. Cuando los puntos de magia de un aventurero se reducen a 0, pierde el conocimiento y no lo recobra hasta haber recuperado al menos 1 punto de magia. No se puede tener menos de 0 puntos de magia.

Un aventurero recupera automáticamente una cantidad de puntos de magia igual a su POD cada día, a un ritmo de 1/4 de POD cada seis horas. Si el tiempo apremia, se puede afinar más el ritmo de recuperación a 1/24 del POD del aventurero por hora. Los puntos de magia recuperados no pueden exceder nunca el POD del aventurero, aunque es posible recurrir a otros medios para tener una cantidad de puntos de magia que supere el POD (por ejemplo, usando objetos que los almacenen).

También es posible recuperar puntos de magia deliberadamente usando la habilidad Meditar (ver página 184).

Resistirse a conjuros

El POD de un aventurero se utiliza para resistir los conjuros que se lancen sobre su persona. El objetivo de un conjuro siempre se resiste a su efecto, a menos que decida someterse de forma voluntaria. Para saber si un conjuro surte efecto sobre un objetivo que trata de resistirse a él, hay que comparar el POD del mago con el POD del objetivo en la tabla de resistencia.

Ejemplo: *Yanioth quiere lanzar Curación 3 sobre Harmast, para lo cual gasta 3 puntos de magia. Como Harmast está herido y necesita desesperadamente ser curado, no se resiste al conjuro de Yanioth, y por tanto no es necesario hacer una tirada de resistencia.*

Sin embargo, si por alguna razón Yanioth decide lanzar Confusión sobre Harmast, tendrá que enfrentar su POD contra el POD de Harmast en la tabla de resistencia. Yanioth tiene POD 15, y el POD de Harmast es 16. La puntuación activa de Yanioth (15) se compara con la puntuación pasiva de Harmast (16), concluyendo que Yanioth tiene una probabilidad de éxito del 45%. Si saca 45 o menos en la tirada, el conjuro surte efecto.

Resistirse a un conjuro es una acción defensiva, y por tanto la característica utilizada para ello se considera «pasiva» en la tirada de resistencia.

Puntos de runa

Los iniciados y los maestros de las runas de los cultos rúnicos sacrifican puntos de POD permanentes a su deidad para obtener acceso a la magia rúnica del culto. Estos puntos de POD se denominan **puntos de runa**, y establecen una conexión entre el miembro del culto y su deidad. Si un aventurero pertenece a varios cultos, tendrá una reserva de puntos de runa diferente para cada deidad.

La cantidad mínima de puntos de runa que un aventurero debe asignar a un culto es 1, y la cantidad máxima que puede asignarle es igual a su característica de CAR.

Los puntos de runa gastados se recuperan llevando a cabo ceremonias de adoración y otras actividades del culto.

Adoración

Esta habilidad mágica permite a los mortales entrar en contacto con la perpetuidad del Tiempo Divino. Siempre está vinculada a una deidad específica: el conocimiento de los ritos para adorar a Orlanth no sirven para venerar a Humakt. Los rituales de adoración se prolongan durante todo un día y deben llevarse a cabo en un lugar sagrado para la deidad o en tierra consagrada (para saber más sobre esto, consulta la descripción del conjuro rúnico Consagrar).

Los iniciados en los secretos del culto pueden recuperar puntos de runa mediante la adoración, e incluso pueden ganar tiradas para aumentar su POD.

Aumentar la probabilidad de éxito con magia

Un aventurero puede aumentar las probabilidades de lanzar un conjuro o de tener éxito en una tirada de resistencia mágica de una de estas maneras:

- Meditación o prácticas rituales.
- Refuerzo mediante Bailar, Cantar, una lengua mágica u otra habilidad apropiada.

Meditación

Cualquier mago puede mejorar sus posibilidades de lanzar un conjuro no ritual o de usar una runa con la habilidad **Meditar**. El lanzador concentra su energía psíquica en el conjuro, intercambiando el tiempo dedicado por un aumento de la probabilidad de éxito.

≈La saga de Vasana≈

1626, estación de las tormentas.

Llevé a cabo los preparativos para el gran día sagrado de Orlanth. Había adquirido un buen bisonte joven para el sacrificio. Me pinté con patrones azules y pasé dos días meditando y recitando palabras de poder dentro del Templo del Aire antes de empezar las ceremonias principales. Dormí en el suelo del templo y sólo comí lo que me dieron los sacerdotes. Mi intención era preparar mi alma para los dioses.

Mientras tanto, mi hermana hechizaba un brazalete de jade para que un espíritu de la Tierra pudiera residir en él, ligado a una parte de su alma que había depositado dentro de la pieza.

La ceremonia comenzó al atardecer. Yo formaba parte del círculo exterior de bailarines, cantantes y músicos. Danzamos al ritmo de las flautas triples y los tambores de mano. Dimos saltos enormes empuñando nuestras espadas y escudos, gritando el nombre de Orlanth como si estuviéramos en guerra.

Más allá del círculo que formábamos en nuestro baile estaban los guardianes de la ceremonia. Muchos portaban armas especiales que sólo se utilizaban en los rituales. Se habían preparado los altares para recibir sacrificios de animales, bebidas y armas, las ofrendas para Orlanth. Yanioth y Harmast se encontraban fuera del círculo, junto con otros miembros laicos y quienes deseaban ofrecer regalos a Orlanth pero no conocían los secretos del culto.

Los sacerdotes y señores hicieron un círculo más pequeño en el centro de los bailarines usando arena coloreada, roca triturada, ocre amarillo, carbón vegetal y otras sustancias. Invocaron los nombres sagrados desde su interior para que el plano divino se manifestase dentro de aquel espacio mágico, donde lo mantuvieron con su voluntad y poder personal. Invocaron a Orlanth y luego al mal, para que pudiéramos reconocer a nuestros enemigos y atacarlos con la fuerza de nuestro dios.

Argrath presidió la ceremonia y los sacrificios como sacerdote de Orlanth Rex. Nos regocijamos al sentir nuestros pulmones llenos del poder de Orlanth. Mientras bailaba pude ver dioses y espíritus; allí estaban el Pájaro del Trueno, el Toro Blanco y el Corcel de Ocho Patas. Cuando la espadachina roja apareció dentro del círculo mágico, fui de los que la abatieron, ayudada por la Serpiente Esmeralda. Después la luz roja huyó y descendió a las profundidades. Traté de seguirla y capturarla. Argrath fue testigo de mis hazañas y me concedió su favor.

Tras la ceremonia, Harmast me mostró las cicatrices que le había causado la mujer roja a pesar de haber mantenido una distancia prudencial. Nos preguntamos en voz alta si sería la misma mujer que malogró la búsqueda de los Portadores de Luz de la princesa Kallyr, y si había sido el enemigo invocado por los sacerdotes.

Después del gran día sagrado, Argrath anunció que llevaría a sus huestes al Paso del Dragón para realizar una Prueba de la Corona que demostrase el beneplácito de Orlanth a su pretensión de reinar. Reuní a mis compañeros y les dije que cabalgaríamos con el Toro Blanco.

Modificadores a la meditación

Duración de la meditación	Modificador al conjuro
1 asalto de combate	+5% de bonificación
2 asaltos de combate	+10% de bonificación
5 asaltos de combate (1 minuto)	+15% de bonificación
25 asaltos de combate (5 minutos)	+20% de bonificación
50 asaltos de combate (10 minutos)	+25% de bonificación

La máxima bonificación que se puede conseguir meditando es de +25%, después de 10 minutos de meditación ininterrumpida. Sólo se puede hacer una tirada de Meditar. No es posible combinar la meditación con prácticas rituales, ya que meditar es de por sí parte del proceso.

Un aventurero concentrado en la meditación no puede realizar otras acciones, ni siquiera parar o esquivar. Si sufre algún daño mientras medita deberá superar una tirada de INT×3 para no perder la concentración, de lo contrario tendrá que empezar de nuevo para conseguir el modificador.

Prácticas rituales

Un aventurero puede aumentar su probabilidad de éxito al lanzar un conjuro (incluidos los conjuros rituales), emplear una runa o utilizar una habilidad mágica (como Adorar) a través de una **práctica ritual**. Las prácticas rituales presentan formas muy diversas en Glorantha, incluidos la meditación ascética,

el canto de mantras, la creación de mandalas u otros patrones geométricos, la talla de runas, etc. Todas estas prácticas permiten concentrar las energías psíquicas del mago durante períodos de tiempo potencialmente prolongados, aumentando de manera considerable las probabilidades de éxito.

Preparación de un ritual

Tiempo invertido en el ritual	Bonificación
Media hora	+30%
1 hora	+35%
5 horas	+40%
10 horas	+45%
1 día	+50%
2 días	+55%
1 semana	+60%
2 semanas	+65%
4 semanas	+70%
1 estación	+75%
1 año	+80%
2 años	+85%
5 años	+90%
10 años	+95%
20 años	+100%

El aventurero puede comer y dormir durante el tiempo en que realiza prácticas rituales, pero poco más. Si resta tiempo a sus prácticas rituales para hacer otra cosa (ir de aventuras, enfermar, dar a luz, etc.), dicho tiempo se deduce del tiempo real invertido en el ritual hasta el intervalo correspondiente de la tabla **Preparación de un ritual** (redondeando siempre al intervalo más bajo), lo que seguramente reduzca la bonificación recibida.

Al finalizar el ritual, el aventurero efectúa una tirada del conjuro o habilidad mágica que desea utilizar y gasta los puntos de magia o runa que quiera invertir. Si tiene éxito en la tirada, se lanza el conjuro o se lleva a cabo la tarea.

Ejemplo: *Yanioth quiere realizar prácticas rituales para aumentar su probabilidad de éxito con la habilidad Adorar (Ernalda). Decide invertir una semana en las prácticas rituales antes de hacer la tirada de Adorar (Ernalda), lo que supone una bonificación de +60%. Pero a los cuatro días recibe un mensaje urgente de su hermana pidiéndole ayuda. Yanioth acude en auxilio de su hermana, a lo que dedica dos días. Cuando vuelve al ritual y comienza de nuevo, sólo consigue una bonificación de +55% (una semana menos dos días, redondeado hacia abajo a dos días) en lugar del +60% inicial.*

Refuerzos con habilidades

El aventurero puede reforzar sus probabilidades éxito al lanzar un conjuro o realizar una tirada de resistencia mágica (ya sea una tirada suya o ajena) usando una habilidad como Bailar, Cantar, una lengua mágica o cualquier otra determinada por el Director de Juego. Las reglas para el refuerzo de tiradas se explican en el capítulo **Sistema de juego**.

Usar una habilidad para reforzar una tirada de conjuro o una tirada de resistencia mágica conlleva cierto tiempo:

- Si el aventurero pasa un solo asalto de combate empleando la habilidad de refuerzo antes de lanzar el conjuro o su equivalente, la probabilidad de éxito con dicha habilidad de refuerzo se reduce a la mitad.
- Si el aventurero pasa dos asaltos de combate empleando la habilidad de refuerzo antes de lanzar el conjuro, la probabilidad de éxito del refuerzo es la normal.
- Por cada asalto adicional que pase el aventurero empleando la habilidad de refuerzo antes de lanzar el conjuro, su probabilidad de éxito aumenta en +5%.



La probabilidad de éxito con la habilidad de refuerzo no puede aumentar en ningún caso por encima del doble de su puntuación normal.

Ejemplo: *Yanioth necesita superar el POD de un enemigo para que su conjuro de Desmoralización surta efecto, así que lo refuerza con su habilidad Bailar del 65 %. Sin embargo, sólo pasa un asalto de combate bailando antes de lanzar el conjuro. La probabilidad de conseguir el refuerzo mediante Bailar es tan sólo del 33% (65÷2=32,5 que se redondea al 33%).*

El aventurero que intenta reforzar su probabilidad de éxito con una habilidad no puede realizar ninguna otra acción, ni siquiera parar o esquivar. Si el mago sufre algún daño, debe superar una tirada de INT×3 o de lo contrario perderá la concentración y tendrá que empezar de nuevo el intento de refuerzo.

CONJUROS

Aunque estas reglas presentan tres enfoques de la magia, los conjuros de cada sistema tienen muchas cualidades en común. Las excepciones o añadidos se describen en el capítulo correspondiente.

Terminología

En esta sección nos serviremos de los siguientes términos:

- **Intensidad:** Una medida del poder de un conjuro. Las descripciones de los conjuros detallan su efecto mínimo y el mínimo de puntos de magia necesarios para lograrlo. Los conjuros de efecto mínimo también se conocen como conjuros de mínima intensidad. Para comparar el poder de un conjuro de magia espiritual o de hechicería con un conjuro rúnico, cada punto de runa usado en el conjuro rúnico equivale a 2 puntos de magia espiritual o hechicería.
- **Ritual:** Un procedimiento de gestos, declamaciones y gastos de energía creado por un aventurero para establecer las condiciones necesarias de invocación, encantamiento o mejora de la habilidad con la que se lanzan conjuros. Los rituales se caracterizan por la gran cantidad de tiempo o energía que consume su desarrollo. Es preciso señalar que un ritual supone un proceso distinto al refuerzo de aptitudes, aunque puede darse el caso de que un ritual precise de tal refuerzo.
- **Conjuro:** El lanzamiento de un conjuro comprende el uso de sonidos y frases arcanas, gestos sutiles y un gasto de puntos de magia para cambiar el entorno del aventurero de forma previsiblemente sin usar medios mundanos. Cada sistema mágico requiere procedimientos exclusivos y diferentes a los demás para el lanzamiento de conjuros.
- **Puntos de magia totales:** Este término especifica el número de puntos de magia totales que debe aportar el mago para que sus intenciones se cumplan.

Tipos de conjuros

Esta clasificación establece los requisitos que ha de cumplir un personaje para lanzar un conjuro.

- **Conjuro activo:** Sólo los conjuros de hechicería y magia espiritual pueden ser activos. Estos conjuros requieren que el lanzador mantenga la concentración durante todo el tiempo que permanezcan efectivos. Si el personaje intenta lanzar otro conjuro, entabla un combate espiritual, sufre daño (sea físico o mágico) o le sucede algo inesperado, deberá superar una tirada de concentración (INT×3 como porcentaje) o de lo contrario cesará el efecto del conjuro y tendrá que lanzarlo de nuevo si desea restituir este efecto. Un personaje que trata de mantener activo un conjuro tiene limitado su Movimiento a 4 metros por asalto de combate y no puede combatir de ningún modo.
- **Encantamiento:** Estos conjuros crean un efecto mágico permanente, generalmente a cambio de puntos de POD. Para saber más, consulta la sección **Encantamientos** en la página 249.
- **Conjuro pasivo:** La mayoría de los conjuros son pasivos. Una vez que el conjuro afecta al objetivo, el mago no necesita seguir concentrándose y puede dedicarse a otras actividades, incluyendo el lanzamiento de otros conjuros.
- **Conjuro ritual:** Este tipo de conjuro sólo se puede usar durante un ritual y en ninguna otra circunstancia. Son conjuros que dirigen y definen el ritual. La descripción de cada conjuro ritual especifica el tipo de ritual al que acompaña, y un conjuro concreto no funcionará en ninguna otra clase de ritual. Los conjuros rituales se aprenden de la misma manera que cualquier otro conjuro.
- **Conjuros apilables/no apilables:** Todos los conjuros rúnicos requieren un gasto inicial de puntos de runa. Si el conjuro es **apilable**, se pueden gastar más puntos de runa para generar efectos mayores. En algunos casos la posibilidad de apilamiento está limitada, lo que se especifica en la descripción del conjuro. Si el conjuro es **no apilable**, no es posible gastar puntos de runa adicionales para aumentar su efecto.
- **Invocación:** Estos conjuros invocan un tipo concreto de entidad. Normalmente el invocador fabrica o utiliza una representación simbólica de la criatura invocada. Una pequeña estatuilla, una pintura de arena o un círculo mágico son los más utilizados. En el caso de

los elementales, debe haber presente suficiente materia para habitarla. Los conjuros de invocación son a menudo rituales.

- **Conjuros variables/no variables:** Los conjuros **variables** pueden ser aprendidos y lanzados a distintos niveles de intensidad. Si el poder del conjuro está limitado, se especificará en la descripción correspondiente. Un aventurero puede aprender un conjuro de baja intensidad (Protección 1, por ejemplo) y posteriormente aprender otras versiones más potentes (Protección 2 ó 3). No puede lanzarse Protección 1 después de haber lanzado Protección 2 para obtener como resultado Protección 3; si el personaje desea Protección 3, deberá lanzar Protección 3. También es posible lanzar un conjuro variable de intensidad débil, aun conociendo una versión superior. Los conjuros **no variables** tienen un coste específico e invariable de puntos de magia, y no pueden ser aprendidos ni lanzados a una intensidad diferente a la especificada en su descripción.

Asociación rúnica

Los conjuros rúnicos y de hechicería están asociados a una o más runas. En el caso de la magia rúnica, esta asociación indica qué afinidades rúnicas deben usarse para lanzar el conjuro. Para los conjuros de hechicería, indica las runas que deben comprenderse.

Efectos de los conjuros

Los conjuros se suelen utilizar con el fin de afectar un objeto o lugar determinados. En la descripción de cada conjuro se especifica cuáles son los límites de la zona que resulta afectada al lanzarlo. Todo lo que se encuentre dentro de esos límites, sufrirá los efectos del conjuro. Ciertos conjuros sólo pueden afectar a un ser u objeto individual, según se indique en su descripción.

Los efectos sensoriales (visuales, auditivos, olfatorios e incluso táctiles) de un conjuro dependen del tipo de magia usada y el poder del conjuro.

Potenciar un conjuro

Un personaje puede usar puntos de magia adicionales para **potenciar** un conjuro, sea cual sea su tipo. Normalmente esto se hace para superar un conjuro de Contramagia o Escudo, u otras defensas mágicas.

Ejemplo: *Yanioth intenta lanzar Confusión, un conjuro de magia espiritual de 2 puntos, sobre un guerrero trol oscuro. Sin embargo, el trol ha lanzado Contramagia 4 sobre sí mismo, y el conjuro de la iniciada no logra superar su defensa mágica.*

En el siguiente asalto, Vasana decide lanzar Desmoralización, otro conjuro de magia espiritual de 2 puntos, sobre el mismo trol. Esta vez potencia el conjuro con 4 puntos de magia, convirtiéndolo efectivamente en un conjuro de 6 puntos. El conjuro se lanza con éxito y atraviesa la defensa mágica del trol.

Alcance de los conjuros

El alcance es la distancia máxima dentro de la cual tiene efecto el conjuro, medida desde el personaje que lo lanza. Todos los blancos del conjuro deben hallarse dentro de esta zona, de lo contrario no se verán afectados. La descripción de cada conjuro indica cuál es su alcance y determina su área de efecto (de haberla). Esta área debe estar necesariamente incluida dentro del alcance del conjuro.

Se distinguen dos tipos de conjuros según su alcance:

- **Conjuros de toque:** Estos conjuros sólo afectan a una persona u objeto que se halle en contacto físico con el mago. Es imprescindible que el personaje toque la localización sobre la que desea que el conjuro tenga efecto. No es necesario que el contacto se ejerza sobre la piel, puesto que la energía mágica es capaz de atravesar tejidos e incluso el metal de las armaduras, pero debe estar lo suficientemente próximo para afectar al aura del blanco. El contacto entre el mago y el blanco debe mantenerse durante todo el tiempo que dure el lanzamiento. Algunos conjuros tienen un alcance «personal» y sólo afectan a quien los lanza. Se supone que el mago está en contacto permanente consigo mismo, incluso aunque se desplace.
- **Conjuros a distancia:** La distancia máxima a la que se pueden lanzar los conjuros se especifica en metros. Estos conjuros se pueden proyectar a cualquier lugar dentro de esa distancia que el mago pueda ver por medios físicos o mágicos. Cada sistema de magia contempla un alcance general para sus conjuros, pero siempre hay excepciones. Todas ellas se mencionan en las descripciones correspondientes.

Duración de los conjuros

Los efectos de un conjuro se mantienen durante una cantidad de tiempo específica. Hay dos categorías de **duración**:

- **Conjuros instantáneos:** Los conjuros instantáneos surten efecto en el acto. El conjuro espiritual Curación pertenece a este tipo. Una vez que el conjuro ha surtido efecto, no es posible disipar los resultados.
- **Conjuros temporales:** Su efecto perdura durante un lapso de tiempo concreto (definido en su descripción), y a partir de ese momento desaparece. Los conjuros temporales de magia espiritual se mantienen en vigor durante 2 minutos; los conjuros temporales de magia rúnica se mantienen en vigor durante 15 minutos.

Encantamientos

Un **encantamiento** causa un cambio mágico duradero en el plano material. El encantamiento requiere que el encantador pierda algo de forma permanente para efectuar este cambio. Lo más habitual es que se sacrifiquen puntos de POD.

Cómo encantar algo

Todo lo material puede ser encantado, como por ejemplo una o varias localizaciones de golpe de una criatura (si tiene forma física) o bien objetos inanimados (hasta 25 puntos de TAM por cada punto de POD invertido). No hay límite al número de encantamientos que puede recibir un objeto. Hasta se puede encantar un lugar para que los intrusos activen uno o más conjuros al entrar, o bien para almacenar puntos de magia o conjuros en una cierta ubicación (como la arboleda de una dríada, la tumba de un héroe, el santuario interior de un templo o un oratorio aislado en las montañas).

Para encantar un lugar, cosa o criatura, el encantador debe inscribir las runas del encantamiento en la superficie, interior o perímetro del mismo. No es necesario que se vean los símbolos, pero deben estar hechos de alguna sustancia real o a partir de ella. Los encantadores suelen inscribir las runas de manera tan permanente como sea posible, porque si los símbolos son destruidos, también lo es el encantamiento.

El POD sacrificado para el encantamiento no tiene por qué provenir en su totalidad del encantador; si éste sacrifica al menos 1 punto de su propio POD, otros pueden contribuir voluntariamente al sacrificio sin que exista límite a sus aportaciones.

Encantamiento de atadura

Un **encantamiento de atadura** es un tipo especial de encantamiento que permite confinar un espíritu u otra criatura procedente de otro plano. El objeto que se utiliza para la atadura debe encantarse con 1 punto de POD por cada característica que posea la criatura. Por lo tanto, el típico encantamiento de atadura de un espíritu requiere un sacrificio mínimo de 2 puntos de POD (los espíritus tienen siempre CAR y POD, y a veces también INT), mientras que el encantamiento de atadura de un elemental requiere al menos 3 puntos de POD porque los elementales siempre tienen FUE, TAM y POD.

El encantador atrapa el espíritu y la forma física de la criatura (si es que la tiene) dentro de la sustancia del objeto encantado. Las pocas criaturas de otro plano que tienen TAM no añaden su peso al objeto, como tampoco los elementales le añaden calor, humedad ni otras cualidades similares.

El aventurero debe poseer un conjuro de control relevante, como Atadura espiritual u Ordenar a espíritu del culto, para atar a la criatura con el encantamiento. Una entidad atada a un objeto carece de sentidos naturales y no puede percibir su entorno a menos que use magia. Quienes entran en contacto físico con un encantamiento de atadura pueden comunicarse mentalmente con la entidad atada si nada lo impide, así como ordenar a la entidad que use sus capacidades.

Las entidades atadas están ligadas al plano material por la fuerza vital del encantador. Si el encantador muere, todas las entidades que ha atado son liberadas de inmediato.

Algunas entidades poseen conocimientos o capacidades que un personaje puede utilizar si empuña el objeto al que están atadas. Sin embargo, la mayoría de las entidades son muy poco eficaces mientras están atrapadas y deben ser liberadas para resultar útiles; éste es el caso de espectros, espíritus curativos,



elementales y demás. Si una entidad es liberada de un objeto para realizar una función sin haberla sometido con un conjuro de control, queda libre. Si se usa un conjuro de control antes de que la entidad sea liberada, se le puede ordenar que realice diversas acciones y regrese al objeto encantado cuando haya terminado. Los conjuros de control funcionan automáticamente con las criaturas que están atadas a objetos.

Además, un conjuro de control reemplaza el control innato ejercido sobre una entidad atada a un objeto. Un encantador que no use condiciones (ver más abajo) para restringir el uso de sus encantamientos de atadura puede encontrarse con que sus entidades son robadas o utilizadas en su contra por astutos oponentes que conozcan los conjuros de control adecuados. Cualquiera que pueda usar el objeto también puede lanzar conjuros sobre la entidad atada; no necesita estar en contacto físico con el objeto para afectar a la entidad con conjuros, aunque sí deberá usar algún tipo de percepción mágica (como Penetrar el velo, Visión del alma o Vista mágica) que le permita lanzar conjuros sobre una entidad atada de esta manera.

Los elementales y demás entidades atrapadas en objetos no pueden recuperar los puntos de golpe perdidos hasta que regresen a su plano de origen.

Atar espíritus a animales

Un espíritu puede estar atado a un animal mundano que carezca de INT pero posea las características físicas normales (FUE, CON, TAM y DES), como un pájaro, un perro, un gato sombrío, un mono o similar; consulta el Bestiario de Glorantha para saber más sobre estas criaturas. Sólo los espíritus (es decir, entidades de otro plano sin forma corpórea) pueden ser atados a un animal. Se deben sacrificar al menos 2 puntos de POD en el ritual de atadura. Así, se necesitarían 3 puntos de POD si el espíritu también tuviera INT.

Una vez que un espíritu se une al animal, toma el control de su cuerpo. El animal puede seguir las órdenes del encantador y luchar por él o para preservar su propia vida. También obedecerá cualquier otra orden. Si el animal muere, el espíritu atado queda libre.

El espíritu puede comunicarse con el encantador cuando esté a distancia de contacto físico. También puede hablar con el encantador o con otras personas usando la lengua espiritual y cualquier otro idioma que conozca.

Límites de la atadura

Un aventurero puede mantener atadas un número total de entidades igual a su CAR dividido entre 3. Si el aventurero pierde puntos de CAR, debe tener mucho cuidado cuando trate con sus espíritus.

Si el aventurero trata de mantener más espíritus atados de lo permitido por su CAR, tendrá problemas la primera vez que intente usar alguno para cualquier cosa. El espíritu se rebelará a menos que el aventurero consiga una tirada de CAR×5 o menos en un D100. Si falla la tirada, el espíritu se enfrenta al aventurero en combate espiritual hasta que venza uno de los dos. Para saber más, consulta la sección **Combate espiritual** en la página 366.

En general, un espíritu con un POD visiblemente menor al del aventurero tratará de huir del combate, siempre a discreción del Director de Juego.

Otros encantamientos

Hay más encantamientos, muchos de los cuales son conjuros comunes, como el Encantamiento de puntos de magia, el Encantamiento de armadura espiritual, el Encantamiento de matriz de conjuro y demás. Otros son secretos de un culto, como los que se usan para crear espadas de la muerte de Humakt, tridentes de aluminio de Wachaza y bastones de Issaries. Otros, como las espadas de filo perpetuo, pueden ser realizados por cualquier persona que conozca el procedimiento.

Todos estos encantamientos requieren un sacrificio.

Condiciones de los encantamientos

Los encantamientos se pueden modificar mediante la fijación de **condiciones** para su uso. El encantador determina las condiciones que quiera y gasta la cantidad apropiada de POD durante la creación del encantamiento.

Una vez que se ha agregado una condición a un encantamiento ya no se puede quitar ni expandir, aunque más adelante el encantador puede restringirla aún más.

Hay seis clases de condiciones. Incluir cada clase en el encantamiento cuesta 1 punto del POD actual del encantador, pero a excepción de las condiciones de área de efecto, cada clase de condición no cuesta más de 1 punto de POD, sin importar cuán compleja sea la condición establecida. El Director de Juego decidirá la cantidad de clases que le corresponden a una condición establecida.

- **Condiciones de área de efecto:** El encantamiento afecta a una zona en vez de a un objeto específico; el tamaño de esta zona viene determinado por el número de puntos de POD gastados. Un encantamiento de área de efecto que usa 1 punto de POD afecta a 1 metro cúbico. Un encantamiento de área de efecto de POD 3 afecta a un volumen de 3 metros cúbicos, y así sucesivamente. Cualquiera que cumpla los requisitos adecuados puede utilizar la capacidad de almacenamiento de puntos de magia de las matrices de conjuro con que se haya encantado la zona. La potencia mágica de un ataque con área de efecto es igual al número total de puntos de POD utilizados para encantar la zona.
- **Condiciones de ataque:** Una condición de ataque añadida a un conjuro provoca que éste se lance cuando

un objetivo definido por condiciones de destino adicionales (ver más adelante) entra en la zona o toca el objeto.

- **Condiciones de vinculación a puntos de magia:** Este encantamiento vincula la capacidad de almacenamiento de puntos de magia de un dispositivo a un conjuro o conjuros (si éstos también están vinculados) para que, cuando se lancen, los puntos de magia usados se extraigan automáticamente de ese almacenamiento. Debe haber puntos de magia almacenados en el encantamiento para que los conjuros puedan extraerlos.
- **Condiciones de vinculación a un conjuro:** Este encantamiento vincula los conjuros especificados para crear efectos inusuales. Gastando 1 punto de su POD actual, el encantador puede unir cualquier número de los conjuros del objeto encantado, creando a todos los efectos un conjuro más complejo. Usar cualquiera de los conjuros vinculados lanza también todos los demás. Si el encantador desea vincular más tarde otros conjuros, debe gastar otro punto permanente de POD.
- **Condiciones de objetivo:** Estas condiciones se utilizan para definir exactamente quién se verá afectado (o no) por los encantamientos de un objeto. Si no se especifica ninguna condición de objetivo, el objeto funcionará contra cualquiera. Pero si se incluyen condiciones de objetivo como parte del encantamiento, los conjuros del objeto sólo se activarán contra un objetivo que cumpla dichas condiciones. Si los conjuros son lanzados por alguien que esté usando el objeto, fallarán automáticamente contra objetivos no especificados por las condiciones.
- **Condiciones de usuario:** Normalmente cualquiera puede utilizar un objeto. Las condiciones de usuario hacen posible que el encantador restrinja el uso del objeto encantado. Se puede impedir el uso a una persona o grupo de personas específicas gastando 1 punto de POD actual. Cualquier número de personas puede incluirse como grupo si está claramente identificado. Este grupo puede ser tan grande como para excluir a todo el mundo menos al encantador. Una vez que se ha añadido esta condición a un objeto encantado, el individuo o miembros del grupo especificado no podrán usar nunca la magia del mismo. Si el encantador quiere restringir más tarde el uso a otra persona o grupo de personas, deberá gastar otro punto permanente de POD en un ritual de encantamiento. Si el encantador es el único capaz de usar un objeto, éste se volverá inútil si el encantador muere. Sólo quienes puedan utilizar un objeto podrán añadirle encantamientos o condiciones. Es posible vincular una condición a una parte de los encantamientos de un objeto; por ejemplo, mientras que cualquiera podría utilizar la capacidad de almacenamiento de puntos de magia de una espada ritual, quizá sólo una voz de las tormentas pudiera usar la matriz del conjuro Cuchilla afilada de dicho objeto.

Ejemplo: *Yanioth, ahora sacerdotisa de Ernalda, desea encantar un brazalete de jade con un Encantamiento de atadura de elemental de tierra. Este encantamiento cuesta 3 puntos de POD, lo que reduce su POD de 21 a 18. No puede sacrificar más POD en este momento (una sacerdotisa necesita un POD mínimo de 18), y tampoco hay voluntarios dispuestos a sacrificar su POD para complementar el de ella. Como quiere hacer un uso inmediato del encantamiento, decide terminarlo sin agregar ninguna condición.*





MAGIA ESPIRITUAL

La magia espiritual es el tipo de magia más básico y común que se puede encontrar en Glorantha. Consiste en la comunicación con los espíritus que residen en las corrientes de energía natural del mundo, y casi todas las culturas y religiones de Glorantha la practican de un modo u otro.

Para lanzar un conjuro de magia espiritual, el personaje se concentra en los espíritus con los que tiene un foco y altera temporalmente las corrientes de energía espiritual a fin de crear un efecto. Esto conlleva un gasto temporal de POD que se expresa en puntos de magia. Por esta razón, los conjuros de magia espiritual (a veces llamada «magia de batalla»), aunque poderosos, tienen una corta duración (generalmente de dos minutos) y drenan una gran cantidad de energía al usuario en forma de puntos de magia. Por muy fuertes que sean los mortales, no tienen POD suficiente para obrar cambios duraderos en el tejido básico del universo. La magia de las runas (que se explica en el capítulo **Magia rúnica**), realizada con la ayuda de una deidad, no tiene necesariamente esta limitación.

El POD de un aventurero es la medida de su habilidad para afectar el universo con su fuerza de voluntad. La cantidad de puntos de magia que puede gastar un aventurero es igual a su POD. Pero si no se conoce ningún conjuro, este POD sólo puede servir para resistirse a otras fuerzas. No puede causar efectos mágicos por sí mismo.

Ejemplo: *Vasana tiene un POD de 15, de modo que puede gastar hasta 15 puntos de magia antes de perder el conocimiento. Si lanza Cuchilla afilada 4 sobre su espada, sus 15 puntos de magia se reducen a 11 en el momento de reacción en que lanza el conjuro. Ahora sólo le quedan 11 puntos de magia disponibles, a menos que lance más conjuros, en cuyo caso este total disminuirá aún más.*

APRENDER MAGIA ESPIRITUAL

Los conjuros de magia espiritual que se enumeran más adelante pueden aprenderse de cultos rúnicos y chamanes.

Con un culto

Los cultos rúnicos pueden enseñar cualquier conjuro de magia espiritual conocido por sus maestros de las runas. Las listas de magia espiritual de los distintos cultos indican los conjuros que se conocen en todos sus templos, aunque algunos pueden enseñar otros conjuros de magia espiritual que no aparezcan en su lista.

Los cultos rúnicos enseñan magia espiritual a cualquier miembro laico o iniciado que pague al templo. Suelen ofrecer la magia espiritual del culto a sus iniciados con un descuento (generalmente la mitad del precio exigido a los simples miembros laicos), y pueden enseñar ciertos conjuros sin cobrar por ello. También pueden prohibir a sus seguidores aprender o usar cierta magia espiritual. El coste habitual de cada conjuro figura en la tabla **Conjuros de magia espiritual** (página 257).

Los cultos rúnicos enseñan a menudo magia espiritual a cambio de un servicio a un templo específico.

Es posible impartir cierta magia espiritual a los iniciados como parte de las ceremonias en los días sagrados de un culto. Por lo demás, aprender un nuevo conjuro requiere una semana de esfuerzo y estudio durante la cual no se puede hacer nada que interfiera en el aprendizaje.

Con un chamán

Como especialistas en comunicación con el plano espiritual, los chamanes pueden enseñar cualquier conjuro de magia espiritual de la lista. El coste habitual de cada conjuro figura en la tabla **Conjuros de magia espiritual** (página 257).

Límites a la memorización de conjuros

Cada punto de magia espiritual requiere 1 punto de CAR para poder memorizarse. La capacidad máxima de un aventurero equivale a su CAR.

Ejemplo: *Vasana, con un CAR de 19, puede memorizar 19 puntos de magia espiritual. Sus conjuros son Movilidad (1 punto), Desmoralización (2 puntos), Curación 3, Cuchilla afilada 4, Contramagia 3, Protección 4 y Fuerza (2 puntos).*

Un aventurero puede olvidar voluntariamente un conjuro de magia espiritual para hacer sitio a otros nuevos. En este caso deberá volver a aprender el conjuro olvidado como si fuera nuevo para él.

El foco

Para lanzar efectivamente los conjuros de magia espiritual es necesario usar un **foco**. El foco sirve como recordatorio y símbolo del conjuro. El contacto con el foco, ya sea visual, táctil o a través de otro sentido, desencadena la liberación y formación de las energías mágicas del individuo que hacen funcionar el conjuro.

Los focos pueden ser de diversa naturaleza, dependiendo más de la costumbre local que de las reglas del juego. Por ejemplo, estos son algunos focos comunes:

- Tatuajes que simbolizan el conjuro
- Escarificación ritual
- Un objeto mágico
- Un sonajero hecho de cuerno de animal
- Plumas atadas a un objeto o ropa
- Un cordón de nudos o cuentas
- Una piedra tallada
- Una pieza de joyería
- Un símbolo o diseño tallado en una herramienta, arma o joya
- Una figura animal
- Una efigie de la deidad hecha de piedra, cerámica o metal
- Una caña pintada llena de semillas

El foco se llama a menudo «fetiche», y su propietario siempre lo trata con gran respeto. Sin embargo, un foco no es mágico en sí mismo y no responderá al conjuro Detectar magia a menos que tenga otras propiedades mágicas.

Es posible lanzar cualquier conjuro de magia espiritual sin un foco, pero se necesitan dos asaltos de combate para hacerlo. El primer asalto se dedica a visualizar cuidadosamente el símbolo focal necesario para el conjuro y el objetivo al que debe afectar.

Incluso pueden grabarse runas en la herramienta que vaya a recibir la magia. Un foco para un conjuro de Cuchilla afilada, por ejemplo, se graba a menudo en la espada que será afilada. Para lanzar el conjuro sobre otra arma, basta con empuñar la espada focal en una mano y tocar el arma con la otra mano mientras se lanza el conjuro.

Capacidad para lanzar conjuros

Un aventurero tiene una probabilidad igual a su POD×5 de lanzar con éxito cada uno de sus conjuros de magia espiritual. Si no consigue esta tirada, no se gastan los puntos de magia y el aventurero puede volver a intentarlo en el siguiente asalto de combate.

Todo conjuro cuesta un cierto número de puntos de magia. Es preciso tener en cuenta que no pueden combinarse conjuros entre sí para hacerlos más efectivos.

Ejemplo: *Dos aventureros conocen Cuchilla afilada 2. No pueden lanzarlo a la vez sobre la misma arma para obtener un efecto de Cuchilla afilada 4. Sin embargo, sí se pueden agregar puntos de magia adicionales a un conjuro para superar un conjuro de Contramagia o Escudo. Por lo tanto, es posible lanzar una Disrupción de 5 puntos. Su efecto sería el mismo (1-3 puntos de daño), pero los 4 puntos de magia adicionales le ayudarían a penetrar las defensas mágicas dispuestas en su contra.*

Tirada de resistencia

Todos los objetivos (excepto los voluntarios) se resisten a los conjuros que les lanzan. Cada conjuro necesita superar esta resistencia con una tirada de POD contra POD en la tabla de resistencia, que indicará la probabilidad de éxito (ver página 147). Un aventurero puede intentar reforzar su probabilidad de éxito en esta tirada de resistencia mediante el uso de una aptitud apropiada o empleando la habilidad Meditar (ver **Aumentar la probabilidad de éxito con magia** en la página 244).

Momento de reacción de un conjuro

Para determinar el momento de reacción en el que se puede lanzar un conjuro, suma el momento de reacción por DES del aventurero más los puntos de magia del conjuro (menos el primero) y los puntos de magia que se hayan empleado para potenciarlo. El total será el momento de reacción del conjuro.

Momento de reacción por DES + puntos de magia adicionales del conjuro + puntos de magia para potenciarlo = momento de reacción del conjuro

≈La saga de Vasana≈

1627, estación del mar.

Vishi Dunn insistió en abandonar el camino de Pavis una vez que pasamos el Túmulo Alto de Tada. Y así entramos en las colinas de la Ciudad Dormida, una serie de acantilados, cuestas, cúpulas y farallones que se elevan desde el suelo del desierto. Vishi nos contó que Tada fue un campeón del Rey Tierra y venció a muchos enemigos antes de morir a manos de Ragnaglar. Quedó despedazado, y las partes que se hallaron fueron enterradas bajo el túmulo, un enorme montículo de tierra y rocas de unos 600 metros de altura. Vishi nos contó que algunas tribus de Prax aún guardan como reliquias algunas de las partes del cuerpo de Tada, conocidas como Despojos Macabros. Las colinas de la Ciudad Dormida, según Vishi, es donde fueron enterrados los ejércitos del campeón.

Las Rocas de la Asamblea son un anfiteatro natural con innumerables pilares de piedra colorida. Vishi nos advirtió que es un lugar espiritual muy fuerte, donde los antiguos chamanes invocaban ejércitos de espíritus con nombres extraños como el Pueblo de Cobre, los Señores Aldryami, los Orejas Largas o los Jinetes de la Tierra.

Una mujer gran llama cubierta con un velo estaba de pie en el centro de las Rocas de la Asamblea, sacudiendo un sonajero y cantando monótonamente. No nos prestaba atención. Vishi se sentó a su lado y esperó. Estuve a punto de protestar, pero mi hermana me advirtió que la mujer gran llama debía estar hablando con los espíritus. Algunas horas después, la mujer se puso de pie y saludó calurosamente a Vishi Dunn como a un viejo amigo.

Vishi nos la presentó.

—Ésta es Sabera Jinete de Espíritus, mi maestra. Un cuervo me ha traído hasta ella. Me dice que numerosos espíritus siguen al Toro Blanco, pero que muchos más se le oponen. Desea que nos quedemos aquí varios días para que los espíritus me informen. A cambio, ofrece enseñar a uno de vosotros un poderoso encantamiento espiritual.

Estuvimos de acuerdo. Le dije a la chamán que deseaba aprender cómo invocar a los espíritus para obtener una gran fuerza, y ella me aseguró que se podría hacer. Sabera envió a Vishi Dunn a las colinas de la Ciudad Dormida «hasta que los espíritus digan lo que necesitas saber». Harmast se quejó de que aquello era «brujería bárbara» y no quiso tener nada que ver con Sabera y sus espíritus, pero los demás quisieron ver cómo Sabera obraba su magia.

Fui purificada con sudor y humo, y cubierta de polvo de las colinas. Cuando estuve lista, Sabera cantó a los espíritus y me mostró cómo invocar su fuerza. Me tatuó un círculo de ocho puntas sobre un bisonte estilizado que serviría como foco para la magia. ¡Cuando invocase la ayuda de los espíritus, me volvería más fuerte que un trol!

Vishi regresó al cabo de una semana. Parecía demacrado y tenía un brillo febril en la mirada.

—Los espíritus me han mostrado lo que necesitaba ver. Debemos ir al Paso del Dragón. La guerra nos espera.

Si la concentración del mago se rompe de forma repentina e inesperada antes de que haya terminado de lanzar un conjuro (por ejemplo, si lo hieren), no podrá lanzar el conjuro y deberá intentarlo de nuevo. Sin embargo, no se pierden puntos de magia por el intento fallido.

Cabe destacar que los conjuros de magia espiritual únicamente se pueden lanzar en un solo asalto de combate si se tiene el foco apropiado; de lo contrario, se tardará dos asaltos en lanzarlo. Para saber más sobre los focos mágicos, consulta la página 254.

Límites de los conjuros

La mayoría de los conjuros de magia espiritual son **instantáneos** o **pasivos**. Una vez lanzados, el mago no necesita prestar más atención a estos conjuros para que sigan funcionando. Así, cuando un aventurero termina de lanzar Desmoralización sobre un oponente, puede pelear, correr o lanzar otro conjuro (incluso el mismo). El objetivo desmoralizado permanece en ese estado durante el límite de tiempo del conjuro. Incluso aunque el mago resulte herido o muerto, la desmoralización continúa a menos que sea eliminada con un conjuro de Disipar magia o neutralizada con un conjuro de Fanatismo.

Algunos conjuros, como Controlar (entidad), Cuchilla ígnea, Invocar (entidad), Pared de luz y Pared oscura permanecen **activos** y requieren algo de concentración y atención por parte del mago para continuar funcionando durante el período de tiempo deseado.







Procedimientos de magia espiritual

El jugador declara que su aventurero va a lanzar un conjuro sobre un objetivo específico. El aventurero toca su foco, se concentra en el conjuro y entona su canto.

En el momento de reacción en que el aventurero completa el procedimiento de lanzamiento de conjuros, el jugador efectúa una tirada de percentil (D100). El resultado de esta tirada debe ser igual o menor que el POD×5 del aventurero para que éste lance el conjuro con éxito.

Si la tirada es mayor que la probabilidad de éxito del aventurero, el conjuro no funciona y no se gastan puntos de magia. El aventurero podrá volver a intentarlo en el siguiente asalto de combate.

Cuando se usa magia espiritual, los éxitos críticos y las pifias no tienen efectos adicionales.

Tirada de resistencia

Algunos conjuros ofensivos se lanzan sobre objetivos involuntarios que se oponen a su efecto. En este caso, el POD del mago se compara con el POD del defensor en la tabla de resistencia. En general será el mago quien haga la tirada de resistencia. Si tiene éxito, el conjuro surte efecto ese mismo momento de reacción.

Coste en puntos de magia

Lanzar un conjuro cuesta un número determinado de puntos de magia que puede incrementarse para potenciar sus efectos. Aunque el objetivo logre resistirse a un conjuro ofensivo, los puntos de magia gastados se pierden igualmente.

El jugador resta los puntos de magia gastados del total que figura en su hoja de aventurero.

Alcance

El alcance de un conjuro de magia espiritual se especifica en su descripción. Define la distancia máxima desde el mago hasta la que pueden ocurrir los efectos del conjuro. La magia espiritual contempla dos tipos de alcance: **toque** (el mago debe tocar físicamente al objetivo) y **a distancia** (hasta 50 metros). Para los conjuros de toque basta con tocar la ropa o armadura del objetivo, a menos que la descripción del conjuro especifique otra cosa.

Duración

La duración indicada en la descripción del conjuro define el período de tiempo en el que se mantienen en vigor los efectos del conjuro, medido desde el momento de reacción en el que se completó su lanzamiento. Todos los conjuros de magia espiritual **temporales** duran dos minutos (diez asaltos de combate). Los conjuros **instantáneos** sólo surten su efecto en el momento de reacción en el que se lanzan.

Ciertos conjuros, como Disrupción, Extinguir, Inflamar y Reparación, tienen efectos permanentes. Eso no significa que el daño de un conjuro de Disrupción no se pueda curar, ni que un fuego Extinguido no pueda volver a encenderse; quiere decir que el daño no desaparece por sí solo y que el fuego no vuelve a encenderse por su cuenta.

Conjuros de magia espiritual

En esta sección se enumeran y describen los conjuros de magia espiritual más comunes dispuestos en orden alfabético. Cada conjuro se presenta con el siguiente formato:

Nombre del conjuro

Coste en puntos de magia

Alcance de lanzamiento, Duración, Tipo de conjuro

La descripción del conjuro, incluida el área de efecto.

Algunas descripciones contienen además un calificador entre paréntesis. Estos calificadores especifican sobre qué tipo de sustancia, especie, sentido o característica tendrá efecto el conjuro. Siempre debe especificarse un calificador cuando se aprende el conjuro. *Por ejemplo, Detectar oro es un conjuro distinto a Detectar hierro, pero los dos funcionan de la misma manera. Ambos deben ser aprendidos por separado.*

Los calificadores de especies indican que el conjuro afecta a una especie animal concreta.

Cuando el calificador es una sustancia, se refiere al tipo de sustancia natural que se verá afectada por el conjuro. Las más comunes son: oro, plata, cobre, zafiros. hierro, carbón, estaño, esmeraldas, fuego, diamantes, tierra, aire, madera, cuero, piedra, algodón, ladrillo, bronce, agua, hueso, cristal, cuarzo y oscuridad. Por supuesto, existen otras muchas sustancias que se pueden añadir si el Director de Juego permite esos conjuros en su campaña. Ninguna de estas sustancias puede contener materia viva.

Conjuros de magia espiritual

Nombre del conjuro	Puntos	Coste
Atadura espiritual	1 punto	150 L
Cola	Variable	50 L por punto
Confusión	2 puntos	250 L
Contramagia	Variable	50 L por punto
Controlar (entidad)	1 punto	50–150 L
Coordinación	2 puntos	125 L
Cuchilla afilada	Variable	50 L por punto
Cuchilla ígnea	4 puntos	400 L
Curación	Variable	50 L por punto
Dardo veloz	1 punto	75 L
Desmoralización	2 puntos	150 L
Detectar enemigos	1 punto	30 L
Detectar espíritu	1 punto	30 L
Detectar magia	1 punto	30 L
Detectar no muertos	1 punto	30 L
Detectar (sustancia)	1 punto	30 L
Detectar trampas	2 puntos	30 L
Detectar vida	1 punto	30 L
Disipar magia	Variable	50 L por punto
Disrupción	1 punto	50 L
Distracción	1 punto	75 L
Dormir	3 puntos	300 L
Encantamiento de atadura	1 punto	30 L
Encantamiento de matriz de conjuro	1 punto	30 L
Encantamiento de puntos de magia	1 punto	30 L
Extinguir	Variable	50 L por punto

Nombre del conjuro	Puntos	Coste
Fanatismo	1 punto	100 L
Flecha ígnea	2 puntos	250 L
Fuerza	2 puntos	100 L
Garrotazo	Variable	50 L por punto
Glamur	2 puntos	100 L
Inflamar	1 punto	50 L
Invocar (entidad)	Variable	Variable
Linterna	1 punto	30 L
Luz	1 punto	50 L
Mano de hierro	Variable	50 L por punto
Mellar armas	Variable	50 L por punto
Movilidad	1 punto	50 L
Pantalla espiritual	Variable	50 L por punto
Parada	Variable	50 L por punto
Pared de luz	4 puntos	300 L
Pared oscura	2 puntos	200 L
Protección	Variable	50 L por punto
Proyectil múltiple	Variable	100 L por punto
Ralentizar	1 punto	50 L
Reparación	Variable	50 L por punto
Rielar	Variable	75 L por punto
Silencio	1 punto	50 L
Vigor	2 puntos	100 L
Visibilidad	2 puntos	100 L
Visión acuática	1 punto	30 L
Vista lejana	Variable	50 L por punto
Vista mágica	3 puntos	100 L

Lista de conjuros de magia espiritual

Atadura espiritual

1 punto

A distancia, Permanente, Pasivo

Este conjuro se usa para atar espíritus a familiares u objetos mágicos; para más información, consulta el conjuro Encantamiento de atadura en la página 249 y la sección **Atar espíritus a animales** en la página 250. La atadura de un espíritu en un familiar exige el uso de animales especiales criados por el culto, tal y como se describe en el capítulo **Cultos rúnicos**. Los objetos mágicos para la contención de espíritus se pueden crear mediante un ritual de Encantamiento de atadura (página 249), obtenerse en un templo o encontrarse durante una aventura.

Si el encantador muere, el espíritu quedará libre, aunque el encantador resucite de inmediato por intervención divina u otros métodos.

Cola

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Por cada punto de este conjuro, el mago crea un pegote de 5 centímetros cuadrados de cola mágica. La FUE de la cola es igual a los puntos de magia que alimentan el conjuro multiplicados por 10. La potencia adhesiva puede resistirse comparándola con la FUE de un personaje en la tabla de resistencia. Si la FUE del personaje supera la FUE del conjuro de Cola, éste se rompe y la cola pierde sus propiedades adhesivas. La cola no se pegará a ningún tejido vivo ni material orgánico vivo, pero funciona bien en cosas como el marco de una puerta, ropa, una pierna de madera, una espada en su vaina, botas, etc. Sin embargo, para unir dos objetos ambos deben estar inmóviles y en contacto.

Confusión

2 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro confunde a la víctima que sucumbe a él. No altera sus creencias ni percepciones, sino que las enturbia. El mago debe tener éxito primero en una tirada de resistencia de su POD contra el POD del objetivo. Una víctima de Confusión no puede atacar, lanzar conjuros ofensivos, dar la voz de alarma, etc. Pero si se le ataca, podrá parar y defenderse con sus puntuaciones de habilidad completas. A partir del siguiente asalto de combate, la víctima afectada asumirá que quien le ha atacado es su enemigo, incluidos quienes pueda identificar claramente como aliados del mago. Por lo tanto, sabiendo cómo engañar a un oponente confundido, éste podría terminar atacando a sus propios aliados mientras el conjuro esté en vigor.

La víctima puede realizar un intento para liberarse de la Confusión en cada asalto de combate, pero en ese caso no podrá hacer nada más durante ese asalto. La víctima debe tirar D100 y obtener un resultado **superior** a su INT×5 (debido a la confusión de sus procesos de pensamiento, que conduce a los objetivos más inteligentes por vertiginosos laberintos mentales mientras los tontos se limitan a actuar), o bien tener éxito en una tirada de la habilidad Meditar. Sólo se puede intentar una de estas dos cosas por asalto de combate. Si se utiliza con éxito la táctica elegida, entonces la víctima se sobrepone a la Confusión y podrá actuar con normalidad en el siguiente asalto de combate. Si falla, la víctima sigue Confundida.

Si la tirada de INT×5 resulta en un éxito especial o crítico, el personaje confundido tomará a sus aliados por enemigos (y viceversa) y actuará en consecuencia.

Contramagia

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro defensivo protege al objetivo de todo conjuro que se lance posteriormente sobre él, incluidos Detectar, Protección y Curación. En cualquier caso, no interfiere con objetos sobre los que ya se hubiera lanzado un conjuro, como una espada con Cuchilla afilada. Tampoco funciona contra espíritus, pero sí puede afectar a los conjuros lanzados por espíritus.

Si el conjuro posterior es más débil que la Contramagia por 2 puntos o más, queda eliminado y la Contramagia permanece en vigor. Si el conjuro posterior es igual o está un punto por encima o debajo de los puntos de la Contramagia, ambos conjuros desaparecen. Si el conjuro posterior es más fuerte que la Contramagia por 2 puntos o más, elimina la Contramagia; si además supera la resistencia del objetivo, surte pleno efecto sobre él.

Contramagia funciona a la mitad de su efectividad contra la magia rúnica. Por lo tanto, se necesitan 2 puntos de Contramagia para proteger contra un conjuro de Eliminar magia de 1 punto.

Este conjuro es incompatible con Pantalla espiritual, Protección y Rielar.

Controlar (entidad)

1 punto

A distancia, Temporal, Activo (hasta que se ordene a la entidad), luego Pasivo

Este conjuro presenta numerosas variantes, cada una ideada para controlar un tipo distinto de entidad: espíritus incorpóreos, ninfas, elementales y animales mundanos como halcones, perros, mamuts, gatos sombríos y demás. Cada lanzamiento de este conjuro somete la entidad indicada a la voluntad del mago. Para usar un conjuro de Controlar, primero el mago debe reducir a 0 los puntos de magia de su objetivo en un combate espiritual (ver **Combate espiritual** en la página 366), así que estos conjuros suelen ser utilizados por chamanes. Una vez hecho esto, el mago lanzará el conjuro en el siguiente asalto de combate. Si lo realiza con éxito, la entidad deberá obedecer todas las órdenes emitidas por el mago. Estas órdenes deben impartirse y ejecutarse por completo antes de que expire la duración del conjuro.

La entidad controlada está sometida a una forma especial de comunicación telepática con el mago. Esta comunicación mental tiene como límite el alcance visual. Para dar órdenes a una entidad controlada, el mago debe formarse una imagen mental de las acciones que desea que realice la entidad. Se tarda un asalto completo en impartir órdenes a una entidad antes de que ésta pueda actuar.

Coordinación

2 puntos

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro incrementa la DES del objetivo en 3, de forma que su MR disminuye en 1 y todas sus habilidades de agilidad, manipulación (incluidas las habilidades con armas) y sigilo aumentan en un +5%.

Cuchilla afilada

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro funciona en armas de filo o puntiagudas. Cada punto de conjuro aplicado aumenta en un +5% la probabilidad de éxito al atacar e inflige 1 punto de daño adicional. Este conjuro es incompatible con otros conjuros de mejora de armas, como Garrotazo y Cuchilla ígnea. Si posteriormente se lanzase Mellar armas sobre el arma, la mejora de la probabilidad de ataque proporcionada por Cuchilla afilada no se vería afectada, pero sí se reduciría el daño adicional del arma.

Cabe destacar que este daño mágico puede herir a criaturas mágicas que sean invulnerables a las armas normales. Los hermanos lobo telmori, por ejemplo, no pueden ser heridos con armas normales, pero el modificador al daño por el conjuro sí podría afectarles.

Cuchilla ígnea

4 puntos

Toque, Temporal, Activo

Cuando se usa sobre un arma de filo o lanza, este conjuro inflige 3D6 puntos de daño si se efectúa un ataque con éxito (reemplazando el daño habitual del arma). Este daño no puede resistirse por medios mágicos porque es un daño físico real, causado por el calor del fuego. El usuario del arma aplica su modificador al daño.

Este fuego mágico no causa ningún desperfecto al arma. Este conjuro es incompatible con Cuchilla afilada. Aunque se trata de un conjuro activo, el mago puede moverse y atacar con normalidad.

Curación

Variable

Toque, Instantáneo

Este conjuro sana el daño infligido a los puntos de golpe. Debe tocarse la parte del cuerpo que se va a curar. Cada punto de Curación restaura 1 punto de golpe a la localización designada. El efecto es inmediato. Si la localización no queda completamente curada, se puede usar el conjuro nuevamente en asaltos de combate posteriores.

Este conjuro no puede resucitar a un aventurero de entre los muertos. Sin embargo, 2 puntos de Curación cauterizarán cualquier herida o extremidad cortada, y 6 puntos de Curación volverán a unir una extremidad amputada al cuerpo si ambas partes están disponibles.

Dardo veloz

1 punto

A distancia, Temporal, Pasivo

Cuando se lanza este conjuro sobre un proyectil, añade un +15% a la probabilidad de ataque y +3 puntos de daño la próxima vez que se use. Debido a la naturaleza temporal de este conjuro, únicamente surtirá efecto si se lanza sobre un proyectil que se arroje o dispare antes de que expire la duración del conjuro. Cabe destacar que este daño mágico puede herir a criaturas mágicas que sean invulnerables a las armas normales. Los hermanos lobo telmori, por ejemplo, no pueden ser heridos con armas normales, pero el modificador al daño por el conjuro sí podría afectarles.

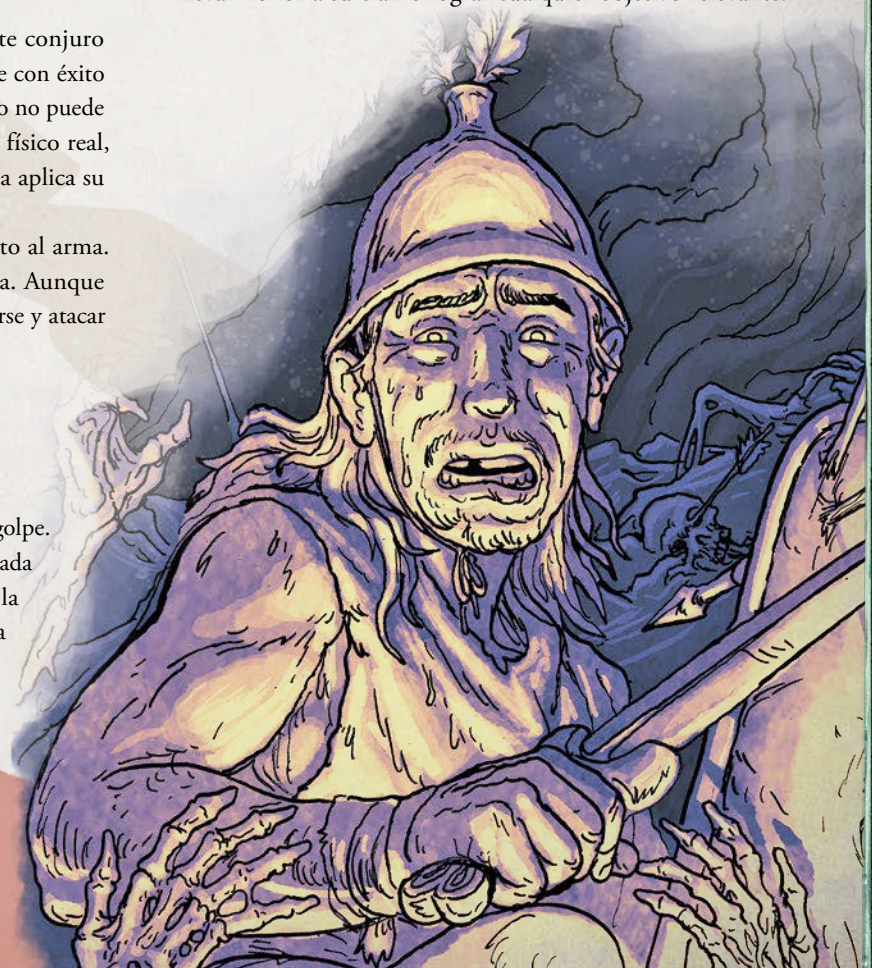
Este conjuro es incompatible con Flecha ígnea y Proyectil múltiple.

Desmoralización

2 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo

El lanzador de este conjuro debe tener éxito primero en una tirada de resistencia de su POD contra el POD del objetivo. Si el conjuro tiene éxito, la víctima pierde la fe en sus posibilidades y las de sus aliados para ganar una pelea, encontrar tesoros, llevar honor a su clan o lograr cualquier objetivo relevante.



La víctima se defiende con normalidad, pero ataca sólo con la mitad de su puntuación normal. Además, sólo podrá usar conjuros defensivos y curativos. Si este conjuro surte efecto antes de que comience un combate, la víctima no intentará atacar. Si se halla en inferioridad de condiciones, la víctima huye o se rinde.

Un conjuro de Fanatismo cancela la Desmoralización (y viceversa). Una víctima que es consciente del lanzamiento del conjuro puede intentar una tirada de Meditar para sobreponerse a los efectos de este conjuro.

Detectar enemigos

1 punto

A distancia, Foco, Instantáneo

Este conjuro señala de manera aproximada la dirección y la distancia que separa al mago de todo ser que pretenda causarle daño, o bien detecta y localiza a un individuo específico en quien se esté concentrando. El mago no tiene que superar el POD de estos posibles objetivos para detectarlos.

El efecto de detección no puede penetrar más de 1 metro de una sustancia densa como piedra, metal o tierra.

Detectar espíritu

1 punto

A distancia, Foco, Instantáneo

Detecta la presencia de espíritus, indicando de manera aproximada la dirección y la distancia que los separa del mago. Los espíritus detectados se dividen en dos clases: los de POD 18 o inferior, y los de POD 19 o superior. El efecto de detección no puede penetrar más de 1 metro de una sustancia densa como piedra, metal o tierra.

Detectar magia

1 punto

A distancia, Foco, Instantáneo

Este conjuro funciona de manera similar a Detectar enemigos. Indica de manera aproximada la dirección y la distancia que separa al mago de todos los encantamientos y objetos de similar naturaleza mágica. No detecta la presencia de espíritus.

Los objetos detectados emiten un brillo visible por todos los que puedan verlos, lo que posiblemente alerte a los enemigos. El conjuro no distingue entre objetos mágicos y encantamientos, como tampoco revela la naturaleza ni la magnitud de su magia. El efecto de detección no puede penetrar más de 1 metro de una sustancia densa como piedra, metal o tierra.

Detectar no muertos

1 punto

A distancia, Foco, Instantáneo

Detecta la presencia de seres que no estén muertos ni vivos, como zombis, momias y vampiros, indicando de manera aproximada la dirección y la distancia que los separa del mago. No identifica el tipo de muertos vivientes detectados; únicamente diferencia entre los de tamaño humano (TAM 3–21) y los que son más grandes (TAM 22+). Los no muertos con un TAM inferior a 3 se ignoran. El efecto de detección no puede penetrar más de 1 metro de una sustancia densa como piedra, metal o tierra.

Disipar, Eliminar y Neutralizar magia

Los conjuros Disipar magia, Eliminar magia y Neutralizar Magia son tres formas diferentes de librarse de un conjuro que esté en vigor. Cada punto de Disipar magia deshace 1 punto de magia espiritual o 1 punto de intensidad de conjuros de hechicería; 2 puntos deshacen 1 punto de magia rúnica. Eliminar magia funciona de la misma manera, pero es el doble de efectivo: cada punto de Eliminar magia deshace 2 puntos de magia espiritual, 2 puntos de intensidad de conjuros de hechicería o 1 punto de magia rúnica.

Para destruir un conjuro por completo es preciso eliminar la totalidad de sus puntos. Por lo tanto, disipar un conjuro de Confusión requiere 2 puntos de Disipar magia, disipar un Escudo de 1 punto requiere 2 puntos, y disipar un conjuro de Deflagración de 4 puntos requiere 4 puntos de Disipar magia. No se puede Disipar un conjuro parcialmente.

El conjuro de hechicería Neutralizar magia funciona de manera algo diferente. Debe superar la fuerza (o los puntos) del conjuro objetivo en la tabla de resistencia usando su propia fuerza. La magia rúnica tiene una fuerza de 2 por cada punto de runa invertido en el lanzamiento del conjuro.

Detectar (sustancia)

1 punto

A distancia, Foco, Instantáneo

Funciona de manera similar a Detectar enemigos. Indica de manera aproximada la dirección y la distancia que separa al mago de la sustancia detectada.

La sustancia detectada emite un brillo visible por todos los que puedan verla, pero el conjuro no evalúa su cantidad ni su valor, ya que ambos son medidas subjetivas. El efecto de detección no puede penetrar más de 1 metro de una sustancia densa como piedra, metal o tierra.

Detectar trampas

2 puntos

A distancia, Foco, Instantáneo

Este conjuro detecta la intención de atrapar: por tanto detectará una emboscada, trampa mágica o trampa física, pero no detectará un foso natural, un riesgo de avalancha ni una sustancia venenosa, puesto que no son trampas en sí mismos. El conjuro crea un círculo brillante de 3 metros de

diámetro alrededor de la trampa, visible para todos. No indica la ubicación exacta ni el tipo de trampa que haya dentro de ese espacio. Cabe destacar que este conjuro tampoco detecta la existencia de conjuros defensivos como Refugio. El efecto de detección no puede penetrar más de 1 metro de una sustancia densa como piedra, metal o tierra.

Detectar vida

1 punto

A distancia, Foco, Instantáneo

Detecta la presencia de seres vivos de tamaño humano o superior. Indica la dirección y distancia respecto al mago. Las formas de vida detectadas se dividen en dos clases: las de tamaño humano (TAM 3–21) y las que son más grandes (TAM 22+). Los seres vivos con un TAM inferior a 3 se ignoran. El efecto de detección no puede penetrar más de 1 metro de una sustancia densa como piedra, metal o tierra.

Disipar magia

Variable

A distancia, Instantáneo

Este conjuro deshace la magia: 1 punto de conjuro deshace 1 punto de magia espiritual o 1 punto de intensidad de conjuros de hechicería; 2 puntos deshacen 1 punto de magia rúnica. Para poder destruir un conjuro es preciso eliminar todos sus puntos. Por lo tanto, disipar un conjuro de Confusión requiere 2 puntos de Disipar magia, disipar un Escudo de 1 punto (un conjuro rúnico) requiere 2 puntos de Disipar magia, y disipar un conjuro de Deflagración de 4 puntos requiere 4 puntos de Disipar magia. No se puede Disipar un conjuro parcialmente.

Cuando se lanza contra un objetivo sin especificar ningún efecto concreto, Disipar magia destruye primero los conjuros defensivos, empezando por el conjuro más potente al que pueda afectar. Sin embargo, puede lanzarse contra un conjuro específico si el mago es capaz de identificarlo.

Disrupción

1 punto

A distancia, Instantáneo

Este conjuro daña el cuerpo del objetivo. Si se vence el POD del objetivo (o los puntos de magia, para entidades corporales que carecen de POD), éste sufre 1D3 puntos de daño en una localización de golpe aleatoria. Este daño ignora la armadura.

Distracción

1 punto

A distancia, Instantáneo

Si se lanza con éxito sobre un espíritu durante un combate espiritual, el espíritu se aleja automáticamente de su objetivo actual y ataca al mago. El combate espiritual contra el mago comienza inmediatamente en el siguiente momento de reacción en el que pueda atacar el espíritu. Atacará al mago hasta que éste caiga inconsciente o hasta que el espíritu sea derrotado y vuelva al plano espiritual. No se puede afectar a más de un espíritu con este conjuro.

Si se usa contra un enemigo corpóreo, el efecto es idéntico.

Dormir

3 puntos

A distancia, Temporal

Si el mago supera el POD del objetivo, éste cae sumido en un profundo sueño mientras dure el conjuro. El objetivo sólo se despertará si resulta herido o si alguien le lanza un conjuro hostil.

Encantamiento de atadura

1 punto

Ritual (encantamiento), Pasivo

Un Encantamiento de atadura es un objeto mágico que puede contener un espíritu o criatura de otro plano. Para que el objeto sirva como Encantamiento de atadura debe encantarse con 1 punto de POD por cada tipo de característica que posea la criatura.

Para saber más sobre los Encantamientos de atadura, consulta la página 249.

Encantamiento de matriz de conjuro

1 punto

Ritual (Encantamiento), Pasivo

Una matriz de conjuro de magia espiritual sirve para que un encantador almacene la potencialidad de un conjuro de magia espiritual en un objeto. Cualquiera que pueda usar este objeto tiene la capacidad de lanzar el conjuro siempre que esté en contacto físico con él, aunque perderá la potencialidad del conjuro tan pronto como deje de tocarlo.

No se puede crear una matriz para un conjuro al que no se tenga acceso.

Para crear la matriz de un conjuro, el encantador debe sacrificar tantos puntos de POD como los puntos de magia necesarios para lanzar ese conjuro. Así, para convertir una espada en una matriz de Cuchilla afilada 1 se necesita 1 punto de POD. Crear una matriz de Cuchilla afilada 3 requiere 3 puntos de POD. La fuerza de una matriz puede aumentar con el tiempo. Por ejemplo, una matriz de Cuchilla afilada de 2 puntos puede crecer hasta una matriz de 4 puntos si se realizan posteriores sacrificios de POD y tiradas de encantamiento con éxito.

Una matriz también se puede crear por partes, de modo que una matriz de Cuchilla afilada de 3 puntos, que requiere un sacrificio de 3 puntos de POD, podría crearse en el transcurso de varias semanas o incluso estaciones. Como es lógico, el objeto no contendrá el conjuro hasta que se haya realizado el sacrificio completo.

El usuario de una matriz tiene una probabilidad de lanzar el conjuro igual a su POD×5, y deberá gastar 1 punto de magia por cada punto del conjuro. La posesión de un objeto que tiene una matriz de conjuro no cuenta de cara al límite de conjuros por CAR del propietario.

Encantamiento de puntos de magia

1 punto

Ritual (Encantamiento), Pasivo

Cada punto de POD sacrificado en un Encantamiento de puntos de magia permite usarlo para almacenar 1D10 puntos de magia. El ritual necesario dura 1 hora por punto de POD sacrificado. Cualquier personaje capaz de utilizar el objeto encantado puede usar estos puntos de magia para lanzar o potenciar conjuros. Los puntos de magia almacenados en objetos encantados no se regeneran por sí mismos (ya que carecen de POD), pero el usuario del objeto puede reponer los puntos de magia hasta su capacidad máxima gastando los suyos propios. Se tarda un asalto de combate en almacenar 1 punto de magia en un objeto encantado. Un objeto encantado no puede contener más puntos de magia que su capacidad para almacenarlos.

Extinguir

Variable

A distancia, Instantáneo

Este conjuro apaga fuegos y llamas, y enfría materiales calientes hasta la temperatura ambiente. 1 punto de Extinguir apaga una vela, antorcha o linterna; 2 puntos apagan una fogata; 3 puntos sofocan una hoguera, etc. Las llamas extinguidas permanecen apagadas y deben volver a encenderse.

Fanatismo

1 punto

A distancia, Temporal, Pasivo

Cuando se lanza sobre un ser que posea la característica INT, este conjuro multiplica su probabilidad de ataque por 1,5 (redondeando hacia arriba). *Por ejemplo, un aventurero con Estoque 33% tendría Estoque 50% mientras estuviera bajo los efectos del Fanatismo (33÷2=17, 33+17=50%).*

Mientras está bajo los efectos del Fanatismo, un aventurero no puede parar con armas ni escudos, ni tampoco lanzar conjuros que no sean de ataque (como Disrupción, Estallido mental y similares). Además, el Fanatismo reduce a la mitad la puntuación de Esquivar del objetivo.

Un conjuro de Desmoralización lanzado con éxito cancela los efectos del Fanatismo, devolviendo al objetivo su moral habitual. Si el objetivo se resiste al conjuro, el mago debe superar su POD con una tirada de resistencia.

Flecha ígnea

2 puntos

Toque, Instantáneo, Pasivo

Este conjuro crea un proyectil de fuego que inflige 3D6 puntos de daño si golpea al objetivo, reemplazando el daño normal del proyectil. El modificador al daño se aplica, pero reducido a la mitad para armas de proyectiles como es habitual.

Una Flecha ígnea no puede empalar. El conjuro debe lanzarse sobre una flecha, piedra o venablo ordinarios, que estallarán



en llamas y serán consumidos en cuanto abandonen la mano (o el arco, propulsor, honda, etc.) del usuario. La armadura protege al objetivo. Una Flecha ígnea prenderá fuego a un material inflamable. Este daño no puede resistirse por medios mágicos porque es un daño físico real, causado por el calor del fuego.

Este conjuro es incompatible con Proyectil múltiple y Dardo veloz.

Fuerza

2 puntos

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro añade 8 puntos de FUE al objetivo hasta que expire su duración. Esto aumenta el daño causado en combate cuerpo a cuerpo al siguiente intervalo de la tabla **Modificador al daño**, en la página 56 (por ejemplo, de +1D4 a +1D6). También incrementa todas las habilidades de agilidad y manipulación (incluidas las habilidades de armas) de la siguiente manera:

Modificador por Fuerza

FUE antes del conjuro	Aumento de habilidades de agilidad y manipulación
1–4	+5%
5–8	–
9–12	+5%
13+	+10%

También permite al objetivo levantar o acarrear grandes pesos. Fuerza es incompatible con Vigor.

Garrotazo

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro funciona en cualquier arma contundente o que inflija daño por aplastamiento. Cada punto de conjuro aplicado aumenta en un +5% la probabilidad de éxito al atacar e inflige 1 punto de daño adicional. Este conjuro es incompatible con otros conjuros de mejora de armas, como Cuchilla afilada y Cuchilla ígnea.

Cabe destacar que este daño mágico puede herir a criaturas mágicas que sean invulnerables a las armas normales. Los hermanos lobo telmori, por ejemplo, no pueden ser heridos con armas normales, pero el modificador al daño por el conjuro sí podría afectarles.

Glamur

2 puntos

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro aumenta el CAR del objetivo en 8. Esto incrementa el daño causado en combate espiritual al siguiente intervalo de la tabla **Daño en combate espiritual**, en la página 56 (por ejemplo, de +1D6 a +1D6+3). También añade un +10% a todas las habilidades de comunicación y mejora las habilidades mágicas de la siguiente manera:

Modificador por Glamur

CAR antes del conjuro	Aumento de habilidades mágicas
1–4	+5%
5–8	–
9–12	+5%
13+	+10%

Este conjuro también es útil en situaciones de liderazgo (*«¡Seguidme!»*) o momentos de crisis (por ejemplo, para convencer a tus captores de que no te maten porque pueden cobrar un buen rescate por ti).

Inflamar

1 punto

A distancia, Instantáneo

Este conjuro enciende cualquier cosa que sea inflamable en circunstancias normales. Crea un pequeño fuego que puede encender cosas como una antorcha, un techo de paja o una mochila seca. La piel no se puede Inflamar. El pelo y el pelaje sí, pero para ello ha de superarse el POD del objetivo.

Invocar (entidad)

Variable

Ritual, Activo

Para lanzar este conjuro, el jugador debe informar al Director de Juego del tipo de entidad que va a invocar. Normalmente, los chamanes y los aventureros sólo convocan entidades espirituales. El invocador indica cuántos puntos de magia pretende gastar (no se pueden gastar más puntos de magia de los disponibles). Si el número de puntos de magia gastados es menor que los puntos de magia de la entidad específica que se desea invocar (generados por el Director de Juego), el ritual falla automáticamente. Los puntos de magia que alimentan el conjuro se gastan tanto si se lanza con éxito como si no.

Si la invocación se completa con éxito, un asalto de combate después de completarla aparecerá mágicamente un espécimen aleatorio del tipo de entidad deseado. La entidad no estará bajo el control del invocador a menos que éste lance un conjuro de Controlar (entidad) correspondiente. Puede mostrarse amistosa, neutral, hostil o maligna hacia el invocador, según lo determinado por el Director de Juego siguiendo estas pautas:

- Un espíritu amistoso cumplirá la voluntad del invocador.

- Un espíritu neutral no cumplirá la voluntad del invocador, pero tampoco lo atacará a menos que sea atacado primero.
- Un espíritu hostil atacará al invocador e intentará poseerlo.
- Un espíritu maligno atacará al invocador e intentará destruirlo.

Linterna

1 punto

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro pasivo de foco debe lanzarse sobre una superficie plana (generalmente el frontal de un escudo). La superficie afectada emite un resplandor equivalente al de una antorcha, iluminando un radio de 12 metros en un arco de 180 grados.

Luz

1 punto

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro debe lanzarse sobre un objeto físico; una varita mágica, la punta del dedo o una pared pueden servir. Ilumina todo en un radio de 10 metros desde ese punto con una luminosidad que permite la lectura, aunque no alcanza la intensidad de la luz del día. Este conjuro es inmune al efecto de Extinguir.

Mano de hierro

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro aumenta el daño y la probabilidad de golpear con ataques sin armas. Cada punto del conjuro suma +5% a la puntuación de ataque y añade 1 punto de daño si el ataque tiene éxito. A pesar de lo que su nombre sugiere, el conjuro afecta a todo el cuerpo, incluyendo maniobras como cabezazos y patadas. Algunas criaturas no humanas tienen conjuros de Garra de hierro, Pico de hierro, Pezuña de hierro y similares; todos ellos funcionan de la misma forma.

Cabe destacar que este daño mágico puede herir a criaturas mágicas que sean invulnerables a las armas normales. Los hermanos lobo telmori, por ejemplo, no pueden ser heridos con armas normales, pero el modificador al daño por el conjuro sí podría afectarles.

Mellar armas

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

A pesar de su nombre, este conjuro reduce el daño infligido por cualquier arma cuerpo a cuerpo, tanto de filo como contundente. Para que funcione debe lanzarse sobre el arma; cada punto del conjuro disminuye en un –5% la probabilidad de éxito al atacar y reduce en 1 punto el daño causado. Si el arma tiene atado un espíritu, el conjuro deberá superar sus puntos de magia para surtir efecto.

Este conjuro no funciona con armas naturales como garras, dientes y similares.

Movilidad

1 punto

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro duplica el Movimiento del objetivo y reduce su momento de reacción en 1. Los cazadores astutos suelen usar este conjuro sobre sus animales o sobre ellos mismos. En tiempos de guerra también lo utilizan las unidades de caballería de élite para causar gran impresión entre el enemigo.

Pantalla espiritual

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro actúa como una armadura espiritual que absorbe los daños sufridos en combate espiritual. Cada punto del conjuro absorbe 1 punto de daño espiritual. El objetivo conservará esta protección mientras dure el conjuro.

Pantalla espiritual es incompatible con Contramagia, Protección y Rielar.

Ejemplo: *Durante una búsqueda de visión en las colinas de la Ciudad Dormida, Vishi Dunn es atacado por un fantasma con Combate espiritual 76%. Éste no es su primer encuentro de Vishi en las últimas horas y sólo le quedan 8 puntos de magia, muy por debajo de sus 19 habituales. Sin embargo, está protegido por una Pantalla espiritual de 3 puntos y su puntuación de Combate espiritual es del 95%.*

Vishi intenta una tirada de Combate espiritual para defenderse, pero falla con una mala tirada de 97. Para dañar a Vishi, el fantasma debe infligirle más de 4 puntos de daño; de lo contrario no superará su Pantalla espiritual 3, que funciona independientemente de que el aventurero consiga defenderse o no con una tirada de Combate espiritual.

Parada

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro funciona en todos los sentidos como Cuchilla afilada, excepto que sólo se aplica a un escudo. Cada punto de magia gastado otorga un +5% a la probabilidad de parar con ese escudo.

Pared de luz

4 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo (Activo para mover la pared)

Este conjuro crea un muro de luz con una superficie de 10 metros cuadrados y un grosor de 10 centímetros. El mago

puede mover esta pared a una velocidad de 3 metros por asalto de combate, siempre que no realice otra acción. La pared se mueve en el momento de reacción igual al momento de reacción por DES del mago más los puntos de magia usados en el conjuro. La cara opuesta de la pared emite un resplandor brillante y visualmente impenetrable, pero desde el lado del mago se podrá ver a través de ella. Además, el resplandor ilumina 10 metros en todas direcciones como un conjuro de Luz. Una Pared de luz se puede mover o moldear con la altura o anchura deseada, siempre que su superficie total sea de 10 metros cuadrados. Su grosor siempre será de 10 centímetros.

Si se lanza Pared oscura en el mismo sitio que una Pared de luz, ambas se neutralizarán mutuamente mientras estén ocupando el mismo espacio.

Pared oscura

2 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo (Activo para mover la pared)

Este conjuro crea un muro de oscuridad con una superficie de 10 metros cuadrados y un grosor de 10 centímetros. El mago puede mover esta pared a una velocidad de 3 metros por asalto de combate, siempre que no realice ninguna otra acción. La pared se mueve en el momento de reacción igual al momento de reacción por DES del mago más los puntos de magia usados en el conjuro. Las fuentes de luz que queden dentro de la oscuridad no iluminarán en absoluto, y ninguna criatura dotada de vista podrá ver a través de ella. Otros sentidos como el oído, el Sentido de la oscuridad, el olfato y demás no se ven afectados por la oscuridad. Una Pared oscura se puede mover o moldear con la altura o anchura deseada, siempre que su superficie total sea de 10 metros cuadrados. Su grosor siempre será de 10 centímetros.

Si se lanza Pared de luz en el mismo sitio que una Pared oscura, ambas se neutralizarán mutuamente mientras estén ocupando el mismo espacio.

Protección

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Cada punto de este conjuro añade 1 punto de protección por armadura a todo el cuerpo u objeto. Actúa en todos los sentidos como una armadura normal

Este conjuro es incompatible con Contramagia, Pantalla espiritual y Rielar.

Proyectil múltiple

Variable

Toque, Temporal (ver descripción), Pasivo

Cada punto de este conjuro lanzado sobre un proyectil (flecha, virote, piedra, jabalina o similar) crea un proyectil mágico adicional en el instante en que el original es arrojado o disparado. Este proyectil mágico inflige el mismo daño que el original. Cada ataque se tira por separado. La primera tirada es para el proyectil original, que es el único capaz de empalar o aplastar. No obstante, un proyectil mágico sí puede causar daños críticos.

Las armas de proyectiles más grandes requieren varios puntos de este conjuro para crear un solo proyectil. Una arbalesta, por ejemplo, requiere 2 puntos de conjuro por proyectil. Como regla general, cada 2D6 o fracción de daño del arma requiere 1 punto de conjuro.

Debido a la naturaleza temporal de este conjuro, únicamente surtirá efecto si se lanza sobre un proyectil que se arroje o dispare antes de que expire la duración del conjuro. Si se lanza el conjuro pero no se dispara el proyectil (por ejemplo, si se obtiene una pifia y el arma cae al suelo, se rompe la cuerda del arco, etc.), el conjuro falla.

Este conjuro es incompatible con Dardo veloz y Flecha ígnea.

Ralentizar

1 punto

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro reduce a la mitad la velocidad de movimiento de los afectados y añade +1 a su momento de reacción. Esto puede reducir el MOV de una criatura a 0.

Este conjuro es utilizado a menudo por cazadores, guardias de ciudad y bestias de presa inteligentes como los babuinos.

Reparación

Variable

Toque, Instantáneo

Este conjuro repara objetos rotos. Todas las partes deben estar presentes. Por lo tanto, sirve para reconstruir una espada, un escudo o una armadura. Cada punto del conjuro repara 1D10 puntos de daño si el objeto tiene puntos de golpe (de no ser así, el objeto simplemente se repara por completo). El objeto reparado muestra una cicatriz y pierde permanentemente 1 punto de golpe de su valor máximo. Si se lanza Reparación sobre objetos mágicos, el conjuro no restablecerá los encantamientos rotos ni volverá a capturar a los espíritus liberados.

Rielar

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro difumina y distorsiona la imagen visual del objetivo, haciéndolo más difícil de golpear. Cada punto del conjuro resta un –5% de la habilidad de todo enemigo que intente atacar al objetivo afectado.

Este conjuro es incompatible con Contramagia, Pantalla espiritual y Protección.



Silencio

1 punto

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro suprime el ruido creado por los movimientos de un aventurero, monstruo u objeto. Por ejemplo, puede amortiguar el tintineo metálico de una armadura de placas mientras su portador intenta esconderse en la oscuridad. Sin embargo, no enmascara los sonidos deliberados ni los ruidos involuntarios, como cuando alguien lanza un conjuro, imparte órdenes, pisa torpemente una rama causando un chasquido fuerte, vuelca un jarrón y lo rompe, y en general cualquier estrépito causado por una pifia en una tirada de Deslizarse en silencio.

Vigor

2 puntos

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro añade 3 puntos a la CON del objetivo. Esto aumenta sus puntos de golpe en 3 y añade +1 punto de golpe a cada una de sus localizaciones de golpe.

Vigor puede aumentar la CRG máxima del objetivo. Es incompatible con el conjuro Fuerza.

Visibilidad

2 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro especial transfiere una criatura del plano espiritual al Mundo Intermedio, otorgándole una forma translúcida. La apariencia de esta forma es la misma que tenía la entidad cuando estaba viva (de haberlo estado). El conjuro sólo se puede lanzar sobre criaturas que estén en el plano espiritual. Un espíritu afectado por este conjuro puede lanzar conjuros e interactuar con el plano mundano, y también es vulnerable a otros conjuros. Las armas normales no afectan a estas entidades, ni siquiera las que posean propiedades mágicas por medio de algún conjuro. Algunas entidades ajenas al plano mundano poseen este efecto como una capacidad natural cuyo uso no les cuesta puntos de magia.

Este conjuro no se ve afectado por Disipar magia, Eliminar magia ni Neutralizar magia.

Visión acuática

1 punto

Personal, Temporal, Pasivo

Este conjuro permite al usuario ver bajo el agua como si fuera aire (y viceversa). Elimina con precisión todos los reflejos y refracciones. Pero si el agua está turbia, o el aire está nublado o lleno de humo, no hará que el medio se vuelva más transparente.

Vista lejana

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Cada punto de este conjuro reduce a la mitad la distancia aparente del resto del universo tal y como la percibe el objetivo (que no tiene por qué ser el usuario del conjuro). El efecto incluye una reducción del campo visual. El usuario puede conectar y desconectar este efecto mientras dure el conjuro. Carece de efecto sobre el alcance útil de un arma, ya que no afecta a la misma, sólo a la percepción del objetivo.

Vista mágica

3 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro permite a una persona ver el aura de POD de un ser vivo y medir su fuerza relativa. No le permite ver el plano espiritual. Los chamanes poseen esta capacidad como un don natural y no necesitan gastar puntos de magia para usarla (ver página 358).

Las auras de todas las criaturas situadas dentro del alcance del conjuro quedan envueltas en un halo brillante que sólo puede ver el mago. Si hay muchas criaturas dentro del alcance, será difícil para el mago determinar el POD de cada una. Los seres no muertos no brillan de esta manera porque carecen de POD. Las auras de POD de los objetos encantados también se vuelven visibles para los usuarios de este conjuro, aunque no así los puntos de magia invertidos en conjuros.

El Director de Juego debe informar al jugador si las auras de POD de las criaturas que vea son mucho más bajas que el POD del aventurero, si están dentro de un rango de 5 puntos o si son mucho más altas que el POD del aventurero. Si se trata de un chamán, el Director de Juego deberá incluir el POD de su ánima en este cómputo.

Un aventurero puede usar la Vista mágica para lanzar conjuros y ataques contra enemigos en la oscuridad, siempre que posean POD. Sin embargo, no podrá esquivar ni parar los golpes asestados por esos enemigos, ya que la Vista mágica sólo permite determinar su posición relativa y proporciona pocos detalles.

Toda superficie opaca densa, como una manta de lana gruesa, una pared de madera o similar, bloquea la Vista mágica.



CULTOS RÚNICOS

Los cultos rúnicos establecen una comunicación entre dioses y mortales. Un culto rúnico puede venerar a una de las principales deidades (como Orlanth o Ernalda) o a los espíritus ancestrales más insignificantes, pasando por una gran variedad de entidades intermedias. La palabra «culto» denota la atención profesada a la deidad. Cada culto gira en torno a la revelación de un misterio a través de rituales de iniciación y búsquedas heroicas. Estos secretos, vetados para los no iniciados, transforman la vida de sus adeptos.

Un culto está compuesto por los adoradores y una jerarquía que oficia sacrificios y actúa como intermediaria entre los fieles y la deidad. La jerarquía recibe poder mágico (y una buena vida), la deidad obtiene poder de los sacrificios y los fieles obtienen lo que la jerarquía estime oportuno concederles.

La mayoría de los adeptos de un culto son **miembros laicos**, sin ninguna autoridad ni posición dentro del mismo. Para unirse a la jerarquía de un culto hay que convertirse en **iniciado**. Con el tiempo, un iniciado puede convertirse en **maestro de las runas**, ya sea **portavoz divino**, **sacerdote de las runas**, **señor de las runas** o un híbrido especial denominado **señor sacerdote de las runas**. Algunos cultos poseen títulos exclusivos para estos rangos que se proporcionan en la descripción de cada uno.

DEIDADES

Los dioses son los seres más poderosos del universo. Los más formidables son mucho más viejos y fuertes que ningún otro espíritu.

Existe una jerarquía entre las deidades que va desde los dioses antiguos como Orlanth hasta los ancestros tribales, ninfas del bosque y caudillos prehistóricos. Cualquiera de ellos puede ser objeto de culto, aunque un dios poderoso puede otorgar mucho más poder a sus adoradores que uno débil.

Los dioses prestan atención a sus adoradores porque les ofrecen sacrificios que alimentan su poder. Toda deidad responde a las solicitudes de los sacerdotes de las runas, señores de las runas, portavoces divinos, chamanes e iniciados que ofician estos sacrificios.

Por lo general, las deidades ignoran los ruegos de sus fieles comunes por tres razones: no ofician en sacrificios, deben respetar y obedecer la jerarquía, y son demasiados para que la deidad pueda responder a todos ellos de manera individual.

CLASES DE CULTOS

Los cultos pueden dividirse en tres clases, dependiendo de la popularidad y el poder de la deidad venerada. Estos factores están interrelacionados, ya que un dios extrae poder de la adoración.

El primero y más importante de estos tipos de cultos es el de una **deidad mayor**. Las deidades mayores de Glorantha incluyen entre otras muchas a los Siete Portadores de Luz. Estos dioses tienen generalmente deidades subsidiarias asociadas, y sus cultos tienen acceso a una amplia gama de conjuros rúnicos. Un ejemplo de este tipo es el culto de Orlanth en el Paso del Dragón.

Un culto de esta magnitud tiene más de medio millón de fieles y una extensa jerarquía con numerosos templos. Están muy formalizados y no suelen contar con chamanes.

El segundo tipo de deidad es una **deidad de poder intermedio**, con entre cincuenta mil y quinientos mil adoradores. No suele tener deidades menores asociadas. El culto de Waha es un ejemplo de este tipo.

La tercera clase de culto está compuesta por **deidades menores**, **deidades subsidiarias** como las mencionadas anteriormente y **espíritus poderosos** que no han logrado dar el salto a la divinidad. Numerosos cultos a héroes y espíritus locales son ejemplos de esta clase de culto.

La saga de Vasana

1627, estación del mar.

La princesa me había ascendido al estatus de señora del viento de Orlanth y luego me envió al Abismo de la Garganta de la Serpiente para explorar ese lugar infestado por el Caos en busca de la legendaria Garganta de la Serpiente. Harmast se cuestionaba abiertamente si convertirme en señora del viento era una bendición o un complot para que nos mataran a todos. Aun así me acompañó de regreso al norte, junto con el resto de mis parientes y amigos.

En los acantilados del Abismo realizamos el conjuro de invocación del mal sobre una efigie, esperando obtener una ventaja sobre los habitantes de las Cavernas. El conjuro hizo aparecer un horror del Caos, una monstruosa abominación tentaculada. Emergió de la efigie antes de que pudiéramos destruir el ídolo corrompido. La criatura se regeneraba cada vez que cortábamos uno de sus horribles apéndices, hasta que Sorala nos indicó que quemásemos los restos con nuestras antorchas.

—No creo que la llama destruya al pulpandante, pero debería concedernos suficiente tiempo para completa la ceremonia —dijo.

Así que cortamos al monstruo en pedazos y lo quemamos junto con la efigie.

Ernalda nos dirigió a las Cavernas del Caos, y una vez dentro pudimos comprobar que las descripciones de la reina Leika sobre las cuevas y sus habitantes no eran precisas. Con la única luz de nuestras antorchas vimos el cadáver de una gran tortuga mordedora, muchas estatuas destrozadas y el esqueleto de un gigante que debió de haber medido nueve metros de altura. Vishi nos advirtió de la presencia de muchos espíritus hostiles, demasiados peligrosos para llevar a cabo una proyección extracorpórea. Les conminé a avanzar con premura, y así nos adentramos en la oscuridad.

En las profundidades de las cavernas sufrimos una emboscada de broos y sus malignos espíritus. Una horrible monstruosidad broo, una vez y media tan alta como un hombre y con enormes cuernos de carnero de bronce, mató a Nathem de un feroz golpe en la cabeza. Al menos media docena de monstruos deformes cayeron sobre nosotros. Oí a Vishi Dunn gritando en lengua espiritual, y Vostor formó una falange con Harmast y Sorala para defender a Yanioth. Pude ver el terror en sus ojos.

¡Pero yo era una señora del viento de Orlanth, no una víctima del Caos! Desafié al sacerdote de Thed que había matado a Nathem y sonreí cuando me respondió con un aullido de rabia. Conjuré el Escudo de Arran y detuve un golpe demoledor que me habría quebrado los huesos. Pero el esclavo de Thed, el sacerdote guerrero broo, era hábil y desvió mi espada con su mazo. Apenas pude oír los gritos desesperados de Harmast cuando Vostor fue gravemente herido por una lanza.

Apelé al poder de mi deidad y Orlanth desató su rayo sobre el sacerdote broo, fulminándolo al instante. Al morir su líder los demás broos intentaron huir, pero atacamos con más fuerza y sin mostrar piedad.

Los matamos a todos.

Cansados, con Vostor gravemente herido y Nathem muerto, envuelto en su capa sobre su montura, nos retiramos de las Cavernas del Caos.

Pero juré a Orlanth que volvería.

Fundamentos de los cultos rúnicos

En Glorantha, los dioses y sus manifestaciones son reales. La existencia de tantas deidades (a menudo opuestas) implica que los aventureros pueden honrar a muchos dioses, si lo desean, a través de la simple adoración.

Los dioses de Glorantha no son omnipotentes ni omniscientes. Están limitados por sus propias capacidades, y en concreto por estar obligatoriamente fuera del Tiempo. Han perdido casi toda su potestad para crear o actuar de forma independiente. Son esencialmente incapaces de nada nuevo, pues el Gran Compromiso los ha ligado a sus hazañas en el Tiempo Divino de manera perpetua.

Para adorar a una deidad, un aventurero debe asistir a una ceremonia de adoración y rezar. Dependiendo del culto, estas oraciones pueden incluir mantras, canciones de alabanza, gestos físicos, bailes, arrodillamientos y postraciones, o incluso silencios intencionados.

Los simples adoradores se denominan **miembros laicos**. Estos miembros laicos no conocen los secretos de la religión, están excluidos de las partes más importantes de la adoración y no tienen acceso a la magia rúnica de la deidad. Los miembros laicos son adoradores ocasionales o niños, así como cualquiera que esté preparándose para convertirse en iniciado.

Los miembros internos del culto son los **iniciados** y los **maestros de las runas**: **sacerdotes de las runas**, **portavoces divinos** y **señores de las runas**. Los sacerdotes de las runas conforman la jerarquía del templo en la mayoría de los cultos; los portavoces divinos son sacerdotes a tiempo parcial; los señores de las runas son sacerdotes guerreros que ejemplifican los principios de la deidad. En gran parte de Glorantha, todo adulto responsable o respetable es un iniciado de algún culto.

El aspecto más llamativo de los cultos rúnicos es la relación entre el adorador y su deidad, que implica los privilegios de la **adoración,** la **adivinación** y la **intervención divina**.

Adoración

Los rituales ordinarios de adoración para todas las religiones de Glorantha son recreaciones de antiguos mitos de la creación destinados a preservar el flujo de energía mágica en el mundo. Las ceremonias de los sacerdotes en las fechas señaladas invocan auténticos espíritus, dioses y demonios en el interior de sus recintos sagrados. La magia divina se obra de nuevo, potenciada por la presencia de los dioses y espíritus inmanentes.

Algunos de los actos llevados a cabo por los dioses son demasiado intensos para los no iniciados, que no están acostumbrados a tratar con fuerzas espirituales tan poderosas. Por eso todos los cultos poseen «ritos secretos», conocidos sólo por iniciados, donde los roles de los dioses son interpretados por los individuos dotados de mayor poder: se trata de **búsquedas heroicas rituales**, como las que se realizan durante los ritos del Tiempo Sagrado en muchas religiones gloranthanas.

Todos los que participan en un ritual de adoración deben gastar 1 punto de magia. Los iniciados y maestros de las runas de un culto deben gastar al menos 2 puntos de magia. Por cada punto de magia adicional que un aventurero gaste de este modo, obtiene un modificador de +10% para su correspondiente tirada de Adorar.

Adivinación

La adivinación se lleva a cabo mediante el conjuro rúnico del mismo nombre, descrito en la página 318. Su relación con el adorador que lo utiliza revela ciertos aspectos básicos de la magia rúnica.

La adivinación se usa para obtener información conocida por la deidad adorada. Un dios no puede revelar lo que no sabe; el problema radica en determinar qué sabe exactamente el dios. Para ser claros, una deidad conocerá los eventos en los que se viera implicada durante el Tiempo Divino.

En segundo lugar, los iniciados y los maestros de las runas son extensiones de la deidad, y pueden decirle muchas cosas a través de la oración. Por lo tanto, una deidad sabrá lo que les ha sucedido a sus maestros de las runas y, en menor medida, a sus iniciados. Ningún dios sabe lo que está pensando un maestro de las runas o un iniciado, y tampoco puede deducir sus motivaciones. Una deidad no puede invadir la mente de nadie, aunque sabrá cuándo ha perdido la fe un adorador. Otros conocimientos facilitados por adoradores deberán transmitirse a la deidad por medio de la oración.

En tercer lugar, los dioses poseen conocimientos generales sobre los eventos que tienen lugar dentro de su propio dominio. Por ejemplo, el aire es el dominio de Orlanth, la tierra es el dominio de Ernalda, la oscuridad es el dominio de Kyger Litor o Zorak Zoran, y el día es el dominio de Yelm. Sin embargo, esta capacidad no significa que Orlanth pueda contarte todo lo que está sucediendo en contacto con el aire. Quizá sea capaz de advertir que se aproxima un ejército, pero no necesariamente su identidad, su número ni la velocidad a la que se desplaza.

Hay muchas cosas que un dios no puede discernir ni averiguar. Y lo más importante, un dios no conoce los eventos relacionados con otra deidad ni con los adoradores de ésta, especialmente los que tienen lugar en terrenos sagrados o del templo perteneciente a otros cultos.

Las motivaciones de los mortales son casi siempre un misterio para los dioses. Quizá un sacerdote de Yelm haya asesinado a alguien, pero lo máximo que podrá contar su dios a cualquier otra persona es que tal hecho se ha cometido.

Ejemplo: *En los acantilados del Abismo de la Garganta de la Serpiente, Yanioth decide lanzar el conjuro Adivinación para preguntar a su diosa por la posible ubicación del objeto que ella y sus aliados están buscando, la famosa Garganta de la Serpiente que da nombre a la región. Como parte de los preparativos para el conjuro, Yanioth debe lanzar primero Consagrar a fin de disponer el entorno apropiado para la Adivinación. Yanioth gasta 1 punto de runa para lanzar el conjuro y tira para ver si lo logra. Como Consagrar es un conjuro rúnico común identificado por la Runa ᚱ, puede usar cualquier afinidad rúnica de su elección. Yanioth decide usar su afinidad con la runa de la Tierra, una probabilidad del 90%. Saca un 35 y tiene éxito: el terreno queda consagrado.*

Ahora Yanioth puede lanzar Adivinación. Al igual que Consagrar, es un conjuro rúnico común y puede seleccionar la afinidad rúnica que prefiera, así que nuevamente usa su runa de la Tierra. Incluso una tirada tan alta como su 82 es un éxito, así que tacha otro punto de runa por haber lanzado el conjuro. Le suplica ayuda a la diosa Ernalda para que la guíe, preguntando por la ubicación de la legendaria Garganta de la Serpiente.

El director de Juego considera la historia del objeto y decide que, aunque las cavernas que componen el Abismo son intensamente caóticas y quedan fuera de la esfera de conocimiento de Ernalda, la diosa recuerda la Garganta de la Serpiente porque una vez estuvo custodiada en un templo de la Tierra. «Búscala dentro de las Cavernas del Caos, en el último lecho de Veralz», dice Ernalda a Yanioth.

La jugadora que interpreta a Yanioth deduce que ha de ser una referencia a la tumba de alguien llamado Veralz, aunque Sorala intenta averiguar si sabe algo más usando su habilidad Saber del Imperio de los Amigos de las Sierpes. La tirada es un éxito, pero

el Director de Juego le informa de que esa habilidad no cubre la respuesta, aunque podría descubrir más cosas en Nochet, en el gran archivo del templo de Lhankor Mhy.

A pesar de no tener una idea clara de dónde está el objetivo de su búsqueda, los aventureros se preparan para entrar en el infame cubil del Caos conocido como el Abismo de la Garganta de la Serpiente...

Intervención divina

La intervención divina tiene el mismo tipo de limitaciones que la adivinación. Una deidad no puede hacer otra cosa que lo que hiciera durante el Tiempo Divino. Orlanth no puede hacer temblar la tierra, Ernalda no puede provocar una tormenta e Issaries no puede crear un velo de oscuridad. Sólo una deidad de la Tierra puede abrir agujeros en el suelo, y sólo un dios del Fuego puede crear llamas lo bastante intensas como para fundir el bronce.

Un dios puede alejar del peligro a un adorador y a sus seguidores transportándolos a uno de sus templos. En general, una súplica de intervención divina para escapar de una situación puede trasladar un máximo aproximado de 10 personas de TAM normal con una cantidad limitada de equipo.



A menudo se recurre a la intervención divina para resucitar a un aventurero muerto. Esta forma de intervención funciona con un solo individuo, y a menudo es invocada por el moribundo antes de que su alma abandone el cuerpo. Un aventurero no puede apelar a la intervención divina para resucitar en un momento futuro; los dioses no tienen concepto del tiempo y mucho menos control sobre él. Son incapaces de transportar a alguien hacia el futuro o el pasado.

La intervención divina puede usarse para aumentar una característica en 1 punto, pero ninguna característica puede aumentarse por encima de su máximo normal, como se describe en la página 418.

La intervención divina no se puede usar contra fieles del mismo dios. Los adoradores del templo de Orlanth de la tribu aranwyth serán desoídos si intentan invocar a su dios para que les ayude a invadir el templo de Orlanth de la tribu culbrea.

También es poco probable que los dioses ayuden a criaturas ajenas a su propia religión o linaje. *Por ejemplo, un miembro del culto de Kyger Litor no debería esperar que su diosa resucite a seres que no sean troles, al igual que un miembro del culto de Ernalda no puede contar con la ayuda de Zorak Zoran*. Puede ocurrir que un individuo tenga seguidores leales que son ajenos a su culto; en tales casos, el líder debería poder ayudar a todos sus seguidores a través de la deidad. Un grupo contrario al Caos que consista en un líder adorador de Zorak Zoran y varios seguidores del Toro Tempestuoso, Babeester Gor y Orlanth debería ser capaz de escapar de un templo de Thanatar si dicho líder apela a Zorak Zoran y el dios responde.

Intervención divina: procedimiento

El procedimiento para una intervención divina es distinto para los iniciados, portavoces divinos, sacerdotes de las runas y señores de las runas, reflejando su estatus a ojos de la deidad a la que sirven. Los miembros laicos no pueden apelar a la intervención divina; simplemente no son lo bastante importantes.

Invocar una intervención divina no requiere tiempo y su efecto se produce de inmediato (en el tiempo comprendido entre un ataque demoledor y la muerte del aventurero, por ejemplo). Al rogar la intervención divina, primero el aventurero ha de sacrificar 1 punto de runa permanentemente, y luego el jugador debe declarar de manera precisa lo que su aventurero pretende conseguir de la intervención divina.

Los iniciados y los sacerdotes de las runas tiran a continuación un D100.

Si el resultado de la tirada de un iniciado es mayor que su POD, el dios no actúa. Si el resultado de la tirada de un sacerdote de las runas es mayor que la suma de su POD más los puntos de runa que le quedan sin gastar, el dios permanece igualmente impasible.

Pero si el resultado del D100 es igual o menor que el POD del aventurero (si es un iniciado) o que la suma de su POD más

los puntos de runa que le queden sin gastar (en el caso de un sacerdote de las runas), la deidad escucha la llamada e interviene como pide el aventurero.

A continuación, el aventurero pierde tanto POD como el resultado de la tirada a cambio de la intervención divina. Los sacerdotes de las runas pierden primero los puntos de runa que les queden sin gastar, y después los de POD. Si el resultado de la tirada de D100 es lo bastante bajo, un sacerdote afortunado sólo perderá una parte de sus puntos de runa. Todos los puntos de runa gastados en la intervención divina se recuperan normalmente (en el siguiente día sagrado, etc.). Los puntos de POD perdidos se sustraen una vez que los efectos de la intervención divina hayan terminado (por ejemplo, cuando el aventurero esté a salvo o termine de derrotar a un enemigo con la ayuda del dios). Es posible que un sacerdote de las runas pierda tantos puntos de POD que su valor se reduzca por debajo de 18; en ese caso, perderá su estatus de sacerdote de las runas (y todos los beneficios asociados) hasta que su POD aumente por lo menos a 18.

Si el jugador obtiene en el D100 la cifra exacta del POD más los puntos de runa de su aventurero, el dios interviene según lo solicitado, pero el aventurero estará muerto y su alma entrará de inmediato al servicio del dios.

Ejemplo: *Durante la incursión a las Cavernas del Caos, Nathem es atacado por un sacerdote guerrero, una abominable criatura con cuernos de bronce. El monstruo le propina un testarazo y obtiene un éxito crítico, causando a Nathem suficiente daño en la localización de golpe del pecho como para matarlo al instante.*

El jugador que interpreta a Nathem decide rogar la intervención divina de su dios, Odayla. El Director de Juego le pregunta qué forma exacta debería tomar esta intervención divina, y Nathem pide ser transformado en un oso capaz de sobrevivir al golpe y destruir al broo. Parece algo acorde con el culto de Odayla, por lo que el Director de Juego permite que el jugador haga la tirada.

Como iniciado, Nathem tiene una probabilidad de éxito igual a su POD en una tirada de D100, un 15%. El jugador tira y saca un 68, no logrando conseguir la atención y el favor divino de Odayla. Nathem se desploma y muere en cuestión de segundos, ya que sus aliados están rodeados por el horrible grupo de broos.

Si Nathem hubiera sacado un resultado por debajo de su POD (un 13, por ejemplo), habría logrado lo que deseaba, pero después los efectos de la intervención divina reducirían su POD en 13 puntos, los mismos que su resultado en la tirada.

Señor de las runas – Intervención divina

Cuando un señor de las runas apela a la intervención divina, su dios responde siempre. A diferencia de los iniciados y los sacerdotes de las runas, los señores de las runas tiran 1D10 para solicitar una intervención divina. A cambio, pierden tantos puntos de runa no gastados y POD como el número obtenido en la tirada. Los puntos de runa siempre se gastan primero, y después los de POD. Si el resultado de la tirada es lo bastante bajo, es posible que sólo se pierdan puntos de runa.

Como ocurre con los sacerdotes, los puntos de runa gastados en una intervención divina se recuperan con normalidad (el siguiente día sagrado, etc.)

Ejemplo: *Vasana se da cuenta de que ni ella ni sus aliados sobrevivirán a esta batalla con los broos en el Abismo de la Garganta de la Serpiente, de modo que suplica a Orlanth que intervenga en su favor.*

El Director de Juego pregunta a la jugadora de Vasana qué piensa pedirle a Orlanth, y ella responde que sólo desea ser el instrumento de su dios, lo bastante fuerte como para vencer al Caos en este enfrentamiento. Orlanth ha sido durante mucho tiempo enemigo del Caos y prefiere que le pidan eso a un rescate, por lo que Vasana implora los medios para cumplir con su voluntad. El Director de Juego le dice a la jugadora que tire.

Vasana tiene actualmente 2 puntos de runa, y su POD es de 14. Sin embargo, hace poco se convirtió en señora de las runas, una señora del viento de Orlanth Aventurero, y así puede tirar 1D10 para determinar si Orlanth interviene (frente al D100 que deben tirar otros).

Los dados sonríen a Vasana: ¡ha sacado un 1! Orlanth interviene y la aventurera sólo pierde 1 punto de runa. El Director de Juego decide que la deidad les ayudará otorgándole un conjuro de Relámpago (de 6 puntos, aunque no informa a la jugadora de la cifra exacta).

La jugadora tira por su afinidad con la runa del Aire del 90%, y con un resultado de 33 brotan rayos de sus manos que golpean al sacerdote guerrero broo. Lo derrota con una tirada de POD contra POD en la tabla de resistencia, y para asombro de Vasana, el broo sufre 6D6 puntos de daño en una única localización: en este caso, la cabeza. El Director de Juego tira el daño detrás de la pantalla y obtiene un resultado de 20 puntos, más que suficiente para matar de un solo golpe al broo, que cae fulminado.

Debido al vínculo directo con su deidad, los señores de las runas pueden invocar a su dios incluso después de la muerte para rogar su intervención tal y como se describe en el procedimiento de la página 272. Como cabría esperar, ciertos dioses de la Muerte nunca conceden las peticiones de resurrección, pero podrían responder a una llamada para sacar de apuros al grupo del señor de las runas. La petición de intervención divina debe hacerse inmediatamente después de morir (en el siguiente asalto de combate), de lo contrario el espíritu del señor de las runas se incorporará al séquito de su dios y ya no podrá solicitar dicha intervención.

En caso de que un señor de las runas no tenga suficiente POD para satisfacer por completo las consecuencias de una tirada de intervención divina, la solicitud es respondida pero su cuerpo se desploma sin vida y su espíritu es atraído al séquito del dios.

Espíritus del culto

La mayoría de las deidades tienen una variedad de espíritus subordinados, como dioses menores, elementales, guardianes, espíritus de adoradores y otras entidades similares, que sirven como **espíritus del culto** a disposición de los fieles. Como regla general, las deidades más importantes controlan mayor variedad y número de espíritus.

Los espíritus de un culto pululan por sus terrenos sagrados (como templos y santuarios), pero también por lugares donde ocurrieron las hazañas de su deidad durante el Tiempo Divino. Cuando el miembro de un culto desea atar uno de estos espíritus usando un Encantamiento de atadura, debe acudir a un lugar sagrado de su deidad y ordenar al espíritu que se someta al encantamiento.

Elementales

Los tipos más comunes de espíritus de cultos son los elementales. Muchos de los cultos afines a una runa elemental mantienen alguna relación con elementales de esa runa, aunque la mayoría de las deidades elementales sólo tienen potestad sobre elementales pequeños. Las deidades elementales más poderosas, como Ernalda u Orlanth Tronante, ejercen su poder sobre todos los elementales de sus respectivos elementos como espíritus del culto.

Tamaños de elementales del culto

Culto	Elemental más grande sometido a la deidad
Argan Argar	Mediano
Babeester Gor	Pequeño
Eiritha	Mediano
Engizi	Mediano
Ernalda	Grande
Maran Gor	Mediano
Orlanth	Mediano
Orlanth Tronante	Grande
Siete Madres	Grande
Toro Tempestuoso	Pequeño
Waha	Pequeño
Yelm	Pequeño

Una vez invocado, el personaje debe someter al elemental usando el conjuro Ordenar a espíritu del culto y venciendo el POD del espíritu con su propio POD en la tabla de resistencia.

No se puede lanzar el conjuro Ordenar a espíritu del culto sobre un elemental más grande de lo que la deidad sea capaz de invocar.

Otros espíritus del culto

Algunos cultos tienen acceso a otros espíritus. Por ejemplo, Chalana Arroy puede invocar y dar órdenes a espíritus sanadores, y las deidades fluviales pueden convocar y dar órdenes a las náyades de sus ríos. Estos conjuros funcionan igual que los de Ordenar e Invocar.

Miembros laicos

Los meros adoradores de un culto se denominan miembros laicos. Muchos cultos tienen requisitos para unirse como miembro laico, ya sean de raza, nacimiento, talentos, dinero o cualquier otro criterio. Los miembros laicos adoran a la deidad del culto, pero no están al tanto de sus secretos.

Convertirse en miembro laico

Los requisitos generalmente son mínimos, ya que el apego del culto hacia sus miembros laicos también será mínimo. Lo normal es que los miembros laicos deban sacrificar 1 punto de magia durante las ceremonias rituales que se realizan en las fechas sagradas del culto.

Beneficios

Algunos cultos ofrecen privilegios mundanos a sus miembros laicos, como alojamiento, comida, cuidados médicos gratuitos y similares. La mayoría de estos beneficios, sin embargo, son mínimos.

Los miembros laicos pueden aprender magia espiritual del culto en su templo, pero generalmente deberán pagar por este privilegio. El coste varía de un culto a otro, pero a grandes rasgos no variará mucho del que se muestra en el capítulo **Magia espiritual**.

Muchos cultos (aunque no todos) ofrecen entrenamiento a sus miembros laicos.

Iniciados

La iniciación en un culto es un paso serio para una persona, porque se compromete a centrarse en una sola entidad divina. A diferencia de los miembros laicos, que pueden asociarse libremente con otros cultos, los iniciados sólo pueden participar en rituales de su culto y de otros cultos aliados y asociados. Se trata de un compromiso serio, y todo el que reniegue de su deidad sufrirá la venganza del espíritu de represalia apropiado, tal y como se explica en la sección **Abandonar un culto**.

Convertirse en iniciado

Para convertirse en iniciado, un aventurero debe ser un miembro laico del culto del dios y tener una afinidad mínima del 50% con alguna de las runas asociadas a la deidad.

Magia rúnica común

La magia rúnica común es conocida por casi todos los cultos. Al ser iniciado, un aventurero obtiene acceso a todos los conjuros rúnicos comunes disponibles para su culto. ¡No hay necesidad de adquirir cada conjuro por separado!

Estos conjuros se pueden dividir fácilmente en tres categorías:

- **Conjuros sobre el culto:** Adivinación, Consagrar, Invocar espíritu del culto, Ordenar a espíritu del culto. Estos conjuros representan actividades comunes a todos los cultos.
- **Conjuros sobre conjuros:** Conjuro múltiple, Eliminar magia y Extensión. Estos conjuros modifican otros conjuros.
- **Conjuros genéricos:** Bloqueo espiritual, Curación de heridas, Localizar enemigos, Refugio y Visión del alma. Estos conjuros son tan comunes que no hay necesidad de adquirirlos individualmente.

Un candidato para la iniciación que no esté familiarizado con la jerarquía del templo deberá pasar una prueba cuyo objetivo consiste en evaluar la idoneidad, sinceridad, conocimiento, reputación y personalidad del candidato. Esta prueba se resume en lo siguiente: donar 20 L al templo, entender los requisitos y obligaciones exigidas a un iniciado y demostrar conocimiento de las habilidades y Pasiones predominantes del culto. El jugador que interpreta al solicitante debe tirar un D100 por cada una de esas habilidades y Pasiones predominantes del culto, y ha de tener éxito en al menos tres de las tiradas.

Si uno o ambos progenitores eran iniciados del culto, el aventurero puede unirse simplemente sacrificando 1 punto de POD, sin pruebas ni tiradas.

El ritual de iniciación se completa cuando el iniciado sacrifica el mencionado punto de POD a la deidad. Éste se convierte en el primer punto de runa del iniciado y establece un vínculo mágico con su deidad a través del cual fluirán posteriores sacrificios de puntos de magia y POD. Este vínculo permite al iniciado transformar una fracción del poder de la divinidad en conjuros rúnicos. El nuevo iniciado consigue acceso a todos los conjuros rúnicos comunes conocidos por el culto y también aprende un conjuro rúnico especial del culto (a su elección).

Deberes y restricciones

Los iniciados deben destinar al templo como mínimo 1/10 de sus ingresos y 1/10 de su tiempo libre. A menudo esto presenta la forma de ofrendas de artefactos de prestigio (como armas, armaduras, monedas, símbolos de fertilidad, muestras de devoción y otros tesoros), donación de tierras o ganado al templo en propiedad, sacrificio de animales como vacas, ovejas, caballos y similares, o proporcionando otros alimentos al templo. Incluso puede implicar la fabricación o encargo de iconos artesanales de la deidad, la construcción de santuarios y lugares sagrados, etc.

Se espera que los iniciados sigan los mandamientos del dios del culto, expresados por los sacerdotes del templo. Deben observar los días sagrados del culto y sacrificar 2 puntos de magia durante las ceremonias religiosas.

En muchos cultos, los iniciados no pueden convertirse en chamanes ni hechiceros.

Beneficios

Los iniciados pueden sacrificar puntos de runa para usar conjuros rúnicos de su deidad. Estos puntos de runa se pueden usar para lanzar cualquier conjuro rúnico al que tenga acceso el iniciado.

Para usar la magia de su dios, un iniciado debe gastar tantos puntos de runa como los puntos del conjuro. El máximo de puntos de la runa del iniciado es igual a su CAR.

Los iniciados pueden recuperar los puntos de runa gastados y obtener una tirada anual para aumentar su POD al participar en el día sagrado y en las ceremonias del Tiempo Sagrado, tal y como se describe en la sección **Recuperar puntos de runa** (página 315).

Los iniciados pueden rogar por una intervención divina (ver página 272). Este llamamiento especial a la deidad sólo es aconsejable en circunstancias desesperadas. A menudo se lleva a cabo tras la muerte de un aventurero para resucitarlo. También es útil para escapar de un desastre seguro.

Todo iniciado tiene la obligación de desempeñar un papel en los rituales del culto, y puede aprender varias habilidades útiles para su religión. Un iniciado también puede acudir al templo para aprender las habilidades de su culto a un precio especial (generalmente la mitad, o incluso gratis). Casi todos los cultos ofrecen a sus iniciados entrenamiento gratuito en las habilidades Saber religioso y Adorar.

Finalmente, un iniciado puede aprender magia espiritual del templo. La magia espiritual del culto cuesta normalmente la mitad del precio indicado. Cada cinco años, un iniciado tiene derecho a aprender gratis 1 punto de magia espiritual de su culto. Los conjuros que desee aprender deberán estar disponibles en el templo.

A discreción del Director de Juego, un iniciado puede obtener acceso a los conjuros rúnicos especiales de su culto a cambio de servicios excepcionales, donando el equivalente a 100 L por punto del conjuro o mediante otras acciones beneficiosas para los objetivos y la posición del culto.

Pertenecer a múltiples cultos

Un aventurero puede iniciarse en más de un culto. Para ello deberá superar las pruebas apropiadas, y los cultos han de ser compatibles. También tendrá que pagar un diezmo a cada

templo y cumplir de manera adecuada y completa todos los deberes y responsabilidades hacia cada uno.

Los aventureros deben mantener una reserva de puntos de runa separada para cada culto al que pertenezcan. El número de puntos de runa que pueden poseer con cada culto es igual a su CAR.

SACERDOTES DE LAS RUNAS

Los sacerdotes de las runas de un culto son el medio de comunicación mágica entre la deidad y los fieles. Actúan como puentes entre el Mundo Intermedio y el otro lado. Los secretos de la deidad se revelan al mundo a través del sacerdocio.

Requisitos para ser sacerdote de las runas

Convertirse en sacerdote de las runas no es fácil. Para ejercer el sacerdocio en un culto, un candidato debe:

- Ser un iniciado del culto, estar bien relacionado con los sacerdotes del templo y poseer al menos una afinidad rúnica asociada a la deidad con una puntuación mínima del 90%, así como las pasiones Lealtad (templo) o Devoción (deidad) como mínimo al 50%.
- Poseer al menos 5 puntos de runa dedicados a la deidad.
- Tener un POD de 18 o más.
- Tener una puntuación mínima del 50% en Adorar (deidad) y en cuatro habilidades del culto (enumeradas más adelante, en la sección dedicada a los cultos).
- Disponer de una vacante en el templo, según lo determine el Director de Juego.

Cada culto puede imponer requisitos adicionales para el sacerdocio.

Un candidato que cumpla estos requisitos debe convencer a los examinadores del culto de su dedicación al culto y sus objetivos. Esto se puede representar haciendo que el jugador (como el aventurero) intente persuadir al Director de Juego (como los examinadores) a través de la interpretación. Otra opción consiste en sumar el POD y el CAR del aventurero, añadiendo 1 punto al total por cada 100 L donados al templo como «ofrenda». Divide el resultado entre 3 (es decir, el promedio entre POD, CAR y la ofrenda), redondeando hacia arriba. Luego se multiplica el total por 5 y el jugador debe sacar ese número o menos en un D100.

Beneficios

Un sacerdote de las runas disfruta de todos los beneficios de la iniciación. El sacerdocio también le proporciona ocho beneficios adicionales que se describen a continuación.

Recursos y ayuda del templo

Los sacerdotes de las runas tienen los recursos de su templo a su disposición y también los administran. Los templos más importantes suelen tener grandes riquezas. En muchos cultos es costumbre proveer al sacerdote de armadura, armas, un animal de monta y demás equipo; y en caso de ser capturado, generalmente el templo hará cuanto esté en su poder para liberar al sacerdote, incluido el pago de su rescate. El templo puede exigir una compensación si un sacerdote resulta herido o muerto.

En muchas sociedades de Glorantha, los sacerdotes de las runas del templo localmente dominante son la clase gobernante en virtud de su puesto.

Facilidad para ganar POD

La estrecha conexión del sacerdote de las runas con su dios hace que le resulte más fácil aumentar su POD. El sacerdote consigue una bonificación de +20% en las tiradas que deba realizar para aumentar su POD (ver **Aumento de POD** en la página 418).

Ejemplo: *Actualmente, Yanioth es aprendiz de sacerdotisa de Ernalda. En las tiradas de aumento de POD debe sacar un 15 o menos con un D100, que es el resultado de coger su actual POD 18, restarlo de 21 (el máximo humano) y multiplicarlo por 5. Una vez convertida en sacerdotisa de las runas se aplica un +20% a esta probabilidad, lo que significa que sólo necesita sacar 35 o menos con un D100 para ganar POD (en lugar de 15).*

Facilidad para recuperar puntos de runa

Un sacerdote de las runas puede recuperar puntos de runa al oficiar los sacrificios de un día sagrado y realizando otros sacrificios al dios. Un sacerdote de las runas recupera todos sus puntos de runa si obtiene un éxito en una tirada de Adorar que realice en un templo o lugar sagrado.

Acceso a conjuros de encantamiento

Un sacerdote de las runas puede tener acceso a los conjuros de encantamiento conocidos por su culto, así como a la magia rúnica especial conocida por el culto, sus subcultos y los demás cultos asociados. El procedimiento es el mismo que para seleccionar los conjuros especiales de mágica rúnica.

Más entrenamiento y experiencia

Un sacerdote de las runas gana automáticamente 1 punto de magia espiritual de su culto cada Tiempo Sagrado. También puede aprender magia espiritual adicional de otros sacerdotes del culto en conformidad con las costumbres del templo. En algunos templos se espera que los sacerdotes se paguen unos a otros por estas enseñanzas; en otros se considera parte de los deberes del sacerdote para con el templo. El Director de Juego ha de determinar cómo lo hace cada templo en particular.

El sacerdote recibe entrenamiento gratuito en las habilidades de su culto (ver **Entrenamiento** en la página 416). También recibe tiradas de experiencia para sus habilidades ocupacionales en cada estación (ver **Experiencia entre aventuras** en la página 416).

Aliarse con un espíritu

Muchos cultos proporcionan un **espíritu aliado** a sus sacerdotes de las runas.

Los espíritus aliados son entidades enviadas por la deidad para habitar animales u objetos sagrados del culto. Estos espíritus tienen una INT de 2D6+6, un CAR de 3D6 y un POD de 3D6. Siempre se introducirán en criaturas u objetos apropiados para el culto.

Un espíritu aliado es un iniciado del culto y puede sacrificar puntos de runa como un iniciado normal. Los espíritus aliados no pueden ser sacerdotes de las runas, señores de las runas ni portavoces divinos.

Un espíritu aliado mantiene una comunicación mental constante con su sacerdote. Cada uno puede usar las habilidades mágicas del otro, incluyendo conocimientos de conjuros, puntos de magia y puntos de runa. El sacerdote puede ver a través de los sentidos del aliado (y viceversa). Un sacerdote puede lanzar conjuros a través del aliado (y viceversa) sin importar la distancia que los separe.

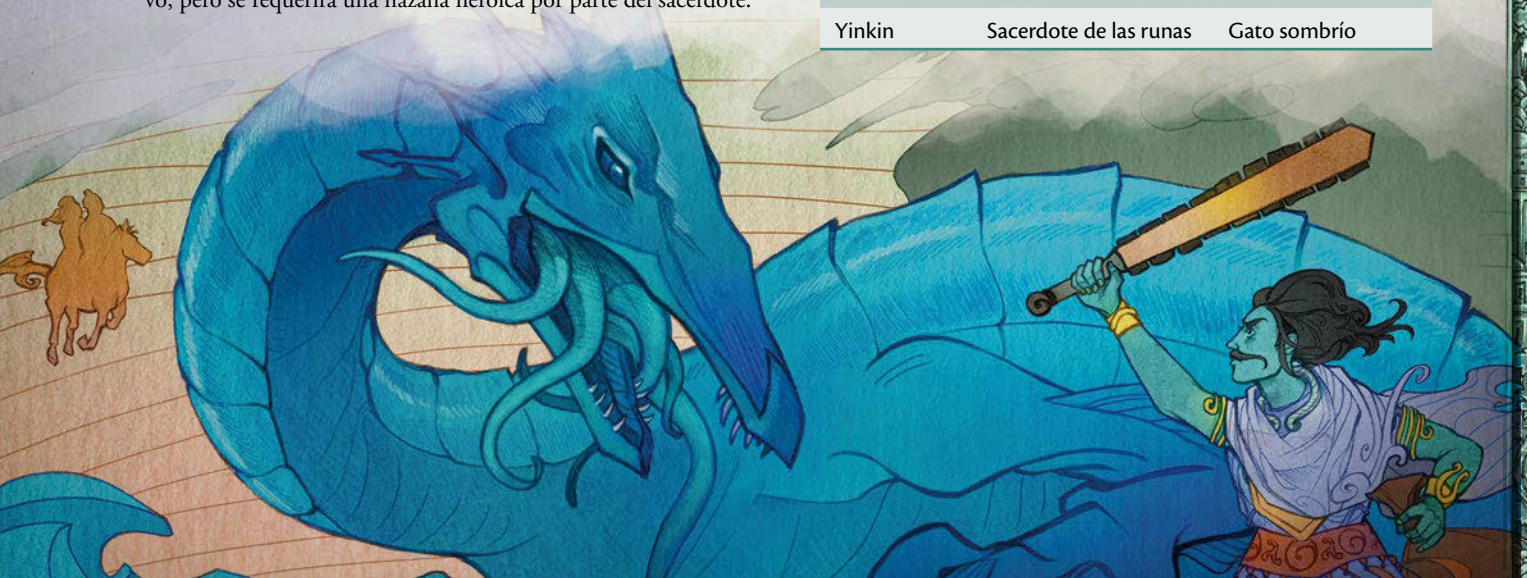
Existe un número limitado de espíritus aliados, y únicamente los sacerdotes más fieles y leales pueden obtener estos compañeros divinos. Cuando un sacerdote obtiene su cargo por primera vez, pueden intentar ganar un espíritu aliado como parte de la ceremonia de investidura. Esto es un favor especial de la deidad. Para determinar si el intento funciona, el sacerdote debe persuadir al espíritu derrotando su (POD+INT/2) con su (POD+CAR/2) en la tabla de resistencia. El sacerdote puede usar prácticas rituales para incrementar sus posibilidades de éxito.

Si el intento tiene éxito, el espíritu se convertirá en aliado del sacerdote mientras exista. Si el sacerdote fracasa, puede volver a intentarlo una vez por año en el día sagrado del culto.

No se puede tener más de un espíritu aliado a la vez. Si un espíritu aliado muere o es destruido, puede obtenerse uno nuevo, pero se requerirá una hazaña heroica por parte del sacerdote.

Espíritus aliados

Deidad	Estatus	Anfitrión típico
Argan Argar	Sacerdote de las runas	Oscuridad elemental, rata
Babeester Gor	Señor de las runas	Hacha, elemental de tierra
Chalana Arroy	Sacerdote de las runas	Mariposa
Daka Fal	Ninguno	Ninguno
Engizi	Sacerdote de las runas	Pez, delfín, elemental de agua
Eiritha	Sacerdotisa de las runas	Bestia de monta
Ernalda	Sacerdotisa de las runas	Elemental de tierra, jabalí gigante, collar, serpiente
Eurmal	Sacerdote de las runas	Cuervo, araña, liebre
Humakt	Señor de las runas	Espada
Issaries	Sacerdote de las runas	Bastón, mula, tienda
Lhankor Mhy	Sacerdote de las runas	Utensilio de escritura
Maran Gor	Sacerdotisa de las runas	Hacha, elemental de tierra, jabalí gigante
Niñohallado	Señor de las runas	Cuchillo, arma de proyectiles
Odayla	Señor de las runas	Oso, gato sombrío
Orlanth	Sacerdote de las runas, señor de las runas	Elemental de aire, halcón, gato sombrío, espada
Siete Madres	Sacerdote de las runas, señor de las runas	Paloma, elemental lunar, arma curva
Toro Tempestuoso	Señor de las runas	Bestia de monta, arma
Waha	Señor de las runas	Bestia de monta
Yelm	Sacerdote de las runas	Elemental de fuego, caballo, arco
Yelmalio	Sacerdote de las runas, señor de las runas	Lanza, halcón
Yinkin	Sacerdote de las runas	Gato sombrío



Enseñanza de conjuros

Un sacerdote puede enseñar cualquier conjuro de magia espiritual que conozca a cualquier miembro del culto, incluidos los laicos. El sacerdote celebra un ritual en un lugar sagrado del culto que le permite enseñar la magia a un estudiante. Esto requiere una semana de ritual y entrenamiento durante la cual no se puede hacer ninguna otra cosa más salvo comer y dormir.

La enseñanza de conjuros es una fuente importante de ingresos para el culto. La mayoría de los templos exigen que los sacerdotes de las runas enseñen una cierta cantidad de conjuros gratis a iniciados y otros miembros de la jerarquía. Más allá de eso, cada sacerdote puede cobrar por todo servicio adicional.

Intervención divina

Cuando un sacerdote de las runas tira un D100 para implorar una intervención divina, debe obtener un resultado inferior a la suma de su POD más los puntos de runa que aún no haya gastado. Los sacerdotes de las runas pierden primero los puntos de runa que les queden sin gastar, y después los de POD. Si el resultado de la tirada de D100 es lo bastante bajo, un sacerdote afortunado sólo perderá una parte de sus puntos de runa. Todos los puntos de runa gastados en la intervención divina se recuperan normalmente.

Deberes y restricciones

Como los sacerdotes viven para servir a su templo y a su deidad, deben dar 9/10 de sus ingresos al templo. Sin embargo, los sacerdotes tienen los recursos del templo a su disposición; algunos incluso tratan estos recursos (incluidos tierras, rebaños y monedas) como propiedades personales.

Los sacerdotes deben pasar 9/10 de su tiempo en el templo o ejerciendo sus funciones. Tienen que observar los días sagrados del culto y sacrificar 2 puntos de magia durante las ceremonias de adoración.

Un sacerdote no puede reducir voluntariamente su POD básico por debajo de los 18 puntos que necesita para ser sacerdote. Si los pierde involuntariamente, el resultado se trata como una ausencia involuntaria.

Muchos cultos imponen deberes y restricciones adicionales a sus sacerdotes.

Portavoces divinos

Los portavoces divinos pueden ser iniciados de sus cultos, o incluso sacerdotes o señores de las runas de un dios estrechamente asociado. Los portavoces divinos tienen algunos de los privilegios y responsabilidades de los sacerdotes de las runas, pero no todos. Un sacerdote retirado puede quedar exento de muchas de sus responsabilidades solicitando ser degradado a estatus de portavoz divino. A menudo son las únicas personas que cuidan de los santuarios.

Requisitos para ser portavoz divino

Los requisitos necesarios para ser portavoz divino son generalmente los mismos que para los sacerdotes de las runas.

Las vacantes para los portavoces divinos son más habituales que para los sacerdotes de las runas; algunos cultos ni siquiera restringen su número.

Beneficios

Un portavoz divino goza de todos los beneficios de un iniciado del culto. Puede recuperar puntos de runa oficiando los sacrificios de los días sagrados y el Tiempo Sagrado, así como realizando otros sacrificios a la deidad. Un portavoz divino puede obtener acceso a los conjuros de Encantamiento del culto.

La estrecha conexión del portavoz divino con su dios le facilita aumentar su POD. El portavoz divino consigue una bonificación de +20% en las tiradas que deba realizar para aumentar su POD.

Un portavoz divino gana 1 punto automático de magia espiritual de su culto cada Tiempo Sagrado. También puede aprender magia espiritual adicional de otros sacerdotes del culto en conformidad con las costumbres del templo. En algunos templos se espera que los portavoces divinos paguen a un sacerdote por estas enseñanzas; en otros se considera parte de los deberes del sacerdote para con el templo.

Al igual que sucede con los sacerdotes de las runas, un portavoz divino puede enseñar a otros miembros del culto los conjuros de magia espiritual que conoce. Puede cobrar por este servicio de la misma manera que un sacerdote de las runas.

Un portavoz divino recibe entrenamiento gratuito en las habilidades de su culto. También recibe en cada estación tiradas de experiencia para sus habilidades ocupacionales y del culto.

Un portavoz divino resuelve la intervención divina de la misma manera que un sacerdote de las runas, perdiendo primero los puntos de runa que le queden sin gastar y después los de POD.

Un portavoz divino debe procurarse su propio sustento; el templo no lo mantiene más allá de darle comida y alojamiento.

No es habitual que una deidad otorgue espíritus aliados a sus portavoces.

Deberes y restricciones

Los portavoces divinos no pueden iniciar a nuevos miembros del culto. Aunque el templo les procura comida y alojamiento, por lo general deben subsistir ejerciendo otra ocupación (incluida la de sacerdote de las runas para otro culto).

Los portavoces divinos deben pasar 1/10 de su tiempo en el templo o ejerciendo sus funciones. Tienen que ceder el 50% de sus ingresos al templo. Un portavoz divino que también sea sacerdote de las runas de otro culto debe ceder 9/10 de sus ingresos a su culto principal, y luego la mitad de lo que quede al secundario. Tiene que observar los días sagrados del culto y sacrificar 2 puntos de magia durante las ceremonias de adoración.

Señores de las runas

Algunas jerarquías cuentan con puestos marciales de honor cuya naturaleza es definitivamente muy poco sacerdotal. Las personas que ostentan estos cargos se denominan señores de las runas. Son figuras sagradas que dedican sus vidas al culto. Encarnan los principios de la deidad, de acuerdo con sus estándares.

La dualidad de estatus entre un señor de las runas y un sacerdote de las runas reside en sus enfoques. Un señor de las runas está más interesado por explorar la naturaleza física del mundo y sobresalir en su dominio del Mundo Intermedio. Un sacerdote de las runas se concentra en la faceta espiritual del mundo, prefiriendo actuar sobre las sutiles naturalezas del plano mágico.

El estatus de señor de las runas varía según el culto; en muchos ni siquiera existe esta figura. Los cultos más grandes sí los tienen, como los nobles guerreros que encabezan los brazos de combate de los cultos de Orlanth y Yelm, por ejemplo. Algunos cultos pequeños, como el del Toro Tempestuoso, no tienen sacerdotes de las runas, sino sólo señores de las runas (a los que llaman kanes de las tormentas).

Las cualificaciones necesarias y los beneficios son distintos para cada culto, al igual que los títulos: son señores del viento para Orlanth Aventurero, espadas para Humakt, kanes de las tormentas para el Toro Tempestuoso, hijos de la luz para Yelmalio, y así con todos.

Requisitos para ser señor de las runas

Un candidato para señor de las runas debe haber sido un iniciado con buena reputación durante al menos cinco años.

También debe poseer al menos una afinidad rúnica asociada a la deidad con una puntuación mínima del 90%, así como las pasiones Lealtad (templo) o Devoción (deidad) como mínimo al 90%.

Debe tener un CAR mínimo de 18.

En general, un candidato a señor de las runas debe poseer al menos cinco habilidades del culto al 90%, aunque generalmente hay un requisito mínimo de dos habilidades marciales al 90%. Las habilidades necesarias dependen del culto (ver más adelante en la sección dedicada a los cultos).

Cada culto puede tener requisitos adicionales para nombrar a un señor de las runas.

Beneficios

Un señor de las runas disfruta de todos los beneficios que acarrea la iniciación en su culto, además de otros nueve beneficios adicionales que se describen a continuación.

Intervención divina

Cuando un señor de las runas implora una intervención divina (ver página 272), tira un D10 en lugar de un D100 para determinar si tiene lugar y cuántos puntos de runa pierde en caso de que así sea. Debido al vínculo directo con su deidad, un señor de las runas puede invocarla después de su muerte para solicitar su favor como se describe en la sección **Señor de las runas – Intervención divina**.

Facilidad para recuperar puntos de runa

Un señor de las runas puede recuperar puntos de runa oficiando los sacrificios de un día sagrado y realizando otros sacrificios a su deidad (ver página 315).

Acceso a conjuros de encantamiento

Un señor de las runas puede tener acceso a los conjuros de encantamiento conocidos por su culto, así como a la magia rúnica especial conocida por el culto, sus subcultos y los demás cultos asociados. El procedimiento es el mismo que para seleccionar los conjuros especiales de magia rúnica.

Aliarse con un espíritu

El culto del señor de las runas le ayuda a obtener un espíritu aliado para habitar un arma, animal u otro objeto relacionado con el culto.

Un espíritu aliado es un iniciado del culto y puede sacrificar puntos de runa como un iniciado normal. Los espíritus aliados no pueden ser sacerdotes de las runas, señores de las runas ni portavoces divinos.

Un espíritu aliado mantiene una comunicación mental constante con su señor de las runas. Cada uno puede usar las habilidades mágicas del otro, incluyendo conocimientos de conjuros, puntos de magia y puntos de runa. El señor de las runas puede ver a través de los sentidos del aliado (y viceversa). Un señor de las runas puede lanzar conjuros a través del aliado (y viceversa) sin importar la distancia que los separe.

El procedimiento para aliarse con un espíritu es similar al de atadura, pero implica persuasión en lugar de un combate espiritual. Los sacerdotes del culto invocan un espíritu que sirve a su deidad. Este espíritu tiene una INT de 2D6+6, un CAR de 3D6 y un POD de 3D6+6.

El señor de las runas debe persuadir al espíritu para que se alíe con él. Para determinar si el intento funciona, el señor de las runas debe persuadir al espíritu derrotando su (POD+INT/2) con su (POD+CAR/2) en la tabla de resistencia. El señor de las runas puede usar prácticas rituales para incrementar sus posibilidades de éxito.

Si el intento tiene éxito, el espíritu se convertirá en aliado del señor de las runas mientras exista. Si el señor de las runas fracasa, puede volver a intentarlo una vez por año en el día sagrado del culto.

No se puede tener más de un espíritu aliado a la vez. Si un espíritu aliado muere o es destruido, puede obtenerse uno nuevo, pero se requerirá una hazaña heroica por parte del señor de las runas.

Señor de las runas



Ayuda del culto

El templo cubre las necesidades materiales de sus señores de las runas. Como son manifestaciones de la deidad, la mayoría de los templos les proveen del mejor equipo, ropa, galas, alojamientos, monturas y demás recursos que puedan dispensar. Si un señor de las runas es hecho prisionero, su templo hará lo posible por pagar su rescate.

En muchas regiones de Glorantha, los señores de las runas tienen los mismos privilegios y atribuciones que la nobleza local.

Uso de metales rúnicos

Los cultos grandes o establecidos generalmente disponen de hierro encantado u otras armas y armaduras de metal rúnico (para saber más sobre este material, consulta la Guía de campaña de RuneQuest). Estos cultos suelen proporcionar armas y armaduras encantadas a sus señores de las runas como parte de su ceremonia de investidura. No es el caso de los cultos pequeños, nómadas o fugitivos, cuyos señores de las runas deben emprender sus propias búsquedas para procurarse hierro u otros metales rúnicos.

Resistencia mejorada a la magia

Un señor de las runas resiste la magia y el combate espiritual con el POD máximo de su especie y no con su POD actual.

Ejemplo: *La señora del viento orlanthi Vasana (POD 14) se defiende contra la magia como si tuviera POD 21 (el máximo para humanos), sin importar cuál sea su POD actual.*

La deidad aporta la diferencia de POD para asegurarse los sacrificios que le ofrecerá el señor de las runas en el futuro.

Enseñanza de conjuros

Un señor de las runas puede enseñar cualquier conjuro de magia espiritual que conozca a cualquier miembro del culto, incluidos los laicos. El señor de las runas celebra un ritual en un lugar sagrado del culto que le permite enseñar la magia a un estudiante. Esto requiere una semana de ritual y entrenamiento durante la cual no se puede hacer ninguna otra cosa más salvo comer y dormir.

La enseñanza de conjuros es una fuente importante de ingresos para el culto. La mayoría de los templos exigen que los señores de las runas enseñen una cierta cantidad de conjuros gratis a iniciados y otros miembros de la jerarquía. Más allá de eso, cada señor de las runas puede cobrar por todo servicio adicional.

Más entrenamiento y experiencia

Un señor de las runas gana automáticamente 1 punto de magia espiritual de su culto cada Tiempo Sagrado. También puede aprender magia espiritual adicional del culto en conformidad con las costumbres del templo.

El señor de las runas recibe entrenamiento gratuito en las habilidades de su culto. También recibe tiradas de experiencia en cada estación para las habilidades ocupacionales de un noble (ver página 423).

Deberes y restricciones

Un señor de las runas debe responder ante su culto y acudir siempre que se le requiera. El culto suele encomendarles misiones para buscar objetos sagrados, vengar afrentas o simplemente llevar a cabo labores diplomáticas o económicas. En circunstancias normales un señor de las runas goza de bastante independencia, pero si ha de llevarse un mensaje a través de mil kilómetros de desierto habitado por nativos hostiles, se designará a un señor de las runas para dirigir la expedición.

Como los señores de las runas viven para servir a su templo y a su dios, deben ceder un 9/10 de sus ingresos al templo. También han de observar los días sagrados del culto y sacrificar 2 puntos de magia durante las ceremonias de adoración.

Otros deberes y restricciones varían según el culto. La mayoría imponen numerosas obligaciones rituales a sus señores de las runas para recrear las hazañas, conflictos y alianzas protagonizadas por su deidad.

Señores sacerdotes de las runas

Un señor de las runas con un POD de 18 o más puede convertirse en sacerdote de las runas del culto al que está asociado. El **señor sacerdote de las runas** conserva todos los beneficios que le otorgase su estatus previo. Una combinación de señor de las runas y sacerdote de las runas sólo puede tener un único espíritu aliado. Un señor de las runas de un culto no puede convertirse en sacerdote de las runas de otro.

Un señor de las runas que sirve como sacerdote de las runas puede solicitar una intervención divina igual que un señor de las runas. Sin embargo, si sus puntos de runa no gastados se agotan y su POD desciende por debajo de 18, se tratará como una ausencia involuntaria.

Muchos sacerdotes señores de las runas están destinados a convertirse en sumos sacerdotes de sus templos y recibir así los beneficios por ser sacerdotes de las runas y también señores de las runas. Este título es principalmente ceremonial y designa su estatus dentro del culto, pero no acarrea beneficios ni capacidades adicionales.

Sacerdotes principales y sumos sacerdotes

Un sacerdote de las runas que dirige un templo menor se llama **sacerdote principal**. Los sacerdotes de las runas que dirigen los templos de mayor importancia o tamaño son denominados **sumos sacerdotes**. Los ayudantes inmediatos

del sumo sacerdote de un gran templo también pueden llamarse sacerdotes principales. Asimismo, los sacerdotes que dirigen templos supeditados a un gran templo central también pueden denominarse sacerdotes principales.

En la mayoría de los cultos, cada sumo sacerdote responde únicamente ante su dios. En algunas religiones extremadamente grandes y bien organizadas, los sumos sacerdotes responden ante un jerarca que es el responsable de toda una región. Algunos llevan este proceso de centralización al extremo y depositan el gobierno de todo el culto en manos de una sola persona o consejo. Únicamente los sacerdotes principales y los sumos sacerdotes pueden realizar el ritual de excomunión mediante el cual se expulsa a un iniciado de un templo.

En cultos socialmente dominantes como los de Orlanth, Ernalda o las Siete Madres, el sacerdote principal y los sumos sacerdotes suelen ser también el estamento de mayor autoridad. *Por ejemplo, el sacerdote principal de un templo de un clan dedicado a Orlanth es el caudillo del clan, porque ambos puestos son sinónimos. Del mismo modo, el sumo sacerdote de Orlanth para una tribu sartarita es el rey de la misma. El príncipe de Sartar es el más importante de todos los sumos sacerdotes de Orlanth para las tribus de Sartar.*

Requisitos para ser sacerdote principal o sumo sacerdote

Hay dos formas de convertirse en sacerdote principal o sumo sacerdote:

- **Ocupar una vacante de sacerdote principal o sumo sacerdote:** No exento de problemas (entre otros, que en muchos cultos son los miembros del templo quienes eligen al próximo sacerdote principal o sumo sacerdote).
- **Cumplir los requisitos para fundar un templo del culto:** Para ello, un sacerdote de las runas o señor de las runas debe tener un mínimo de 15 puntos de runa y un 90% en tres habilidades de conocimiento relacionadas con el culto. A menudo se requiere el permiso del sumo sacerdote, que es fácil de obtener si el aspirante se marcha a otro lugar para levantar el templo y dispone de fondos suficientes para erigirlo.

La mayor ventaja de ser un sacerdote principal radica en su autonomía, puesto que sólo ha de responder ante el sumo sacerdote (y a menudo esa responsabilidad es mínima). Un sacerdote principal ya no está obligado a ceder un 9/10 de sus ingresos al tesoro del templo, y tiene bajo sus órdenes a los iniciados del culto.

Las principales ventajas de ser un sumo sacerdote son: el nuevo sumo sacerdote no tiene por qué obedecer las órdenes de otro sumo sacerdote, ya no está obligado a ceder un 9/10 de sus ingresos al tesoro del templo, y tiene bajo sus órdenes a los iniciados, sacerdotes, señores de las runas y portavoces divinos del culto.

En algunos cultos grandes y políticamente poderosos, existen sumos sacerdotes ante los cuales deben someterse otros sumos sacerdotes de menor categoría. Por ejemplo, el príncipe de Sartar es el sumo sacerdote de Orlanth Rex, y los sumos sacerdotes de las tribus que veneran a esta deidad (es decir, los reyes tribales) reconocen su autoridad y primacía.

Abandonar un culto

Los **espíritus de represalia** (a veces llamado espíritus de castigo) son una característica común en la mayoría de los cultos. Se trata de un espíritu, monstruo o maldición que cae sobre los iniciados que renuncian a la adoración de su deidad, o bien sobre los portavoces divinos, señores de las runas y sacerdotes de las runas que ofenden a esta deidad violando los preceptos del culto. La deidad castiga sin miramientos a quienes reniegan de ella. A menos que se indique lo contrario, estos espíritus hostigan con más inquina a los sacerdotes y señores de las runas que abandonan el culto, ya sea atacando por partida doble o en dos ocasiones sucesivas. Estos espíritus no entran en acción si un iniciado se transfiere a un culto asociado.

Un aventurero que abandona su culto conserva los puntos de runa acumulados anteriormente con su deidad, pero ya no podrá recuperarlos mediante la adoración.

Subcultos

Un subculto es una versión más pequeña y a menudo local de un culto que adora a una variante regional de la deidad, un dios menor subordinado a la deidad, un héroe antiguo, ancestros familiares o un oscuro espíritu superviviente del Tiempo Divino. Estas deidades son siempre adoradas como aspectos de otra mayor o están asociadas de alguna manera con ella. La deidad menor se beneficia de la gloria y existencia del culto principal.

Un subculto no existe con independencia del culto principal. Todos los grandes cultos poseen subcultos; algunos, como el de Orlanth, tienen subcultos de deidades menores, espíritus o héroes muertos. Estas entidades dependen completamente de la deidad central para existir, y no son venerados fuera del culto. Siguiendo con el ejemplo anterior, el culto de Orlanth, tiene más de una docena de subcultos comúnmente reconocidos.

Un subculto proporciona acceso a un surtido adicional de conjuros rúnicos, magia espiritual, habilidades o poderes para los iniciados del culto principal que también profesan su devoción a través del subculto.

Unirse a un subculto

Un miembro de un culto principal debe iniciarse en un subculto para poder unirse a él. Un candidato para la iniciación que

no conozca la jerarquía del templo debe pasar una prueba equivalente a la de iniciación y sacrificar 1 punto de POD para establecer un vínculo con el subculto (cabe destacar que esto aumenta la reserva de puntos de runa del culto principal), y puede elegir un conjuro rúnico especial proporcionado por el subculto. El nuevo iniciado puede usar sus puntos de runa con el culto principal para lanzar conjuros rúnicos que haya aprendido del subculto.

Ejemplo: *Vasana es miembro del subculto de Orlanth que venera a Vinga Aventurera. Decide que también le gustaría unirse al subculto de Orlanth Tronante, extendiendo así su devoción por su deidad principal. Vasana dona 20 L y luego es puesta a prueba por las voces de las tormentas para determinar su idoneidad. Para ello ha de realizar comprobaciones de las habilidades y Pasiones predominantes del culto. Debe efectuar una tirada por cada una y tener éxito en al menos tres de esas tiradas.*

El Director de Juego comienza enumerando las habilidades del culto de Orlanth, y la jugadora que interpreta a Vasana tira un D100 por cada una. Los dados están en su contra y sólo tiene éxito con Batalla y Espada 1M.

A continuación, el Director de Juego le pide que tire por cada una de las Pasiones favorecidas por el culto de Orlanth. Vasana supera holgadamente las tiradas de Honor y Devoción.

Por último, sacrifica 1 punto de POD a Orlanth Tronante y con ello aumenta a 4 su reserva de puntos de runa con Orlanth. Ya es una iniciada del subculto de Orlanth Tronante, y selecciona el conjuro del culto Aumentar viento. Puede usar su reserva de puntos de runa con Orlanth para lanzarlo.

Cultos asociados

Los cultos asociados veneran a deidades que forman parte del culto central, pero que también son adoradas de manera independiente. Estas deidades asociadas desempeñan sus propias funciones en los mitos, y este solapamiento de adoraciones revela parte de la complejidad de las interacciones personales, sociales y cósmicas del mundo.

Un culto asociado proporciona conjuros de magia espiritual y un solo conjuro rúnico especial al culto central. Generalmente la magia espiritual puede aprenderse de un culto asociado en los mismos términos en que dicho culto la enseña a sus propios miembros.

Acceso a conjuros rúnicos de un culto asociado

Cuando un aventurero sacrifica un punto de POD para aumentar su reserva de puntos de runa, puede escoger un conjuro rúnico de un culto asociado de ese templo en lugar de seleccionar un conjuro rúnico de su culto principal o subculto. El culto asociado debe tener representación en ese templo.

Usar conjuros rúnicos de un culto

Un iniciado puede usar puntos de runa de un culto para lanzar cualquier conjuro rúnico común conocido por ese culto. El iniciado también puede usar puntos de runa del culto para lanzar cualquier magia rúnica especial obtenida a través del culto o de sus cultos asociados. Si el iniciado se une a un subculto, puede obtener conjuros rúnicos especiales de ese subculto.

Ejemplo: *Vasana es una iniciada del culto de Orlanth y puede usar sus puntos de runa con Orlanth para lanzar cualquier conjuro rúnico común. Ha adquirido el conjuro rúnico especial Invocar elemental de aire directamente de Orlanth. También es miembro del subculto de Vinga Aventurera, que le ha proporcionado los conjuros Escudo y Relámpago, además de aprender Aumentar/Disminuir viento como miembro del subculto de Orlanth Tronante. Por el culto asociado del Toro Tempestuoso ha obtenido el conjuro Afrontar el Caos. Puede usar sus puntos de runa con Orlanth para lanzar cualquiera de estos conjuros.*

Harmast es un iniciado del culto de Issaries con acceso a todos los conjuros rúnicos comunes, y además conoce los conjuros rúnicos especiales Intercambio de conjuros, Pasaje y Ver el camino. También ha adquirido el conjuro Vuelo a través del culto asociado de Orlanth Aventurero. Harmast puede usar sus puntos de runa con Issaries para lanzar cualquiera de estos conjuros.

Ejemplo: *Harmast, un iniciado de Issaries, sacrifica 1 punto de POD en el templo principal de Issaries que hay en Hogar del Audaz. Elige un conjuro rúnico especial del subculto de Orlanth Aventurero: Vuelo. ¡Ahora puede usar sus puntos de runa con Issaries para lanzar Vuelo!*

Uso de la magia rúnica de un culto asociado

Para lanzar un conjuro rúnico proporcionado por un culto asociado, un iniciado debe gastar el número requerido de puntos de runa y hacer una tirada con éxito usando su puntuación en la afinidad rúnica del conjuro. Esta runa es a menudo diferente de las runas de la deidad principal del iniciado.

Ejemplo: *Aunque Harmast es un iniciado de Issaries, tiene a Orlanth Aventurero como culto asociado y ha obtenido acceso al conjuro rúnico Vuelo. Se trata de un conjuro rúnico del culto de Orlanth Aventurero, así que Harmast puede lanzarlo. Como Harmast tiene una afinidad rúnica del 90% con la runa del Aire, no debería suponerle un problema lanzarlo con éxito.*

Por otro lado, Sorala adora a Lhankor Mhy y también a Orlanth Aventurero, y ha aprendido el conjuro rúnico Palabras en el viento. Sin embargo, su afinidad con la runa del Aire es tan sólo del 40%, por lo que no podrá usar el conjuro de manera fiable.

TEMPLOS

El templo es el hogar de una deidad; como tal, existe simultáneamente en el plano divino y en el Mundo Intermedio de los mortales. Se trata de un lugar consagrado, protegido por la deidad y atendido por el culto.

La deidad patrona de un templo puede «residir» en algo tan simple como una roca con una máscara encima o una efigie decorada de piedra o metal. Durante la mayor parte del año, este ídolo se guarda en un lugar especial que está fuera del alcance del público. Sólo los sacerdotes tienen permitido entrar en este lugar y acercarse al ídolo.

En los días sagrados, el ídolo se presenta al público en una gran procesión. La deidad se manifiesta y multitudes de iniciados se dirigen al templo para experimentar esta manifestación de lo divino.

Funciones de un templo

- **Adoración:** En un templo, los miembros del culto se reúnen regularmente para adorar a la deidad. Un sacerdote u otra figura sagrada de la religión oficia las ceremonias. Por norma general, los objetos sagrados utilizados para la adoración se guardan en el mismo recinto.
- **Recuperación de puntos de runa:** Los miembros del culto que han gastados sus puntos de runa pueden recuperar algunos o todos ellos participando en una ceremonia de adoración en el templo.
- **Acceso a conjuros rúnicos:** Cuando un aventurero sacrifica un punto de POD en el templo, puede adquirir un conjuro rúnico especial del culto disponible en ese templo, incluyendo conjuros de cultos asociados. Es necesario unirse a un subculto para adquirir sus conjuros.
- **Aprendizaje de magia espiritual:** La magia espiritual del culto puede aprenderse en un templo.
- **Defensa del templo:** La deidad venerada protege su hogar. Un templo puede defenderse con magia (incluso en ausencia de sacerdotes o adoradores), con espíritus guardianes llamados **wyters** u otros medios de defensa mágica.
- **Recursos del templo:** Los templos poseen a menudo grandes riquezas, incluidos artefactos del culto, ofrendas votivas, monedas, tierras de labranza y rebaños de ganado.

Templos según su tamaño

Los recursos de un templo varían según su tamaño, medido por la cantidad de iniciados y miembros laicos presentes. Siempre que un templo pueda clasificarse en varios tamaños según este criterio, el Director de Juego determinará a qué categoría pertenece.

Sitio (0–125 miembros laicos e iniciados)

Quienes se encargan del mantenimiento de un sitio sagrado durante una estación pueden reponer sus puntos de runa; los demás miembros del culto pueden hacer aquí tiradas de aumento de POD mediante la adoración. No hay sacerdotes ni portavoces divinos.

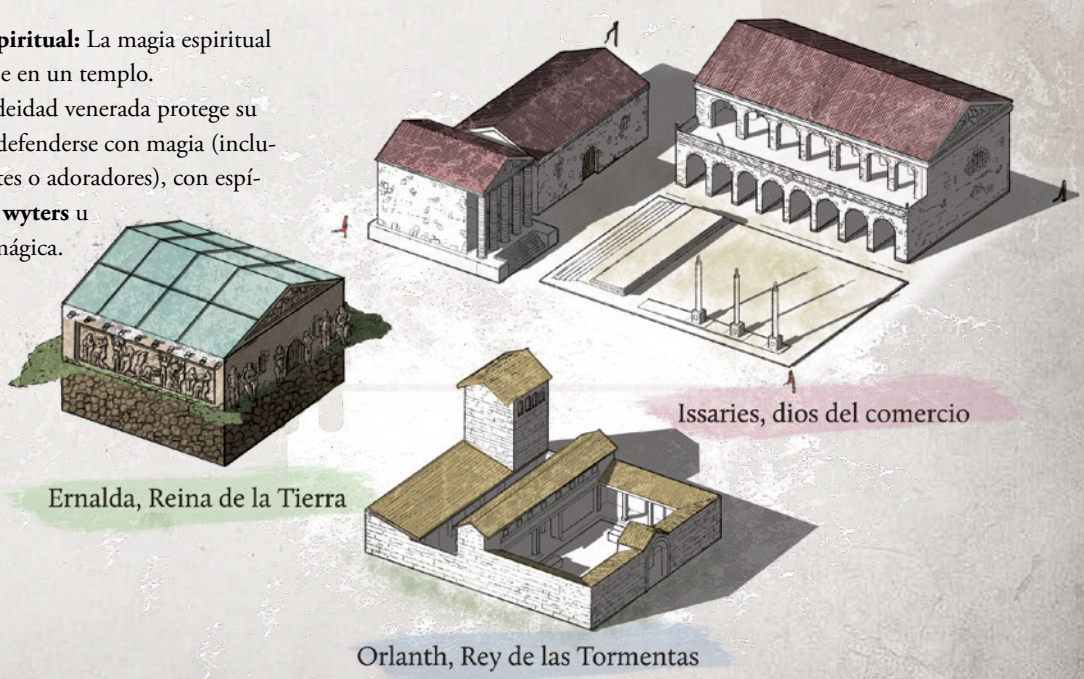
Santuario (75–225 miembros laicos e iniciados)

Por lo general está administrado por un único portavoz divino. Aquí pueden recuperarse puntos de runa. La adoración proporciona acceso a un solo conjuro rúnico especial del culto.

Templo menor (150–500 miembros laicos e iniciados)

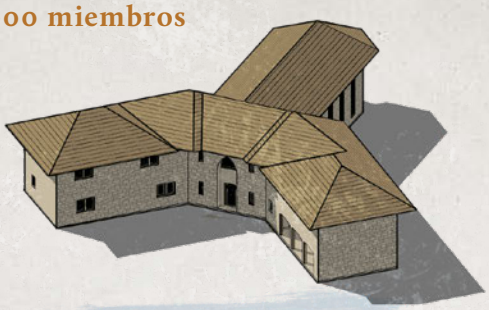
El personal se compone de varios sacerdotes de las runas dirigidos por un sacerdote principal y algunos sirvientes. Un templo menor proporciona acceso a todos los conjuros rúnicos especiales conocidos por el culto, así como los de cualquier subculto presente en el templo. *Por ejemplo, el templo de un clan orlanthi actúa generalmente como un templo menor tanto de Orlanth como de Ernalda.*

Ejemplo: *El clan Varmandi posee un templo menor dedicado a Orlanth Tronante. Un iniciado del subculto Tronante puede sacrificar un punto de POD para aumentar su reserva de puntos de runa con Orlanth y tener acceso a un conjuro rúnico especial de Orlanth Tronante.*

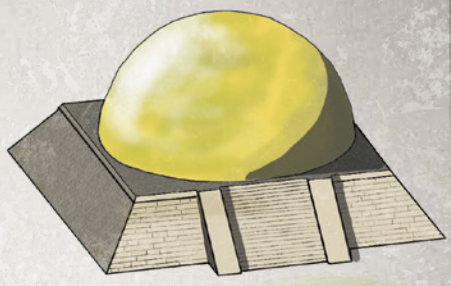


Templo mayor (400–1.000 miembros laicos e iniciados)

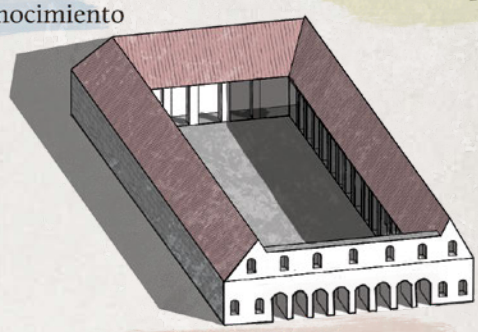
El templo está dirigido por un sumo sacerdote, asistido por varios sacerdotes de las runas, iniciados residentes y sirvientes. Un templo mayor permite el acceso a todos los conjuros rúnicos comunes y especiales del culto. Lo normal es que contenga varios subcultos y un único culto asociado. *Por ejemplo, un gran templo de una tribu orlanthi suele actuar como un templo mayor consagrado a Orlanth.*



Lhankor Mhy, dios del conocimiento



Yelmalio



Chalana Arroy

Ejemplo: *El templo de Orlanth de la tribu colymar en Vinoclaro es un templo mayor de esta deidad e incluye los subcultos Aventurero, Tronante, Rex y Cuatro Armas. También contiene un santuario de Ernalda como deidad asociada. Un iniciado que sacrifique POD aquí tendrá acceso a los conjuros rúnicos especiales de estos subcultos, así como al conjuro que Ernalda proporciona a Orlanth.*

Gran templo (750–4.000+ miembros laicos e iniciados, más santuarios de todos los cultos asociados)

El templo está dirigido por un sumo sacerdote, a menudo asistido por uno o varios sacerdotes principales y otros sacerdotes auxiliares. Muchos iniciados ocupan diversos puestos especializados, y hay numerosos sirvientes muy atareados que van de un lado para otro. Un gran templo contiene todos los subcultos de la deidad que se reconocen localmente. En él también pueden encontrarse santuarios para todos los cultos asociados reconocidos.

Ejemplo: *En el gran templo de Issaries en Nochet tienen presencia todos los subcultos de Issaries, además de contener santuarios para todos los Portadores de Luz.*

Templos gloranthanos de ejemplo

En esta sección se describen las características específicas de algunos templos que pueden servir de inspiración para crear otros de distintos tamaños.

Orlanth

La mayoría de los rituales de Orlanth se celebran al aire libre, aunque algunos deben realizarse en un «lugar secreto». En las zonas rurales, las colinas y montañas sagradas sirven como templos del dios. Los sacerdotes errantes de Orlanth Aventurero tienen carros de dos ruedas tirados por bueyes que transportan equipos rituales, y hay carpas especiales en espiral que proporcionan el secretismo necesario para sus ceremonias.

En las ciudades y en algunos poblados tribales, los templos de Orlanth están construidos alrededor de patios centrales descubiertos y con altares para sacrificios. La piedra es el material de construcción preferido en Sartar.

Una cámara que recorre la parte trasera del templo sirve como capilla donde residen las imágenes religiosas y las vestimentas sagradas. Sólo los iniciados del culto pueden acceder a esta capilla. Los altares secundarios, destinados a la adoración de deidades menores y asociadas, se sitúan a los lados del principal. Otras cámaras contienen ofrendas votivas (como espadas, armaduras y tesoros) e imágenes.

Ernalda

Los templos de la Tierra son normalmente edificios cúbicos con una mitad subterránea y la otra sobre el nivel del suelo. El material de construcción preferido es la piedra o la tierra apisonada. Muchos tienen el techo revestido de cobre. Algunos de los templos más famosos están tallados en una sola roca.

La capilla de Ernalda está siempre en el subsuelo, en una cámara forrada de piedra. Su efigie y símbolos sagrados se guardan bajo tierra y únicamente se sacan para celebrar rituales en fechas señaladas. Por encima del suelo se encuentra la cámara donde se ofician las festividades de la diosa.

Las paredes del templo están decoradas con escenas de diosas y motivos de fertilidad. El estilo esroliano (popular en todo el sur de Genertela) consiste en tallar estatuas y relieves en la piedra que luego se pintan con colores vivos y brillantes.

En el exterior del templo hay un altar de piedra para los sacrificios. Algunos santuarios pequeños son poco más que un altar.

Issaries

Sus templos son mercados. En muchos pueblos y villas, el mercado es el templo; las esquinas que delimitan su perímetro sagrado (y comercial) están marcadas con bastones de madera de 1 metro de altura tallados con imágenes de Issaries. En ellos también se erige un altar para ofrecer sacrificios.

Los templos más opulentos levantan edificios en los que se albergan los símbolos sagrados del culto, se almacenan tesoros y se disponen espacios para tiendas y despachos. Las imágenes del culto de Issaries suelen ser estatuas, generalmente de piedra, pero a veces de bronce, plata o incluso de oro. Estos templos sirven como bancos mercantiles que conceden préstamos a comerciantes y emiten cartas de crédito.

Lhankor Mhy

Los templos del dios del conocimiento son bibliotecas, lugares donde se redactan y archivan registros. En la medida de lo posible, sus templos se construyen con la planta en forma de Y (como la runa de la Verdad). Cada brazo de la Y cumple una función especial, con funciones adicionales para la zona central donde se unen.

Estos templos compiten entre sí para recopilar información. La mayoría tienen varios cientos o miles de libros y pergaminos, pero en los templos más grandes se guardan decenas o incluso cientos de miles de libros y pergaminos.

Chalana Arroy

Los templos de este culto sirven como hospitales y lugares de beneficencia donde se atiende a enfermos, heridos e indigentes. Siempre disponen de agua fresca para la purificación y la limpieza, y la mayoría cuentan con baños. Los templos son barridos y limpiados al menos dos veces al día. Tienen zonas reservadas para que los enfermos y heridos puedan descansar y dormir, así como estancias para iniciados y sacerdotes.

No se practican sacrificios de animales a Chalana Arroy; las ofrendas habituales para la diosa son alimentos, flores, objetos de valor y servicios.

Humakt

Los templos de Humakt actúan como lugares de contratación de mercenarios y guerreros profesionales, y generalmente se construyen como salones o casas para sus guerreros, con los símbolos sagrados del culto y los tesoros custodiados en la parte posterior del edificio. Los templos se organizan según criterios marciales, con el sumo sacerdote (un señor de las runas) como capitán.

Los sacrificios a Humakt se celebran normalmente de noche.

Babeester Gor

Los templos de la Hija Vengativa suelen ser anexos de templos de la Tierra más grandes o bien se ubican en su interior. Están construidos como cuarteles, con una cámara para guardar símbolos sagrados del culto y tesoros.

Yelmalio

Los templos a Yelmalio tienen forma regular y varían poco de tamaño. Siempre tienen una planta cuadrada con paredes inclinadas y una sola escalinata que asciende hasta el tejado por el lado oeste del edificio. Sobre el tejado hay una cúpula bañada en oro. Los fieles congregados en el interior del templo pueden ver a través de esta bóveda dorada y contemplar así a Yelm durante la adoración.

El sacerdote de las runas oficia los servicios en el interior, pero la mayor parte del clero se reúne sobre el templo, alrededor de la cúpula. Los infieles que entran en el templo y cualquiera que ascienda la escalinata con intenciones impías son cegados de por vida, cuando no directamente ejecutados.

WYTERS

Un *wyter* es el espíritu de una comunidad, una entidad mágica vinculada a sus miembros y un líder dotado de poderes y capacidades especiales. La comunidad puede variar; hay wyters asociados con comunidades de todo tipo, ya sean aldeas, regimientos militares, templos, clanes, tribus o ciudades. Toda comunidad con una pasión asociada tiene un wyter. Se trata de un recurso poderoso para una comunidad, pero también su más preciado tesoro. Sin el wyter no existe la comunidad; los lazos de fraternidad se disuelven, sus miembros se distancian unos de otros, se separan y tal vez incluso abandonen la zona.

Los orígenes de cada wyter individual varían; pueden ser espíritus de héroes muertos, *genius loci*, hijos de dioses, construcciones artificiales con mente propia, almas de espíritus extintos, elementales inteligentes y muchas otras posibilidades. Cualquiera que sea su origen, estas entidades mágicas se han convertido en wyters a través de búsqueda heroicas que las vinculan a una comunidad.

Todos los wyters poseen las siguientes características:

- Un wyter está vinculado a una sola persona, típicamente el líder de su comunidad (por ejemplo, el rey de una tribu, el caudillo del clan, el sumo sacerdote de un templo, etc.). A efectos del juego, esta persona es conocida como el sacerdote del wyter. Dependiendo de las tradiciones locales, podría ser un sacerdote de las runas, un señor de las runas, un portavoz divino o incluso un iniciado. El sacerdote debe sacrificar 1 punto de POD al wyter para establecer un vínculo entre los dos. El wyter se comunica directamente con su sacerdote. Éste puede hacer que el wyter se desplace a lugares que estén dentro de su alcance, perciba cosas, lance conjuros, etc. Además, el sacerdote puede usar los puntos de magia del wyter como si fuera un espíritu aliado.
- El wyter puede ser transferido a otro sacerdote; para ello es necesario el consentimiento de ambas partes

El wyter del clan Ernaldori

El wyter del clan Ernaldori está ligado a una serpiente del maíz, una criatura sagrada para los miembros del clan. Tiene POD 32 y CAR 17. El wyter reside en el templo de de la Tierra de Vinoclaro y se comunica con la suma sacerdotisa (quien sirve también como sacerdotisa del wyter). Cada estación, antes del día sagrado de Ernalda, los miembros del clan adoran al wyter y le ofrecen sus puntos de magia, así como sacrificios ocasionales de POD (con los que el wyter podría aumentar su propio POD hasta un máximo de 42).

El wyter del clan puede lanzar cualquier conjuro rúnico o de magia espiritual conocido por su sacerdotisa como si fuera un espíritu aliado; sin embargo, los conjuros rúnicos consumen sus puntos de POD en lugar de puntos de runa. También puede gastar puntos de magia para utilizar capacidades especiales; por ejemplo, podría exterminar a todas las alimañas en una yugada de tierra o un viñedo gastando 1 punto de magia, o bien incrementar la pasión Lealtad (clan Ernaldori) de un miembro del clan en un +10% por cada punto de magia gastado.

Gastando puntos de POD adicionales, el wyter puede usar conjuros o capacidades especiales sobre múltiples objetivos. Por ejemplo, si la sacerdotisa ordenase al wyter que lanzara Curación del cuerpo sobre seis miembros del clan, le costaría 4 puntos de POD (3 por Curación del cuerpo y 1 para extender el conjuro a otras cinco personas). Esta capacidad está restringida a los miembros de la comunidad del wyter, es decir, miembros del clan que cedieran al wyter al menos 1 punto de magia durante la última ceremonia de adoración.

El wyter puede proyectar su espíritu incorpóreo a una distancia de hasta 16 kilómetros de la serpiente del maíz sagrada, y puede entablar combates espirituales con otros seres incorpóreos (si así lo ordena su sacerdotisa) con una habilidad de Combate espiritual del 160%.

involucradas y un sacrificio adicional de POD por parte del nuevo sacerdote. La transferencia es muy arriesgada y no es algo que se haga a la ligera.

- Un wyter debe residir en un objeto sagrado específico del plano mundano, como un ídolo o un dolmen; aunque es menos habitual, también puede habitar un objeto más pequeño como un arma, un animal o incluso el estandarte de un regimiento. Su presencia hace que el objeto brille con una «luz» interna visible incluso bajo la luz solar directa, y que pueden captar hasta los seres desprovistos de percepción visual o que usen otros sentidos (como el sentido de la oscuridad).
- El wyter puede lanzar cualquier conjuro rúnico o de magia espiritual conocido por su sacerdote (siempre que éste se encuentre dentro del alcance del wyter). Un wyter gasta puntos de su POD en lugar de puntos de runa cuando lanza conjuros rúnicos, con una probabilidad de éxito igual a su CAR×5.
- Un wyter puede alejarse incorpóreamente a cierta distancia de su receptáculo sagrado. Esta distancia máxima depende del wyter y de su comunidad, pero lo habitual es que se extienda a medio kilómetro por cada punto de POD que posea el wyter. Su alcance de percepción, lanzamiento de conjuros, combate espiritual y demás se cuenta a partir del lugar que ocupan su proyección incorpórea y su receptáculo sagrado. Un wyter no se percata automáticamente de todo lo que ocurre dentro de su área de actividad, y si su sacerdote quiere que localice algo, deberá pedírselo de manera expresa.
- Un wyter posee al menos una capacidad espiritual adicional, según lo determinado por su origen, la búsqueda heroica que lo vinculó a la comunidad y otras búsquedas heroicas posteriores. Estas capacidades se pueden usar contra objetivos múltiples gastando puntos adicionales de POD. Cada punto de POD gastado permite al wyter usar la capacidad sobre cinco miembros adicionales de la comunidad.
- Un wyter es incapaz de recuperar sus propios puntos de magia. En vez de eso, la comunidad adora al wyter y le suministra puntos de magia en los días sagrados de cada estación. Esta adoración se combina a menudo con la de un culto local como Orlanth o Ernalda, convirtiendo así al wyter en un subculto local del culto principal.
- Los miembros de la comunidad deben tener una pasión hacia esa comunidad, como Lealtad (clan), Lealtad (tribu) u otra similar. Los miembros que hayan ofrecido puntos de magia al wyter durante la última ceremonia de adoración estacional pueden enviar información y súplicas al wyter a través de la oración. A su vez, el wyter puede transmitirlas a su sacerdote (si es necesaria alguna tirada, suele utilizarse el CAR×5 del sacerdote).
- Un wyter puede lanzar conjuros rúnicos o de magia espiritual sobre cualquier miembro de su comunidad cuando su sacerdote así lo requiera. El wyter puede lanzar el mismo conjuro simultáneamente sobre múltiples miembros de la comunidad gastando puntos de POD adicionales. Cada punto de POD gastado permite al wyter lanzar el conjuro sobre cinco miembros de la comunidad adicionales.
- Un wyter puede recibir sacrificios de la característica POD de sus miembros hasta alcanzar un máximo basado en el tamaño y la antigüedad de la comunidad

(ver tabla *Tamaño del wyter*). Si el POD del wyter se reduce alguna vez a 0, se extingue y la comunidad deja de existir, perdiendo la cohesión y disolviéndose de forma natural. Todas las pasiones asociadas a la comunidad se pierden.

- Si el receptáculo sagrado del wyter es destruido o muere, el wyter es liberado y deberá emprenderse una nueva búsqueda heroica para vincularlo de nuevo a la comunidad. Cuando el wyter está atado a un ser vivo, es práctica habitual destruirlo o inmolarlo ritualmente para transferirlo a un nuevo receptáculo sin necesidad de emprender una búsqueda heroica. Por ejemplo, el wyter del clan Enhyli está atado a un semental blanco sagrado. Cuando el caballo alcanza una edad concreta, es sacrificado en una ceremonia que se prolonga durante todo un día y el wyter es transferido a un semental más joven.

Tamaño del wyter

Comunidad	Miembros	POD	CAR
Santuario, familia numerosa o estandarte	50–100	4D6+6	3D6
Santuario, aldea o compañía	101–250	5D6+6	3D6
Templo menor, clan o regimiento	251–1.000	6D6+6	4D6
Templo mayor, tribu pequeña, pueblo grande	1.001–3.000	7D6+6	3D6+6
Templo mayor, tribu grande, ciudad	3.001–7.000	8D6+6	5D6
Gran templo o ciudad grande	7.000+	9D6+6	4D6+6
Gran templo o metrópolis	15.000+	10D6+6	6D6

Defensas del templo

Aparte del wyter de la comunidad, cada 100 iniciados que realicen su adoración en un templo proporcionan 1 punto de runa destinado a la defensa del mismo (los miembros laicos no aportan nada). Estos puntos de runa se recuperan diariamente, y si se activan un día, se reactivan 24 horas después.

Además, los mismos sacerdotes disponen guardias, trampas mágicas y conjuros de protección para ayudar en la defensa del templo.

Finalmente, los templos muy antiguos o históricos pueden tener más POD para la defensa. Si se sabe que un sitio es el lugar del nacimiento de Orlanth, aunque sólo sea un santuario por falta de fieles en la región, dada su importancia para la deidad podría tener más de 30 puntos de defensa.

Ejemplo: *Un templo menor de Humakt tiene 300 iniciados, lo que supone 3 puntos de runa para su defensa. La capilla del templo puede estar defendida por un conjuro de Sajar espíritu que afectará a quien toque la espada sagrada si no es durante una ceremonia de adoración.*

Formato de los cultos

En esta sección se detallan los principales cultos del Paso del Dragón y Prax, descritos con los siguientes apartados:

Nombre: La ortografía se ha estandarizado para mayor comodidad. Los idiomas locales suelen presentar alguna variante de la ortografía y pronunciación recogidas. Éste es el nombre por el cual la deidad es más conocida (aunque no necesariamente el nombre utilizado por sus adoradores). Por ejemplo, se usa el nombre Yelm en lugar de Yu-Kargzant.

Runas: A la derecha del nombre de la deidad figuran sus runas. Algunos dioses tienen varios iconos de una misma runa, lo que significa que «poseen» esa runa y su vínculo con ella es más fuerte.

Descripción: Aquí se explica cuál es el área de interés de la deidad, ya sea un dios de la guerra, una diosa curativa, etc. Se incluye el principal origen de sus adoradores, como pueden ser soldados, agricultores o marginados.

Días sagrados: El gran día sagrado y las fechas sagradas estacionales. Algunos cultos tienen días «flotantes», sin fecha fija en el calendario, que son designados por los sacerdotes.

Iniciación: Unos requisitos «normales» indican que el procedimiento para unirse al culto es el mismo que se describe en la sección **Convertirse en iniciado** (página 274). Si alguno de los padres del candidato era un iniciado del culto, podrá unirse sacrificando el POD necesario sin tener que hacer ninguna tirada. Aquí se enumeran también los posibles beneficios u obligaciones especiales de los iniciados. A menos que se indique lo contrario, los iniciados obtienen acceso a la magia rúnica del culto acumulando puntos de runa dedicados a la deidad.

Habilidades del culto: Las habilidades especiales preferidas por el culto, que además pueden aprenderse a un precio reducido.

Pasiones predominantes: Las pasiones predominantes en el culto.

Magia espiritual: Los conjuros de magia espiritual enseñados por el culto, generalmente a un precio reducido. Un iniciado también puede aprender conjuros de magia espiritual de un culto asociado.

Magia espiritual prohibida: Los conjuros que los miembros del culto tienen prohibido aprender o usar.

Magia rúnica: Los conjuros rúnicos conocidos por el culto. Los conjuros rúnicos comunes se pueden lanzar usando cualquier runa asociada con el culto, y se obtienen todos al unirse al culto. El acceso a la magia rúnica especial se describe en la página 313, y el mago debe usar una de las runas asociadas con el conjuro en su descripción.

Encantamientos: Los conjuros rúnicos y rituales especiales de encantamiento que sólo pueden aprender los portavoces divinos, sacerdotes de las runas o señores de las runas. Cabe destacar que sólo un sacerdote principal o sumo sacerdote puede lanzar Expulsión.

Portavoz divino: «Como los sacerdotes» significa que el candidato debe cumplir con todos los requisitos necesarios para ser ordenado sacerdote.

Sacerdote de las runas: Unos requisitos «normales» indican que el procedimiento para ser ordenado como tal es el mismo que se describe en la sección **Requisitos para ser sacerdote de las runas** (página 276).

Señor de las runas: Si el culto tiene señores de las runas, esta sección detalla los requisitos para convertirse en uno y cualquier condición o beneficio inusual.

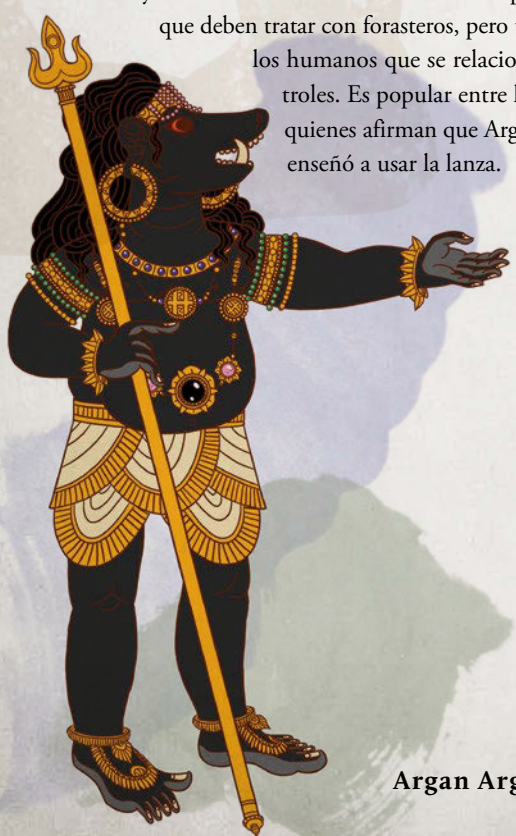
Cultos asociados: Los cultos asociados proporcionan un conjuro de magia rúnica al culto principal. Los miembros del culto pueden aprender la magia espiritual del culto asociado. Sólo se incluyen los cultos asociados que se encuentran comúnmente en el Paso del Dragón y Prax. Los cultos asociados cuyos nombres aparecen en cursiva no se describen en este libro.

Argan Argar

Dios de la oscuridad en la superficie



Argan Argar es hijo de la Noche y lideró a los troles durante su estancia en el Mundo de la Superficie. El culto de Argan Argar actúa como mediador entre los troles y la gente de la superficie. Cumple muchas funciones importantes para los troles que no están disponibles en otros lugares, incluidos ciertos lujos propios de la civilización como son los idiomas, el comercio y la acuñación de moneda. Es adorado por los troles que deben tratar con forasteros, pero también por los humanos que se relacionan con los troles. Es popular entre los troloides, quienes afirman que Argan Argar les enseñó a usar la lanza.



Argan Argar

Días sagrados

Los grandes días sagrados de Argan Argar son el día del agua y el día de la arcilla de la semana de la armonía en la estación de la oscuridad. Otros días sagrados estacionales son el día del frío de la semana de la armonía en la estación del mar, el día del viento de la semana de la armonía en la estación del fuego, el día del fuego de la semana de la armonía en la estación de la tierra, y el día del frío de la semana de la armonía en la estación de las tormentas.

Iniciación

Requisitos: Normales.

Habilidades del culto: Adorar (Argan Argar), Lanza 1M, Leer/escribir (habla oscura), Negociar, Otra lengua (habla oscura), Psicología (humana o trol), Saber religioso (Argan Argar).

Pasiones predominantes: Devoción (Argan Argar), Lealtad (templo).

Magia espiritual: Detectar magia, Glamur, Pared oscura, Protección, Vigor.

Magia espiritual prohibida: Luz, Pared de luz.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Caminar en la oscuridad, Cierre, Crear sombra, Expulsar elemental de oscuridad (pequeño o mediano), Invocar elemental de oscuridad (pequeño o mediano), Suprimir a Lodril.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Encantar plomo, Expulsión.

Sacerdote de las runas

Requisitos: Normales. El candidato debe tener Leer/escribir (habla oscura) al 80% y hablar una segunda lengua al 80%.

Cultos asociados

- **Ernalda:** Proporciona Restaurar la salud.
- ***Gorakiki:*** Proporciona Hablar con insectos.
- ***Xentha:*** La madre de Argan Argar le otorga Fijar oscuridad.

Babeester Gor

La Hija Vengativa



Babeester Gor es la hija vengativa de la Madre Tierra. Sus guerreras portan hachas y son las guardianas sagradas de los templos de Ernalda y otras diosas de la Tierra. Protegen sus templos y dan caza a fratricidas, quebrantadores de juramentos y otros delincuentes viles cuyas acciones hayan perjudicado al templo que defienden.

Todos los templos importantes para las deidades de la Tierra están custodiados por iniciadas de Babeester Gor y contienen un santuario consagrado a esta deidad.

Días sagrados

El gran día sagrado de Babeester Gor es el día del frío de la semana de la muerte en la estación de la tierra. Su otro día sagrado importante es el día salvaje de la semana del desorden en la estación de la oscuridad. Por lo demás, Babeester Gor es adorada en las celebraciones de los días sagrados de Ernalda.

Iniciación

Requisitos: Normales. Sólo las mujeres pueden unirse a este culto.

Habilidades del culto: Adorar (Babeester Gor), Batalla, Buscar, Saber religioso (Babeester Gor), Escuchar, Rastrear, Hacha 1M, Hacha 2M.

Pasiones predominantes: Devoción (Babeester Gor), Lealtad (culto), Lealtad (templo de la Tierra), Odio (rompejuramentos).

Magia espiritual: Cuchilla afilada, Curación, Desmoralización, Detectar enemigos, Disrupción, Fuerza, Vigor.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Bersérker, Escudo, Escudo de tierra, Expulsar elemental de tierra (pequeño), Invocar elemental de tierra (pequeño), Tajo, Trance del hacha.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Encantar cobre, Encantar hierro, Expulsión.

Señor de las runas

Requisitos: Debe tener un 90% en Hacha 1M y Hacha 2M, más otras tres aptitudes al 90% a elegir entre las siguientes: Adorar (Babeester Gor), Batalla, Buscar, Escuchar, Odio (rompejuramentos) y Rastrear.

Cultos asociados

- **Ernalda:** Proporciona Curación del cuerpo.
- **Maran Gor:** Proporciona Secar la tierra.



Babeester Gor

Chalana Arroy

Diosa de la curación

Chalana Arroy es la hija de Glorantha. Esta diosa misericordiosa es una Portadora de Luz y pertenece a la casa de Yelm. Sabe cómo curar todas las enfermedades y heridas, e incluso sanó al sol y al mundo después de la Gran Oscuridad. Su culto está muy extendido porque todos desean sus bendiciones. Es aún más popular en tiempos de plagas o hambrunas. La mayoría de las culturas y pueblos tienen prohibido cometer actos de violencia contra los sanadores de Chalana Arroy.

Días sagrados

El día salvaje de cada semana de la fertilidad es un día sagrado estacional. El gran día sagrado del culto es un festival de una semana de duración que tiene lugar durante la segunda semana del Tiempo Sagrado.

Iniciación

Requisitos: Ninguno, excepto la aceptación de los restrictivos votos del culto y el sacrificio acostumbrado de 1 punto de POD.

Notas: Un iniciado debe prestar juramento de no dañar nunca a una criatura inteligente ni causar dolor innecesariamente a ninguna forma de vida. También debe ceder la mitad de sus ingresos al culto de Chalana Arroy y hacerse vegetariano.

Un iniciado de Chalana Arroy puede identificar la presencia de una enfermedad en una persona o cosa con sólo concentrarse.

Los enemigos incapacitados por la acción de un sanador (generalmente por el uso de conjuros como Confusión o Dormir) están bajo su protección. No se les puede dañar de ninguna manera, aunque pueden ser desarmados y capturados. Los enemigos caóticos están exentos de esta protección.

Habilidades del culto: Adorar (Chalana Arroy), Alquimia, Primeros auxilios, Saber religioso (Chalana Arroy), Saber vegetal, Tratar enfermedades, Tratar envenenamientos.

Pasiones predominantes: Amor (cualquiera).

Magia espiritual: Confusión, Curación, Dormir, Luz, Mellar armas y Rielar.

Magia espiritual prohibida: Los miembros del culto no pueden aprender ninguno de los siguientes conjuros: Controlar (entidad), Cuchilla afilada, Cuchilla ígnea, Dardo veloz, Desmoralización, Disrupción, Fanatismo, Flecha ígnea, Garrotazo, Mano de hierro, Proyectil múltiple.

Hechicería prohibida: Los miembros del culto no pueden aprender ningún conjuro ofensivo ni usar la técnica mágica Convertir (ver página 384).

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos menos Refugio.

Magia rúnica especial: Armonía, Canción reconfortante, Curación del cuerpo, Curar envenenamiento, Curar herida del Caos, Curar todas las enfermedades, Invocar espíritu curativo, Regenerar miembro, Restaurar la salud, Resucitar, Trance curativo.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Espíritus curativos: Los templos de Chalana Arroy atraen espíritus de culto especiales llamados espíritus curativos. Pueden ser invocados por miembros del culto mediante un conjuro rúnico de 1 punto (Invocar espíritu de curación) que, por lo demás, es idéntico al conjuro Invocar espíritu del culto.

Suma sanadora (sacerdotisa de las runas)

Requisitos: La candidata debe tener las habilidades Tratar enfermedades, Tratar envenenamientos y Primeros auxilios con un 90% en una y un 50% en las otras dos. También debe tener Adorar (Chalana Arroy) al 50% o más. La candidata debe conocer el conjuro Curación 6 y no haber roto nunca los votos del culto desde que se convirtió en iniciada. Debe tener 5 puntos de runa con el culto y convencer a los examinadores siguiendo el procedimiento habitual.

Cultos asociados

- ***Aldrya:*** Proporciona Crecimiento acelerado.
- **Ernalda:** Proporciona Bendecir embarazo.
- **Issaries:** Proporciona Crear mercado.
- **Lhankor Mhy:** Proporciona Analizar magia.
- **Orlanth:** Proporciona Escudo.
- **Toro Tempestuoso:** Concede a los adoradores de Chalana Arroy la posibilidad de eliminar los efectos del conjuro Bersérker lanzado sobre un guerrero. La probabilidad de éxito es igual al POD×5 del sanador.
- **Yelm:** Proporciona Combatir enfermedades.

Daka Fal
El Juez de los Muertos



El culto a Daka Fal constituye un vínculo integral con la estructura cósmica. Sustenta la realidad de la mortalidad humana adorando al Juez de los Muertos y extrayendo de los difuntos la fuerza necesaria para sobrevivir en vida. Al mismo tiempo, el culto proporciona las barreras básicas para proteger a los humanos débiles de las entidades más poderosas.

Cuando se llevan a cabo los servicios de adoración, los espíritus de los difuntos que son cordiales participan invisiblemente en ellos. Su presencia permite incluso a las familias más pequeñas mantener un santuario o templo menor en memoria de sus ancestros.

Días sagrados

Los fieles de Daka Fal que veneran a sus antepasados observan escrupulosamente el Tiempo Sagrado como sus grandes días sagrados. Otros días sagrados estacionales son establecidos por la tradición de cada familia.

Iniciación

Requisitos: Se debe demostrar una relación de sangre con el **chamán** que acoja al iniciado (ver página 351), aunque puede ser tan distante como el propio Abuelo Mortal.

Habilidades del culto: Adorar (Ancestros), Combate espiritual, Otra lengua (lengua espiritual), Saber espiritual, Saber religioso (Daka Fal).

Pasiones predominantes: Amor (familia).

Nota: Un iniciado debe pasar el tiempo necesario y ofrecer los ingresos requeridos por su chamán personal. No puede solicitar la intervención divina.

Magia espiritual: Todos.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Ancestro encarnado, Axis Mundi, Espíritu guardián, Invocar ancestro, Invocar ancestro específico, Invocar espíritu mentor, Liberar fantasma, Proyección extracorpórea, Restaurar la salud, Resucitar (un solo uso), Unión espiritual.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Chamán

Requisitos: Los sacerdotes de Daka Fal también son chamanes (ver **Chamanes** en la página 351). Los iniciados de Daka Fal se convierten en chamanes siguiendo el procedimiento habitual (ver página 354).

Nota: Los chamanes de Daka Fal deben honrar y respetar a sus ancestros, así como donar POD o puntos de runa a un ancestro amistoso al menos una vez al año (todo esto además del POD o conjuros cedidos a los ancestros a cambio de servicios prestados).

Cultos asociados

- **Odayla:** Mantiene una buena relación con Odayla como una forma de culto a los ancestros.
- **Yinkin:** Igual que Odayla, Yinkin es también un culto de adoración a los ancestros.



Daka Fal

Eiritha
La Madre del Rebaño

Hija de Ernalda y el Padre de las Bestias. Eiritha es la madre de todo el ganado, incluidas las bestias de los rebaños de Prax. De hecho, su lugar favorito era Prax, donde vivía con sus hijas, cada una madre de una especie distinta de bestia de rebaño. Cuando el poderoso Toro Tempestuoso llegó a Prax, Eiritha renunció a sus viejos amantes y se casó con el dios.

Un día la Muerte acudió en busca de Eiritha, pero quedó desconcertada cuando no pudo encontrarla. Un héroe llamado Orani, hijo del Toro Tempestuoso, luchó con la Muerte y retrasó a la entidad, aunque lo pagó con su propia vida. La astuta Tada aprovechó ese tiempo para ordenar a su gente que cavase un gran hoyo y escondiera a la diosa en el seno de la Tierra. La Muerte fue engañada, pero desde entonces Eiritha no puede caminar libremente por Prax.

Eiritha es la fuente de fecundidad y leche materna para todas las criaturas con pezuñas y cuernos. Agricultores y pastores la invocan a través de sus animales locales predilectos. Los pastores nómadas de Prax y Pent dependen por completo de Eiritha para su sustento diario. Eiritha es el culto de la mujer para todos los praxianos nómadas. Es adorada en todo el Paso del Dragón.

Días sagrados

El gran día sagrado de Eiritha es el día de la arcilla de la semana de la fertilidad en la estación de la tierra. Además, los días de la arcilla de las semanas de la fertilidad en todas las estaciones son días sagrados estacionales. Finalmente, sus sacerdotisas reservan un tiempo de cada día de la arcilla para oficiar ceremonias.



Eiritha

Iniciación

Requisitos: Cualquier mujer de la tribu puede unirse al culto sacrificando un punto de POD.

Habilidades del culto: Adorar (Eiritha), Comprender al ganado, Hacha 1M, Pastorear, Saber animal, Saber regional (local), Saber vegetal.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (templo), Lealtad (tribu).

Magia espiritual: Curación, Pantalla espiritual, Ralentizar, Vista lejana.

Magia espiritual prohibida: Los conjuros Cuchilla afilada, Cuchilla ígnea, Dardo veloz, Disrupción, Fanatismo, Flecha ígnea, Garrotazo, Mano de hierro, Protección y Proyectil múltiple están prohibidos para los iniciados del culto.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Bendecir animales, Expulsar elemental de tierra (pequeño o mediano), Hablar con animales de rebaño, Invocar elemental de tierra (pequeño).

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Portavoz divina

Requisitos: Como las sacerdotisas.

Sacerdotisa de las runas

Requisitos: Normales. Una sacerdotisa debe poseer la habilidad Comprender al ganado con una puntuación del 90%.

Cultos asociados

- ***Aldrya:*** Proporciona Crecimiento acelerado y Curación del cuerpo.
- **Ernalda:** La madre de Eiritha proporciona Curación del cuerpo e Invocar elemental de tierra (mediano).
- ***Buen Pastor:*** Este culto espiritual proporciona Sellar alma.
- ***Mahome:*** La diosa del hogar es atendida por las sacerdotisas de la diosa. Sólo proporciona el conjuro de magia espiritual Inflamar, pero se enseña gratis a todos los iniciados.
- ***Ronance***: Este culto espiritual proporciona Ruta.
- **Toro Tempestuoso:** Proporciona Escudo.
- ***Circo de las Tres Alubias:*** Este culto espiritual proporciona Paz a las sumas sacerdotisas.
- **Waha:** Proporciona la habilidad Despiece pacífico.

Engizi
El Titán del Río del Cielo

Engizi, el Titán del Río del Cielo, es el dios del río Arroyo Agudo que fluye desde el Lago del Diluvio hasta la bahía de Choralinthor en Nochet.

Días sagrados

El día del agua de la semana del movimiento es un día sagrado estacional, mientras que el día del agua de la semana del movimiento en la estación del mar es el gran día sagrado.

El día del agua de la semana de la muerte en la estación de la oscuridad es otro día sagrado estacional, un período de luto en recuerdo de cuando Engizi recibió su herida mortal.

Iniciación

Requisitos: Normales. Un iniciado debe tener la habilidad Nadar al 50%.

Habilidades del culto: Adorar (Engizi), Nadar, Otra lengua (lengua naval), Remar, Saber fluvial, Saber religioso (Engizi).

Pasiones predominantes: Lealtad (templo).

Magia espiritual: Cola y Visión acuática.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Escudo ignífugo, Expulsar elemental de agua (pequeño o mediano), Invocar elemental de agua (pequeño o mediano), Invocar espíritu del culto (náyade), Refuerzarred, Respirar aire/agua.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Náyades: Las hijas de Engizi son un tipo de ninfas de los ríos llamadas náyades. Pueden invocarse mediante un conjuro de 2 puntos de Invocar espíritu del culto (náyade).

Portavoz divino

Requisitos: Como los sacerdotes.

Sacerdote de las runas

Requisitos: Normales.

Cultos asociados

- ***Diros:*** Proporciona Flotar.
- **Orlanth Tronante:** Proporciona Congregar nubes.

Ernalda
Madre y Reina de la Tierra

Ernalda es la generosa madre de la vida y fuente de todo sustento. Todos los seres vivos deberían reverenciarla. Las plantas y los animales, tanto salvajes como domésticos, son sus hijos. Es fructífera y generosa. Es la diosa de las mujeres, el sexo, la comunidad y todas las cosas que viven sobre la tierra y dentro de ella.

Días sagrados

Todos los días de la arcilla son fechas sagradas menores para Ernalda. El día de la arcilla de la semana de la fertilidad es siempre un día sagrado estacional, mientras que el día de la arcilla de la semana de fertilidad en la estación de la tierra es su gran día sagrado. Otros días sagrados estacionales son el día del agua de la semana de la armonía en la estación del mar y el día del frío de la semana de la ilusión en la estación de la oscuridad.

Iniciación

Requisitos: Normales.

Habilidades del culto: Adorar (Ernalda), Agricultura, Bailar, Oratoria, Primeros auxilios, Psicología (humanos), Saber animal, Saber religioso (Ernalda), Saber vegetal.

Pasiones predominantes: Devoción (Ernalda), Lealtad (suma sacerdotisa), Lealtad (templo).

Magia espiritual: Confusión, Curación, Desmoralización, Fuerza, Ralentizar, Rielar, Vigor, Vista mágica.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Absorción, Bendecir campeón, Bendecir cultivos, Bendecir embarazo, Carisma, Curación del cuerpo, De gnomo a gárgola (un solo uso), Despertar pasión, Expulsar elemental de tierra (cualquier tamaño), Inviolable, Invocar elemental de tierra (cualquier tamaño), Invocar guardián del hogar, Ordenar a cerdo, Ordenar a serpiente, Poder de la tierra, Regenerar miembro, Reproducción, Restaurar la salud.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar cobre, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Portavoz divino

Requisitos: Como las sacerdotisas, excepto que una portavoz divina no tiene por qué haber dado a luz.

Sacerdotisa de las runas

Requisitos: Normales, y además la candidata debe haber dado a luz a un niño sano.



Ernalda

Cultos asociados

Ernalda es la deidad de la Tierra más importante y tiene muchos dioses y diosas asociados. Algunos son locales y no se mencionan aquí; otros son universalmente conocidos y están presentes en todos los grandes templos de Ernalda.

Las siguientes deidades son universalmente reconocidas como asociadas a Ernalda en cada gran templo:

- ***Aldrya:*** Proporciona Crecimiento acelerado.
- ***Asrelia:*** Proporciona Ocultar riqueza.
- **Babeester Gor:** Proporciona Escudo de tierra.
- **Chalana Arroy:** Proporciona Trance curativo.
- **Eiritha:** Proporciona Bendecir animales.
- ***Buen Pastor:*** Este culto espiritual proporciona Sellar alma (un solo uso).
- ***Mahome:*** La diosa del hogar es atendida por las sacerdotisas de la diosa. Sólo proporciona el conjuro de magia espiritual Inflamar, pero se enseña gratis a todos los iniciados.
- **Maran Gor:** Proporciona Secar la tierra.
- ***Circo de las Tres Alubias:*** Proporciona Paz a las sumas sacerdotisas.
- ***Ty Kora Tek:*** Proporciona Bendecir tumba.

Los esposos-protectores

En todo lugar donde se encuentre a Ernalda, sus maridos locales le otorgan un conjuro rúnico a modo de protección. Orlanth siempre es uno de los maridos de Ernalda, pero en muchos lugares comparte ese honor con al menos otro de los esposos-protectores.

En Esrolia, sin embargo, todas las deidades conyugales que se enumeran a continuación están presentes, y las sacerdotisas de Ernalda adquieren conjuros rúnicos de todas ellas:

- **Orlanth:** Orlanth es adorado universalmente como esposo de Ernalda, incluso entre las personas que no veneran al dios. Los miembros del culto de Ernalda pueden recibir Congregar nubes a través de Orlanth Tronante y Escudo a través de Orlanth Aventurero.
- **Argan Argar:** Argan Argar sólo es venerado como esposo de Ernalda en Esrolia y entre las escasas culturas de adoración a la oscuridad que respetan a las deidades de la Tierra. Proporciona el conjuro Crear sombra.
- ***Flamal:*** Flamal es adorado como esposo de Ernalda principalmente entre los elfos. Proporciona el conjuro Producir fruto.
- ***Magasta:*** Magasta es el esposo de Ernalda en Esrolia y en algunas culturas isleñas. Proporciona el conjuro Respirar aire/agua.
- **Toro Tempestuoso:** El Toro Tempestuoso es adorado como esposo de Ernalda en Esrolia y también por los escasos adoradores de Ernalda en los Yermos. Proporciona el conjuro Entorpecer al Caos.
- **Yelm:** Yelm es adorado como esposo de Ernalda por el pueblo caballo de los Pastizales. Proporciona Dispersar nubes.
- **Yelmalio:** Una minoría de tribus en el Paso del Dragón y las colinas del sur de Peloria adoran a Yelmalio como uno de los maridos de Ernalda. Yelmalio proporciona Ojos de gato.

Eurmal
El Embaucador

Eurmal tiene muchos nombres y apariencias. Es un mentiroso, un cambiaformas, un bromista, un asesino, una víctima inocente o un tragaldabas, dotado por lo general de un egoísmo insaciable pero en ocasiones capaz de una generosidad conmovedora. Es una paradoja y un misterio, demasiado superficial para ser real, y sin embargo es uno de los Siete Portadores de Luz.

Sus adoradores son maleducados, glotones y egoístas en todos los sentidos. Son vagabundos, borrachos, locos, marginados y ladrones.

El culto de Eurmal es una ilusión. No existe en sentido formal. Cada santuario de Eurmal es un subculto individual. Cada templo menor opera de manera completamente independiente.

Sus espíritus embaucadores pueden ser invocados y adorados por chamanes de cultos espirituales. El Embaucador es uno de los cultos espirituales más comunes y generalizados que existen. La mayoría de las tribus sólo saben cómo invocar a uno o dos tipos de espíritus embaucadores.



Eurmal

Paradójicamente, los numerosos santuarios consagrados a Eurmal funcionan en armonía de manera no oficial, y sus iniciados pueden obtener conjuros rúnicos y recuperar puntos de runa en cualquiera de ellos. Sin embargo, dada la gran distancia que separa sus templos, únicamente los embaucadores que viajan con frecuencia pueden disponer de una amplia gama de conjuros.

Días sagrados

Los días sagrados de Eurmal se fijan según el arbitrio del sacerdote de cada santuario.

Iniciación

Requisitos: El iniciado debe estar dispuesto a convertirse en un fuera de la ley, además de superar cualquier otra prueba ideada por el sacerdote de las runas local, quien siempre se muestra excéntrico y a veces cruel. El sacerdote puede hacer que el candidato busque una perla en un montón de estiércol o robe un palo del nido de un guiverno.

Nota: Los embaucadores existen al margen de la ley. Las autoridades no castigan sus crímenes, pero tampoco penalizan las agresiones contra estos perniciosos embaucadores. Pocos ayudarán a un embaucador más allá de la protección ritual ofrecida por el culto de Orlanth.

Habilidades del culto: Adorar (Eurmal), Charlatanería, Encanto, Esquivar, Juego de manos, Ocultar, Saber religioso (Eurmal).

Pasiones predominantes: Odio (autoridad).

Magia espiritual: Varía según el santuario. Disrupción, Glamur, Inflamar, Rielar y Silencio son los conjuros más comunes.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Adivinación, Conjuro múltiple, Extensión.

Magia rúnica especial: Todos los conjuros de Ilusión (móvil, visual, etc.) y Reflejo.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia.

Sacerdote de las runas

Requisitos: Normales. Debe ocuparse del mantenimiento del santuario local.

Subcultos

Eurmal tiene innumerables subcultos. Cada santuario está asociado a un aspecto concreto de Eurmal y proporciona magia especial adicional.

Entre los subcultos más comunes se incluyen:

- ***El Desmembrado:*** Extirpar [parte del cuerpo] (cada santuario del subculto proporciona dos variantes de este conjuro).
- ***El Loco:*** Risa colectiva, Crear festín (una Ilusión de 4 puntos).
- ***El Espanto:*** Pánico.
- ***El Glotón:*** Tragar.
- ***El Portador de luz:*** Locuacidad, Ocultar fuego.
- ***El Asesino:*** Despedazar, Impacto.
- ***El Pícaro:*** Mentir.
- ***El Seductor:*** Carisma, Crear vino (una Ilusión de 1 punto).
- ***El Cambiaformas:*** Convertirse en [otra forma] (una Ilusión de 3 puntos).
- ***El Ladrón:*** Invisibilidad.
- ***El Escurridizo:*** Alucinación.

Cultos asociados

- **Orlanth:** Orlanth proporciona a su viejo compañero el conjuro Palabras en el viento. Un embaucador puede jurar lealtad a un maestro de las runas del culto de Orlanth adquiriendo una pasión de Lealtad. El orlanthi asume toda la responsabilidad por los actos del embaucador, *«como si fuera yo mismo»*. A partir de entonces, si el embaucador hace algo malo, el orlanthi deberá hacerse responsable de todos los castigos y pagos. El orlanthi es libre de castigar al embaucador como prefiera.
- **Otros Portadores de Luz:** Eurmal proporciona Carisma a Orlanth y Locuacidad a Issaries y Lhankor Mhy.

Humakt

Dios de la muerte y la guerra

†Y†

Humakt es el dios de la muerte y la guerra. Es el inquebrantable destino de todas las criaturas vivientes, tanto mortales como divinas. Para sus seguidores es un agente aterrador pero necesario del cambio eterno que puede ser usado de una manera valiente y noble para preservar el mundo. Para otros, es el destino inmisericorde de todos los mortales. Sus templos sirven a veces como salas de contratación de mercenarios. Es adorado principalmente por guerreros y soldados profesionales.

Días sagrados

El gran día sagrado para Humakt es el día del viento de la semana de la muerte en la estación de las tormentas, cuando se conmemora el asesinato del Abuelo Mortal. Hay días sagrados estacionales cada semana de la muerte en cada estación: el día del agua de la semana de la muerte en la estación del mar, el día del fuego de la semana de la muerte en la estación del fuego, el día de la arcilla de la semana de la muerte en la estación de la tierra y el día del frío de la semana de la muerte en la estación de la oscuridad.

Iniciación

Requisitos: El candidato debe superar una prueba que se representa tirando un D100 y obteniendo un resultado igual o inferior a la media entre su CAR×5 y su habilidad de Espada.

Si supera esta prueba, el candidato debe sacrificar 1 punto de POD para crear un punto de runa con Humakt.

Habilidades del culto: Adorar (Humakt), Batalla, Saber religioso (Humakt), Fabricación (bronce o hierro), Otear, Percibir asesinos, Primeros auxilios, Espada 1M, Espada 2M.

Notas: Los iniciados de Humakt deben aceptar un don y un geas de Humakt (ver más adelante). Se pueden aceptar hasta tres dones en este momento, pero también el número concomitante de geas. Los miembros del culto no pueden ser resucitados nunca por ningún medio. Humakt también impedirá que sus cadáveres sean convertidos en muertos vivientes.

El culto enseña Cuchilla afilada 4 a sus iniciados sin coste alguno.

Pasiones predominantes: Devoción (Humakt), Honor, Lealtad (culto).

Magia espiritual: Coordinación, Cuchilla afilada, Cuchilla ígnea, Curación, Desmoralización, Detectar enemigos, Detectar no muertos, Disrupción, Fuerza, Parada, Protección, Reparación, Vigor.

Magia espiritual prohibida: Los miembros del culto no pueden aprender Garrotazo ni Mellar armas.



Humakt

Dones de Humakt

A continuación se muestran los doce dones que suelen otorgarse con mayor frecuencia a los humakti. Otros fueron concedidos por el dios a lo largo del Tiempo y podrían serlo de nuevo. Los dones específicos son elegidos por el jugador o pueden ser tirados por el Director de Juego. En cada resultado se indica el número de geas requeridos para el don.

Dones de Humakt

D12	Don	Geas necesarios
1	+10% para atacar con un arma del culto.	1
2	+20% en una habilidad del culto que no sea un arma.	1
3	Incrementa en 1 punto una característica que aún pueda aumentarse.	1
4	Incrementa en 1 punto una característica que ya no pueda aumentar más.	3
5	Aumenta en un 50% los puntos de golpe de un arma específica.	1
6	Adquiere la habilidad Percibir asesinos al 30% más el modificador por categoría de habilidades de magia.	1
7	+4 a la CON para resistirse a enfermedades y venenos.	1
8	Adquiere la aptitud Detectar no muertos (como el conjuro de magia espiritual, pero puede usarla concentrándose, sin gastar puntos de magia).	1
9	Bendice un arma para duplicar el daño que causa (después de restar la armadura) contra enemigos que pertenezcan a una especie concreta.	2
10	Bendice un arma para duplicar el daño que causa (después de restar la armadura).	3
11	Bendice un arma para duplicar el daño que causa (después de restar la armadura) cuando impacta en una localización de golpe concreta.	2
12	Recupera puntos de magia al doble de la velocidad normal.	1

Geas de Humakt

Los geas contraídos por un humakti tienen a menudo poco efecto en su vida cotidiana, pero la carga de algunos geas puede ser considerable. Si el geas se opone directamente al don deseado o a un don que ya se ha recibido, el adorador puede elegir un nuevo don, pero deberá aceptar el geas. Si tira y saca el mismo geas dos veces, se repite la tirada.

Geas de Humakt

D100	Geas
1	Favorecido por Humakt: sin geas.
2–4	Desconfías de todos los mostali.
5–7	Desconfías de todos los aldryami.
8–10	Desconfías de todos los troles.
11–13	Desconfías de todos los que no son humakti, excepto los amigos del culto de Humakt.
14–16	Desconfías de todos los que no son humakti (sean aliados o enemigos).
17–18	Nunca comas de un plato.
19–21	Guarda silencio durante una semana en cada estación (esto incluye el lanzamiento de conjuros).
22–23	No hables durante un día en cada semana.
24–26	No comas carne el día del viento.
27–29	No comas carne en la semana de la muerte.
30–32	No comas verduras hervidas.
33–36	No comas verduras.
37–40	No montes animales durante un día a la semana.
41–43	No montes animales durante dos semanas en cada estación.
44–46	No montes animales.
47–50	No tomes bebidas alcohólicas.
51–57	Nunca participes en una emboscada.
58–60	Nunca mientas a otro miembro del culto.
61	No mientas nunca.
62–65	Doble sacrificio de puntos de magia cada día sagrado.
66–67	Nunca uses veneno.
68–71	No uses armas que no sean del culto.
72–75	No puedes usar escudos grandes.
76–78	No puedes usar escudos grandes ni medianos.
79–80	No puedes usar ningún escudo.
81–85	No puedes amar (elimina las pasiones de Amor).
86–88	Reniega de una lealtad (elimina una pasión de Lealtad).
89–91	No puedes usar armadura metálica en una localización específica.
92–93	No puedes usar ninguna armadura en una localización específica.
94	No puedes usar armadura metálica en dos localizaciones específicas.
95	No puedes usar ninguna armadura en dos localizaciones específicas.
96–98	Nunca rechaces un desafío a un duelo singular.
99–00	Tira dos veces más.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Ahuyentar no muertos, Atar fantasma, Detectar la verdad, Escudo, Espada certera, Juramento, Moral, Sajar espíritu, Trance de la espada.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar hierro, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Espada de Humakt (señor de las runas)

Requisitos: El candidato debe tener una habilidad de Espada al 90%, más otras tres habilidades al 90% a elegir entre las siguientes: cualquier otra habilidad de Espada, cualquier otro ataque con arma, Batalla, Fabricación (bronce o hierro), Montar, Oratoria, Otear, Percibir asesinos o Primeros auxilios. También ha de tener una pasión de Honor al 90% y la habilidad Adorar (Humakt) al 50%. El candidato debe tener un CAR mínimo de 18 y convencer a los examinadores como un señor de las runas normal (ver página 279).

Nota: Una nueva espada de Humakt debe aceptar al menos otro don y su correspondiente geas. La espada puede aceptar tantos dones (con sus geas) como quiera.

Cultos asociados

Ninguno.

Issaries

Dios de la comunicación y el comercio

Issaries es el dios de la comunicación, las carreteras y el comercio, y es uno de los siete Portadores de Luz. Sus adoradores son mercaderes, comerciantes, caravaneros, viajeros y heraldos. La lengua comercial del culto fue difundida por los aprendices de dioses y se habla como segunda lengua en gran parte de Glorantha. Issaries es adorado con frecuencia al margen del resto del panteón orlanthi, y su culto se ha extendido por la mayor parte del mundo civilizado.

Días sagrados

Los grandes días sagrados del culto son los días salvajes de cada semana del Tiempo Sagrado. Los días sagrados estacionales son el día salvaje de la semana del movimiento en cada estación. Cada día salvaje es un día sagrado y también día de mercado.

Iniciación

Requisitos: Normales.

Habilidades del culto: Adorar (Issaries), Costumbres (cualquiera), Lengua propia/Otra lengua (cualquiera), Negociar, Oratoria, Otra lengua (lengua comercial), Saber religioso (Issaries), Tasar objetos.

Pasiones predominantes: Lealtad (templo).

Magia espiritual: Cola, Contramagia, Detectar enemigos, Glamur, Movilidad, Reparación, Vista lejana.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Crear mercado, Intercambio de conjuros, Pasaje, Pestillo, Ver el camino.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Príncipe comerciante (sacerdote de las runas) Subculto Pico de Oro

Requisitos: Normales, pero se requiere la habilidad Negociar al 90%.

Nota: Los príncipes comerciantes sólo están obligados a donar la mitad de sus ingresos y a dedicar 1/10 de su tiempo al culto, aunque éste no los respalda económicamente.

Sacerdote mercader (sacerdote de las runas) Subculto Garzeen

Requisitos: Normales, pero se requiere la habilidad Tasar objetos al 90%.

Magia rúnica especial para sumos sacerdotes: Crear gran mercado.

Nota: Los sacerdotes mercaderes sólo están obligados a donar 1/10 de sus ingresos y a dedicar la mitad de su tiempo al culto, aunque éste no los respalda económicamente.

Cultos asociados

- **Chalana Arroy:** Proporciona Regenerar miembro.
- **Eurmal:** Proporciona Locuacidad.
- **Lhankor Mhy:** Proporciona Analizar magia.
- **Orlanth Aventurero:** Proporciona Vuelo.

Lhankor Mhy

Dios del conocimiento



Lhankor Mhy es el dios del conocimiento. Es uno de los Portadores de Luz, y durante esa búsqueda épica heredó, encontró, se disputó y robó muchas piezas de los poderes antiguos. Aun así, su conocimiento no es completo, y tanto él como su culto siempre tienen sed de más. Sus sabios (como se denominan los sacerdotes del culto) brindan información a todos los que la pagan. Siempre busca nueva información.

Días sagrados

El día divino de cada semana de la verdad es un día sagrado estacional. Los días divinos del Tiempo Sagrado sirven como grandes días sagrados del culto.

Iniciación

Requisitos: El candidato debe tener un 50% en Leer/escribir (cualquier lengua) o en una habilidad cualquiera de Saber.

Habilidades del culto: Adorar (Lhankor Mhy), Alquimia, Leer/escribir (cualquiera), Saber (cualquiera), Saber religioso (Lhankor Mhy), Tasar objetos.

Pasiones predominantes: Lealtad (templo).

Nota: Los miembros del culto de Lhankor Mhy pueden aprender hechicería y sólo pueden casarse con otros miembros del culto.

Magia espiritual: Todos los conjuros de Detectar, Vista lejana.

Conjuros de hechicería: Claridad lógica, Consuelo de la mente lógica, Geomancia, Hablar con la mente, Identificar entidad de otro mundo, Lógica, Mejorar INT, Recuerdo nítido, Revelar runa.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Analizar magia, Clarividencia, Conocimiento, Leer la mente, Localizar (sustancia), Reconstrucción, Sinceridad, Traducción.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar hierro, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Portavoz divino

Requisitos: Como los sacerdotes.

Sabio (sacerdote de las runas)

Requisitos: Normales, excepto que el candidato debe tener al 90% dos habilidades distintas de Saber y también Leer/escribir (cualquier lengua).

Cultos asociados

- **Chalana Arroy:** Proporciona Restaurar la salud.
- **Eurmal:** Proporciona Locuacidad.
- **Issaries:** Proporciona Crear mercado.
- **Orlanth:** Proporciona Palabras en el viento.

Maran Gor

La Agitadora de la Tierra



Maran Gor es la diosa de los terremotos. Representa el lado destructivo de la Madre Tierra. Es adorada por aquellos que buscan la carnicería y la destrucción, sus regalos más preciados.

En las regiones sombrías donde sólo ella es adorada, hay templos de Maran Gor de todos los tamaños. Comúnmente su culto consiste en santuarios dentro de los templos de sus diosas hermanas.

Días sagrados

El gran día sagrado de Maran Gor es el día de la arcilla de la semana de la muerte en la estación de la oscuridad. Cada día de la arcilla de la semana de la muerte es un día sagrado estacional, como lo es también el día salvaje de la semana de la fertilidad en la estación de la tierra.

Iniciación

Requisitos: Normales.

Habilidades del culto: Adorar (Maran Gor), Arma arrojadiza, Bailar, Hacha 1M, Maza 1M, Otear, Saber religioso (Maran Gor), Trepar.

Pasiones predominantes: Devoción (Maran Gor), Lealtad (templo).

Magia espiritual: Confusión, Cuchilla afilada, Curación, Desmoralización, Disrupción, Fuerza, Garrotazo, Mano de hierro, Mellar armas, Vigor.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Crear fisura, Expulsar elemental de tierra (pequeño o mediano), Invocar elemental de tierra (pequeño o mediano), Ordenar a dinosaurio, Sacudir la tierra, Secar la tierra.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar cobre, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Portavoz divino

Requisitos: Como las sacerdotisas de las runas (ver a continuación), excepto que los hombres sólo pueden convertirse en portavoces divinos si son eunucos.

Notas: Las portavoces divinas de Maran Gor no están obligadas al celibato, pero no pueden contraer matrimonio. Todo hijo varón engendrado por una portavoz divina debe ser sacrificado; las hijas se entregan al servicio de Maran Gor o Babeester Gor.

Sacerdotisa de las runas

Requisitos: Normales, además de ser una mujer soltera.

Nota: Las sacerdotisas de Maran Gor deben ser célibes.

Cultos asociados

- ***Asrelia:*** Proporciona Ocultar riqueza.
- **Babeester Gor:** Proporciona Escudo.
- **Ernalda:** Proporciona Poder de la tierra.
- ***Ty Kora Tek:*** Proporciona Bendecir tumba.

Niñohallado
El Dios Cazador

Niñohallado fue descubierto por primera vez por Mujerayuda durante la Gran Oscuridad. Al llegar a la edad adulta, enseñó a su familia el uso de la Muerte como herramienta de Vida. También compuso canciones para enviar los espíritus de las bestias sacrificadas a sus ancestros. Después del Tiempo, la adoración de Niñohallado se convirtió en una sociedad fraternal en la que se respeta a los fuertes y se protege a los débiles.

Días sagrados

Los grandes días sagrados del culto son las tres semanas anteriores al Tiempo Sagrado, cuando se realiza una Gran Cacería. Los días sagrados estacionales son establecidos por los cazadores maestros locales.

Iniciación

Requisitos: Normales. Un iniciado debe cazar y matar al menos una presa animal por estación y donarla a su comunidad. Siempre debe usar el Despiece pacífico en todo animal que mate para procurar alimento.

Habilidades del culto: Adorar (Niñohallado), Arma a distancia, Deslizarse en silencio, Despiece pacífico, Esconderse, Mecanismos, Otear, Rastrear, Supervivencia.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (templo).

Magia espiritual: Dardo veloz, Detectar vida, Disrupción, Movilidad, Proyectil múltiple, Ralentizar, Silencio.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Atraer una bestia, Disparo certero, Señor de las bestias.



Maran Gor

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Cazador maestro (señor de las runas)

Requisitos: Cada año se organiza una Gran Cacería en la que normalmente sólo participan los cazadores maestros. Los participantes no pueden usar armaduras y deben cazar en solitario.

Si hay una vacante en la tribu para un nuevo cazador maestro, se permite la participación de iniciados que conozcan el Despiece pacífico al 90% o más, pero siempre de forma voluntaria. Cada participante intenta atraer al animal más impresionante y matarlo o capturarlo con vida, solo y sin armadura. Los animales capturados causan mejor impresión que los muertos. Los ancianos de la tribu juzgan la calidad de los diversos animales cazados.

Si el cazador que logra traer el animal más impresionante es un iniciado, es ordenado cazador maestro. Sólo puede ordenarse un nuevo cazador maestro cada año. Si dos o más cazadores empatan en primer lugar, no se elige un nuevo cazador maestro.

Cultos asociados

- **Odayla:** Los miembros de ambos cultos participan juntos en las mismas ceremonias de la Gran Cacería.
- **Waha:** Proporciona a Niñohallado la habilidad Despiece pacífico, que se enseña a los iniciados.
- **Yinkin:** Los miembros de ambos cultos participan juntos en las mismas ceremonias de la Gran Cacería.

Odayla
El Dios Oso



Odayla es hijo de Orlanth y la Señora de la Naturaleza. Se le conoce sobre todo por su caza del gran Oso del Cielo: uno mató al otro y se puso su piel, engañando al ignorante. Los iniciados saben la verdad, por supuesto: que nunca hubo dos, sino que el cazador y la presa son siempre parte de un solo ser.

Siempre le acompaña un gato sombrío, y los cazadores de Odayla tiene prohibido matar a estos animales excepto en caso de extrema necesidad.

Odayla a menudo es venerado como un subculto del culto de Orlanth.

Días sagrados

En cada estación, el día del viento de la semana del movimiento es un día sagrado estacional, como también los días del viento del Tiempo Sagrado. Los grandes días sagrados del culto son las tres semanas anteriores al Tiempo Sagrado, durante las cuales se realiza una Gran Cacería.

Iniciación

Requisitos: Normales. El candidato debe cazar, matar y desollar un oso como parte del rito de iniciación.

Habilidades del culto: Adorar (Odayla), Arma a distancia, Deslizarse en silencio, Despiece pacífico, Esconderse, Otear, Rastrear, Supervivencia, Trepar.

Pasiones predominantes: Amor (familia).

Magia espiritual: Curación, Dardo veloz, Detectar vida, Disrupción, Fuerza, Movilidad, Pantalla espiritual, Protección, Ralentizar.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Fuerza de oso, Garras, Piel de oso.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Osandante (señor de las runas)

Requisitos: El candidato debe tener una puntuación del 90% en una habilidad de arma, más un 90% en cuatro habilidades de entre las siguientes: otra arma cuerpo a cuerpo, un arma a distancia, Adorar (Odayla), Buscar, Despiece pacífico, Esconderse, Otear, Rastrear, Supervivencia y Trepar. Un osandante debe participar en la Gran Cacería anual.

Cultos asociados

- **Daka Fal:** Odayla se muestra cordial con Daka Fal pese a su naturaleza bestial, y su culto a menudo se combina con la adoración de los ancestros.
- **Niñohallado:** Los miembros de ambos cultos participan juntos en las mismas ceremonias de la Gran Cacería.
- **Orlanth:** Proporciona Invocar elemental de aire (pequeño).
- ***Señora de la Naturaleza:*** Proporciona Transformación personal.
- **Yinkin:** El tío de Odayla es su compañero constante. Ambos cultos participan juntos en la Gran Cacería anual.

Orlanth
Dios de las tormentas, caudillo, guerrero



Orlanth es el rey de los dioses, maestro de tormentas, esgrime la muerte y trae la luz. Es uno de los siete Portadores de Luz y el líder de estas deidades. Su adoración está muy extendida en gran parte de Glorantha. Su fuerza hizo del mundo lo que es, y sus virtudes lo mantienen así. Por mérito de sus hazañas, Orlanth reclama el dominio del universo. Es el dios de guerreros, granjeros y gobernantes.

Días sagrados

El día del viento de la semana del movimiento en la estación de las tormentas es su gran día sagrado. En cada estación, el día del viento de la semana del movimiento es un día sagrado estacional, como lo son los días del viento del Tiempo Sagrado. Además, Orlanth tiene un día sagrado estacional «flotante» cada estación. Estos días sagrados son determinados por los sacerdotes del culto y no tienen fechas fijas en el calendario.

Desafíos de un señor del viento

Los señores del viento tienen honores que defender, y deben afrontar los siguientes desafíos:

Si el señor del viento se encuentra con un sacerdote o hijo de la luz de Yelmalio, o bien con un sacerdote o señor del sol de Yelm, debe exclamar:

«Sol Errante, Tío Celoso,
Tengo un juguete nuevo aquí, ¿lo ves?
Pruébame dos veces si puedes.
Una pieza de oro por cada respuesta correcta.»

Acto seguido, el señor del viento y el maestro de la runa Fuego/Cielo deben participar en un duelo de acertijos (cada uno debe superar una tirada de INT×5 para no responder incorrectamente). El perdedor paga una rueda por cada respuesta incorrecta. Cada personaje debe formular una pregunta como mínimo.

Al encontrarse con cualquier sacerdotisa de la Tierra, un señor del viento debe decir:

«Dulce mujer verde, ¡mírame!
¡Heme aquí, el conquistador!
Nadie puede hacerme frente.
Soy todo tuyo. ¿Contra qué oscuridad lucharé?»

La sacerdotisa puede, entonces, ordenar al señor del viento que persiga y luche contra cualquier fuerza de la Oscuridad que la haya molestado en la última semana. No tiene por qué hacerlo, pero si lo hace, el señor del viento tiene derecho a exigirle su Fertilidad en el siguiente día sagrado para los cultos de la Tierra (Eiritha, Aldrya, Ernalda y Gata).

Al encontrarse con adoradores de otros Portadores de Luz:

«¡Saludos en tiempos adversos, amigos!
Nadie puede salir de venturas sin compañía.
Únete a otros con quienes puedas compartirlas.
No tienen por qué ser como tú.»

Si entre los saludados hay algún sacerdote de las runas o señor de las runas que tenga hambre o sed, o que necesite curación, el señor del viento debe prestarle ayuda. Si estas personas han sido tratadas injustamente, el señor del viento orlanthi tiene el deber de investigarlo, aunque los parámetros de esta investigación son deliberadamente vagos.

Al encontrarse con cualquier manifestación del Caos:

«¡Sucio limo, maldición de la existencia, vete!
Da media vuelta y huye de aquí.
Te mataré, pues eres malvado.
Póstrate y gime ante mí.»

Si el ser caótico no obedece, el señor del viento debe hacer lo posible por matarlo. Si la criatura le da la espalda o se postra y gime, podrá matarlo sin detrimento para su honor ni su conducta. El señor del viento no está obligado a atacar a la criatura si la considera demasiado grande o poderosa para sus capacidades, pero sí deberá buscar ayuda y redoblar sus esfuerzos para destruir esa manifestación del Caos tan pronto como sea posible.

Los seres caóticos que suscitan el odio de un señor del viento son broos, hombres escorpión, ogros, criaturas del Caos (como gorps, caracoles dragón y bovívoros) y toda persona que sea leal al Imperio Lunar. Un señor del viento puede llegar a perdonar a un lunar si nunca ha sido corrompido personalmente por el Caos, pero sólo para tratar de rescatarlo de sus malsanas costumbres lunares.

Iniciación

Requisitos: Normales.

Habilidades del culto: Adorar (Orlanth), Agricultura, Batalla, Cantar, Espada 1M, Oratoria, Otear, Otra lengua (lengua de las tormentas), Pastorear, Saber religioso (Orlanth).

Pasiones predominantes: Devoción (Orlanth), Honor, Lealtad (templo), Odio (Caos).

Magia espiritual: Cuchilla afilada, Curación, Desmoralización, Detectar enemigos, Disrupción, Fanatismo, Fuerza, Movilidad, Protección.

Subcultos: El culto de Orlanth tiene dos subcultos principales, Aventurero y Tronante. Un iniciado debe elegir uno de ellos cuando se une al culto de Orlanth; lo normal es que se decante por el más practicado en esa región. No es necesario sacrificar puntos de POD adicionales.

Otros subcultos importantes incluyen Orlanth Rex y Vinga.

Sólo los líderes tribales pueden unirse al subculto de Orlanth Rex. El rey tribal es el sumo sacerdote de Orlanth Rex para esa tribu; el Príncipe de Sartar ejerce como sumo sacerdote para todas las tribus de Sartar.



Orlanth

El subculto de Vinga está formado íntegramente por mujeres guerreras que adoran a Orlanth como deidad femenina. Las iniciadas deben teñir su pelo de rojo. Por lo demás, es idéntico al de Orlanth Aventurero.

Nota: Dado que los iniciados de Orlanth adoran al rey de los dioses de la tormenta, siempre saben cuándo va a cambiar el tiempo. Los señores del viento y las voces de las tormentas pueden predecir el tiempo con un día aproximado de antelación.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial (todos los subcultos): Aumentar/Disminuir viento, Cambiar el viento, Expulsar elemental de aire (pequeño o mediano), Invocación del mal, Invocar elemental de aire (pequeño o mediano).

Los siguientes conjuros rúnicos están disponibles a través de los subcultos indicados:

- **Orlanth Aventurero:** Caminar en la oscuridad, Escudo, Escudo de tierra, Niebla, Palabras en el viento, Relámpago, Salto, Vuelo.
- **Orlanth Tronante:** Congregar nubes, Dispersar nubes, Expulsar elemental de aire (cualquier tamaño), Invocar elemental de aire (cualquier tamaño), Trueno.
- ***Orlanth Rex*:** Detectar honor, Ordenar a adoradores, Ordenar a sacerdotes.
- **Vinga:** Igual que Orlanth Aventurero, más Impavidez. Por lo demás, consulta los apartados **Iniciación** y **Subcultos**.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar hierro, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Portavoz divino

Requisitos: Como las voces de las tormentas.

Voz de las tormentas (sacerdote de las runas) Subculto de Orlanth Tronante

Requisitos: Normales. Las voces de las tormentas son los líderes espirituales de los orlanthi. El candidato debe pertenecer al subculto de Orlanth Tronante.

Magia rúnica especial: Bendecir piedra de trueno.

Señor del viento (señor de las runas) Subculto de Orlanth Aventurero

Requisitos: Los señores del viento son los líderes temporales de los orlanthi. Un candidato debe pertenecer al subculto de Vinga o Aventurero, tener un 90% en una habilidad de Espada más un 90% en cuatro aptitudes de entre las siguientes: otra arma cuerpo a cuerpo, un arma a distancia, Adorar (Orlanth), Batalla, Cantar, Conducir carros, Honor, Montar, Oratoria, Otear, Otra lengua (lengua de las tormentas), Saltar y Trepar.

Nota: Un señor del viento debe donar 9/10 de su tiempo e ingresos al culto.

Magia rúnica especial: Bendecir índigo.

Cultos asociados

- ***Barntar:*** Proporciona Domar toro.
- **Chalana Arroy:** Proporciona Restaurar la salud a los subcultos Aventurero y Tronante.
- **Ernalda:** Proporciona Curación del cuerpo.
- **Eurmal:** Proporciona Carisma.
- ***Heler:*** Proporciona Lluvia a las voces de las tormentas.
- **Issaries:** Proporciona Pestillo.
- **Lhankor Mhy:** Proporciona Analizar magia.
- ***Mastakos:*** El dios del Movimiento es el auriga de Orlanth. Proporciona Teletransporte guiado a Tronante y Teletransporte a Aventurero.
- **Odayla:** Proporciona Fuerza de oso a Orlanth Tronante.



Las Siete Madres

- **Toro Tempestuoso:** Proporciona Afrontar el Caos a Orlanth Aventurero.
- ***Valind:*** El dios del invierno participa en concursos fraternales con su pariente Orlanth cada invierno. Valind proporciona Nieve a Orlanth Aventurero.
- ***Voriof:*** Proporciona Ordenar a ovejas.
- **Yinkin:** El dios de los gatos sombríos es medio hermano de Orlanth, y muchos héroes orlanthi tienen gatos sombríos como aliados. Proporciona Identificar olor a Orlanth Aventurero.

Siete Madres, Las
Madres de la Diosa Roja

El culto de las Siete Madres es el guardián de las tierras fronterizas del Imperio Lunar. Es el órgano oficial del estado, responsable en primer lugar de mantener alejados a los enemigos del Imperio, y en segundo lugar de dejar entrar a los amigos del Imperio. Para la primera labor el culto dispone de un subculto guerrero, terrible en su furia. Y para desempeñar su segunda función, cuenta con un subculto de maestros cuya misión es educar a todos los que quieran conocer a la Diosa Roja.

Las Siete Madres es un culto proselitista. Sus miembros incluyen misioneros y conversos.

Cualquiera que aspire a gozar de los beneficios que entraña la esfera de influencia lunar tiene que prestar atención a este culto y procurar su bienestar.

Días sagrados

El gran día sagrado del culto es el día divino de la semana del desorden en la estación de la oscuridad, el día en que las Siete Madres dieron a luz a la Diosa Roja. Cada día de luna llena (el día salvaje en el Paso del Dragón) de la semana de la ilusión es un día sagrado estacional.

Iniciación

Requisitos: Normales.

Habilidades del culto: Adorar (Siete Madres), Escuchar, Espada 1M (kopis), Leer/escribir (neopeloriano), Ocultar, Otear, Otra lengua (neopeloriano), Psicología (humanos), Saber regional (Imperio Lunar), Saber religioso (Siete Madres).

Pasiones predominantes: Lealtad (Emperador Rojo).

Magia espiritual: Confusión y Glamur al coste de puntos normal. Cualquier otro conjuro de magia espiritual cuesta el doble de los puntos habituales.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Estallido mental, Expulsar elemental de oscuridad/tierra/fuego/agua (sólo pequeño), Expulsar elemental lunar (cualquier tamaño), Invocar elemental de oscuridad/tierra/fuego/agua (sólo pequeño), Invocar elemental lunar (cualquier tamaño), Locura, Reflejo, Regenerar miembro.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar plata, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Magia lunar cíclica

Desde su apoteosis, la Diosa Roja cuelga de los cielos del norte. A diferencia de los planetas pequeños y menos importantes (o incluso del Sol, más grande e importante), la Luna Roja no sale y se pone, sino que permanece en su lugar día y noche. Durante el día es constante; por la noche gira gradualmente su cara hasta alcanzar una nueva fase lunar.

Las fases de la luna duran un día completo y dos medias noches. Siete fases completan un ciclo llamado semana lunar. En orden de sucesión, las fases diarias son: luna negra, media creciente, medio vacía, luna llena, medio llena, media menguante y moribunda.



Las Siete Madres

Estos cambios en la luna afectan al poder mágico de la Diosa Roja sobre el mundo. Dado que los conjuros rúnicos marcan el poder divino en la tierra, las fases cambiantes miden ese poder. A menos que se especifique lo contrario, todos los conjuros rúnicos lunares siguen este ciclo.

Efectos del ciclo lunar

Fase	Efecto
Negra, moribunda	Sólo están disponibles los conjuros rúnicos de 1 punto, y no se pueden apilar conjuros.
Media creciente y menguante	Disponibles conjuros rúnicos de hasta 2 puntos; los conjuros de 1 punto pueden apilarse hasta 2 puntos.
Medio vacía y medio llena	Todos los conjuros disponibles y apilables sin restricciones.
Llena	Todos los conjuros disponibles y apilables sin restricciones. Los conjuros temporales duran el doble de lo normal.

El Fulgor

El Fulgor es una frontera mágica que rodea la mayor parte del Imperio Lunar. Dentro del Fulgor la luna siempre está medio llena, y todos los conjuros lanzados por sacerdotes lunares en su interior se benefician de ello.

Portavoz divino

Requisitos: Como las sacerdotisas.

Sacerdotisa de las runas

Requisitos: Normales. Una sacerdotisa debe tener la pasión Lealtad (Emperador Rojo) con una puntuación mínima del 60%. No tiene por qué ser mujer.

Señor de las runas

Requisitos: El candidato debe tener la pasión Lealtad (Emperador Rojo) con una puntuación del 90%, así como un 90% en dos de las siguientes habilidades: Kopis, Lanza 1M o Lanza de caballería. También ha de tener una puntuación del 90% en tres de las siguientes habilidades: Batalla, Deslizarse en silencio, Escuchar, Leer/escribir (neopeloriano), Ocultar, Psicología (humanos), Rastrear o Trepar. El candidato debe tener un 50% en las habilidades Montar, Oratoria y Otear. Finalmente, debe convencer a los examinadores en una prueba simulada mediante una tirada de POD×3 o menos en un D100 (con una bonificación de +3% por cada punto de runa que posea).

Otros cultos lunares

El culto a las Siete Madres es una introducción a la extensa y a veces desconcertante religión lunar. Los iniciados, sacerdotes de las runas y señores de las runas de este culto tienen muchas oportunidades de transferirse a otros cultos especializados en alguna deidad o aspecto que acerque al adorador a la unidad con la Diosa Roja. Cada uno de estos cultos proporciona conjuros para sus miembros como si fueran cultos asociados.

- ***Jakaleel la Bruja:*** Se la conoce como «la Vieja del Huso», y en el pasado fue una sacerdotisa de Zorak Zoran que moraba en las montañas de Jord. Su culto explora los diversos horrores y solaces que albergan los secretos de la oscuridad en sus numerosas formas, y en él están presentes algunas asociaciones cercanas con la Luna Azul. Es la fuente de los elementales lunares del panteón lunar.
- ***Teelo Norri:*** Se la conoce como «Joven Vida», y aparentemente fue captada al azar en las calles de Torang para el ritual. Dentro del panteón lunar desempeña la función de copera de la Diosa Roja, y es también la impulsora del movimiento benéfico Fondo para los Pobres.
- ***Deezola:*** Era una gobernante de tierras en el río Arcos, y una sacerdotisa de Arachne Solara. Se la conoce como «Ligadora Interior» en el panteón lunar, y provee al culto del conjuro Regenerar miembro.
- ***Irrippi Ontor:*** Denominado «el Hombre Marrón» en los textos antiguos, se sabe que fue un escriba proscrito. Proporciona al culto el conjuro Estallido mental.
- ***Danfive Xaron:*** Era un forajido sediento de sangre que se ofreció para la tarea más peligrosa en el ritual y recibió el sobrenombre «Puente para el Buscador». Su éxito parcial le valió el puesto de Guardián de la Puerta, Guarda y Vigilante Nocturno para el panteón lunar. Su culto sombrío y pesimista presenta la última oportunidad de rehabilitarse para los más desesperados de la sociedad. Criminales de todo tipo acuden a él en busca de refugio, pero el culto tiene criterios muy rigurosos (mirar al sexo opuesto durante el primer año se castiga con la ceguera y la expulsión).
- ***Yanafal Tarnils:*** Se le llama «Ariete y Guerrero» en los viejos rituales. Era un noble exiliado de Yuthuppa que todavía gobernaba sus tierras. Luego derrotó en combate a su maestro, Humakt, y se convirtió en dios de la guerra para el panteón lunar. Proporciona el conjuro Espada certera a los sacerdotes principales y sumos sacerdotes del culto.
- ***La que Espera*:** Un misterioso personaje sin nombre en los mitos, cuya identidad era desconocida para los forasteros.
- ***Etyries:*** Esta deidad es llamada hija de Issaries, y es la diosa lunar del comercio. El culto principal es muy similar al de su padre el Portador de Luz, y comparte su misma magia. Como Issaries, tiene muchas asociaciones místicas relacionadas con sus deberes como Mensajera de la Diosa. El culto enseña la lengua comercial.

- ***Hon-eel:*** La Tercera Inspiración del Emperador Rojo, que restauró el Imperio Lunar después de que fuese asolado por bárbaros a caballo. Viajó bailando hasta el fin del universo y trajo de vuelta maíz y ricas bendiciones de fertilidad. Proporciona una variante del conjuro Bendecir cultivos que se limita al maíz (Bendecir maíz).
- ***Hwarin Dalthippa*:** Una hija del Emperador Rojo. Fundó la gran ciudad de Jillaro, conquistó a los bárbaros provinciales y construyó los caminos mágicos que cruzan el sur de Peloria. Proporciona el conjuro Escudo a los sacerdotes principales y sumos sacerdotes del culto.
- ***Los Jóvenes Elementales:*** Estos son los espíritus principales de los elementos, que nacieron durante el fin del mundo pero fueron encarcelados fuera del Tiempo hasta el advenimiento de la Diosa Roja. Controlan los elementales de sus correspondientes tipos y permiten canalizar los conjuros pertinentes. Son el origen de los elementales pequeños del culto.
- ***Yara Aranis:*** Hija del Emperador Rojo y un demonio bárbaro. Esta diosa salvaje de seis brazos fue concebida con el propósito de aterrorizar a los nómadas de los caballos (y matarlos, si fuera necesario). El culto es más popular en el norte, donde los bárbaros todavía temen a la madre tanto como a la hija, pero generalmente se le erige un santuario en todos los templos fronterizos.
- ***Diosa Roja:*** Los sacerdotes de las Siete Madres pueden convertirse en iniciados de la Diosa Roja al lograr la iluminación (descrita en la Guía de campaña de RuneQuest). Proporciona el conjuro Don del Caos a los sacerdotes principales y sumos sacerdotes del culto.

Toro Tempestuoso
El Exterminador del Caos

El Toro Tempestuoso es el dios de los bersérkeres. Es el viento del desierto, el poder primordial de la justa rabia purificadora. El propósito principal del Toro Tempestuoso consiste en evitar el surgimiento del Diablo o de cualquier manifestación del Caos que se asocie con él. El Toro Tempestuoso es amado por los praxianos y tolerado incluso en tierras orlanthi civilizadas porque es muy eficiente contra las fuerzas del Caos. Allá donde el Caos esté activo, el Toro Tempestuoso es un culto popular.

Días sagrados

Cada estación tiene un día sagrado durante la semana de la inmovilidad. El día varía según la estación: en la estación del mar es el día del frío, en la estación del fuego es el día del agua, en la estación de la tierra es el día de la arcilla, en la estación de la oscuridad es el día del viento y en la estación de las tormentas es el día del fuego. El gran día sagrado del año es el día salvaje de la semana de la inmovilidad en la estación de las tormentas.

Iniciación

Requisitos: Normales.

Habilidades del culto: Adorar (Toro Tempestuoso), Armas del culto, Batalla, Comprender al ganado, Montar, Otear, Percibir el Caos, Rastrear, Saber religioso (Toro Tempestuoso).

Pasiones predominantes: Devoción (Toro Tempestuoso), Odio (Caos).

Nota: Todos los miembros del culto del Toro Tempestuoso adquieren la habilidad Percibir el Caos. Los iniciados están obligados a investigar personalmente cualquier indicio o rumor de la presencia del Caos. Aunque puede sentir miedo ante la presencia del Caos, un iniciado del Toro Tempestuoso debe plantarle cara.

Magia espiritual: Curación, Desmoralización, Detectar enemigos, Disipar magia, Fanatismo, Protección.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Afrontar el Caos, Bersérker, Entorpecer al Caos, Expulsar elemental de aire (pequeño), Invocar elemental de aire (pequeño).

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar hierro, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Kan de las tormentas (señor de las runas)

Requisitos: Los kanes de las tormentas también son sacerdotes. Un candidato debe tener una puntuación del 90% en su arma principal, conocer el conjuro Curación 4 y tener un 90% en cuatro de las siguientes aptitudes: otra arma cuerpo a cuerpo,



Toro Tempestuoso

un arma a distancia, Batalla, Buscar, Montar, Odio (Caos), Otear, Percibir el Caos o Rastrear.

Nota: Los kanes de las tormentas deben dedicar el 90% de su tiempo e ingresos al culto, pero como gobiernan la religión, generalmente pueden usar el dinero y asignar el tiempo como les venga bien.

Los kanes de las tormentas sólo pueden casarse con sacerdotisas de diosas de la Tierra, aunque son libres de tomar concubinas. Si descubren la presencia del Caos, deben gritar para avisar a su dios y disponerse a erradicarla. Todo kan de las tormentas ha jurado enfrentarse al Caos sin importar el temor que pueda estar experimentando.

Cultos asociados

- **Chalana Arroy:** Proporciona el conjuro Curar herida del Caos.
- **Eiritha:** Proporciona la habilidad Comprender al ganado.
- **Ernalda:** Proporciona el conjuro Poder de la Tierra.
- **Orlanth:** Proporciona el conjuro Escudo.
- **Waha:** Proporciona el conjuro Invocar espíritu del orden.
- ***Zorak Zoran*:** El dios de la guerra trol proporciona el conjuro Miedo.

Waha el Carnicero

Kan de los jinetes nómadas



Waha es el dios de los nómadas que cabalgan animales en Prax y el Yermo. Su culto proporciona el estilo de vida básico y las necesidades de supervivencia para las tribus de Prax. Explica cuidadosamente lo que debe hacer cada hombre para subsistir y determina el orden social dentro de la tribu.

Días sagrados

El gran día sagrado de Waha comienza el día divino de la semana del de la muerte en la estación de la oscuridad, y termina en las últimas horas del día del frío de la semana de la fertilidad en la estación de la oscuridad. Cada día divino de la semana de la muerte es un día sagrado estacional.

Iniciación

Requisitos: El iniciado debe ser un miembro varón de la tribu, tener una puntuación del 50% en Montar y en un arma tribal, y conocer un conjuro de magia espiritual. Los forasteros deben unirse a la tribu antes de poder iniciarse en el culto de Waha.

Habilidades del culto: Adorar (Waha), Arma tribal, Combate espiritual, Despiece pacífico, Montar, Saber religioso (Waha), Supervivencia.

Pasiones predominantes: Devoción (Waha), Lealtad (kan).

Nota: Restringida a los hombres praxianos.

Magia espiritual: Contramagia, Curación, Dardo veloz, Detectar espíritu, Distracción, Pantalla espiritual, Protección, Ralentizar, Vigor, Vista mágica.

Magia espiritual prohibida: Los miembros del culto no pueden aprender más de 1 punto del conjuro Curación.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Axis Mundi, Escudo, Expulsar elemental de tierra (pequeño), Invocar elemental de tierra (pequeño), Invocar espíritu del orden, Proyección extracorpórea.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Chamán

Requisitos: El culto de Waha tiene chamanes en lugar de sacerdotes de las runas. Todo iniciado de Waha que se convierta en chamán cumple los requisitos para ostentar este cargo. Para saber más, consulta los capítulos **Chamanes** y **Espíritus y el plano espiritual**.

Nota: Los chamanes ejercen como sacerdotes en el culto de Waha, y a cambio de cuatro habilidades chamánicas deben aceptar los siguientes cuatro tabúes:

- No casarse con una mujer extranjera.
- No comer carne el día de la arcilla.
- No cazar pájaros ni recolectar huevos.
- No coser.

Una vez en su vida, el chamán debe hacer una peregrinación a la Ciénaga del Diablo y regresar con vida.

Magia rúnica especial: Alterar criatura (un solo uso).

Kan (señor de las runas)

Requisitos: Los kanes son los líderes guerreros de las tribus praxianas y también actúan como sacerdotes. Un candidato debe tener una puntuación del 90% en Montar y en su arma tribal, así como un 90% en tres habilidades de entre las siguientes: Despiece pacífico, Oratoria, Otear, Rastrear u otra habilidad de arma.

Nota: Los kanes no tienen permitido montar nada que no sea su propia bestia de rebaño. No pueden casarse con una mujer que no sea sacerdotisa de una diosa de la Tierra. No pueden viajar al cielo como amigos, comer oro o comida dorada, ni construir una casa. Una vez en su vida, el kan debe viajar a la Ciénaga del Diablo y matar a una criatura del Caos.

Magia rúnica especial: Alterar criatura (un solo uso), Invocar al fundador (un solo uso).

Cultos asociados

- **Comerrobles** (ver página 379)**:** Proporciona el conjuro Incinerar a los muertos.
- **Eiritha:** Proporciona el conjuro Hablar con animales de rebaño y la habilidad Comprender al ganado.
- **Niñohallado:** Proporciona el conjuro de magia espiritual Silencio a la mitad del coste.
- **Toro Tempestuoso:** Proporciona el conjuro Entorpecer al Caos.

Yelm
El Caballo Solar

Yelm, llamado *Yu-Kargzant* el Caballo Solar por el pueblo caballo, es el dios del sol que gobernó sobre toda la creación durante la Edad Dorada. Fue traicionado por dioses rebeldes y acabó en el Inframundo, pero regresó con el amanecer para gobernar el mundo y otorgar la primacía al pueblo caballo, quienes ocuparon Peloria durante la Edad del Alba hasta ser expulsados por adoradores de Orlanth que provenían del Paso del Dragón. Finalmente, ellos mismos acudieron al Paso del Dragón en la Tercera Edad.

La iniciación en el culto es hereditaria, y en el pueblo caballo se divide en varios subcultos que los fieles siguen y abandonan durante el transcurso de sus vidas. Un iniciado nunca pertenece a más de un subculto a la vez, aunque no todos los subcultos son igualmente respetados. Estos subcultos, clasificados desde el noviciado hasta el sacerdocio, corresponden a los distintos aspectos de la deidad: el Joven, el Arquero, el Guerrero, el Maestro y el Anciano.

En esta sección se describe el culto de Yelm tal y como lo adora el pueblo caballo. En Dara Happa, el culto a Yelm está estructurado de manera diferente y tiene muchos más cultos asociados.

Días sagrados

El gran día sagrado de Yelm es el día del fuego de la semana de la armonía en la estación del fuego, fecha en que el sol llega al punto más alto de todo el año. Su segundo día más sagrado es el día del frío de la semana del desorden en la estación del mar (el primer día del año). Otros días sagrados estacionales caen en el día del fuego de la semana de la inmovilidad en la estación de la tierra, el día del fuego de la semana del movimiento en la estación de la oscuridad y el día del fuego de la semana de la muerte en la estación de las tormentas.

El Joven

Requisitos: El candidato debe ser un miembro masculino de la tribu del pueblo caballo cuyo padre fuese iniciado de Yelm.

Nota: Un adorador del Joven no puede realizar sacrificios a cambio de puntos de runa ni solicitar la intervención divina. Sólo necesita ceder al culto 1/100 de sus ingresos y nada de su tiempo. Los miembros sólo pueden montar y pastorear caballos, y no deben practicar la agricultura.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Honor.

Magia espiritual: Luz, Pared de luz, Vista lejana.



Yelm

El Arquero (iniciado)

Yelm el Arquero es uno de los aspectos más ampliamente adorados de este dios, y se invoca cuando gentes de todo el mundo tensan sus arcos.

Requisitos: El candidato debe haber sido un miembro del subculto del Joven en buena posición durante un año y tener una puntuación mínima del 50% en Arco y Montar (caballo).

Nota: Los miembros del subculto del Arquero reciben todos los beneficios habituales por la iniciación y deben cumplir todos sus requisitos. Pueden ofrecer sacrificios a cambio de puntos de runa con Yelm. Los miembros del subculto del Arquero sólo pueden montar y pastorear caballos, y no deben practicar la agricultura.

Habilidades del culto: Adorar (Yelm), Arco, Montar (caballo), Otra lengua (lengua ígnea), Saber religioso (Yelm).

Pasiones predominantes: Amor (familia), Devoción (Yelm), Honor, Lealtad (culto).

Magia espiritual: Confusión, Coordinación, Cuchilla ígnea, Curación, Dardo veloz, Detectar enemigos, Disrupción, Extinguir, Flecha ígnea, Inflamar, Luz, Movilidad, Pared de luz, Proyectil múltiple, Ralentizar, Vista lejana.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Combatir enfermedades, Disparo certero, Dispersar nubes, Escudo, Expulsar elemental de fuego (pequeño), Invocar elemental de fuego (pequeño), Lanza solar (un solo uso), Ordenar a caballos.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar oro, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Guerrero / señor del sol (señor de las runas)

Requisitos: Un candidato a señor del sol debe haber sido miembro del subculto del Arquero con buena reputación durante cinco años. También ha de tener una puntuación del 90% en Arco y Montar (caballo), así como en tres de las siguientes habilidades: Oratoria, Otra lengua (lengua ígnea o pueblo caballo), Primeros auxilios, Psicología (humanos) o Tocar instrumentos (cualquiera).

Nota: Los miembros se llaman señores del sol y ejercen como señores de las runas. Tienen que ceder al culto 1/10 de su tiempo y la mitad de sus ingresos. Solamente pueden cabalgar y pastorear caballos, y no deben practicar la agricultura.

Pasiones predominantes: Devoción (Yelm), Honor, Lealtad (pueblo caballo).

Maestro / arco dorado (chamán)

Requisitos: Todo iniciado de Yelm que se convierta en chamán cumple los requisitos para ostentar este cargo. Para más información, consulta los capítulos **Chamanes** y **Espíritus y el plano espiritual**.

Nota: Los chamanes se llaman arcos dorados y deben aceptar cuatro de los siguientes tabúes (escogidos por el jugador) a cambio de cuatro habilidades chamánicas:

- No tocar el suelo con los pies descalzos.
- Beber sólo leche de yegua.
- No comer otra carne que no sea de caballo.
- No usar ningún arma excepto un arco.
- Nunca dejar que un caballo sufra.
- Mantener el celibato.

Magia rúnica especial: Expulsar elemental de fuego (pequeño o mediano), Invocar elemental de fuego (pequeño o mediano).

El Anciano (sacerdote de las runas)

Requisitos: Un señor del sol puede convertirse en Anciano si hay una vacante, tiene una puntuación mínima del 90% en Adorar (Yelm), tiene un 50% o más en Otra lengua (lengua ígnea) y supera con éxito la Prueba de Santidad (una tirada de POD×3 o menos en un D100).

Nota: Los Ancianos ejercen como sacerdotes normales en todos los sentidos, incluida la necesidad de renunciar a 9/10 de su tiempo e ingresos a favor del culto.

Magia rúnica especial: Expulsar elemental de fuego (todos los tamaños), Invocar elemental de fuego (todos los tamaños), Lanza solar.

Cultos asociados

- ***Aldrya:*** Proporciona Crecimiento acelerado.
- **Chalana Arroy:** Proporciona Restaurar la salud.
- **Ernalda:** La Reina de la Tierra proporciona Curación del cuerpo.
- **Yelmalio:** Yelmalio es uno de los hijos importantes de Yelm y el único dios del cielo adorado con cierta frecuencia entre las gentes de las colinas de Peloria, Kethaela, Ralios y Fronela. Proporciona a su padre el conjuro Ojos de gato.

Yelmalio
El Sol Frío

Yelmalio es el dios de la Cúpula Solar, la luz brillante del cielo cuando tanto el sol como la noche están ausentes. Es el dios del cielo más venerado en el Paso del Dragón, y también es popular entre los elfos.

El culto sobrevive entrenando y contratando como mercenarios a soldados armados con sarisas (los famosos templarios de la Cúpula Solar).

Días sagrados

El día del fuego de la semana de la verdad en la estación del fuego es el gran día sagrado de Yelmalio. Los días sagrados estacionales son todos los días del fuego de las semanas de la verdad.

Iniciación

Requisitos: Los hijos de un iniciado de Yelmalio pueden unirse automáticamente sacrificando 1 punto de POD y ganando 1 punto de runa. Quienes han servido con los mercenarios del templo durante más de dos años deben elegir entre abandonar el culto o iniciarse automáticamente sacrificando 1 punto de POD y ganando 1 punto de runa.

Habilidades del culto: Adorar (Yelmalio), Arco, Batalla, Buscar, Escuchar, Lanza larga, Otear, Otra lengua (lengua ígnea), Pica, Saber celestial, Saber religioso (Yelmalio).

Pasiones predominantes: Devoción (Yelmalio), Honor, Lealtad (culto).

Nota: Un iniciado puede aceptar un don de Yelmalio y sus correspondientes geas (elegidos por el jugador o determinados al azar por el Director de Juego). En la iniciación sólo se recibe un don y su número concomitante de geas. Si un iniciado no acepta un don cuando se une al culto por primera vez, no tendrá otra oportunidad hasta convertirse en hijo de la luz, siervo de la luz o sacerdote de la luz.

El culto a Yelmalio enseña a sus iniciados cómo usar un escudo en conjunción con la habilidad Pica. Ésta es una excepción a la regla que prohíbe utilizar un escudo con un arma a dos manos.

Magia espiritual: Coordinación, Detectar oro, Linterna, Luz, Pared de luz, Reparación, Vista lejana.

Magia espiritual prohibida: Los miembros del culto no pueden aprender los conjuros Cuchilla ígnea, Flecha ígnea, Garrotazo ni Pared oscura.

Geas de Yelmalio

La tabla **Geas de Yelmalio** permite determinar el número de geas requeridos efectuando tantas tiradas como se indique en la tabla **Dones de Yelmalio**. Estas tiradas debe realizarlas el Director de Juego.

Si el resultado de una tirada contradice uno anterior (por ejemplo, «No comas



Yelmalio

carne de pájaros» y «No comas más carne que la de pájaros»), debe repetirse la segunda tirada. Si una tirada produce una prohibición concreta (por ejemplo, «No puedes usar escudos pequeños» o «No comas carne en la estación del fuego») y otra una prohibición más general que incluye a la primera (por ejemplo, «No puedes usar ningún escudo» o «No comas carne»), el personaje puede limitarse a seguir la prohibición más general sin necesidad de repetir la tirada.

Dones de Yelmalio

D10	Don	Geas necesarios
1	+10% en una habilidad elegida por el iniciado.	1
2	Adquiere la aptitud Vista lejana (como el conjuro de magia espiritual).	2
3	Incremento inmediato de una habilidad de arma del culto al 90%.	3
4	Adquiere Ojos de gato como aptitud permanente.	3
5	Puede comunicarse con todos los caballos.	2
6	Don de lenguas (las aprende a la mitad del tiempo y coste habituales).	2
7	Por cada geas, aumento permanente de 1 punto de FUE, CON, DES, POD o CAR, sin límites.	1
8	Por cada geas, aumento permanente de 1 punto de INT o TAM, sin límites.	2
9	Adquiere Hablar con pájaros como aptitud permanente.	3
10	Protección (mitad de daño) contra todas las formas de fuego.	1

Magia rúnica

Magia rúnica común: Todos.

Magia rúnica especial: Dispersar nubes, Luz solar, Ojos de gato, Ordenar a halcón.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantar oro, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Siervo de la luz (portavoz divino)

Requisitos: Como los sacerdotes de la luz. Un siervo de la luz no tiene por qué aceptar un don y sus geas al obtener el estatus, según lo que considere conveniente. Tanto si acepta el don como si lo rechaza, no podrá aceptar más dones hasta convertirse en sacerdote de la luz o hijo de la luz.

Geas de Yelmalio

D100	Geas
1	Favorecido por Yelmalio: sin geas.
2–5	No comas carne el día del fuego.
6–9	No comas carne en la estación del fuego.
10–12	No comas carne de pájaros.
13–15	No comas más carne que la de pájaros.
16	No comas carne.
17–20	Guarda celibato cada día del fuego.
21–24	Guarda celibato durante la semana de la verdad en cada estación.
25–28	Guarda celibato durante la estación del fuego.
29–30	Todos los requisitos de celibato anteriores.
31	Celibato total.
32–33	Di siempre la verdad a todo el mundo.
34–36	Nunca busques refugio de una tormenta.
37–40	No permitas que un caballo sufra innecesariamente.
41–45	No puedes usar armaduras acolchadas.
46–48	No puedes usar armaduras de cuero.
49–50	No puedes usar armaduras de metal.
51	No puedes usar ninguna armadura.
52–53	No puedes ponerte nada en la cabeza.
54–55	No puedes usar escudos pequeños.
56	No puedes usar escudos medianos.
57	No puedes usar ningún escudo.
58–60	No puedes usar hachas.
61–65	No puedes usar manguales ni látigos de ningún tipo.
66–68	No puedes usar espadas de ningún tipo.
69–70	Sólo puedes usar las armas del culto.
71–73	Desafía siempre de inmediato a los adoradores de Kyger Litor o Zorak Zoran. Debe librarse un combate a primera sangre, aunque no es necesario luchar hasta la muerte.
74–75	Desafía a todas las criaturas de la Oscuridad nada más verlas. Debe librarse un combate a primera sangre, aunque no es necesario luchar hasta la muerte.
76–78	No hables ni ayudes a los troles de ninguna manera.
79–80	No hables ni ayudes a los enanos de ninguna manera.
81–85	No hables ni ayudes a los adoradores de la Oscuridad de ninguna manera.
86–88	No hables ni ayudes a los adoradores de Orlanth de ninguna manera.
89–90	No comas carne de caballo.
91–94	No ames a nadie que no venere al culto de la Tierra.
95–97	No te bañes nunca.
98–99	Tira dos veces más.
00	Tira tres veces más.

Sacerdote de la luz (sacerdote de las runas)

Requisitos: El candidato debe conocer los conjuros Pared de luz y Vista lejana, poder leer su propia lengua al 80% y tener al menos 10 puntos de runa con Yelmalio. No es necesario superar ninguna prueba, pues el templo ya debería conocer sobradamente al candidato y puede rechazarlo o aceptarlo según considere oportuno.

Nota: Un sacerdote de la luz debe aceptar otro don de Yelmalio y su correspondiente número de geas al convertirse en sacerdote de la luz. Puede aceptar dones adicionales más adelante, pero no más de uno por año. Una vez ordenados, los sacerdotes de la luz no tienen permitido casarse.

Hijo de la luz (señor de las runas)

Requisitos: Los hijos de la luz lideran a los guerreros del templo. Un candidato debe tener una puntuación del 90% en Arco o Jabalina, Otear y cualquier habilidad de Lanza, más un 90% en dos de las siguientes capacidades: Batalla, Buscar, Honor, Deslizarse en silencio o Escuchar. El candidato debe conocer el conjuro Vista lejana. Al igual que con los sacerdotes de la luz, no hay pruebas que superar: todo candidato apto es aceptado si existe una vacante.

Cultos asociados

- ***Aldrya:*** Proporciona Curación del cuerpo.
- **Ernalda:** Proporciona Bendecir cultivos.
- **Yelm:** Proporciona Lanza solar (un solo uso) a los sumos sacerdotes de Yelmalio.

Yinkin

Dios de los gatos sombríos

El dios de los gatos sombríos es medio hermano de Orlanth, nacido de la misma madre, Kero Fin. El dios animal sirvió como amigo y aliado de Orlanth a través de todas sus guerras, y ahora es honrado en el panteón de las tormentas por ello. Yinkin tiene un culto muy pequeño y normalmente se le venera a través de Orlanth como culto asociado.

Los gatos sombríos son sagrados para el culto de Yinkin (como lo son para los cultos de Orlanth y Odayla), y los miembros del culto tienen prohibido matar a estas criaturas.

Días sagrados

Los días sagrados estacionales de Yinkin son el día salvaje de la semana de la inmovilidad en la estación del mar, el día del fuego de la semana de la armonía en la estación del fuego, el día salvaje de la semana de la armonía en la estación de la tierra, el día del frío de la semana del desorden en la estación de la oscuridad y el día del fuego de la semana del movimiento en la estación de las tormentas. Los grandes días sagrados del culto son las tres semanas previas al Tiempo Sagrado, durante las cuales se organiza una Gran Cacería.

Iniciación

Requisitos: Normales. Un iniciado debe pasar un año solo en plena naturaleza.

Habilidades del culto: Adorar (Yinkin), Deslizarse en silencio, Encanto, Esconderse, Otear, Otra lengua (lengua bestial), Rastrear, Supervivencia, Trepar.

Pasiones predominantes: Amor (familia), Lealtad (tribu).

Magia espiritual: Coordinación, Curación, Detectar vida, Disrupción, Glamur, Movilidad, Ralentizar y Silencio.

Magia rúnica

Magia rúnica común: Adivinación, Bloqueo espiritual, Consagrar, Curación de heridas, Visión del alma.

Magia rúnica especial: Carisma, Garras, Identificar olor, Ojos de gato.

Encantamientos: Creación de matriz, Encantamiento de armadura espiritual, Encantamiento de atadura, Encantamiento de puntos de magia, Expulsión.

Portavoz divino

Requisitos: Como los sacerdotes de las runas.

Sacerdote de las runas

Requisitos: Normales.

Cultos asociados

- ***Hykim y Mikyh:*** Los abuelos de Yinkin, Padre y Madre de las bestias, le proporcionan Transformación personal. Este conjuro debe lanzarse junto con Garras, Identificar olor y Ojos de gato.
- **Niñohallado:** Los miembros de ambos cultos participan juntos en las mismas ceremonias de la Gran Cacería.
- **Odayla:** El dios oso es el sobrino de Yinkin y también su compañero. Ambos cultos participan juntos en la Gran Cacería.
- **Orlanth:** Proporciona el conjuro Escudo. Los iniciados de Yinkin pueden unirse al culto de Orlanth simplemente sacrificando 1 punto de POD al dios.

Compatibilidad entre cultos

A través del mito y la historia, las deidades y sus cultos heredan actitudes y comportamientos con respecto a los otros. Los miembros de los cultos aprenden estas respuestas; los mitos, rituales y leyendas del culto las reflejan; sus actividades religiosas las refuerzan. Cuando dos desconocidos se encuentran en territorio neutral, ya sea en asuntos del culto o en cualquier otro compromiso con sus respectivas causas religiosas, se puede esperar que reaccionen como se indica en la siguiente tabla.

La opinión que un culto tiene de otro se determina buscando el primero en la columna de la izquierda y cruzándolo con

el otro en la fila superior. Por ejemplo, los miembros del culto de Issaries se muestran amistosos con el culto del Toro Tempestuoso. Esta actitud puede no ser recíproca; los adoradores del Toro Tempestuoso tratan con neutralidad al culto de Issaries.

Cultos enemistados (E)

Estos cultos tienen diferencias irreconciliables. Sus miembros lucharán si piensan que pueden ganar o huirán si temen perder. Ninguno dará cuartel ni esperará recibirlo.

Cultos hostiles (H)

Las relaciones son tensas y la tensión histórica impide tratos pacíficos. Se viven momentos difíciles cuando dos cultos hostiles se encuentran.

Cultos neutrales (N)

Estos cultos actúan de acuerdo con las circunstancias. Podría surgir algún problema, pero en esos casos el detonante será un acto deliberado, nunca una simple disputa.

Cultos amistosos (F)

Estos grupos se muestran cordiales y solícitos más allá de las meras formalidades. Sus encuentros serán probablemente amenos.

Cultos asociados (A)

Los cultos asociados tienen mucho en común: mitos, rituales y conjuros. No existe animosidad religiosa y sus adoradores son de confianza.

Compatibilidad entre cultos

	Argan Argar	Babeester Gor	Chalana Arroy	Daka Fal	Eiritha	Engizi	Ernalda	Eurmal	Humakt	Issaries	Lhankor Mhy	Maran Gor	Odayla	Niñohallado	Orlanth	Siete Madres	Toro Tempestuoso	Waha	Yelm	Yelmalio	Yinkin
Argan Argar	—	N	F	F	N	F	A	N	F	F	F	N	F	N	F	N	F	F	H	H	F
Babeester Gor	N	—	F	H	F	N	A	N	N	N	N	A	F	N	F	H	N	N	N	N	F
Chalana Arroy	F	F	—.	F	F	F	A	A	N	A	A	F	F	F	A	N	A	F	A	F	F
Daka Fal	H	H	F	—	N	H	H	H	H	H	H	H	A	N	H	N	H	H	N	N	A
Eiritha	N	F	F	N	—	N	A	H	N	N	N	F	N	N	N	N	A	A	N	N	F
Engizi	F	N	F	N	N	—	F	H	N	F	N	N	N	N	F	N	N	N	N	N	N
Ernalda	A	A	A	N	A	F	—	H	N	F	F	A	F	N	A	N	A	N	A	A	F
Eurmal	N	H	A	H	H	H	N	—	N	A	A	H	F	H	A	H	H	H	H	H	F
Humakt	N	N	N	N	N	N	N	N	—	N	N	N	N	N	F	H	N	N	N	N	F
Issaries	F	N	A	F	N	F	F	A	F	—	A	F	F	N	A	N	F	F	F	F	F
Lhankor Mhy	N	N	A	N	N	N	F	A	N	A	—	N	F	N	A	N	N	N	N	N	F
Maran Gor	N	A	F	N	F	N	A	H	N	F	N	—	F	N	F	H	N	N	N	N	F
Niñohallado	N	N	F	N	N	N	N	H	N	N	N	N	A	—	F	N	N	A	N	N	A
Odayla	F	F	F	A	N	N	F	F	N	F	F	N	—	A	A	H	F	N	N	N	A
Orlanth	F	F	A	N	N	A	A	A	F	A	A	F	A	F	—	H	A	N	N	N	A
Siete Madres	F	N	F	F	N	F	N	H	N	N	N	H	H	N	H	—	H	H	F	F	H
Toro Tempestuoso	N	N	A	N	A	N	A	H	N	N	N	N	F	N	A	H	—	A	H	H	F
Waha	N	N	F	N	A	N	F	H	N	N	N	N	N	A	N	H	A	—	N	N	N
Yelm	H	N	A	N	N	N	A	H	N	F	F	N	N	N	N	F	H	N	—	A	N
Yelmalio	H	N	F	N	N	N	A	H	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	A	—	N
Yinkin	F	N	F	A	F	N	F	F	F	F	F	F	A	A	A	H	F	N	N	N	—



MAGIA RÚNICA

Un iniciado, portavoz divino, sacerdote de las runas o señor de las runas puede lanzar **conjuros rúnicos** canalizando las energías suministradas por su dios. Por norma general los dioses no están dispuestos a otorgar a los mortales el uso de su poder a menos que obtengan algo a cambio. El aventurero debe sacrificar permanentemente puntos de su característica POD a su dios para adquirir el derecho a lanzar los conjuros de magia rúnica de su culto. Podrá recuperar este POD a través de las tiradas habituales para incrementarlo.

Cuando un aventurero lanza magia rúnica, obra como si fuera la deidad. El aventurero imita los actos de la deidad y así participa mágicamente de su poder. De este modo la deidad puede actuar dentro de los límites del Tiempo. Cuanta más magia rúnica se lance, tanto más se manifestará la deidad.

PUNTOS DE RUNA

Cuando un aventurero se une a un culto como iniciado, sacrifica permanentemente 1 punto de POD a la deidad para establecer un vínculo mágico entre el miembro del culto y el dios. Este punto de POD se convierte en el primer punto de runa del miembro del culto con esa deidad, y le permite acceder a la magia rúnica especial del culto.

Un miembro de un culto puede sacrificar puntos adicionales de POD a su deidad, aumentando el número de puntos de runa concedidos por ella y obteniendo mayor acceso a la magia especial del culto. Este sacrificio requiere una semana completa de oración y meditación en el templo. Al final de la semana, el aventurero sacrifica como mínimo 1 punto de POD y gana la misma cantidad de puntos de runa. El número máximo de puntos de runa que puede tener un aventurero con un solo culto es igual a su CAR.

Un aventurero muere si su POD se reduce a 0. Por este motivo, muy pocos dioses permitirán que un aventurero sacrifique su último punto de POD.

Si un aventurero pertenece a varios cultos, debe tener reservas de puntos de runa separadas para cada deidad.

Ejemplo: *Yanioth es una aprendiz de sacerdotisa de Ernalda y tiene 7 puntos de runa otorgados por su diosa. Ha obtenido acceso a todos los conjuros rúnicos comunes, más los siguientes conjuros rúnicos especiales: Bendecir cultivos, Carisma, Curación del cuerpo, Expulsar elemental de tierra, Inviolable, Invocar elemental de tierra y Secar la tierra. Puede usar sus puntos de runa para lanzar cualquiera de estos conjuros.*

Nathem es un iniciado de Odayla con 4 puntos de runa que ha adquirido los siguientes conjuros rúnicos especiales: Garras, Fuerza de oso, Piel de oso y Transformación personal. Si se uniera al culto de Orlanth Aventurero buscando el conjuro Escudo, tendría dos reservas distintas de puntos de runa: 4 con Odayla y 1 con Orlanth. No podría gastar sus puntos de runa con Odayla para lanzar Escudo, ni usar sus puntos de runa con Orlanth para lanzar Garras, Fuerza de oso, Piel de oso o Transformación personal. Debe contabilizar los puntos por separado y recuperarlos a través de ceremonias de adoración diferentes.

La afinidad rúnica de la deidad afecta al aventurero, favoreciendo el uso de los elementos o poderes que se asocian a esa deidad.

ADQUIRIR CONJUROS DE MAGIA RÚNICA

Cuando un aventurero se une a un culto, tiene acceso a toda la magia rúnica común que conozca dicho culto. Estos conjuros rúnicos son comunes a la mayoría de los cultos.

Cada culto también posee uno o más conjuros rúnicos especiales. El aventurero tendrá acceso a los conjuros rúnicos especiales del culto (o a los conjuros del culto asociado) tan pronto como sacrifique POD por a cambio de puntos de runa. Por cada

punto de POD sacrificado, el aventurero adquiere el derecho de lanzar un conjuro adicional de magia rúnica especial del culto. Conforme se consolida el vínculo mágico entre el miembro del culto y la deidad, el aventurero también obtiene un uso más amplio del poder otorgado por su dios.

Cuando un aventurero se convierte en maestro de las runas (portavoz divino, señor de las runas o sacerdote de las runas), tiene la opción de adquirir conjuros de encantamiento.

Es perfectamente posible que un aventurero obtenga acceso a toda la magia rúnica especial de un culto (incluidos subcultos y cultos asociados) y todavía quiera aumentar su reserva de puntos de runa. En ese caso no obtiene nuevos conjuros (ya no queda ninguno disponible), pero su reserva de puntos de runa sí aumenta. Es más probable que esto ocurra en cultos dedicados a dioses menores.

Un aventurero puede usar puntos de runa para lanzar cualquier conjuro de magia rúnica común o especial del culto que haya adquirido. Si un conjuro es apilable, puede gastar puntos de runa adicionales para incrementar su efecto.

Ejemplo: *Vasana es una iniciada de dos subcultos de Orlanth, Vinga Aventurera y Tronante, con 5 puntos de runa en total. Tiene acceso a todos los conjuros rúnicos comunes y también ha obtenido los conjuros Afrontar el Caos, Aumentar viento, Escudo, Invocar elemental de aire y Relámpago como magia especial de su culto. En el templo que su tribu ha erigido en honor a Orlanth (un templo mayor) sacrifica 2 puntos permanentes de su POD para aumentar sus puntos de runa a 7. También puede seleccionar otros dos conjuros rúnicos especiales del culto que será capaz de lanzar: elige Escudo de tierra y Palabras en el viento.*

Con esos 7 puntos de Runa, podría lanzar el Escudo de tierra seguido de un Relámpago apilado con 3 puntos de runa (convirtiéndolo en Relámpago 3) y Palabras en el viento, o bien Ordenar a espíritu del culto (2 puntos) seguido de un Escudo de tierra y luego una aplicación doble de Curación de heridas, o quizá Curación de heridas siete veces, o Escudo apilado con 3 puntos de runa (convirtiéndolo en un conjuro de Escudo 3) seguido de un conjuro de Relámpago 4, o cualquier otra combinación de conjuros que cuesten hasta 7 puntos de runa.

LANZAR UN CONJURO RÚNICO

Para lanzar un conjuro rúnico conocido, durante la declaración de intenciones el jugador debe identificar el conjuro que va a lanzar y los objetivos del mismo (de haberlos). El aventurero debe tener suficientes puntos de runa para lanzar el conjuro. El coste de cada conjuro se indica en su descripción a lo largo de este capítulo. El conjurador recita una letanía a su deidad, ya sea en voz alta o mentalmente, después de lo cual el conjuro surte efecto. Los conjuros de magia rúnica siempre surten efecto en el momento de reacción 1.

El aventurero debe tirar un D100 y obtener un resultado igual o inferior a su afinidad con una runa asociada al conjuro. Si hay múltiples afinidades rúnicas posibles, el jugador puede elegir la que utilizará. Si la tirada tiene éxito, el conjuro surte efecto, los puntos de runa se gastan y se anota una marca de experiencia en la afinidad rúnica. Si el éxito es crítico, el conjuro no cuesta ningún punto de runa.

Si el resultado de la tirada es mayor que la afinidad del aventurero con la runa relevante, el conjuro no se lanza y no se pierden puntos de runa. Si el aventurero está potenciando el conjuro con puntos de magia adicionales, pierde 1 punto de magia (sin importar cuántos esté gastando). En caso de pifia, el conjuro falla y el aventurero pierde los puntos de runa invertidos en el conjuro.

Lanzar un conjuro de magia rúnica impide que el aventurero lance cualquier conjuro otro de magia rúnica, magia espiritual o hechicería durante el mismo asalto de combate. Las únicas excepciones son Extensión (que se lanza al mismo tiempo que el conjuro cuya duración se pretende prolongar) y los conjuros de ilusión. Para más información, consulta la descripción de estos conjuros rúnicos.

Una vez gastados los puntos de runa, se deben reponer antes de poder usarlos de nuevo.

Ejemplo: *Después de ser herido en las Cavernas del Caos, Vostor, hijo de Pyjeem, decide lanzarse Curación de heridas a sí mismo. Tras el combate aún le quedan 1 punto de runa y 7 puntos de magia. Curación de heridas es un conjuro rúnico común marcado con la runa de Magia, lo que significa que puede ser usado por cualquier runa del culto. Las runas del culto de las Siete Madres son Luna, Fertilidad y Muerte, y la afinidad de Vostor con la Luna es del 90%, por lo que su elección es obvia.*

Como Curación de heridas usa puntos de magia para restaurar puntos de golpe, Vostor decide gastar 6 puntos de magia en el conjuro además del punto de runa necesario para lanzarlo. Tira contra su afinidad de la Luna y saca un resultado de 27, un claro éxito. Pone una marca de experiencia en su afinidad con la runa para hacer una tirada de mejora más adelante, tacha los puntos de runa y magia necesarios para el conjuro, y aplica los 6 puntos de curación a sus carnes doloridas, optando por sanar primero su peor herida.

TIRADA DE RESISTENCIA

Muchos conjuros requieren que el usuario supere el POD del objetivo en una tirada de resistencia (consulta el capítulo **Magia** para más información). Un aventurero puede reforzar su probabilidad de éxito en esta tirada de resistencia mediante

el uso de una capacidad apropiada o la habilidad Meditar. Para saber más, consulta la sección **Aumentar la probabilidad de éxito con magia** (página 244).

Efectos de los conjuros

Un conjuro rúnico canaliza literalmente parte del poder de un dios para afectar al plano mundano. ¡No es un acto invisible! El usuario siempre manifiesta de algún modo los poderes mágicos que le han sido conferidos. Puede parecer que se hace más grande (aun cuando su TAM no se vea afectado), arder con un resplandor interno, acumular una crepitante energía en la punta de los dedos o incluso adoptar una imagen física similar a la que se asocia a la deidad.

Magia rúnica apilable

Todo conjuro de magia rúnica tiene un coste inicial en puntos de runa que permite un lanzamiento del mismo. Un conjuro de magia rúnica puede apilarse (combinando varios lanzamientos en uno) si se identifica como apilable en su descripción. Esto proporciona un efecto mucho más poderoso cuando se lanza el conjuro. Puede existir un límite para la cantidad máxima de lanzamientos que se pueden apilar en uno solo. Todos los puntos de runa se lanzan contra un mismo objetivo en un solo asalto de combate, y surten efecto en el momento de reacción 1.

Recuperar puntos de runa

Los puntos de runa sólo se pueden recuperar adorando a la deidad en un día sagrado y participando en los ritos del culto.

Los puntos de runa se pueden recuperar (hasta el total que el aventurero tenga con su deidad) participando en ceremonias de adoración en un templo, lugar consagrado u otro lugar sagrado para la deidad en un día sagrado. Durante esta actividad es preciso superar una tirada de Adorar y gastar al menos 2 puntos de magia.

La cantidad de puntos de runa recuperados depende de la fecha sagrada y del puesto que ocupe el aventurero en el culto (iniciado, portavoz divino, sacerdote de las runas o señor de las runas).

- **Tiempo Sagrado:** Todos los puntos de runa se recuperan con una tirada exitosa de Adorar. Si la tirada fracasa, aún se recuperan 2D6 puntos de runa (hasta el total de puntos de runa del aventurero).
- **Gran día sagrado:** Todos los puntos de runa se recuperan con una tirada exitosa de Adorar. Si la tirada fracasa, aún se recuperan 2D6 puntos de runa (hasta el total de puntos de runa del aventurero).
- **Día sagrado estacional:** Una tirada con éxito de Adorar realizada en un día sagrado estacional permite a los iniciados recuperar 2D6 puntos de runa, mientras que los sacerdotes de las runas, portavoces divinos y señores de las runas los recuperan todos. Si la tirada fracasa, un iniciado sólo recupera 1D3 puntos de runa, mientras que los portavoces divinos, sacerdotes de las runas y señores de las runas recuperan 1D6 puntos.
- **Días sagrados menores:** Una tirada con éxito de Adorar realizada en un día sagrado menor permite a los iniciados recuperar 1D6 puntos de runa, mientras que los sacerdotes de las runas, portavoces divinos y señores de las runas recuperan 1D6+1 puntos. Si la tirada fracasa, no se recuperan puntos de runa.
- **Cultos asociados:** Una tirada con éxito de Adorar realizada en un gran día sagrado o estacional de un culto asociado permite a los iniciados recuperar 1D6 puntos de runa, mientras que los sacerdotes de las runas, portavoces divinos y señores de las runas recuperan 1D6+1 puntos. Si la tirada fracasa, no se recuperan puntos de runa.
- **Lugar sagrado:** Un miembro de un culto que se ocupa de un lugar sagrado durante una estación (presentando ofrendas y sacrificios con regularidad, algo que típicamente cuesta entre 25 y 200 L por estación) recupera 1D3 puntos de runa superando una tirada de Adorar, o 1 punto de runa si la tirada fracasa.
- **Imagen votiva:** Si un miembro de un culto consigue la aprobación de la jerarquía del templo, puede encargar una imagen votiva (generalmente una estatuilla de terracota, piedra o metal que cuesta entre 15 y 100 L). Cada imagen votiva colocada en un templo durante las ceremonias de adoración estacionales o de un gran día sagrado permite al adepto recuperar 1 punto de runa cada estación. Un miembro de un culto puede tener tantas imágenes votivas en un templo como lo permitan los sacerdotes; lo normal es que se requiera una tirada con éxito de Lealtad (templo) para cada una.

Ejemplo: *Tras gastar sus puntos de runa en la desastrosa experiencia del Abismo de la Garganta de la Serpiente, Sorala regresa a Nochet y al templo del conocimiento de Lhankor Mhy que ella considera su hogar. Tiene la suerte de llegar poco antes del día divino de la semana de la verdad, un día sagrado estacional, y puede asistir al servicio de adoración.*

Sorala se une a sus compañeros del culto (laicos, iniciados y escribas por igual) durante un día completo de ceremonias,

meditación y adoración. Sacrifica 2 puntos de magia al Señor del Conocimiento e intenta una tirada de Adorar. Su puntuación en esta habilidad es sólo del 30%, pero como se encuentra en un gran templo durante un día sagrado estacional, suma un +50% a su probabilidad de éxito. Presentando un sacrificio podría aumentarla aún más, pero tiene poco que ofrecer, pues el botín que esperaba obtener en su incursión al Abismo de la Garganta de la Serpiente no llegó a materializarse.

Su tirada se resuelve con un afortunado 24. El Director de Juego lanza 2D6 para determinar cuántos puntos de runa recupera y obtiene un resultado de 5. Como Sorala tiene una reserva máxima de puntos de runa de 3, los recupera todos (los puntos de runa sobrantes se pierden).

Sacrificio

El sacrificio con fines religiosos es una práctica muy generalizada en Glorantha, aunque la mayoría de los cultos trazan la línea en los seres dotados de raciocinio. El sacrificio transfiere energía de este mundo al plano divino. Normalmente se sacrifican puntos de magia, seres vivos o bienes. El aventurero obtiene una bonificación para su habilidad Adorar que depende de la naturaleza y la dimensión del sacrificio realizado durante el ritual:

Puntos de magia

Los iniciados y maestros de las runas deben sacrificar al menos 2 puntos de magia durante un ritual de adoración a su deidad. Por cada punto de magia adicional sacrificado, obtienen una bonificación de +10% a su puntuación de Adorar durante el ritual. Los puntos de magia sacrificados se recuperan normalmente.

Seres vivos

Sacrificar animales o plantas (en forma de grano, pan, frutas y demás) para luego consumirlos en una fiesta sagrada proporciona las siguientes bonificaciones:

Ofrendas vivas

Tamaño de la ofrenda	Ejemplo	Bonificación
Pequeña	Conejo, pájaro, 1 litro de vino o cerveza.	+5%
Mediana	Oveja, cerdo, 40 litros de vino o cerveza.	+10%
Grande	Vaca, caballo, 500 litros de vino o cerveza, etc.	+20%

Objetos valiosos

Sacrificar objetos valiosos apreciados por la deidad proporciona las siguientes bonificaciones:

Ofrendas de objetos valiosos

Tamaño de la ofrenda	Ejemplo	Bonificación
Pequeña	Daga, hacha, lanza o unos 15 L en bienes materiales.	+5%
Mediana	Espada, escudo grande, loriga, yelmo completo o unos 50 L en bienes materiales.	+10%
Grande	Armadura de placas, objeto mágico o unos 300 L en bienes materiales.	+20%

Fechas sagradas

El aventurero recibe una bonificación para su habilidad Adorar si realiza el ritual en una fecha sagrada para la deidad:

Modificadores por fecha sagrada

Fecha sagrada	Bonificación
Semanal u otro día sagrado menor	+10%
Día sagrado estacional	+20%
Gran día sagrado	+40%
Tiempo sagrado	+40%

Lugares sagrados

El aventurero recibe una bonificación para su habilidad Adorar si realiza el ritual en un lugar sagrado para la deidad:

Modificadores por lugar sagrado

Lugar sagrado	Bonificación
Santuario	—
Templo menor	+10%
Templo mayor	+20%
Gran templo	+30%



Conjuros rúnicos de un solo uso

Los puntos de runa utilizados para lanzar conjuros designados como de «un solo uso» (ya sea en las descripciones de los conjuros rúnicos o en las descripciones del culto) no se pueden recuperar. El jugador debe deducir permanentemente el coste de estos conjuros del total de puntos de runa que figure en la hoja de su aventurero.

Características de los conjuros rúnicos

A menos que en la descripción del conjuro se especifique otra cosa, **todos los conjuros de magia rúnica son pasivos, con una duración de 15 minutos y un alcance de 160 metros.**

Un conjuro de magia rúnica siempre es dos veces más potente que un conjuro de magia espiritual que cueste los mismos puntos. Por lo tanto, se necesitan 2 puntos de Disipar magia para disipar un conjuro rúnico de 1 punto.

Descripciones de los conjuros rúnicos

Cada conjuro indica la afinidad o afinidades rúnicas que pueden utilizarse para lanzarlo. **Los conjuros identificados con la runa ᚱ (la runa de la Magia) se pueden lanzar usando cualquier afinidad rúnica.**

Para la definición del resto de términos utilizados para describir los conjuros, consulta el capítulo **Magia** (página 243).

Magia rúnica común

Un aventurero obtiene acceso a todos los conjuros rúnicos comunes conocidos por su culto al unirse al mismo como iniciado.

Todos los conjuros rúnicos comunes usan la runa ᚱ. Cualquier runa del culto que proporciona el conjuro puede usarse para lanzar un conjuro señalado con la runa ᚱ. Sin embargo, no todos los conjuros señalados con la runa ᚱ son comunes. Ésta es la lista completa de conjuros rúnicos comunes:

Conjuro rúnico común	Coste en puntos de runa
Adivinación	1 punto
Bloqueo espiritual	1 punto
Conjuro múltiple	1 punto
Consagrar	1 punto
Curación de heridas	1 punto
Eliminar magia	1 punto
Extensión	1 punto
Invocar espíritu del culto	1–3 puntos
Localizar enemigos	1 punto
Ordenar a espíritu del culto	2 puntos
Refugio	1 punto
Visión del alma	1 punto



Conjuros rúnicos

Absorción



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro absorbe conjuros enemigos y los convierte en puntos de magia que quedan a disposición del lanzador. También cancela los efectos de los conjuros absorbidos. Debe lanzarse con antelación; no surte efecto en los conjuros que ya están actuando.

Cada punto de Absorción resiste 1 punto de magia rúnica o 2 puntos de conjuros de magia espiritual y hechicería, convirtiéndolos en puntos de magia. Cada punto de magia rúnica absorbido se convierte en 2 puntos de magia. Este conjuro no absorbe la magia parcialmente: si el conjuro entrante tiene más puntos de magia totales de los que se pueden absorber, entonces surtirá efecto con normalidad.

Los puntos de magia obtenidos de esta manera permanecen suspendidos en del aura del usuario para que éste los utilice como desee. Cuando el conjuro expira o se disipa, todos los puntos de magia que excedan el valor actual de POD del usuario se disipan.

Absorción puede lanzarse sobre otros, pero es el lanzador del conjuro quien obtiene los puntos de magia absorbidos. Este conjuro puede proteger cualquier cosa, incluidos objetos inanimados.

Adivinación

1 punto

Ritual, Duración (especial), Apilable

Este ritual debe realizarse en un lugar sagrado para la deidad del usuario, como un templo o una zona consagrada que se mantenga imperturbable mientras se lleva a cabo el ritual.

El conjuro permite al usuario comunicarse con su deidad. Por cada punto de conjuro lanzado durante el ritual, el comunicante puede formular una pregunta simple y recibir una respuesta de hasta diez palabras o una breve visión o sueño que le sirva de guía. Este procedimiento requiere una hora por cada punto utilizado en la Adivinación.

El Director de Juego debe tirar un D100 en secreto cada vez que un jugador solicite una respuesta a una Adivinación. Si el resultado de la tirada es mayor que el POD×5 del usuario, éste no interpretará adecuadamente la respuesta o sueño, en cuyo caso el Director de Juego debe proporcionarle una respuesta engañosa o desconcertante.

Afrontar el Caos

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro no se puede resistir, y sólo puede lanzarse sobre objetivos no caóticos. Cuando se lanza sobre un combatiente, éste se mantendrá firme y luchará contra todo enemigo caótico al que haga frente, aunque en circunstancias normales hubiera decidido huir. Por lo general este conjuro se usa con forasteros, ya que todos los miembros del culto del Toro Tempestuoso se enfrentan al Caos sin temor alguno. Cada punto adicional extiende el efecto a un objetivo adicional.

Este conjuro no inmuniza al objetivo contra los efectos de conjuros como Desmoralización o Pánico, aunque el objetivo seguirá sin huir. Un luchador desmoralizado continúa luchando, aunque su probabilidad de ataque se reduce a la mitad; un luchador que cae presa del pánico no podrá combatir en absoluto, pero tampoco se dará a la fuga.



Ahuyentar no muertos

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro apilable afecta a una criatura no muerta (como un esqueleto, zombi, momia, necrófago o vampiro) por cada punto sacrificado. El usuario debe intentar superar los puntos de magia de cada objetivo (los no muertos carecen de POD) con su propio POD (se tira por separado para cada objetivo). Consulta la tabla **Ahuyentar no muertos** para determinar el resultado.

Ahuyentar no muertos

Resultado	Efecto
Crítico	El no muerto es destruido, queda liberado o halla un final apropiado.
Especial	No muerto paralizado e inmóvil durante tantos asaltos como 20 menos su INT (los esqueletos quedan inactivos automáticamente durante 20 asaltos). Los no muertos con INT 20+ quedan inactivos durante 1 asalto.
Éxito	Los no muertos se dan la vuelta y tratan de huir. Si no pueden hacerlo, sufren los efectos de un éxito especial (ver arriba).
Fracaso	Los no muertos quedan confundidos, como si se hubiera usado contra ellos el conjuro de magia espiritual Confusión.
Pifia	Sin efecto.

Alterar criatura

2 puntos

Permanente, A distancia, No apilable, Un solo uso

Cuando el sacerdote lanza este conjuro sobre una criatura y realiza con éxito una tirada de POD contra POD, se invierte el papel estipulado para la criatura en el Pacto de Supervivencia (un antiguo acuerdo negociado por el dios Waha). Los rebaños se convierten en personas y las personas en rebaños. Este conjuro sólo es vinculante para quienes aceptaron el Pacto de Supervivencia: humanos, trashumanos, morocantes, impalas, antílopes sable, bisontes, llamas y rinocerontes.

El conjuro tarda un asalto completo en obrar la transmutación, desde el momento de reacción 1 en que se lanza el conjuro hasta el momento de reacción 12 del mismo asalto. Si se anula mediante Contramagia o Eliminar magia antes de que finalice este plazo, el conjuro rúnico es totalmente ineficaz. Una vez completado el conjuro, su efecto es permanente. Sólo otro lanzamiento de Alterar criatura o una intervención divina podrán devolver a la víctima a su estado original.

Una bestia convertida en humano gana 2D6+6 de INT y 3D6 de CAR. Se vuelve omnívora y requiere la misma cantidad de comida que las personas. Este nuevo ser humano puede

engendrar descendientes fértiles con su anterior especie, pero estos descendientes no son inteligentes. Tiene las mismas habilidades de ataque, más (o menos) cualquier mejora del modificador por categoría de habilidades afectado por su nueva INT. Hablará praxiano con una habilidad inicial igual a su INT. Este nuevo ser humano puede mejorar sus habilidades, aprender otras nuevas e incluso obtener conjuros de la forma habitual. Su perspectiva de la vida seguirá siendo la de una bestia hasta que se le enseñe otra distinta.

Una persona convertida en bestia pierde sus características INT y CAR. Se vuelve herbívora y es capaz de subsistir pastando. Sin embargo, ya no puede engendrar descendencia inteligente con su anterior especie. La bestia conserva cualquier habilidad de ataque sin armas, pero su modificador por categoría de habilidades debe ajustarse para reflejar la INT perdida. También olvida todas sus habilidades de armas y conjuros. No puede entender el lenguaje, excepto las órdenes simples que le enseñen. Estas bestias sólo pueden mejorar sus habilidades recibiendo adiestramiento de un señor de las bestias. Todos los espíritus que tuviera atados quedan libres. Un espíritu aliado seguirá siéndolo, pero estará vinculado a una criatura que no puede entender el lenguaje.

Alucinación



1 punto

Personal, Temporal, Apilable

Cada punto de este conjuro actúa como 12 puntos de cualquier ilusión o combinación de ilusiones que incluyen movimiento, olor, vista, sonido, tacto o sabor. La alucinación sólo es percibida por el lanzador del conjuro (y por cualquiera que tenga un vínculo mental mágico con él), y es completamente indetectable para los demás. Un conjuro de Vista mágica revelará que la magia sólo afecta al lanzador del conjuro. Pasa saber más, consulta **Ilusiones** en la página 332.

Analizar magia



1 punto

Toque, Instantáneo, Apilable

Este conjuro revela con total veracidad al menos una función de un único objeto, entidad o sustancia de naturaleza mágica. Si se lanza más de 1 punto simultáneamente, se revela más de una verdad. Si los conjuros no se lanzan simultáneamente, es posible que se detecten las mismas verdades.

Ancestro encarnado



3 puntos

A distancia, Temporal

Este conjuro puede hacer que el espíritu de un antepasado ocupe el cuerpo de uno de sus descendientes. El familiar debe estar dispuesto; lo normal es que sea un sacerdote de Daka Fal. El espíritu invocado posee todos los conjuros, conocimientos y habilidades que conocía en vida. El espíritu del anfitrión queda suspendido temporalmente en el plano espiritual y regresa a su cuerpo cuando el conjuro expira, a menos que se pifie la tirada del conjuro o se prolongue su duración más de un día. En ambos casos el cuerpo queda poseído permanentemente y el espíritu del anfitrión se traslada a la Tierra de los Muertos.

Este conjuro se puede lanzar sin nombrar al antepasado específico deseado, en cuyo caso acudirá un antepasado al azar. Esto puede resultar peligroso a menos que se haya preparado de antemano un conjuro de Axis Mundi (ver página 320).

Arma certera



1 punto

Toque, Temporal, No apilable

Cuando se lanza sobre un arma de combate cuerpo a cuerpo específica, este conjuro duplica el daño normal que inflige. El jugador que interpreta al aventurero que la empuñe debe tirar el daño del arma dos veces y sumar los resultados. El modificador al daño del portador se aplica al resultado con normalidad, pero no se duplica.

La versión humakti de este conjuro se llama Espada certera, pero otros cultos rúnicos poseen versiones alternativas para sus propias armas culturales.

Armonía



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro apilable afecta a todas las personas situadas a menos de 3 metros del usuario y evita que se vuelvan violentas. Contrarresta conjuros que afectan a las emociones (como Fanatismo y Desmoralización) si son más débiles que el conjuro de Armonía. Cada punto de runa sumado al conjuro añade 3 metros al radio de efecto. Armonía puede potenciarse con puntos de magia para superar los conjuros más poderosos que afectan a emociones (como Bersérker), o para atravesar Contramagia y otros conjuros defensivos.

Para que surta efecto, el usuario debe tirar un D100 y comparar el resultado en la tabla de resistencia contra su propio POD. Todos los objetivos cuyo POD sea superado por este resultado se verán afectados. *Por ejemplo, si un aventurero con POD 12 saca un 52, todos los posibles objetivos que tengan POD 11 o menos se verán afectados por el conjuro.*

Atar fantasma



1 punto

Ritual, Instantáneo, No apilable

Ata el espíritu de un adorador de Humakt moribundo a un lugar específico, convirtiéndolo en un fantasma. El usuario debe librar con éxito un asalto de combate espiritual para que el conjuro surta efecto. El espíritu debe ofrecerse voluntariamente.

Atraer una bestia



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Cuando este conjuro se lanza sobre un animal no inteligente de cualquier tipo, lo atrae hacia el usuario a su velocidad de paso normal. El animal puede resistir el ataque inicial. Por cada punto adicional apilado puede verse afectada otra bestia más.

Aumentar/Disminuir viento



1 punto

A distancia (radio de 100 metros alrededor del usuario), Temporal, Apilable

Este conjuro aumenta o disminuye en 1D6 la FUE media del viento mientras dure su efecto. Cada punto adicional utilizado aumenta o reduce la FUE del viento en otro 1D6, o bien incrementa el radio de efecto en otros 100 metros. Consulta la sección **Viento** (página 160) para determinar las penalizaciones al movimiento, disparo de proyectiles y visibilidad que impone el viento.

Este conjuro no afecta a la temperatura ni a la dirección del viento.

Axis Mundi



1 punto

A distancia, Temporal

Este ritual de invocación crea un santuario sagrado con un radio de 10 metros que tiene las siguientes propiedades:

- En primer lugar, facilita la transición de espíritus ancestrales al plano mundano. Los espíritus ancestrales pueden aparecer dentro del santuario sin necesidad de usar un conjuro de Visibilidad.
- En segundo lugar, actúa como un faro que aumenta las probabilidades de que un espíritu halle el camino hacia el chamán y este portal sagrado.
- En tercer lugar, protege al chamán que creó el santuario. El conjuro Ancestro encarnado puede lanzarse dentro de este santuario, que actúa como un círculo protector cuando llega el antepasado. Todo antepasado invocado dentro de un Axis Mundi queda desorientado durante 1D6 asaltos y no puede reaccionar de forma hostil hasta que expira este efecto.
- En cuarto lugar, cuando un chamán crea este santuario para llevar a cabo la iniciación de un aprendiz de chamán, actúa como foco para la transición.
- Por último, el santuario atrae espíritus alineados con las tradiciones del culto y permite su participación activa en las celebraciones de un día sagrado.

Este conjuro puede potenciarse con puntos de magia. Cada punto de magia adicional añade 15 minutos a la duración del conjuro.

Bendecir animales



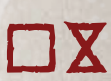
1 punto

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro de fertilidad aumenta el potencial de alumbramiento de cada bestia bendecida. Cada parto produce un becerro sano o, en raras ocasiones, gemelos. Nueve de cada diez terneros nacidos de una bestia influenciada por este conjuro son hembras.

Sólo puede lanzarse Bendecir animales en el gran día sagrado del año, y afectará a los partos del año siguiente. Puede lanzarse sobre bestias de ambos sexos; los pastores suelen usar este conjuro con sus mejores toros sementales para obtener el máximo beneficio.

Bendecir campeón



2 puntos

A distancia, Duración (un día), Apilable

Este conjuro permite al usuario bendecir a un adorador de uno de los esposos-protectores de Ernalda (ver página 294). El objetivo debe ofrecerse voluntario y participar en un ritual con el usuario durante al menos 30 minutos. Si el objetivo no tiene la pasión Amor (usuario) al 60% o más, debe adquirirla en este momento para que el conjuro funcione.

Después del ritual, el usuario puede lanzar sobre el objetivo cualquier conjuro defensivo de magia espiritual o rúnica que conozca. Los efectos duran un día entero.

Por cada punto de runa apilado con este conjuro, la duración de los efectos se prolonga un día adicional.

Bendecir cultivos



1 punto

Ritual, Instantáneo, Apilable

Este ritual afecta una superficie de terreno equivalente a la que puede arar un agricultor en una estación (una yugada). Añade un +20% a la puntuación de la habilidad ocupacional del propietario que utilice en esa yugada durante el siguiente Tiempo Sagrado (ver página 420). Cada punto apilado en el conjuro permite incluir otra yugada en el efecto o sumar un +20% adicional a la tirada de Ingresos efectuada durante el Tiempo Sagrado (ver página 420).

Bendecir embarazo



2 puntos

Ritual, Duración (duración del embarazo), Apilable

Este ritual bendice a una mujer embarazada. Durante la gestación no padecerá ninguno de los dolores y malestares propios de su estado. La madre agrega +50 al resultado de su tirada para determinar el nacimiento de niños durante el Tiempo Sagrado (ver página 426). Durante el parto sólo sufrirá dolores leves y podrá controlar el momento del nacimiento.

El ritual debe llevarse a cabo durante la primera estación del embarazo.

Este conjuro sólo puede lanzarse una vez por embarazo, aunque su uso es totalmente apilable. Por cada punto de runa adicional apilado con el ritual, el niño recibe un +1 a una característica escogida por el usuario (aunque ninguna característica puede aumentar por encima del máximo de la especie). El lanzador del conjuro también puede elegir el sexo del niño.

Bendecir índigo



1 punto

Ritual, Apilable

Este conjuro sólo puede lanzarlo un señor del viento de Orlanth, durante el gran día sagrado de la deidad y sobre una vasija de índigo (un tinte azul derivado de la planta del añil) adecuadamente preparada. Por lo tanto, sólo se puede lanzar una vez al año.

El índigo debe untarse sobre el cuerpo desnudo del usuario. El conjuro hechiza suficiente índigo para cubrir a una persona.

Por cada punto de Bendecir índigo apilado en el lanzamiento, el tinte actúa como 1 punto de armadura y otorga 1 punto de protección mágica. Estos puntos se pueden repartir entre varias vasijas de índigo. *Por ejemplo, un señor del viento con 15 puntos de runa podría hechizar tres vasijas de 5 puntos cada una, o una vasija de 15 puntos, etc.* Todo conjuro hostil que afecte al usuario deberá contener más puntos de magia de los del índigo que protegen al usuario.

Cada día que se lleve untado el índigo, su potencia disminuye en 1 punto. Si el usuario se pone armadura o ropa, el índigo pierde inmediatamente todo su poder mágico.

Una vez encantado el índigo, los lanzamientos adicionales de Bendecir índigo sobre él no tienen ningún efecto adicional. Si la vasija se guarda bien sellada, el índigo bendecido no se echa a perder nunca.

Bendecir piedra de trueno



1 punto

Ritual, Apilable

Este conjuro sólo puede lanzarlo una voz de las tormentas de Orlanth, durante el gran día sagrado de Orlanth y sobre un pedernal adecuadamente preparado. Por lo tanto, sólo se puede lanzar una vez al año.

La piedra de trueno debe activarse antes de obrar su magia. Para ello se gasta 1 punto de magia mientras se toca, con lo cual la piedra comienza a chispear y crepitar. La piedra puede arrojarse, llevarse colgada, sostenerse con la mano o utilizarse para golpear a un objetivo. Una vez que la piedra daña a un objetivo, o un asalto de combate después de la activación (lo que suceda primero), se hace pedazos y queda inservible.

Por cada punto de Bendecir piedra de trueno apilado, la piedra inflige 1D6 puntos de daño y destruye 1D6 puntos de magia del objetivo impactado. La armadura protege con normalidad contra los puntos de daño causados por la piedra. El drenaje de puntos de magia se puede impedir mediante conjuros protectores: cada drenaje de 1D6 puntos equivale a 1 punto de magia rúnica en lo que respecta al bloqueo. Por lo tanto, si una piedra de trueno de 5 puntos golpea a un objetivo protegido con Contramagia 8 o Escudo 4, el objetivo sólo perdería 1D6 puntos de magia.

Una vez que una piedra está encantada, los lanzamientos adicionales de Bendecir piedra de trueno sobre ella no tienen ningún efecto adicional.

Bendecir tumba



1 punto

Ritual, No apilable

Este ritual invoca un aspecto invisible de Ty Kora Tek para que acompañe al alma de un adorador muerto; un ritual celebrado con éxito asegura que el alma no vuelva como un fantasma maligno.

Berserker



2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro imbuye una furia asesina y frenética en el receptor. La seguridad personal y todas las lealtades (salvo las más fuertes) se olvidan en pleno frenesí destructor, pero la resistencia y las habilidades de combate del berserker mejoran enormemente y el sujeto se beneficia de una protección mágica.

- La puntuación de ataque del berserker se multiplica por 1,5.
- La CON del berserker se multiplica por 1,5 mientras dure el conjuro. Este efecto puede aumentar su CON por encima del máximo de su especie.
- El berserker gana los efectos de un conjuro de 2 puntos de Contramagia (equivalente al conjuro de magia espiritual; ver página 258).
- **El berserker es dos veces más efectivo contra criaturas del Caos:** Las puntuaciones de ataque del berserker se duplican (en lugar de multiplicarse por 1,5), y además queda protegido por el equivalente a Contramagia 4 ante dichas criaturas.
- Un berserker no puede quedar incapacitado, conmocionado ni inconsciente mientras duren los efectos del conjuro. Si el berserker aún tuviera que padecer estos efectos una vez expirado el conjuro, entonces sí se le aplicarían.
- Todas las tiradas de CON realizadas por el berserker mientras dure el conjuro tendrán éxito a menos que el resultado sea 96–00.
- El berserker queda completamente incapacitado cuando el conjuro expira.

No obstante, el bersérker no puede lanzar magia, parar ni esquivar. Una persona bajo los efectos de este conjuro no puede intentar liberarse de ellos hasta que expire su duración normal (15 minutos). Si el Director de Juego determina que hay circunstancias atenuantes, el bersérker puede tratar de reprimir la furia de la batalla antes de que pasen estos 15 minutos; para ello ha de superar una tirada de INT×1 o usar con éxito la habilidad Meditar (sólo puede elegirse una opción). De lo contrario, la ira continúa. Los iniciados y sanadores del culto de Chalana Arroy pueden neutralizar un arrebato bersérker del Toro Tempestuoso si tienen éxito en una tirada de CAR×5. Esta aptitud no se aplica a los conjuros de Bersérker otorgados por otros cultos.

Si se lanza Bersérker sobre un objetivo que está bajo los efectos del conjuro Fanatismo, tendrá prioridad el primero. No se combinan los efectos de ambos.

Bloqueo espiritual

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

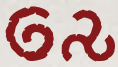
Este conjuro protege al receptor de los ataques realizados por espíritus. Cada punto de conjuro actúa como una armadura espiritual y absorbe 2 puntos de daño a los puntos de magia en combate espiritual.

Ejemplo: *Sorala, protegida por Bloqueo espiritual 2, tiene 8 puntos de magia cuando entabla un combate espiritual. Pierde el primer asalto contra el espíritu, que inflige 5 puntos de daño en combate espiritual a Sorala. Su Bloqueo espiritual la protege por 4 puntos, por lo que sólo lo atraviesa 1 punto de daño. Ahora tiene 7 puntos de magia.*

Si los puntos de magia actuales del espíritu atacante caen por debajo del valor de Bloqueo espiritual, no puede seguir luchando contra el receptor protegido y el combate espiritual se da por finalizado.



Cambiar el viento



1 punto

A distancia (radio de 100 metros alrededor del usuario), Temporal, Apilable

Este conjuro cambia la dirección del viento 30 grados en la dirección elegida por el usuario. Cada punto adicional del conjuro añade +30 grados de cambio direccional o aumenta el radio de efecto en otros 100 metros. Este conjuro duplica el efecto del viento en las armas de proyectiles.

Cuando el conjuro expira, el viento amaina por completo durante un asalto de combate, como si titubeara, y luego vuelve abruptamente a soplar en la dirección original. Es posible que se formen pequeños remolinos en los límites del alcance del conjuro, donde el viento se ve obligado a chocar consigo mismo.

Caminar en la oscuridad



1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro permite al usuario volverse totalmente invisible y silencioso en la oscuridad y las sombras para todo el que se encuentre dentro del alcance. La fusión con el entorno es total.

Canción reconfortante



1 punto

A distancia (oído), Temporal (duración de la canción), No apilable

Este conjuro permite que el objetivo cante una poderosa canción que alivia el dolor de todos los oyentes y anestesia eficazmente el cuerpo sin afectar a la conciencia. Es de uso habitual durante el parto y después de las batallas. Los aventureros que normalmente estarían incapacitados son capaces de actuar sin impedimentos, aunque el conjuro no sana los daños sufridos.

Carisma



1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro duplica el CAR del objetivo mientras dure su efecto. Para poder verse afectado, el objetivo debe poseer la característica CAR. Es muy probable que el conjuro provoque cambios en el modificador por categoría de habilidades de comunicación del objetivo y en el daño que inflige en combate espiritual. También aumentará brevemente el límite de retención de conjuros de magia espiritual del objetivo, pero dada la duración del efecto esto no supondrá una ventaja significativa. Toda bonificación o beneficio adquirido por el aumento de CAR desaparece cuando expira la duración del conjuro.

Cierre



2 puntos

Toque, Duración (ocho semanas), No apilable

Este conjuro se lanza sobre un contenedor o apertura para impedir un acceso no deseado. El usuario debe potenciar el conjuro con 1 punto de magia como mínimo (aunque generalmente se potenciará con tantos como sea posible). Cuando alguien que no sea el usuario intente abrir el contenedor cerrado o cruzar un umbral protegido con este conjuro, será atacado por los puntos de magia invertidos en él. Si superan el POD del intruso, éste sufre 1D6 puntos de daño totales y se ve obligado a retroceder. Si los puntos de magia no superan su POD, el conjuro se rompe y el intruso puede entrar libremente, así como cualquiera que lo acompañe. Si un intruso no logra superar el conjuro en su primer intento, puede volver a intentarlo tantas veces como quiera hasta que tenga éxito, se dé por vencido o muera.

Los puntos de magia del conjuro se enfrentan a cualquier magia defensiva que pueda tener el intruso.

Clarividencia



2 puntos

A distancia (5 kilómetros), Temporal, No apilable

Este conjuro proporciona al usuario la capacidad de saber qué está sucediendo en una zona comprendida dentro del alcance del conjuro, que debe haberse estudiado previamente durante al menos 15 minutos. El usuario puede ver y oír como si estuviera en esa zona.

El usuario se sume en un estado de trance absoluto y es completamente insensible a su entorno. Sin embargo, puede dar por finalizado el conjuro en cualquier momento.

Combatir enfermedades



1 punto

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro se lanza sobre un individuo enfermo. Duplica la CON efectiva del objetivo para su próxima tirada de resistencia a enfermedades (ver página 154). Si el objetivo entabla un combate espiritual con un espíritu de enfermedad, añade un +25% a su habilidad Combate espiritual mientras dure el enfrentamiento.

Congregar nubes



1 punto

A distancia (indeterminado), Temporal, Apilable

Este conjuro desplaza o crea suficientes nubes para cubrir la extensión de cielo que el usuario pueda ver desde el suelo. Cada punto de conjuro aumenta la cobertura de nubes en un +20% y con ello la probabilidad de lluvia en la cantidad correspondiente.

Conjuro múltiple



1 punto

Personal, Temporal, Apilable

Este conjuro permite al usuario combinar dos conjuros de magia espiritual y lanzarlos a la vez. Se resuelven como ataques separados. La única excepción a esto es el conjuro Disrupción, que puede combinarse consigo mismo y resolverse como un solo ataque que inflija 2D3 puntos a una localización de golpe.

Este conjuro afecta a todos los conjuros lanzados por el usuario mientras duren sus efectos. Así, el usuario podrá lanzar dos conjuros de magia espiritual en cada asalto de combate. Los conjuros lanzados cada asalto pueden ser diferentes.

Conjuro múltiple puede utilizarse para lanzar dos conjuros diferentes a la vez o para lanzar conjuros a dos objetivos distintos al mismo tiempo. Este conjuro no disminuye el coste en puntos de magia de todos los conjuros combinados, por lo que el usuario debe gastar la cantidad total requerida para lanzarlos por separado. Conjuro múltiple no anula las limitaciones habituales a la intensidad con que se puede lanzar un conjuro variable. Además, tampoco puede utilizarse para lanzar conjuros incompatibles sobre un mismo objetivo; no se puede usar Conjuro múltiple para crear una sola flecha con Dardo veloz 2, ni lanzar Contramagia y Protección sobre un mismo aventurero. El ataque combinado de un Conjuro múltiple tiene efecto en el momento de reacción más alto de cualquiera de los conjuros incluidos en él. *Por ejemplo, si Joshfar intentase lanzar Desmoralización a un enemigo y Disrupción a otro, ambos al coste mínimo de lanzamiento, los dos conjuros tendrían efecto en el MR 2 de Desmoralización, no en el MR 1 de Disrupción.*

Por cada punto adicional apilado con Conjuro múltiple puede combinarse un conjuro de magia espiritual adicional. Así, Conjuro múltiple 2 permite combinar tres conjuros de magia espiritual y lanzarlos a la vez.

Conocimiento



2 puntos

Toque, Temporal, No apilable

Este conjuro permite al usuario averiguar la historia de un elemento con sólo tocarlo. Toda información que no pueda ser asimilada completamente en los 15 minutos que dura el conjuro se pierde. Si el artículo tiene una larga historia, el conjuro empezará remontándose al principio de la misma a menos que el usuario especifique un momento específico por el cual comenzar.

Consagrar



1 punto

Ritual, Apilable

Este conjuro bendice el volumen de una zona de 10 metros de radio, normalmente una esfera (aunque los recintos sagrados del culto de la Tierra siempre toman forma cúbica). Lanzado a ras del suelo, un hemisferio quedaría al aire y el otro bajo tierra. Aunque la zona consagrada no es detectable por el tacto ni por el Sentido de la oscuridad de los troles, su contorno despide un brillo tenue.

Dentro de una zona consagrada pueden llevarse a cabo ceremonias que normalmente sólo podrían realizarse en un templo, como por ejemplo la recuperación de puntos de runa.

Todo el que esté dentro de cualquier parte de la zona consagrada se considera dentro de ella por completo. Si algún no iniciado, conjuro o espíritu entra en ella, el consagrador es alertado inmediatamente de su presencia.

Los puntos de runa adicionales invertidos en este conjuro multiplican por 1,5 el radio de su efecto protector. Por lo tanto, 2 puntos de Consagrar protegerían una superficie de 15 metros de radio, y así sucesivamente.

Convertirse en [otra forma]



3 puntos

Personal, Temporal, No apilable

Este conjuro tiene muchas variedades. Cada una de ellas permite al usuario adoptar una única forma diferente. Existe una gran variedad de formas posibles. Lo más habitual es transformar al usuario en un animal (normalmente un zorro, ratón o cuervo), pero algunos conjuros lo convierten en otro ser humano, un tipo de árbol, una roca o incluso una camisa sucia (en Naskorion) o un montón de estiércol (en Pent).

El usuario conserva todas sus características y habilidades, a excepción del TAM (que no obstante podrá elegir). El nuevo TAM no puede ser mayor, pero sí menor, hasta un mínimo de 1. El usuario adquiere todas las habilidades de la nueva forma (o las pierde, según el caso), que deberán ser definidas por el Director de Juego. Si la nueva forma tiene sexo, el usuario podrá elegir cuál.

Creación de matriz



1 punto

Encantamiento, Ritual, Apilable

Este conjuro se usa para almacenar la potencialidad de un conjuro de magia espiritual o rúnica en un objeto. Cualquiera que pueda usar dicho objeto adquiere la capacidad de lanzar el conjuro mientras lo esté tocando, aunque la potencialidad del conjuro se pierde tan pronto como se rompa el contacto físico.

Para crear la matriz, hay que sacrificar tanto POD como los puntos de magia o de runa necesarios para lanzar el conjuro. No se puede crear una matriz para un conjuro que se desconoce.

Por ejemplo, para convertir una lanza en una matriz de Trueno se requieren 3 puntos de POD. La potencia de una matriz puede ir aumentándose con el tiempo. Por lo tanto, sería posible añadir un punto adicional de POD a la matriz de Trueno mediante un sacrificio posterior a su creación. Del mismo modo, para crear una matriz de Fuerza se deben sacrificar 2 puntos de POD en el objeto.

Aunque la matriz de Trueno necesita un sacrificio de 3 puntos de POD, pueden sacrificarse paulatinamente en el transcurso de varias semanas o incluso estaciones. La lanza no contendrá el conjuro rúnico hasta que se haya realizado el sacrificio completo.

El usuario de una matriz de conjuro rúnico tiene una probabilidad de lanzar dicho conjuro igual a su POD×5. Si falla la tirada, puede intentarlo de nuevo en el siguiente asalto de combate. Una vez utilizado, el usuario debe llevar el objeto al templo apropiado para recargarlo mediante una ceremonia de adoración.

El usuario de una matriz de conjuro espiritual tiene una probabilidad de lanzar dicho conjuro igual a su POD×5. También debe gastar 1 punto de magia por cada punto del conjuro de magia espiritual.

Crear fisura

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro abre una grieta de 5 metros de largo, 1 metro de ancho y 5 metros de profundidad por cada punto de conjuro. Si la grieta se crea para socavar un muro o estructura similar, dicha estructura pierde 1D6 puntos de armadura por cada punto de conjuro. Si el muro pierde todos sus puntos de armadura, se derrumba donde ha sido socavado.

Si la grieta se abre debajo de un objetivo, éste debe conseguir una tirada de DES×3 para no caer dentro y sufrir 1D6 puntos de daño por cada 3 metros de profundidad.

Crear fuego salvaje

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro debe lanzarse sobre un fuego. Cada punto incrementa en un grado su intensidad (ver página 157), añadiendo 1D6 al daño que causa y aumentando su producción de calor. Como es lógico, también hace que el fuego se consuma mucho antes.

Este conjuro puede combinarse con Cuchilla ígnea, pero el arma afectada recibe 1D6 puntos de daño por cada punto del conjuro. Asimismo, incrementa el daño causado por una salamandra al aumentar la intensidad de sus llamas, pero en tal caso el elemental también sufre 1D6 puntos de daño por cada punto del conjuro.

Crear gran mercado

1 punto

Ritual, Duración (ocho semanas)

Este conjuro sólo está disponible para los sumos sacerdotes electos del culto de Issaries. El ritual de un día permite a todos los sacerdotes del culto combinar sus conjuros de Crear mercado para formar un gigantesco mercado protegido mágicamente. Así, si se unen seis conjuros de Crear mercado, cualquiera que entre en la zona definida por los conjuros y albergue malas intenciones sufrirá 6D3 puntos de daño.

Crear mercado (Crear terreno neutral)

3 puntos

Ritual, Duración (ocho semanas)

Este ritual de un día crea una zona protegida e invisible que es idéntica a un Refugio 1 en la mayoría de los aspectos. Se utilizan unos bastones tallados con efigies de Issaries para delimitar el perímetro del mercado. A diferencia de Refugio, Crear mercado no sólo detecta a cualquiera que acceda al interior, sino que además se activa contra quienes alberguen intenciones hostiles. El conjuro no hace distinción entre combatientes «aliados» y «hostiles»; alertará de todo el que intente entrar en la zona con el propósito de causar daño.

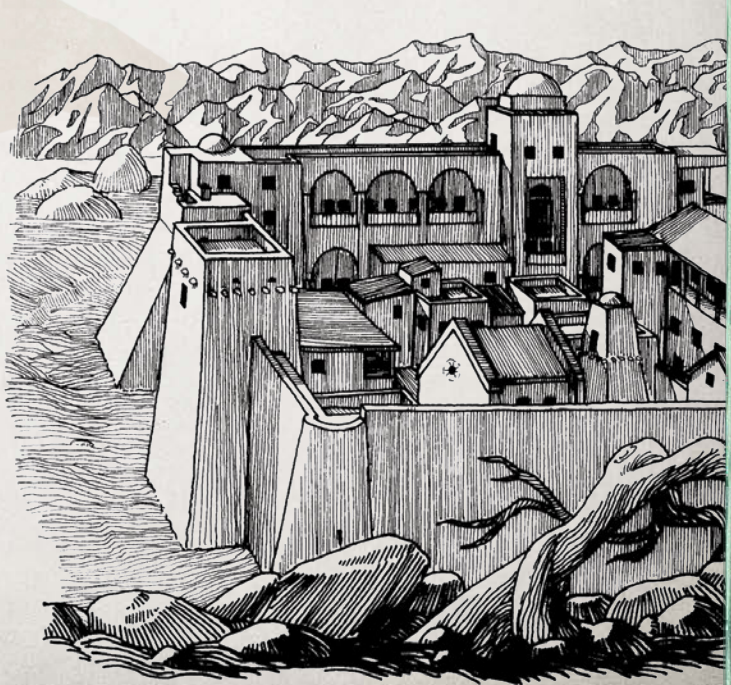
Crear sombra

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro crea una zona de sombra. Sus dimensiones son de 9×6×6 metros, o cualquier otra forma con un volumen equivalente. La sombra es inofensiva y tiene 1D6 puntos de golpe por cada punto de conjuro. No puede dañarse con armas físicas (es demasiado intangible), pero es vulnerable a conjuros de Disrupción y similares. Se considera que tiene un POD igual al del usuario cuando lanza el conjuro. La sombra tiene una velocidad de movimiento de 12.

Cuando se lanzan puntos adicionales de este conjuro, el volumen cubierto no cambia, pero la oscuridad se vuelve más profunda dentro de la sombra. Un punto del conjuro es suficiente para permitir el lanzamiento del conjuro rúnico Caminar en la oscuridad y producir un efecto de neblina a la luz del sol. Dos puntos de este conjuro bastan para cancelar los efectos de la luz solar en troles de las cavernas y troloides. Tres puntos de



este conjuro generan una sombra equivalente a una noche de luna llena. Cuatro puntos del conjuro sumen la zona en una negrura tan impenetrable que se requiere la aptitud Sentido de la oscuridad para ver en su interior.

El fuego y otras fuentes de luz son perfectamente visibles dentro de la zona afectada por la sombra, pero no iluminan nada a su alrededor.

Crecimiento acelerado



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro activo hace que una planta madure el equivalente a 1 año en sólo 15 minutos. No ampliará, fortalecerá ni hará más fructífera ninguna planta más allá de su potencial natural. El efecto del conjuro es permanente. Cada punto afecta a un solo árbol, una zona de 1 metro cuadrado de arbustos o tierra, o incluso una semilla, haciendo que brote y florezca.

Curación de heridas



1 punto

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro repara el daño causado a los puntos de golpe de una criatura viviente. Funciona igualmente bien en cualquier ser vivo, siempre que tenga puntos de golpe. El conjuro convierte los puntos de magia gastados en puntos de golpe. El usuario debe gastar simultáneamente tantos puntos de magia como los puntos que desea curar. Este conjuro cura tanto el daño sufrido en las localizaciones afectadas como los puntos de golpe totales.

Curación del cuerpo



3 puntos

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro cura el daño total sufrido por un cuerpo, independientemente del motivo y de las localizaciones de golpe dañadas. El jugador del aventurero afectado borra todo el daño de sus puntos de golpe totales y de todas sus localizaciones de golpe. Cualquier miembro amputado volverá a unirse si está presente; de no ser así, crecerá un nuevo miembro.

Curar envenenamiento



1 punto

A distancia, Instantáneo, No apilable

Este conjuro neutraliza cualquier veneno y detiene su efecto de inmediato. Una vez eliminado el veneno, el daño que ha causado podrá curarse por medio de otros conjuros.

Curar herida del Caos



1 punto

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro no sirve de nada por sí solo y tampoco puede apilarse consigo mismo, sino que ha de apilarse con cualquier otro conjuro utilizado para curar una herida u otra aflicción causada por una criatura caótica. Proporciona todos los puntos de magia necesarios para que funcione el conjuro. Por este motivo tiene poco efecto en la mayoría de los conjuros rúnicos, aunque ayuda tremendamente con Curación de heridas. *Por ejemplo, si se apila con un conjuro de Curación 6, el conjuro sanaría 6 puntos de daño y no costaría ningún punto de magia al usuario.* Además de esto, el conjuro cura por completo a la víctima de cualquier contaminación de los broo y elimina sus secuelas. También sana las enfermedades transmitidas por una criatura caótica.

Curar todas las enfermedades



2 puntos

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro sana cualquier enfermedad y detiene su efecto de inmediato. Sin embargo, no restaura ningún punto de característica perdido, para lo cual se necesita el conjuro Restaurar la salud.

De gnomo a gárgola



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Un solo uso

Este conjuro debe lanzarse sobre un elemental de tierra de cualquier tamaño. El elemental se convierte en un monstruo humanoide. Por lo general este conjuro sólo se utiliza en casos de extrema necesidad.

El monstruo creado tiene la FUE y el POD del elemental original. Sus puntos de golpe siguen siendo los mismos y se convierten en el TAM de la gárgola. Obtiene una DES de 3D6. El monstruo ataca usando el puño con un 35% e inflige 1D6 puntos de daño más su modificador. Su piel pétrea le confiere 6 puntos de armadura en cada localización de golpe.

Cuando expira la duración del conjuro, el monstruo regresa a la tierra.

Demolición



1 punto

A distancia, Instantáneo, No apilable

Este conjuro actúa como cuatro conjuros de Disrupción lanzados a la vez, todos dirigidos a un mismo objetivo. Como inflige un promedio de 8 puntos de daño cuando golpea (todos en una misma zona), es un conjuro muy letal. El objetivo puede intentar resistirlo.

Despedazar



2 puntos

A distancia, Instantáneo, No apilable

Este conjuro debe lanzarse sobre un objeto inanimado que no esté vivo ni sea mágico, como una pieza de armadura o un arma.

El objetivo se rompe inmediatamente en pedazos. Los objetos con espíritus atados, almacenamiento de puntos de magia y demás, son de naturaleza mágica y por tanto este conjuro no les afecta. Sin embargo, un encantamiento temporal, como un conjuro de magia espiritual (Cuchilla ígnea, Garrotazo, etc.) no inmunizará al objeto contra este efecto. El conjuro Reparación puede volver a unir las piezas del objeto roto.

Despertar pasión

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro añade un +20% a una de las pasiones del objetivo (elegida por el usuario) e incluso puede crear temporalmente una nueva pasión que empieza al 20%.

Cada punto adicional apilado con el conjuro añade otro +20% a la pasión despertada.

Detectar honor

1 punto

Instantáneo, Apilable

Este conjuro revela al usuario si el objetivo es un individuo honorable, de acuerdo con la idea orlanthi de lo que eso significa (según lo determine el Director de Juego). El conjuro es de naturaleza muy subjetiva; un individuo podría identificarse como honorable una semana y deshonroso la siguiente.

Detectar la verdad

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro permite al usuario saber si alguien está mintiendo (deliberadamente, según sus propios conocimientos) dentro de un radio de 5 metros alrededor del objetivo. Si las mentiras son verbales, el hablante emite un halo oscuro y humeante que sólo es visible para los espadas e iniciados de Humakt.

Disparo certero

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro se lanza sobre un arma de proyectiles. A menos que el jugador saque 96–00 en la tirada, el próximo ataque a distancia de su aventurero impactará automáticamente sin importar movimiento, alcance (siempre que el blanco esté dentro del alcance máximo del arma), ocultación, etc. Cualquier posibilidad de un resultado crítico, especial o pifia se calcula partiendo de la puntuación del aventurero en la habilidad. Un ataque realizado con éxito usando Disparo certero no permite anotar una marca de experiencia.

Este conjuro es compatible con Dardo veloz y Flecha ígnea. También puede combinarse con Proyectil múltiple, pero sólo se verá afectado el proyectil auténtico.

Dispersar nubes

1 punto

A distancia (indeterminado), Temporal, Apilable

Este conjuro disminuye la densidad de las nubes en una extensión de cielo que el usuario pueda ver desde el suelo. Cada punto de conjuro disminuye la cobertura de nubes en un –20% y con ello la probabilidad de lluvia en la cantidad correspondiente.

Domar toro

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Si se supera el POD del objetivo, este conjuro calmará a un toro lo bastante como para dejar que el usuario lo castre, lo enganche a un arado o incluso lo cabalgue. El conjuro funciona con todo el ganado macho (incluidos los machos de las manadas praxianas), los toros celestiales y los miembros del culto del Toro Tempestuoso.

Don del Caos

2 puntos

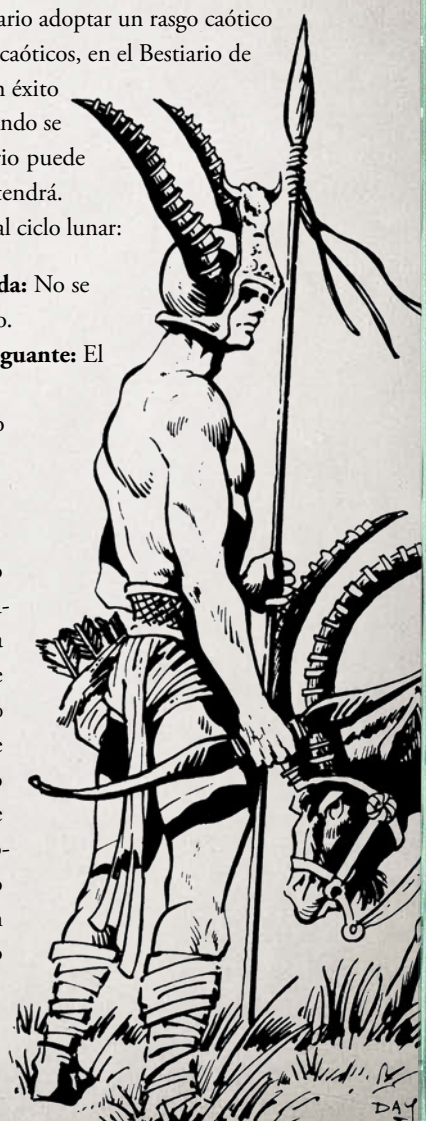
Personal, Duración (variable), No apilable

Este conjuro permite al usuario adoptar un rasgo caótico aleatorio de la tabla Rasgos caóticos, en el Bestiario de Glorantha. Si se solicita con éxito una intervención divina cuando se lanza este conjuro, el usuario puede elegir qué rasgo caótico obtendrá.

Este conjuro está sujeto al ciclo lunar:

- **Luna negra/moribunda:** No se puede lanzar el conjuro.
- **Luna creciente o menguante:** El rasgo dura 2 minutos.
- **Medias lunas:** El rasgo dura 15 minutos.
- **Luna llena:** El rasgo dura 4 horas.

El objetivo del conjuro obtiene un aumento permanente del +20% en su runa del Caos, o bien adquiere la runa del Caos al 20% si no la tenía. Una vez que se haya usado este conjuro sobre una persona, siempre podrá detectarse que el objetivo ha sido corrompido por el Caos si se emplean los conjuros, aptitudes o espíritus apropiados.



Curación de heridas – potente y común

Curación de heridas es la magia curativa más poderosa disponible para la mayoría de los aventureros. Por 1 punto de runa, el aventurero puede sanar tantos puntos de daño como los puntos de magia que gaste.

Cada culto posee una versión ligeramente distinta de este conjuro.

Por ejemplo, la Curación de heridas de Humakt usa la Muerte o la Verdad para mortificar la carne a fin de que la herida pueda negarse o ignorarse; esto siempre deja dolorosas cicatrices. La Curación de heridas de Ernalda usa la Fertilidad o la Armonía para cerrar la carne herida sin cicatrices ni dolor. La Curación de heridas de Orlanth usa el Aire para insuflar tanto aliento a la víctima que termina sobreponiéndose a la herida.

Eliminar magia

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro deshace toda la magia que esté actuando sobre el objetivo. Cada punto del conjuro cancela 2 puntos de magia espiritual o hechicería, o bien 1 punto de magia rúnica. La fuerza de los conjuros de hechicería (ver página 385) es lo único que ha de superarse.

Cuando se lanza Eliminar magia contra un objetivo sin especificar un efecto o conjuro en particular, siempre se destruyen primero los conjuros defensivos, comenzando por el más poderoso al que pueda afectar. Sin embargo, puede lanzarse con éxito contra un conjuro específico si el usuario es capaz de discernirlo mágicamente o tiene algún modo de identificarlo.

Encantamiento de armadura espiritual

1 punto

Ritual (encantamiento), Apilable

Este encantamiento se usa para crear armaduras espirituales que absorben el daño causado a los puntos de magia en combate espiritual. Requiere un ritual de una hora, después del cual el usuario debe sacrificar al menos 1 punto de POD. Cada punto de POD sacrificado en el encantamiento imbuye al objeto con el equivalente de 1D3 puntos de armadura espiritual.

Encantamiento de atadura

1 punto

Encantamiento, Ritual, Apilable

Un encantamiento de atadura es un objeto mágico que puede contener un espíritu o criatura de otro mundo. El objeto debe encantarse previamente con 1 punto de POD por cada tipo de característica que posea la criatura.

Encantamiento de puntos de magia

1 punto

Encantamiento, Ritual, Apilable

Cada punto de POD sacrificado en este encantamiento puede utilizarse para almacenar 1D10 puntos de magia. El ritual debe prolongarse durante una hora por cada punto de POD sacrificado. Cualquier persona capaz de usar el objeto encantado puede usar estos puntos de magia almacenados para lanzar o potenciar conjuros. Los puntos de magia almacenados en objetos encantados no se recuperan solos (pues carecen de POD), pero el usuario del objeto puede reponerlos gastando sus propios puntos de magia. Se tarda un asalto de combate en almacenar 1 punto de magia en un objeto encantado. Los puntos de magia transferidos a un objeto encantado no pueden exceder su capacidad de almacenamiento.

Encantar (metal)

La runa varía según el metal

1 punto

Encantamiento, Ritual

Este ritual debe realizarse sobre el metal rúnico específico para el que esté diseñado. Los metales rúnicos se describen con mayor detalle en el cuaderno de aventura que acompaña a la Pantalla del Director de Juego de RuneQuest. Debe sacrificarse 1 punto de POD por cada 10 puntos de CRG (o fracción resultante) de metal encantado. Este metal debe forjarse (con una tirada de la habilidad de Fabricación relevante) para darle la forma deseada antes de lanzar el conjuro sobre él, pues la reestructuración de un metal encantado siempre anula su encantamiento. El metal siempre gana tantos puntos de golpe o armadura como los del bronce (excepto en el caso del hierro, que son tantos como los del bronce multiplicados por 1,5); además, dependiendo del metal, también puede adquirir otras propiedades especiales.

Si un objeto encantado se rompe, puede arreglarse con el conjuro Reparación o volver a forjarse. En ambos casos, el encantamiento se pierde y el objeto debe encantarse de nuevo.

Entorpecer al Caos

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

El objetivo de este conjuro se vuelve una presa difícil para las criaturas del Caos. Por cada punto apilado en el conjuro se aplica un –20% a la habilidad de ataque de cualquier criatura del Caos que intente golpear al objetivo.

Entorpecer al Caos no surte ningún efecto contra oponentes no caóticos.

Escudo

La runa varía según el culto
1 punto
A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro protege al usuario del daño. Cada punto de escudo le confiere 2 puntos de armadura mágica y 2 puntos de Contramagia (equivalente al conjuro de magia espiritual del mismo nombre). Los efectos de este conjuro son acumulativos con los de Protección o Contramagia.

Para traspasar un Escudo, un conjuro de magia espiritual o hechicería debe ser al menos 1 punto más fuerte que la defensa del Escudo. Este conjuro no se disipa cuando es penetrado, sino que permanece en vigor durante los 15 minutos que dura o hasta ser destruido mediante un conjuro de Disipar magia, Neutralizar magia o Eliminar magia.

Si se lanza sobre un objetivo que ya está protegido por Contramagia, ésta se disipará antes que el Escudo (llegado el caso).

Escudo de tierra



3 puntos
Toque, Temporal, No apilable

Este conjuro (también llamado Escudo de Arran) debe lanzarse sobre un escudo, que adquiere un número infinito de puntos de golpe mientras duren los efectos. Los empujones seguirán afectando con normalidad al portador del escudo.

Escudo ignífugo



2 puntos
A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) el daño de todos los ataques basados en el fuego que sufra el receptor. Esta reducción del daño se calcula después de aplicar los efectos de la armadura y la magia protectora.

Espíritu guardián



1 punto
A distancia, Duración (un día), Apilable

Este conjuro debe lanzarse sobre un espíritu ancestral amistoso. Establece una conexión mental, idéntica a la de un espíritu aliado (ver página 277), entre el espíritu y el objetivo.

Cada punto de runa adicional añadido a este conjuro prolonga en 1 día la duración de esta conexión. No se puede tener más de un Espíritu guardián vinculado de este modo.

Estallido mental



2 puntos
A distancia, Instantáneo, No apilable

Este conjuro debe superar el POD del objetivo para tener éxito, en cuyo caso reduce temporalmente la INT de la víctima a 0 durante tantos días como la mitad del POD del usuario, sumiéndola en un estado vegetativo mientras dure ese período. Los efectos del conjuro no pueden ser disipados. Si el usuario logra un éxito especial para superar el POD del objetivo, el ataque también inflige 1D6+2 puntos de daño a la cabeza de la víctima. La armadura no protege contra este daño, pero la protección mágica sí.

Ejemplo: *El sacerdote Percippus lanza Estallido mental contra un sacerdote caudal enemigo. El POD del dragonut es 19, y Percippus tiene POD 15, pero saca un 22 y el conjuro supera las defensas mentales del dragonut. El sacerdote caudal se queda inmediatamente estupefacto e incapaz de hacer nada por su propia voluntad. La mitad del POD de Percippus es 8, por lo que el dragonut pierde efectivamente su INT durante ocho días.*

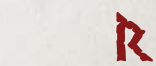
Expulsar elemental (tipo)

La runa varía según el elemental invocado
1–3 puntos (según el tamaño del elemental)
A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro puede expulsar del plano mundano a un elemental del tipo especificado. Con 1 punto de runa, el usuario puede intentar expulsar a un elemental pequeño. Con 2 puntos de runa, puede intentar expulsar a un elemental mediano o pequeño. Con 3 puntos de runa, el usuario puede intentar expulsar a un elemental grande, mediano o pequeño. La mayoría de los cultos presentan limitaciones en cuanto al tamaño de los elementales que pueden expulsarse con este conjuro.

El lanzador del conjuro debe vencer el POD del elemental para que el conjuro funcione. El elemental no puede ser expulsado hasta haberse formado por completo. Cuando se expulsa a un elemental, éste desaparece al final del asalto de combate en el que se ha lanzado el conjuro de expulsión, pero hasta entonces podrá atacar con normalidad.

Expulsión



1 ó 3 puntos
Ritual, Duración (especial)

Este ritual de una hora sólo puede ser llevado a cabo por un sacerdote principal o sumo sacerdote de un culto. La mayoría de los cultos conocen alguna versión de este conjuro, que prohíbe al objetivo participar en las ceremonias de adoración celebradas en el templo o templos sujetos a la autoridad del lanzador. En lo que respecta a ese templo concreto el objetivo ya no es un iniciado o siquiera un miembro laico del culto, y no podrá unirse al templo mientras dure el efecto del conjuro. El objetivo no puede recuperar puntos de runa ni realizar sacrificios para obtener nuevos conjuros en el templo del personaje que ha llevado a cabo este ritual.

Muchos cultos requieren procedimientos formales o incluso la aprobación de los miembros del templo antes de que

este conjuro pueda lanzarse sobre un adorador. Dependiendo del culto, la persona expulsada también podría ser considerada proscrita para el clan o tribu. El usuario (o su sucesor en el cargo) puede eliminar los efectos de este conjuro en cualquier momento.

La versión de 1 punto de este conjuro tiene una duración de tres años. La versión de 3 puntos dura hasta que el objetivo muera.

Extensión

1 punto

Alcance (según el conjuro), Temporal, Apilable

Este conjuro prolonga el efecto de cualquier conjuro rúnico temporal que tenga una duración normal de 15 minutos. Tanto Extensión como el conjuro que se extenderá deben ser lanzados por el mismo usuario en el mismo asalto de combate, y a todos los efectos del juego ambos se lanzan simultáneamente. Este conjuro y los conjuros de Ilusión son las únicas excepciones a la regla que prohíbe lanzar más de un conjuro rúnico en un mismo asalto de combate.

Extensión afecta a la duración de un conjuro de la siguiente manera:

Duración de la extensión

Extensión	Duración del conjuro
1	1 hora
2	1 día
3	1 semana
4	1 estación
5	1 año

Extirpar (parte del cuerpo)

2 puntos

Personal, Temporal, No apilable

Este conjuro permite al usuario separar la extremidad u órgano especificado del cuerpo sin daño ni dolor. El usuario puede mover la extremidad separada y recibir toda la información sensorial que captaría normalmente como si todavía estuviera conectada, aunque con la libertad de movimiento adicional. Un aventurero que conociera Extirpar mano podría quitarse la mano y enviarla arrastrándose a otra parte. Aun cuando el usuario no pueda ver su miembro, todavía será capaz de controlarlo y percibir a través de él, aunque es posible que ignore su paradero y la distancia que los separa.

Si la extremidad separada sufre daño, se aplican las reglas normales como si aún la tuviera unida al cuerpo: su propietario puede quedar incapacitado, perder puntos de golpe totales, ¡o incluso ser envenenado! No se puede hacer crecer un miembro nuevo con el conjuro Regenerar miembro (o similar) mientras el antiguo no haya sido destruido.

El usuario puede volver a colocarse la parte separada si la recupera antes de que expire la duración del conjuro. Si el conjuro termina antes de que se restaure la extremidad, deberá permanecer separada hasta que se lance el conjuro de nuevo. Esto no resulta en la muerte del usuario, ¡incluso aunque la parte separada del cuerpo sea la cabeza!

Fijar oscuridad

1 punto

A distancia, Duración (hasta la siguiente puesta de sol), Apilable

Este conjuro debe lanzarse por la noche, en una zona comprendida en un volumen de 100 metros cúbicos. La oscuridad que haya en la zona afectada se mantiene fija en el lugar y perdura incluso después del amanecer, persistiendo todo el día como un pedacito de noche. La oscuridad fijada conserva exactamente la misma intensidad que cuando se lanzó el conjuro. Una antorcha u otra fuente de luz que penetre la zona oscura iluminará su interior como si fuera de noche. La zona oscurecida tiene un contorno borroso e impreciso, pero puede distinguirse claramente a la luz del día.

Este conjuro no se puede apilar con Extensión. Cada punto adicional invertido en el conjuro aumenta el volumen de la zona afectada en otros 100 metros cúbicos.

Flotar

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Cada punto de este conjuro eleva un objeto de TAM 16 justo por debajo de la superficie del agua. Los objetos más pesados no flotan, aunque se hundirán más lentamente que si no estuvieran bajo los efectos del conjuro. Los objetos más ligeros emergen a la superficie y sobresalen a medias por encima del agua como si fueran boyas.



Fuerza de oso



2 puntos

Toque, Temporal, No apilable

Este conjuro agranda los tendones y músculos del objetivo, duplicando su FUE actual, lo que a su vez debería incrementar su modificador al daño (ver página 56) y los modificadores por categoría de habilidades de agilidad y manipulación (incluidas las habilidades con armas). Esto no duplica los efectos de otros conjuros mágicos que mejoren la FUE, como por ejemplo Fuerza. Este conjuro sólo puede lanzarse sobre iniciados y maestros de las runas de Odayla o de un culto asociado.

Garras



2 puntos

Toque, Temporal, No apilable

Las manos del objetivo se transforman en garras que causan 1D6 puntos de daño más su modificador. La probabilidad de ataque con estas garras es igual al ataque de puño normal del objetivo, quien además puede atacar con ambas garras en un mismo asalto con 5 momentos de reacción de diferencia. El objetivo recibe una bonificación de +50% a Trepar. Este conjuro sólo puede lanzarse sobre iniciados y maestros de las runas de un dios apropiado, como Odayla o Yinkin.

Hablar con animales de rebaño



1 punto

Alcance (voz), Temporal, No apilable

Este conjuro permite a la persona afectada hablar con un tipo de bestia de rebaño mientras duren sus efectos. Es posible usar Oratoria y Charlatanería si la criatura necesita ser convencida. El conjuro no infunde ninguna inteligencia a la criatura, por lo que sólo podrá hablar desde su condición natural.

Hablar con insectos



1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro permite al objetivo hablar con un tipo de insecto mientras duren sus efectos. Se puede utilizar la Oratoria en caso de que sea necesario convencer a la criatura. Este conjuro puede utilizarse para hablar con insectos diminutos, pero dada su escasa INT es posible que no puedan transmitir ideas coherentes.

Identificar olor



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro permite al objetivo identificar perfectamente la naturaleza de cualquier aroma captado bajo su influencia. Si el olor emana de una sustancia o entidad que el objetivo nunca ha encontrado ni visto, sólo sabrá que ha captado un olor desconocido.

El sentido del olfato del objetivo aumenta drásticamente bajo el influjo de este conjuro hasta volverse aproximadamente veinte veces más sensible que el de un humano normal. El objetivo adquiere la habilidad Olfatear al 25% más su modificador por categoría de habilidades de percepción. Esta habilidad puede mejorarse con la experiencia.

Ilusión gustativa



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Esta ilusión crea un sabor único que cubre aproximadamente un material de TAM 1. El usuario debe estar familiarizado con el sabor evocado, aunque el objetivo reaccionará a él como dicte su experiencia. El sabor ilusorio puede emular el de un plato delicioso, pero también se puede utilizar para simular sustancias venenosas. Cada punto del conjuro permite la creación de un veneno con 1D6 de POT.

Si el objetivo de la ilusión carece de sentido del gusto, el conjuro no surtirá efecto.

Ilusión móvil



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro activo anima ilusiones y las mueve dentro de su alcance siguiendo los deseos del usuario. Cada punto adicional del conjuro permite que la ilusión se desplace a una velocidad de tres metros por asalto de combate (equivalente a Movimiento 1). El usuario tiene una probabilidad igual a su DES×3 de poder manipular esta ilusión.

Ilusión olfativa



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro reproduce un único aroma extraído de la memoria del usuario. Aunque la percepción del olor es diferente en cada especie, el conjuro puede engañar a otras criaturas que no sean de la misma especie que el usuario. Un mínimo de cuatro puntos de este conjuro obliga a cualquiera que perciba el olor a hacer una tirada de CON×2. Un fracaso indica que el personaje se ve abrumado por las náuseas hasta superar esta misma tirada de CON en un asalto de combate posterior.

Ilusión sonora



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

La naturaleza, duración y propósito del sonido generado por este conjuro debe especificarse en el momento del lanzamiento. El Director de Juego debe basarse en la intención declarada por el jugador en lugar de los ruidos especificados. Si el aventurero desea cambiar el sonido, debe lanzar otra vez el conjuro.

Ilusión táctil



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Cada punto de este conjuro crea el equivalente a TAM 1 (5 kilogramos) de la materia sólida de una ilusión. A efectos del combate, 1 punto de TAM es igual a 1 punto de golpe.

Una ilusión táctil puede causar daño. 1 punto de sustancia puede infligir 1D3 puntos de daño, 2 puntos pueden infligir 1D6 puntos de daño, y 4 puntos pueden infligir 2D6. Cada 2 puntos adicionales aumentan el daño causado en 1D6.

Para que una ilusión táctil dañe al objetivo debe interactuar con él de algún modo, ya sea por parte de éste (entrando en un fuego ilusorio, por ejemplo) o combinando la Ilusión táctil con otra móvil para que el usuario pueda controlarla.

Ilusiones

Los conjuros de ilusión son creaciones mágicas que producen efectos aparentemente reales. Una vez que una ilusión ha sido creada mágicamente, se convierte en parte de la realidad, aunque sea de forma temporal. Las ilusiones no pueden ignorarse sin más; una ilusión táctil puede causar daño y ser dañada.

Los seis conjuros siguientes se pueden combinar de cualquier manera imaginable para crear ilusiones simples o complejas, teniendo siempre en cuenta que todos los usos de ilusiones están sujetos a la discreción del Director de Juego. Si alguna de estas tiradas fracasa, la ilusión carecerá de ese aspecto concreto.

Si se proyecta una ilusión sobre un objeto que ya estaba en movimiento, la ilusión se moverá con él. Una ilusión sonora proyectada sobre un objetivo ruidoso enmascara sonidos contradictorios, y lo mismo ocurre con sabores, olores, imágenes y demás. La siguiente tabla sugiere algunas referencias para las ilusiones relacionadas con los sentidos:

Intensidad de la ilusión

Intensidad	Olor	Sabor	Sonido
1	Rosa	Agua	Susurro
2	Humo	Pera	Conversación
3	Aceites perfumados	Limón	Grito
4	Amoniaco	Vinagre	Avalancha

Además del conjuro Extensión, los conjuros de Ilusión son las únicas excepciones a la regla que prohíbe el lanzamiento de varios conjuros rúnicos en un mismo asalto de combate.

Ilusión visual



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro crea una ilusión visual captada por los órganos con sensibilidad a la luz. Cada punto del conjuro cubre un volumen de TAM 3. El lanzamiento del conjuro puede cubrir completamente una zona del tamaño de un niño pequeño. Si se usara 1 punto para crear la ilusión de que un adulto lleva puesta una armadura, sólo una parte del adulto parecería cubierta por la armadura.

Impacto



1 punto

Toque, Temporal (hasta que se use), No apilable

Este conjuro se lanza sobre un arma. El siguiente golpe del arma ignora toda armadura (aunque podrá pararse o esquivarse con normalidad).

Impavidez



2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro proporciona inmunidad contra el miedo, incluido el causado por medios mágicos como Desmoralización, Miedo o Locura, así como el miedo resultante de un combate, el Caos o incluso los Terrores. El sujeto afectado por el conjuro aún puede huir de tales cosas si lo desea, pero la decisión es suya.

Incinerar a los muertos



1 punto

Ritual, No apilable

Este conjuro permite a un representante de un culto (generalmente un sacerdote) destruir los restos mortales de una persona después de su fallecimiento. El difunto debe haber pertenecido al mismo clan que el oficiante del ritual. El conjuro garantiza que su fantasma no volverá para atormentar a la familia. Junto con el cadáver también se queman diversos artículos, como armas y otros suministros, para que el finado viaje bien pertrechado a la Tierra de los Muertos. El conjuro puede utilizarse para quemar un esqueleto animado, un zombi o incluso la forma vampírica de un antiguo miembro del clan, aunque en estos casos debe superarse el POD del objetivo mediante una tirada de resistencia.

Intercambio de conjuros



2 puntos

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro permite al usuario intercambiar un uso de cualquier conjuro rúnico (¡salvo éste!) por un uso de cualquier conjuro rúnico conocido por otro sacerdote de cualquier culto. La transacción debe realizarse voluntariamente. El intercambio de conjuros requiere que cada aventurero gaste tantos puntos de runa como los del conjuro intercambiado.

Se debe seguir un procedimiento especial o este conjuro no funcionará:

- El intercambio debe llevarse a cabo en un mercado de Issaries. Esto protege al sacerdote de personas con malas intenciones (de este modo, si un ladrón pretendiera lanzar «accidentalmente» un Estallido mental contra el sacerdote de Issaries, sería detectado por el conjuro del mercado).
- Los elementos intercambiados deben declararse de antemano. Los precios exactos son negociables, pero Issaries insistirá en que su sacerdote salga claramente beneficiado de una forma u otra.
- Debe canjearse algún tipo de prenda como parte de la transacción, algo que represente de alguna manera el conjuro intercambiado. Por ejemplo, para un conjuro de Escudo se podría ofrecer un escudo de verdad, un conjuro humakti podría cambiarse ofreciendo un cuchillo, y un conjuro de Invocar elemental de aire (pequeño) podría requerir una saca llena de aire. Esta prenda ha de ofrecerse con independencia de lo que se pretenda intercambiar.
- Cada jugador tira simultáneamente un D100. Si ambos sacan entre 1 y 95, el conjuro se intercambia con éxito, ¡pero un resultado de 96–00 significa que el conjuro se activa contra la otra parte interesada, surtiendo efecto de inmediato! *Por ejemplo, si se intercambia una Lanza solar, el destinatario es golpeado por el rayo.* Aunque una de las partes no pueda intercambiar el conjuro correctamente, sí recibirá el conjuro de la otra parte.
- Los puntos de runa utilizados para intercambiar un conjuro rúnico pueden recuperarse de la manera habitual. Para lanzar un conjuro recibido no es necesario usar puntos de runa, y se utiliza la puntuación en la runa relevante de la persona que proporcionó el conjuro (no la propia).
- El «dueño» original de un conjuro aún podrá lanzarlo después de intercambiarlo, siempre que no fuese un conjuro de un solo uso y que todavía se cumplan todos sus requisitos (puntos de runa, situación dentro del culto y demás).

Ningún culto intercambiará su magia especial a la ligera; por lo demás, cada uno enfoca estas transacciones de diversas maneras. Por ejemplo, todos los Portadores de Luz tratan con la correspondiente deidad asociada a Issaries, pero las diosas de la Tierra sólo permiten intercambios de conjuros si la suma sacerdotisa del templo los aprueba. Los dioses nómadas (Toro Tempestuoso y Waha) requieren que el sumo sacerdote esté presente en la transacción. Las deidades no humanas son aún más reacias. Un conjuro adquirido mediante un intercambio puede volver a intercambiarse por otro usando este mismo conjuro.

Ejemplo: *Biturian Varosh, un sacerdote de Issaries, hace saber en Tarima del Esclavista que está dispuesto a intercambiar magia rúnica. Ofrece cualquier conjuro rúnico de Issaries a cambio, y una sacerdotisa de Lhankor Mhy llamada Jorjera le dice que le gustaría intercambiar un conjuro de Sinceridad por otro de Ver el camino. Biturian accede y ambos negocian los términos del acuerdo.*

Están en un mercado. Biturian anuncia que desea intercambiar un conjuro de Ver el camino; a cambio, Jorjera declara que ofrecerá un conjuro de Sinceridad y la mitad de un bisonte. A continuación, Biturian lanza Intercambio de conjuros (gastando 2 puntos de runa). El sacerdote entrega a Jorjera una piedra pulida con un ojo pintado, y ella le da un disco de arcilla con una boca en el centro y pintado con runas de Verdad. Ambos lanzan sus respectivos conjuros y gastan los puntos necesarios (2 puntos de runa en cada caso). Biturian saca un 55, muy por debajo de su runa de Movimiento (92%), ¡pero Jorjera saca un 97! De repente Biturian empieza a brillar tenuemente por efecto del conjuro, pero se da cuenta de que no sabe cómo lanzar Sinceridad. Jorjera, por otro lado, dispone de un uso de Ver el camino al 92% (la afinidad de Biturian con la runa del Movimiento).

Biturian no conoce el conjuro, pero al menos no se marchará con las manos vacías. ¡El medio bisonte será de provecho para un hombre hambriento!

Inviolable



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro afecta a todo miembro del culto de Ernalda o de cualquier culto asociado que se encuentre a menos de 3 metros del usuario, contrarresta los conjuros Fanatismo y Desmoralización, y evita que se produzcan arrebatos de violencia dentro de su área de efecto. Contrarresta los conjuros que afectan a las emociones (como Desmoralización, Fanatismo o Miedo) si son más débiles que el lanzamiento de Inviolable. Se puede potenciar este conjuro con puntos de magia para superar otros más poderosos que afecten a las emociones (como Berserker, Despertar pasión o Locura) y para atravesar Contramagia y otros conjuros defensivos. El Director de Juego debe determinar si algún otro conjuro se ve afectado.

Para que funcione el conjuro, el usuario debe tirar un D100 y comparar el resultado en la tabla de resistencia con su propio POD como si fuese la característica pasiva, siguiendo los resultados hasta llegar a un valor más alto que la tirada. Todos los objetivos cuyo POD fuese superado se verán afectados.

Ejemplo: *Yanioth lanza Inviolable antes de entrar en una situación potencialmente peligrosa. Su POD es 15, y saca un 42 en el D100. Consulta la tabla de resistencia como si estuviera participando en una pugna de POD contra POD. El resultado de Yanioth la coloca por encima de 40 (POD 13), pero por debajo de 45 (POD 14). Esto significa que el conjuro afecta a cualquiera que tenga POD 13 o menos.*

Invisibilidad

3 puntos

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro hace invisible al usuario desviando la atención del enemigo hacia otro lugar. El sujeto del conjuro pasará desapercibido a menos que desee llamar la atención o sea detectado por medio de la magia. Si hace ruido, un enemigo puede intentar atacarle guiándose por el sonido con un –50% de probabilidades de éxito.

Si el aventurero protegido por el conjuro ataca con un arma a distancia, un arma cuerpo a cuerpo o magia, se vuelve visible en el mismo momento de reacción en el que ataca y desaparece nuevamente después del último momento de reacción de ese asalto, a menos que quede trabado en combate cuerpo a cuerpo. En cuanto el aventurero se destraba del combate cuerpo a cuerpo, desaparece nuevamente al final de ese asalto.

Invocación del mal

3 puntos

Ritual, A distancia (especial), Duración (especial)

Este conjuro se realiza generalmente al comienzo de un ritual de adoración a Orlanth. Requiere que el usuario fabrique la efigie de un enemigo (puede ser un individuo, una deidad, una especie, etc.). La efigie suele hacerse de mimbre o madera. Cuando se lanza el conjuro, su magia anima la efigie imbuyéndola con un espíritu malévolo asociado con el enemigo. También invoca al representante más poderoso del enemigo que se pueda atraer durante el transcurso del ritual.

El espíritu invocado suele tener un POD de entre 4D6+6 y 5D6+6, pero puede haberlos más poderosos. El espíritu permanece atrapado dentro de la efigie hasta el final del ritual, momento en que los participantes deben destruirla. Durante ese tiempo luchará



con cualquier habilidad que posea, sea mágica o no. El espíritu tiene tanta FUE y puntos de golpe como su POD, y siempre posee al menos un poder espiritual (ver página 365).

Si se destruye la efigie, los participantes obtienen una bonificación de +20% para superar la resistencia mágica o defenderse de los conjuros lanzados por el enemigo representado por la efigie durante la ceremonia. También aplican un +50% a sus tiradas de Adorar para esa ceremonia (como resultado, los puntos de runa usados en el conjuro suelen recuperarse al final de la ceremonia).

Mientras la efigie está presente, el conjuro invoca al representante más poderoso del enemigo dentro del alcance estipulado. El enemigo no se dará cuenta de que está siendo invocado, sino que sentirá una necesidad apremiante de acudir al lugar donde se está celebrando el ritual. Esta compulsión tiene un sentido racional y emocional para el sujeto, que puede «entender» que se trata de una rara oportunidad para destruir un enemigo odiado, o tal vez que se necesita un ataque preventivo para evitar que el invocador complete un ritual más peligroso. El enemigo se tomará su tiempo para reunir apresuradamente compañeros, seguidores y aliados, y luego se pondrá en marcha por cualquier medio normal de viaje. *Por ejemplo, el líder de un ejército podría marchar con su regimiento (o al menos con su séquito de guardaespaldas y oficiales predilectos), pero un héroe montado en un guiverno viajaría mucho más rápido.*

El alcance está determinado por el tiempo que se prolongue el ritual hasta la destrucción de la efigie. Cuanto más dure la ceremonia, mayor será el alcance. *Por ejemplo, durante una típica ceremonia de adoración de un día, este conjuro invoca a un enemigo que se encuentre a un día de viaje (entre 8 y 16 kilómetros, por lo general). Si la ceremonia se prolonga durante los 14 días completos del Tiempo Sagrado, podría acudir un enemigo desde una distancia de 200 kilómetros.* Si el invocador tiene un adversario en una búsqueda heroica, el conjuro siempre tratará de convocarlo (además del enemigo atraído inicialmente por la efigie).

Una vez destruida la efigie el enemigo ya no está obligado a acudir, pero podría hacerlo de todos modos, especialmente si sus compañeros, aliados y seguidores ya han emprendido el viaje.

Invocar al fundador



6 puntos

No apilable, Un solo uso

Este conjuro sólo puede lanzarlo el legítimo kan de una tribu para invocar al fundador original de la misma. Los preparativos necesarios se prolongan durante un día entero. El ser invocado tiene un poder increíble, mucho más allá de lo que pueda plasmarse con las reglas del juego; se manifiesta como un humano con la cabeza del animal de rebaño correspondiente, y con valores de FUE y TAM diez veces superiores a los del kan que lo ha invocado. El POD del fundador oscila entre 40 y 110, dependiendo de la tribu. Estos seres solamente son invocados cuando la tribu afronta una crisis extremadamente grave.

Invocar ancestro



1 punto

Ritual, A distancia, Temporal

Este conjuro invoca un espíritu antepasado del usuario, determinado al azar, de la Tierra de los Muertos. Un mismo espíritu rara vez aparece dos veces. El espíritu llega como se indica en la tabla **Invocaciones de ancestros**, apareciendo dentro del alcance del conjuro.

Después de dar órdenes al espíritu (siempre que sea amistoso), el invocador debe tirar un D100. Si el resultado es una pifia, el espíritu no entiende las órdenes y se vuelve contra el invocador. Éste puede ordenar al espíritu que libre un combate espiritual (ver página 366) contra un enemigo. El espíritu también puede lanzar cualquier conjuro que conozca, pero agotará sus puntos de magia al hacerlo. En cualquier caso, si los puntos de magia del espíritu se reducen a 11 o menos, desaparece de inmediato (incluso si está trabado en un combate espiritual) y regresa a la Tierra de los Muertos. Si el espíritu invocado ya tenía menos de 11 puntos de magia al manifestarse, desaparecerá en cuanto pierda cualquier cantidad de puntos de magia.

El espíritu no puede usarse para memorizar conjuros, suministrar puntos de magia ni instruir al invocador. Puede comunicarse usando la lengua espiritual y también el idioma que hablara en vida.

- **Amistoso:** El espíritu acata la voluntad del invocador.
- **Neutral:** El espíritu acata la voluntad del invocador, pero sólo si éste le transfiere 1 punto de magia por cada punto de POD que posea el espíritu. Estos puntos han de gastarse inmediatamente y no pueden ser utilizados por el invocador del espíritu.
- **Maligno:** Estos espíritus siempre intentarán atacar y poseer al invocador.
- **Conjuros del espíritu:** Para determinar los conjuros precisos conocidos por el espíritu, tira en la tabla **Conjuros de espíritu ancestro** (ver página siguiente). Un espíritu conocerá 2D6–5 puntos de un conjuro variable (mínimo 1 punto).
- **Puntos de runa:** Esto indica el número de puntos de runa que tiene el espíritu. Un ancestro únicamente puede usar magia rúnica especial de Daka Fal, y no puede lanzar conjuros rúnicos comunes.

Invocaciones de ancestros

D100	Tipo	POD	Conjuros del espíritu	Puntos de runa
1	Amistoso	5D6+6	4D3	3D6
2–4	Amistoso	4D6+6	3D3	2D6
5–9	Amistoso	3D6+6	2D3	1D6
10–16	Amistoso	2D6+6	1D3	0
17–25	Amistoso	1D6+6	1	0
26–28	Neutral	5D6+6	3D3	2D6
29–34	Neutral	4D6+6	2D3	1D6
35–43	Neutral	3D6+6	1D3	0
44–55	Neutral	2D6+6	1	0
56–70	Neutral	1D6+6	0	0
71–80	Maligno	1D6+6	0	0
81–88	Maligno	2D6+6	0	0
89–94	Maligno	3D6+6	1D3	0
95–98	Maligno	4D6+6	2D3	0
99–00	Maligno	5D6+6	3D3	1D6

Invocar ancestro específico

1 punto

A distancia, Temporal

Este conjuro debe apilarse con un conjuro de Invocar ancestro de 1 punto. Permite invocar a un ancestro específico ya conocido por el invocador. Por lo demás, funciona exactamente igual que Invocar ancestro.

Invocar elemental (tipo)

La runa varía según el elemental convocado

1–3 puntos (según el tamaño)

A distancia, Temporal, Apilable

Con este conjuro, el usuario pide a su deidad que envíe un elemental del tipo indicado. El tamaño del elemental depende del número de puntos de runa apilados con el conjuro (y está limitado por el tamaño máximo disponible para el culto).

Los elementales tienen tres tamaños: pequeño, mediano y grande. Para saber más sobre estas entidades, consulta el Bestiario de Glorantha. Un elemental pequeño no mide más de 1 metro cúbico (1×1×1). Apilando un punto de runa adicional con este conjuro se invoca un elemental mediano, con un volumen máximo de 3 metros cúbicos (1×3×1). Con dos puntos adicionales apilados con este conjuro, se invoca un elemental grande, una entidad con un máximo de 10 metros cúbicos (2×5×1). La mayoría de los cultos están limitados en cuanto al tamaño de los elementales que pueden invocar con este conjuro.

Una vez invocado, el elemental actuará de acuerdo con su naturaleza y su afiliación al culto, a menos que se lance el conjuro Ordenar a espíritu del culto y el lanzador venza el POD del elemental en una tirada de resistencia. Si tiene éxito, el elemental servirá al invocador hasta que sea destruido físicamente o transcurran 15 minutos, lo que suceda primero. Un elemental descontrolado puede ponerse a destruir cosas por pura diversión, alejarse sin rumbo fijo o incluso atacar a los enemigos de su deidad, todo ello a discreción del Director de Juego.

Si el invocador falla la tirada de resistencia, el elemental se volverá contra él. El invocador puede intentar lanzar de nuevo Ordenar a espíritu del culto y vencer el POD del elemental.

Se puede invocar cualquier cantidad de elementales a la vez, controlados todos por el mismo aventurero. No se puede invocar un elemental sin la presencia de una cantidad razonable de su elemento. No es necesario utilizar una cantidad equivalente al volumen del elemental, ¡pero si un aventurero se queda sin agua en el desierto, no podrá invocar un elemental de agua!

Una vez que se ha invocado con éxito a un elemental, la deidad enviará siempre el mismo cada vez que el aventurero invoque un elemental de ese tipo y tamaño. Si el aventurero invoca más de un elemental del mismo tamaño, puede elegir cuál aparecerá en el futuro.

Ejemplo: *Yanioth ruega a Ernalda que le envíe un elemental de tierra grande para ayudarle a luchar contra los broos del Abismo de la Garganta de la Serpiente. Gasta 3 puntos de runa para invocar al elemental y luego otros 2 puntos de runa para lanzar Ordenar a elemental de tierra. El POD actual de Yanioth es 18; el POD del elemental es 20. Yanioth tiene un 40% de probabilidades de dar órdenes a su elemental de tierra. La jugadora saca un 38 en la tirada. ¡Éxito!*

Si Yanioth no hubiese logrado superar el POD del elemental, podría haber gastado otros 2 puntos de runa para intentarlo de nuevo en el siguiente asalto. Yanioth piensa que tal vez le convendría someter a su elemental mediante un Encantamiento de atadura.

Invocar espíritu del culto

La runa varía según el espíritu del culto

1–3 puntos (dependiendo del espíritu del culto)

A distancia, Temporal, Apilable

Con este conjuro, el usuario pide a su deidad que envíe un espíritu del culto de algún tipo. El tamaño del espíritu depende del número de puntos de runa apilados con el conjuro. Como regla general, las deidades mayores tienen más tipos de espíritus del culto.

Invocar elemental es una variante específica de este conjuro, pero existen muchas otras. Por ejemplo, los adoradores de Chalana Arroy pueden usar este conjuro para invocar un espíritu curativo con una variante de 1 punto, y los adeptos de Engizi pueden usar una variante de 2 puntos para invocar una náyade del río Arroyo Agudo.

En el Bestiario de Glorantha se incluyen espíritus de cultos a modo de ejemplo.

Conjuros de espíritu ancestro

Por lo general, los espíritus de los ancestros se comportan como fantasmas. Normalmente no pueden proporcionar su CAR ni sus puntos de magia para que los usen otros, pero son capaces de lanzar conjuros y librar combates espirituales. Los ancestros malignos son los únicos que pueden poseer de manera permanente a un mortal después de derrotarlo en combate espiritual.

Todos los ancestros tienen una característica de CAR que se calcula según la especie a la que pertenecían. Los espíritus humanos tiran 3D6. En cualquier caso, un espíritu no puede tener más conjuros de magia espiritual que su CAR; si la tirada de CAR del espíritu es 10 pero el resultado indica que conoce 12 puntos de magia espiritual, disminuye a 10 los conjuros que conoce.

D100	Conjuro
1	Cola
2–4	Confusión
5–8	Contramagia
9–14	Controlar (tipo de espíritu)
15	Coordinación
16–17	Cuchilla afilada
18	Cuchilla ígnea
19–20	Curación
21	Dardo veloz
22–24	Desmoralización
25–27	Detectar (sustancia)
28	Detectar enemigos
29	Detectar magia
30–35	Disipar magia
36–37	Disrupción
38–40	Encantamiento de atadura
41–43	Encantamiento de matriz de conjuro
44–46	Encantamiento de puntos de magia
47	Extinguir
48	Fanatismo
49	Flecha ígnea
50–51	Fuerza
52	Garrotazo
53	Glamur
54	Inflamar
55–60	Invocar (entidad)
61	Luz
62	Mano de hierro
63	Mellar armas
64	Movilidad
65–74	Pantalla espiritual
75	Pared de luz
76	Pared oscura
77	Protección
78	Proyectil múltiple
79	Ralentizar
80	Reparación
81	Rielar
82	Vigor
83–88	Visibilidad
89	Vista lejana
90	Vista mágica
91–00	Otro (a elección del Director de Juego, o se tira nuevamente)

Invocar espíritu del orden

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro invoca a un espíritu débil (POD 2D6+6 y CAR 2D6) para efectuar un ataque de combate espiritual contra un objetivo que haya revelado su naturaleza caótica. El espíritu tiene una puntuación de Combate espiritual igual a su POD×5 y no conoce ningún conjuro. Si el espíritu aparece y no detecta ningún espíritu o alma del Caos, se marchará sin realizar ningún ataque.

Invocar espíritu mentor

2 puntos

A distancia, Temporal

Este conjuro debe apilarse con 1 punto del conjuro Invocar ancestro. El espíritu así convocado puede enseñar conjuros, proporcionar información o actuar como ánima de un chamán mientras duren los efectos del conjuro. Esto facilita una enseñanza rápida de conjuros, que se aprenden en un día. Puede apilarse con Invocar ancestro específico.

Invocar guardián del hogar



1 punto

Ritual, No apilable

Este ritual invoca a un espíritu de POD 2D6+6 y CAR 3D6 para que proteja un hogar y a sus moradores. El espíritu se manifiesta como una serpiente enorme, y el conjuro expira si esta serpiente muere. El guardián del hogar conoce 1D3 puntos de magia espiritual del culto (normalmente Curación o Desmoralización). Está ligado al recinto del hogar y debe ser adorado por sus habitantes con regularidad. El lanzador del conjuro puede extraer y utilizar los puntos de magia del espíritu guardián dentro de los confines de su hogar.

Juramento



2 puntos

Ritual, Permanente (ver descripción), Apilable

Un Juramento vincula como mínimo a dos personas en un pacto. Cualquiera que rompa este pacto sufrirá un ataque del conjuro Sajar espíritu (ver página 345) con tantos puntos de magia como los puntos de magia totales invertidos en el Juramento cuando se lanzó. Cuanto más solemne sea el Juramento, más puntos de magia se le aportan. *Por ejemplo, si dos humakti aportan cada uno 15 puntos de magia a un conjuro rúnico de Juramento y más tarde uno de ellos lo rompe, se enfrentan 30 puntos de magia contra su POD. Si lo superan, el quebrantador del juramento muere.*

Cada punto de runa adicional añadido al Juramento permite agregar un participante adicional. Los participantes no tienen por qué ser humakti: este conjuro puede lanzarlo un tercero.

Lanza solar



3 puntos

A distancia, Instantáneo, No apilable

Este conjuro sólo funciona bajo la luz solar directa. Cuando se lanza, una columna de fuego solar cae directamente sobre un único objetivo designado. El usuario debe poder ver al objetivo. Un cilindro de fuego de 1 metro de diámetro desciende sobre él, afectando a todo lo que haya a su alrededor sin necesidad de superar su POD.

Todos los seres vivos situados dentro de este círculo sufren 4D6 puntos de daño en sus puntos de golpe totales. Sólo la armadura más fina del objetivo protege contra este daño; los conjuros son ineficaces.

A discreción del Director de Juego, este conjuro puede incendiar materiales inflamables o incluso derretir sustancias no inflamables, dependiendo del daño causado y de las circunstancias.

Leer la mente



2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro activo concede al usuario la capacidad de leer los pensamientos conscientes del objetivo sin su consentimiento, aunque éste notará la intrusión mental. El usuario debe superar el POD del objetivo para que el conjuro surta efecto.

Liberar fantasma



1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro debe lanzarse sobre el fantasma de un mortal fallecido. El usuario debe superar el POD del fantasma con su propio POD en una tirada de resistencia. Si tiene éxito, el fantasma queda liberado de su estado y regresa a la Tierra de los Muertos.

Lluvia



1 punto

A distancia (radio de 100 metros alrededor del usuario), Temporal, Apilable

Este conjuro hace que llueva. Si no está lloviendo actualmente, el conjuro desata una precipitación indicada por el rango de la tabla **Capa de nubes** correspondiente a la cobertura actual, que no cesará mientras duren los efectos del conjuro. Si está lloviendo actualmente, el conjuro aumenta la intensidad de la lluvia como si hubiera un +10% más de nubes.

Capa de nubes

% Cubierto	Nubes	Probabilidad de precipitaciones
0–10	Ninguna	0–1,0 cm
11–20	Nubes escasas	1,1–2,0 cm
21–30	Nubes dispersas	2,1–3,0 cm
31–40	Ligeramente nublado	3,1–4,0 cm
41–50	Moderadamente nublado	4,1–5,0 cm
51–65	Nublado en gran parte	5,1–6,5 cm
66–80	Completamente nublado	6,6–8,0 cm
81–00	Nubes densas, poca luz	8,1–10 cm

Este conjuro requiere una capa de nubes visible para ser efectivo; estas nubes se pueden invocar usando el conjuro rúnico Congregar nubes (ver página 323).

Por cada punto de runa apilado con el conjuro, la cantidad de lluvia que cae aumenta como si se intensificara la capa de nubes en un +10%, o bien se aumenta en otros 100 metros el radio de efecto del conjuro.

Localizar enemigos



1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro alerta al usuario del peligro. El usuario detecta mentalmente si hay alguien dentro del alcance del conjuro con intención de perjudicarle, tanto si puede verlo como si no. Es posible designar a otra persona para recibir la protección del conjuro; en este caso, tanto la persona designada como el propio lanzador del conjuro detectarán mentalmente a los enemigos del objetivo.

Interponer al menos 3 metros de cualquier sustancia sólida entre el usuario y sus enemigos bloquea potencialmente los efectos de este conjuro.

Localizar (sustancia)

La runa varía según la sustancia

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro informa al usuario de la presencia de la sustancia buscada. El ligero resplandor que la identifica es visible sólo para el usuario, que será consciente de la presencia de esta sustancia mientras duren los efectos del conjuro.

Este conjuro puede detectar objetos ocultos hechos de la sustancia deseada a menos que estén detrás de 3 metros de piedra, tierra o metal.

Locuacidad



1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro duplica las puntuaciones de las habilidades Charlatanería y Oratoria del objetivo mientras dure su efecto.

Locura



2 puntos

A distancia, Instantáneo, No apilable

Si el lanzador de este conjuro supera el POD del objetivo con una tirada de resistencia, éste sufre los efectos descritos en la tabla adjunta. La gravedad del resultado depende del grado de éxito del ataque del usuario. Una vez que el conjuro lanzado surta efecto, éste no podrá disiparse.

Locura Efecto

Tirada	Resultado
Crítico	**Psicosis:** Pierde 1D4 INT de forma permanente y tira de nuevo en la tabla de psicosis para determinar un resultado concreto, que dura tantos días como 30 menos su POD.
Especial	**Ira:** La víctima ataca a la persona más cercana como si estuviera bajo los efectos del conjuro espiritual Fanatismo durante tantos minutos como 30 menos su POD.
Éxito	**Catatonia:** La víctima se derrumba durante tantos minutos como 30 menos su POD y no se puede despertar durante ese período.
Fracaso	Ningún efecto en seres inteligentes; las criaturas poco inteligentes (incluidos los animales) quedan confundidos durante tantos minutos como 30 menos su POD.
Pifia	La víctima no se ve afectada.

Cuando un aventurero experimenta una psicosis, su episodio de locura es absoluto, ya sea incapacitándolo o convirtiéndolo en un peligro para sí mismo y para los demás. Incluso después de remitir, el aventurero quedará marcado por los vestigios de la psicosis. Para determinar sus efectos, tira 1D6 y consulta la tabla **Psicosis**.

Psicosis

D6	Psicosis
1	**Amnesia:** La víctima tiene lagunas mentales. Recuerda sus dioses y conjuros, pero no los nombres ni el conocimiento de sus amigos, familiares y enemigos.
2	**Miedo elemental:** La víctima elige la runa elemental que tenga la puntuación más baja en su hoja de aventurero (excepto la Luna). A partir de este momento sentirá un miedo y una paranoia irrefrenables hacia ese elemento, y buscará aliados mágicos y mundanos contra las fuerzas de dicho elemento.
3	**Pantofobia:** La víctima teme a todo. Cada ruido, cada acción de sus amigos (por no hablar de sus enemigos) le provoca ataques de pánico. Cuando no está acurrucada en una esquina, está corriendo para protegerse.
4	**Paranoia:** Un paranoico tiene la absoluta certeza de que todos son sus enemigos. Todo comentario o gesto es una amenaza. Puede que la víctima no comparta estos pensamientos con los demás, pero trazará elaborados planes secretos de protección y venganza.
5	**Estupefacción:** La víctima de la estupefacción pierde toda voluntad e interés, y no habla ni se comunica de manera racional. Es posible guiarla u obligarla a caminar, comer, pararse o sentarse, pero no hará nada por su cuenta (salvo quizá balbucear incoherencias).
6	**Semiosis ilimitada:** La víctima está mentalmente perdida y percibe que todo lo demuestra todo, que todo es todo y que todos somos nosotros. Mientras sufre de este trastorno, el aventurero es incapaz de tomar medidas prácticas como atacar, parar, lanzar conjuros y demás.

Luz solar



2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro crea un círculo de luz de 60 metros de radio alrededor del objetivo. Si éste no está conforme, el usuario debe superar su POD con una tirada de resistencia. Esta luz brilla como la plena luz del día, y por lo tanto afectará a criaturas como los troles de las cavernas. Esto provoca en vampiros, demonios y otros no muertos inteligentes el mismo efecto que el conjuro de magia espiritual Desmoralización. También concede al objetivo el equivalente a un conjuro de Rielar 2.

Un elemental de oscuridad recibe 1D3 puntos de daño cada asalto que permanece bajo la influencia de un conjuro de Luz solar. Si se lanza directamente sobre un elemental de oscuridad y supera su POD, el elemental se disuelve.

Mentir



2 puntos

Personal, Instantáneo, No apilable

Este conjuro puede lanzarse de forma indetectable mientras el usuario dice una mentira. Cualquiera que oiga la mentira creerá automáticamente que es verdad, sin importar lo escandalosa que sea. Seguirá creyéndolo hasta que se le presente alguna evidencia incontrovertible de su falsedad, o como mínimo durante todo un asalto de combate. *Por ejemplo, si un embaucador usa este conjuro para decirle a un sacerdote de Yelm que el sol no saldrá por la mañana, le causará un gran pánico hasta la mañana siguiente, o hasta que el sacerdote consulte a su deidad mediante una Adivinación, o (en el mejor de los casos) hasta el final del asalto de combate en que se ha lanzado el conjuro.*

Quienes oigan la misma mentira de una segunda fuente no estarán obligados a creérsela y podrán tratar de disuadir a los oyentes originales de su error.

Miedo



1 punto

A distancia, Instantáneo, No apilable

Este conjuro infunde un miedo intenso que incapacita al objetivo. Para surtir efecto, el usuario debe superar el POD de la víctima con una tirada de resistencia. El grado de éxito al superar el POD de la víctima determina el efecto del conjuro. Una vez lanzado, los efectos del miedo no pueden disiparse.

Efectos del miedo

Resultado	Efecto
Crítico	La víctima muere de miedo.
Especial	La víctima se desploma durante tantos turnos completos como 20 menos su CON, y debe superar una tirada de CON×5 para no morir de miedo.
Éxito	La víctima se considera desmoralizada (ver la descripción del conjuro de magia espiritual Desmoralización) durante tantos asaltos como 20 menos su CON.
Fracaso	Los seres inteligentes no se ven afectados. Las criaturas poco inteligentes, incluidos los animales, quedan desmoralizadas durante tantos asaltos como 20 menos su CON.
Pifia	La víctima no se ve afectada.

Moral



2 puntos

A distancia, Temporal (ver descripción)

Este conjuro establece un campo alrededor del usuario u objetivo elegido que afecta a todo un regimiento con el equivalente marcial de un conjuro de Fanatismo, pero sin las penalizaciones que conlleva ignorar tácticas defensivas y paradas. Este conjuro requiere que tanto el usuario como el regimiento participen en un ritual de una hora de duración. Su efecto se prolonga hasta el amanecer o el atardecer, lo que ocurra primero.

Niebla



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro crea una burbuja de niebla de aspecto natural con 2 metros de diámetro por cada punto de runa gastado. La visibilidad dentro o a través de la niebla está limitada a 1 metro. Se puede dar forma a esta nube para rodear y así cegar a un oponente.

Nieve



1 punto

A distancia (radio de 100 metros alrededor del usuario), Temporal, Apilable

Este conjuro debe lanzarse cuando haya precipitaciones. Si está lloviendo, el conjuro transforma toda la lluvia en nieve, aguanieve o granizo (a elección del Director de Juego) dentro del alcance del conjuro. Si ya está nevando, el conjuro dobla la cantidad de nieve que cae.

Cada punto adicional de este conjuro aumenta el radio de efecto en otros 100 metros.

Ocultar fuego



2 puntos

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro se lanza sobre un recipiente de cualquier tipo o tamaño, incluidos una mano humana, un saco de arpillera o un cubo. El recipiente podrá contener un fuego de tamaño apropiado sin quemarse ni apagarlo. Así, un aventurero podría tomar la llama de una vela y mantenerla en la palma de su mano mientras dure el conjuro. El aventurero podría cerrar el puño y esconder la llama; al abrir la mano, el fuego seguiría ahí.

Cada punto de runa apilado en el conjuro aumenta en 1 la intensidad del fuego que se puede mantener. Generalmente, cada punto de intensidad equivale a 1D6 puntos de daño (ver **Fuego** en la página 157).

Ocultar riqueza



1 punto

Toque, Duración (un día), Apilable

Este conjuro debe lanzarse sobre un montón de bienes inanimados. El objetivo se vuelve invisible para todos, excepto para el usuario y quienes le vean lanzar el conjuro. Cada punto adicional de Ocultar riqueza lanzado al mismo tiempo permite ocultar un montón adicional. Los objetos mágicos que se ocultan con este conjuro no pueden percibirse por ningún medio (ni siquiera mágico), pero la presencia del conjuro Ocultar riqueza sí podría detectarse. Si alguno de los bienes ocultos se mueve, el conjuro se disipa. Cada punto de Extensión apilado con Ocultar riqueza duplica la duración del conjuro.

Ojos de gato



1 punto

Toque, Duración (12 horas), No apilable

Durante 12 horas, este conjuro altera los ojos del usuario para que puedan ver en condiciones de iluminación mínima. El personaje no podrá ver nada en completa ausencia de luz, pero la más tenue chispa le permitirá ver con normalidad. Cuando están bajo los efectos de este conjuro, los ojos del usuario reflejan la luz como los de un gato.

Ordenar a adoradores



2 puntos

A distancia (5 kilómetros), Instantáneo, No apilable

Este conjuro requiere un ritual de una hora para ser lanzado, y sólo afecta a los miembros de la tribu del usuario. El conjuro indica a todos los orlanthi afiliados que se encuentren dentro del alcance que terminen apresuradamente sus asuntos inmediatos, reúnan todo el equipo que puedan y se presenten ante el invocador en los dos días posteriores al lanzamiento del conjuro. Durante ese tiempo, el usuario debe permanecer en el mismo lugar o de lo contrario el conjuro se dispersará y liberará a los fieles de su obligación de comparecer ante él. Este conjuro es un privilegio y no debe abusarse de él. Solamente se utiliza en caso de emergencia o para festejar acontecimientos alegres.

Ordenar a (especie)

La runa depende del culto

2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Mientras duren sus efectos, este conjuro permite al usuario tomar el control de las acciones y la voluntad de una criatura no inteligente. El usuario debe ver (o ser capaz de percibir claramente) a la bestia para lanzar el conjuro, y ha de superar el POD de la criatura con su propio POD en una tirada de resistencia. Si tiene éxito, la criatura establece una forma telepática de comunicación visual con el usuario. Éste debe formarse una imagen mental de las acciones que desea que haga la criatura. Para dar órdenes a una criatura, el usuario debe concentrarse durante todo un asalto de combate.

Los cultos rúnicos tienen variantes de este conjuro para los diferentes animales relacionados con su propia mitología y cultura. *Por ejemplo, Ernalda tiene Ordenar a serpientes y Ordenar a cerdos, los adoradores de Yelmalio usan Ordenar a halcones, y ciertos cultos de troles enseñan cómo Ordenar a escarabajos gigantes.*

Ordenar a espíritu del culto



2 puntos

A distancia, Temporal

Este conjuro permite al usuario dar órdenes a espíritus del culto, como elementales, deidades del hogar, guardianes y otras entidades similares. El ser debe obedecer si su POD es vencido por el POD del usuario en una tirada de resistencia.

Si el usuario tiene éxito, puede dar órdenes al espíritu del culto durante los siguientes 15 minutos. Si fracasa, el espíritu del culto actúa de acuerdo con su naturaleza.

Este conjuro se usa habitualmente para dar órdenes a elementales. Sin embargo, resulta efectivo contra cualquier espíritu del culto al que pertenezca el usuario.

Ordenar a sacerdotes

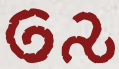


3 puntos

A distancia, Duración (un día), No apilable

Este conjuro afecta a todos los maestros de las runas (de cualquier culto) que estén dentro del alcance y pertenezcan a la tribu del usuario. Los afectados no podrán utilizar ninguna magia rúnica sin el consentimiento expreso del Rex (el sumo sacerdote de Orlanth Rex).

Palabras en el viento



1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

El usuario puede hacer que el viento arrastre conversaciones hasta sus oídos como si estuviera de pie junto a quien las pronuncia.

Pánico



2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Si el usuario supera el POD del objetivo con el suyo propio, el objetivo se siente embargado por un terror abrumador. No podrá lanzar conjuros ni efectuar ataques cuerpo a cuerpo, aunque sí podrá parar o esquivar con normalidad. Lo habitual es que la víctima huya despavorida.

Pasaje



1 punto

Ritual, Duración (ocho semanas), Apilable

Este conjuro debe apilarse con Pestillo (ver página 342). Cada punto de Pasaje permite que una persona adicional (además del usuario) atraviese o abra la abertura afectada mágicamente. Se lanza sobre un umbral o abertura similar; las personas que se beneficiarán del Pasaje deben estar presentes y colocar las manos sobre la apertura mientras se entona el conjuro.

Paz



3 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro hace que todas las personas situadas en un radio de 1 kilómetro que no posean el estatus de maestro de las runas abandonen las armas y olviden todo pensamiento de violencia y guerra. Mientras duren los efectos del conjuro, preferirán maravillarse con las sensaciones de amor y pacifismo transmitidas mentalmente por los espíritus.

Pestillo



1 punto

Ritual, Duración (ocho semanas), Apilable

Este conjuro puede lanzarse sobre una puerta, la tapa de un cofre, una bolsa abierta o un objeto similar. A partir de entonces actúa como una versión más potente del conjuro de magia espiritual Cola, con una fuerza igual a los puntos de magia utilizados para fortalecer el conjuro cuando se lanzó. El cierre mágico está personalizado para el usuario y sólo él puede abrir la puerta (la tapa, etc.) tantas veces como desee. Si se vuelve a cerrar estando aún bajo los efectos del conjuro, el Pestillo se aplica de nuevo.

El conjuro no puede ser eliminado por Disipar magia, Eliminar magia ni Neutralizar magia. Si se supera con fuerza bruta la FUE del objeto cerrado y luego se cierra de nuevo, el Pestillo seguirá funcionando (a diferencia de lo que ocurriría con Cola). Este conjuro puede apilarse con Pasaje.

Piel de oso



3 puntos

Toque, Temporal, No apilable

Este conjuro hace que al objetivo le crezca un espeso pelaje de color marrón que añade +6 a su TAM y 4 puntos de armadura a todas sus localizaciones de golpe. Este pelaje no puede cubrirse con otras piezas de armadura a menos que dicha armadura se ajuste para abarcar el TAM adicional. Este conjuro sólo puede lanzarse sobre iniciados o maestros de las runas de Odayla.

Poder de la tierra



3 puntos

Personal, Instantáneo, Apilable

Este conjuro permite al usuario extraer fuerza de la tierra para salvarse en un momento de peligro mortal o existencial. Si los puntos de magia o el POD del usuario se reducen a 0, este conjuro le permite absorber 1 punto de POD o bien 1D8 puntos de magia directamente de la tierra, evitando así la pérdida de conocimiento o la destrucción de su alma. Debe estar en contacto físico con la tierra para que el conjuro surta efecto. Cada punto de runa adicional añadido al conjuro devuelve 1 punto de POD o bien 1D8 puntos de magia adicionales. El POD conferido desaparece cuando expira la duración del conjuro. Todos los puntos de magia que excedan el total del usuario serán temporales y se perderán una vez gastados, tras lo cual no se recuperarán.

Producir fruto



1 punto

A distancia, Ritual, No apilable

Este conjuro provoca que un solo árbol o una zona de 3 metros cuadrados de arbustos o maleza produzca frutos, sin importar la estación. Es preciso celebrar un ritual durante un día completo para activar el conjuro y apaciguar al espíritu de la planta. Si se realiza en una fecha desfavorable, el conjuro puede matar a la planta. La probabilidad de matar a la planta depende de la estación: un 30% en la estación del mar, un 15% en la estación del fuego, un 10% en la estación de la tierra, un 70% en la estación de la oscuridad y un 50% en la estación de las tormentas. En el Tiempo Sagrado, la planta siempre sobrevive.

Proyección extracorpórea



1 punto

Personal, Temporal, Apilable

Este ritual de una hora de duración, conocido por algunas sociedades secretas y misteriosos subcultos, funciona igual que la aptitud chamánica del mismo nombre. Permite al usuario

separar temporalmente su espíritu de su cuerpo y reunirlos a voluntad o al cabo de 15 minutos, lo que ocurra antes. El cuerpo permanece en coma hasta que el espíritu regresa. Cuando se alcanza el límite de tiempo, el espíritu «retrocede» de inmediato hasta el cuerpo.

La proyección requiere superar una tirada de Meditar y cuesta 1 punto de runa. La dificultad para mantener la separación es directamente proporcional a la distancia entre el espíritu y cuerpo, y cuesta 1 punto de runa más por cada 5 kilómetros de separación. Por lo tanto, el usuario debe apilar 2 puntos de runa para poder alejarse a más de 5 kilómetros de su cuerpo. Estos puntos adicionales deben gastarse cuando se lanza el conjuro.

Mientras el usuario está en forma espiritual, puede lanzar conjuros y viajar a cualquier lugar donde el aventurero pueda mantener la separación.

Un aventurero incorpóreo es tratado en todos los aspectos como un espíritu ordinario sin cuerpo, y puede iniciar un combate espiritual contra otro espíritu o contra una entidad corpórea. Si el aventurero incorpóreo pierde un combate espiritual contra un chamán u otra entidad corpórea, su espíritu podrá atarse como cualquier otro espíritu.

Un aventurero incorpóreo puede ser obligado a regresar a su cuerpo con un conjuro de Disipar magia lo bastante poderoso, asumiendo que el lanzador de dicho conjuro pueda localizar al aventurero incorpóreo (por medio del conjuro Detectar espíritu) o bien su cuerpo.

Mientras el aventurero permanezca incorpóreo, siempre que intente un ataque de magia espiritual y obtenga una pifia en la tirada regresará de inmediato a su cuerpo.

En estado incorpóreo, el aventurero puede percibir otros espíritus y fuentes de POD en un radio aproximado de 10 metros por cada punto de POD que posea. El aventurero no puede ver objetos mundanos que no sean mágicos ni posean POD o puntos de magia (como paredes ordinarias, armaduras, armas, muebles, pergaminos, monedas y demás). Puede percibir el POD de otras entidades dentro de un radio de 1 metro, siempre y cuando esté 5 puntos por encima o por debajo del suyo propio. A esa misma distancia, el aventurero puede captar afinidades rúnicas superiores al 50%. El aventurero puede usar lenguas mágicas (como la lengua espiritual o la lengua de las tormentas), pero no puede comunicarse empleando lenguas mundanas. En contacto directo con otra entidad, el aventurero puede identificar las puntuaciones exactas de sus características de POD, INT y CAR. También puede percibir sus afiliaciones religiosas. El contacto físico es también el alcance necesario para el combate espiritual.

Mientras el aventurero permanezca incorpóreo, su cuerpo será vulnerable a todos los conjuros, armas, enfermedades y demás efectos que causen daño. También podrá ser poseído por espíritus hostiles a menos que esté protegido por magia o un espíritu aliado. Si su cuerpo muere, el aventurero se convierte en un fantasma (ver Bestiario de Glorantha). Este conjuro puede combinarse con Extensión para prolongar la duración de la proyección extracorpórea.

Reconstrucción



3 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro reproduce una secuencia del pasado de 15 minutos para los sentidos del usuario, siempre y cuando permanezca en la misma zona donde tuvo lugar (hasta que expiren los efectos del conjuro). El usuario se sume en un estado de trance y nadie más puede percibir lo mismo que él. Debe indicarse la hora y fecha de inicio de la visión.

Reflejo



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro refleja conjuros que no logren superar el POD del ser protegido. Los conjuros reflejados atacarán a sus lanzadores originales en el siguiente momento de reacción. El POD de un conjuro de ataque reflejado es igual al POD del lanzador original. Éste se compara con el POD del lanzador (después de haber lanzado el conjuro) en una tirada de resistencia. Si el conjuro vence el POD del lanzador, éste sufre sus efectos.

Cada punto apilado en este conjuro refleja 2 puntos de magia espiritual o hechicería, o bien 1 punto de magia rúnica. Reflejo no funcionará en absoluto si el conjuro recibido es demasiado poderoso.

Refuerzarred



2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro se lanza sobre una red para volverla completamente irrompible; no podrá romperse ni siquiera utilizando fuego. Una víctima atrapada en esta red debe escapar zafándose de ella, arrancándola de las manos de su captor o escurriéndose de algún modo entre los hilos.

Refugio



1 punto

Ritual (encantamiento), Apilable (hasta 4 puntos)

Este conjuro ritual crea una zona segura para los que están dentro. Se requieren cuatro varas como accesorios. Estas varas pueden estar hechas de cualquier material y situarse lo bastante espaciadas como para delimitar una superficie máxima de 100 metros cuadrados. El conjuro se alza a 3 metros por encima de las varas y bajo tierra hasta la extensión de las mismas.

Las varas activadas se conectan invisiblemente para formar una barrera que sólo puede detectarse por medios mágicos. La protección brindada por el Refugio actúa cuando un enemigo físico o espiritual del usuario cruza la barrera, o cuando se lanza un conjuro a través de ella desde el exterior. Cuando esto sucede,

se oye un ruido fuerte (un lamento, silbido, explosión o similar) que puede ser silenciado por el usuario.

Cada punto de conjuro cuenta como 1 punto de Contramagia contra conjuros lanzados a través de la barrera o como 2 puntos de Pantalla espiritual contra espíritus situados en el exterior, e inflige 1D3 puntos de daño (ignorando la armadura) a una localización de golpe de todo enemigo corpóreo que cometa la imprudencia de franquear la barrera.

En vez de proporcionar niveles adicionales de Contramagia o Pantalla espiritual, los puntos añadidos al Refugio pueden usarse para ampliar la zona protegida: cada punto adicional cubre otros 100 metros cuadrados.

Refugio permanece en vigor hasta que los accesorios se retiran. Todo el que intente tocar las varas (a excepción del usuario) se ve afectado por el conjuro. Sin embargo, una vez sufridos los efectos del Refugio, la víctima podrá retirar las varas. No es necesario que las varas estén a la vista para que el conjuro surta efecto.

Regenerar miembro

2 puntos

Toque, Permanente, No apilable

Este conjuro hace crecer una extremidad cortada o mutilada. Cuando se pierde una extremidad, el Director de Juego debe calcular qué porcentaje de la extremidad se ha cortado; puede tirar un D100 o determinarlo por su cuenta. El resultado indica el crecimiento necesario para regenerar el miembro por completo. El ritmo de recuperación es del 10% por semana de juego si el conjuro se lanza como mucho diez minutos después de la amputación, y aumenta al 20% por estación si no se ha lanzado a tiempo.



Relámpago

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable

Una descarga de energía crepitante brota de la mano o de algún objeto sostenido por el usuario (una espada, una lanza, una varita, etc.) y sale disparada hacia el objetivo. Cada punto de Relámpago causa 1D6 puntos de daño en una localización de golpe concreta si el usuario vence al objetivo en una tirada de resistencia de POD contra POD. La armadura no protege contra este daño, pero los conjuros que defiendan contra ataques físicos sí son efectivos. La descarga eléctrica es muy brillante, muy ruidosa y prende fuego a materiales secos e inflamables.

Reproducción

2 puntos

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro se lanza sobre un ser vivo de cualquier tipo, y le permite recrearse a través de los procesos naturales de la fuerza vital. El siguiente intento de procreación del ser afectado tendrá éxito en el mayor grado posible. Si un brote de maíz fuera bendecido, la planta adulta estaría cargada de mazorcas y todos los granos de cada mazorca serían grandes, fértiles y capaces de dar lugar a una nueva planta. Una humana daría a luz a un bebé sano, posiblemente incluso gemelos o trillizos (en tal caso, el Director de Juego puede tirar 1D3 para determinar cuántos bebés nacen). Sin embargo, si la reproducción fuera imposible en circunstancias normales, este conjuro no la hace posible.

Respirar aire/agua

2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro puede lanzarse sobre criaturas que respiren aire o agua. Mientras dura su efecto, el objetivo es capaz de respirar como si estuviera en su propio elemento mientras se encuentre en el otro.

Restaurar la salud

1 punto

Toque, Instantáneo, Apilable

Este conjuro restaura puntos de característica perdidos por una enfermedad, los efectos del conjuro de hechicería Convertir u otros motivos. No cura ninguna enfermedad presente, como tampoco restaura las pérdidas de características debidas a la muerte.

Cada punto de runa de Restaurar la salud devuelve un punto a la característica especificada. El uso de este conjuro sólo puede restablecer puntos de características hasta el valor que tenían antes de perderlos.

Resucitar



3 puntos

Ritual, No apilable

Este conjuro ritual devuelve la vida a un aventurero. En primer lugar, su cuerpo debe curarse hasta tener al menos 3 puntos de golpe. Si el cuerpo ha muerto debido a una enfermedad, ésta debe ser eliminada o el conjuro será inútil.

Este conjuro invoca al espíritu del fallecido y lo atrae hacia su antiguo cuerpo. El lanzador del conjuro o su espíritu aliado deben librar un combate espiritual con el difunto. Si el lanzador logra que el difunto pierda puntos de magia, su espíritu se verá forzado a regresar a su cuerpo y volverá plenamente a la vida. Si el lanzador es derrotado o el combate espiritual termina antes de tiempo, el alma del finado vuelve al Tribunal del Silencio.

Cada día transcurrido después del primero en que el aventurero siga muerto, sus características FUE, CON y DES se reducen permanentemente en 1D3 puntos cada una. Si alguna de estas características se reduce a 0 o menos, el aventurero se pierde irrevocablemente. La muerte por pérdida de características significa que el aventurero no puede ser resucitado.

Finalmente, nadie que lleve muerto más de 7 días puede resucitarse con este conjuro, sin importar los puntos de característica que le queden. Sólo podrá ser devuelto a la vida completando con éxito una búsqueda heroica.

Risa colectiva



1 punto

A distancia (radio de 10 metros alrededor del usuario), Temporal, Apilable

Este conjuro garantiza que todos presentes dentro del radio de efecto pillen todos los chistes que se cuenten y sean capaces de disfrutar de las bromas que les gasten. Incluso los chascarrillos más viejos que todo el mundo se sabe hacen gracia cuando se oyen bajo los efectos de este conjuro. Los puntos adicionales de este conjuro aumentan el radio de efecto en 10 metros.

El efecto de este conjuro no se puede resistir. El usuario puede potenciarlo con puntos de magia para ayudarle a penetrar Contramagia y otros conjuros defensivos similares.

Ruta



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro apilable permite al usuario determinar la dirección del oasis más cercano. Si se usan 2 puntos de runa, entonces se conocerán el más cercano y el segundo más cercano; cada punto adicional aumenta el número de oasis detectados. No existe límite al número de puntos de runa que se pueden apilar, aunque el conjuro sólo indica la dirección y distancia relativas (el más cercano, el siguiente más cercano, etc.), no la distancia real.

Sacudir la tierra



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro tiene dos variables: los puntos de magia se usan para determinar el tamaño de la zona afectada, y el número de puntos de runa apilados en el conjuro determinan la gravedad del resultado.

El conjuro afecta a una zona de tierra geométricamente proporcional a la cantidad de puntos de magia gastados. 1 punto de magia cubre 1 metro cuadrado, 2 puntos de magia cubren 4 metros cuadrados, y así sucesivamente.

Todos los que se encuentren en la zona afectada sufren una penalización de –5% por cada punto del conjuro a todas las habilidades de agilidad y manipulación, así como a las tiradas de DES. Cada asalto, cualquiera que esté de pie deberá tener éxito en una tirada de DES×5 para no caerse (la penalización anterior se aplica a esta tirada).

Otras consecuencias del terremoto, como árboles derribados, avalanchas y demás, se dejan a discreción del Director de Juego, quien deberá determinarlos basándose en el número de puntos de runa invertidos en el conjuro, la situación y el entorno. La intensidad del terremoto puede variar, desde un ligero temblor que cause pocos desperfectos hasta un evento catastrófico que arrase ciudades enteras, siempre a discreción del Director de Juego.

Sajar espíritu



3 puntos

A distancia, Instantáneo

Este conjuro actúa como una espada que corta el vínculo entre el cuerpo y el espíritu del objetivo. El usuario debe hacer una tirada de resistencia de POD contra POD. Si tiene éxito, el objetivo muere. Si no tiene éxito, el objetivo sufre 1D6 puntos de daño que se restan de sus puntos de golpe totales.

Salto



1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro permite que una persona con el máximo de carga salte hasta 6 metros de altura o 6 metros de distancia mientras duren los efectos del conjuro. Cada punto adicional del conjuro añade 6 metros a la distancia de cada salto o permite al usuario acarrear 6 puntos de TAM adicionales mientras salta.

Secar la tierra

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro se lanza sobre una superficie de tierra geométricamente proporcional al número de puntos de runa gastados: cada punto duplica la medida anterior. Así, 1 punto de runa afecta a 1 metro cuadrado de terreno, 2 puntos de runa afectan a 2 metros cuadrados, 3 puntos de runa afectan a 4 metros cuadrados, 4 puntos de runa afectan a 8 metros cuadrados, y así sucesivamente. Ninguna planta dentro del área arruinada podrá florecer ni dar fruto durante un año completo.

Sellar alma

3 puntos

Ritual, No apilable, Un solo uso

Este conjuro de resurrección limitado puede usarse con iniciados del culto o maestros de las runas, y ocasionalmente se vende a extranjeros a precios escandalosos. El fallecido debe haber muerto asesinado, no a causa de una enfermedad ni de vejez. El cuerpo debe estar completamente curado, de lo contrario morirá de nuevo cuando su alma regrese. Después de lanzar el conjuro, el usuario librará un combate espiritual con el espíritu del difunto. Si el usuario logra superar al espíritu durante el primer asalto de combate, el cuerpo y el alma se reúnen, devolviendo la vida al objetivo. Una vez lanzado el conjuro y combatido el espíritu, el usuario habrá perdido 1D3 de CON debido a la extenuación

Por cada día que el aventurero pase muerto, sus características de FUE, CON y DES se reducen permanentemente en 1D3 puntos cada una. Si alguna de estas características se reduce a 0 o menos, el aventurero se pierde irrevocablemente. La muerte por pérdida de características significa que el aventurero no puede ser resucitado.

Finalmente, nadie que lleve muerto más de 7 días puede resucitarse con este conjuro, sin importar los puntos de característica que le queden. Sólo podrá ser devuelto a la vida completando con éxito una búsqueda heroica.

Señor de las bestias

2 puntos

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro puede lanzarse sobre cualquier animal no inteligente. Si no lo resiste, se moverá siguiendo las indicaciones del usuario mientras dure el conjuro, aunque se negará a arrojarse por precipicios y demás actividades que supongan una muerte segura. No luchará por el usuario ni le prestará servicio, pero tampoco le atacará. Una vez bajo control, el animal permanecerá así aunque salga del alcance de 160 metros. Este conjuro es activo, y si el usuario es molestado, los animales



controlados quedarán libres. Por cada punto adicional de Señor de las bestias que se apile con el conjuro original, el usuario podrá afectar a otra bestia. Este conjuro funciona con animales de monta.

Sinceridad



2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro obliga a la víctima a decir la verdad mientras dure su efecto, contestando a todas las preguntas de manera literal. El usuario debe superar el POD del objetivo con su propio POD en cada pregunta que le formule para obligarle a responder verazmente. El objetivo puede permanecer callado si lo desea, pero si habla y su POD es superado en la tirada de resistencia, deberá decir la verdad. Combinado con Leer la mente, este conjuro convierte a los sabios de Lhankor Mhy en formidables inquisidores.

Suprimir a Lodril



3 puntos

A distancia, Temporal, Apilable

Este conjuro crea una esfera de 3 metros de radio centrada en cualquier lugar especificado dentro del alcance (no tiene por qué centrarse alrededor del usuario). Esta zona esférica contiene una neblina oscura equivalente a un conjuro de Invocar sombra de 1 punto. Todo iniciado de un culto basado en las runas de la Luz, el Calor o el Cielo que intente cruzar los bordes del conjuro recibirá automáticamente 2D6 puntos de daño en una localización de golpe aleatoria, ignorando toda armadura. Los límites de la esfera también actúan como una Contramagia de 4 puntos contra conjuros lanzados por iniciados o maestros de las runas de cultos de la Luz, el Calor o el Cielo. Este conjuro puede lanzarse para rodear a un miembro de uno de estos cultos y así restringir sus movimientos.

Cada punto de runa adicional usado en este conjuro aumenta el daño en 1D6 y el efecto de la Contramagia en 2 puntos.

Tajo



1 punto

Toque, Temporal, Apilable

Este conjuro debe lanzarse sobre un hacha de una o dos manos. Cada punto de Tajo aumenta en 1D6 el daño infligido por el arma.

Teletransporte



3 puntos

Personal (y toque), Instantáneo, No apilable

Este conjuro requiere línea de visión hacia el lugar de destino. El usuario puede teletransportarse a cualquier lugar que pueda ver, ya sea por sí mismo o a través de los ojos de un espíritu aliado. Cada punto de runa adicional permite el teletransporte de otro ser vivo más, siempre que esté en contacto con el usuario. El destino previsto debe ser una ubicación real con espacio suficiente para los seres teletransportados, y no puede ser algo tan vago «en el cielo».

Si el objetivo del teletransporte no se presta voluntario a ello, el usuario debe superar su POD en una tirada de resistencia.

Teletransporte guiado



3 puntos

Personal, Instantáneo, No apilable

Este conjuro no apilable siempre devuelve al usuario a un lugar específico consagrado a Orlanth a través de un complicado ritual que dura una semana. Este conjuro no tiene límite de alcance.

Traducción



1 punto

Toque, Temporal, No apilable

Este conjuro traduce todas las palabras tocadas con el índice del usuario a la velocidad de lectura normal (alrededor de 3.000 palabras escritas en 15 minutos), dejando después una impresión del significado que ayudará en las traducciones de una misma lengua o escritura. Las palabras intraducibles no se traducirán, aunque el usuario podrá hacerse una idea mental de su significado.

Tragar



1 punto

Personal, Instantáneo, Apilable

Cada punto de este conjuro permite al usuario engullir instantáneamente 1 punto de TAM completo de cualquier sustancia. Así, un conjuro de 4 puntos permitiría al usuario tragarse un perro normal entero. El objetivo previsto puede intentar esquivar o apartarse, pero no podrá atacar una vez que el conjuro haya tenido efecto. Todo ser vivo tragado por el usuario muere inmediatamente. El elemento o sustancia tragado se destruye y desaparece por completo una vez finalice la duración del conjuro. El usuario resultará ileso incluso aunque ingiera sustancias peligrosas como fuego, ácido o veneno. Además, no sufrirá ninguna consecuencia derivada del uso de este conjuro, como el aumento de TAM debido a la cantidad tragada. El Director de Juego debe determinar si algún objeto ingerido puede recuperarse antes de que expiren los efectos del conjuro.

Trance curativo



1 punto

Toque, Duración (según sea necesario), No apilable

El objetivo de este conjuro cae en un profundo trance durante el cual su ritmo de curación natural se multiplica por ocho. Por lo tanto, un aventurero que normalmente recupera 2 puntos de

golpe por localización en una semana recobraría 16 puntos de golpe en cada localización de manera simultánea.

Tanto el lanzador como el receptor de este conjuro permanecen sumidos en un trance imperturbable hasta que se complete la curación. Durante este período de tiempo deben ser alimentados y cuidados como si estuvieran catatónicos.

Trance de la espada



1 punto

Personal, Temporal, No apilable

Este conjuro debe potenciarse con 1 puntos de magia como mínimo. Cada punto de magia gastado aumenta en un +10% la habilidad Espada del usuario mientras dure el efecto. Este conjuro puede combinarse con otros que mejoren las habilidades o propiedades de las armas, pero no con los efectos de Bersérker o Fanatismo.

Trance del hacha



1 punto

Personal, Temporal, No apilable

Este conjuro debe potenciarse con 1 punto de magia como mínimo. Cada punto de magia gastado aumenta en un +10% la habilidad Hacha del usuario mientras dure el efecto. Este conjuro puede combinarse con otros que mejoren las habilidades o propiedades de las armas, pero no con los efectos de Bersérker o Fanatismo.

Transformación personal



2 puntos

Toque, Duración (especial)

Este conjuro debe apilarse con los tres conjuros especiales del culto del usuario. *Por ejemplo, un miembro del culto de Odayla usaría Fuerza de oso, Garras y Piel de oso.* Cuando estos conjuros se combinan con Transformación personal, el usuario adopta la forma de una versión mágica y semidivina del animal del dios. Todos los conjuros tienen su efecto completo y además duran una hora en lugar de 15 minutos. El usuario dispondrá de todas las habilidades normales del animal mientras duren los efectos del conjuro.

Este conjuro sólo puede lanzarse en el día salvaje y únicamente sobre un iniciado o maestro de las runas del dios.

Trueno



3 puntos

A distancia, Instantáneo, Apilable

Este conjuro invoca un rayo de energía divina que brota de unas nubes de tormenta y fulmina a un objetivo específico sin necesidad de superar su POD. El rayo va acompañado de un trueno ensordecedor. Debe haber una capa de nubes visible en el cielo para que el conjuro surta efecto: a tal fin, se podrían invocar nubes usando el conjuro rúnico Congregar nubes.

Este conjuro inflige 3D6 puntos de daño directamente a los puntos de golpe totales. Ni la armadura ni los conjuros protegen contra el daño físico causado por el rayo, aunque la Contramagia sí funciona. Cada punto de runa adicional invertido hace que el rayo alcance a otro objetivo más.

Unión espiritual



2 puntos

Toque, Temporal, No apilable

Este conjuro debe lanzarse sobre un espíritu ancestral amistoso que envuelva al usuario. Mientras duren sus efectos, el POD del espíritu se añade al del usuario cuando deba oponer resistencia en combates espirituales y contra conjuros. Si el espíritu abandona al usuario, los efectos del conjuro expiran.

Ver el camino



2 puntos

Personal, Duración (variable), No apilable

Este conjuro se usa cuando se viaja a través de un territorio peligroso o incierto. Debe lanzarse sobre un camino conocido o visible que será recorrido por el usuario. El conjuro alerta al usuario de la dirección y número (aunque no del tipo) de todos los enemigos y trampas presentes en un radio de 100 metros. El conjuro dura hasta que el usuario se duerma o llegue al final del camino.

Vigorizar



1 punto

Toque, Instantáneo, No apilable

Este conjuro revitaliza y restablece por completo al destinatario, incluso si está exhausto hasta e1 punto del colapso. No recupera ningún punto de golpe, pero restaurará todos los puntos de CON perdidos temporalmente por causas como el hambre, la sed o el agotamiento.

Visión del alma



1 punto

A distancia, Temporal, No apilable

Este conjuro permite que el receptor vea el aura de POD de los seres vivos y también conozca mágicamente los puntos de magia actuales de otras cosas y criaturas, incluida la cantidad dedicada a los conjuros que estén actualmente en efecto (como los conjuros defensivos).

El receptor también puede saber si la persona que ve a través del conjuro es un iniciado, y de serlo, si la situación del iniciado dentro del culto es buena o no. El conjuro no revela si una persona es un maestro de las runas, simplemente que ha sido iniciado en un culto.

Vuelo

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable

El usuario puede transportar por el aire un objeto con un TAM máximo de 6 mientras duren los efectos del conjuro. Cada punto extra de Vuelo aumenta el peso máximo permitido en otros 6 puntos de TAM. Así, un humano adulto probablemente necesite 2 ó 3 puntos de Vuelo para dejar el suelo.

Si intenta levantar algo que está retenido, el usuario debe usar su POD para superar la FUE de la sujeción.

Un objeto afectado por este conjuro tiene una velocidad de Movimiento de 12. El POD de un objetivo involuntario debe superarse, de lo contrario el conjuro no surte efecto.

Si el aventurero necesita maniobrar mientras vuela, deberá usar su puntuación en las runas de Aire o Movimiento (a elección del jugador) como si fueran la habilidad Volar.

Diseño de conjuros rúnicos

La magia rúnica es el resultado de la generosidad de un dios que permite a un mortal emplear una fracción de sus atributos en el plano material. A menudo estos conjuros tienen consecuencias (como la muerte) que ni siquiera una intervención divina podría causar en circunstancias normales, puesto que eso requeriría una actuación directa de la deidad en el plano material y precipitaría la participación de los dioses en los asuntos de los mortales. Esto podría conducir a una nueva Guerra de los Dioses.

Este préstamo de magia rúnica a los mortales es similar al de un país que proporciona armas y suministros a otra nación para luchar en una guerra en lugar de enviar sus propias tropas a la batalla. Se trata de una línea muy fina, pero de vital importancia para los dioses de Glorantha.

Con esta idea en mente, el Director de Juego debería considerar qué tipo de conjuros necesita crear para cualquier nuevo culto con el que desee dar vida a la campaña. Es recomendable seguir estas pautas:

- Diseña conjuros apropiados para la deidad. Humakt está relacionado con la muerte y el combate; Kyger Litor con la gente, la oscuridad y los espíritus; Orlanth con el aire y el movimiento, etc. Algunas ideas sobre el énfasis de cada culto se reflejan en las runas que los describen, y a menudo es buena idea comprobar primero qué combinación de runas tiene el culto y luego determinar sus características. Recuerda que ciertos poderes (Vida y Muerte, por ejemplo) son diametralmente opuestos, y sólo un culto caótico que rompa la tradición, como la Luna Roja, podría integrar ambos.
- Coteja siempre la magia propuesta con la deidad principal de esa región. Humakt, el primer dios de la Muerte, tiene el conjuro Sajar espíritu disponible por 3 puntos de runa. Por lo tanto, ningún dios de la Muerte o la Guerra debería tener un equivalente a Sajar espíritu como conjuro rúnico de 2 ó 3 puntos. De hecho, Humakt es el único dios de la Muerte capaz de ofrecer a sus fieles una versión reutilizable de este conjuro. Cualquier otro dios de la Muerte lo proporcionaría como conjuro de un solo uso cuyos puntos de runa no se recuperarían. Como segundo ejemplo, ten en cuenta que Yelm, el dios del Sol, también es la deidad principal de la runa del Fuego/Cielo. Sus sacerdotes reciben el conjuro rúnico Lanza solar con 3 puntos. Ningún otro dios tiene la capacidad de infligir la misma cantidad de daño ígneo por 3 puntos. Piensa que Chalana Arroy, la deidad sanadora más importante del mundo, es capaz de resucitar seres vivos, pero a costa de un conjuro rúnico de 3 puntos y un asalto de combate espiritual. Sólo los lunares han sido capaces de reproducir este conocimiento, y ninguna otra forma de resurrección es tan sencilla ni eficaz.
- Es muy poco probable que los dioses de Glorantha creen algo material. Prefieren trabajar con energías, preferiblemente mágicas. Todo conjuro debería afectar a una sola persona, o como máximo una zona pequeña. Ningún conjuro debe abarcar una zona superior a la que ocuparía un elemental invocado por un sacrificio similar, y aún debería cubrir menos superficie (o costar más puntos de runa) si el conjuro inflige más daño que un elemental. Finalmente, pocos conjuros causan alteraciones grandes o permanentes a excepción del daño inmediato. Los dioses están tan sujetos al Tiempo como cualquier mortal; no pueden cambiar la historia ni predecir el futuro.



CHAMANES

Los chamanes son especialistas en magia que interactúan con el plano espiritual y manipulan espíritus. En el Paso del Dragón se concentran en Prax, entre los nómadas que montan animales y diversos cultos ancestrales, pero pueden encontrarse en cualquier parte.

¿QUÉ ES UN CHAMÁN?

La magia espiritual se usa comúnmente para obtener mejores rendimientos y lograr hazañas notables, y el chamán es un experto y maestro en su uso. Un chamán está profundamente comprometido con la magia espiritual, el conocimiento de los espíritus y el plano espiritual. Sólo ellos tienen relaciones con héroes míticos, antepasados tribales y seres divinos. El conocimiento de esta historia tribal les permite evocar eventos mágicos y energías místicas para ayudar a la tribu en sus presentes tribulaciones.

A través de estas relaciones un chamán desarrolla habilidades, conocimientos y poderes especializados. Estas capacidades extraordinarias se adquieren cuando el chamán despierta su **ánima**, su *alter ego* en el plano espiritual.

Un chamán se dedica por completo al trabajo espiritual, y básicamente subsiste cobrando por sus servicios. Su principal responsabilidad consiste en velar por la protección espiritual y los conocimientos de sus parientes y miembros de la tribu. Son guardianes de la magia ritual y espiritual, y actúan como encantadores e invocadores. A menudo son vistos como fuentes de sabiduría dentro de su comunidad.

Las actividades típicas de un chamán incluyen las bendiciones (algunos se especializan en aspectos específicos, como por ejemplo personas, animales, cosas, terrenos y demás), la curación (algunos se especializan en enfermedades físicas o mentales, animales, el medio ambiente, etc.), guiar las almas de los miembros tribales que pasan al plano espiritual y garantizar el bienestar espiritual general de su tribu o clan celebrando rituales de nacimiento, matrimonio y muerte. Cuando se interpreta a un chamán, tanto los jugadores como el Director de Juego deben tener en cuenta que son el equivalente a los sacerdotes de las runas de otros cultos. Tienen y esperan el respeto de aquellos a quienes sirven y guían.

Un chamán suele conocer tanto la magia espiritual como la magia rúnica aplicable a su culto.

Un chamán es un arquetipo de aventurero muy poderoso, pues existe al mismo tiempo tanto en el Mundo Intermedio como en el plano espiritual. Esta perspectiva es única en Glorantha. Mientras que ciertas entidades pueden usar medios mágicos, y otras (como los sacerdotes) pueden dar órdenes a los espíritus, nadie más es capaz de ver toda la existencia desde la perspectiva de un chamán. Algunas tradiciones chamánicas ni siquiera ven diferencia entre mortales y espíritus: muchos espíritus fueron mortales una vez, y los mortales se convierten en espíritus como parte de una transición natural (y en ocasiones reversible).

HERRAMIENTAS DEL CHAMÁN

Los chamanes emplean diversos utensilios para realizar sus conjuros y rituales, como por ejemplo:

- Tambores que evocan los sonidos producidos durante la creación del Pico (ver **Axis Mundi** en la página 355).
- Sonajeros que recuerdan a todos los oyentes las discusiones entre los antiguos dioses.
- Huesos que simbolizan la estructura que sustenta toda vida y que también evoca la energía del Pico.
- Canciones para atraer a los espíritus que se buscan.
- Bailes realizados como parte de rituales, viajes e interacciones con espíritus.
- Gestos que evocan un tipo particular de energía o simbolizan un evento mitológico.
- Drogas que pueden ser ingeridas o inhaladas para facilitar la comunicación con entidades de otro mundo.

Además, un chamán puede encantar objetos para almacenar espíritus capturados o puntos de magia en su interior (herramientas tradicionales para sus labores espirituales).

≈La saga de Vasana≈

1627, estación del mar.

Vishi Dunn había cambiado como consecuencia de su terrible experiencia en las colinas de la Ciudad Dormida. Eludía los ritos de fertilidad del Tiempo Sagrado y parecía evitar a Yanioth. Cuando acampábamos, Vishi no dormía, sino que se pasaba toda la noche sentado, mascullando y sin apenas moverse para nada. En una ocasión vislumbré una gran llama fantasmal con cuernos de alce que lo observaba mientras murmuraba. Hablaba solo y constantemente percibía espíritus amistosos y malignos. Cuando un praxiano de la Sociedad del Toro Blanco cayó enfermo por la maldición de un broo, él lo curó imponiéndole las manos.

Me planté delante de Vishi y le pregunté qué había ocurrido en las colinas de la Ciudad Dormida.

—No puedo hablar de lo que pasó —dijo—, pero sobreviví a la prueba.

Le pregunté si había sido maldecido por los espíritus de Tada.

—Fue una maldición, pero también una bendición —respondió—. Ahora tengo un ojo en el plano espiritual. En él hay lugares que debo visitar para saldar mis deudas; las Serpientes de la Tierra me ayudaron contra el Hombre Malo, y les debo mucho. Viajo hacia ellas por la noche, mas no te preocupes, pues mi hermano espiritual cuida de mí.

Pregunté a Vishi si se refería a la gran llama astada que vi aquella noche. Él me dijo que sí, pero que los detalles de su terrible experiencia eran secretos y no podía hablar de ellos.

—Probablemente te haya contado más de lo que debería, pero dudo que los espíritus se enojen mucho por revelar estos detalles a una amiga. Y de ser así, procuraré que se arrepientan de tal insolencia —dijo esbozando una amplia sonrisa.

No tenía ni idea de qué estaba hablando, pero escuché y asentí con suma atención, y Vishi pareció complacido.

Convertirse en chamán

Existen tres niveles de competencia chamánica: **estudiante**, **aprendiz** y **chamán**. Todos los miembros de la comunidad de un chamán son estudiantes, pero alguien ajeno a la misma también puede ser aceptado como tal. La posición de aprendiz de chamán es más formal y requiere un compromiso serio de tiempo y disciplina. Un aventurero que desee recorrer este camino empezará como aprendiz de chamán (ver más adelante); se da por hecho que ya ha completado su formación como estudiante.

Para convertirse en un chamán pleno se requiere conocimiento, y el aprendiz de chamán también debe superar una prueba espiritual.

Estudiante

Para convertirse en estudiante, un aventurero debe acudir a un chamán y solicitar que lo acepte como tal. Si el solicitante es conocido del chamán y está dispuestos a servirlo, será aceptado. Un solicitante no conocido por el chamán, o un miembro de una tribu o clan diferente, debe presentar un obsequio (ya sea material o en forma de tiempo) para que el chamán lo considere. El solicitante será entrevistado por el chamán (o uno de sus aprendices, si el chamán está ocupado) para comprobar si posee el conocimiento y la dedicación necesarios. Esta entrevista puede interpretarse o bien resolverse directamente con una tirada de alguna habilidad apropiada de Saber.

Aprendiz de chamán

Para convertirse en aprendiz de chamán, un aventurero ha de pedir a un chamán que lo inicie en los misterios del oficio. El aventurero debe demostrar su dedicación para aprender estos misterios o aportar evidencias de que ha sentido «la llamada». El aventurero será entrevistado por el chamán. Si supera con éxito esta entrevista, el chamán consultará a su ánima para averiguar si es el momento propicio para formar a otro aprendiz o para confirmar si el solicitante ha sido llamado de verdad. Si el ánima está conforme, el nuevo aprendiz será aceptado. El solicitante debe tener al menos un 25% en las habilidades Primeros auxilios, Saber animal y Saber vegetal. El jugador debe tirar un D100 y obtener un resultado igual o inferior al POD×3 de su aventurero para ganarse la aprobación del ánima del mentor. Si prefieren omitir este procedimiento mecánico, el Director de Juego y el jugador pueden limitarse a interpretar la historia de la llamada.

La llamada para convertirse en chamán puede presentar muchas formas. En algunos cultos, como el de Daka Fal, podría manifestarse como un sueño en el que aparezca un antepasado



El Hombre Astado

En la Gran Oscuridad, cuando el Caos lo devoró todo y el miedo era alimento, el otro ser del Hombre Astado despertó a posibilidades atemporales y se convirtió en su espejo. Entonando canciones de poder, escapó de las garras hipnóticas de Kajabor, y de su rabia nació el Hombre Malo. Con sus nuevas habilidades y canciones, el Hombre Astado cambió a muchos en la Gran Oscuridad y los orientó para que ayudasen a los espíritus y a las gentes.

El Hombre Astado fue el primer chamán, y ahora vive más allá del reino de los espíritus y dioses normales. Quiere difundir el conocimiento del chamán y pasa su tiempo contemplando el Mundo Intermedio para ver en quién debería despertar el poder de los espíritus. A veces visita a niños pequeños mientras duermen, y los que no lloran están destinados al camino chamánico.

El despertar de los chamanes suele producirse durante la infancia. El Hombre Astado les susurra conocimientos al oído mientras duermen y los cambia para siempre. Los chamanes se hacen cuando él arrebata al candidato de su sagrado lugar de origen y lo lleva al fin del mundo para comprobar si adopta su nueva forma. El Hombre Malo, el enemigo primordial, siempre aparece ante el candidato y se convierte en lo que más teme para tratar de destruirlo permanentemente con el Vacío del Caos.

Los chamanes no pueden contactar con el Hombre Astado a menos que hayan aprendido a viajar más allá de los reinos de dioses, espíritus y poderes para comparecer ante el Hacedor de la Tierra, creador del mundo, quien da la bienvenida a sus protegidos y les revela los secretos de los Vientos del Alma a aquellos con el potencial para convertirse en grandes espíritus. Muchos chamanes narran historias de cómo el Hombre Astado se convirtió en el ánima del Hacedor de la Tierra.

tribal o uno de los grandes héroes mitológicos. En otros cultos, como el de Waha, puede ocurrir simplemente cuando un animal sagrado para el culto muestre un interés particular por el aventurero. Entre los clanes pastizaleños, los nuevos chamanes son elegidos por el caballo del líder del clan, y el propio animal transmite su elección al solicitante en lengua espiritual. En otras tradiciones la llamada puede tomar la forma de un espíritu animal, que podría ser un adelanto de la forma que asumirá el ánima del chamán; o bien un sueño particular en el que el futuro chamán se vea diseccionado por antepasados tribales y luego recompuesto ante sus ojos; quizá el aventurero tenga una epifanía tras sufrir una enfermedad larga y debilitante; o puede que la revelación llegue tras encaramarse a un árbol sagrado para el clan y caerse de él involuntariamente. Cualquiera de estas visiones, o incluso todas ellas, pueden interpretarse como llamadas para el chamanismo.

Es posible que un aventurero empiece siendo ya aprendiz de chamán desde la propia creación del personaje. En este caso, el jugador debe idear un relato exclusivo para la iniciación de su aventurero, pues se trata de un hito importante en su historia personal.

Deberes, restricciones y beneficios de un aprendiz de chamán

Un aprendiz de chamán vive y trabaja con su mentor, ayudándole en todos los sentidos. A cambio, el aprendiz recibe instrucción en las artes chamánicas. El tiempo de un aprendiz de chamán no le pertenece; la mayoría de los chamanes sólo toman de dos a cuatro aprendices y no toleran la pereza, la falta de compromiso ni la deslealtad. Un aprendiz de chamán debe pasar el 90% de su tiempo con su mentor. Puede adquirir la pasión Lealtad (chamán) con una puntuación inicial del 60%.

A cambio, el aprendiz de chamán recibe entrenamiento gratuito en las habilidades Baile espiritual, Combate espiritual, Saber espiritual y Viaje espiritual (ver páginas 183-184). El aprendiz de chamán también recibe 1 punto de conjuro de magia espiritual gratuito en cada estación y un incremento automático de 1 punto en POD al final de cada año.

Un aprendiz de chamán también recibe un modificador de +1 al daño que inflige en combate espiritual.

Habilidades chamánicas

Como los chamanes atraviesan la membrana que separa el Mundo Intermedio del plano espiritual, poseen un conjunto de habilidades únicas: Baile espiritual, Combate espiritual, Saber espiritual y Viaje espiritual. Todas estas habilidades se enseñan a un aprendiz de chamán.

Baile espiritual (00)

Utilizar esta habilidad con éxito permite a un chamán evitar a los espíritus hostiles. La probabilidad de éxito del chamán se reduce en un –1% por cada punto de magia que posea el espíritu enemigo. Una tirada con éxito significa que el chamán regresa a su cuerpo de manera segura. Un éxito especial o crítico le permite eludir al espíritu enemigo y permanecer en el plano espiritual para continuar con su exploración si lo desea. Una pifia indica que el espíritu ataca al chamán y dispone de un ataque gratuito antes de que el combate empiece siquiera.

Combate espiritual (20)

Esta habilidad permite al usuario entablar un combate espiritual contra una entidad incorpórea. Para más información, consulta el capítulo **Espíritus y el plano espiritual**. Al igual que con otras habilidades, un chamán puede aumentar su Combate espiritual a través de la experiencia.

Saber espiritual (00)

Ésta es la única forma de saber algo sobre un espíritu recién encontrado, como sus afinidades, sus aptitudes o aquello que lo apacigua o lo ahuyenta. Si se usa en el mundo de los espíritus, esta habilidad se enfrenta al POD×5 del espíritu.

Saber espiritual puede incrementarse mediante experiencia, entrenamiento o investigación. Sólo un chamán, sacerdote o hechicero puede aprender esta habilidad. Los resultados especiales y críticos aportan información adicional. Las pifias proporcionan información errónea.

Viaje espiritual (10)

Esta habilidad representa la capacidad de un chamán incorpóreo para desplazarse por el plano espiritual y localizar espíritus concretos. También se utiliza para una exploración y navegación más general del plano espiritual. Se puede aumentar con la experiencia. Ciertos lugares del plano espiritual reducen esta habilidad y aumentan la posibilidad de que el chamán se extravíe. Un resultado especial reduce en un tercio los tiempos de viaje, mientras que un resultado crítico los reduce a la mitad. Una pifia implica que el chamán se pierde.

Convertirse en un chamán pleno

Si el mentor del chamán lo considera digno al final de un año de formación, el aprendiz puede intentar despertar su ánima y convertirse en un chamán de pleno derecho. Para determinar si el aspirante es digno, el jugador intenta una tirada de (promedio de POD+CAR)×5. A discreción del Director de Juego, esta prueba se puede interpretar en lugar de resolverla mediante una tirada.

Si el aventurero prefiere no tratar de obtener un ánima, falla en el intento o es considerado indigno por el chamán, puede elegir entre renunciar y retomar su vida normal o bien servir al chamán durante otro año para volver a intentarlo. Para obtener su ánima, el aventurero debe acompañar al chamán a un lugar sagrado para su tribu o culto.

Ejemplo: *Antes de su llegada a las colinas de la Ciudad Dormida, Vishi Dunn decide que está listo para ser chamán y dispone un encuentro allí con su mentora, Sabera Jinete de Espíritus. Vishi comparece ante ella y le explica sus intenciones. El promedio de su POD 19 y su CAR 15 es igual a 17, que multiplicado por 5 confiere a Vishi una probabilidad de éxito del 85%. El jugador efectúa la tirada y saca un 62. ¡Lo ha conseguido!*

Sabera Jinete de Espíritus opina que su alumno está preparado y lo consagra como chamán de la tribu de las grandes llamas, con todos los derechos y responsabilidades que conlleva dicho título. Ahora viene la parte difícil: Vishi debe invocar un ánima para que le asista en sus cometidos espirituales. Para ello, se adentra en las colinas de la Ciudad Dormida para emprender este viaje espiritual en solitario.

Sus compañeros Vasana, Harmast y los demás esperan su regreso, sin ni siquiera ser conscientes de lo que planea hacer.

Invocar el ánima

El aspecto más importante del nombramiento de un chamán consiste en despertar su ánima. Este procedimiento se divide en una serie de etapas. A continuación se describe una secuencia típica, pero el Director de Juego puede ajustar el orden o el número de los pasos con fines dramáticos. El procedimiento puede ser distinto en cada culto, pero las diferencias sólo afectan a los accesorios y ubicaciones, no a la estructura básica del proceso.

Etapa uno – La partida: Para empezar, el chamán debe acudir a un lugar sagrado y entrar en un trance meditativo, ayunar y rezar a una entidad mayor para despertar su poder interior. Las entidades mayores incluyen a los dioses, héroes míticos o antepasados poderosos de la tribu o culto del chamán. El antiguo mentor del chamán puede crear y mantener un Axis Mundi dentro del cual tenga lugar esta etapa. El chamán permanece sumido en este trance durante 1D6+1 días (determinado en secreto por el Director de Juego). Al final del viaje se aparecerá al aspirante el Hombre Astado, el chamán primigenio, para indicarle que ya es hora de empezar. El aspirante debe entonces realizar una Proyección extracorpórea, y el Hombre Astado escolta su espíritu a lo largo del Gran Camino. Durante este viaje, el aspirante se somete a las etapas restantes.

Etapa dos – La travesía: El Hombre Astado y el aspirante se acercan al umbral de la Región Fronteriza. Una vez allí, el aspirante sacrifica puntos de POD a la entidad mayor como demostración de dedicación y humildad ante estos grandes poderes. Estos puntos de POD son tomados de forma permanente del POD actual del aspirante, y también se deduce la misma cantidad de sus puntos de magia. Al finalizar el ritual, estos puntos sacrificados se convertirán en el POD inicial del ánima del chamán. No hay un mínimo que deba sacrificarse, pero un ánima con sólo 1 ó 2 puntos de POD será destruida fácilmente si tiene que combatir a espíritus que la ataquen a ella o al chamán. El Hombre Astado deja aquí al aspirante, que deberá encontrar sin ayuda el camino a la siguiente etapa. Antes de marcharse, el Hombre Astado entrega un tambor al chamán. Este tambor es un regalo típico, pero cada cultura puede tener sus propios símbolos: un sonajero, un tocado, una estatuilla, etc.

Etapa tres – La cueva: La cueva es un lugar tanto literal como simbólico en el plano espiritual. El Director de Juego debe animar al jugador para que describa esta ubicación tal y como prefiera imaginársela. A menudo habrá presentes imágenes del Pico, el Bloque, un árbol sagrado de la tribu, un oasis situado en algún lugar de Prax, etc. La descripción debe evocar miedo y asombro. Es una representación visual de la fuerza interior del aspirante, y al mismo tiempo de su debilidad más despreciada.

El viaje a la cueva está lleno de desafíos de índole personal, diseñados para poner a prueba la determinación de los chamanes. Los espíritus se aparecen ante el aspirante y le hacen preguntas como:

«¿Quién merece mayor lealtad, tu rey o tú mismo?»
«¿Es mejor proteger tu ánima de miradas indiscretas, o mostrar tus poderes con orgullo para que los vean todos?»

El Director de Juego debería preparar dos o tres preguntas y anotar las respuestas del jugador. También debe plantearse la posibilidad de relacionar estas preguntas con las pasiones o afinidades rúnicas del aventurero. Sus respuestas influirán en la naturaleza de los desafíos de la prueba.

Una vez contestadas las preguntas, el aspirante entra en la cueva. Aquí el jugador debe realizar una tirada de Baile espiritual para despertar su ánima; la habilidad puede reforzarse con prácticas rituales. El resultado de la tirada ha de consultarse en la tabla **Ánima despertada** para determinar los detalles específicos del ánima despertada.

Ánima despertada

Resultado	Propiedades del ánima
Crítico	El POD inicial del ánima es el POD sacrificado +2D6; su CAR inicial es de 3D6+6. El jugador puede elegir cualquier espíritu animal (dentro de las pautas del culto).
Especial	El POD inicial del ánima es el POD sacrificado +1D6; su CAR inicial es de 3D6+2. El jugador debe hacer una lista con dos espíritus animales, y el Director de Juego elige uno de ellos como ánima del aventurero.
Normal	El POD inicial del ánima es el POD sacrificado; su CAR inicial es de 3D6. El jugador debe hacer una lista con tres espíritus animales, y el Director de Juego elige uno de ellos como ánima del aventurero.
Fracaso	El POD inicial del ánima es el POD sacrificado; su CAR inicial es de 2D6. El Director de Juego elige al azar un espíritu animal como ánima del aventurero.
Pifia	El POD inicial del ánima es el POD sacrificado; su CAR inicial es de 1D6. El ánima no tiene forma de espíritu animal y no puede materializarse usando la aptitud Materializar ánima.

El ánima añade su POD al POD del chamán en todo enfrentamiento que requiera una lucha de POD contra POD.

Etapa cuatro – La prueba: Aún dentro de la cueva, el Hombre Malo aparece para probar la resolución del candidato a chamán. Comienza un combate espiritual contra el Hombre Malo, que tiene POD 35 y luchará contra el aspirante durante 1D6 asaltos (determinados en secreto por el Director de Juego). Al final de cada asalto, el Director de Juego ofrecerá al aspirante la opción de abandonar el combate. Independientemente de lo que responda el jugador, el Director de Juego anunciará que el duelo proseguirá hasta el último de los asaltos determinados por la tirada. Ningún duelo puede exceder los seis asaltos.

En cada asalto se determina un vencedor y un vencido. No se pierden puntos de magia. Si el Hombre Malo gana un asalto, el jugador debe elegir un tabú de la tabla **Tabúes** (página 363). El Director de Juego puede elegir por el jugador. Si el chamán gana un asalto, adquiere una aptitud chamánica y evita elegir un tabú. El chamán no tiene que elegir la aptitud chamánica concreta en este momento; puede hacerlo más adelante.

Etapa cinco – La recompensa: Después de completar estas etapas, el chamán y su ánima son una sola entidad. El Hombre Astado escolta al nuevo chamán de vuelta al plano mundano, el espíritu del chamán regresa a su cuerpo y el antiguo aspirante y su mentor lo celebran con una gran fiesta. A continuación el aventurero escoge una aptitud chamánica de la lista, además de las aptitudes y tabúes adquiridos durante la prueba, y ya puede comenzar su carrera como chamán.

Axis Mundi

El Axis Mundi, conocido en algunas culturas como la Montaña Cósmica o el Eje del Mundo, simboliza el Centro de Todas las Cosas. La Corte Celestial de Glorantha combinó sus poderes para crear este centro de la existencia, un lugar cuyo interior se denominó Palacio Perfecto, pero que desde el exterior pasó a conocerse como «el Pico».

El Pico es la Montaña Cósmica, y recibió su nombre de Mostal el Hacedor, diseñador de la estructura mundana. Mostal amaba las herramientas, y llamó al lugar Pico porque atravesaba toda la realidad y la mantenía fija en su sitio.

El Palacio Perfecto era un lugar de armonía, belleza y singularidad. Albergaba todo lo primordial y mantenía un orden intachable. Amparados por esta estabilidad, los poderes de la creación se expandieron hasta más allá de la protección del Pico. Las deidades más jóvenes abandonaron la montaña inmutable con sus secretos y llenaron el universo con variantes de los esquemas antiguos. Por desgracia, el Pico fue destruido. Aún quedan algunos fragmentos, de los cuales el más grande es el Bloque (ver página 124).

Los chamanes interactúan y hacen uso del poder y la magia contenidos dentro del Pico, así como de la iconografía del Pico y el Palacio, que impregna sus sueños, sus ceremonias y sus prácticas. Los fragmentos del Pico son extremadamente valiosos para los chamanes.

El ánima

El ánima es una porción del alma del chamán. En la mayoría de las personas es una parte que permanece latente, pero en un chamán puede despertarse. El ánima se puede visualizar de muchas maneras, dependiendo de la tradición mística del chamán. Podría ser uno de sus antepasados, una esencia de energía mágica, un poderoso espíritu animal o un espíritu totémico. Incluso podría ser un doble espiritual del chamán,

evocado de alguna manera por su subconsciente. Entre los no humanos podría ser un monstruo premortal, un espíritu nonato o un fragmento de la mente suprema de Aldrya. Sea cual sea el origen, es indudable que el mantenimiento y la evocación del ánima es una manifestación de algo profundo dentro del espíritu del chamán.

Todas las ánimas tienen cosas en común, y sin embargo cada ánima es única. A través de su relación con su ánima, el chamán vive y experimenta tanto el Mundo Intermedio como el plano espiritual al mismo tiempo. Ambos mundos influyen en él. Esta dualidad es tanto una bendición como una maldición. Cuando el chamán está totalmente presente en este plano (es decir, no se ha proyectado extracorpóreamente), su ánima está presente en ambos mundos, y tanto ella como el chamán son plenamente conscientes de todo lo que está haciendo el otro.

El ánima despertada

Una vez despierta el ánima, ya no se puede volver a dormir ni desconectarse nunca del chamán. Un ánima no puede disiparse, eliminarse ni neutralizarse mágicamente, y tampoco despertarse accidentalmente. **Si el ánima fuese destruida de algún modo, el chamán moriría.**

Por lo general, un ánima se visualiza con la forma de un animal. El jugador del chamán puede elegir la forma animal de su ánima. Si las características para el juego no figuran en el Bestiario de Glorantha, el Director de Juego debe asignarlas por su cuenta a la forma física del ánima, ya que en ocasiones puede llegar a tomar forma física.

Lo que el ánima proporciona al chamán

Un ánima proporciona POD y puntos de magia a su chamán. Sus puntos de magia están siempre disponibles para el chamán, y éste puede sacrificar su POD cuando lo desee. El POD del ánima no aumenta por sí solo, sino que crece cuando el chamán sacrifica puntos de su propio POD para agregárselos. Los puntos de magia del ánima se regeneran al ritmo normal y paralelamente a los del chamán. Si un ánima tuviera POD 12, por ejemplo, recuperaría 1 punto de magia cada dos horas.

El chamán puede usar el CAR de su ánima para almacenar conjuros de magia espiritual, pero no se sumará su valor al CAR del chamán para nada más.

El ánima puede almacenar espíritus capturados dentro de su POD (ver más adelante).

El ánima comparte la INT del chamán, sabe lo mismo que él y puede actuar y reaccionar del mismo modo.

Ningún ser ordinario puede percibir el ánima sin aptitudes especiales como Penetrar el velo o Vista mágica. Una intervención divina podría pagarse parcial o totalmente con el POD del ánima (pero la tirada necesaria sigue estando basada exclusivamente en el POD del propio chamán).

La forma del ánima

Algunas tradiciones chamánicas dictan la forma del ánima. En el caso de los chamanes hsunchen (como los telmori), el ánima siempre adopta la forma de su bestia totémica (por eso el ánima de un telmori es siempre un lobo). En un culto de Waha, el ánima tomará generalmente la forma de su bestia tribal.

El ánima y la proyección extracorpórea

El ánima habita y protege el cuerpo del chamán mientras éste recorre el plano espiritual en busca de espíritus a los que atar o controlar. Cuando el chamán se proyecta fuera de su cuerpo, su ánima se hace visible en forma de espíritu en el plano mundano y protege su cuerpo hasta que su espíritu regrese. El ánima puede lanzar cualquier conjuro que tuviera disponible el chamán en forma corpórea, incluidos los conjuros y espíritus que posea físicamente, pero no podrá mover ni animar el cuerpo del chamán. Los conjuros lanzados por el ánima usan su POD y puntos de magia en lugar del POD y los puntos de magia del chamán. El ánima se mantiene en constante comunicación con el espíritu del chamán en el plano espiritual. El chamán incorpóreo no puede usar los puntos de magia del ánima para defenderse ni atacar, aunque sí para lanzar conjuros. Cuando el ánima protege al chamán de esta manera, es visible pero aún sigue siendo un espíritu; no adopta forma física como cuando se usa la aptitud chamánica Materializar ánima (ver página 361).

Un chamán incorpóreo no usa los puntos de magia de su ánima para defenderse mientras viaja por el plano espiritual.

Ánimas y combate

El ánima actúa con total independencia en combate, pero usa el momento de reacción por DES del chamán. Si el ánima lanza conjuros contra un objetivo en el plano mundano, entonces podrá ser objetivo de conjuros lanzados en el plano mundano. Por lo demás, el ánima no puede ser atacada por entidades corpóreas. El ánima siempre puede enfrentarse con una entidad del plano espiritual o con cualquier espíritu controlado por un enemigo.

Cuando el ánima lanza conjuros, utiliza su POD para determinar el porcentaje de éxito.

Si el ánima ha adquirido forma física mediante el uso de la aptitud Materializar ánima (ver página 361), también podrá atacar usando las reglas normales del combate cuerpo a cuerpo.

El chamán siempre puede recurrir a los puntos de magia de su ánima en un combate espiritual, pero nunca para ataques ni defensas.

Capturar espíritus con el ánima

Los espíritus son capturados automáticamente cuando un chamán libra un combate espiritual contra ellos si logra reducir sus puntos de magia a 0 y tiene un ánima con suficiente POD para mantenerlos bajo control. Si ordena a su ánima que capture al espíritu, éste convierte automáticamente en parte del ánima. No es necesario usar conjuros de Control.

Estos espíritus permanecerán capturados sin protestar hasta que sean liberados, a menos que se reduzca el POD del ánima lo suficiente como para permitirles huir. Un espíritu capturado completará todas las tareas que le encomiende el chamán. Estos espíritus actúan como si estuvieran atados (ver página 249); el chamán puede lanzar los conjuros que conozcan estos espíritus, recurrir a sus puntos de magia, liberarlos para realizar las funciones deseadas, etc.

El POD de un ánima le permite mantenerse en contacto permanente con estos espíritus. El número de espíritus no es relevante. Sin embargo, la suma de su POD total no puede ser mayor que el POD del ánima. Por ejemplo, un ánima con POD 18 puede capturar un espíritu con POD 18; o bien uno con POD 4, dos con POD 2, uno con POD 5, uno con POD 3 y dos más con POD 1. Un ánima debe tener suficiente POD para retener a estos espíritus capturados, en una proporción de 1 punto de POD por cada punto de POD capturado. Si el ánima pierde POD, los espíritus se liberan empezando siempre por el más poderoso y terminando por el más débil.

Un chamán puede ordenar a los espíritus capturados que lancen cualquier conjuro que posean.

Ejemplo: *Desde que Vishi despertó su ánima en las colinas de la Ciudad Dormida, ha derrotado a numerosos espíritus en combate espiritual y los ha ligado a ella, que se aparece como una llama luminosa y fantasmal.*

Cuando Vishi la despertó, sacrificó 5 puntos de POD. Tuvo una suerte espectacular al tirar en la tabla Ánima despertada y obtuvo un resultado de 02. En consecuencia, el POD de su ánima es igual a 5+2D6 y su CAR igual a 3D6+6. Las tiradas arrojaron unas características de POD 11 y CAR 15. En lo que a ánimas primerizas se refiere, la suya es bastante buena.

El ánima otorga a Vishi los siguientes beneficios: 11 puntos de magia adicionales (aunque sus puntos de magia personales se han reducido en 5 a causa del sacrificio previo), 11 puntos de POD que puede sacrificar si es necesario, 15 puntos adicionales de CAR para almacenar de conjuros de magia espiritual, y un atento guardián que velará por él mientras se encuentre en estado incorpóreo. Además, el ánima puede luchar por él en su momento de reacción por DES de 2, y es capaz de combatir contra oponentes tanto en el plano mundano como en el espiritual. Vishi es consciente de que, si el POD de su ánima se reduce a 0, será destruida y él morirá con ella debido al estrecho vínculo que une sus almas.

Hasta el momento Vishi ha atado dos espíritus a su ánima, uno con POD 8 y otro con POD 2, lo que suma un total de 10 puntos. Con POD 11, su ánima tiene espacio para 1 punto más de espíritus atados.

Beneficios de ser un chamán

Un chamán pleno recibe todos los beneficios descritos en las siguientes secciones.

Proyección extracorpórea

El espíritu de un chamán puede abandonar su cuerpo y adentrarse en las profundidades del plano espiritual. Durante ese tiempo, el ánima del chamán vela por su cuerpo dormido. Cuando el ánima se manifiesta en el plano mundano, generalmente aparece como un animal u otra entidad significativa para el chamán, visible para todos. La forma transparente resultante no puede disiparse, eliminarse ni neutralizarse por medios mágicos.

El chamán debe sacrificar un mínimo de 5 puntos de magia para proyectarse fuera de su cuerpo durante un ritual de una hora. Después de eso, la duración de esta proyección es de 1D6 horas. Este proceso de proyección no puede disiparse mágicamente.

El chamán en forma incorpórea puede percibir otros espíritus y fuentes de POD a una distancia aproximada de 10 metros por punto de POD. En un radio de 1 metro por punto de POD, el chamán puede captar el POD de otras entidades en un intervalo de 10 puntos (5 puntos por encima o por debajo del suyo propio). Dentro de este radio de alcance, el chamán también puede percibir afinidades rúnicas superiores al 50% y comunicarse con espíritus usando la lengua espiritual.

En contacto directo con otro espíritu o entidad, el chamán puede determinar sus valores exactos de POD, INT y CAR, así como percibir sus afiliaciones a cultos. El contacto es también el alcance efectivo del combate espiritual.

Ni el chamán ni su ánima recuperan puntos de magia mientras el chamán se encuentra proyectado fuera de su cuerpo.

Si un chamán incorpóreo desea interactuar con las criaturas del plano mundano, debe usar el conjuro Visibilidad.

Si por alguna razón el chamán desea utilizar el conjuro Proyección extracorpórea en lugar de esta aptitud natural, deberá usar la descripción del conjuro que se proporciona en la página 342.

Carisma aumentado

Un chamán dispone de un CAR aumentado cuando su ánima despierta. Éste es el CAR del ánima despertada, una extensión del CAR del propio chamán. Puede utilizarse para almacenar conjuros de magia espiritual adicionales, pero no afecta al CAR natural del chamán.

Aprender magia espiritual

Un chamán puede aprender sin coste alguno cualquier conjuro de magia espiritual que desee (a menos que un conjuro específico esté prohibido por otras razones, como una restricción de culto o tabú). El chamán debe viajar al plano espiritual para hablar con el espíritu adecuado, y luego crear un foco para el conjuro. Un chamán puede hacer esto una vez al día.

Segundo POD

Al ganar 1 o más puntos de POD, un chamán puede otorgarlos a su ánima para incrementar su POD actual. Este POD adicional regenera puntos de magia al mismo ritmo que los del chamán.

Si el POD de un ánima se reduce a 0, es destruida y su chamán muere de inmediato.

Enseñar magia espiritual

Un chamán puede enseñar a otra persona cualquier conjuro de magia espiritual que conozca. Se necesita una semana de ritual e instrucción para aprender el conjuro y que el chamán fabrique un foco.

La enseñanza de conjuros supone una fuente importante de ingresos para los chamanes.

Vista mágica

Un chamán obtiene Vista mágica de forma automática y permanente, con los mismos efectos que el conjuro de magia espiritual homónimo (ver página 267). Esto significa que el chamán puede ver el POD de otra entidad y saber si es casi igual al suyo o si está al menos 5 puntos por encima o por debajo del suyo. Cuando mira a otro chamán, ve tanto el espíritu del chamán como su ánima.

El chamán es capaz de percibir el POD incluso en la oscuridad, lo cual le permite ignorar las penalizaciones por atacar a oscuras.

Ejemplo: *Vishi tiene POD 14 (su ánima redujo el 19 que tenía cuando despertó), y su ánima tiene POD 11, lo que hace un total de 25. El chamán puede saber si un objetivo tiene un POD cercano a 25, de 20 o menos, o de 30 para arriba, pero será incapaz de obtener información más detallada a menos que adquiera la aptitud Vista mágica mejorada (ver página 362).*

Exorcismo

Por medio de la Vista mágica, un chamán puede ver si un cuerpo está poseído por un espíritu. Luego, usando el espíritu apropiado (como un espíritu de curación para luchar contra un espíritu de enfermedad) o bien volviéndose incorpóreo, el chamán se enfrenta al espíritu en combate espiritual. Si el chamán tiene éxito, expulsa al espíritu hostil y libera al cuerpo de la posesión.

Combate espiritual

Los chamanes no sólo son expertos en combatir espíritus; también poseen un conocimiento profundo de las diferentes variedades de espíritus, cuáles podrían ser sus motivaciones y la mejor forma de lidiar con ellos. Un chamán recibe una bonificación de +3 al daño que inflige en combate espiritual, reemplazando la bonificación de +1 por ser aprendiz.

El daño básico infligido en combate espiritual se especifica en la tabla **Daño en combate espiritual** (página 368).

Defensa espiritual

Un chamán puede extraer puntos de magia de su ánima a voluntad para reemplazar los suyos, incluso durante un combate espiritual. Si el chamán no está fuera de su cuerpo y un espíritu atacante se halla exclusivamente en el plano espiritual, el chamán puede interceptarlo con su ánima, que luchará en su lugar. La puntuación de Combate espiritual del ánima es igual a la del chamán. Si el chamán está proyectado fuera de su cuerpo, su ánima no podrá interceptar a los atacantes que estén en el plano espiritual.

Pactos espirituales

Los chamanes pueden obtener el control de los espíritus incorpóreos negociando con ellos e intercambiando POD por servicios. Cuando desea buscar espíritus que controlar, el chamán deja que su ánima habite su cuerpo mientras él viaja al plano espiritual. Igual que con la Proyección extracorpórea, el ritual para entrar en el plano espiritual es complejo y requiere toda una hora para su ejecución completa.

Una vez en el plano espiritual, consulta la tabla **Contacto espiritual** (página 359) para determinar el tipo de espíritu encontrado. Se puede tener más de un encuentro en el plano espiritual en cada viaje. Un chamán puede regresar en cualquier momento a su cuerpo, excepto cuando esté librando un combate espiritual. Evidentemente, siempre cabe la posibilidad de aventurarse en el plano espiritual y no encontrar nada.

Una vez que se contacta con un espíritu, el chamán debe decidir si acercarse a negociar con él. Normalmente el riesgo no es grande, ya que los espíritus tienen poco interés en presentar batalla a menos que tengan algo que ganar. Pero si se obtiene un resultado de 96–00 en una tirada de D100, el espíritu estará alineado con una tribu o culto enemigo y atacará inmediatamente si su POD es igual o mayor que el del chamán. Un espíritu puede determinar el POD de otro espíritu en un rango de 5 puntos por encima o por debajo del suyo propio, por lo que sabrá si tiene posibilidades de éxito.

Si el chamán contacta con un espíritu no hostil, debe negociar con él. La transacción habitual consiste en que el chamán entregue al espíritu 1 punto de POD por cada 10 puntos de POD que posea éste. Estos puntos de POD se pierden permanentemente. A cambio del POD cedido al espíritu, éste servirá

al chamán como un par de ojos extra en el plano espiritual, como depósito de puntos de magia para lanzar conjuros y prestando ayuda en combate espiritual de ser necesario. No obstante, el espíritu no mantendrá ni lanzará conjuros para el chamán.

El POD sacrificado al espíritu pasa a formar parte de su POD. Por lo tanto, un espíritu con POD 23 necesitaría un sacrificio de 3 puntos de POD para ser controlado, lo cual aumentaría su POD a 26. Sin embargo, en lo que respecta al proceso de negociación, el POD del espíritu se rige por el valor previo al contacto, no el que resulta después del mismo. Así, un espíritu con POD 19 sólo necesitaría un sacrificio de 2 puntos de POD, de forma que su nuevo POD sería 21. El sacrificio se calcula partiendo de su POD anterior (19), no del nuevo POD 21.

El pacto dura hasta que los puntos de magia del espíritu se reducen a 5 por debajo de los puntos de magia actuales de su oponente en combate espiritual, o cuando sus puntos de magia actuales se reducen a 3 o menos, en cualquier caso, a través del combate espiritual o el uso de conjuros.

Los dioses son seres poderosos y caprichosos. Su poder es ilimitado en términos humanos. Cuando un chamán contacta con una deidad, el Director de Juego debe determinar de qué dios se trata y cuál es su actitud hacia los chamanes. Generalmente los dioses ignoran a otros espíritus a menos que se entrometan activamente en su esfera de actividad.

Un chamán no puede tener pactos simultáneos de ninguna naturaleza con un número de espíritus superior al CAR de su ánima.

Los espíritus atados por un chamán seguirán estándolo hasta que el chamán sea incapaz de sanar su cuerpo lo bastante como para resucitarse a sí mismo (ver página 361). Si el chamán no puede curarse a sí mismo de esta manera, los espíritus atados quedan libres (como ocurriría si muriese cualquier otro ente al que estuvieran atados).

Contacto espiritual

D100	POD del espíritu	CAR del espíritu
1–10	1D6	1D3
11–20	2D6	1D6
21–35	3D6	2D6+3
36–75	3D6+6	3D6
76–90	3D6+6	3D6+3
91–95	5D6+6	3D6+6
96	6D6+6	3D6+6
97	7D6+6	3D6+6
98	8D6+6	3D6+6
99	10D6+6	3D6+6
00	Deidad	Ilimitado

Ampliación del límite de espíritus atados

El número total de espíritus que puede mantener atados un chamán y con los que puede hacer pactos es igual a la suma de las puntuaciones de CAR del chamán y su ánima; esto le permite exceder los límites normales descritos en la sección **Límites de la atadura** (ver página 250).

Apoyo de la tribu o culto

Los chamanes cuentan con el respaldo de sus tribus o cultos para todos sus cometidos, y normalmente reciben lo mejor de todo, después del jefe tribal y de los maestros de las runas del culto. Si es capturado por el enemigo, su tribu hará todos los esfuerzos razonables para rescatarlo o pagar su rescate, dependiendo de cuántos chamanes queden en la tribu.

Adquirir la primera aptitud chamánica

El chamán elige su primera aptitud de la lista de **Aptitudes chamánicas**. Esta aptitud es gratuita y se añade a las demás aptitudes obtenidas durante la cuarta etapa del rito de iniciación.

Aptitudes chamánicas y tabúes

La mayoría de las aptitudes chamánicas y todos los tabúes siempre están en vigor. Si un chamán desea adquirir una nueva aptitud o tabú, debe contactar con una entidad mayor. Las entidades mayores varían según el lugar. En el Paso del Dragón, las entidades mayores son el Hombre Astado, Daka Fal, Waha, Hykim y Mikyh, Kolat, Kyger Litor, Jakaboom y la Bruja de la Tierra.

Adquirir más aptitudes chamánicas

La primera aptitud chamánica que adquiere un chamán es gratuita y comienza con 1 punto. El chamán puede haber obtenido aptitudes adicionales durante su ordalía. Para añadir una aptitud adicional o aumentar de 1 a 2 los puntos de otra existente, el chamán debe negociar con una entidad mayor (ver más arriba) y sacrificarle 1 punto de característica (FUE, CON, INT, POD, etc.).

Ganar una tercera aptitud chamánica o aumentar otra existente de 2 a 3 le cuesta al chamán 2 puntos de característica adicionales. La siguiente mejora de este tipo cuesta 3 puntos de característica, y así sucesivamente. Un punto de INT cuenta como el triple de cualquier otra característica.

Cada vez que el chamán mejora una aptitud o adquiere una nueva, aumenta el coste en puntos de característica.

Ejemplo: *Cuando Vishi despertó su ánima (tomando la forma de una llama) bajo la tutela del Hombre Astado, escogió (gratis) 1 punto en la aptitud Maestría espiritual, que le permite sumar +3 a los puntos de daño mágico que inflige cuando tiene éxito en combate espiritual. Más adelante sacrifica 1 punto adicional de POD para aumentar su Maestría espiritual a 2.*

Algún tiempo después, contacta con el antepasado de su tribu y sacrifica 1 de TAM a cambio de la aptitud Expansión del alma 1,

y a continuación 2 de DES para obtener Maestría espiritual 3. Finalmente, sacrifica 2 de POD y 1 de FUE (3 puntos de característica) para aumentar su Maestría espiritual a 4.

Vishi podría sacrificar 1 punto de INT en lugar de 2 de POD y 1 de FUE, pero como chamán aventurero gana POD con mucha más facilidad que INT.

Ninguna característica puede reducirse por debajo del resultado mínimo posible para calcularla, como FUE 3 (para 3D6) o TAM 8 (2D6+6).

Aptitudes chamánicas

Afinidad con (espíritu)

Esta aptitud refleja una afinidad con los espíritus de un tipo concreto o vinculados a una sola runa. El beneficio más directo es que los espíritus vinculados a la runa tienden a mostrarse más amistosos, aunque los espíritus vinculados a runas opuestas pueden reaccionar con hostilidad. Esta aptitud suele exigirse como requisito a los chamanes que pertenecen a un culto.

La aptitud reduce el multiplicador de frecuencia requerido para buscar espíritus del tipo apropiado según se muestra en la tabla **Rareza de los espíritus** (página 375). Por ejemplo, los espíritus comunes pasan a ser espíritus muy comunes, los infrecuentes pasan a ser comunes, los raros son ahora infrecuentes, y así sucesivamente. Además, cada nivel de esta aptitud confiere al usuario una bonificación de +10% al lanzamiento de un conjuro de Controlar u Ordenar sobre un espíritu apropiado. También impone una penalización de –10% a los enemigos que traten de resistirse al control del usuario.

Se puede elegir una afinidad más restrictiva que otorgue al chamán una bonificación de +20% por punto de la aptitud. Por ejemplo, si en lugar de Afinidad con la Muerte, un maestro de enfermedades elige Afinidad con la Enfermedad, el chamán obtiene un +20% por punto al tratar exclusivamente con espíritus de enfermedad. Para más información, consulta el capítulo **Espíritus y el plano espiritual**.

Ataque mágico

Cada punto de esta aptitud añade +1 al POD efectivo del chamán para superar el POD de un oponente cuando lanza un conjuro, además del beneficio habitual que supone añadir el POD del ánima al del chamán para ciertas tiradas.

Curar enfermedad

El chamán puede poner las manos sobre un individuo enfermo y gastar hasta 6 puntos de magia por cada punto de esta aptitud que posea. El chamán debe enfrentar el total de puntos de magia gastados con el POD del espíritu responsable del contagio. Si el chamán gana la tirada enfrentada, el espíritu es extraído del cuerpo, generalmente en forma de piedra, pelusa o pequeño órgano ensangrentado. El chamán puede entonces exiliar al espíritu en el plano espiritual, o bien atraparlo dentro de su ánima o mediante un encantamiento de atadura.

Si la persona enferma no está poseída por un espíritu de enfermedad, entonces el chamán añade los puntos de magia gastados a la CON del objetivo para su siguiente tirada de resistencia a la enfermedad (ver página 154).

Defensa espiritual

Esta aptitud brinda al chamán cierta protección en combate espiritual, aunque sea muy débil. Su habilidad Combate espiritual aumenta en un +10%.

Defensa mágica

Cada punto de esta aptitud añade +1 al POD efectivo del chamán para resistir un conjuro de ataque, además del beneficio habitual que supone añadir el POD del ánima al del chamán para ciertas tiradas.

Descarga de conjuros

Cada punto de esta aptitud permite al chamán lanzar un conjuro espiritual adicional simultáneamente. Los conjuros lanzados cuestan la suma de todos sus puntos de magia. El momento de reacción del lanzamiento es igual al momento de reacción por DES del chamán, más los puntos de magia gastados. Todos los conjuros se lanzan simultáneamente. Sólo se hace una tirada; todos los conjuros tienen éxito o todos fracasan. Si hay múltiples conjuros de ataque apuntados a un mismo objetivo, se hace una única tirada de resistencia para ver si el objetivo se ve afectado por todos los conjuros a la vez. Si hay más de un objetivo, el chamán debe ser capaz de verlos a todos.

Si el jugador obtiene un éxito crítico o un fracaso, el chamán sólo gasta 1 punto de magia, independientemente de la cantidad de conjuros o de su coste.

Expansión del alma

Cada punto de esta aptitud añade +1 al POD máximo permitido por la especie del chamán. De esta forma se mejora la probabilidad de aumentar POD mediante la experiencia.

Extensión de conjuros

El chamán puede mantener indefinidamente el efecto de un conjuro de magia espiritual por cada punto de esta aptitud. El chamán puede abandonar el conjuro extendido en cualquier momento y volver a lanzarlo cuando quiera. El conjuro podrá disiparse con normalidad.

Maestría espiritual

Cada punto de esta aptitud suma un +3 a los puntos de magia que pierde un espíritu defensor cuando el chamán ataca con éxito en combate espiritual.

Materializar ánima

Celebrando un ritual de 15 minutos, el chamán puede materializar su ánima durante un período de tiempo igual a 15 minutos por cada punto de la aptitud. La apariencia del ánima es como se describe en la sección «El ánima despertada» (página 356). El Bestiario de Glorantha contiene descripciones de criaturas naturales.

Mientras el ánima tenga forma corpórea, podrá ser atacada por medios normales, recibir daño, etc. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el ánima muere, condenando al chamán a la misma suerte.

Cuando expira el efecto de la aptitud, el ánima se desmaterializa. Si esto le ocurre habiendo perdido puntos de golpe, no podrá volver a materializarse hasta haberse curado por completo. La curación ocurre normalmente, pero no puede reforzarse mágicamente de ninguna manera.

Ocultar ánima (rara)

Esta aptitud sólo es conocida por algunas sectas muy herméticas, como la Hermandad del Colmillo Negro (ver página 378). Cada punto de esta aptitud oculta la presencia del ánima ante una forma seleccionada de conjuro o visión mágica. Con el primer punto de esta aptitud suele escogerse Vista mágica, mientras que el segundo y tercer puntos se dedican habitualmente a Penetrar el velo y Visión del alma.

Ocultar el alma

Esta aptitud permite al chamán esconderse de un espíritu enemigo si aún no está involucrado en un combate espiritual. El chamán también gasta un máximo de 1 punto de magia por cada punto de Ocultar el alma; cada punto de magia usado de este modo le permite enmascarar su presencia ante espíritus hostiles que no tengan más de 10 puntos de magia. Por lo tanto, 1 punto de magia protege al chamán frente a cualquier número de espíritus enemigos con 10 puntos de magia o menos cada uno. Los conjuros sensoriales como Vista mágica, Detectar enemigos y demás cancelan una cantidad de puntos de magia equivalente de Ocultar el alma.

Ejemplo: *Sabera Jinete de Espíritus, la mentora de Vishi, tiene Ocultar el alma 3. Gasta 3 puntos de magia para esconderse de un espectro maligno; esto le protege contra entidades con un máximo de 30 puntos de magia. El espectro tiene 21 puntos de magia, de modo que no puede ver a Sabera.*

Sin embargo, el espectro sospecha y lanza Detectar vida, que reduce Ocultar el alma en 1 punto. Ahora sólo ocultará a Sabera contra entidades con 20 puntos de magia, menos que los puntos de magia del espectro.

La criatura puede verla claramente y ataca.

Poder interior

El chamán se concentra durante 1 asalto de combate, reuniendo su fuerza interior. Al final del asalto, pierde 1 punto de golpe en la localización que elija el jugador y recibe uno de los siguientes beneficios:

- Gana 1D6 puntos de magia.
- Añade un +10% al lanzamiento de conjuros durante los próximos 10 asaltos de combate.
- Lanza cualquier conjuro de magia espiritual de 1 punto, tanto si lo tiene memorizado como si no. Debe ser obligatoriamente el siguiente conjuro que lance el chamán.

Los puntos adicionales de Poder interior permiten que el chamán sacrifique más puntos de golpe. Por lo tanto, un chamán con 3 puntos en la aptitud podría elegir perder hasta 3 puntos de golpe y ganar 3D6 puntos de magia, añadir +30% a su probabilidad de lanzamiento de conjuros o el conocimiento de cualquier conjuro de magia espiritual de 3 puntos para intentar un único lanzamiento.

Posesión

Todos los chamanes pueden proyectarse extracorpóreamente y entablar combates espirituales, pero esta aptitud les permite poseer el cuerpo de una víctima y controlarlo a placer. Si la víctima muere estando poseída por el chamán, el espíritu del chamán vuelve inmediatamente a su propio cuerpo y sufre 1D6 puntos de daño en sus puntos de golpe totales.

El primer punto de Posesión permite que el chamán posea a miembros de su propia especie (humanos, troles, elfos, centauros, etc.). El segundo punto le permite poseer a cualquier criatura que comparta la misma tabla de localizaciones de golpe con su especie (por ejemplo, un chamán humano podría poseer a un trol, elfo, ogro, etc.). Cada punto subsiguiente permite al chamán seleccionar una nueva tabla de localizaciones de golpe que pueda usar.

Presencia expandida

Cada punto de esta aptitud proporciona al ánima 3D6 puntos de CAR «temporales» únicamente para determinar cuántos conjuros de magia espiritual puede aprender el chamán. Este CAR adicional no afecta a las habilidades de comunicación del chamán ni a su modificador por categoría de habilidades, sólo al número de puntos de magia espiritual que posee el chamán.

Resucitarse a uno mismo

Si el chamán muere, puede lanzar magia curativa sobre su propio cuerpo y recuperar al menos un punto de golpe positivo, volviendo así de entre los muertos. Esta curación mágica debe restaurar los puntos de golpe del chamán como mínimo a 1, pero sanarse a uno mismo de esta manera cuesta puntos permanentes de POD en lugar de puntos de magia temporales.

El regreso del plano espiritual lleva tiempo, dependiendo del nivel que tenga el chamán en esta aptitud.

Demora de la resurrección propia

Puntos	Límite
1	Una estación (ocho semanas)
2	Una semana
3	Un día
4	Una hora
5	Un minuto
6	Un asalto de combate
7	El momento de reacción por DES del chamán
8	Un momento de reacción

Revelar espíritu

Esta aptitud descubre espíritus incorpóreos y los hace visibles para otros. El chamán puede gastar hasta 1 punto de magia por cada punto de la aptitud. Un solo punto de magia hace que todos los espíritus situados en un radio igual al POD del ánima en metros se vuelvan visibles como sombras vagamente perceptibles. Cada punto de magia adicional aumenta este radio en tantos metros como el POD del ánima, o bien mejora la visibilidad de los espíritus de acuerdo con la siguiente tabla:



Visibilidad de espíritus

Puntos de magia	Visibilidad
1	Puede verse un espíritu con cierto detalle si se supera una tirada de Buscar.
2	Todos los espíritus pueden verse fácilmente y con claridad.
3	El POD de todos los espíritus incorpóreos se hace visible como si se utilizara la Vista mágica.
4	El POD exacto de todos los espíritus incorpóreos se hace visible.

Vista mágica mejorada

Esta aptitud otorga propiedades adicionales a la Vista mágica innata del chamán. Cada punto permite al chamán elegir una única aptitud de la siguiente lista (en la mayoría de los casos no es necesario escogerlas por orden):

- Discernir un POD igual al suyo propio o dentro de un rango de 5 puntos. Por ejemplo, un chamán con POD 16 y un ánima con POD 10 puede detectar si el POD de una entidad es de 26 o si se encuentra comprendido entre los intervalos 1–5, 6–10, 11–15, 16–20, 21–25, 27–31, 32–36, etc.
- Identificar el POD exacto de un objetivo (sólo si se posee la aptitud anterior).
- Discernir los puntos de magia disponibles dentro de un rango de 10 puntos por encima o debajo del POD del chamán.
- Discernir los puntos de magia disponibles dentro de un rango de 5 puntos por encima o debajo del POD del chamán (sólo si se posee la aptitud anterior).
- Determinar si un individuo conoce algún conjuro de magia espiritual.
- Identificar los conjuros mágicos espirituales exactos lanzados sobre un individuo.
- Determinar si un individuo conoce algún conjuro de hechicería.
- Determinar si un individuo conoce algún conjuro de magia rúnica.

Desventajas de ser chamán

Obligaciones hacia la tribu o el culto

La primera obligación de un chamán es con su tribu o culto, y esto tiene prioridad sobre todas las demás responsabilidades. El chamán sólo emprende aventuras cuando es necesario para su tribu o culto. Si el chamán no cumple con la obligación de ayudar a su tribu o culto, las deidades tribales pueden eliminar su ánima y el POD que tenga almacenado. En estos casos, sólo una labor titánica en beneficio de la tribu o el culto le permitiría recuperarlos.

Visibilidad

Los chamanes son llamativos por naturaleza propia. La parafernalia de sus rituales y el aura de poder que emana de ellos los hace fácilmente distinguibles.

Compromiso

Un chamán no conoce el descanso. Una vez vinculado al plano espiritual ya no hay vuelta atrás, excepto si es expulsado de la tribu o el culto. La reacción habitual en esos casos es el suicidio.

Tabúes

Cuando un chamán asume un tabú, el coste de sus aptitudes se «pone a cero». Es decir, el siguiente nivel de una aptitud que adquiera el chamán sólo le costará 1 punto de característica, luego 2, y así sucesivamente.

Los tabúes pueden variar desde prohibiciones similares a los geas (*«Ataca a todo jinete colmilludo que veas»*) hasta retos equiparables a misiones (*«Busca el túmulo funerario de Oxus, entra en el plano espiritual y trae de vuelta el Regalo de Pezuña de Hierro»*).

Ejemplo: *El último punto de aptitud chamánica de Vishi Dunn, que incrementa su Maestría espiritual de 3 a 4, le cuesta 4 puntos de característica. Luego contacta con Waha y efectúa una tirada que le impone el tabú «Nunca apagues un fuego». Más adelante adquiere un quinto punto de Maestría espiritual, que ahora le cuesta sólo 1 punto de característica en lugar de los 4 normales. Decide sacrificar 1 punto de POD.*

Para determinar un nuevo tabú, el Director de Juego puede escogerlo directamente o tirar un D100 y consultar la tabla **Tabúes**:

Tabúes

D100	Tabú
1–5	Nunca comas carne de alce.
6–9	Nunca comas carne de bisonte.
10–12	Nunca comas carne de oso.
13	Nunca comas carne de ninguna criatura que sirva como espíritu animal.
14–18	Guarda celibato durante el Tiempo Sagrado.
19–23	Guarda celibato durante una estación determinada (generalmente correspondiente a la runa más afín del chamán).
24–26	Todos los requisitos de celibato anteriores.
27	Celibato total permanente.
28–29	Di siempre la verdad.
30	Ataca a todo jinete colmilludo que veas.
31–32	Toca siempre el tambor cuando lances conjuros.
33–34	Toca siempre el sonajero cuando lances conjuros.

Tabúes

D100	Tabú
35–36	Baila siempre cuando lances conjuros.
37–38	Canta siempre cuando lances conjuros.
39	Usa sólo la lengua espiritual cuando lances conjuros.
40–41	Duerme al raso un día a la semana.
42–43	Nunca permitas que un animal sagrado para tu clan sufra innecesariamente.
44–45	Nunca uses armadura de cuero.
46–47	Nunca uses armadura de metal.
48	Nunca uses armadura.
49–50	Nunca lleves nada en la cabeza.
51	Nunca uses ropa.
52	Nunca uses escudos.
53–54	Nunca uses hachas.
55–56	Nunca uses arcos.
57–58	Nunca uses manguales ni látigos de ningún tipo.
59–61	Nunca uses lanzas.
62–63	Nunca uses espadas de ningún tipo.
64–66	Peregrina a un lugar espiritual cada Tiempo Sagrado.
67–69	Peregrina a un lugar espiritual una vez por estación.
70–72	Peregrina a la Gran Manada (en el plano espiritual) en el día sagrado de Waha, en la semana de la muerte de la estación de la oscuridad.
73–76	Peregrina a Toroseco (en el plano espiritual) una vez por estación.
77–79	Peregrina al Fuego de Daka Fal (en el plano espiritual) una vez por estación.
80–82	Peregrina al Campamento de la Tierra (en el plano espiritual) una vez por estación.
83–85	Peregrina al Campamento del Cazador (en el plano espiritual) una vez por estación.
86–88	Peregrina al Gallinero (en el plano espiritual) una vez por estación.
89–91	Peregrina a la Tierra de la Serpiente (en el plano espiritual) una vez por estación.
92–93	Peregrina al campamento o asentamiento del clan cada día sagrado para los antepasados.
94	Desafía a todos los miembros del culto de Mallia que veas.
95	Nunca comas carne de caballo.
96	Nunca te bañes.
97–99	Tira dos veces más.
00	Tira tres veces más.



ESPÍRITUS Y EL PLANO ESPIRITUAL

CARACTERÍSTICAS DE LOS ESPÍRITUS

Todas las cosas naturales que existen en el Mundo Intermedio, como los seres mortales (incluidos plantas y animales), rocas, arroyos, lagos y demás, están compuestas de un cuerpo material y un espíritu. La separación del espíritu y su cuerpo material se conoce como muerte.

Algunos espíritus carecen de presencia física en el Mundo Intermedio. Estas entidades incorpóreas normalmente sólo existen en el plano espiritual, aunque pueden manifestarse e interactuar con el Mundo Intermedio. Estos espíritus prácticamente atestan los lugares sagrados (cualquier lugar donde se hayan ofrecido sacrificios a los dioses).

Por otro lado, existen yermos casi desprovistos de espíritus (a menos que, por supuesto, sean zonas donde se hayan realizado numerosos sacrificios).

Los espíritus sin cuerpo son entidades inmateriales que existen en el plano espiritual. Tienen POD, CAR y a veces INT. El espíritu más común disponible para un desafío tiene un CAR de 3D6 y un POD de 3D6+6. Para una variedad mayor de espíritus, consulta el capítulo **Espíritus** en el Bestiario de Glorantha.

Normalmente los espíritus son indiferentes al mundo físico.

NEGOCIAR CON ESPÍRITUS

Los espíritus tienen sus propios deseos, pasiones y metas. Los encuentros con cada tipo diferente de espíritu, ya sea benevolente, neutral o maligno, deben resolverse como cualquier encuentro fortuito con lunares, sartaritas o troles: según la actitud de cada cual. El Director de Juego y los jugadores deberían procurar que estos encuentros tengan un valor narrativo. A veces empezarán argumentando y quizá negociando antes de optar por la violencia, si es que se recurre a ella en absoluto.

Los espíritus incorpóreos pueden percibir otros espíritus y fuentes de POD a una distancia aproximada de 10 veces su POD en metros. En un radio de tantos metros como su POD pueden sentir el POD de otros espíritus dentro de un rango de 10 puntos, (es decir, 5 puntos por encima o por debajo del suyo propio). A esa distancia también pueden comunicarse con entidades corpóreas (y viceversa), así como detectar afinidades rúnicas (pero no de culto) superiores al 50%.

En contacto directo con otra entidad, los espíritus pueden sentir los valores exactos de POD, INT y CAR de la misma. También perciben el culto al que pertenece o sus afiliaciones religiosas. El contacto es también el alcance del combate espiritual.

Se utiliza la lengua espiritual para comunicarse con espíritus incorpóreos amistosos o neutrales. Los espíritus provistos de INT también pueden conocer un lenguaje mortal (particularmente si alguna vez fueron mortales o son adorados por ellos).

Es posible negociar con los espíritus. Algunos desean resolver una obsesión material, como un rey fallecido hace mucho tiempo que exige la devolución de su ajuar funerario o que se tomen acciones contra un enemigo (como es el caso del conflicto interminable entre los Tres Rivales Emplumados de Prax).

Muchos espíritus están dispuestos a ayudar temporalmente a los mortales a cambio de adoración o en beneficio de sus propios intereses. Para adorar a un espíritu es necesario ofrecerle al menos 1 punto de magia por cada punto de POD que posea. Este sacrificio no tiene por qué provenir todo de la misma persona. La ayuda otorgada siempre será consistente con la naturaleza, deseos y pasiones del espíritu.

El Director de Juego también puede determinar si alguna de las habilidades sociales de un aventurero puede aplicarse a las negociaciones con el espíritu. El Director de Juego tiene plena potestad para dictaminar qué quiere el espíritu, si está dispuesto a negociar, etc.

Ediciones anteriores

Si el Director de Juego utiliza material de ediciones anteriores de RuneQuest, la habilidad Combate espiritual de un espíritu es igual a su POD×5, y el daño básico que inflige en combate espiritual es de 1D6+1.

Espíritus atados

Un espíritu puede estar atado a un cristal mágico, un objeto o un animal preparado como se describe en la sección **Encantamiento de atadura** (página 249). El personaje que ata al espíritu puede usar cualquier magia espiritual que éste conozca y disponer de sus puntos de magia para lanzar conjuros.

Combate espiritual

Las interacciones con espíritus hostiles terminan a menudo en combates. Un espíritu que muestra hostilidad hacia los aventureros puede atacar por diversas razones. Lo más habitual es que lo haga para poseerlos o infectarlos con una enfermedad. El combate espiritual también cubre enfrentamientos de energía psíquica, como cuando dos magos se proyectan fuera de sus cuerpos para librar un duelo mágico.

El combate espiritual se usa a veces para obligar a espíritus poderosos a que enseñen conjuros raros. El Director de Juego sólo debería recurrir al combate espiritual en estas situaciones cuando el encuentro tenga interés para la historia.

Independientemente de las motivaciones, en esta sección se explica cómo se desarrollan estos combates.

Iniciar un combate espiritual

El combate espiritual puede darse entre dos entidades incorpóreas (enteramente dentro del plano espiritual) o entre una entidad incorpórea y una entidad corpórea (como un ser humano) en el Mundo Intermedio. No es habitual que ocurra entre dos entidades que residan completamente en el Mundo Intermedio.

Un combate espiritual sólo puede iniciarlo un ser incorpóreo. Un ser corpóreo normal no puede iniciar un combate espiritual. Un chamán que desee entablar un combate espiritual debe proyectarse extracorpóreamente para poder iniciarlo; esto requiere el uso del conjuro rúnico Proyección extracorpórea (ver página 326). El conjuro tarda una hora en lanzarse, y no puede utilizarse si el usuario ha sido emboscado por el espíritu.

Cuando un espíritu desea atacar a un ser corpóreo, ha de manifestarse en el Mundo Intermedio un asalto de combate antes de efectuar su primer ataque. Los chamanes siempre pueden percibir a los espíritus usando Vista mágica, y normalmente advertirán la intención hostil del espíritu antes de que éste se haga visible. Si ambos combatientes se encuentran ya en el plano espiritual, no se produce esta demora.

Una vez iniciado el combate espiritual, durará hasta que se cumpla una de las siguientes condiciones:

- Ambas partes acuerdan poner fin al conflicto.
- Uno de los combatientes abandona.
- Una de las partes (o ambas) se queda sin puntos de magia.

Cuando un espíritu ataca, continuará atacando a su objetivo hasta que gane, pierda, negocie un acuerdo con el objetivo o éste abandone. Cuando se lanza sobre un espíritu el conjuro de magia espiritual Distracción, los ataques de dicho espíritu pueden dirigirse contra el lanzador del conjuro (normalmente un chamán), en cuyo momento el espíritu renunciará a su objetivo anterior y se centrará exclusivamente en su nuevo objetivo.

Los seres vivos que participan en un combate espiritual pueden comunicarse con los espíritus atacantes en todo momento. El Director de Juego determinará, según el tipo de espíritu, qué tipo de comunicación es posible. Puede ser verbal, visual o simbólica de alguna manera. Siempre puede utilizarse la lengua espiritual para comunicarse con un espíritu, pero no tiene por qué ser el único método disponible.

Combatientes

Cualquier número de espíritus incorpóreos puede atacar a una sola entidad a la vez; no ocupan ningún espacio físico en el Mundo Intermedio.

Una vez que un ser corpóreo está librando un combate espiritual, no puede usar ninguna habilidad ni entablar combate cuerpo a cuerpo contra un objetivo físico distinto sin tener éxito primero en una **tirada de Inteligencia** (normalmente INT×5, aunque el Director de Juego puede aumentar o disminuir el multiplicador según estime conveniente). Puede elegir atacar al espíritu usando armas encantadas (ver más adelante) sin necesidad de superar una tirada de concentración.

Los seres corpóreos que participan en un combate espiritual pueden lanzar un conjuro si tienen éxito en una tirada de concentración.

Los espíritus pueden lanzar conjuros si poseen esa capacidad; se les aplican las mismas reglas que a otros combatientes. Los conjuros lanzados por un espíritu surten efecto en el momento de reacción 1, y el espíritu no necesita superar una tirada de concentración.

La habilidad Combate espiritual

La habilidad Combate espiritual se usa tanto para atacar como para defender en combate espiritual. Es una habilidad mágica y puede aumentarse mediante entrenamiento, investigación y experiencia.

≈La saga de Vasana≈

1627, estación del mar.

Unos diez kilómetros al sureste de Alda-Chur se encuentran las colinas de Gamolargo, donde aguardaba el exiguo ejército de sartaritas y praxianos de Argrath.

Argrath había enseñado a algunos de sus compañeros (incluidos varios de mis amigos y yo misma) cómo separar nuestro espíritu de nuestro cuerpo, un proceso que no se diferencia mucho de llenarse con el poder de un dios. Quienes aprendieron la técnica fueron marcados con un tatuaje de un pájaro portando truenos. Con gran concentración era capaz de proyectar mi espíritu errante, aunque mi cuerpo necesitaba ser vigilado tanto física como mágicamente. Yanioth y Sorala parecían encontrarlo más fácil. Vishi ya dominaba aquella técnica u otra muy similar, pero estaba fascinado por nuestros esfuerzos. Quizás se sentía como un adulto observando a unos bebés dar sus primeros pasos. Los demás no aprendieron la técnica, así que nos protegían mientras meditábamos.

Supimos que el ejército lunar había salido de Alda-Chur y marchaba por la Vía Real. No se trataba de una milicia tarshita, sino de soldados entrenados de las tierras del Interior a quienes acompañaban sus sacerdotes. Al morir la tarde los lunares se habían alineado debajo de nosotros, listos para entrar en batalla por la mañana. En la puesta de sol, Argrath y sus sacerdotes comenzaron un ritual en la cima de una colina sagrada para la Muerte; nuestra labor consistía en proyectarnos extracorpóreamente y protegerlos de los espíritus hostiles hasta el amanecer. Invoqué tanto aliento de Orlanth dentro de mí como pudo contener mi cuerpo y seguí a mi Corazón Astral al plano espiritual.

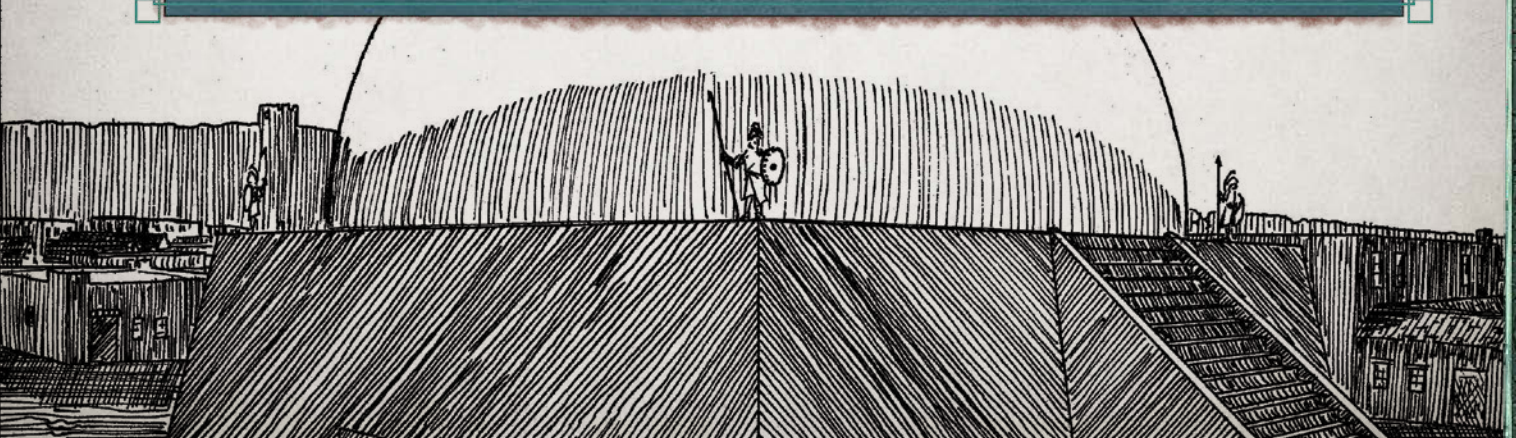
Ya fuera de mi cuerpo, pude percibir espíritus y la geografía mágica de la tierra, pero no veía el Mundo Intermedio. Vi los espíritus de Argrath, sus sacerdotes y sus aliados y guías espirituales. Había perdido la noción del tiempo y no tenía forma de saber si había transcurrido un minuto o una hora.

Fue una suerte que estuviéramos de guardia, pues como Argrath había temido, varios espíritus malignos trataron de irrumpir en el ritual. Eran seres extraños y cambiantes de carmesí y azul, henchidos de amenaza y odio. Les arrojé mi alma, visualizándome a mí misma como un halcón de roja cola con plumas como rayos. Desgarré a los espíritus malignos.

Orlanth me protegió de sus contraataques, porque lo invoqué para bloquear sus intentos por extinguir la estrella que me guiaba. Vi una serpiente verde iridiscente, un oso hecho de estrellas y una llama alta y cornuda luchando junto a mí. Nos batimos con desesperación y furia, sin dar cuartel y sin esperarlo.

Ignoro cuánto tiempo lucharon nuestros espíritus; aunque derrotamos a numerosos enemigos, había demasiados para vencerlos a todos. Me preparé para entregar mi alma a Orlanth, pero antes de que pudiera invocar al dios vi una luz brillante emitida por Argrath y sus sacerdotes. Había aparecido un pájaro espiritual enorme y terrible, blandiendo truenos y lanzando relámpagos por los ojos. Abrumó a los espíritus malignos, incinerando a algunos y esparciendo a los demás, antes de salir volando hacia el ejército lunar. Mi maltrecha alma regresó a mi cuerpo, que rápidamente se desplomó presa del agotamiento. Luego supimos que los poderosos espíritus invocados por Argrath y sus magos habían devastado al ejército lunar de la falda de la colina, matando a sus sacerdotes y fulminando a los soldados con truenos y relámpagos. Los voluntarios sartaritas y praxianos (aquellos que no estaban acompañando a Argrath) no tuvieron más que perseguirlos, ¡pues para cuando les dieron alcance, el ejército lunar ya no existía! Les dimos caza hasta bien entrada la noche y abatimos a la mayoría de nuestros enemigos.

Argrath entró en Alda-Chur vitoreado como su libertador, y lo elevaron sobre su escudo sagrado como señal de respeto. Los líderes tribales lo instaron a marchar sobre Hogar del Audaz para encender la Llama de Sartar.



La puntuación básica de Combate espiritual es común a todas las razas. La habilidad inicial normal de Combate espiritual de un aventurero comienza al 20% más su modificador por categoría de habilidades de magia.

Combate espiritual puede reforzarse con aptitudes como Bailar, Cantar u Otra lengua (lengua espiritual), así como con las runas y pasiones relevantes.

Resolución de un combate espiritual

El combate espiritual se resuelve mediante tiradas enfrentadas usando las habilidades de Combate espiritual de los combatientes (ver **Tiradas enfrentadas** en la página 142). Ambos contendientes realizan sendas tiradas de Combate espiritual. Si los dos tienen éxito, el ganador es el combatiente que haya obtenido el mejor resultado. Si un contendiente obtiene un éxito especial y el otro un éxito normal, el éxito especial es el ganador. Si un contendiente obtiene un éxito crítico y el otro un éxito normal o especial, el éxito crítico es el ganador.

Una tirada enfrentada puede resultar en un ganador y un perdedor, un empate o dos perdedores:

- **Un ganador y un perdedor:** El ganador tiene éxito y el perdedor fracasa. El ganador inflige daño en combate espiritual al perdedor.
- **Empate:** Ambos participantes obtienen un éxito del mismo grado, de modo que la situación queda temporalmente sin resolver. Si ambos participantes lograron un éxito crítico, el resultado es un empate. Ambas partes infligen daño en combate espiritual a su adversario.
- **Dos perdedores:** Ambos contendientes fallan sus tiradas. No pasa nada a menos que una de las tiradas sea una pifia, en cuyo caso se tira en la tabla **Pifias en combate espiritual** (página 370).

Todo aventurero que derrote a un espíritu en combate puede ganar uno de sus conjuros de magia espiritual (a elección del jugador). Si el espíritu posee un conjuro de coste variable, el aventurero puede adquirir tantos puntos del conjuro como tenga el espíritu.

Momento de reacción

El combate espiritual siempre se resuelve en el momento de reacción 12 de cada asalto de combate, independientemente de cualquier otra acción realizada por los personajes. Si un espíritu es atacado con armas físicas o conjuros, estos ataques se resuelven en el momento de reacción normal del atacante para el combate cuerpo a cuerpo.

Todo daño no evitado ni absorbido por una armadura espiritual se deduce de los puntos de magia actuales del objetivo. Ciertos ataques pueden dañar los puntos de golpe reales de seres corpóreos.

Si una entidad es atacada por más de un espíritu, deberá efectuar tiradas de Combate espiritual por separado contra cada uno de los espíritus atacantes.

Daño en combate espiritual

El daño espiritual causado por un ataque de Combate espiritual efectuado con éxito se determina sumando el POD+CAR de la entidad atacante y consultando el resultado en la tabla **Daño en combate espiritual**.

Daño en combate espiritual

POD+CAR	Daño
2–12	1D3
13–24	1D6
25–32	1D6+1
33–40	1D6+3
41–56	2D6+3
Cada +16 puntos	+1D6+1 adicionales
Aprendiz de chamán	+1 al daño
Chamán	+3 al daño

El daño espiritual reduce los puntos de magia actuales del objetivo, a menos que sea absorbido por algún tipo de armadura espiritual.

- Con un éxito especial, el daño espiritual de la tirada se duplica.
- Con un éxito crítico, el daño espiritual se tira dos veces e ignora cualquier armadura espiritual.
- Además, con un éxito especial o crítico, se inflige daño físico real a los puntos de golpe de una localización de golpe del objetivo corporal (ver **Daño a los puntos de golpe** más adelante).

Reducción a 0 puntos de magia

Cuando los puntos de magia de un espíritu se reducen a 0, puede ser controlado por un chamán. Si el espíritu no se controla en este momento, se retira al plano espiritual. Un aventurero que derrota a un espíritu en combate puede aprender su magia, forzándolo a enseñarle cualquier conjuro que conozca, como se describe en **Resolución de un combate espiritual** (más arriba).

Si los puntos de magia de un ser corpóreo se reducen a 0, puede ser poseído (si ése es el objetivo del espíritu) o pierde el conocimiento hasta que recupere 1 punto de magia.

Ejemplo: *Vishi Dunn libra un combate espiritual contra un espíritu particularmente maligno en el plano espiritual. Su Combate espiritual es del 95% y el daño que inflige en combate espiritual es*

de 1D6+6 (1D6+3 como daño básico y un +3 debido a su nuevo estatus como chamán). Logra un éxito especial en su tirada de ataque de Combate espiritual con un resultado de 09. El espíritu con el que está luchando falla su tirada con una habilidad de Combate espiritual del 70% y una tirada de 83. Vishi tira 1D6+6 para calcular el daño y saca un 8, que se duplica debido al éxito especial para causar un total de 16 puntos.

El total de puntos de magia del espíritu es 14, que se reducen a 0 como consecuencia del daño sufrido. El espíritu se ve forzado a regresar al plano espiritual. Pero antes de marcharse, Vishi puede obligarle a enseñarle uno de los conjuros que conozca.

Daño a los puntos de golpe

Un objetivo corpóreo (como un humano) que encaje un ataque especial o crítico en un combate espiritual sufre tanto daño físico en sus puntos de golpe como la cantidad de D6 lanzados para calcular el daño espiritual del ataque. Por lo tanto, 1D6+3 puntos de daño en combate espiritual infligirán 1 punto de golpe de daño físico.

Ejemplo: *En otro encuentro con un espíritu más poderoso, Vishi pierde un asalto de combate espiritual y el espíritu saca un éxito especial. Su daño espiritual es 1D6+3, y su tirada de daño es 8, que se duplica a 16 puntos de magia de daño espiritual. Además de los 16 puntos de magia perdidos, Vishi pierde 1 punto de golpe por el daño físico causado (ya que el daño espiritual se tiró con 1D6+3) en una localización de golpe determinada al azar. Si el espíritu hubiese podido tirar 2D6 por el daño, Vishi habría perdido 2 puntos de golpe por el daño físico.*

Armadura espiritual

Algunos conjuros y objetos mágicos pueden actuar como armaduras espirituales, absorbiendo daño espiritual y reduciendo el daño causado a los puntos de magia de la víctima. *Por ejemplo, el conjuro de magia espiritual Pantalla espiritual absorbe 1 punto de daño espiritual por cada punto del conjuro, mientras que el conjuro rúnico Bloqueo espiritual absorbe 2 puntos de daño espiritual por cada punto del conjuro.*

Una armadura espiritual puede crearse mediante encantamientos e incluso con ciertos elementos naturales, como las plumas de la cola de ciertas aves (especialmente las de halcones vrok, halcones de cola roja, águilas gigantes y cóndores), o ciertas plantas (incluyendo la datura, la flor de luna y la lengua de suegra).

Atacar con armas y conjuros

Las entidades corpóreas pueden atacar a un espíritu enzarzado combate espiritual con armas encantadas y conjuros. Los ataques físicos se resuelven con normalidad, pero enfrentados a la habilidad Combate espiritual del espíritu. Sin embargo, el daño a los puntos mágicos causado por armas físicas se basa en su naturaleza mágica:

- El daño aumentado temporalmente por conjuros de magia rúnica (como Arma certera) puede dañar a los espíritus, pero sólo en la cantidad de daño adicional causada por el conjuro. *Por ejemplo, Espada certera infligiría 1D8+1 si se lanzara sobre una espada ancha.*
- Las armas encantadas (como el hierro encantado u otros metales rúnicos) infligen el daño normal, pero no se benefician del modificador al daño agregado por la suma de FUE+TAM.
- Los conjuros ofensivos que causan daño (como Disrupción o Relámpago) pueden dañar a los espíritus.
- El daño aumentado temporalmente por conjuros de magia espiritual (como Cuchilla afilada, Cuchilla ígnea y demás) no inflige daño a los espíritus, como tampoco las armas de metal rúnico que no estén encantadas (como el hierro no encantado).



El daño causado por armas encantadas y conjuros reduce los puntos de magia del espíritu.

Ejemplo: *Un espíritu con 18 puntos de magia es golpeado con una espada de hierro encantado que inflige 7 puntos de daño. Como resultado, sus puntos de magia se reducen a 11.*

Pifias en combate espiritual

Si se obtiene una pifia en combate espiritual, tira D100 y consulta la tabla **Pifias en combate espiritual** para determinar las consecuencias adicionales.

Pifias en combate espiritual

D100	Resultado
1–15	El combatiente confunde las realidades y pierde todas sus acciones para el siguiente asalto.
16–30	El combatiente sueña despierto y pierde los dos asaltos siguientes atacando a enemigos imaginarios.
31-45	El combatiente se equivoca de objetivo y se inflige daño espiritual a sí mismo.
46–60	El combatiente alucina; si se halla en estado incorpóreo, atacará a cualquier objetivo cercano al azar; si está en el Mundo Intermedio, pierde los siguientes 1D3 asaltos negociando con un enemigo imaginario.
61–75	Las energías del combatiente se descentran; pierde 1D6 puntos de magia.
76–79	El combatiente comienza a llorar descontroladamente y tiene problemas para ver. Su puntuación de Combate espiritual se reduce a la mitad durante los dos asaltos siguientes.
80–89	Las energías del combate espiritual penetran el velo; el combatiente sufre 1D3 puntos de daño en una localización de golpe al azar.
90	Un objeto mágico (elegido al azar) resulta dañado y queda irreparable debido al desbordamiento de energías mágicas.
91–95	Las energías afectan a los sentidos del combatiente. Tira 1D6: con un 1, sus piernas se entumecen y el combatiente cae; 2, los brazos de combatiente se entumecen y sueltan todo lo que sostienen; 3–4, el combatiente pierde el control de su vejiga; 5, el combatiente pierde el control de sus intestinos; 6, el combatiente pierde el conocimiento (pero conserva los puntos de magia que le queden).
96–98	**No chamán:** El cuerpo y el espíritu del combatiente se separan; el combatiente incorpóreo sólo podrá reencontrarse con su cuerpo superando una tirada de Viaje espiritual o mediante la intervención de un chamán. El Director de Juego debe determinar los efectos físicos a largo plazo de esta separación. **Chamán:** Vuelve a tirar dos veces.
99–100	El combatiente pierde la confianza y cree que su única opción viable es rendirse. El combate espiritual termina.

Retirarse de un combate espiritual

Una entidad puede especificar durante su declaración de intenciones que tratará de retirarse de un combate espiritual. Puede hacerlo siguiendo uno de estos procedimientos:

- **Tener éxito en una tirada de Baile espiritual:** El intento se puede hacer en cualquier momento durante el asalto. Si tiene éxito no se realizará ninguna tirada enfrentada de combate espiritual en ese asalto, ya que la entidad se habrá retirado.
- **Tener éxito en una tirada de Combate espiritual:** Si un aventurero declara que tienen la intención de retirarse al final del asalto y tiene éxito en la tirada enfrentada de Combate espiritual, podrá retirarse en el momento declarado.

Cuando un combatiente se retira, el combate finaliza. Los espíritus regresan al plano espiritual. Si el espíritu desea volver a entablar combate, deberá hacerse visible durante todo un asalto antes de poder iniciar el combate espiritual de nuevo.

Posesión

Cuando un espíritu reduce a 0 los puntos de magia de una entidad corpórea, puede poseerla. Existen dos tipos de posesión:

- **Posesión dominante:** En esta forma, la identidad (INT y POD) del ocupante original del cuerpo es suprimida por el poseedor y aprisionada dentro del cuerpo sin poder comunicarse ni actuar. La entidad poseída no puede recuperar puntos de magia ni curar su cuerpo. El poseedor controla el cuerpo, aunque normalmente sólo tendrá los porcentajes básicos iniciales en todas sus habilidades. Algunos ejemplos de posesión dominante incluyen la posesión demoníaca, la locura, el Hombre Malo de la iniciación chamánica y otros. Si se observa por medios mágicos, el aura de un ser poseído presentará la forma del aura natural del poseedor. El alma atrapada es visible como una fea mancha dentro del aura del poseedor.
- **Posesión encubierta:** La criatura poseedora no ejerce ninguna influencia sobre las acciones ni la conciencia del dueño natural del cuerpo, pero comparte su forma física. Algunos ejemplos incluyen espíritus de enfermedades, espíritus de pasiones y tormentos (incluidos malos recuerdos y sueños). Si se observa por medios mágicos, el aura de un ser que sufre posesión encubierta aparecerá borrosa donde los dos espíritus se superponen.

Los requisitos para el éxito de una posesión encubierta varían según el tipo de espíritu, y se detallan en el Bestiario de Glorantha para cada tipo de espíritu capaz de llevarla a cabo. El ser poseído no puede expulsar al poseedor ni siquiera tras haber

≈La saga de Vasana≈

1627, estación del mar.

Una tarde, a un día de viaje de Alda-Chur, nos sentamos alrededor de nuestra fogata a la sombra de unos pilares rotos de gran altura, ruinas de un pueblo olvidado. Vishi Dunn estaba sentado a mi lado con la mirada fija en las llamas, aparentemente perdido en su titilante danza. Desde nuestra visita al plano espiritual, nuestras conversaciones habían sido tensas y con palabras vacilantes. La experiencia de nuestra batalla fue profunda, y yo ya entendía más sobre los mundos por los que caminaba mi aliado.

—¿Cómo fue tu primera visita al plano espiritual? —le pregunté.

El chamán gran llama pareció agitado y sorprendido por la franqueza de mi pregunta. Echó otro trago, se lamió los labios y habló escogiendo bien las palabras.

—Podía verlo todo claramente en derredor, y elegí tres cosas en las que fijar mi mirada. Una fue el vasto bosque verde que se extendía debajo de mí. Más cerca estaba el gran monolito mágico que brillaba con un azul misterioso a la luz del sol. Finalmente vi la forma de mi amigo Alkaaz, otro de los aprendices de Sabera, que me estaba guiando.

»Primero todo se volvió brumoso. Quería frotarme las lágrimas de los ojos. Mi piel se enfrió y luego todos los pelos de mi cuerpo se erizaron. La niebla se tornó más densa. A mi alrededor todo empezó a desdibujarse.

»Aquella sensación creció hasta que todo estuvo gris, frío y oscuro, indistinguible de otras cosas y partes. Entonces, unas luces brillantes atravesaron la niebla. Más brillante aún era la figura de Alkaaz, mi amigo, que ardía con una luz blanca y diáfana como había aprendido que hacían todos los seres vivos. Tras él había una titubeante masa de color azul brillante; era el espíritu de la piedra que estábamos buscando. Más allá, distante y aún borrosa o difuminada por completo, había una gran extensión de verde bosque.

Entonces se volvió y me miró a los ojos.

—Todos los que entran en el plano espiritual lo ven como creen que debería ser. Llevan con ellos sus propias referencias, su cielo, su tierra. ¿Qué viste tú?

recuperado todos sus puntos de magia. El poseedor sólo puede ser exorcizado (ver página 358) por otro espíritu o chamán.

Cuando un espíritu que posee a alguien sufre una derrota en combate espiritual, es expulsado inmediatamente al plano espiritual. El chamán que lo ha derrotado no tiene la opción de atar semejante espíritu a su ánima.

El plano espiritual

El plano espiritual es una vasta singularidad sin fronteras internas estrictas. Está formado por entidades y cosas incorpóreas. Mantiene una leve correlación con el Mundo Intermedio. Algunos espíritus están atados a lugares específicos, mientras que otros deambulan libremente por todo el plano espiritual. Es un lugar de belleza sublime y vida, pero también es por donde vagan los espíritus perdidos, donde se unen los sueños rotos y donde las pesadillas devoran a los incautos.

Por lo general, los aventureros y los chamanes que se proyectan extracorpóreamente y visitan el plano espiritual comienzan en la Región Interior, su centro. Desde ahí pueden aventurarse hacia fuera utilizando la habilidad Viaje espiritual para desplazarse.

Describir el plano espiritual

El plano espiritual puede visualizarse como un lugar sin gravedad ni fuente de luz exterior, sino repleto de formas de colores muy diversos. La percepción real es limitada y depende tanto del poder del espectador como de la intensidad de lo que se ve. El POD define el tamaño relativo de los espíritus, así como su visibilidad.

El plano espiritual está compuesto por muchas partes más pequeñas que son distintas, pero que están conectadas a otros lugares a través de caminos espirituales.

Por ejemplo, si uno desea encontrar la entrada al Reino Infinito, puede comenzar en el Campamento de Waha, que está rodeado por la Gran Manada. De ahí saldría al Reino del Rebaño Feliz, ubicado en las Vastas Llanuras del Espíritu. El viaje proseguiría quizá hasta la Llanura Infinita, cuyos confines exteriores se difuminan hasta que uno se halla por fin en el Reino Infinito.

Estas regiones son independientes entre sí; a menudo se superponen e incluyen lo menor dentro de lo mayor. Tienden a cambiar y fusionarse, entremezclando sus fronteras. Éste es uno de los grandes peligros del plano espiritual, porque en cualquiera de sus regiones pueden encontrarse seres de enorme magnitud.

El plano espiritual es también un único lugar; no está delimitado por fronteras ni barreras. Para la mayoría de las personas, todo el plano espiritual parece una vasta zona gris compuesta aparentemente por una nada ilimitada; carecen de los sentidos o la sensibilidad necesarios para percibir su realidad. Los chamanes, sin embargo, pueden visualizar su propia Región Interior local, y definen la apariencia de ese lugar conforme a

≈La saga de Vasana≈

1627, estación del fuego.

Habíamos viajado a las ruinas de Murallas Blancas buscando la ayuda de los dioses y espíritus de ese lugar. Sorala nos había contado que, hasta que Sartar fundó Hogar del Audaz, Murallas Blancas había sido el centro religioso del pueblo heortlinga durante muchos siglos, y tal vez podríamos persuadir a sus espíritus para que nos ayudasen. Vishi pensó que podría encontrar espíritus amistosos allí.

La gran ciudad templo había sucumbido al asalto lunar hacía casi seis años. Allí fue donde el Murciélago Carmesí destruyó el alma de mi padre Farnan. En mi fuero interno albergaba la esperanza de encontrar algún vestigio de su existencia espiritual, aunque Yanioth me advirtió que era poco probable.

Los hendrikingas aún celebran ceremonias estacionales en Murallas Blancas, pero la ciudad misma está abandonada. Vishi, Yanioth y yo nos proyectamos extracorpóreamente mientras Harmast, Vostor, Sorala y Nathem (resucitado después de nuestra excursión al Abismo de la Garganta de la Serpiente) vigilaban nuestros cuerpos.

Seguimos la forma espiritual de Vishi hasta las profundidades del plano espiritual, adentrándonos mucho más de lo que nos había mostrado Argrath. Oí un terrible ruido en la oscuridad y vi estrellas arremolinándose en el abismo. A lo lejos divisé una serpiente enorme, tan grande que no alcancé a distinguir ni su boca ni su cola. Vishi nos advirtió que no nos acercásemos a aquellas entidades tan formidables.

—Porque si os miran con todo su poder, vuestro espíritu será aniquilado.

Vislumbré entonces una brillante luz roja y la seguí. La luz atravesó la oscuridad como una centella y oí el murmullo de aguas subterráneas. Aparecieron serpientes que ascendían en la oscuridad, como si se deslizaran por paredes invisibles. Entonces vi la cabeza ensangrentada de un hombre dorado flotando en un torrente de sangre. Una serpiente marrón le lamía la cabeza, como si quisiera devorarlo.

Vishi nos apremió con urgencia.

—¡Debemos salir de aquí, ahora!

Desde las profundidades de la corriente brilló un sol rojo, irradiando y titilando a través de las oscuras aguas. El astro carmesí emergió en la superficie, esparciendo las serpientes por doquier. Los ojos del hombre dorado decapitado se abrieron, pero antes de que su mirada se posara sobre nosotros, Vishi bailó para devolvernos a nuestros cuerpos.

—¿Qué era eso? —pregunté.

—La luna menguante volverá a crecer —dijo Vishi enigmáticamente. Le pedí que hablara con claridad.

—Era un espíritu de la Luna Roja, invocado o tal vez creado cuando los lunares asaltaron Murallas Blancas. Trajeron una magia terrible con ellos: caos, asesinatos y otros horrores. Engendraron a ese espíritu.

—¿Podríamos someterlo a nuestro servicio? —inquirí.

—Tal vez —respondió Vishi con cautela—. Pero es más poderoso y traicionero de lo que me atrevo a confrontar.

—Orlanth arrebató el poder a muchos seres peligrosos y traicioneros —insistí.

—Yo no soy Orlanth —replicó Vishi.

Buen argumento, pensé. Quizá aquel espíritu fuera demasiado poderoso, pero podría haber otras formas de obtener poder sobre los habitantes del Otro Mundo.

sus tradiciones. Así, tanto los praxianos como los pentanos se encuentran en una exuberante llanura, en medio de un gran rebaño de sus propios animales, mientras que los darjiinitas ven un pantano muy frondoso.

Si se aventurasen más allá de esta zona local, un praxiano encontraría un rebaño aún más grande compuesto por todas las bestias praxianas, donde residen los espíritus vivos, los extintos y los que aún han de existir. Esta Región Fronteriza encierra su limitado territorio ancestral.

Y más allá de eso hay una Región Exterior aún más grande que incluye a los praxianos y otros seres también, aunque esos otros tienen una relevancia menos evidente para los pueblos de los rebaños. Es un reino más grande poblado por animales en general, que comprende partes del territorio de las bestias hykimi, además de seres independientes como los agimori, y que se superpone al dominio de otros espíritus antiguos del Jardín de Genert, la mayoría de los cuales ya están muertos. Sin embargo, esa región más grande existe, aunque a menudo con límites vagos y cambiantes porque los conceptos son fluidos. La presencia de criaturas atharax de seis y ocho extremidades, y también de humanoides *beliyem* y *kendistas*, así como las experiencias del juguetón y destructivo *uluym* o del absorbente *ini* que todo lo destruye, son angustiosas en el mejor de los casos y hostiles en el peor para los humanos praxianos ordinarios.



Se trata de un lugar extremadamente inhóspito que la mayoría de las personas deben evitar.

Para comprender realmente estos dominios mayores y todo lo que engloban se requiere un gran conocimiento, poder y especialmente el desarrollo de la visión espiritual para percibir los verdaderos efectos de la experiencia extática. Es similar a una expansión y asimilación, como ser capaz de abarcar los diversos conceptos que están contenidos en su interior.

Este proceso implica una propagación. Con el tiempo, teóricamente un chamán podría integrar estos inmensos reinos dentro de sí mismo, para poder entenderlos y ser capaz de avanzar a otros aún más grandes y difusos. Esto requiere desprenderse de las meras características humanas, y así, cuanto más poderoso se vuelve un chamán, menos humano puede considerarse.

Cuando todos los reinos posibles se digieren de este modo, es posible alcanzar la eternidad.

Equivalencias entre el Mundo Intermedio y el plano espiritual

Los lugares del Mundo Intermedio tienen sus equivalentes en el plano espiritual. Estos lugares pueden convertirse a veces en «puertas» entre ambos mundos, umbrales que es posible atravesar. La magia existente en un lado u otro puede aumentar o disminuir la permeabilidad de estas puertas, incluidos vórtices espirituales, cementerios, templos o cualquier sitio donde se hayan ofrecido sacrificios a los dioses. El Director de Juego debería idear otros cuando diseñe sus aventuras.

Regiones del plano espiritual

La mayoría de los visitantes del plano espiritual llegan a la Región Interior, su centro, y emprenden su viaje hacia fuera desde allí. Las zonas más próximas al centro del plano espiritual reflejan su propia naturaleza, en lugar de cualquier forma física equivalente. Viajar a la Región Interior es fácil; quizá demasiado, porque la corriente del plano espiritual lo atrae a uno inexorablemente hacia su centro. A menudo, un vórtice forma una puerta de entrada hacia una región más profunda. Un chamán no tiene más que «dejarse llevar» y será atraído a lo más profundo. Lo difícil es volver a salir. Para trasladarse de una región a otra más exterior, hacia la frontera, es preciso utilizar con éxito la habilidad Viaje espiritual.

Los chamanes suelen buscar espíritus en la Región Fronteriza del plano espiritual. La mayoría de los espíritus que buscará un chamán en el desempeño de su oficio se pueden encontrar allí. De vez en cuando el chamán deberá viajar hacia la Región Exterior en busca de espíritus, en zonas más difíciles de transitar.

Algunos conjuros de magia espiritual permiten al chamán crear una puerta de enlace entre las distintas regiones del plano espiritual. Si tiene éxito, el chamán debe «cruzar el umbral» para viajar desde una región a otra más exterior.



Cada hora que pasa en una región interior, el chamán debe tirar su POD×3 (o, si forma parte de un grupo, el POD×3 más alto del grupo). Si la tirada no tiene éxito, un espíritu hostil habrá localizado al chamán.

Adentrarse más aún en el plano espiritual impone un modificador al Viaje espiritual. Cada zona de distancia respecto a la Región Interior disminuye la puntuación de Viaje espiritual del chamán en un –10% por zona. El regreso impone el modificador opuesto; siempre es más fácil desplazarse en la dirección de la Región Interior.

Vórtices espirituales

Los vórtices espirituales son lugares que crean, atraen o atrapan espíritus. Un chamán siempre puede volver a visitar un vórtice que ya conozca. En general se tardan 1D6 horas en alcanzar un vórtice espiritual. Los chamanes consideran muy valioso conocer la ubicación de vórtices concretos; el jugador que interpreta al chamán debería elaborar una lista de los vórtices conocidos por su aventurero para que pueda volver a ellos y encontrar a los espíritus asociados que los habitan.

Si un chamán está extremadamente lejos de un vórtice, puede tardar más de 1D6 horas en llegar hasta él.

Las runas y el plano espiritual

Partes del plano espiritual resuenan bajo la influencia de diferentes runas. Un chamán aprende a reconocer y localizar estas resonancias como parte de la búsqueda de espíritus. Si el chamán está buscando un espíritu de curación o uno que conozca el conjuro Curación 3, viajará a las regiones del plano espiritual que resuenen con la runa de Curación (Armonía) usando Viaje espiritual. Una vez que el chamán localiza la resonancia, debe examinar los espíritus congregados para identificar el que le interesa, como un cazador podría inspeccionar charcas y arroyos en un gran bosque o llanura en busca de una presa específica.

Los espíritus se sienten atraídos por las runas más afines a su naturaleza. Cuanto más tiempo lleve unida la runa a un vórtice, mayor será el número (y el poder) de los espíritus que se sentirán atraídos por la resonancia.

Búsqueda de espíritus

Para encontrar un espíritu, el chamán debe proyectarse extracorpóreamente y entrar en el plano espiritual. Una vez allí, declara qué tipo de espíritu está buscando y realiza una tirada de Viaje espiritual. La probabilidad de éxito se ve afectada por

la rareza del espíritu (según lo determine el Director de Juego en función de la zona, el tipo de espíritu y su naturaleza) tal y como se muestra en la columna Modificador de la tabla **Rareza de los espíritus**.

Rareza de los espíritus

Rareza	Ejemplo	Modificador
Espíritu muy común	POD 1D6	+20%
Espíritu común	POD 3D6	0
Espíritu infrecuente	POD 3D6+6	−10%
Espíritu raro	POD 4D6+6	−20%
Espíritu muy raro	POD 5D6+6	−30%
Espíritu único	POD 6D6+	−50%
En un lugar espiritual apropiado	Ver lugares espirituales	+20−50%

Un fracaso puede resultar en un encuentro con un espíritu al azar, a discreción del Director de Juego. Una pifia generalmente resulta en la aparición de un espíritu peligroso y potencialmente maligno. El Director de Juego puede ignorar perfectamente la necesidad de una tirada de Viaje espiritual si prefiere hacer avanzar la historia.

El chamán puede gastar puntos de magia al inicio de la búsqueda para aumentar sus posibilidades de éxito. Cada punto de magia gastado en este propósito añade un +1% a su puntuación de Viaje espiritual.

Durante cualquier período que el chamán pase en estado incorpóreo, está limitado a una sola tirada de Viaje espiritual y un encuentro planeado con un espíritu. Si un chamán incorpóreo pierde un combate en el plano espiritual, su alma se retira a su cuerpo seguida por el espíritu victorioso.

Proyección extracorpórea prolongada

El ritual de proyección extracorpórea convencional de un chamán permite un solo viaje al plano espiritual, una única tirada de Viaje espiritual y un encuentro con un espíritu. Después de eso ya habrán transcurrido las 1D6 horas y el chamán vuelve a su cuerpo. Debe esperar un día entero antes de volver a entrar en el plano espiritual.

Si el chamán sabe que la búsqueda llevará más tiempo, puede prepararse de antemano para la posibilidad de una proyección extracorpórea prolongada. Si lo declara en el momento de la proyección, al final de las 1D6 horas el chamán puede gastar 1 punto de magia. En este momento, el Director de Juego vuelve a tirar 1D6 para determinar cuántas horas adicionales podrá permanecer el chamán en el plano espiritual. El chamán dispone de otra tirada de Viaje espiritual y de un encuentro espiritual planeado adicional.

Cada hora que pase en el plano espiritual después de las seis primeras, el chamán debe efectuar una tirada de POD×4. Si fracasa, el chamán pierde 1D6 puntos de golpe totales. Si la tirada es un éxito, no se produce pérdida de puntos de golpe. El chamán muere si sus puntos de golpe se reducen a 0.

Lugares espirituales

Algunos vórtices espirituales son lugares donde el Mundo Intermedio y el plano espiritual están muy cerca. Estos **lugares espirituales** son generalmente zonas donde se han descargado grandes cantidades de energía mágica, como una batalla, un matrimonio divino u otra acción mágica de gran magnitud.

Algunos lugares espirituales están habitados por espíritus errantes: consulta las descripciones del capítulo **Espíritus** en el Bestiario de Glorantha para determinar el tipo de espíritu presente en la zona. Sin embargo, la mayoría de los lugares espirituales están habitados por los participantes originales del evento que les dio forma.





Los lugares espirituales son relativamente raros. Entre los más famosos se encuentran:

- **Colina de Orlanth Victorioso:** Donde Orlanth (y más tarde Harmast Descalzo) comenzaron la búsqueda de los Portadores de Luz. Principalmente espíritus elementales y humanos; bien vigilado por el culto de Orlanth.
- **Descanso de Jaldon:** Ubicación de la tumba de Jaldon Dientedorado, custodiada por la Sociedad del Toro Blanco. Principalmente almas elementales, humanas y de animales de rebaño.
- **El Bloque:** Donde el Toro Tempestuoso derrotó al Diablo. Principalmente espíritus del Aire, nómadas y caóticos.
- **Kero Fin:** Lugar de nacimiento de Orlanth, y Axis Mundi para el Paso del Dragón. Este lugar atrae a muchos espíritus poderosos y únicos del Aire y la Tierra. También es el lugar de nacimiento de Yinkin y el hogar de muchos espíritus de gatos sombríos.
- **Montaña del Paso Tormentoso:** El Toro Tempestuoso luchó aquí contra un dios de la montaña, lo retorció como un sacacorchos y lo clavó en el suelo. El sitio está muy bien vigilado y contiene principalmente almas de elementales, mamíferos y humanos.
- **Murallas Blancas:** Este templo en ruinas alberga la antigua capital hendrikinga. Cayó ante los lunares en 1621 a un precio terrible después de un asedio de dos años. Contiene principalmente almas del Aire, lunares y humanas.
- **Noche y Día:** El lugar de una terrible batalla donde Gbaji paralizó a Kyger Litor y destruyó el reino heortlinga. Principalmente almas elementales, troles y humanas.
- **Pico del Oso Pardo:** Un lugar sagrado para los orlanthi y sitio de una derrota a manos de la Universidad Lunar de Magia. Principalmente espíritus del Aire, humanos y lunares.
- **Ruina Humeante:** Las perennes volutas de humo de estas ruinas marcan el lugar donde dragonuts y hombres bestia sojuzgaron el poder de los troles durante la Ocupación Inhumana del Paso del Dragón. Principalmente almas de elementales, troles y algunas humanas.
- **Templo Salvaje:** Este vasto complejo megalítico es un templo dedicado a Arachne Solara y está bien custodiado por hombres bestia. Contiene todo tipo de espíritus poderosos y únicos.
- **Vado Peligroso:** El sitio de la gran batalla entre Arkat y Gbaji. Principalmente espíritus del Aire, troles, humanos y caóticos.

Cultos espirituales

Muchos espíritus notables son adorados por toda Glorantha, aunque no son dioses ni forman parte de ningún culto divino. Un chamán puede activar cualquiera de los numerosos restos de antiguos santuarios que se remontan a diversos períodos legendarios e históricos. Si se hace con éxito, los fieles pueden sacrificar POD a los espíritus venerados y recibir a cambio conjuros rúnicos especializados muy poco comunes.

Estos lugares de culto se llaman **santuarios**. Pueden originarse auténticos cultos en torno a un comienzo tan humilde, pero para que eso suceda se necesita mucho. Los requisitos son numerosos y van más allá del alcance de esta descripción.

A continuación se enumeran varios aspectos comunes a todos los cultos espirituales.

Miembros laicos

Todo el que conoce la existencia de un culto espiritual puede ser considerado un miembro laico de ese culto. Sin embargo, esta condición no acarrea ningún beneficio para la persona ni tampoco para el espíritu venerado.

Iniciados

Los verdaderos adoradores del espíritu son los iniciados del culto. Tienen muchos de los beneficios y responsabilidades de un iniciado de un culto normal, pero gozan de mayor libertad para la adoración. A menos que el culto espiritual sea un enemigo acérrimo del culto de otro dios, se puede ser un iniciado de ambos sin mucho problema, o incluso un iniciado del espíritu y un sacerdote del dios. Como son relativamente débiles, los espíritus hacen todo lo posible para no granjearse la enemistad de ninguna deidad.

Un iniciado debe sacrificar 1 punto de POD al espíritu, lo cual le proporciona 1 punto de runa con ese espíritu. Puede sacrificar puntos de POD adicionales si lo desea.

La intervención divina de estos iniciados tiende a limitarse a hazañas relacionadas con los atributos del espíritu. La solicitud habitual para un espíritu es «*¡Ayuda!*», con pocas excepciones. El espíritu ayudará de cualquier manera que pueda, siempre acorde con sus capacidades.

Chamanes

En lugar de tener sacerdotes de las runas tradicionales, en estos cultos los chamanes se vinculan al espíritu y obtienen los pocos conjuros rúnicos disponibles, así como la capacidad de enseñar la magia del espíritu a sus seguidores.

Si el chamán deja de servir al espíritu, pierde el acceso a los conjuros rúnicos que le ha proporcionado. Aparte de ser considerado un enemigo del culto, esto no acarrea más desventajas.

Establecer un santuario espiritual

La activación de un santuario espiritual requiere de varios componentes que se describen a continuación.

Un foco de poder

El **foco de poder** es generalmente un ídolo sagrado, una reliquia divina, un objeto bendito u otro artefacto de gran poder. Debe haber estado muy cerca del dios o espíritu, preferiblemente el centro de poder para un culto olvidado o algo utilizado por un dios o héroe. No todas las posesiones o ídolos de figuras legendarias valen; tiene que ser algo que contenga suficiente esencia del espíritu como para servir de pista para localizarlo.

Algunos ejemplos de focos conocidos son estatuas de la Mujer Rana, aguas mágicas, un hueso fósil de un dios, un arma mágica, un trozo de madera, una madeja enredada de hilo y cabello, un collar de dientes, un escudo, una cabeza de caballo seca, una bolsa de cuero llena de tierra roja, un remo o una escalera.

Un chamán

Un chamán debe llevar a cabo un ritual especial para activar estos santuarios. La ceremonia se puede realizar de distintas maneras (como es habitual entre los chamanes), pero todas las ceremonias tienen elementos comunes.

El chamán debe sacrificar permanentemente 1 punto de su propio POD.

Después se proyecta fuera de su cuerpo, entra en el objeto y rastrea el flujo del poder perdido a través del plano espiritual. Para rastrear al espíritu, el chamán debe hacer una tirada de POD×3. Si fracasa, no tendrá posibilidad de encontrar el espíritu sin comenzar el rito de nuevo y sacrificar otro punto de POD. El chamán vuelve a su cuerpo.

Si encuentra al espíritu, el chamán debe convencerlo para que coopere y activar el santuario espiritual. En general no es difícil, ya que están acostumbrados a tales solicitudes. Para determinar la probabilidad de éxito del chamán, se enfrenta su CAR al POD del espíritu en una tirada de resistencia. El POD del espíritu típico es 3D6+6. El enfrentamiento puede prolongarse hasta que el chamán salga victorioso. Cada asalto perdido significa que el chamán enferma por el número equivalente de días después del ritual, pero no correrá peligro de ser poseído excepto por espíritus humanoides o caóticos.

Una vez convencido, el espíritu debe ser aprobado por el ánima del chamán, que en estos momentos estará habitando su cuerpo. Ésta puede ser la parte más crucial de la operación: si decide a favor del espíritu, el ánima se convierte en una devota del mismo junto con el chamán, y puede sacrificarse para usar los conjuros rúnicos del espíritu, como haría un sacerdote de las runas con un espíritu aliado. Sin el consentimiento del ánima, el acuerdo es inútil y el chamán debe buscar otro espíritu e intentarlo de nuevo. A pesar de las posibles ventajas, puede que un ánima no acepte el acuerdo, ya que mientras éste dure perderá autonomía y quedará sujeta al espíritu del culto, además de tener que obedecer sus deseos. Puede haber desacuerdos entre el ánima y el espíritu del culto espiritual que sólo se manifiesten cuando ambos entran en contacto a través del chamán.

El ánima es indispensable para poder ejercer como chamán, así que en estos casos el acuerdo con el espíritu del culto debe anularse. Para determinar si el ánima y el espíritu del culto están de acuerdo, tira un D100. Un resultado de 1–90 significa que el acuerdo se lleva a cabo sin incidencias; con 91–00 se producen diferencias irreconciliables. El chamán pierde todo el POD que sacrificó para llegar al acuerdo y ya no podrá volver a contactar con ese espíritu en concreto.

Una congregación

Al menos diez iniciados deben estar dispuestos a continuar adorando activamente al espíritu para que la próxima etapa tenga éxito. El espíritu se alza, habitando el cuerpo del chamán, y guía a todos en una oración de alabaza. Acto seguido, cada iniciado sacrifica 1 punto de magia. Esto apacigua al espíritu durante una semana, tras lo cual la oración y el sacrificio deben repetirse. Esto forma parte del acuerdo.

Para que esta relación continúe, deben respetarse los preceptos del culto. Los ejemplos que se dan a continuación describen los preceptos de los cultos del Colmillo Negro y el Comerrobles, incluidas las mismas condiciones generales para sus adoradores.

Para crear otras condiciones que los adoradores deban cumplir, el Director de Juego ha de determinar lo que se sabe sobre el espíritu y hacer que éste exija a los iniciados una adoración satisfactoria. Si se ofende, se marchará tanto si quiere como si no; las leyes antiguas deben respetarse, especialmente las entidades tan débiles como estos espíritus menores.

Cultos espirituales de ejemplo

En esta sección se describen dos cultos espirituales de ejemplo que pueden servir como modelos generales para diseñar otros cultos similares.

Hermandad del Colmillo Negro



Espíritu trol bandido

La Hermandad del Colmillo Negro se formó hace unos 200 años, después de la invasión trol de la Gran Ruina de Pavis, cuando un chamán humano conoció a Colmillo Negro en el plano espiritual. Colmillo Negro fue un bandido legendario que en el siglo anterior había atacado a todos los moradores de la Gran Ruina con independencia de su raza. El espíritu de Colmillo Negro sirve a un dios sin nombre y puede dispensar magia rúnica a sus fieles.

Éste es un culto pequeño de unos 300 adoradores, todos ellos asesinos y bandidos. Está organizado como una gran familia extendida donde los iniciados son «adoptados».

Iniciación

Los iniciados se captan de entre los conocidos de los sacerdotes chamanes. El culto les encomienda varias misiones de prueba antes de aceptarlos. Colmillo Negro no acepta fieles que no sean iniciados.

Un aspirante a iniciado no tiene por qué reunir los criterios básicos para la iniciación. En vez de eso, el candidato debe convencer a un espíritu controlado por el sumo sacerdote del culto superando la misma tirada que tendría que hacer un señor de las runas para aliarse con dicho espíritu (ver página 279). Si la tirada fracasa, el espíritu inicia un combate espiritual con el candidato, pues sabe demasiado como para dejarlo libre. Si la tirada tiene éxito, el candidato habrá convencido al espíritu y se convierte en iniciado, uno más de la familia. El espíritu no se convierte en aliado del candidato.

Si se produce un combate espiritual y el candidato es derrotado, el espíritu puede intentar poseerlo o marcharse sin más, a discreción del Director de Juego.

Sacerdotes de las runas

Los cultos espirituales no tienen sacerdotes de las runas propiamente dichos, así que los sacerdotes del Colmillo Negro son sus chamanes. Como la mayoría de los sacerdotes chamanes, pueden sacrificar POD a cambio de puntos de runa del culto.

Magia rúnica especial

Al tratarse de un culto pequeño, sus miembros únicamente disponen de los siguientes conjuros de magia rúnica: Adivinación, Bloqueo espiritual, Conjuro múltiple 1 y Extensión 1. La mágica rúnica especial del culto incluye Demolición, Escudo e Invisibilidad.

Notas

Pertenecer a este culto entraña cierto peligro, ya que muchos darán muerte a cualquiera sospechoso de ser miembro. Sin embargo, mientras sean útiles para los poderes fácticos, son tolerados e incluso alentados extraoficialmente.

Comerrobles

Espíritu del fuego de las llanuras

Comerrobles es la deidad de fuego más poderosa de las llanuras de Prax. Lleva mensajes y sacrificios a los dioses del Cielo y el Aire, pero es más importante en su función de Protector. Durante la Gran Oscuridad, los hombres lo mantuvieron vivo alimentándolo con todos los grandes bosques que una vez cubrieron la región, y a su vez el Fuego ayudó a los hombres a sobrevivir. Gracias a esta adoración verdadera y sincera reverencia, Comerrobles se unió a los grandes espíritus de las llanuras.

Comerrobles sólo exige a sus iniciados y chamanes que nunca dejen que el fuego se apague por completo ni posean el conjuro de magia espiritual Extinguir.

Magia rúnica especial

Comerrobles proporciona los siguientes conjuros de magia rúnica: Adivinación, Bloqueo espiritual, Conjuro múltiple 1 y Extensión 1. Permite a sus fieles Invocar y Expulsar elementales de fuego (de cualquier tamaño), y otorga a los más devotos el conjuro Crear fuego salvaje.

Si el acto de adoración de Comerrobles se realiza con un éxito especial, proporciona los conjuros Crear fuego salvaje e Incinerar a los muertos.





HECHICERÍA

LA NATURALEZA DE LA HECHICERÍA

Los hechiceros perciben un universo impersonal de leyes inmutables. La hechicería utiliza la manipulación lógica de estas leyes para explotar estas cualidades y crear el efecto deseado. Por este motivo no requiere la aprobación de los dioses o espíritus de la misma manera que la magia espiritual o la rúnica.

Éste es el enfoque más conceptualmente flexible para la magia de RuneQuest, y sus conjuros son potencialmente los más poderosos. A través del gasto de puntos de magia (a menudo en cantidades considerables), los hechiceros pueden alterar las características básicas de sus conjuros y aumentar su alcance, duración e incluso fuerza.

En la Segunda Edad, los aprendices de dioses estudiaron cuidadosamente las relaciones entre runas examinando y formulando hipótesis sobre el **monomito**, y como resultado crearon conjuros únicos y extremadamente poderosos que cambiaron el paisaje mágico del mundo. Reunieron grandes colectivos de hechiceros que unieron sus fuerzas para lanzar conjuros más allá de las capacidades de un hechicero individual. Los aprendices de dioses conquistaron gran parte de Glorantha, pero su extralimitación resultó finalmente en su perdición.

La hechicería es el sistema mágico dominante de la religión malkionita ubicada en el lejano oeste, más allá del Paso del Dragón. En el resto de Glorantha se teme a la hechicería como resultado del legado de los aprendices de dioses. A pesar de ello, pueden encontrarse hechiceros en Kethaela y en el Imperio Lunar. En el Paso del Dragón, el culto de Lhankor Mhy enseña una forma limitada de hechicería.

Este capítulo proporciona una descripción general básica de la hechicería, un tema que se ampliará en futuros suplementos de RuneQuest.

USO DE LA HECHICERÍA

La hechicería gloranthana utiliza fórmulas complejas y lógicas que deben dominarse con precisión para manipular runas con una o más **técnicas**.

Cada conjuro de hechicería es una habilidad que representa la capacidad del hechicero para canalizar con precisión su energía psíquica (es decir, sus puntos de magia) a través de fórmulas en el orden, manera y combinación precisos para lograr el efecto deseado.

RUNAS

La comprensión que tiene un hechicero de una runa no se basa en su afinidad con ella, ni tampoco se mide con una habilidad. Es más bien un estado binario: o se comprende una runa lo bastante bien como para manipularla, o no se comprende en absoluto.

Los hechiceros dividen las runas en runas elementales, de poder y de forma. Este enfoque es similar al de las afinidades rúnicas personales de un aventurero, pero con algunas diferencias fundamentales. La más importante es que los hechiceros distinguen estrictamente entre las runas de poder y las de forma en mayor grado que otros.

La comprensión que tiene un aventurero de una runa con fines hechiceros no tiene implicaciones personales ni psicológicas: la hechicería es impersonal y racional. Un hechicero puede aprender a manipular simultáneamente las runas de Ilusión y Verdad sin penalización y sin que su comportamiento se vea afectado por la naturaleza de las mismas (aunque el uso que dé a esa magia podría tener consecuencias en sus afinidades rúnicas personales).

Cada hechicero comienza a jugar habiendo dominado al menos una runa, tal y como se indica en la descripción de la ocupación de filósofo (página 68).

Las runas elementales

Los hechiceros organizan las runas elementales en un pentagrama denominado **Sello de Zzabur**. Cada runa se conecta con otras dos, que son sus **runas menores**.

Oscuridad: El primero de los elementos. Incluye todas las cosas oscuras, frías o conectadas con el Inframundo. Sus runas menores son Tierra y Aire.

Agua: El segundo elemento, que incluye todos los líquidos compuestos principalmente de agua o que dependen de ella para su composición: lagos, ríos, arroyos, mares, lluvia, sangre, etc. Sus runas menores son Aire y Fuego/Cielo.

Tierra: El tercer elemento incluye tierra, roca, piedra, hueso y todo lo sólido. Sus runas menores son Oscuridad y Fuego/Cielo.

Fuego/Cielo: El cuarto elemento, incluye la Bóveda Celeste, fuego, calor y luz. Sus runas menores son Agua y Tierra.

Aire: El quinto elemento, incluye aire, viento, atmósfera, aliento y nubes. Sus runas menores son Agua y Oscuridad.

Luna: Reconocida sólo por los hechiceros lunares, incluye las Lunas Roja y Azul, el tiempo, los ciclos y el equilibrio. No tiene runas menores.

El conocimiento de una runa elemental proporciona cierto grado de conocimiento sobre sus runas menores. Un hechicero puede aprender conjuros empleando una de sus runas menores, incluso aunque no domine su uso, pero lanzarlos le costará el doble de puntos de magia.

Ejemplo: *Damastol ha dominado la runa del Fuego/Cielo. Puede lanzar conjuros con las runas del Agua y la Tierra, pero a un coste mayor en puntos de magia.*

La runa de la Luna no tiene runas menores asociadas. Como resultado, los aprendices de dioses dudaban si incluirla entre las demás runas elementales.



La runa de la Magia

Esta runa indica una conexión entre el mundo mortal y el eterno Tiempo Divino. Es diferente de las runas que componen los elementos, poderes y formas de Glorantha; la runa de la Magia es una condición, no un componente. Se estudia para dominar el arte de la magia.

Las runas de poder

Las runas de poder están organizadas en pares opuestos. El conocimiento de una runa de poder implica un cierto grado de conocimiento sobre su opuesta. Un hechicero puede lanzar conjuros usando una runa de poder opuesta incluso aunque no domine su uso, pero a un coste mayor en puntos de magia.

Movimiento: La runa que gobierna el movimiento y redirección de las cosas, ya sea hacia arriba, hacia abajo, de lado a lado o en cualquier permutación posible. Es lo opuesto a la Inmovilidad.

Inmovilidad: Esta runa gobierna la estabilidad, la inactividad y el inmovilismo. Es lo opuesto al Movimiento.

Armonía: Esta runa gobierna la unidad, la cooperación y la curación. Es lo opuesto al Desorden.

Desorden: Esta runa gobierna la desunión, la entropía y la dispersión. Es lo opuesto a la Armonía.

Verdad: Esta runa gobierna la certeza, el conocimiento, la veracidad, la exactitud y la lógica. Es lo opuesto a la Ilusión.

Ilusión: Esta runa gobierna la ilusión, la falsedad, el engaño y la ocultación. Es lo opuesto a la Verdad.

Fertilidad: Esta runa gobierna los seres vivos, el crecimiento, el amor y la fecundidad. Es lo opuesto a la Muerte.

Muerte: Esta runa gobierna la separación, la terminación y el fallecimiento. Es lo opuesto a la Fertilidad.

Un aventurero puede aprender conjuros empleando runas de poder opuestas, pero lanzarlos le costará el doble de puntos de magia.

Ejemplo: *Damastol ha dominado la runa de la Verdad. Teóricamente podría lanzar conjuros de Ilusión, pero con un coste mayor en puntos de magia. Sin embargo, si esos conjuros se utilizasen para mentir o engañar, ¡podría recibir marcas de experiencia en su afinidad con la runa de la Ilusión!*

≈La saga de Vasana≈

1627, estación de las tormentas.

Nochet parecía incluso más grande y populosa que hacía tres años. Mercaderes de tierras lejanas allende los océanos convivían hombro con hombro con refugiados de guerra, troles de la Meseta Sombría y orgullosas sacerdotisas serpiente, y se habían erigido santuarios a dioses extranjeros junto a los ornamentados templos de las diosas de la Tierra y los Portadores de Luz. El aire mismo era rico en aromas de perfumes, especias, incienso y demás olores penetrantes.

Sorala se había recluido durante las últimas semanas en el Templo del Conocimiento, documentándose sobre el antiguo templo del Abismo de la Garganta de la Serpiente. Mientras los demás se entregaban a los placeres y maravillas de Nochet (y mi hermana peregrinaba al gran templo de Ernalda), yo combatí el tedio pasando el tiempo entre mis compañeros devotos de Orlanth, cubiertos con cenizas de las piras funerarias. Mi espíritu surcó los vientos mientras Vanadis el Negro custodiaba mi cuerpo.

En una de mis excursiones cada vez más infrecuentes lejos de la Colina de Orlanth, Vostor acudió a mí.

—Puede que nosotros, los simples mortales, tengamos algo de interés para mi señora de los vientos —dijo con tono socarrón—. Sorala ha sabido que los registros que busca fueron llevados a la Ciudad de las Maravillas hace siglos por el Rey-Dios.

—¿Por qué es eso de interés? Suena a callejón sin salida.

Vostor frunció el ceño.

—Cuando el Oso Blanco saqueó la Ciudad de las Maravillas, los piratas lobo y otros aventureros entraron en la biblioteca del Rey-Dios.

—Entonces, ¿los registros se han perdido para siempre?

—No necesariamente. Sorala dice que sabe de un *meldek*, un hechicero impío, cuya magia puede encontrar la información que buscamos.

El hechicero se llamaba Damastol y procedía de Nolos, en el lejano oeste. Vivía extramuros conforme se salía por la Puerta de Harst, en el enclave de extranjeros conocido popularmente como la Meldekería. Los occidentales segregan a sus hechiceros del resto de la población y los reprimen bajo innumerables tabúes, tal vez para que no se distraigan de sus prácticas místicas. Damastol era un hombre alto y barbudo que nunca se quitaba su estirado sombrero cónico.

Damastol dijo que a través de su dominio de las artes arcanas podría encontrar lo que estábamos buscando; lo que demuestra, se burló, la superioridad de la lógica y la voluntad humanas. Me cayó mal casi de inmediato.

Sin embargo, su magia resultó eficaz. Usando un péndulo y una carta náutica de la bahía de Choralinthor, señaló una isla al sur de las marismas que había bajo la Meseta Sombría.

—La Isla de las Ranas —dijo Damastol—. Lo que buscáis está en el promontorio que se eleva en su centro.

Las runas de forma

Las runas de forma son independientes y autónomas. El conocimiento de una forma no proporciona ninguna revelación sobre las demás.

Espíritu: Esta runa gobierna a los seres incorpóreos.

Planta: Esta runa gobierna toda la vegetación, desde los hongos más simples al más grande de los árboles.

Bestia: Esta runa gobierna toda la vida animal, incluidos mamíferos, aves, reptiles, peces e insectos.

Hombre: Esta runa gobierna a todos los humanoides mortales, incluidos humanos, troles y aldryami. No incluye a los mostali.

Caos: Esta runa gobierna el mal, la corrupción, la aniquilación y la perversión de otras runas. Dominar esta runa provoca una corrupción caótica en el hechicero.

Técnicas

En hechicería se utilizan seis técnicas: **Combinar**, **Convertir**, **Disipar**, **Invocar**, **Ordenar** y **Separar**. Aunque similares al uso de las runas con fines hechiceros, estas técnicas no son habilidades, sino talentos binarios: o se comprende una técnica lo bastante bien como para emplearla, o no se conoce en absoluto.

Cuatro de estas seis técnicas se agrupan en dos conjuntos de pares. El conocimiento de una técnica en un par implica un cierto grado de conocimiento sobre la opuesta. Un hechicero puede lanzar conjuros usando una técnica opuesta aunque no la domine, pero le cuesta el doble de puntos de magia.

***Ejemplo:** Damastol conoce la técnica Invocar, de modo que puede lanzar conjuros usando Disipar al doble de su coste en puntos de magia.*

Las otras dos técnicas, Convertir y Ordenar, están implícitas en todas las demás. Un hechicero que domine cualquiera de estas técnicas podrá aprender conjuros usando cualquier otra, pero lanzarlos le costará el doble de puntos de magia.

Combinar: Esta técnica fuerza una manifestación específica de una runa para que se combine con la de otra. Es lo opuesto a Separar.

Convertir: Esta técnica permite al hechicero transformar la manifestación de una runa en energía bruta que pueda usar. El conocimiento de esta técnica brinda una cierta comprensión de todas las demás.

Disipar: Esta técnica permite al hechicero eliminar manifestaciones específicas de la runa en el plano material. Es lo opuesto a Invocar.

Invocar: Esta técnica permite al hechicero invocar manifestaciones específicas de la runa en el plano material. Es lo opuesto a Disipar.

Ordenar: Esta técnica fuerza una manifestación específica de una runa para que actúe de una manera específica conforme a su naturaleza. El conocimiento de esta técnica brinda una cierta comprensión de todas las demás.

Separar: Esta técnica fuerza una manifestación específica de una runa para que se separe de otra. Es lo opuesto a **Combinar**.

Cabe señalar que el conocimiento de cualquier técnica brinda una cierta comprensión de las técnicas Convertir y Ordenar.

Dominar nuevas runas o técnicas

Un hechicero comienza dominando una runa y una técnica, como se describe en la ocupación de filósofo (página 68). El hechicero debe tener una INT mínima de 13 para entender una runa y una técnica. Por cada punto de INT superior a 13, el hechicero puede aprender una runa más o una técnica más. Por lo tanto, un hechicero con INT 18 podría conocer hasta 7 runas y técnicas en total.

Para dominar una nueva runa o técnica, el hechicero debe alcanzar la unión intelectual con la fuente de su magia (ya sea el Dios Invisible, el Único, la Gran Mente, la Lógica o cualquiera que sea su filosofía). El hechicero debe superar una tirada de INT+POD con un D100; esta tirada puede reforzarse a través de prácticas rituales. Si el hechicero tiene éxito, debe sacrificar 1 punto de POD para dominar la runa o técnica. Sólo se puede hacer un intento por estación.

Cuando una runa o técnica ha sido dominada, ya nunca puede dejar de serlo.

Ejemplo: *Damastol desea dominar la técnica Convertir. Tiene INT 17 y POD 16, lo que le da una probabilidad del 33% para dominar la técnica. Decide practicar un ritual para aumentar su probabilidad en un 70%, así que se pasa cuatro semanas realizando la ceremonia. Ahora tiene un 103% de probabilidades de éxito. El jugador tira y saca un 25. ¡Éxito! Damastol sacrifica 1 punto de POD y ya domina la técnica Convertir.*

Manipulación de conjuros

Un hechicero puede manipular conjuros hasta su **INT libre**, una cifra igual a su INT menos el número de puntos de hechicería y magia espiritual que posea. Un hechicero no puede lanzar un conjuro que requiera más INT libre de la que tenga.

Intensidad

La **intensidad** de un conjuro mide su fuerza, alcance y duración cuando se lanza. **Todos los conjuros de hechicería tienen una intensidad automática de 1 en cada uno de estos parámetros, sin coste adicional.**

La intensidad de un conjuro puede incrementarse con puntos de magia adicionales. **Por cada aumento de la intensidad del conjuro, el hechicero puede incrementar uno de estos parámetros en 1 nivel.**

Ejemplo: *Damastol va a lanzar el conjuro Deflagración. El coste básico del conjuro es de 2 puntos de magia, y comienza con fuerza 1, alcance 1 y duración 1. Si quisiera aumentar la fuerza del conjuro a 8, tendría que gastar 7 puntos de magia adicionales. Los demás parámetros no se verían afectados a menos que invirtiese puntos de magia adicionales en ellos.*

A menos que se especifique otra cosa en la descripción del conjuro, cuesta 1 punto de magia adicional aumentar la intensidad de un conjuro en 1 nivel (o el doble de puntos de magia si se utiliza una runa o técnica que el hechicero no haya dominado).

Límites a la manipulación de la intensidad

Un hechicero puede manipular la intensidad de un conjuro hasta el límite marcado por su INT libre. Cada aumento de la intensidad de un conjuro requiere 1 punto de INT libre.

Ejemplo: *Damastol desea aumentar la intensidad de su conjuro Mejorar INT (Fuego + Invocar) incrementando su fuerza. Tiene INT 17, 3 puntos de magia espiritual y 8 puntos de hechicería ya conocida. En consecuencia, puede añadir hasta 6 niveles de intensidad (divididos entre fuerza, alcance y duración).*

Fuerza de los conjuros

Todos los conjuros de hechicería tienen una fuerza básica de 1; cada nivel adicional de intensidad puede añadir fuerza al conjuro y aumentar con ello su efecto básico.

Si el conjuro causa daño directamente, generalmente aumentará según la siguiente tabla:

Fuerza de la hechicería

Intensidad	Coste en puntos de magia (dominada/no dominada)	Daño
1 (básica)	0	1D3
2	+1/+2	1D3
3	+2/+4	1D3
4	+3/+6	1D6
5	+4/+8	1D6
6	+5/+10	1D6
7	+6/+12	1D6
8	+7/+14	2D6
9	+8/+16	2D6
10	+9/+18	2D6
11	+10/+20	2D6
12	+11/+22	3D6
13	+12/+24	3D6
14	+13/+26	3D6
15	+14/+28	3D6
16	+15/+30	4D6
17	+16/+32	4D6
18	+17/+34	4D6
19	+18/+36	4D6
20	+19/+38	5D6
Cada +4	+4/+8	+1D6

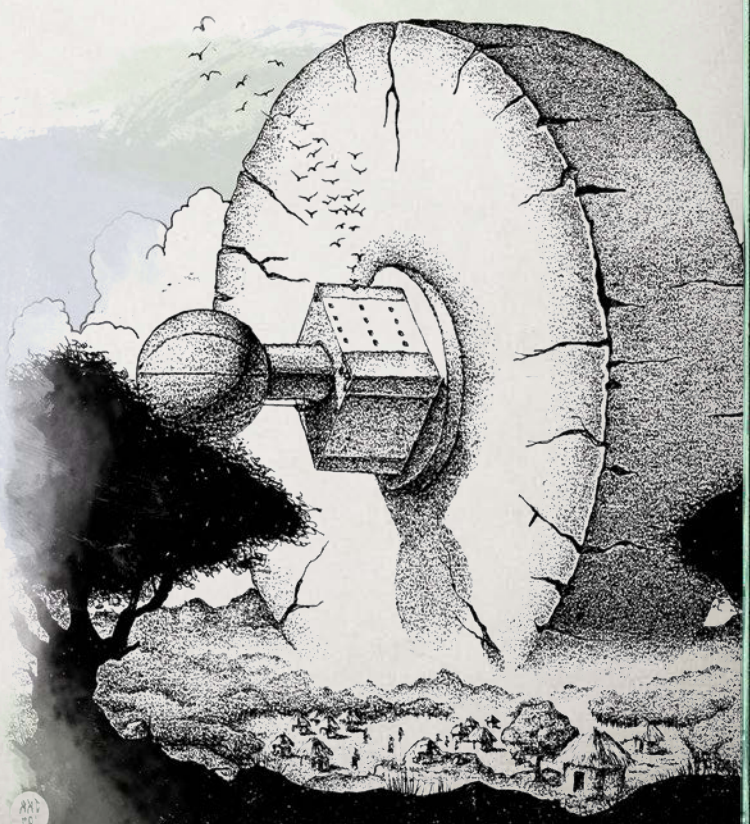
Alcance de los conjuros

Todos los conjuros de hechicería tienen un alcance básico de 10 metros; cada nivel de intensidad añadida al efecto del conjuro aumenta este alcance.

El hechicero debe ser capaz de percibir física o mágicamente la ubicación precisa de su objetivo (o conocerla de algún otro modo).

Alcance de la hechicería

Intensidad	Coste en puntos de magia (dominada/no dominada)	Alcance
1 (básica)	0	10 metros
2	+1/+2	20 metros
3	+2/+4	30 metros
4	+3/+6	50 metros
5	+4/+8	80 metros
6	+5/+10	130 metros
7	+6/+12	210 metros
8	+7/+14	340 metros
9	+8/+16	550 metros
10	+9/+18	1kilómetro
11	+10/+20	1,5 kilómetros
12	+11/+22	2,5 kilómetros
13	+12/+24	4 kilómetros
14	+13/+26	6,5 kilómetros
15	+14/+28	10 kilómetros
16	+15/+30	15 kilómetros
17	+16/+32	25 kilómetros
18	+17/+34	40 kilómetros
19	+18/+36	65 kilómetros
20	+19/+38	100 kilómetros



Duración de los conjuros

Todos los conjuros de hechicería tienen una duración básica de 5 minutos; cada nivel de intensidad añadido al efecto del conjuro prolonga esta duración.

Duración de la hechicería

Intensidad	Coste en puntos de magia (dominada/no dominada)	Duración
1 (básica)	0	5 minutos
2	+1/+2	10 minutos
3	+2/+4	20 minutos
4	+3/+6	40 minutos
5	+4/+8	80 minutos
6	+5/+10	160 minutos
7	+6/+12	6 horas
8	+7/+14	12 horas
9	+8/+16	1 día
10	+9/+18	2 días
11	+10/+20	4 días
12	+11/+22	1 semana
13	+12/+24	2 semanas
14	+13/+26	4 semanas
15	+14/+28	1 estación
16	+15/+30	2 estaciones
17	+16/+32	1 año
18	+17/+34	2 años
19	+18/+36	4 años
20	+19/+38	8 años
Cada+4	+1/+2	Se duplica

Lanzamiento de conjuros

Para lanzar conjuros de hechicería, un hechicero debe sumirse en una especie de trance, concentrando su mente consciente en la runa que desea manipular mientras deja que su subconsciente se concentre en la técnica utilizada para manipularla. Una vez que se han gastado los puntos de magia necesarios, la técnica arcana ejerce una fuerza psíquica sobre la naturaleza de la runa, creando con suerte el efecto deseado.

Cada conjuro de hechicería es una habilidad, y como tal, la probabilidad de lanzarlo con éxito se expresa mediante un porcentaje. El modificador por categoría de habilidades de magia del hechicero se aplica también a sus conjuros de hechicería.

Cada conjuro consta de una o más runas manipuladas mediante una técnica. El hechicero debe dominar o conocer todas las runas y técnicas involucradas en un conjuro para poder lanzarlo al coste normal.

Coste de los conjuros

Lanzar un conjuro cuesta un mínimo de 1 punto de magia por cada runa o técnica que contenga. Cada punto de magia adicional añadido al conjuro aumenta en 1 nivel su intensidad (ya sea al alcance, la fuerza o la duración). Si el hechicero no ha dominado alguna de las runas o técnicas requeridas para el conjuro, pero está usando una runa o técnica asociada como sustituta (ver más arriba), el coste de esa runa o técnica se duplica.

Ejemplo: *Damastol ha aprendido el conjuro Recuerdo nítido (Verdad + Invocar) al 35%. Como conoce la runa y la técnica, le cuesta 2 puntos de magia lanzarlo, más 1 punto de magia por cada nivel adicional de intensidad que quiera agregarle.*

Usar una técnica o runa no dominadas cuesta el doble de puntos de magia, y si un hechicero intenta lanzar un conjuro con una runa y una técnica que no han dominado, el coste en puntos de magia se multiplica por 4 (básicamente se duplica dos veces).

Ejemplo: *Damastol también conoce el conjuro Claridad lógica (Verdad + Disipar) al 42%. Conoce la runa de la Verdad, pero como sólo puede hacerse una idea de Disipar a través de su conocimiento de la técnica Invocar, lanzar el conjuro le cuesta 3 puntos de magia, más 2 puntos de magia por cada nivel adicional de intensidad que quiera agregarle.*

Tiempo de lanzamiento

La hechicería es mucho más lenta que la magia espiritual o la rúnica. El lanzamiento de un conjuro de hechicería se prolonga durante todo un asalto de combate, y surte efecto en el momento de reacción por DES del siguiente asalto, +2 momentos de reacción por cada punto de magia adicional invertido en el conjuro.

Si el momento de reacción de un conjuro de hechicería excede el número de momentos de reacción de un asalto (12), entonces surtirá efecto en el siguiente asalto menos 12 momentos de reacción. Por lo tanto, transcurrirán dos asaltos completos antes de que el conjuro tenga alguna posibilidad de surtir efecto. Este procedimiento se repite hasta que el momento de

reacción modificado sea 12 o menos, que será cuando el conjuro tendrá efecto.

Ejemplo: *Damastol quiere lanzar Deflagración y añadirle 7 puntos de magia para aumentar su fuerza a 8. Damastol tiene un MR por DES de 3, de modo que su conjuro surtirá efecto dos asaltos completos después de empezar a lanzarlo, en el momento de reacción 5.*

Determinar el éxito

En el momento de reacción en que el hechicero completa el lanzamiento del conjuro, el jugador tira un D100 para determinar el éxito basándose en la habilidad del hechicero con el conjuro lanzado. Su puntuación puede reforzarse con la habilidad Meditar o con prácticas rituales; también se aplican modificadores por fecha, lugar y objetos usados, así como cualquier afinidad rúnica o pasión pertinentes.

Si el hechicero tiene éxito, los puntos de magia utilizados se gastan y el conjuro surte efecto. Si el resultado de la tirada es un crítico, el conjuro sólo cuesta 1 punto de magia.

Si la tirada falla, sólo se pierde 1 punto de magia y el conjuro no tiene efecto. Si el resultado es una pifia, entonces se pierden todos los puntos de magia utilizados como si el conjuro hubiera tenido éxito, pero no surtirá ningún efecto.

Concentración

Un hechicero debe mantener la concentración para lanzar conjuros. Esto limita sus gestos a meras sacudidas de la cabeza en respuesta a preguntas simples. El hechicero no puede atacar, parar ni esquivar mientras está lanzando un conjuro.

Un hechicero que sufre daño mientras prepara el lanzamiento de un conjuro debe superar una tirada de INT×3 para mantener la concentración. Si la concentración del hechicero se rompe mientras está preparando un conjuro, éste se aborta sin pérdida de puntos de magia. Un hechicero pierde automáticamente la concentración si cae en estado de shock o queda inconsciente.

Límites de los conjuros

Un hechicero puede manipular la intensidad de un conjuro hasta el límite marcado por su INT libre. Cada aumento en la intensidad de un conjuro requiere 1 punto de INT libre. Un hechicero no puede lanzar un conjuro que precise más INT libre de la que posee.

Potenciación de conjuros

Un hechicero puede potenciar un conjuro añadiéndole puntos de magia. Así se ayuda al conjuro a superar defensas mágicas.

Potenciar un conjuro incrementa su tiempo de lanzamiento en 2 momentos de reacción por cada punto de magia adicional usado.

Abortar un conjuro

Un hechicero puede abortar el lanzamiento de un conjuro en cualquier momento. El hechicero pierde el tiempo dedicado hasta el momento en que se aborta el conjuro, así como 1 punto de magia.

Conjuros incompatibles

Algunos conjuros no se pueden lanzar sobre un mismo objetivo. Cuando se lanza un conjuro sobre un objetivo que ya está bajo los efectos de otro conjuro incompatible, sólo tendrá efecto el conjuro en el que se hayan invertido más puntos de magia. Si ambos conjuros presentan el mismo valor, entonces permanece vigente el conjuro que ya está actuando sobre el objetivo.

Meditación o prácticas rituales

Un hechicero puede usar la habilidad Meditar o llevar a cabo un ritual (ver página 244) para aumentar sus probabilidades de éxito al lanzar un conjuro, tal y como se describe en el capítulo **Magia**.

Magia simpática

Un hechicero puede usar magia simpática para aumentar sus probabilidades de éxito al lanzar un conjuro. El hechicero obtiene beneficios por lanzar un conjuro en momentos y lugares propicios para las runas, y mediante el uso de componentes con afinidad rúnica. Estos modificadores se determinan en el momento de lanzar el conjuro.

Fechas señaladas

Cada día, semana y estación tiene una asociación rúnica. Por ejemplo, el día del fuego está asociado con la runa del Fuego. La semana del movimiento está asociada con la runa del Movimiento. La estación de la oscuridad está asociada con la runa de la Oscuridad. La bonificación correspondiente se calcula en función del momento en que finaliza el lanzamiento (cuando se tiran los dados), no cuando éste comienza.

Todos estos modificadores son acumulativos.

El día apropiado para las runas

Cada día de la semana proporciona una bonificación de +10% al lanzamiento de conjuros que tengan una runa elemental específica vinculada a ese día. Se impone también una penalización de –10% al lanzamiento de conjuros que tengan una runa elemental opuesta vinculada a ese día.

Modificadores por día

Día	Bonificación (+10%)	Penalización (–10%)
Día del frío	Runa de la Oscuridad	Runa de la Tierra
Día del agua	Runa del Agua	Runa del Fuego
Día de la arcilla	Runa de la Tierra	Runa del Aire
Día del viento	Runa del Aire	Runa del Agua
Día del fuego	Runa del Fuego	Runa de la Oscuridad
Día salvaje	Conjuros sin runa elemental	Ninguna
Día divino	Ninguna	Ninguna

La semana apropiada para las runas

Cada semana proporciona una bonificación de +10% al lanzamiento de un conjuro que tenga una runa de poder específica vinculada a esa semana. Se impone también una penalización de –10% al lanzamiento de conjuros que tengan la runa de poder opuesta vinculada a esa semana.

Modificadores por semana

Semana	Bonificación (+10%)	Penalización (–10%)
Desorden	Runa del Desorden	Runa de la Armonía
Armonía	Runa de la Armonía	Runa del Desorden
Muerte	Runa de la Muerte	Runa de la Fertilidad
Fertilidad	Runa de la Fertilidad	Runa de la Muerte
Inmovilidad	Runa de la Inmovilidad	Runa del Movimiento
Movimiento	Runa del Movimiento	Runa de la Inmovilidad
Ilusión	Runa de la Ilusión	Runa de la Verdad
Verdad	Runa de la Verdad	Runa de la Ilusión

La estación apropiada para las runas

Cada estación proporciona una bonificación de +5% al lanzamiento de conjuros que tengan una runa elemental específica vinculada a esa estación. Se impone también una penalización de –10% al lanzamiento de conjuros que tengan la runa elemental opuesta vinculada a esa estación.

Modificadores por estación

Estación	Bonificación (+5%)	Penalización (–15%)
Mar	Runa del Agua	Runa del Fuego
Fuego	Runa del Fuego	Runa de la Oscuridad
Tierra	Runa de la Tierra	Runa del Aire
Oscuridad	Runa de la Oscuridad	Runa de la Tierra
Tormentas	Runa del Aire	Runa del Agua

Ejemplo: *Damastol conoce el conjuro Invocar elemental de agua al 45%. Decide lanzarlo en un día del agua de la estación del mar, por lo que recibe un +15% para el lanzamiento del conjuro. Si intentara lanzar el mismo conjuro un día del viento de la estación de las tormentas, sufriría una penalización de –25%.*

Lugares propicios

Ciertos lugares están vinculados a runas específicas y proporcionan un modificador positivo o negativo al lanzamiento de conjuros asociados con dicha runa. Los más poderosos suelen ser templos o lugares espirituales, y por lo tanto pueden estar defendidos por cultos o chamanes.

- **Asociación menor con una runa:** Los lugares con una asociación notable pero menor con una runa particular otorgan una bonificación de +10%. Algunos ejemplos son el escenario de un crimen para la runa de la Muerte, un campo listo para ser cosechado para la runa de la Tierra, un camino para la runa de Movimiento, un santuario o templo menor consagrado a un dios de esa runa, etc.
- **Asociación mayor con una runa:** Los lugares con una asociación importante con una runa particular otorgan una bonificación de +20%. Algunos ejemplos son campos de batalla recientes para la runa de la Muerte, un festival de la cosecha para la runa de la Fertilidad, la caldera de un volcán activo para la runa del Fuego, un templo importante para un dios de esa runa, etc.
- **Asociación extraordinaria con una runa:** Los lugares con una asociación extraordinaria con una runa particular otorgan una bonificación de +30%. Se trata de ubicaciones en las que tuvieron lugar eventos mitológicos relacionados con la runa en cuestión. Algunos lugares de ejemplo son la Montaña del Paso Tormentoso para la runa del Aire, Ezel para la runa de la Tierra, Yuthuppa para la runa del Fuego/Cielo, etc.

Componentes

Cuando se utiliza un objeto asociado con una runa como accesorio para el lanzamiento de un conjuro, el hechicero puede

recibir una bonificación. Consulta las descripciones de las runas en las páginas 48-50 para ver ejemplos del tipo de objetos que podrían estar asociados con una runa en particular.

- **Objeto mundano:** El hechicero obtiene una bonificación de +10% si incluye un objeto mundano asociado con una runa en el lanzamiento de un conjuro.
- **Objeto mágico:** El hechicero obtiene una bonificación de +20% si incluye un objeto mágico asociado con una runa en el lanzamiento de un conjuro.

Aprender Hechicería

La hechicería no es un talento innato; sus practicantes deben adiestrarse para entender y manipular runas con técnicas arcanas. Se trata de una disciplina académica, por lo que ningún hechicero puede conocer un conjuro con una puntuación superior a su habilidad Leer/escribir.

Por norma general, los hechiceros empiezan su adiestramiento en la primera infancia. Algunos cultos comienzan a formar hechiceros potenciales a partir de los 5 ó 6 años de edad.

A modo de ejemplo se describen a continuación cuatro enfoques distintos para el aprendizaje de la hechicería.

Malkionismo

Los malkionitas adoran al Dios Invisible como el supremo Creador y usan la hechicería como principal forma de magia. La mayoría de los malkionitas prefiere no usar conjuros rúnicos, aunque muchos emplean magia espiritual. Sus sociedades se dividen en cuatro castas: *dromal* (trabajadores), *horal* (soldados), *talar* (nobles) y *zzaburi* (hechiceros).

En la secta rokari del malkionismo, los niños con INT 16 o más pueden ser seleccionados a los 5 años para unirse a la casta *zzaburi* y formarse como hechiceros. El adiestramiento en los procesos lógicos y emocionales necesarios para manipular las runas comienza a los 6 años y continúa hasta que el niño cumple los 13 y se convierte en un novicio *zzaburi*, un aprendiz de hechicero.

A los 13 años, el novicio selecciona tres runas (la runa del Espíritu, una runa elemental y una tercera runa que puede ser de poder o la de Magia) y dos técnicas (Ordenar y otra) como especialidades, y luego dedica como mínimo los siguientes cinco años en aprender a dominarlas. Llegado este momento puede prestar los juramentos que le confieren el estatus de *zzaburi*.

Los malkionitas también aprenden la habilidad mágica Adorar (Dios Invisible), que les permite usar una parte de los puntos de magia generados por todos los fieles durante la ceremonia semanal. Otra parte de estos puntos de magia se cede «hacia arriba en la cadena de veneración» al supervisor del *zzaburi*. Acatar las restricciones impuestas por la estructura de castas proporciona bonificaciones al uso de la hechicería (estas restricciones varían según la escuela de malkionismo concreta); si alguna vez se violan estas restricciones, la bonificación se pierde para siempre.

Existen muchas escuelas de malkionismo, y algunos templos procuran que el conocimiento de conjuros específicos sea exclusivo para sus miembros.

Eolianismo

El eolianismo es una tradición hechicera practicada en Kethaela. Como los seguidores del malkionismo, los eolios veneran al Dios Invisible como Creador supremo. Pero a diferencia de la mayoría de los malkionitas, los eolios consideran al Dios Invisible demasiado remoto e inaccesible para adorarlo directamente, por lo que prefieren adorar a Orlanth, Chalana Arroy, Issaries, Lhankor Mhy y Eurmal como personificaciones o emanaciones del Creador. De todos ellos, Orlanth es el más importante. Estos dioses tienen consortes que son adorados en combinación con ellos.

Los eolios tienen tres castas hereditarias: libres (plebeyos), *talar* (nobles) y magos (hechiceros). Estas castas son hereditarias y endogámicas. Las castas de libres y talar utilizan magia rúnica y espiritual; la casta de magos usa la hechicería.

A los niños de la casta de los magos se les enseñan desde los 6 años oraciones y rituales que entrenan su mente para manipular las runas. Al cumplir los 16, los que tienen como mínimo INT 14 seleccionan dos runas y una técnica como especialidades, y dedican los siguientes cinco años a dominarlas. A los 21 años son nombrados magos.

Lhankor Mhy

Los escribas aprendices de Lhankor Mhy (miembros laicos) estudian razonamiento lógico y tratados de sabiduría como parte de su formación. La mayoría de los aprendices comienzan sus estudios entre las edades de 6 y 15 años.

Al entrar en el culto, se enseña al iniciado a dominar la runa de la Verdad y la técnica Ordenar. Más adelante puede aprender runas y técnicas adicionales si encuentra el libro apropiado o persuade a un maestro de que le instruya. Sólo los iniciados del culto aprenden hechicería.

El culto a Lhankor Mhy enseña un número limitado de conjuros de hechicería extraídos de una colección de documentos titulada *Fragmentos de Torvald* que incluye los siguientes: Claridad lógica, Consuelo de la mente lógica, Geomancia, Hablar con la mente, Identificar entidad de otro mundo, Lógica, Mejorar INT, Recuerdo nítido y Revelar runa.

No todos los templos poseen la totalidad de estos conjuros, y algunos tienen conjuros diferentes en su colección.

Hechicería lunar

Existen numerosas escuelas de hechicería en el Imperio Lunar, algunas de las cuales se remontan al Imperio Carmaniano. Normalmente se basan en la manipulación de las runas de la

Luna, el Fuego/Cielo y la Oscuridad. Los hechiceros lunares conocen todas las runas de poder, incluida por ejemplo la runa del Caos.

Todos los conjuros de hechicería que usan la runa de la Luna están sujetos al ciclo lunar, que en este caso afecta al coste en puntos de magia del conjuro:

- **Día de luna llena:** Todos los conjuros cuestan la mitad de puntos de magia, incluidos los aumentos de intensidad.
- **Días de media luna:** Todos los conjuros tienen el coste habitual.
- **Días de luna creciente o menguante:** Se multiplica por 1,5 el coste en puntos de magia de todos los conjuros (incluidos los aumentos de intensidad).
- **Días de luna negra/moribunda:** Todos los conjuros (incluidos los aumentos de intensidad) cuestan el doble de puntos de magia.

Aprender Nuevos Conjuros

Se pueden obtener nuevos conjuros recibiendo el entrenamiento pertinente de manos de otro hechicero o investigando un libro, pergamino, tableta o documento de cualquier tipo que contenga conjuros.

Para aprender un conjuro de un maestro hay que estudiarlo durante toda una estación. Durante ese tiempo el hechicero no puede hacer mucho más, como ocurre con el aprendizaje de cualquier otra habilidad (ver página 416). El coste de aprender un conjuro es típicamente de 50 L para conjuros comunes, y más caro para conjuros más raros o secretos del culto. Muchos maestros aceptan pagos tanto en servicios como en moneda. Al final del entrenamiento, el hechicero habrá aprendido el conjuro y tendrá un porcentaje inicial de 1D6 más su modificador por categoría de habilidades de magia.

Aprender un conjuro a través de la investigación también requiere una estación de estudio. El hechicero debe superar primero una tirada de Leer/escribir para comprender el material escrito, y luego efectuar una tirada de INT×3. Si ambas tiradas tienen éxito, el hechicero habrá aprendido el conjuro con un porcentaje inicial en el mismo de 1D6 más su modificador por categoría de habilidades de magia. Fallar cualquiera de las dos tiradas implica que el hechicero no ha podido aprender el conjuro y debe repetir todo el procedimiento.

Memorizar Conjuros

Un hechicero no puede conocer nunca más hechicería de lo que permita su INT. Cada conjuro de hechicería memorizado activamente ocupa 1 punto de INT libre, y cada punto de magia espiritual también ocupa 1 punto. Muchos hechiceros renuncian por completo a la magia espiritual para centrarse en la hechicería, prefiriendo olvidar todos los conjuros de magia espiritual que conozcan.

La mayoría de los hechiceros desarrollan técnicas de memorización que les permiten «olvidar» el conocimiento activo de un conjuro situándolo en una parte recóndita de su memoria. Para tratar de olvidar un conjuro, el hechicero debe meditar durante una hora y superar una tirada de Meditar.

Una vez que se ha olvidado un conjuro, puede recuperarse a través de la meditación. Se necesitan unas tres horas de meditación para intentar recordar un conjuro, y el hechicero debe tener éxito en una tirada de Meditar. El hechicero debe tener suficiente INT libre para acomodar el conjuro recordado.

Inscripción de Conjuros

El conocimiento de un conjuro de hechicería puede inscribirse en un objeto (como un pergamino, un libro, una joya, un arma u otro artículo de escaso tamaño) mediante un ritual de encantamiento en lugar de ocupar un punto de INT libre. El encantador, que debe conocer el conjuro, ha de sacrificar 1 punto de POD para crear esta inscripción.

Por cada punto de POD añadido a la inscripción, la fuerza, alcance o duración básicos del conjuro aumentan en 1 sin necesidad de manipulación por parte del hechicero. De este modo pueden crearse conjuros con mayor intensidad de lo que permitiría la INT libre del hechicero.

Una vez inscrito el conjuro, el hechicero puede lanzarlo con su puntuación normal de habilidad en ese conjuro. El hechicero es el único que puede usar el objeto inscrito para lanzar el conjuro. Si se destruye la inscripción, el conocimiento del conjuro se pierde y ha de recordarse a través de la meditación siguiendo el procedimiento que se explica más arriba.

Creación de Nuevos Conjuros

Un hechicero puede crear nuevos conjuros combinando runas y técnicas ya dominadas. Para crear un nuevo conjuro, el jugador debe colaborar con el Director de Juego para definir la intención de sus efectos, su coste, el impacto de la intensidad adicional, etc. Por norma general, un conjuro de hechicería de 1 punto es más débil que un conjuro comparable de 1 punto de magia espiritual, y significativamente menos de la mitad de potente que un conjuro rúnico comparable de 1 punto.

El Director de Juego tiene la última palabra en lo que respecta a la descripción del nuevo conjuro.

Se tarda toda una estación en investigar la fórmula de un nuevo conjuro, después de lo cual el hechicero debe superar una tirada de INT con una dificultad determinada por el Director de Juego en función de estos parámetros:

Dificultad para la creación de conjuros

Tirada	Dificultad
INT×4	Un conjuro que simplemente modifica otro conjuro conocido por el hechicero.
INT×3	Un conjuro relacionado conceptualmente con otro conjuro conocido por el hechicero.
INT×2	Un conjuro que supone una aplicación novedosa de técnicas sobre runas.
INT×1	Un conjuro muy poderoso o único.

Si el hechicero falla la tirada, puede volver a intentarlo después de investigarlo durante otra estación.

Si el hechicero tiene éxito, se crea el nuevo conjuro y puede ser memorizado, plasmado por escrito y enseñado a otros.

Si el resultado es un éxito crítico, el Director de Juego puede añadir efectos imprevistos adicionales al conjuro.

Incrementar la capacidad de lanzar conjuros

Un hechicero puede aumentar su capacidad para lanzar conjuros de hechicería a través de la experiencia, el entrenamiento y la investigación.

Conjuros de hechicería de ejemplo

En esta sección se ofrece una muestra de los conjuros que podrían conocer los hechiceros de la zona del Paso del Dragón.

Descripciones de los conjuros

Cada uno de los conjuros enumerados en esta sección se presenta mediante el formato que se describe a continuación.

Nombre del conjuro

Runas y técnicas utilizadas: La presencia de la runa de la Magia ᚱ indica que este conjuro puede lanzarse con cualquier runa. El hechicero debe tener afinidad con la runa o runas utilizadas en el conjuro, o bien algún grado de conocimiento de sus opuestas. De manera similar, es necesario haber dominado la técnica o conocer su técnica opuesta.

Puntos de magia mínimos: Se pueden añadir puntos adicionales para aumentar la intensidad. Los conjuros rituales que cuestan puntos permanentes de POD especifican la cantidad necesaria.

Alcance, tipo y duración: Para saber más sobre estos parámetros, consulta las páginas 384–386.

Descripción del conjuro: Aquí se indica el área de efecto, si se trata de un conjuro ofensivo (es decir, si requiere una tirada de resistencia de POD contra POD) y otros detalles específicos.

Acelerar embarcación



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro aumenta la velocidad de una embarcación en 1 nudo por cada nivel de fuerza del conjuro.

Aguas tranquilas



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro reduce el caudal y la turbulencia del agua. Si tiene éxito, las aguas dentro del alcance se calman hasta convertirse en una plácida superficie espejada. Aparte de esto, la FUE efectiva del viento (al menos en lo que afecta al agua) se reduce en 2 por cada nivel de fuerza del conjuro. Además, la velocidad del agua (generalmente debida al caudal o las mareas) dentro del alcance se reduce en 0,5 nudos por nivel de fuerza de conjuro.

Animar a los muertos



4 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Cada punto de fuerza de este conjuro anima 6 puntos de TAM o bien 1D6 de FUE, a elegir en el momento del lanzamiento. Por lo general el conjuro ha de tener suficiente fuerza para animar el TAM completo del cadáver (aunque en circunstancias especiales podría animarse únicamente un brazo, la cabeza o alguna otra parte individual). A la criatura se le puede otorgar más FUE de la que tenía en vida. Sin embargo, si su FUE es más del triple que su TAM, podría dañarse al moverse (el exceso de TAM no tiene efectos adversos, aunque tampoco es que tenga mucha utilidad). El Movimiento de un cadáver animado es 2 menos que en vida, pero esto no se aplica a los esqueletos animados, que se mueven tan deprisa como cuando estaban vivos.

Atar elemental



+ [runa elemental]

3 puntos de POD

Ritual (encantamiento)

Un encantamiento de atadura es un objeto mágico que puede contener un tipo de entidad concreta, en este caso un elemental. El objeto que sirve como receptáculo del elemental atado debe encantarse con 3 puntos de POD.

Atar espíritu

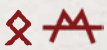


2 puntos de POD

Ritual (encantamiento)

Un encantamiento de atadura es un objeto mágico que puede contener un espíritu incorpóreo. El objeto que sirve como receptáculo del espíritu atado debe encantarse con 2 puntos de POD.

Atraer espíritus



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Ver Atraer magia (a continuación) para más detalles.

Todos los espíritus capaces de entablar un combate espiritual ofensivo deben tirar sus puntos de magia contra la fuerza de este conjuro cada asalto que pasen dentro de su área de efecto. Si son vencidos por el conjuro, deberán atacar al objetivo del mismo. Los espíritus que ya estén trabados en combate espiritual o que tengan al menos 10 puntos de magia más que la fuerza de este conjuro pueden ignorarlo.

Atraer magia



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Cuando se lanza Atraer magia, todo conjuro que se lance dentro de su área de efecto se desviará para afectar al objetivo de este conjuro, independientemente de cuál fuese el objetivo original del conjuro desviado. Una vez lanzado, el alcance de Atraer magia se calcula a partir de su objetivo. El destinatario de los conjuros desviados debe ser un objetivo válido para los mismos. Por ejemplo, si el lanzador de un conjuro desviado no puede ver al hechicero, éste no podrá atraer dicho conjuro hacia sí mismo.

La fuerza de Atraer magia se compara con la intensidad de un conjuro válido en la tabla de resistencia. Cada punto de runa cuenta como 2 puntos de intensidad para este conjuro. Si Atraer magia gana esta tirada, el otro conjuro se desvía hacia el objetivo designado por el hechicero, incluso aunque el objetivo original lo hubiera lanzado sobre sí mismo.

Si el hechicero muere, los efectos de este conjuro expiran. Si dos conjuros distintos de atracción afectan a un mismo ataque mágico, se comprobará primero el efecto del conjuro con la fuerza más alta. Si dos conjuros de igual fuerza compiten entre sí, se comprueba primero la efectividad del más cercano al objetivo.

Atraer proyectiles



4 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Ver Atraer magia (más arriba) para más detalles.

Tira 1D20 por cada proyectil que pase por el área de efecto del conjuro. Si el resultado es igual o menor que la fuerza del conjuro, el proyectil da en el blanco. Si la tirada es más alta, el proyectil continúa en la dirección original. Se aplican los posibles efectos de empalamiento y críticos de la tirada original. En caso de pifia, el Director de Juego debe determinar las consecuencias basándose en el resultado de la tirada de pifia.

Círculo de protección



2 puntos

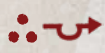
A distancia (especial), Pasivo, Temporal

Este conjuro crea un entorno mágico en el que se pueden lanzar otros conjuros. El radio del círculo es igual a 1/10 de su alcance. Ninguno de los conjuros lanzados dentro del círculo de protección puede tener una fuerza mayor que la del propio círculo. El círculo permanecerá inmóvil en el lugar donde se haya creado; si se lanza sobre un objetivo móvil (por ejemplo, la cubierta de un barco), el círculo se desplazará con él.

Los conjuros lanzados en su interior se convierten en parte del círculo y protegen a todos los que estén dentro, sin importar quién los haya lanzado. *Por ejemplo, Neutralizar magia espiritual defenderá a todos los que estén dentro contra la magia espiritual; Neutralizar runa de Fuego protegerá a todos los presentes contra conjuros rúnicos basados en el fuego, y así con todo.*

Los conjuros de ataque lanzados sobre el círculo de protección se activan cuando un objetivo apropiado entre en el círculo, y están respaldados por los puntos de magia utilizados para potenciar el círculo. Si el círculo no ha sido potenciado, el conjuro atacará como si lo hubiera lanzado una persona con POD 1.

Claridad lógica



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro inmuniza al sujeto contra los efectos del conjuro Locura, la habilidad Oratoria y cualquier otra forma de confusión mental mientras duren sus efectos. Si el sujeto no se presta voluntario, el hechicero debe vencer sus puntos de magia con el nivel de fuerza del conjuro. Mientras el conjuro esté en vigor, el hechicero no podrá realizar tiradas de pasiones ni usarlas para reforzar habilidades.

Consuelo de la mente lógica



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Mientras duren sus efectos, este conjuro protege al objetivo de los efectos de toda magia que altere la mente, incluido el conjuro Confusión o la subyugación de un vampiro. Si el objetivo no se presta voluntario, el hechicero debe superar sus puntos de magia con los niveles de fuerza del conjuro. Mientras el conjuro esté en vigor, el hechicero no podrá realizar tiradas de pasiones ni usarlas para reforzar habilidades.

Consumir el alma



2 puntos

A distancia, Instantáneo

Si el objetivo no logra resistirse, este conjuro reduce instantáneamente sus puntos de magia en 1D3. Con fuerza 4 disminuye los puntos de magia del objetivo en 1D6, y así sucesivamente, según se indica para el daño en la tabla **Fuerza de la hechicería** (página 385). Un objetivo cuyos puntos de magia se reducen a 0 pierde el conocimiento; los puntos de magia no se pueden reducir a menos de 0.

Convertir cuerpo



2 puntos

Toque, Activo, Temporal

Este conjuro permite al hechicero transformar puntos de TAM en puntos de magia. El hechicero debe tocar físicamente al objetivo para realizar la conversión. Un hechicero puede convertir su propio TAM.

El conjuro drena 1 punto de TAM y lo convierte en 1D6 puntos de magia. Los puntos de TAM convertidos se pierden permanentemente. No se puede reducir el TAM por debajo de 1 mediante esta conversión. Si el objetivo no es el propio hechicero, éste debe superar los puntos de magia de la víctima para que el conjuro surta efecto.

Por cada 2 niveles de fuerza añadidos al conjuro, se puede convertir 1 punto de TAM más en 1D6 puntos de magia adicionales. *Por ejemplo, si se añaden 4 puntos de fuerza al conjuro (lo que cuesta 6 puntos de magia), se convertirán 3 puntos de TAM en 3D6 puntos de magia.*

Los puntos de magia obtenidos de esta manera funcionan como puntos de magia normales en todos los sentidos (es decir, pueden usarse para lanzar conjuros, mejorar las posibilidades de que los conjuros del hechicero superen la resistencia de los objetivos, etc.), con la salvedad de que no se recuperan descansando. Si los puntos de magia totales del hechicero exceden su máximo normal, los puntos adicionales solamente estarán disponibles para su uso hasta que expire la duración de Convertir cuerpo.

Conjuros de ilusión

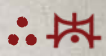
Lo siguiente se aplica a todos los conjuros de ilusión, particularmente a Crear alucinación, Crear imagen, Crear olor, Crear sabor, Crear sensación y Crear sonido.

Cuando un hechicero crea una ilusión, está fabricando una realidad temporal. Aunque los conjuros Penetrar el velo, Visión del alma y Vista mágica pueden revelar la verdadera naturaleza de una ilusión, pese a ello la ilusión seguirá existiendo.

Una ilusión no puede ignorarse sin más.

El creador de una ilusión debe concentrarse en ella para causarle un cambio aparente o desplazarla a una velocidad máxima de MOV 12.

Crear alucinaciones



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea una ilusión que sólo puede percibir el objetivo del conjuro. La ilusión combina los efectos de Crear imagen, Crear olor, Crear sabor, Crear sensación y Crear sonido, pero únicamente para el objetivo. El POD del objetivo debe ser vencido por la fuerza del conjuro para que éste surta efecto.

Crear imagen



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea imágenes ilusorias. La fuerza de la ilusión determina su opacidad y tamaño. Cada punto de fuerza crea una ilusión de aspecto sólido con TAM 3. En vez de eso el hechicero puede crear una ilusión más grande, aunque en ese caso será tanto más transparente.

Ejemplo: *1 punto de fuerza crea una imagen translúcida de TAM 6, o una transparencia coloreada de TAM 12, o bien una imagen de TAM 18 tan poco visible como un vidrio liso y transparente (y por tanto difícil de detectar sin una tirada de Buscar).*

Crear olor



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea olores ilusorios. El olor es el mismo para todas las especies y puede servir para engañar a cualquier criatura. La fuerza de la ilusión determina la intensidad del olor.

Olores de ejemplo según la intensidad

Fuerza	Ejemplo
1–2	Tierra mojada después de la lluvia
3–4	Una rosa o trigo recién cortado
5–7	Cebollas fritas o perfume empalagoso
8–9	Aceite quemado
10+	Aceite de mofeta fresco

Se puede utilizar un olor más fuerte que un aroma ambiental para enmascararlo (un no muerto, por ejemplo, podría aprovechar un olor más fuerte para cubrir el hedor de su putrefacción). Un olor más débil que un aroma ambiental puede bastar para modificarlo o alterarlo; por ejemplo, el olor a madera de roble recién cortada podría pasar por olor a madera de cedro recién cortada.

Los malos olores pueden usarse con fines ofensivos. Para ello se enfrenta la intensidad del olor a la CON del objetivo. Si gana el olor, el objetivo queda incapacitado durante un asalto.

La tirada se repite cada asalto hasta que el objetivo tenga éxito, momento en que se habrá acostumbrado y no tendrá que tirar de nuevo a menos que aumente la intensidad del olor.

Crear pared ígnea



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea un muro de fuego abrasador de hasta tres metros cuadrados. El muro inflige daño a los puntos de golpe totales de todo el que lo atraviese en una cantidad determinada por la tabla **Fuerza de la hechicería** (página 385). Las armaduras mundanas no protegen contra este daño, aunque las mágicas sí. Por cada nivel de fuerza añadido al conjuro, la zona afectada se amplía en 1 metro cuadrado. El muro permanece inmóvil y no puede desplazarse con este conjuro. Su fuego puede prender materiales inflamables cercanos.

Crear sabor



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea sabores ilusorios. Provoca que una zona de TAM 1 adquiera un sabor creado por el hechicero. Con fuerza 1 se reproducen sabores suaves, como la lechuga o el agua. Una fuerza de 3 crea sabores más intensos, como manzanas o carne de cerdo asada, y con fuerza 10 el conjuro es tan potente que puede emular el sabor de un pimiento picante o la sensación de morder una cebolla fresca.

Un sabor ilusorio desagradable puede utilizarse con fines ofensivos igual que una ilusión de olor. El hechicero debe superar la CON del objetivo con la fuerza de la ilusión. En caso de éxito, el objetivo sufre náuseas. Pero si el objetivo resiste la ilusión con éxito, el conjuro no podrá provocarle náuseas y deberá lanzarse de nuevo si se pretende conseguir tal efecto.

Crear sensación



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea sensaciones ilusorias. Se manifiesta como una fuerza sólida con tantos puntos de TAM y FUE como la fuerza del conjuro. Normalmente se usa como marco para lanzar otros conjuros de Ilusión. Es posible lanzar otros conjuros que no sean de Ilusión sobre una sensación, pero su fuerza no puede ser mayor que la sensación original. Este conjuro no puede causar daño por sí mismo, pero puede empujar objetos y seres, o incluso manejarse manualmente para infligir un daño apropiado. *Por ejemplo, la sensación de una espada ancha ilusoria en manos de un aventurero con la habilidad Espada 1M podría causar 1D8+1 puntos de daño más el modificador al daño pertinente.*

Crear sonido



3 puntos

A distancia, Activo (para sonidos complejos), Temporal

Este conjuro crea sonidos ilusorios. Cada punto de fuerza aumenta el volumen de los efectos del conjuro. Para fingir cualquier tipo de voz o melodía comprensible es preciso mantener la concentración como con un conjuro activo.

Sonidos de ejemplo según la intensidad

Fuerza	Sonido comparable
1	Respiración normal
2	Susurro de hierba y hojas
3	Taberna tranquila con conversaciones de fondo
4	Conversaciones a volumen normal
5	Centro de la ciudad concurrido
6	Olas rompiendo
7	Una taberna estridente llena de gente y música
8–9	El rugido de un león
10–11	Olas rompientes
12–13	Trueno
14–15	La muralla de un castillo derrumbándose
16+	Alud

Una ilusión sonora lo bastante potente ensordecerá a un objetivo durante 1D10+5 minutos si la fuerza del conjuro supera su CON.

Curación acelerada

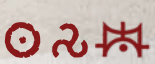


2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro duplica el ritmo de curación del objetivo mientras duren sus efectos. Con fuerza 3 se aumenta el ritmo de curación del objetivo al triple de lo normal, mientras que con fuerza 6 se cuadruplica; con fuerza 9 el ritmo de curación es cinco veces superior, y así sucesivamente.

Dedo de fuego



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro actúa sobre una llama existente y la estira, moviéndola como un apéndice de fuego dentro del alcance del conjuro. El Dedo de fuego no es particularmente flexible ni maleable, sino que se mueve casi como una extensión de la mano del hechicero. No puede adoptar formas ni rodear objetivos.

El apéndice ígneo tiene MOV 12 e inflige 1D6 puntos de daño en una localización de golpe al azar si da en el blanco. Cuando alcanza a un objetivo deja de extenderse, pero continúa

existiendo y puede dirigirse contra otro objetivo para efectuar ataques adicionales. El apéndice de fuego permanece activo mientras el hechicero lo manipule, y cada ataque sucesivo se produce 5 momentos de reacción después del anterior. Por cada 4 puntos adicionales de fuerza del conjuro, el daño del dedo aumenta en +1D6 o bien puede crearse un dedo adicional.

La protección mágica normal contra el fuego ayudará contra este conjuro. Si un objetivo intenta evadir el Dedo de fuego, el hechicero debe usar su DES×5 como probabilidad de ataque, y el objetivo puede intentar esquivar el golpe o pararlo con un escudo. Sólo un escudo mediano o grande puede parar el Dedo de fuego, que causa al menos 1 punto de daño al escudo, la mitad del daño con un éxito especial y el daño total con un éxito crítico.

Deflagración



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea fuego de la nada en un punto situado dentro del alcance. La intensidad de este fuego depende de la fuerza del conjuro:

Intensidad de la deflagración

Fuerza	Brillo	Daño por asalto
1–3	Vela	1D3
4–7	Antorcha	1D6
8–11	Fuego intenso, lo bastante caliente como para derretir estaño	2D6
12–15	Fuego intenso, lo bastante caliente como para derretir plomo	3D6
16–19	Lo bastante caliente como para fundir bronce, cobre, oro o plata	4D6
20+	Lo bastante caliente como para fundir hierro	5D6

El fuego no se mueve, aunque se propagará si hay material inflamable cerca. Si se lanza el conjuro sobre una persona viva, le infligirá daño en función de la fuerza del conjuro hasta que el objetivo se aleje.

Desaparecer



4 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro vuelve invisible al objetivo creando una ilusión de transparencia. Afecta a 6 puntos de TAM por cada nivel de fuerza.

El objetivo pasará desapercibido a menos que haga ruido o sea detectado por medios mágicos o con algún sentido que no sea la vista. Si el objetivo se mueve, un enemigo puede intentar una tirada de Otear para advertir su posición. Si lo encuentra o si el objetivo hace algún ruido, el enemigo puede intentar atacarle guiándose por el sonido con una penalización de –50%.

Si el objetivo ataca con armas cuerpo a cuerpo, proyectiles o magia, se vuelve visible en el mismo momento de reacción de su ataque y desaparecerá de nuevo tras el último momento de reacción de ese asalto a menos que se trabe en combate cuerpo a cuerpo. Si el objetivo se retira del combate cuerpo a cuerpo, desaparecerá nuevamente al final de ese mismo asalto.

Desplazarse sobre el agua

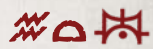


3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro permite que una criatura o vehículo viaje por la superficie de una masa de agua como si fuera tierra firme mientras duren los efectos del conjuro. Por cada punto de fuerza del conjuro, un ser o vehículo adicional podrá moverse sobre el agua. Cuando expira el efecto, todo lo que se encuentre sobre la superficie del agua se sumergirá en ella, y dependiendo de la profundidad puede que deba nadar para no hundirse hasta el fondo.

Detener embarcación



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro reduce la velocidad de una embarcación acuática en 1 nudo por cada nivel de fuerza del conjuro.

Devolver conjuro



4 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Si un conjuro ofensivo no supera los puntos de magia del objetivo de este conjuro y la fuerza de dicho conjuro ofensivo es igual o menor que la de Devolver conjuro, el conjuro ofensivo rebota contra el lanzador original. Si tanto el objetivo como el lanzador se encuentran bajo los efectos de Devolver conjuro, el conjuro devuelto puede rebotar de un lado a otro hasta que finalmente afecte a algún objetivo.

Dominar (animal)



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Esta categoría engloba una serie de conjuros, cada uno de los cuales afecta a una única especie animal asociada a la runa de la Bestia. Lanzar un conjuro de Dominar sobre la especie adecuada requiere una fuerza de conjuro de al menos la mitad de los puntos de magia del objetivo. Lanzar un conjuro de Dominar sobre la especie incorrecta (pero aún animal) requiere una fuerza de conjuro igual o superior a los puntos de magia del objetivo.

Ejemplo: *Dominar oso requiere una fuerza de 6 para afectar a un oso con 12 puntos de magia, mientras que Dominar avispa gigante precisaría al menos fuerza 12 para afectar a ese mismo oso.*

Si el objetivo no resiste la fuerza del conjuro con su POD, cae bajo el dominio del hechicero.

Dominar (elemental)



+ [runa elemental]
2 puntos
A distancia, Activo, Temporal

Esta categoría engloba una serie de conjuros, cada uno de los cuales afecta a un solo tipo de elemental. Lanzar un conjuro de Dominar sobre el tipo de elemental adecuado requiere una fuerza de conjuro de al menos la mitad de los puntos de magia del objetivo. Lanzar un conjuro de Dominar sobre el tipo incorrecto de elemental requiere una fuerza de conjuro igual o superior a los puntos de magia del objetivo.

Ejemplo: *Dominar elemental de agua requiere una fuerza de 6 para afectar a un elemental de agua con 12 puntos de magia, mientras que Dominar elemental de aire precisaría al menos fuerza 12 para afectar a ese mismo elemental de agua.*

Un ser retenido por un encantamiento de atadura no puede resistirse a este conjuro, y para dominarlo sólo se necesita 1 nivel de fuerza (independientemente de los puntos de magia que tenga).

Dominar (espíritu incorpóreo)



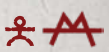
2 puntos
A distancia, Activo, Temporal

Esta categoría engloba una serie de conjuros, cada uno de los cuales afecta a un único tipo de espíritu, ya sea incorpóreo o haya poseído un cuerpo. Lanzar un conjuro de Dominar sobre el tipo de espíritu adecuado requiere una fuerza de conjuro de al menos la mitad de los puntos de magia del objetivo. Lanzar un conjuro de Dominar sobre el tipo de espíritu incorrecto requiere una fuerza de conjuro igual o superior a los puntos de magia del objetivo.

Ejemplo: *Dominar demonio requiere una fuerza de 6 para afectar a un demonio con 12 puntos de magia, mientras que Dominar fantasma precisaría al menos fuerza 12 para afectar a ese mismo demonio.*

Un ser retenido por un encantamiento de atadura no puede resistirse a este conjuro, y para dominarlo sólo se necesita 1 nivel de fuerza (independientemente de los puntos de magia que tenga).

Dominar (humanoide)



2 puntos
A distancia, Activo, Temporal

Esta categoría engloba una serie de conjuros, cada uno de los cuales afecta a una única especie humanoide asociada a la runa del Hombre. Lanzar un conjuro de Dominar sobre la especie adecuada requiere una fuerza de conjuro de al menos la mitad de los puntos de magia del objetivo. Lanzar un conjuro de Dominar sobre la especie incorrecta (pero aún humanoide) requiere una fuerza de conjuro igual o superior a los puntos de magia del objetivo.

Ejemplo: *Dominar humano requiere una fuerza de 6 para afectar a un humano con 12 puntos de magia, mientras que Dominar centauro precisaría al menos fuerza 12 para afectar a ese mismo humano.*

Si el objetivo no resiste la fuerza del conjuro con su POD, cae bajo el dominio del hechicero. Si se obliga al objetivo a realizar una acción extremadamente adversa (contraria a una runa o pasión), tiene una oportunidad inmediata para intentar invocar dicha aptitud y liberarse de la dominación.

Don de Kargan Tor



2 puntos
Toque, Pasivo, Temporal

Este conjuro debe lanzarse sobre un arma. Con fuerza 1, el conjuro añade +1D3 al daño infligido por el arma mientras duren sus efectos. Si la fuerza del conjuro aumenta a 4, se añade +1D6 al daño. Por cada 4 niveles adicionales de fuerza, el arma inflige +1D6 puntos de daño más.

Encantamiento de puntos de magia



2 puntos
Ritual (encantamiento), Pasivo

Cada punto de POD sacrificado en este encantamiento permite usarlo para almacenar 1D10 puntos de magia. El ritual dura 1 hora por punto de POD sacrificado. Cualquiera capaz de usar el objeto puede disponer de los puntos de magia almacenados en él para lanzar o potenciar conjuros. Los puntos de magia almacenados en objetos encantados no se regeneran por sí mismos (ya que carecen de POD), pero el usuario del objeto puede reponerlos hasta su capacidad máxima gastando sus propios puntos de magia. Se tarda un asalto de combate en almacenar 1 punto de magia en un objeto encantado. Un objeto encantado no puede contener más puntos de magia que su capacidad para almacenarlos.

Enfriamiento



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro reduce la temperatura ambiente dentro de un radio igual al alcance del conjuro en 2° C por cada nivel de fuerza.

Fuego lunar



4 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Mientras duren los efectos del conjuro, una lluvia de fuego carmesí cae del cielo en un radio de 5 metros, causando tanto daño en una localización de golpe aleatoria como se estipule en la tabla **Fuerza de la hechicería** (página 385). La armadura protege contra este daño, pero no es necesario vencer los puntos de magia del objetivo para infligirlo. Por cada 4 puntos de fuerza del conjuro, el radio de efecto se duplica. Como todos los conjuros de hechicería que usan la runa de la Luna, éste también está sujeto al ciclo lunar.

Geomancia



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro ayuda a localizar una cosa o entidad designada sobre una representación simbólica de un territorio comprendido dentro del alcance. Podría ser un mapa, una pintura de la ubicación o incluso marcas en la tierra o un bosquejo apresurado. El hechicero usa un palo, un péndulo o incluso un dedo, y debe indicar qué está tratando de localizar en el mapa. Si tiene éxito, el utensilio empleado señala en el mapa la ubicación correspondiente donde se encuentra la cosa o entidad en ese momento (siempre que se halle dentro de la zona representada y esté dentro del alcance del conjuro).

Hablar con la mente



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro permite al hechicero conversar mentalmente con un objetivo. Cada nivel de fuerza del conjuro incluye a otra persona. Los pensamientos transmitidos deben susurrarse, y los oyentes oirán las palabras en sus mentes en el idioma utilizado. No se puede transmitir de este modo el conocimiento de conjuros. Este conjuro no crea un canal abierto entre los comunicantes. *Por ejemplo, si Sorala lanza este conjuro sobre Vasana y Vostor, podrá comunicarse con ambos simultáneamente, pero Vasana y Vostor no estarán en contacto entre ellos.*

Identificar conjuro



3 puntos

A distancia, Instantáneo

Permite al hechicero identificar un conjuro, y puede lanzarse sobre el sujeto de un conjuro o sobre un conjuro que se esté lanzando (aunque debido al tiempo que lleva lanzar conjuros de hechicería, generalmente sólo sirve contra conjuros con tiempos de lanzamiento prolongados). La fuerza de este conjuro proporciona al hechicero más información sobre el conjuro al que va dirigido.

Percepción de la identificación

Fuerza	Percepción
1–2	Categoría general del conjuro (hechicería, rúnico, espiritual, etc.).
3–4	Puntos invertidos en el conjuro.
5–6	Nombre del conjuro.
7+	Descripción completa del conjuro (si es desconocido para el hechicero).

Identificar entidad de otro mundo



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro proporciona información sobre un espíritu específico, sea incorpóreo o encarnado, dentro del alcance del conjuro. Los espíritus incorpóreos se localizan en la ubicación física que se corresponda más estrechamente con su paradero en el plano espiritual. El hechicero debe formular una pregunta específica sobre el espíritu, como su naturaleza, identidad, nombre verdadero, genealogía, poder relativo o aptitudes. Si tiene éxito, el Director de Juego debe ofrecerle una respuesta de hasta siete palabras por cada punto de fuerza del conjuro.

Iluminar

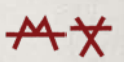


2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro crea un tenue brillo. Con fuerza 1 es suficiente para leer, con fuerza 5 la luz es comparable a la del amanecer, y con fuerza 10 es como una brillante luz diurna.

Invocar (especie)



+ [runa o runas]

3 puntos

Ritual, Activo, Temporal

Con este conjuro, el hechicero invoca a una criatura de otro mundo. Requiere una ceremonia de una hora que se puede reforzar con prácticas rituales. El jugador informa al Director de Juego sobre la entidad que pretende invocar su hechicero y la fuerza del conjuro de invocación. Si conoce el verdadero nombre de una entidad específica, puede invocarla.

Si el hechicero pretende invocar un elemental, el jugador debe indicar también el tamaño deseado (pequeño, mediano

o grande) y la fuerza del conjuro. El hechicero debe disponer de una cantidad suficiente de una sustancia apropiada a partir de la cual pueda formarse el cuerpo del elemental. Si carece de esta sustancia (por ejemplo, agua para un elemental de agua), la invocación fracasa automáticamente. La fuerza mínima de un conjuro para invocar elementales depende del tamaño del elemental invocado.

- **Elemental pequeño:** Fuerza mínima 6.
- **Elemental mediano:** Fuerza mínima 12.
- **Elemental grande:** Fuerza mínima 18.

La fuerza del conjuro puede ser mayor que el mínimo necesario; de hecho, generalmente lo es (por las razones que se explican a continuación), a menos que el hechicero conozca el verdadero nombre de la entidad.

Si el conjuro tiene éxito, el resultado depende de si el hechicero conoce el verdadero nombre de la entidad (porque ya la haya invocado antes con éxito, usando el conjuro Identificar entidad de otro mundo o consultando antiguos registros de hechicería que enumeren el verdadero nombre de algunas entidades). Si el hechicero conoce el nombre verdadero, la entidad aparece y obedece sus órdenes mientras dure el efecto del conjuro.

Si el hechicero no conoce el verdadero nombre de la entidad invocada, debe superar sus puntos de magia con la fuerza total del conjuro de invocación. Si tiene éxito, la entidad le obedecerá mientras duren los efectos del conjuro (incluso revelará su verdadero nombre al hechicero). Si fracasa, la entidad reaccionará con hostilidad al hechicero y a todos los que estén cerca del ritual. Dependiendo de las fuerzas relativas de la entidad y el invocador (y de la naturaleza de la primera), el Director de juego debe decidir si el ser intenta atacar al invocador, si huye y permanece en el plano mundano, o si intenta regresar a su plano de origen.

Lógica



2 puntos

Personal, Activo, Temporal

Este conjuro añade un +10% por nivel de fuerza a cualquier habilidad de conocimiento mientras duren sus efectos. Sólo puede lanzarse sobre el hechicero. Mientras el conjuro esté en vigor, el hechicero no podrá realizar tiradas de pasiones ni usarlas para reforzar habilidades.

Mar abierto



2 puntos

Ritual, Pasivo, Duración (especial)

Este conjuro tarda diez minutos en completarse. Debe lanzarse cada vez que un barco echa el ancla o se pone en marcha. Si el conjuro falla, tan pronto el barco pierda de vista tierra firme se impondrá el Bloqueo de los Mares y la embarcación sufrirá un final catastrófico.

Todos los marineros de Glorantha conocen este ritual o llevan a bordo a alguien versado en el mismo; de otro modo sería del todo imposible navegar por el mar azul.

Mejorar INT



2 puntos

Toque, Pasivo, Temporal

Este conjuro aumenta temporalmente la INT del objetivo en 1. Cada 4 niveles de fuerza añadidos al conjuro aumentan la INT del objetivo en 1 punto adicional. Por lo tanto, si se aumentase la fuerza del conjuro con 8 puntos de magia, se añadiría +3 a la INT del objetivo mientras durasen sus efectos.

Este conjuro afecta a la INT libre del objetivo mientras duren sus efectos, y puede aumentar la INT del objetivo por encima del máximo permitido por su especie.

Mitigar daño



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro se lanza sobre un arma y requiere tanta fuerza como el daño mínimo que cause dicha arma. *Por ejemplo, una espada ancha (1D8+1) requiere un conjuro de fuerza 2. Una alabarda (2D6+2) requiere un conjuro de fuerza 4.* El conjuro reduce el daño del arma a la mínima cantidad posible que pueda obtenerse tirando los dados. Las bonificaciones otorgadas por éxitos especiales, efectos mágicos o el modificador al daño del usuario del arma no se ven afectadas. *Por ejemplo, un kopis afectado por este conjuro que empalase a su objetivo infligiría 2+1D8+1 de daño. Un estoque bajo los efectos de Espada certera y Mitigar daño causaría 2+1D6+1.*

Neutralizar armadura



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro se lanza sobre un arma. Cuando se golpea con dicha arma, se tira la fuerza del conjuro contra la armadura del objetivo. Si vence el conjuro, la armadura no protege contra el ataque. Este conjuro debe tener una fuerza mínima igual a la protección que otorga la armadura en cuestión. Si la fuerza del conjuro es al menos el doble de los puntos de la armadura, ignorará automáticamente toda la protección brindada por la armadura.

Lanzar este conjuro sobre un arco es inútil, a menos que se utilice el propio arco para golpear físicamente a un enemigo. No obstante, sí puede lanzarse sobre flechas individuales.

Neutralizar magia



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro neutraliza cualquier otro conjuro con duración si supera su fuerza en la tabla de resistencia. La magia rúnica tiene una fuerza de 2 por cada punto de runa usado para lanzar el



conjuro rúnico. La fuerza del conjuro Neutralizar magia debe ser al menos la mitad de la fuerza del conjuro en cuestión. Si la fuerza de Neutralizar magia es al menos el doble de la fuerza del conjuro objetivo, éste se neutraliza automáticamente.

Un conjuro neutralizado no funcionará mientras dure el efecto de Neutralizar magia. Si la duración de dicho conjuro excede la de Neutralizar Magia, surtirá efecto cuando éste último haya expirado.

Neutralizar magia espiritual



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro neutraliza la magia espiritual que se lance sobre el objetivo o que ya le esté afectando. El hechicero debe enfrentar en la tabla de resistencia la fuerza del conjuro Neutralizar magia espiritual a los puntos del conjuro de magia espiritual que pretende anular. Si tiene éxito, el conjuro de magia espiritual lanzado (o en vigor) es eliminado. Si el hechicero falla la tirada de resistencia, Neutralizar magia espiritual no surte efecto.

Cuando se lanza sobre un objetivo afectado por múltiples conjuros de magia espiritual ya vigentes (por ejemplo, Fuerza 2 y Protección 3), el número total de puntos se suman y deben superarse en la tabla de resistencia usando la fuerza del conjuro Neutralizar magia espiritual.

Este conjuro seguirá neutralizando toda magia espiritual que se lance sobre el objetivo mientras duren sus efectos o hasta que falle una tirada de resistencia.

Neutralizar (runa)



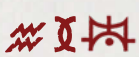
+ [runa]

2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro protege al objetivo contra la magia rúnica asociada a una runa específica. Todo conjuro rúnico de esa runa que se lance sobre una persona o cosa protegida con un conjuro apropiado de Neutralizar (runa) deberá superar la fuerza de dicho conjuro en la tabla de resistencia.

Ola gigante



3 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro crea una ola de agua en un lago, río, mar o masa de agua similar, lo bastante poderosa como para dañar un bote o embarcación. Esta ola puede seguir golpeando al objetivo mientras duren los efectos del conjuro. Por cada asalto en el que la ola «ataque» a una embarcación, se resta 1 de su Navegabilidad. Luego se tira el daño especificado y se aplica a los puntos de estructura de la embarcación. La calidad del casco protege contra este daño como si fuera una armadura.

La Guía de campaña de RuneQuest proporciona más información sobre barcos y otros vehículos.

Fuerza de la ola

Fuerza	Daño por asalto
1	1D3
4	1D6+3
8	2D6+6
12	3D6+6
16	4D6+6
20	6D6+6

Penetrar el velo



3 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro sólo afecta al hechicero; su alcance se extiende hasta donde llegue la vista. El hechicero percibe a todas las entidades que posean puntos de magia y se hallen dentro del alcance del conjuro. Puede saber la cantidad exacta de puntos de magia de cada entidad detectada, siempre y cuando no exceda el triple de la fuerza del conjuro. Todo lo que supere esta cifra es simplemente «más de lo que el conjuro puede cuantificar».

En distancias cortas (unos pocos metros), el conjuro captará si una fuente de puntos de magia se está regenerando o no. De este modo podría distinguirse un cristal de POD de un espíritu atado a un cristal de POD, o a los vivos de los no muertos. El hechicero puede percibir la presencia de toda magia cuyos efectos tengan duración.

Este conjuro no proporciona luz, y la capacidad perceptiva del hechicero estará limitada por su capacidad visual. Por lo tanto, se requerirá una fuente de luz en condiciones de oscuridad, no se podrá ver a través de materiales opacos, etc.

Preservar objeto



2 puntos

Toque, Pasivo, Temporal

Se necesita 1 nivel de fuerza de conjuro por cada punto de CRG del objeto afectado, el cual obtiene una bonificación de +1 punto de armadura y se conserva siempre en el mismo estado que cuando se lanzó el conjuro: las armaduras no pierden el lustre, la ropa no se ensucia y una habitación se mantiene limpia y ordenada.

Protección contra armas



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro sólo protege el cuerpo del objetivo, no sus pertenencias. El daño total causado a la criatura u objeto protegidos debe superar la fuerza del conjuro en la tabla de resistencia. Si el daño supera la fuerza del conjuro, entonces afecta al objetivo en toda su plenitud. La armadura del objetivo

absorbe la mayor cantidad de daño posible. Si el daño no supera la fuerza del conjuro, el objetivo resulta ileso.

Este conjuro protege al objetivo mientras dure su efecto. Si se combina con el conjuro rúnico Escudo o el conjuro de magia espiritual Protección, primero se enfrenta el daño en la tabla de resistencia, y si logra pasar al objetivo, entonces se aplican los efectos de los conjuros Escudo o Protección (así como la armadura que lleve puesta el objetivo).

Protección espiritual



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro proporciona al objetivo protección en combate espiritual. Los puntos de daño espiritual causados contra la criatura protegida deben superar la fuerza del conjuro en la tabla de resistencia. Si el daño espiritual supera la resistencia del conjuro, entonces afectará al objetivo en toda su plenitud. Si el daño espiritual no supera al conjuro, el objetivo no pierde ningún punto de magia en ese lance concreto del combate espiritual.

Este conjuro protege al objetivo mientras dure su efecto. Si se combina con el conjuro rúnico Bloqueo espiritual o el conjuro de magia espiritual Pantalla espiritual, primero se enfrenta el daño en la tabla de resistencia, y si logra pasar al objetivo, entonces es absorbido por los conjuros Pantalla espiritual o Bloqueo espiritual.

Recuerdo nítido



2 puntos

A distancia, Pasivo, Temporal

Con este conjuro, el objetivo puede rememorar a la perfección y con todo lujo de detalles un recuerdo de una experiencia personal anterior al lanzamiento del conjuro. El tiempo que el objetivo puede remontarse en el pasado para recordar una experiencia está determinado por la fuerza del conjuro:

Intervalo de tiempo

Fuerza	Intervalo de tiempo
1	1 año
2	2 años
3	3 años
4	5 años
5	8 años
6	13 años
7	21 años
8	34 años
9	55 años
10	89 años
11	144 años
+1	Ver más abajo

Cada nivel de fuerza adicional del conjuro aumenta el intervalo de tiempo siguiendo el mismo patrón (sumando los dos períodos de tiempo anteriores para determinar el nuevo intervalo).

El objetivo puede efectuar tiradas de Buscar, Escuchar, Leer/escribir, Lengua, Otear o cualquier otra habilidad apropiada como si realmente estuviera presente en la escena una vez más, aunque este recuerdo no altera los acontecimientos del pasado. Este conjuro únicamente ofrece al hechicero una reconstrucción mental de estos recuerdos; no es un viaje en el tiempo. La información exacta que se pueda obtener de este recuerdo se deja a discreción del Director de Juego.

Remendar la carne



3 puntos

A distancia, Pasivo, Instantáneo

Este conjuro cura 1D3 puntos de daño sufridos en una localización de golpe. Con fuerza 4 se curan 1D6 puntos de daño, con fuerza 8 se curan 2D6 puntos de daño, con fuerza 12 se curan 3D6 puntos de daño, y así sucesivamente. Este conjuro puede volver a unir extremidades cercenadas (si la parte cortada está presente y unida a la herida) e incluso restaurar el uso de extremidades mutiladas si la localización queda completamente curada por el conjuro. Las heridas sanadas con este conjuro no dejan cicatriz.

Revelar runa



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Identifica la runa más intensa del objetivo y su valor aproximado (con un margen del 20%, de forma que una runa del Aire al 75% se estimaría entre el 65% y el 85%). Cada nivel de fuerza adicional revela la siguiente runa de mayor magnitud.

Robar aliento



2 puntos

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro permite al hechicero convertir 3 metros cúbicos de aire en 1D6 puntos de magia por asalto. Cada 2 niveles de fuerza añadidos al conjuro se traducen en otros 3 metros cúbicos de aire que se convierten en 1D6 puntos de magia adicionales. Si se lanza sobre una persona, ésta sufre asfixia después del primer asalto (ver **Ahogamiento y asfixia** en la página 156).

Los puntos de magia obtenidos de esta manera funcionan como puntos de magia normales en todos los sentidos (es decir, pueden usarse para lanzar conjuros, mejorar las posibilidades de que los conjuros del hechicero superen la resistencia de los objetivos, etc.), con la salvedad de que no se recuperan descansando. Si los puntos de magia totales del hechicero exceden su máximo normal, los puntos adicionales solamente estarán disponibles para su uso hasta que expire la duración de Robar aliento.



EQUIPO Y RIQUEZA

Las monedas de oro y cobre datan del Tiempo Divino. El oro se utiliza para las grandes compras (como unidades de soldados), y el sencillo cobre para las transacciones diarias. La moneda de plata fue popularizada por el Imperio del Mar Medio, que acumuló montañas de plata en forma de tributos, cuotas, contratos y ofrendas de vasallaje.

Las principales monedas en uso hoy en día son el clack de cobre (C) y el lunar de plata (L). Las monedas de plata del Imperio Lunar circulan mucho más allá de sus fronteras. La rueda de oro (R) es mucho más rara. El bolgo de plomo se usa entre humanos con escasa o nula frecuencia.

Los valores comparativos de las monedas son los siguientes:

- R = rueda (moneda de oro). 1 R = 20 L = 200 C.
- L = lunar (moneda de plata). 1 L = 10 C = 1/20 R.
- C = clack (moneda de cobre). 1 C = 1/10 L = 1/200 R.
- B = bolgo (moneda de plomo). 1 B = 1/10 C = 1/100 L.

Aunque las ruedas, lunares y clacks son las medidas básicas de valor, la riqueza misma se mide como un estándar de vida y propiedad, y no necesariamente en dinero efectivo.

NIVEL DE VIDA

La medida de la riqueza consiste en todo lo que se puede ver y disfrutar: ropa, joyas y comida diaria. Los ricos visten prendas más elegantes y comen alimentos más variados y de mejor calidad. La gente pobre usa ropa gastada (si es que tienen) y subsiste con una dieta sencilla y repetitiva. Hay cuatro niveles de vida básicos: indigente, pobre, libre y noble. Existe un quinto (reyezuelo), pero es extremadamente raro. Suponiendo un hogar compuesto por dos adultos y tres niños, estos niveles de vida equivalen a lo siguiente:

- **Indigente:** Pobreza y miseria absolutas, sin posesiones apreciables ni dinero que no se reciba como caridad o se rapiñe de algún modo. El sustento es precario y puede consistir en comida y agua desechadas. La ropa está raída o hecha de andrajos, y lo habitual es dormir en las calles o al raso.
- **Pobre:** El nivel de vida mínimo para un hogar pobre requiere unos 15 L al año; con menos de eso se cae en la indigencia. Esta cantidad permite una dieta frugal a base de tubérculos y gachas. Un hogar pobre puede pasar hambre durante períodos prolongados. La ropa es mínima y, en el mejor de los casos, la vivienda es una habitación pequeña o cabaña sin muebles para toda la familia.
- **Libre:** Se necesitan 60 L de alimentos, granos y bienes para mantener un hogar libre durante un año. Esto incluye pan, queso y huevos a diario, así como gachas de calidad. El hogar puede permitirse comer carne y pescado al menos una o dos veces por semana, además de lo que se consuma en las fiestas del culto. La cerveza es habitual y se dispone de vino en las ocasiones importantes. Los hogares libres pueden llegar a pasar hambre, pero rara vez por mucho tiempo. Los miembros de un hogar libre pueden adquirir una nueva muda de ropa con zapatos o sandalias cada año. La vivienda es una casa amueblada dividida en estancias para personas y animales.
- **Noble:** El nivel de vida básico para un hogar noble requiere aproximadamente 200 L al año. Por esta suma se comen carne y pescado en la mayoría de las comidas, y en la mesa no falta el vino. El hogar tiene numerosas habitaciones atendidas por sirvientes o esclavos. La ropa es elegante y de gran calidad. Se dispone de monturas.
- **Reyezuelo:** La familia gobierna una pequeña provincia o incluso una ciudad, con más riqueza y posesiones de las que puedan describirse fácilmente. Éste es el nivel de vida más variable, puesto que varía en gran medida según la ubicación y la naturaleza del territorio gobernado.

Por encima de estos niveles, el coste de mantener el estatus aumenta constantemente. Por ejemplo, un jefe tribal debe abastecer a un séquito de guerreros, alimentar a todos los que acuden a su mesa y recompensar generosamente a los seguidores leales. Una suma sacerdotisa debe exhibir poder y suntuosidad con su ropa y muebles, alimentar a los que buscan su bendición y obsequiar a quienes prestan ayuda a su templo.

Séquitos

Las personas de importancia (especialmente nobles y sacerdotes) disponen de séquitos, compuestos generalmente por guardias y sirvientes personales. Estos seguidores deben ser mantenidos por su patrón como mínimo a un nivel de vida apropiado para su estatus. Los aventureros pueden encontrar útil procurarse seguidores, no sólo por las razones obvias (aventuras, ayuda con la gestión de propiedades, etc.), sino también para labrarse una reputación.

Un seguidor puede comenzar con una pasión de Lealtad (patrón) al 60%, que puede aumentarse con obsequios generosos otorgados por el patrón.

Muchos seguidores se reclutan de entre los propios parientes; un hermano o primo de un sacerdote podría servirle como guardia personal. El patrón debe financiar el nivel de vida del seguidor y ofrecerle incentivos con cierta regularidad.

Un seguidor es un personaje no jugador que puede ser utilizado por un jugador junto a su aventurero.

A continuación se enumeran algunos seguidores de ejemplo:

- **Pariente:** El cónyuge, hermano o amante de un aventurero pueden ser buenos seguidores. Su dedicación al aventurero está determinada por una pasión de Amor. Y lo que es mejor: ¡si son miembros de la familia del aventurero, no hace falta pagarles nada más!
- **Guardia personal:** Un guerrero que ha jurado defender a su patrón. Éste debe gastar al menos 60 L al año en cada guardia personal y proveerlo de armas, armaduras y magia espiritual. Normalmente son iniciados de cultos guerreros como Babeester Gor, Humakt, Orlanth, Toro Tempestuoso o Yelmalio.
- **Escriba:** Los poderosos necesitan escribas a menudo para realizar tareas de secretaría y administración. El patrón debe gastar entre 120 y 200 L al año, dependiendo de las atribuciones principales del escriba (secretario o administrador). La mayoría de los escribas pertenecen al culto de Lhankor Mhy.
- **Sirviente:** Un sirviente cumple la voluntad de su patrón. Sus funciones habituales incluyen atender las monturas, cocinar, acarrear equipo, ayudar a ponerse la armadura, afilar las armas, llevar mensajes y esperar a su patrón. Un sirviente puede ser libre o puede ser un esclavo; en ambos casos, el patrón debe gastar entre 15 y 30 L al año para mantener a cada sirviente.

Medición de la tierra

Las gentes del Paso del Dragón miden sus tierras de cultivo en términos muy prácticos. Los terrenos se miden en función del tiempo que se tarda en trabajarlos con un arado y una yunta de bueyes. La mayoría de las tierras agrícolas incluyen pequeños huertos frutales y viñedos.

Un acre es la cantidad de tierra cultivable por una yunta de bueyes en un día.

En Glorantha, una yugada es la superficie de tierra que una yunta de bueyes puede cultivar en un año, y se considera suficiente para mantener un hogar libre. Tiene entre 80 y 120 acres; dos yugadas equivalen aproximadamente a un kilómetro cuadrado. Los lunares tasan una yugada a 25 R para propósitos censitarios.

Cinco yugadas es la cantidad de tierra que se considera suficiente para mantener un hogar noble. Esta superficie requiere generalmente de cuatro o cinco familias de arrendatarios para trabajarla. Los arrendatarios son clientes parcialmente libres de los nobles. Cinco yugadas equivalen a unos dos kilómetros cuadrados de tierra. Los lunares tasan cinco yugadas en 125 R para propósitos censitarios.

- **Arrendatario:** Aparceros, aprendices de artesanos, pastores y similares que trabajan la tierra, el taller o el rebaño del patrón a cambio de una parte de lo producido. Tradicionalmente tienen derecho a quedarse con la mitad del producto de sus labores, y subsisten con eso (más cualquier obsequio del patrón).

La yugada

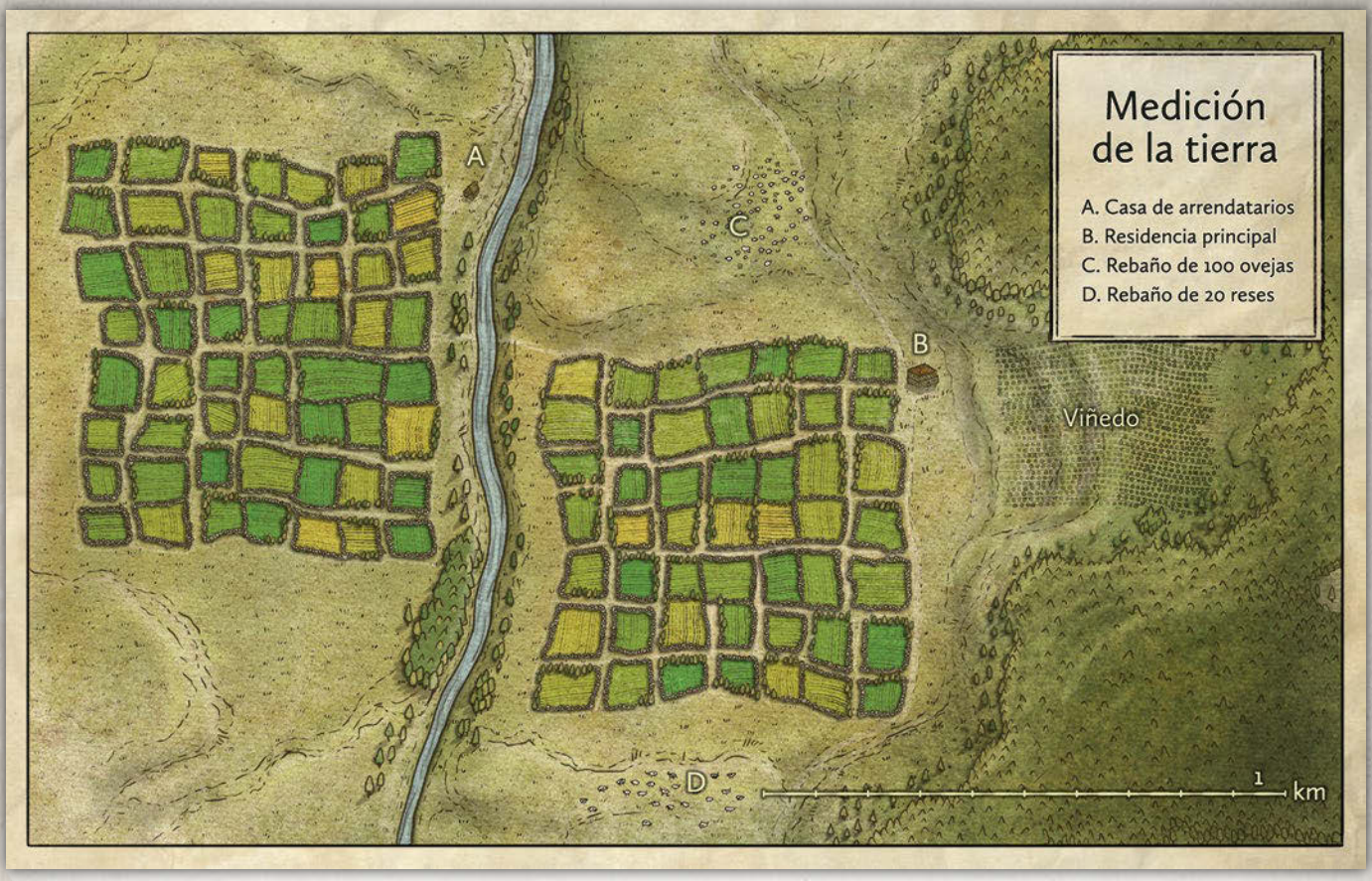
La fuente de ingresos básica en el Paso del Dragón es la yugada (o su equivalente). La yugada gloranthana es una medida abstracta de tierra, suficiente para mantener un hogar libre. Es la superficie de terreno que una yunta de bueyes puede trabajar durante un año.

Una yunta consta de dos bueyes. El arado es impulsado por el labrador (normalmente el cabeza de familia), y un conductor de los bueyes (que suele ser su esposa o primogénito) guía la yunta. Otros niños o esclavos pueden ayudar.

En un buen año, una yugada produce normalmente un excedente anual valorado en 80 L (aparte de lo necesario para volver a sembrar los campos). Un 10% de ese excedente se ofrece al templo local de la Tierra, y otro 10% al templo de su consorte local, lo que deja un beneficio neto de 64 L en productos agrícolas excedentes.

Múltiples yugadas

Los personajes pueden poseer o controlar más de una yugada. Un noble o sacerdote típico tiene asignadas (por mandato de su templo) cinco yugadas para su mantenimiento, que producen un excedente anual de alrededor de 400 L para el aventurero y su hogar.



Sin embargo, una persona no puede cultivar por sí sola más del equivalente a una yugada; si ha de trabajar una superficie mayor, necesitará ayuda. En estos casos se suele recurrir a familiares, arrendatarios o esclavos.

Por supuesto, un noble no trabaja personalmente su tierra, sino que tiene cinco familias de arrendatarios trabajándola en régimen de servidumbre, lo cual generalmente produce la mitad del excedente (o 40 L por familia), dejando al noble con unos 200 L anuales.

- **Agricultor arrendatario:** Se puede asignar tierra (o rebaños) a los arrendatarios, quienes la cultivan y ceden la mitad de la producción al propietario. Los ingresos que obtiene el arrendador dependen de su puntuación en la habilidad Administrar.
- **Esclavo:** Los esclavos pueden utilizarse como labriegos. El dueño debe adquirir los esclavos y pagar su mantenimiento. Los ingresos obtenidos dependen de su puntuación en la habilidad Administrar.
- **Familiar:** Un pariente cercano (cónyuge, hijo adolescente o adulto, hermano o hermana) que viva en el hogar del aventurero puede trabajar la tierra. Los ingresos que obtiene el propietario de la tierra dependen de su puntuación en la habilidad Administrar o en la habilidad Agricultura del familiar en cuestión.

Rebaños y manadas

La «yugada gloranthana estándar» supone que una yunta de dos bueyes tira del arado; esto ya queda contemplado en los cálculos de la yugada. Pero los aventureros también podrían adquirir rebaños y explotarlos.

Un rebaño de 20 reses o 100 ovejas genera el mismo excedente que una yugada. Por supuesto, a menos que el propietario sea el pastor (o tenga hijos adolescentes que se ocupen de esta labor), tendrá que dejar el cuidado del rebaño en manos de un pastor arrendatario, quien por norma general sólo le proporcionará la mitad del excedente (y no asumirá ninguna pérdida si se obtiene un fracaso o pifia en la tirada de Administrar).

Templos

Muchos templos poseen tierras (a veces grandes extensiones de terreno) que se usan para financiar las actividades y funcionarios del templo. Además, el templo obtiene un diezmo del 10% de los ingresos de sus iniciados. En muchas comunidades de Glorantha, el presupuesto para «servicios públicos» sale directamente de los recursos del templo.

Las jerarquías de los templos suelen estar compuestas por los líderes de la comunidad local. Por ejemplo, un jefe orlanthi es también el sacerdote principal de Orlanth en su clan, y un rey

Templo de clan típico de Orlanth y Ernalda

En un clan orlanthi convencional, el templo de Orlanth y Ernalda dispone de tierras propias. Entre un cuarto y un tercio de la tierra del clan se asigna al templo para cubrir el mantenimiento del jefe tribal, los sacerdotes y sacerdotisas, los thanes y sus respectivas familias. Los terrenos del templo son trabajados por arrendatarios que se quedan con una parte del excedente.

En un clan típico con cerca de 200 yugadas de tierras cultivadas, rebaños y manadas, el templo recibe los siguientes ingresos:

- **Riqueza poseída directamente por el templo:** 80 yugadas o 6.400 L. La mitad de eso (o 3.200 L) se destina al templo; la otra mitad es para el mantenimiento de las 80 familias arrendatarias que sirven al templo. Buena parte de esa riqueza (a veces incluso la mayoría) puede consistir en cabezas de ganado.
- **Diezmos de los miembros de culto:** Alrededor de 1.280 L.

El resultado es un total aproximado de 4.500 L anuales que procuran la subsistencia del jefe tribal, la suma sacerdotisa, cinco sacerdotes y thanes, cinco sacerdotisas, la guardia personal del jefe y el resto. El templo podría poseer rebaños adicionales, obtener riqueza de aceifas, etc.

tribal ejerce como sumo sacerdote de Orlanth Rex para toda la tribu. Como resultado, gran parte de los ingresos del templo se destinan al mantenimiento de los hogares y las actividades de los gobernantes.

A menudo, el templo proporciona a un sacerdote ingresos procedentes de la labranza o los rebaños que luego deberá administrar por su cuenta (aunque el verdadero trabajo lo realicen sus arrendatarios).

Por ejemplo, el 20% de la cosecha de un clan orlanthi se cede a los templos de Ernalda y Orlanth. El jefe del clan y la sacerdotisa principal de Ernalda actúan como sacerdotes principales de sus respectivos templos. Esta riqueza se invierte en defender a la comunidad, mantener a los líderes del clan en sus cargos y otros cometidos similares.

Almacenamiento de tesoros

Los templos sirven como centros de almacenamiento de grano, ganado, metales preciosos y otros objetos de valor. La mayoría de los cultos no cobran a sus iniciados (ni a los de dioses asociados) por almacenar sus bienes dentro del templo; los miembros laicos suelen pagar el 5% del valor de los bienes custodiados.

Los templos más importantes sirven como centros locales de actividad económica. Algunos hacen préstamos, cobrando un interés anual del 3D6+6%. El impago de un préstamo suele castigarse con una visita del espíritu de represalia del culto o algo peor.

La mayoría de los templos no reconocen depósitos efectuados en otros templos, aunque pertenezcan al mismo culto. Un depósito presentado en un templo mayor de Ernalda en Vinoclaro no puede retirarse del gran templo de Ernalda que hay en Nochet. El culto de Issaries es una notable excepción a esta norma: los depósitos realizados en un templo de Issaries se registran con una carta de crédito sellada que puede canjearse en otro templo del dios, facilitando así el comercio a larga distancia.

Lanzamiento de conjuros

La mayoría de los templos ofrecen a sus miembros la magia del culto (por ejemplo, magia curativa o conjuros rúnicos especiales), pero esperarán recibir del beneficiario un sacrificio equivalente a 20 L por cada punto de runa gastado. Los conjuros de un solo uso cuestan diez veces esta cantidad. Si el lanzador del conjuro tiene que gastar puntos de magia, el beneficiario debe aportar 1 L adicional por cada punto gastado.

El culto de Chalana Arroy sana a todos los que acuden a su templo, siempre y cuando disponga de los recursos necesarios para hacerlo. Nunca exige pago. Sin embargo, es una costumbre avalada por los propios dioses que, si un personaje se salva de una enfermedad, veneno, mutilación o muerte gracias a la intervención de un sanador, inmediatamente debe ofrecer al templo del sanador un regalo o porcentaje apropiadamente generoso de los ingresos que reciba durante un año. Un rey podría financiar un hospital o una casa de postas. Un agricultor podría ofrecer la leche de sus vacas durante medio año. Cuanto mayor sea este regalo, más honrado se considera a quien lo ofrece y más complacientes se mostrarán los sanadores la próxima vez que traten sus heridas. Los pacientes que donan una miseria o de mala gana ocuparán un lugar bajo en la lista de prioridades la próxima vez que requieran curación. Las deudas de los miembros de cultos amistosos serán saldadas por dichos cultos, quienes a su vez sacarán los fondos necesarios de los pagos recibidos por el interfecto.

La saga de Vasana

1627, estación de las tormentas.

Harmast tomó los tesoros que habíamos acumulado en los últimos dos años, incluidos el pectoral dorado que cogimos de la tumba del dios y el estandarte de batalla plateado de los lunares que conseguí en la Colina de la Espada, y los depositó ante los sacerdotes de Issaries. Estos le dieron un pergamino con la impronta sagrada sellada en arcilla. Harmast canjeó los tesoros menores por monedas, y en el gran mercado compró especias, colorantes, perfumes aromáticos, ungüentos exóticos, ánforas de vino y vestidos y corpiños para Yanioth. Luego dispuso el viaje de regreso a Hogar del Audaz en la caravana de un sacerdote Pico de Oro.

Mientras tanto, Vostor, Sorala y yo habíamos intentado saquear el tesoro de la Isla de las Ranas, sólo para ser emboscados y tomados como rehenes por una jefa de los piratas lobo llamada Gunda la Culpable, una de los lugartenientes de Harrek el Bersérker. Me recordaba de la batalla del Vado de Pennel, en la que maté a tres piratas lobo antes de rendirme; probablemente aquello nos salvó de ser cazados por sus compinches por diversión.

Gunda era fría como el yermo helado del que procedía. Cuando le expliqué que yo era una de los guerreros juramentados del príncipe Argrath, simplemente comentó que, siendo mi señor un príncipe, sin duda podría pagar un buen rescate por sus seguidores juramentados. Me mordí el labio tan fuerte que me hice sangre, pero Vostor me instó a que aceptase rápidamente sus términos.

Nos llevó dos semanas organizar nuestro regreso al puerto de Karse. Los aliados que el príncipe tenía en esa ciudad pagaron nuestro rescate a los piratas lobo, sin duda con la intención de granjearse su favor. Volví a Hogar del Audaz con mis armas, mi armadura y poco más. Me presenté ante el príncipe con humildad, pero demasiado orgullosa para compensarle el rescate con la carta de crédito de Harmast.

En cambio, juré volver al Abismo de la Garganta de la Serpiente para seguir buscando el artefacto del mismo nombre.

Impuestos

El «impuesto» básico en la mayoría de las sociedades gloranthanas es el diezmo al templo, normalmente un 20% de la cosecha que se destina a los templos locales de Ernalda y su esposo. Dentro del Imperio Lunar hay un impuesto adicional del 10% para el Emperador Rojo o una serna de trabajo forzado para aquellos que no puedan pagarlo. Muchas comunidades aplican un impuesto de peaje a los extranjeros.

En las provincias lunares, los reyes provinciales deben pagar un tributo anual al supervisor provincial. Suelen hacerse recaudaciones forzadas para pagar estos tributos, como un 10% extra de la cosecha o un impuesto del 5% sobre la tierra, los rebaños y otros bienes muebles.

Las ciudades suelen cobrar impuestos por la importación y exportación de bienes, sobre la tierra, edificios y propiedades, o impuestos per cápita. Normalmente estos impuestos son bajos (no más del 1 al 3%), pero aumentan en tiempos de guerra y crisis.

Finalmente, los templos o gobernantes esperan a menudo que los ricos paguen los «servicios públicos» de su propio bolsillo, como por ejemplo para cubrir cualquier déficit en los ingresos del templo o la ciudad, erigir un nuevo santuario, pagar festivales o sacrificios, alimentar a los pobres, tender o mantener tramos de vía, contratar una compañía de mercenarios, construir un nuevo trirreme y demás. ¡Poco puede hacer un aventurero si el rey de Pavis le ordena que costee los nuevos petos de bronce de toda la Guardia Cebra!

Rescates

Entre los pueblos enemistados del Paso del Dragón, la costumbre del rescate de rehenes se practica ampliamente. En lugar de ser ejecutado o tomado como esclavo, un rehén vencido puede ofrecer pagar a sus captores (o conseguir que se les pague) una cantidad de dinero o bienes equivalente al valor de su rescate. Pocos enemigos que no sean caóticos rechazan estas ofertas de rescate.

El rescate lo paga el cautivo, sus parientes o su propio templo en uno de estos dos casos:

- El pagador posee los recursos para pagar el rescate.
- Para que el rescate lo pague alguien que no sea el prisionero, éste debe tener éxito en una tirada de Lealtad o Amor con la figura relevante.

Muchos aventureros almacenan tesoros en sus templos a fin de garantizar que disponen de suficientes recursos para pagar su rescate (ver **Almacenamiento de tesoros** más arriba).

Los rescates y rehenes se intercambian en terrenos neutrales o en lugares habituales como Muralla de los Esclavos o Tarima del Esclavista.

Un prisionero rescatado contrae una deuda vitalicia con la comunidad que paga su rescate (otra razón por la que muchos aventureros almacenan tesoros suficientes para pagar sus propios rescates). Esta deuda puede saldarse reembolsando el importe del rescate o mediante un servicio apropiado.

El mercado

Toda ciudad tiene un mercado permanente; de hecho, esto es precisamente lo que define a una ciudad. La mayoría de los pueblos y aldeas sólo tienen un mercado semanal donde se congregan vendedores ambulantes locales. Todo mercado sirve como el templo local de Issaries y habitualmente opera bajo los auspicios del culto mercantil.

Regalos

Por cada 20 L en obsequios entregados a otro aventurero, templo o comunidad, un aventurero puede recibir una bonificación de +1% a una única tirada de Lealtad con esa entidad. Por cada 50 L en obsequios, el aventurero recibe un incremento acumulativo y permanente de +1% en esa Lealtad.

Lista de precios de bienes y servicios

Esta sección contiene un listado no exhaustivo de precios de los bienes y servicios que se puede comprar en el Paso del Dragón. Esto permite añadir un toque de color a las descripciones del equipo que pueden tener los aventureros de esta región de Glorantha.

Las descripciones de armas y armaduras se recogen en el capítulo **Combate**.

Las armas y armaduras de hierro son raras, preciadas y extremadamente valiosas; para poseer alguna hace falta ser rico (o afortunado). No suelen venderse en ningún mercado, sino que se encuentran, se ganan, se fabrican por encargo o se regalan. La Guía de campaña de RuneQuest contiene información adicional sobre objetos de equipo fabricados en hierro y otros metales rúnicos.



El precio indicado es lo que cuesta el artículo en cualquier gran ciudad del Paso del Dragón. Los precios de muchos bienes pueden ser más caros en una villa y aún más prohibitivos en un pueblo o aldea.

Ropa

Conjunto de ropa: Los hombres usan generalmente túnicas largas con cinturones o túnicas cortas y faldas. Las mujeres suelen usar túnicas y faldas envolventes. Muchos hombres renuncian a la túnica en veranos calurosos. Durante el invierno, ambos sexos se abrigan con mantos y polainas.

El precio de un conjunto varía en función del material.

Material de la ropa

Material	Precio
Algodón	2 L
Cuero	4 L
Cuero curtido	1 L
Lana	3 L
Lino	2 L
Lino importado	5 L
Seda	20 L

Teñir una prenda de rojo, naranja, azul, amarillo, verde, marrón, gris o negro normalmente duplica el coste del material. Los colores más exóticos, como el púrpura o el carmesí, pueden aumentar diez veces el coste del material. Las costuras o bordados elegantes suelen duplicarlo.

Estos precios son acumulativos. Por lo tanto, un jefe tribal que quiera una túnica hecha de lino importado (5 L), teñida de azul (×2) y con costuras elegantes (×2) tendría que pagar 20 L.

Botas: Botas altas de cuero o piel, usadas principalmente en invierno. *Precio:* 1 L.

Caftán: Túnica de manga larga que suele llegar hasta los tobillos y se usa como abrigo o sobretodo. *Precio:* tres veces el de un conjunto de ropa del mismo material.

Calasiris esroliano: Un vestido largo de lino, sujeto por dos correas que se abrochan en la nuca. El borde superior del vestido puede llevarse por encima o por debajo de los senos. Las mujeres adineradas visten calasiris de telas tan finas que a veces parecen transparentes. *Precio:* 10–40 L, dependiendo de la decoración y el estilo.

Capa de hierba: Una capa sin mangas hecha de césped tejido para protegerse contra la lluvia y el sol. *Precio:* 2 C.

Capa de piel: Una capa corta de piel animal raspada y curtida. Se lleva con el lado del pelaje hacia fuera. *Precio:* 5 C – 1 L.

Corpiño esroliano: Un corpiño ajustado, cosido para ceñirlo al torso. Las sacerdotisas y mujeres nobles lo usan tradicionalmente abierto hasta el ombligo para dejar sus senos al descubierto. *Precio:* 15–35 L, dependiendo de la decoración y el estilo.

Faja: Cinturón estrecho que se lleva alrededor de la cintura, a menudo decorado con borlas o un mandil. *Precio:* 1 L.

Polainas: La mayoría de los jinetes usan polainas de cuero o tela. También se utilizan en invierno para abrigar las piernas. *Precio:* 4 L.

Sandalias: Calzado de cuero con suela gruesa y cintas largas que se enrollan alrededor de la pantorrilla del usuario. *Precio:* 5 C.

Sombrero de ala ancha: Un sombrero robusto de fieltro o cuero de ala ancha que usan los campesinos sartaritas. *Precio:* 10 C.

Tahalí: Correa de cuero que cruza el pecho desde el hombro y se abrocha alrededor de la cintura. A menudo se decora con placas de bronce. *Precio:* 1 L.

Tocado alto: Adornos estirados y bordados para la cabeza, populares entre las sartaritas opulentas. A menudo se decoran elaboradamente con cobre, oro, plata o gemas. *Precio:* 10–100 L o más.

Velo: Las devotas de Yelmalio se cubren la cabeza y el rostro con velos de lino. *Precio:* 2 C – 5 L.

Vestido esroliano: Falda acampanada con volantes y plisados que usan mujeres nobles y sacerdotisas. *Precio:* 15–35 L, dependiendo de la decoración y el estilo.

Joyería

Anillo de oro con piedra preciosa: *Precio:* 60 L.

Anillo de oro con sello de piedra preciosa tallada: *Precio:* 100 L.

Anillo de oro macizo: *Precio:* 50 L.

Anillo de oro simple: *Precio:* 25 L.

Anillo de plata simple: *Precio:* 5 L.

Brazalete de oro: *Peso:* 0,5 kg. *Precio:* 750 L.

Collar de cuentas de oro: *Peso:* 0,05 kg. *Precio:* 300 L.

Collar de oro con colgante de piedra preciosa: *Peso:* 0,1 kg. *Precio:* 750 L.

Fíbula de bronce: *Peso:* 0,1 kg. *Precio:* 10 L.

Fíbula de plata: *Peso:* 0,1 kg. *Precio:* 100 L.

Pectoral de oro: *Peso:* 0,5–1 kg. *Precio:* 1.000–2.000 L.

Pendientes en espiral de bronce o cobre: *Peso:* 0,02 kg. *Precio:* 20 L.

Pendientes de oro: *Peso:* menos de 0,01 kg. *Precio:* 50 L.

Pendientes de oro ornamentados: *Peso:* 0,02 kg. *Precio:* 100 L.

Pulsera en espiral de bronce: *Peso:* 0,2 kg. *Precio:* 20 L.

Pulsera en espiral de oro: *Peso:* 0,25 kg. *Precio:* 300 L.

Pulsera en espiral de plata: *Peso:* 0,25 kg. *Precio:* 50 L.

Pulsera de oro macizo con múltiples espirales: Estos tesoros suelen estar adornados con motivos de dioses, serpientes o cabezas de dragón. *Peso:* 0,5–1 kg. *Precio:* 3.000 L.

Torque de bronce: *Peso:* 0,2 kg. *Precio:* 20 L.

Torque de oro: *Peso:* 0,5–1 kg. *Precio:* 750–1.500 L.

Capas de invierno

Las capas de invierno son una protección común contra el viento y el frío de la noche. La mayoría están confeccionadas con piel animal y se fijan al hombro con una fíbula.

Material de las capas

Material	Precio
Antílope	2 L
Bisonte	3 L
Cabello tejido	10 L
Cebra	6 L
Gran llama	5 L
Impala	2 L
Lana	2 L

Cosméticos

Alheña: La alheña o henna se usa como decoración corporal para ceremonias o eventos importantes; se desvanece o desaparece por exfoliación en unos veinte o treinta días. *Precio:* 5 C por aplicación.

Kohl: El kohl es un polvo negro utilizado por hombres y mujeres para perfilarse los ojos, pintarse las cejas y oscurecerse las pestañas. *Precio:* 5 C por un recipiente pequeño.

Perfume: Los perfumes son mezclas de flores, hierbas, plantas aromáticas, resinas y sustancias fragantes de origen animal (como el almizcle) que se concentran en forma de aceite o ungüento. Ambos sexos los usan para desprender un olor agradable. *Precio:* de 1 C a 1 L por aplicación, dependiendo de la intensidad y el efecto.



Animales de consumo

Los animales de consumo son bestias domésticas que normalmente sólo sirven para producir comida, leche, pieles y lana, como animales de tiro o para la crianza. No son aptas para otros fines mientras no sean adiestradas. Las cabras son consideradas impuras y generalmente no se compran ni venden como animales de carne.

Animales de consumo

Animal	Precio
Antílope sable	15 L
Bisonte	20 L
Caballo	40 L
Cebra	45 L
Cerdo (añojo)	2 L
Ganso	3 C
Gran llama	30 L
Impala	5 L
Oveja	3 L
Pato doméstico	1 C
Pollo	1 C
Toro	30 L
Trashumano	6 L
Vaca	20 L

Animales de monta

Los animales adiestrados pueden utilizarse como monturas (excepto los trashumanos, que se adiestran en otras tareas sencillas), pero no lucharán en una batalla. Estas criaturas se describen con mayor detalle en el Bestiario de Glorantha.

Animales de monta

Animal	Precio
Antílope sable	25 L
Bisonte	30 L
Caballos	
Darón (caballo grande)	75 L
Galano (poni)	50 L
Ojo dorado	350 L
Sered (caballo)	65 L
Cebra	70 L
Gran llama	55 L
Impala	10 L
Mula	35 L
Trashumano adiestrado	15 L

Animales de caballería

Los animales de caballería pueden llevar a sus jinetes en la grupa durante un combate, pero no participarán en él. Estas criaturas se describen con mayor detalle en el Bestiario de Glorantha.

Animales de caballería

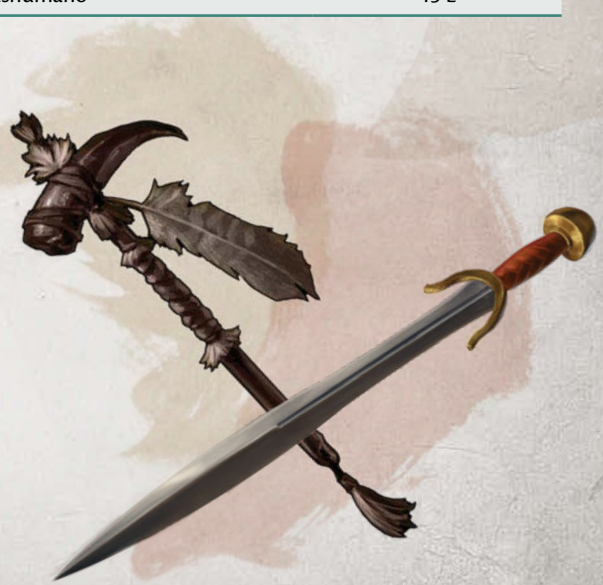
Animal	Precio
Antílope sable	50 L
Caballos	
Darón (caballo grande)	150 L
Galano (poni)	100 L
Ojo dorado	700 L
Sered (caballo)	130 L
Cebra	140 L
Impala	20 L

Animales de guerra

Los animales de guerra entran en combate y luchan por sus amos empleando las armas propias de su especie. Estas criaturas se describen con mayor detalle en el Bestiario de Glorantha.

Animales de guerra

Animal	Precio
Antílope sable	75 L
Bisonte	90 L
Caballos	
Darón (caballo grande)	225 L
Galano (poni)	150 L
Ojo dorado	1.000 L+
Sered (caballo)	195 L
Cebra	210 L
Gran llama	165 L
Rinoceronte	1.000 L+ (extremadamente raro)
Trashumano	45 L



Esclavos

La esclavitud es común en gran parte de Glorantha, sobre todo entre culturas civilizadas. La mayoría de los esclavos se usan como mano de obra o para trabajar los campos; también sirven como artesanos, criados domésticos e incluso soldados. Los heortlingas no practican la esclavitud (aunque sí toman prisioneros de guerra).

Esclavos

Esclavo	Precio
Niño humano	35 L
Humano varón no cualificado	100 L
Humana mujer no cualificada	75 L
Humano cualificado	200 L
Humano instruido	300 L

Equipo de monta

Las sillas de montar tienden a ser de estilo praxiano o pastizaleño, y cada bestia usa un tipo distinto adaptado a su fisionomía.

Equipo de monta

Equipo	Precio
Arreos	1–5 L
Silla de montar	1–15 L

Otros animales

Un animal común que nunca está a la venta es el gato sombrío (también conocido como alince). Los gatos sombríos no son propiedades (y por lo tanto no están disponibles para comprarlos), sino que por costumbre y tradición se les permite elegir libremente a sus compañeros y zonas de caza. Muchos de estos animales se describen en el Bestiario de Glorantha.

Otros animales

Animal	Precio
Gato doméstico	1 L
Halcón salvaje	35 L
Kaga (lagarto insectívoro)	2 C
Mangosta	1 L
Pájaro cantor	3 L
Sabueso de Prax	2 L

Medios de transporte

Barca de diez hombres: Una embarcación plana de caña o madera. *Precio:* 20 L.

Barca de tres hombres: Una embarcación hecha de juncos. *Precio:* 5 L.

Carreta de cuatro ruedas: Un vehículo abierto de madera para transportar cargas pesadas. Requiere un tiro de dos bestias de carga. *Precio:* 10 L.

Carreta de dos ruedas: Un vehículo abierto de madera tirado por una sola bestia de carga. *Precio:* 4 L.

Carro de dos ruedas: Un vehículo de dos ruedas tirado por dos monturas. Las ruedas son de madera reforzada con bronce. Tiene una estructura de madera cubierta en el frente y los laterales con paneles de cuero o madera. *Precio:* 200 L.

Palanquín: Un vehículo sin ruedas que consiste en una silla con un dosel para evitar el sol y el polvo. Lo transportan de dos a cuatro portadores (normalmente trashumanos adiestrados). *Precio:* 5–20 L.

Herramientas

Por norma general, las herramientas se pueden adquirir en el mercado o comprarse directamente a un artesano. Muchas son artesanales.

Anzuelos: Hechos de hueso, piedra o (rara vez) de bronce. *Precio:* 1 C.



Broche con cierre: Un broche de bronce con un cierre del mismo material. *Precio:* 1–25 L.

Cuchillo de piedra: Utensilio de piedra que sirve para cortar o raspar. *Precio:* 1 C.

Cuerda, 15 metros: Hecha de cáñamo u otras fibras vegetales. Aunque son menos frecuentes, también las hay de cuero trenzado. *Precio:* 2 C.

Herramientas de cantero: Mazo, cinceles de bronce, martillo, paleta, regla y tiza. *Precio:* 25 L.

Herramientas de carpintero: Una colección de utensilios que incluye azuela, hacha, cinceles, sierra de arrastre y arco perforador. Muchas cabezas están hechas de bronce. *Precio:* 20 L.

Herramientas de escritura: Plumas de ganso, cuchillo afilador y tinta hecha de huesos quemados, alquitrán, hollín y brea. *Precio:* 4 C.

Martillo: Para clavar clavos y estacas o romper objetos. A menudo hecho de piedra y madera. *Precio:* 4 C.

Mazo de carpintería: Hecho de madera, aunque algunos se envuelven con tiras de cuero sin curtir. *Precio:* 6 C.

Pala: Hecha de madera, piedra o bronce. *Precio:* 1–5 L.

Papiro: Una hoja de 40 cm de largo. *Precio:* 1 C.

Pergamino: Una hoja de 60 cm de largo. *Precio:* 3 C.

Pergamino de vitela: Hecho con la piel cuidadosamente tratada de varios animales. *Precio:* 1 C.

Pico: Una sólida cabeza de bronce con un extremo en punta para picar y el otro a modo de contrapeso aplanado para hacer palanca. *Precio:* 10 L.

Equipo de expedición

Aceite de lámpara: Aceite de oliva o mantequilla disuelta. Precio: 1 C (por carga).

Antorchas de mimbre: *Precio:* 1 C.

Encendedor: Un taladro de arco y una plancha de madera para encender fuegos. *Precio:* 2 C.

Equipo de escalada: Cuerda y gancho de bronce. *Precio:* 2 L.

Lámpara: Una lámpara de arcilla o bronce que se usa para quemar aceite de oliva o mantequilla disuelta. A menudo están muy decoradas. La zona iluminada por la lámpara depende de su tamaño y diseño. *Precio:* 1–2 L.

Manta de piel: *Precio:* 2 C.

Mochila: *Precio:* 1 L.

Olla o sartén de bronce: *Precio:* 1 L.

Saco de cuero pequeño: *Precio:* 1 C.

Saco de cuero grande: *Precio:* 2 C.

Tienda de campaña individual: *Precio:* 2 L.

Tienda de campaña para tres: *Precio:* 8 L.

Tienda de campaña para cinco: *Precio:* 10 L.

Utensilios de cocina: *Precio:* 2 L.

Vasija de arcilla: *Precio:* 2 C.

Vela: *Precio:* 1 C.

Artículos exóticos

Especia (hierba de bisonte): *Precio:* 2 C por racimo.

Hazia: Una hierba eufórica sumamente adictiva que produce un efecto no muy diferente a la proyección extracorpórea. Se fuma o se inhala. *Precio:* 1–10 L por dosis.

Mordientes (por lote): Se utilizan para «fijar» el color de los tintes. *Precio:* 1–10 L.

Raíz de especia praxiana: *Precio:* 4 C.

Sal de buena calidad (30 ml): *Precio:* 1 L.

Tintes (por lote): Derivados de plantas, insectos o minerales. Los colores más habituales son rojo, marrón, naranja, azul, amarillo y verde. Negros, carmesíes, escarlatas y morados son significativamente más caros. *Precio:* 1–10 L.

Instrumentos musicales

Castañuelas: Este instrumento consiste en un par de conchas cóncavas de arcilla cocida o madera. Se sostienen en la mano y se entrechocan para emitir chasquidos. *Precio:* 2 C.

Cítara: Instrumento de cuerda con una cavernosa caja de resonancia de madera. *Precio:* 50 L.

Flauta: Instrumento de viento hecho de hueso, madera o metal que emite notas diferentes al tapar o liberar sus orificios y soplar por él. *Precio:* 1 C – 10 L.

Flauta de caña: Instrumento de viento de madera de doble caña. *Precio:* 2 C.

Flauta de nariz: Flauta de madera tallada que se toca con la nariz en lugar de la boca. *Precio:* 1 C.

Gaitas: Un instrumento que consiste en un soplete, una bolsa de piel o estómago animal, roncones y un puntero. *Precio:* 10 L.

Laúd: Instrumento de cuerda de madera con mástil corto y un perfil redondeado por detrás. *Precio:* 10–25 L.

Lira: Instrumento de cuerda de madera con una caja de resonancia y dos brazos verticales conectados entre sí por una barra transversal. *Precio:* 10–25 L.

Platillos: Un par de discos de bronce que se entrechocan para producir un sonido estrepitoso. *Precio:* 1 L.

Sonajero: Un instrumento de percusión que emite un sonido cuando se agita. Hecho de calabazas, colas de serpiente de cascabel, pezuñas, cerámica o incluso cuero y bronce. *Precio:* 1 C – 5 L.

Tambor de piel: Un tambor de madera o bronce con la piel de un animal estirada sobre la abertura superior. *Precio:* 1 L.

Trompa (lur): Una trompa larga de bronce sin agujeros para los dedos que suena más bien como un trombón. Puede ser recta o curva. *Precio:* 10 L.



Posadas y hospedajes

Las posadas ofrecen alojamientos individuales o comunitarios para que la gente duerma, además de comida, bebida y entretenimiento.

Posadas y hospedajes

Tipo de alojamiento	Precio diario
Suelo de sala común	1 C
Dormitorio comunitario	3 C
Habitación compartida	1 L
Habitación privada	5 L
Agua caliente (dos veces al día)	1 C
Servicio de habitaciones	+1 C

Comida

La comida preparada se vende en tabernas, posadas y puestos de comida. Algunos establecimientos tienen encimeras con aberturas para ollas que mantienen la comida caliente sobre una fuente de calor.

Pollo, cordero y cerdo son las carnes más comunes. La carne de res (ternera, bisonte, gran llama, impala y antílope sable) se come principalmente en ceremonias religiosas. Sólo los praxianos comen regularmente lo que se denomina «sucedáneo de cerdo» (carne de trashumano).

El pescado (salmón, trucha, anguila, bagre, esturión, lubina y demás) es común en zonas costeras o ribereñas.

1 kg de queso: Queso duro de vaca u oveja. *Precio:* 2 C.

Brocheta de carne con especias: *Precio:* 1 C.

Cerdo asado entero: *Precio:* 2 L.

Almuerzo: Pan frito, carne asada con especias (pollo, cordero, cerdo, ternera o bestia praxiana), frutas, verduras y vino. *Precio:* 6 C.

Embutido: *Precio:* 1 C.

Estofado de carne o cebada: *Precio:* 1 C.

Estofado de hojagrasa: *Precio:* 1/2 C.

Guiso de sobras: *Precio:* 1/4 C.

Hogaza de pan: La variedad más común es un pan plano o frito con ingredientes como ajo, miel, semillas de amapola y otros. *Precio:* 1/10 C.

Pan frito con carne picada o en rodajas: *Precio:* 1 C.

Pierna de cordero: *Precio:* 5 C.

Uvas en temporada: *Precio:* 1/3 C por racimo.

Bebida

La cerveza y el vino desempeñan un papel importante tanto en las ceremonias como en la vida social. La cerveza se consume diariamente en jarras de arcilla, mientras que el vino se bebe en cuencos. Tanto unos como otros suelen estar ricamente decorados. Los recipientes típicos contienen aproximadamente 250 ml de bebida.

Ánfora de 40 litros: *Precio:* el de una jarra o cuenco × 75, más 1 L por el ánfora.

Cuenco de aguamiel: *Precio:* 1 C.

Cuenco de vino de arroz peloriano: *Precio:* 3 C.

Cuenco de vino de cebada: *Precio:* 1 C.

Cuenco de vino local: *Precio:* 1 C.

Cuenco de vino tinto de Vinavalle: *Precio:* 5 C.

Cuenco de vinoclaro: *Precio:* 4 C.

Jarra de cerveza: *Precio:* 1/5 C.

Trabajos temporales

Artesano experto: Incluye labores de oficios como carpintero, cocinero, albañil, tejedor y similares. *Precio:* 3–10 C por día.

Guardia: Se espera que luche para defender a una persona, lugar o cosa. *Precio:* 1 L por día para un guerrero común, más en el caso de guerreros reputados.

Mano de obra no cualificada: Incluye tareas como recolección de frutas y vegetales, limpieza, excavación, transporte y similares. *Precio:* 1–2 C por día.

Sabios y escribas

Escribir una carta: Una carta escrita dictada al escriba por su cliente. *Precio:* 2 L por página.

Investigación: La tarifa de un sabio para investigar un dato o conocimiento depende de lo divulgada que esté la materia investigada. Cada día, el sabio debe intentar una tirada de Saber o Buscar libros. El coste indicado es por cada día que dure la investigación:

Coste de la investigación

Investigación	Precio
Conocimiento común	1 L por día
Conocimiento poco común	2 L por día
Conocimiento raro	5 L por día
Conocimiento muy raro	15 L por día

Leer una carta: *Precio:* 1 L por página si está escrita en una lengua local, 2–5 L por página si está escrita en una lengua exótica.

Redactar un contrato: Un contrato escrito, notarizado, sellado y archivado en el Templo del Conocimiento. *Precio:* 4 L.

Traducir una carta: *Precio:* 5 L por página.

Poetas y heraldos

Componer un poema de alabanza: *Precio:* 10 L.

Componer un poema de amor: *Precio:* 4 L.

Componer un poema insultante: *Precio:* 6 L.

Heraldo: Enviar un mensaje portado por un heraldo. *Precio:* 5 L por cada semana de viaje.



ENTRE AVENTURAS

Uno de los placeres de los juegos de rol es participar en el crecimiento y desarrollo de los aventureros a medida que progresa el juego.

Las pasiones sólo pueden mejorarse a través de la experiencia. Las habilidades aumentan con la experiencia, pero también a base de entrenamiento e investigación. Incluso las características se pueden mejorar mediante entrenamiento e investigación.

Tanto habilidades como pasiones pueden aumentarse por encima del 100% invirtiendo en la mejora del aventurero; sin embargo, las runas normalmente no pueden aumentar por encima del 100%.

Experiencia

Las aptitudes (como runas, habilidades, pasiones o lealtades) que pueden modificarse con la experiencia o el entrenamiento pueden identificarse porque tienen una casilla (☐) impresa junto a su nombre en la hoja del aventurero. El Director de Juego indicará al jugador que marque esta casilla (☑) cuando su aventurero logre usar la habilidad en una situación dramática. Eso significa que el aventurero ha usado con éxito la habilidad en un momento de crisis, y más adelante dispondrá de una oportunidad para aprender de la experiencia.

Si no hay una casilla al lado de la habilidad, entonces no puede incrementarse mediante la experiencia.

Las marcas de experiencia no se obtienen automáticamente siempre que se tiene éxito en algo; debe implicar también un riesgo o desafío real, o dar lugar a oportunidades para la interpretación. La potestad de recompensar con una marca de experiencia o negarla es una responsabilidad importante para el Director de Juego.

No importa cuántas veces se use una habilidad con éxito en un escenario; su casilla de experiencia sólo puede marcarse una vez hasta que el Director de Juego pida tiradas de comprobación de experiencia al final de la estación, momento en que los jugadores determinarán si sus aventureros han aprendido algo de sus experiencias.

Hacer una tirada de experiencia

Al final de cada estación, el jugador puede hacer una tirada de experiencia por cada marca que haya en la hoja de su aventurero. Si transcurre más de una aventura durante la estación, el Director de Juego puede permitir una tirada de experiencia después de cada aventura.

Para hacer tiradas de comprobación de experiencia, el jugador lanza un D100 por cada aptitud que tenga marcada y luego añade el modificador por categoría de habilidades apropiado para esa aptitud. Las runas y pasiones no aplican este modificador a la tirada.

Si el resultado de esta tirada (una vez sumado el modificador por categoría de habilidades) es mayor que la puntuación actual del aventurero, ésta aumenta. Un resultado modificado superior a 100 es siempre un éxito; de este modo los aventureros pueden mejorar la mayoría de sus aptitudes por encima del 100%.

Cuando un jugador hace una tirada de experiencia con éxito, añade 1D6 percentiles a la puntuación de la aptitud correspondiente. El provecho obtenido de la experiencia varía: un aventurero puede aprender mucho de un incidente y poco de otro, sin importar el grado de éxito que tuviera en cada situación. En el caso de runas opuestas, el valor de la runa contraria debe reducirse en la misma cuantía. Como la runa opuesta debe tener un valor mínimo, 99% es el máximo que puede alcanzar una runa (en cuyo caso la runa opuesta tendrá una puntuación del 1%).

Si el jugador no se siente afortunado, puede optar por añadir un +3% a la puntuación de la aptitud en vez de tirar 1D6 para incrementarla. El jugador debe elegir esta opción antes de efectuar la tirada de incremento.

Este procedimiento se repite con cada marca de experiencia, y luego se borran todas de la hoja de aventurero.

Ejemplo: *El Director de Juego anuncia que los aventureros tendrán tiempo para hacer comprobaciones de experiencia antes del comienzo de la siguiente partida. Vostor mira las aptitudes que tiene marcadas y hace las correspondientes tiradas de experiencia.*

Utilizó Esquivar con éxito durante la aventura, así que tira contra esa habilidad. Su puntuación actual es 35% y su modificador por categoría de habilidades de agilidad es de +5%. Debe sacar más de 35, modificando la tirada con un +5. Con un resultado de 87, modificado a 92, Vostor ha conseguido aprender algo provechoso de su buen uso de la habilidad. El jugador tira 1D6 y saca un 2. La nueva puntuación de Esquivar de Vostor es 37%.

El jugador actualiza su hoja de aventurero y borra la marca de experiencia. Ya puede pasar a la siguiente tirada de comprobación de experiencia.

Superar el 100% en una aptitud

Si un aventurero tiene una puntuación del 100% o más en una habilidad o pasión, el jugador debe sacar 100 o más en un D100 para tener éxito en la tirada de experiencia (recuerda que el modificador por categoría de habilidades pertinente puede aumentar el resultado del D100 por encima de 100). Esta regla se aplica en todo momento, sin importar por cuántos percentiles supere la habilidad el 100%. Un resultado de 100 o más siempre se considera un éxito.

Además, si el aventurero tiene un modificador por categoría de habilidades negativo, no podrá mejorar mucho más allá del 100% en ninguna de las habilidades de esa categoría sin un esfuerzo extraordinario, aunque un resultado natural de 100 siempre permitirá la mejora.

Ejemplo: *Vishi Dunn aumentó su habilidad Combate espiritual al 102% y la ha utilizado recientemente con éxito. Es imposible obtener un resultado de 102 o más en una tirada sin aplicar ningún modificador, pero todo resultado de 100 o más cuenta como éxito. El modificador por categoría de habilidades de magia de Vishi es +10%, lo que significa que debe sacar 90 o más (antes de aplicar dicho modificador) para mejorar la habilidad a través de la experiencia.*

La fortuna está con él hoy: saca un 98, suma su modificador por categoría de habilidades de magia y obtiene un total de 108. En lugar de tirar 1D6 y arriesgarse a sacar un resultado de 1 ó 2, el jugador de Vishi decide renunciar a la tirada y sumarle un +3%, aumentando así su puntuación de Combate espiritual al 105%.

Experiencia entre aventuras

Es ilógico e injusto privar a los aventureros de la oportunidad de acumular experiencia durante el desempeño cotidiano de sus oficios, sobre todo teniendo en cuenta que a menudo se dedican al mismo tipo de actividades generales que cuando están de aventuras.

Al final de cada estación, un aventurero puede seleccionar hasta cuatro habilidades ocupacionales y de culto para beneficiarse de sendas comprobaciones de experiencia. Estas tiradas se resuelven al mismo tiempo que las tiradas de experiencia normales, con la excepción de que, si una habilidad ya ha recibido una marca de experiencia durante esa estación, no podrá beneficiarse de otra tirada de mejora por este método.

Si un aventurero ha estado de aventuras más de la mitad de la estación, no adquiere experiencia entre aventuras durante esa estación.

Ejemplo: *Harmast se dispone a mejorar más habilidades de las que ha utilizado con éxito durante su última aventura. Al final de la estación, el Director de Juego explica a los jugadores que pueden elegir cuatro habilidades para mejorarlas mediante tiradas de experiencia.*

El jugador de Harmast consulta sus habilidades ocupacionales y de culto, y elige las siguientes: Administrar, Negociar, Oratoria y Saber religioso (Issaries). Puede hacer tiradas de experiencia para cada una de ellas como si las hubiera usado con éxito durante una aventura.

Entrenamiento

Aunque la experiencia es a menudo la mejor maestra, no es la única. Recibir instrucción de un experto en una habilidad puede aumentar la puntuación de un aventurero.

Un aventurero puede entrenarse en una habilidad o runa recibiendo instrucción de alguien que tenga un porcentaje más alto que el suyo. Estos instructores suelen ser personajes no jugadores.

Para mejorar una runa, el aventurero debe acudir a un templo y pedir a los sacerdotes que le instruyan en las técnicas de meditación y rituales apropiados para fortalecer su sintonía con la runa. Para tener la oportunidad de mejorar una habilidad mediante el entrenamiento, el aventurero debe entrenar con un instructor durante toda una estación, y no podrá hacer prácticamente nada más durante ese período de tiempo.

Al final de la estación, el jugador tira 1D6–1 y añade el resultado a su puntuación en esa aptitud (ya sea habilidad o runa). Alternativamente, el jugador puede optar por añadir un +2% a su puntuación, pero deberá tomar esta decisión antes de hacer la tirada de aumento. No se requiere tirada de experiencia alguna: completar el entrenamiento otorga automáticamente una tirada para incrementar la aptitud.

Sin embargo, toda aptitud impresa en la hoja de aventurero que tenga una casilla para marcas de experiencia y cuya puntuación sea del 75% o superior ya no podrá entrenarse por encima de esta cifra; únicamente podrá mejorarse a través de la experiencia.

Ejemplo: *Sorala decide que le gustaría mejorar su runa del Aire mediante el estudio y el entrenamiento. Encuentra un instructor en el Templo del Conocimiento de Nochet y dedica toda una estación a perfeccionar su afinidad rúnica. Al final de la estación, saca un 6 (¡qué suerte!) y resta –1 para un total de +5%, que añade a su puntuación con la runa del Aire, anotando el valor actualizado en su hoja de aventurera.*

Costes del entrenamiento

Normalmente un instructor debe cobrar de alguna manera, pues de lo contrario no instruirá a nadie. Este pago puede consistir en dinero, bienes o favores del aventurero o sus mecenas. El coste del entrenamiento depende de la puntuación actual y el tipo de la habilidad que se desea entrenar.

Cuanto más se incrementa la habilidad de un alumno, más atención requiere del maestro y mayor es el coste del entrenamiento.

Las habilidades comunes, como Agricultura, Pastorear, Rastrear, Trepar y demás, son habilidades culturales básicas para las que existen muchos maestros potenciales, pocos de los cuales viven principalmente del entrenamiento.

Las habilidades profesionales, como Cantar, Fabricación, Leer/escribir, Lenguas, Oratoria y la mayoría de las habilidades con armas, son más prestigiosas que las comunes. En consecuencia, sus maestros pueden exigir precios mayores.

Las habilidades raras, como es el caso de las mágicas, no suelen enseñarse a forasteros.

Consulta la tabla **Coste del entrenamiento** para determinar el coste del mismo. La suma indicada es lo que se paga por entrenarse durante toda una estación.

Coste del entrenamiento

Habilidad actual	Común	Profesional	Rara
1–25%	10 L	30 L	50 L
26–50%	20 L	60 L	100 L
51–75%	40 L	120 L	200 L
76–100%*	—	250 L	500 L

*Si puede entrenarse por encima del 75%.

Habilidades del culto

Los templos proporcionan a sus miembros entrenamiento en habilidades del culto a un precio especial que suele ser la mitad de la tarifa convencional, aunque algunos cultos enseñan sus habilidades de forma gratuita (aunque requieren servicios a cambio de la formación).

La relación maestro-alumno

El entrenamiento no se considera una transacción en Glorantha, sino que la relación maestro-alumno es formal y conlleva ciertas obligaciones. Se espera que un alumno muestre respeto, devoción, compromiso y obediencia a su maestro.

Un maestro puede aceptar un pago en servicios. El alumno reside con su maestro y le sirve en la capacidad que éste considere oportuna, ya sea para encargarse de las tareas domésticas o para pelear o incluso matar en nombre de su maestro. Si lo desea, el alumno puede adquirir la pasión Lealtad (maestro), que comienza al 60%.

Un aprendiz de chamán es un ejemplo de alumno a jornada completa que sirve a un maestro.

Investigación

Cualquier habilidad o runa que se pueda aumentar mediante el entrenamiento también podrá mejorarse a través de la investigación. La investigación es un proceso de instrucción autodidacta que incluye actividades como estudiar tomos antiguos, meditar, deambular por el campo observándolo todo, practicar habilidades de combate, etc.

Un aventurero puede investigar una habilidad o runa en cada estación. Al final de la misma, el jugador debe hacer una tirada de comprobación de experiencia como si hubiera marcado dicha habilidad. Si supera esta comprobación, tira 1D6–2 y suma el resultado a la puntuación de la habilidad o runa.

Alternativamente, el jugador puede optar por sumar un +1% a la habilidad o runa, pero debe tomar esta decisión antes de hacer la tirada de incremento.

Ejemplo: *Vasana dedica toda una estación al estudio de la lanza de caballería, leyendo tratados marciales en los archivos del templo de Orlanth, observando y participando en ejercicios con la lanza, y practicando intensamente su manejo. Al final de la estación, Vasana comprueba si ha aprendido algo con su investigación. Tiene éxito en su tirada de experiencia, sumando su modificador por categoría de habilidades de manipulación.*

Luego tira 1D6–2 para determinar cuánto ha mejorado, pero por desgracia saca un 1, que modificado se queda en –1. El Director de Juego dictamina que su estudio por cuenta propia ha resultado contraproducente y de hecho ha mermado la aptitud que ya tenía con la habilidad. La jugadora de Vasana actualiza su hoja de aventurera para reflejar esta reducción en la puntuación de su habilidad.

Como ocurre con el entrenamiento, una habilidad que tenga una casilla de experiencia en la hoja de aventurero no puede aumentarse por encima del 75% mediante la investigación, sino que deberá mejorarse a través de la experiencia.

Aumento de las características

Los aventureros pueden aumentar sus características, y con ello sus modificadores por categoría de habilidades y demás bonificaciones y atributos relacionados con las características, aumentando así sus posibilidades de supervivencia. El POD se puede incrementar con una forma de experiencia. Otras características pueden mejorarse a base de entrenamiento. El CAR se puede aumentar con entrenamiento, pero también aumenta de manera automática cuando se realizan determinadas acciones.

Valores máximos por especie

No se puede aumentar ninguna característica bajo ninguna circunstancia (excepto por medios mágicos) por encima del valor máximo que pueda obtenerse en la tirada para el cálculo inicial de dicha característica (en la mayoría de los casos, 18 para humanos) más el número de dados lanzados en dicha tirada (2D6+6 cuenta como 3 dados para TAM e INT, y 3 dados para el resto). Por lo tanto, en condiciones normales un humano no puede tener ninguna característica superior a 21.

Aumento de POD

El POD puede aumentarse mediante el uso de conjuros, librando combates espirituales, participando o dirigiendo ceremonias de adoración, o a través del entrenamiento.

Aumentar el POD mediante conjuros o combates espirituales

El POD puede aumentar si se usa en situaciones tensas. Un aventurero puede atraer POD del universo con la intensidad emocional experimentada durante una crisis.

Si un aventurero tiene éxito atacando o parando durante un combate espiritual, su POD puede aumentar, igual que si supera una tirada de resistencia de POD contra POD. Los conjuros que tienen un 95% de probabilidades de éxito contra un enemigo no generan la tensión suficiente como para permitir una tirada de aumento de POD.

Aumentar el POD mediante rituales de adoración

La habilidad Adorar permite a los miembros de un culto participar en un ritual de adoración de la deidad especificada. Si este ritual de adoración se celebra en un templo, lugar sagrado o tierra consagrada en un día considerado sagrado para la deidad, el oficiante (sumo sacerdote, sacerdote de las runas, portavoz divino, etc.) recibe una tirada para aumentar su POD si usa con éxito la habilidad Adorar.

Un ritual de adoración celebrado en el día sagrado del culto o durante el Tiempo Sagrado concede una tirada de aumento de POD a todos los participantes que superen una tirada de Adorar.

Aumentar el POD mediante entrenamiento

El POD se puede aumentar a través del entrenamiento. El aventurero debe donar 500 L a su templo y pasar un día y una noche completos cada semana meditando en el templo bajo la supervisión de los sacerdotes. Al final de la estación, el aventurero puede hacer una tirada para aumentar su POD.

Cómo hacer una tirada de aumento de POD

Las tiradas para aumentar el POD se hacen al final de una estación, como las demás tiradas de experiencia. Para determinar si aumenta el POD, hay que sumar el POD máximo que habría podido generar el aventurero en la tirada inicial correspondiente sin incluir ningún modificador a la característica por las runas (es decir, 18 para humanos) y el POD mínimo de su especie (3 para humanos). A este total hay que restarle el POD actual del aventurero, y luego se multiplica el resultado por 5. Intenta sacar ese número o menos en un D100.

Si tienes éxito, tira 1D3–1 y añade el resultado al POD de tu aventurero (es posible que no se produzca ningún aumento). Alternativamente, el jugador puede decidir sumar 1 a su POD, decisión que debe tomarse antes de efectuar la tirada de 1D3–1.

Ejemplo: *Yanioth usó con éxito su habilidad Combate espiritual mientras luchaba en defensa de Argrath, además de superar numerosas tiradas de resistencia de POD contra POD, y puso una marca de experiencia en su característica de POD. Su POD actual es 15, y su máximo por especie (humana) es 21 (18+3=21), por lo que tiene un 30% de probabilidades de mejorar su POD (21–15=6, 6×5=30%).*

¡La jugadora de Yanioth saca un 12 y tiene éxito! Decide ir sobre seguro y añade +1 al POD de Yanioth, en lugar de arriesgarse a sacar un 1 y no conseguir ninguna mejora. Anota el nuevo valor en su hoja de aventurera, vuelve a calcular todos los modificadores por categoría de habilidades relevantes y comprueba si ha mejorado también el daño que inflige en combate espiritual.

Aumentar las demás características

Las características FUE, CON, DES y CAR pueden aumentarse mediante entrenamiento o investigación, con la aprobación del Director de Juego. Los métodos para aumentar cada característica varían, desde el ejercicio o condicionamiento físico (para FUE, CON y DES) hasta centrarse en hacerse más atractivo para los demás (para CAR). El valor máximo que puede alcanzar la DES es igual a la puntuación inicial del aventurero multiplicada por 1,5 (o el máximo de la especie, si es más bajo). La INT y el TAM sólo pueden aumentarse por medios mágicos.

Independientemente de si el método utilizado es entrenamiento o investigación, cada intento dura dos estaciones completas durante las cuales no se podrá llevar a cabo ningún otro tipo de entrenamiento ni investigación.

Si el aumento se lleva a cabo mediante entrenamiento, tira 1D3–1 y añade el resultado a la característica. Por lo general, cuesta 500 L llevar a cabo un intento de entrenamiento.

Si el aventurero recurre a la investigación, primero debe efectuarse una tirada para determinar el éxito de dicha investigación sumando los valores máximo y mínimo que se puedan generar en la tirada inicial del aventurero para calcular la característica (sin incluir posibles modificadores por runas). En el caso de los humanos, este valor es siempre 21 (18+3).

Luego resta de ese total el valor actual de la característica del aventurero y multiplica el resultado por 5. Hay que sacar ese número o menos en un D100.

≈La saga de Vasana≈

1627, Tiempo Sagrado.

En el Fuerte Vinoclaro, la tribu se preparó para las ceremonias anuales del Tiempo Sagrado. La cosecha había sido buena, lo cual demostraba que el nuevo príncipe tenía el favor de las deidades. Cuando el príncipe me ascendió a señora del viento, me fueron encomendadas varias granjas en el Valle de Nymie para mi manutención. Me reuní con mis arrendatarios y atendí sus quejas y solicitudes con respecto a los árboles, derechos de pastoreo, lindes y similares. Afortunadamente, Harmast entendía sus preocupaciones y con gusto confié la gestión de las granjas y sus arrendatarios a mi pariente.

Comparecí ante la reina Leika en el salón real, una estancia rectangular con un hogar abierto rodeado de pilares y decorada con frescos que representaban festines de guerreros y grandes hazañas protagonizadas por héroes.

—¿Estás decidida a seguir con esto? ¿A encontrar la Garganta de la Serpiente? —me preguntó.

—Lo estoy, mi reina —le respondí—. Juré por mi deidad que lo haría, y además debo al príncipe una deuda de por vida. ¿Apoyarán los colymar mi búsqueda y me bendecirán como hicieron con vos?

Catorce años atrás, Leika había emprendido la búsqueda de las Cavernas del Caos como parte de la prueba de coronación para convertirse en reina tribal. Ella sólo fue para luchar contra el Caos; yo tenía intención de llegar mucho más lejos, hasta el interior del Templo Profundo, para encontrar aquella reliquia del Tiempo Divino. Me preocupaba que ella temiera que mis acciones eclipsasen su proeza; los reyes se celan a menudo de las obras de otros.

—No quisiera que los colymar fueran acusados de miserables por no brindar su apoyo a nuestro pueblo —dijo—. Si hay que encontrar la Garganta de la Serpiente, entonces los colymar lo procurarán. Bendeciré tu búsqueda y haré algo más. Para ayudarte en tu gesta, te ofrezco esto.

La reina se levantó y me mostró la Lanza Negra, el arma sagrada que trajo a los colymar hasta esta tierra.

—Te confío el wyter de nuestra tribu. Si te complace, te armaré yo misma antes de que emprendas tu Viaje al Oeste.

El plan de Yanioth consistía en que, como parte de las ceremonias del Tiempo Sagrado, nos invistiéramos con los poderes de los Siete Portadores de Luz antes de viajar al Abismo de la Garganta de la Serpiente. Me preocupaba que nuestro camino se desviase al norte en vez de seguir al oeste, pero Yanioth dijo que si rodeábamos Vinoclaro en sentido horario hasta llegar a Jonvilla, podríamos viajar a Puntaférrea y luego entrar en el Abismo desde el este.

Señalé que estaríamos expuestos a una emboscada mientras viajásemos hacia el norte, pero Harmast me aseguró que Issaries velaría por nuestra comitiva. Estuve de acuerdo; portábamos el poder de los dioses y nuestra tribu en nuestro periplo al Abismo de la Garganta de la Serpiente.

Fui como Orlanth. Me pintaron la piel cuidadosamente con una capa de índigo azul de tipo no mágico, y trenzaron cuidadosamente mi roja cabellera. Mi hermana me abrochó el peto, ciñó mis grebas y brazales y me puso mi orgulloso yelmo sobre la cabeza. Yo empuñaba Relámpago y el Escudo de Arran, y mi pueblo me había concedido la terrible Lanza Negra. Reuní a mis compañeros y viajamos al oeste para enfrentarnos al Caos.



Si el jugador tiene éxito, puede añadir 1D3–1 a la característica. El proceso es idéntico al incremento de POD descrito más arriba.

Ejemplo: *Harmast desea aumentar su DES mediante entrenamiento e investigación. La DES máxima para su especie es 18, y la mínima es 3: la suma de ambas cifras es igual a 21. La DES de Harmast es 18, que restado de 21 arroja un total de 3. Multiplicando este total por 5 se obtiene una probabilidad del 15% de aumentar su DES al cabo de una estación de entrenamiento.*

Ninguna característica puede aumentarse más allá del máximo permitido por la especie; todo punto sobrante se pierde sin más.

Cuando se incrementa una característica, también aumentan todas las aptitudes y modificadores por categoría de habilidades asociados a ella.

Aumento y disminución de CAR

El CAR se puede aumentar normalmente, a través del entrenamiento y la investigación. Sin embargo, los siguientes eventos también pueden aumentar (o disminuir) el CAR a criterio del Director de Juego:

- La posesión de objetos buenos, llamativos y mágicos aumenta el CAR en +1. Sólo se puede ganar 1 punto de este modo, no importa si el aventurero tiene uno o cien objetos llamativos.
- Convertirse en maestro de las runas o chamán durante el transcurso de una partida o entre aventuras aumenta el CAR del aventurero en +1.
- Liderar con éxito una expedición militar (como una incursión) o una comunidad durante una crisis puede incrementar el CAR de un aventurero en +1.
- El liderazgo fallido puede causar una pérdida de CAR al aventurero. Si el fracaso ha sido catastrófico, el líder podría verse obligado a superar una tirada de CAR×1 para no perder –1D3 puntos de CAR.

El Tiempo Sagrado

El Tiempo Sagrado es un período de dos semanas en el que se interrumpe toda actividad normal para recrear de manera ritual y real la muerte y renacimiento del cosmos para restablecer el mundo, pues incorporar la entropía del Caos en el mundo forma parte del Gran Compromiso. Para vivir, uno debe descender a la muerte y renacer. La participación de todos los seres en estas ceremonias anuales y su compromiso con ellas integran a los participantes en una comprensión subconsciente del equilibrio cósmico, un factor importante en el alto nivel de generación y uso de la magia en Glorantha.

El Tiempo Sagrado se formaliza en los siguientes pasos, que deberían ejecutarse en el orden indicado:

1. Adoración
2. Realizar una búsqueda heroica (si corresponde)
3. Determinar la cosecha
4. Determinar los ingresos de los aventureros
5. Comprobar el envejecimiento (si corresponde)
6. Hacer tiradas de familia (si corresponde)
7. Pronosticar los augurios

1. Adoración

Realizar con éxito una tirada de Adorar durante el Tiempo Sagrado restablece todos los puntos de runa. Incluso aunque se falle esta tirada, se recuperarán 2D6 puntos de runa (sin exceder el máximo del aventurero). Además, todos los iniciados y miembros de nivel superior de un culto reciben una tirada de aumento de POD.

Los portavoces divinos, sacerdotes de las runas y señores de las runas reciben 1 punto gratuito de magia espiritual del culto durante el Tiempo Sagrado.



Ejemplos de augurios en años previos

Estos son los augurios para el Fuerte Vinoclaro de 1620 a 1624. Ten en cuenta que los augurios presagian sucesos que ocurrirán durante el siguiente año.

- **1620:** Aciago. El año siguiente tuvo lugar la caída de Murallas Blancas y dio comienzo el Gran Invierno.
- **1621:** Favorable. El año siguiente acabó el Gran Invierno y ocurrió el despertar de Orlanth y Ernalda.
- **1622:** Adverso. El año siguiente hubo numerosas guerras y conflictos.
- **1623:** Venturoso. El año siguiente tuvo lugar el regreso de Orlanth y Ernalda.
- **1624:** Adverso. El año siguiente se produjo el Surgimiento del Dragón.




2. Búsqueda heroica (opcional)

Los aventureros pueden realizar una búsqueda heroica para favorecer la cosecha y los augurios de su comunidad durante el Tiempo Sagrado. Esta búsqueda heroica debe realizarse antes de determinar la producción de la cosecha, y debería resolverse con una aventura de significativa relevancia.

3. Cosecha

Las comunidades de Glorantha, incluso los grandes centros urbanos, se rigen por un ciclo agrícola. La producción de la cosecha anual es crítica para la estabilidad financiera de toda la región y, por supuesto, de las personas que viven en ella. Desde los granjeros hasta los artesanos e incluso los templos, todos dependen en última instancia de las vicisitudes de la agricultura local.

Muchos factores diversos influyen en la cosecha, incluidos los augurios del año previo, el éxito o fracaso de una búsqueda heroica, posibles incursiones o invasiones en la zona, y las consecuencias de eventos estacionales ocurridos en el año anterior. Todos estos modificadores son acumulativos.

Aplicar los augurios del año anterior

Se aplican los efectos de los augurios pronosticados durante el Tiempo Sagrado del año previo. Si éste es el primer Tiempo Sagrado de la campaña, el Director de Juego debe elegir o determinar aleatoriamente los augurios utilizando la siguiente tabla.

Augurios

D100	Augurio	Modificador a la cosecha
1–10	Aciago	–25% a la tirada de la cosecha
11–30	Adverso	–10% a la tirada de la cosecha
31–70	Normal	Sin modificador
71–90	Favorable	+10% a la tirada de la cosecha
91–00	Venturoso	+25% a la tirada de la cosecha

Incursiones o invasiones

A menudo se producen incursiones e invasiones en los territorios de los aventureros. Toda incursión tiene un efecto negativo sobre la cosecha del año. Los siguientes modificadores se aplican a la tirada de la cosecha:

- **Incursión breve:** Sufrir una incursión durante una estación impone una penalización de –10% a la tirada de la cosecha.
- **Incursión extensa:** Una incursión que dura más de una estación impone una penalización de –20% a la tirada de la cosecha.
- **Invasión a gran escala:** Impone una penalización de –40% a la tirada de la cosecha.
- **Troles o jinetes colmilludos:** Un –10% adicional a la tirada de la cosecha.
- **Broos u hombres escorpión:** Un –20% adicional a la tirada de la cosecha.

Cosecha previa

La calidad de la cosecha anterior afecta a la calidad de la actual. Los siguientes modificadores se aplican a la tirada de la cosecha:

Modificadores por la cosecha anterior

Cosecha anterior	Modificador
Hambruna	–10% a la tirada de la cosecha
Mala o buena	Sin modificadores
Excelente	+10% a la tirada de la cosecha
Extraordinaria	+15% a la tirada de la cosecha

Búsquedas heroicas

El desenlace de una búsqueda heroica apropiada puede añadir un modificador a la tirada de la cosecha, según el criterio del Director de Juego.

Determinar la producción de la cosecha

Es necesario hacer una tirada para determinar la producción de la cosecha anual en la región. Tira un D100 y luego aplica todos los modificadores acumulados hasta ahora:

Producción de la cosecha

D100	Cosecha	Modificador a los ingresos
1–10	Hambruna	–60%
11–40	Mala	–30%
41–60	Buena	Sin modificador
61–95	Excelente	+30%
95–00	Extraordinaria	+75%

El modificador a la tirada de ingresos se aplica a la mayoría de las ocupaciones para determinar los ingresos personales. La prosperidad general de una comunidad puede medirse por la producción de su cosecha, aunque también se ve afectada por otros ingresos que no dependen del estado de la agricultura local, como el tributo de tierras ajenas.

Ejemplo: *Éste es el tercer Tiempo Sagrado de la campaña, por lo que el Director de Juego resuelve el augurio determinado durante el Tiempo Sagrado anterior. En ese caso fue adverso, lo cual impone un modificador de –10% a la tirada de la cosecha.*

El Director de Juego sopesa otros modificadores posibles y determina que sólo hubo incursiones breves, lo que supone otro modificador de –10%. Ante esto, el jugador de Harmast reitera cuánto más importante es permanecer en casa y defender el territorio tribal y las propiedades tenencias, pero recibe una respuesta mixta de sus compañeros aventureros (como siempre). El año anterior, sin embargo, la cosecha fue excelente, por lo que la tirada de la cosecha recibe una bonificación de +10%.

Los modificadores acumulados suman un total de –10%, y el Director de Juego permite que sea el jugador de Harmast quien tire en la tabla Producción de la cosecha, ya que es el más preocupado por la fortuna del hogar y la gestión de la tribu. El resultado de la tirada es un 22, modificado a 12. La cosecha es «mala», lo que reducirá los ingresos de todos en un 30% cuando llegue el momento de calcularlos.

4. Ingresos de los aventureros

Los ingresos de un aventurero representan los beneficios económicos que obtiene antes de deducir los gastos acarreados por su nivel de vida. Todo lo que sobre es una ganancia neta que el aventurero puede utilizar o volver a invertir en propiedades adicionales.

Determinar los ingresos del aventurero

Para determinar los ingresos de un aventurero, el jugador debe realizar una tirada de la habilidad ocupacional relevante (la actividad a la que haya dedicado su tiempo mientras no estaba de aventuras). Las habilidades ocupacionales apropiadas se describen en la tabla **Ingresos por ocupación**.

El jugador hace una tirada de la habilidad ocupacional, modificada por la producción de la cosecha (si afecta a su ocupación) y cualquier otro modificador pertinente para determinar sus ingresos excedentes.

- **Éxito crítico:** El aventurero recibe el doble de sus ingresos básicos.
- **Éxito especial:** El aventurero recibe sus ingresos básicos multiplicados por 1,5.
- **Éxito:** El aventurero recibe sus ingresos básicos.
- **Fracaso:** El aventurero sólo recibe la mitad de sus ingresos básicos.
- **Pifia:** ¡Desastre! El aventurero no recibe ingresos e incurre en deudas equivalentes a la mitad de sus ingresos básicos.

Modificadores adicionales a la tirada de ingresos por ocupación

La tirada de ingresos por ocupación asume que el aventurero desempeña su ocupación en cada estación, ausentándose de ella durante un plazo aproximado no superior a tres semanas («tiempo de aventuras»). Si un aventurero pasa más tiempo sin ejercer ningún oficio en una estación, se impone una penalización acumulativa del –20% por cada período de tres semanas. No es posible hacer una tirada de ingresos si el aventurero se ausenta un año completo; llegado este punto, necesitará un arrendatario o representante que trabaje para él.

Pagar el diezmo al culto

A continuación, el aventurero debe pagar a su culto un diezmo de sus ingresos por ocupación. La cuantía de este tributo se especifica en las descripciones de los cultos, en el capítulo **Cultos rúnicos**.

Pagar por el nivel de vida

Después de determinar sus ingresos por ocupación, el aventurero debe pagar para mantener su nivel de vida. El nivel de vida del aventurero afecta a sus tiradas de familia (ver página 426), y también puede acarrear otras consecuencias.

Un aventurero **debe** mantener su nivel de vida como mínimo en una categoría apropiada para su ocupación, aunque si lo prefiere puede tratar de procurarse un nivel más alto de lo habitual. La cantidad que debe pagar el aventurero depende del nivel de vida que desea mantener:

- **Indigente (0 L):** El aventurero aplica un –75% a las tiradas de supervivencia infantil y no nacen niños. Además, el aventurero debe superar una tirada de CON×5 para no perder 1 punto de CON permanentemente. El valor de su rescate se reduce a 0.

Ingresos por ocupación

Ocupación	Habilidades ocupacionales	Ingresos básicos	Notas
Aprendiz de chamán	Combate espiritual o Viaje espiritual	20 L	—
Artesano	Fabricación. Un artesano con más de un taller debe tirar Administrar por separado para cada taller además del primero.	Varía según lo fabricado: albañil 100 L, alfarero 80 L, artesano del bronce 80 L, carpintero 60 L, cervecero 80 L, curtidor 80 L, joyero 160 L, peletero 60 L, tejedor 60 L.	Los ingresos básicos descritos representan un taller del oficio, que es comparable a una yugada de tierra.
Artista	Bailar, Cantar o Tocar instrumentos	Depende de la habilidad utilizada: Bailar 80 L, Cantar 100 L, Tocar instrumentos 80 L	—
Auriga	Batalla o Conducir carros	60 L	Los ingresos de un auriga no están sujetos a ningún modificador por la producción de la cosecha. Un auriga que trabaja al servicio de alguien (como un maestro de las runas o un templo) no necesita pagar por su nivel de vida; esa responsabilidad recae sobre su señor.
Bandido	N/A	Un bandido no tiene ingresos salvo lo que roba o saquea.	—
Cazador	Rastrear o Saber animal	40 L	—
Escriba	Burocracia o Leer/escribir	Depende de la habilidad que use el escriba en su oficio: 200 L por Burocracia, 120 L por Leer/escribir.	Los ingresos de un escriba no están sujetos a modificadores por la producción de la cosecha.
Filósofo	Leer/escribir o un Saber	60 L	—
Granjero	Agricultura para la primera yugada; Administrar para cada yugada adicional.	80 L por una yugada labrada por el granjero/40 L por una yugada labrada por un arrendatario.	El 20% de los ingresos producidos por la granja conforman el diezmo para el culto de Ernalda y la deidad que sea su esposo en esa región. Si el aventurero pertenece a cualquiera de estos cultos, esta cifra cuenta como su diezmo al mismo.
Guerrero	Batalla	60 L	Los ingresos de un guerrero no están sujetos a modificadores por la producción de la cosecha. Un guerrero que trabaja al servicio de alguien (como un rey o capitán) no necesita pagar por su nivel de vida; esa responsabilidad recae sobre su señor.
Ladrón	Deslizarse en silencio, Disfrazarse o Juego de manos	30 L	—
Mercader	Administrar o Negociar	Consulta el recuadro **Ingresos de un mercader** (página 425)	—
Noble	Administrar u Oratoria para cada yugada	40 L por yugada (generalmente al menos 5 yugadas)	Un noble no tiene que pagar un diezmo de los ingresos generados por las tierras que le han sido asignadas por su templo.
Pastor	Pastorear	60 L	—
Pescador	Nadar o Remar	60 L	—
Sacerdote	Administrar para cada yugada	40 L por cada yugada	Un sacerdote no tiene que pagar un diezmo de los ingresos generados por las tierras que le han sido asignadas por su templo.
Sanador	Primeros auxilios, Saber vegetal o Tratar enfermedades	80 L	—

- **Pobre (15 L):** El aventurero aplica un –15% a las tiradas de supervivencia infantil. El valor de su rescate se establece en 250 L.
- **Libre (60 L):** Sin efectos. El valor de su rescate se establece en 500 L.
- **Noble (200 L):** El aventurero aplica un +5% a las tiradas de supervivencia infantil y un +15% al nacimiento de niños.
- **Reyezuelo (600 L):** El aventurero aplica un +15% a las tiradas de supervivencia infantil y un +25% al nacimiento de niños.

Después de pagar por su nivel de vida, todo ingreso por ocupación restante se suma a la riqueza personal del aventurero. Si los ingresos por ocupación son insuficientes para mantener el nivel de vida de su ocupación, el aventurero puede aportar la diferencia de su riqueza personal.

Se asume que todas las armas o escudos dañados durante las aventuras se reparan durante este período como parte del mantenimiento regular del equipo. Del mismo modo, se da por hecho que todo artículo capaz de almacenar puntos de magia se recarga entre aventuras, a menos que alguna circunstancia específica lo impida.



Administración de las propiedades

La habilidad Administrar es esencial para los aventureros cuya subsistencia dependa de tener a otras personas (arrendatarios, aprendices, esclavos o similares) trabajando para ellos.

Un arrendatario trabaja una propiedad ajena (no mayor que una yugada, o su equivalente en ganado o talleres). El arrendatario se queda con la mitad del excedente generado para su mantenimiento y el de su hogar.

Un aventurero con uno o varios arrendatarios debe hacer tiradas de Administrar para determinar cuánto excedente generan sus propiedades.

Ejemplo: *A Vasana se le otorgó una pequeña casa y una propiedad de cinco yugadas de tierra, junto con los agricultores arrendatarios y sirvientes necesarios. Como se trata de un regalo del príncipe y no forma parte de su ocupación como guerrera, en la tabla se corresponde con la ocupación de noble.*

Dado que Vasana no está particularmente interesada en este tipo de responsabilidades, pide a su primo Harmast que se encargue de estos asuntos en su lugar. Harmast usa su propia habilidad Administrar para comprobar el rendimiento anual de la propiedad de Vasana. Frotándose las manos ladinamente, Harmast hace una tirada por cada yugada de Vasana. Su puntuación es del 50%, pero sufre una penalización de –30% debido a la mala cosecha, lo cual reduce sus probabilidades de éxito al 20%.

Con resultados de 81, 39, 50, 36 y 09, Harmast sólo ha superado una de las tiradas de ingresos. Cada fracaso produce únicamente la mitad de los ingresos básicos por cada yugada (40 L, que en este caso se reducen a 20 L y luego se multiplican por cuatro), y la tirada con éxito produce la cantidad íntegra de 40 L, para un total de 120 L.

Ingresos de un mercader

Los ingresos básicos de un mercader se calculan de forma diferente a otras ocupaciones. Los ingresos de un mercader se basan en el valor de los bienes que almacena para su comercialización en su mercado local. Sus ingresos básicos son el 10% de este valor, y todos los bienes almacenados se reponen.

Un mercader puede obtener ganancias mucho más elevadas (a veces un 100% o incluso más) mediante el transporte de mercancías a distancias largas para luego revenderlas en mercados lejanos. El mercader debe adquirir mulas o embarcaciones, pagar los posibles impuestos por derechos de tránsito a los gobernantes de las tierras que atraviese en sus viajes (a menos que se dedique al contrabando) y contratar una escolta. El Director de Juego debería resolver estas actividades comerciales como aventuras independientes. A pesar de los gastos, impuestos y peligros, las ganancias del comercio a larga distancia pueden resultar muy provechosas.

5. Envejecimiento

La edad de todos los aventureros aumenta en 1 año. En términos de juego, el envejecimiento tiene lugar durante el Tiempo Sagrado, independientemente de la fecha de nacimiento real de los aventureros.

Las personas mayores se vuelven más sabias y experimentadas, pero sus aptitudes físicas pueden disminuir. Cuando un aventurero cumple 40 años, cada año posterior debe tirar 2D6 y consultar el resultado en la siguiente tabla:

Envejecimiento

2D6	Características afectadas
2	4
3	3
4	2
5	1
6–8	0
9	1
10	2
11	3
12	4

Una vez determinado el número de características afectadas, tira 1D10 en la tabla **Pérdida de puntos de característica** para calcular cada posible pérdida.

Pérdida de puntos de característica

1D10	Característica reducida
1–2	–1 TAM
3–4	–1 DES
5–6	–1 FUE
7–8	–1 CON
9–10	Sin pérdida

Si una característica se reduce a 0, el aventurero muere. El TAM, sin embargo, no puede reducirse por debajo del mínimo de la especie (8 para los humanos). Su disminución representa un marchitamiento general, pérdida de peso y de masa muscular. Una vez alcanzado el mínimo, toda tirada que arroje como resultado una pérdida de TAM deberá repetirse.

Tarde o temprano, el envejecimiento acaba retirando del juego a todo aventurero mortal.

6. Tiradas de familia

La familia de un aventurero es un recurso poderoso con habilidades específicas que pueden complementar las suyas propias. Pueden actuar como defensores, agentes, administradores, trabajadores auxiliares, curanderos o cualquier otra cosa que el jugador y el Director de Juego convengan.

Tener un cónyuge e hijos es el objetivo de la mayoría de los gloranthanos (aunque ciertamente no todos piensan así). Unirse en matrimonio acarrea una alianza potencial con otra comunidad, por no mencionar amor, compañía y descendencia.

Si tu aventurero no está casado y desea permanecer así este año, omite las secciones de matrimonio y nacimiento de niños de este paso.

Matrimonio

Si un jugador desea que su aventurero se case, el Director de Juego debe decidir si tal honor es posible en este punto de la campaña.

Un matrimonio debería requerir una mínima interpretación de una escena para buscar pareja. Para encontrar cónyuge es preciso tener éxito en una tirada de CAR×5 o en una tirada de Costumbres (propias). Otra opción consiste en que el aventurero corteje a un personaje no jugador ya introducido en la campaña.

Un cónyuge no requiere ningún mantenimiento adicional; sus gastos van incluidos en el nivel de vida del aventurero.

Niños

Todo aventurero debe tirar un D100 en la tabla **Nacimiento de niños** una vez al año tanto si está casado como si no, ya sea por un cónyuge, concubina, amante, miembro de su comitiva o simplemente alguien con quien se han encontrado durante el año previo.

Si el Director de Juego lo permite, un aventurero puede hacer una tirada anual por cada esposa, amante o concubina si ha tenido suficientes oportunidades durante el juego para permitir la concepción.

La tirada de nacimiento de niños puede reforzarse con la runa de la Fertilidad o verse mermada por la runa de la Muerte (reduciendo el resultado en una cifra equivalente a un refuerzo con éxito) si el jugador así lo prefiere.

Nacimiento de niños

D100	Nacimiento
1–45	Sin hijos
46–49	El niño muere en el parto
50–95	Nace un niño*
96–00	Nacen gemelos*

*Tira 1D6 por cada niño nacido; impar = niña, par = niño.

Después de comprobar los posibles nacimientos, tira un D100 por cada niño menor de 15 años que tenga el aventurero (si es que tiene) y consulta los resultados en la tabla **Supervivencia infantil**. Se asume que los niños que viven hasta los 15 años llegan a la edad adulta. Esta tirada puede reforzarse usando la runa de la Fertilidad del aventurero.

Supervivencia infantil

D100	Consecuencia
1–5	El niño muere
6–50	El niño enferma, pero sobrevive
51–00	El niño vive

Acontecimientos familiares

Determina si ocurre algún acontecimiento importante o destacado en la familia cercana del aventurero. Repite los resultados que sean ridículos o que carezcan de sentido (como un padre que se casa de nuevo después de haber muerto debido a la historia familiar).

Acontecimientos familiares

D100	Consecuencia
1–10	Muerte*
11–40	Matrimonio*
41–60	Nacimiento*
61–75	Bendición*$
76–90	No pasa nada
91–00	Escándalo*ϕ

*Tira en la tabla Miembros de la familia (más abajo) para determinar quién.
$ Tira en la tabla Bendición (debajo) para determinar el tipo.
ϕ Tira en la tabla Escándalos (más abajo) para determinar el acontecimiento.

Bendición

D100	Bendición
1–15	Es bendecido por una entidad mágica (héroe, dios, espíritu o similar).
16–20	Adquiere un objeto mágico.
21–40	Ganancias inesperadas por cultivos, ganado o tesoros hallados.
41–45	Asciende en la jerarquía del culto (por ejemplo, de iniciado a maestro de las runas).
46–50	Se une a un nuevo culto.
51–65	Es reconocido como líder de la comunidad.
66–80	Media en una disputa y recibe riqueza y reconocimiento.
81–90	Recibe el patrocinio del líder tribal o de la ciudad.
91–00	Recibe el patrocinio de un héroe o líder del culto.

Miembros de la familia

D100	Persona
1–15	Padre
16–30	Madre
31–45	Hermano
46–60	Hermana
61–65	Tío paterno
66–70	Tío materno
71–75	Tía paterna
76–80	Tía materna
81–95	Primo
96–00	Abuelo

Escándalo

D100	Consecuencia
1–10	Ha insultado a un maestro de las runas local.
11–15	Ha insultado a una persona importante de una comunidad cercana que exige compensación.
16–25	Ha sido acusado de adulterio.
26–35	Ha sido acusado de robar ganado (u otra propiedad).
36–50	Ha matado a alguien y los familiares de la víctima exigen el precio del rescate.
51–60	Se rumorea que ha roto un juramento.
61–65	Ha sido atormentado por espíritus de represalia.
66–75	Ha contraído una deuda grave.
76–80	Se rumorea que ha asesinado a alguien.
81–95	Ha tenido una aventura amorosa muy indiscreta.
96	Ha sido acusado de afinidad con el Caos.
97–00	Vuelve a tirar, ¡pero esta vez el suceso se ha confirmado!

7. Augurios para el año venidero

Finalmente, el Director de Juego debe pronosticar los augurios para el año siguiente. Puede elegirlos directamente (sobre todo si quiere presagiar eventos concretos para futuras partidas) o bien hacer una tirada en la tabla **Augurios** de la página 421.

Estado civil

El matrimonio es un vínculo mutuo entre dos miembros de distintos clanes. Como la sexualidad no es un tabú y las relaciones premaritales no están mal vistas, el vínculo nupcial es significativo. Y dado que el matrimonio se consagra mediante un juramento divino, el adulterio es reprobable y a veces puede resultar peligroso.

El divorcio es común y está disponible para ambos cónyuges. La ley consuetudinaria supervisa la división de la propiedad compartida en un divorcio. La esposa siempre regresa a casa con su dote, y el esposo siempre recupera el precio de la novia, excepto en los casos de incumplimiento de matrimonio.

Se reconocen siete clases de matrimonio.

- **Marido y mujer:** Ambos cónyuges tienen las mismas propiedades, estatus y responsabilidades. La mujer se muda a la casa de su marido y los hijos pertenecen al clan de éste.
- **Marido y esposa inferior:** El marido tiene más estatus y propiedades, y en consecuencia más poder de decisión. La mujer se muda a la casa de su marido y los hijos pertenecen al clan de éste. El marido puede desposar a más mujeres.
- **Esposa y marido inferior:** La esposa tiene más estatus y propiedades, y en consecuencia más poder de decisión. El hombre se muda a la casa de su esposa, pero los hijos pertenecen a su clan.
- **Marido esroliano:** La esposa tiene más estatus y propiedades que el marido. El hombre se muda a la casa de la esposa, pero los hijos pertenecen a su clan. La esposa puede tener más de un marido.
- **Esposa o marido anual:** Es un matrimonio con carácter temporal, renovable al cabo de un año, sujeto a los términos enumerados anteriormente.
- **Esposa o marido carnal:** Ninguna propiedad cambia de manos, salvo por lo otorgado públicamente con testigos. Los niños son criados por el otro individuo (por ejemplo, un marido carnal no es responsable de criar a los niños).
- **Cónyuge amado:** Ninguna propiedad cambia de manos, ni siquiera para los hijos de la pareja. Se trata de un voto de monogamia en sí mismo o por amor romántico. Los hijos acaban en el clan del padre cuando hay dudas sobre su destino.

RUNEQUEST

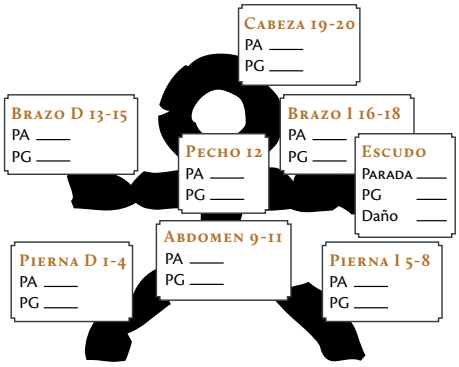
AVENTURAS EN GLORANTHA

Nombre _____ Nacimiento _____ Edad ____ Ocupación _____ Rescate _____ (L)

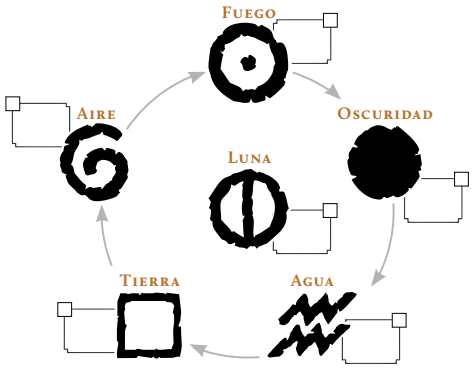
Sexo _____ Tierra natal _____ Reputación _____ Nivel de vida _____ Ingresos _____ (L)

Tribu _____ Clan _____ Campaña _____ Jugador _____

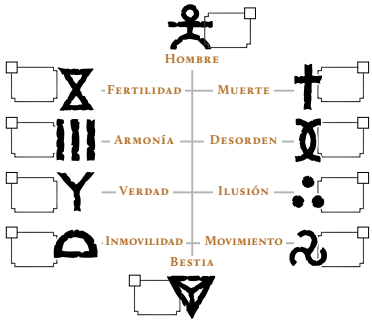
Armadura y localizaciones de golpe



Afinidades con runas elementales



Afinidades con runas de poder



Características

FUE ____ CON ____ TAM ____ DES ____

INT ____ POD ____ ☐ CAR ____

Modificador al daño _____ MR por TAM _____ MR por DES _____ Ritmo de curación _____ /semana

Pasiones

Honor ____ ☐

_____ (_____) ____ ☐

_____ (_____) ____ ☐

_____ (_____) ____ ☐

_____ (_____) ____ ☐

_____ (_____) ____ ☐

_____ (_____) ____ ☐

_____ (_____) ____ ☐

Armas

Cuerpo a cuerpo	%	DAÑO	CRG	PG	MR	
						☐
						☐
						☐
						☐

A distancia	%	DAÑO	CRG	PG	Alcance	Tasa	
							☐
							☐
							☐

Notas sobre el combate

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Puntos de golpe

MUERTE	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	

Cultos

Culto _____ Rango _____

Puntos de runa ____ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Subcultos o asociados _____

Culto _____ Rango _____

Puntos de runa ____ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Combate espiritual

Combate espiritual ____ ☐ Daño en combate espiritual _____

Notas _____

Magia espiritual

_____ Límite por CAR ____

_____

_____

_____

Magia rúnica

_____

_____

_____

_____

_____

Runas y técnicas de hechicería

_____ INT libre ____

_____

_____

Puntos de magia

INC	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	

Notas sobre la magia

_____

_____

_____

_____

_____

_____

© 2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. RuneQuest y Glorantha son marcas registradas de Moon Design Publications. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal y no comercial.

Agilidad

Modificador ____

- Conducir carros (05) ____ ☐
- Esquivar (DES×2) ____ ☐
- Montar (_____) (05) ____ ☐
- Nadar (15) ____ ☐
- Remar (05) ____ ☐
- Saltar (DES×3) ____ ☐
- Trepar (40) ____ ☐

Comunicación

Modificador ____

- Arte (05) ____ ☐
- Bailar (10) ____ ☐
- Cantar (10) ____ ☐
- Charlatanería (05) ____ ☐
- Disfrazarse (05) ____ ☐
- Encanto (15) ____ ☐
- Interpretar (05) ____ ☐
- Intimidar (15) ____ ☐
- Intrigar (05) ____ ☐
- Lengua propia
  (_____) (50) ____ ☐
- Negociar (05) ____ ☐
- Oratoria (10) ____ ☐
- Otra lengua
  (_____) (00) ____ ☐
  (_____) (00) ____ ☐

Conocimiento

Modificador ____

- Administrar (10) ____ ☐
- Agricultura (10) ____ ☐
- Alquimia (00) ____
- Batalla (10) ____ ☐
- Burocracia (00) ____ ☐
- Buscar libros (00) ____
- Costumbres (propias) (25) ____
- Costumbres
  (_____) (00) ____ ☐
- Despiece pacífico (10) ____ ☐
- Juego (15) ____ ☐
- Leer/escribir
  (_____) (00) ____ ☐
- Navegación (00) ____ ☐
- Pastorear (05) ____ ☐
- Primeros auxilios (10) ____ ☐
- Saber animal (05) ____
- Saber celestial (05) ____
- Saber de las razas antiguas (05) ____
- Saber mineral (05) ____
- Saber regional (propia) (30) ____
- Saber regional
  (_____) (00) ____
  (_____) (00) ____
- Saber religioso
  (_____) (05) ____
  (_____) (05) ____
- Saber vegetal (05) ____
- Supervivencia (15) ____ ☐
- Tasar objetos (05) ____ ☐
- Tratar enfermedades (05) ____ ☐
- Tratar envenenamientos (05) ____ ☐

Magia

Modificador ____

- Adorar
  (_____) (05) ____ ☐
  (_____) (05) ____ ☐
- Baile espiritual (00) ____ ☐
- Combate espiritual (20) ____ ☐
- Comprender al ganado (00) ____ ☐
- Meditar (00) ____ ☐
- Percibir asesinos (00) ____ ☐
- Percibir el Caos (00) ____ ☐
- Preparar cadáver (10) ____ ☐
- Saber espiritual (00) ____
- Viaje espiritual (10) ____ ☐

Manipulación

Modificador ____

- Fabricación (_____) (10) ____ ☐
  (_____) (10) ____ ☐
- Juego de manos (05) ____ ☐
- Mecanismos (05) ____ ☐
- Ocultar (05) ____ ☐
- Tocar instrumentos (_____) (05) ____ ☐

Percepción

Modificador ____

- Buscar (25) ____ ☐
- Escuchar (25) ____ ☐
- Otear (25) ____ ☐
- Psicología (propia especie) (20) ____ ☐
- Psicología (_____) (00) ____ ☐
  (_____) (00) ____ ☐
- Rastrear (05) ____ ☐

Sigilo

Modificador ____

- Deslizarse en silencio (10) ____ ☐
- Esconderse (10) ____ ☐

Otras habilidades

- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐

Armas cuerpo a cuerpo

Modificador ____

- Daga (15) ____ ☐
- Espada ancha (10) ____ ☐
- Espada corta (10) ____ ☐
- Estoque (10) ____ ☐
- Hacha 1M (10) ____ ☐
- Hacha 2M (05) ____ ☐
- Kopis (10) ____ ☐
- Lanza 1M (y caballería) (05) ____ ☐
- Lanza 2M (15) ____ ☐
- Maza 1M (15) ____ ☐
- Pica (15) ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐

Armas a distancia

Modificador ____

- Arco compuesto (05) ____ ☐
- Arco simple (05) ____ ☐
- Ballesta (25) ____ ☐
- Daga arrojadiza (05) ____ ☐
- Hacha arrojadiza (10) ____ ☐
- Honda (05) ____ ☐
- Jabalina (10) ____ ☐
- Lazo praxiano (05) ____ ☐
- _____ ____ ☐

Escudos

Modificador ____

- Escudo pequeño (15) ____ ☐
- Escudo mediano (15) ____ ☐
- Escudo grande (15) ____ ☐
- _____ ____ ☐

Armas naturales

Modificador ____

- Puño (25) ____ ☐
- Patada (15) ____ ☐
- Presa (25) ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐

Magia adicional

_____

_____

_____

_____

Notas

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Equipo, tesoro y objetos mágicos

_____ CRG máx _____ CRG _____

_____

_____

_____

_____

_____

Ruedas (R) ____ Lunares (L) ____ Clacks (C) ____ Bolgos (B) ____ Bienes (L) _____

© 2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. RuneQuest y Glorantha son marcas registradas de Moon Design Publications. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal y no comercial.

FAMILIA

Abuelos

Abuelo _____ ¿Muerto? ☐

Abuela _____ ¿Muerta? ☐

Padres

Padre _____ ¿Muerto? ☐

Madre _____ ¿Muerta? ☐

Tíos y tías

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

Hermanos y hermanas

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

Antepasados célebres

_____

Líderes del clan y la tribu

_____

SUCESOS FAMILIARES

Matrimonio — Tipo de matrimonio — Situación

Cónyuge _____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

Cónyuge _____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

Sucesos _____

Hijos

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐ _____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐ _____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

_____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐ _____ Sexo ___ ¿Muerto? ☐

PROPIEDADES

Cosecha — Modificador

Augurio del año pasado _____

Incursiones _____

Búsqueda heroica _____

Cosecha del año pasado _____

Augurio del año próximo _____

Ingresos del aventurero

Ingresos básicos _____ L Notas _____

Hogar

Descripción _____

_____

_____

_____

_____

_____ Yugadas _____

Arrendatarios _____

_____

MONTURA | ELEMENTAL | ALIADO

Nombre _____ Tipo _____

FUE ___ CON ___ TAM ___ DES ___ INT ___

POD ___ CAR ___ MOV ___ PG ___ PM ___

Mod. al daño ___ MR DES ___ MR TAM ___

Pasiones _____

Runas _____ Puntos ___

Magia _____

_____

Nota _____ Rescate ___ (L)

Ataque	%	Daño	Alcance	SR	Pts	Localización	d20	PA/PG
								/___
								/___
								/___

Habilidades _____

_____

_____

Puntos de golpe muerte 0 1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

© 2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. RuneQuest y Glorantha son marcas registradas de Moon Design Publications. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal y no comercial.

Hoja de trasfondo del aventurero

Tierra natal

Tierra natal _____

Pasiones básicas

Amor (familia) _____
Lealtad (clan) _____
Lealtad (tribu) _____
Odio _____
Otra _____

Parientes

Abuelo importante _____
Ocupación _____
Progenitor importante _____
Ocupación _____
Otro abuelo _____
Ocupación _____
Otro progenitor _____
Ocupación _____

Historia familiar

Historia del abuelo importante

Si muere, pasa directamente a la **Historia del progenitor importante** o continúa usando a tu otro abuelo.

Año	Suceso	Resultado	Destino
1561	Tu abuelo importante nació este año.		
1582	_____		¿Muerto? ☐
	Tus padres nacieron este año.		
1597	_____		¿Muerto? ☐
1602	_____		¿Muerto? ☐
1603-4	_____		¿Muerto? ☐
	Tus padres ya están casados, si acaso. Tu aventurero nació en algún momento en 1604.		
1605	_____		¿Muerto? ☐

Si tu abuelo importante ha sobrevivido hasta aquí, se retira. Ahora tu progenitor importante comienza sus aventuras. Determina los hermanos de tu madre y padre si quieres. Consulta la sección **Familia** en la hoja **Familia y propiedades**.

Historia del progenitor importante

Si muere, pasa directamente a **Tu historia** o continúa usando a tu otro progenitor. Determina tus hermanos si lo deseas.

Año	Suceso	Resultado	Destino
1608	_____		¿Muerto? ☐
1610	_____		¿Muerto? ☐
1613	_____		¿Muerto? ☐
1615	_____		¿Muerto? ☐
1616	_____		¿Muerto? ☐
1618	_____		¿Muerto? ☐
1619	_____		¿Muerto? ☐
1620	_____		¿Muerto? ☐
1621	_____		¿Muerto? ☐

Si tu progenitor importante ha sobrevivido hasta aquí, se retira. ¡Felicidades! Es hora de comenzar tu propia historia.

Tu historia

Llegas a la mayoría de edad y comienzan tus aventuras.

Año	Suceso	Resultado
1622	_____	
1623	_____	
1624	_____	
1625	_____	

¡Ha llegado el momento de emprender nuevas aventuras!

Tesoros y beneficios

_____
_____

Antepasados célebres y Reputación

_____
_____

© 2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. RuneQuest y Glorantha son marcas registradas de Moon Design Publications. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal y no comercial.

Apéndice
Guía de conversión

Muchos jugadores y Directores de Juego de RuneQuest: Aventuras en Glorantha (RQ:G) estarán interesados en utilizar aventureros creados con una edición anterior de RuneQuest adaptándolos a las reglas de la actual. Este capítulo describe los ajustes necesarios para adaptar personajes de la 2ª edición del juego, actualmente disponible en inglés en una reedición de Chaosium, así como de la 3ª, que se corresponde con el material publicado en la primera edición del juego en castellano.

Esta guía de conversión se centra por completo en los aventureros, y por tanto no está diseñada para adaptar todos los monstruos, la magia u otros elementos específicos del juego. Tampoco se dedicará espacio a la conversión de aventureros creados con las reglas de RuneQuest: Aventuras en Glorantha a la 2ª edición de RuneQuest (abreviado RQ2) ni a la 3ª edición (RQ3), aunque tal adaptación es perfectamente viable. Estas notas de conversión se refieren únicamente a los manuales básicos de RQ2 y RQ3, quedando fuera de su competencia cada habilidad, conjuro y variante de reglas publicadas en los suplementos de estas líneas de juego previas.

El cometido de esta guía consiste en adaptar los aventureros de ediciones anteriores para que el resultado sea un reflejo lo más fiel posible, sin introducir historias personales que no se hubieran mencionado, cambios bruscos y dramáticos en las características, nuevas competencias en habilidades que nunca se hubieran desarrollado ni una cantidad de magia desbordante, elementos que no guardan relación con lo sucedido en las aventuras vividas. Todo esto ha de tenerse en cuenta a la hora de tomar decisiones durante la conversión.

Conversión de aventureros de RuneQuest

La conversión de aventureros entre las ediciones previas y las reglas actuales de RuneQuest es relativamente sencilla, atendiendo a los siguientes principios:

- La mayoría de las puntuaciones de las habilidades de la 2ª edición son múltiplos de 5% y deberían mantenerse sin cambios en la conversión, pero cambiarán una vez que se les apliquen los modificadores por experiencia.
- En aquellos casos donde existan discrepancias entre una cifra de RQ2/RQ3 y otra de RQ:G, decántate por la que favorezca más al aventurero.

Trasfondo

Los aventureros creados en ediciones anteriores carecerán de las historias familiares y personales que conforman una parte importante de la vida de un aventurero de RQ:G. El Director de Juego dispone de varias opciones para subsanar este problema, como por ejemplo:

- Hacer las tiradas pertinentes para abuelos, padres e historias personales, ignorando todos los modificadores a las habilidades, pero aplicando los modificadores a las pasiones y todo el equipo obtenido.
- Ignorar estas tablas por completo, y en su lugar dejar que los jugadores determinen los trasfondos de sus aventureros partiendo de sus tiradas de trasfondo en RQ2 (cultura y profesión en RQ3) y de los sucesos acontecidos durante el transcurso del juego.

En cuanto a los demás aspectos del trasfondo:

- RQ:G no tiene un equivalente a al trasfondo de RQ2, y este aspecto debe ser ignorado. De la misma manera, la cultura de RQ3 está representada ahora por la tierra natal (ver más adelante).
- Las nacionalidades se han convertido ahora en tierras natales. Aplica los modificadores por las runas (ver **Runas** más adelante), pero ignora los modificadores de las características.

Cultos

Los dioses, sus cultos y sus runas no presentan cambios significativos entre ediciones, aunque la disponibilidad de conjuros, habilidades entrenadas y beneficios sí pueden diferir. Consulta la sección dedicada a cada culto en este manual básico para determinar la magia espiritual inicial, los conjuros rúnicos y demás beneficios del aventurero, y usa las nuevas descripciones de los cultos. Si alguno de los conjuros de un culto ya no existe, reemplázalo por otro equivalente (con la aprobación del Director de Juego).

Runas

Aunque los aventureros de RQ2 están familiarizados con las runas a través de su cultura, su religión y su cotidianidad mágica, no están definidos por su afinidad con ellas. Los aventureros de RQ2 deben ser tratados como nuevos aventureros de RQ:G cuando se les asignen afinidades con las runas elementales y de poder/forma (las runas elementales comienzan al 60%, 40% y 20%, y las runas de poder/forma empiezan dos de ellas al 75/25% y el resto al 50/50%, con 50 puntos distribuidos como se quiera). Es preciso tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Deja que el jugador reparta 10 puntos adicionales por cada año de edad del aventurero por encima de los 16, atendiendo a los máximos normales.
- Si el aventurero es un maestro de las runas (señor, sacerdote o portavoz divino), debe poseer los valores mínimos requeridos en las runas apropiadas para ocupar dichas posiciones.

En cuanto a las runas, su organización en condiciones y poderes ha cambiado, y la runa de la Vida es ahora la runa de la Fertilidad.



Características

Utiliza las siguientes pautas para convertir las características:

- **INT y TAM:** Los aventureros de RQ:G tienen por lo general unos valores promedios de INT y TAM más altos que sus homólogos de RQ2, ya que sus puntuaciones iniciales se calculan tirando 2D6+6 en lugar de 3D6. Consulta la tabla Equivalencia de INT/TAM (ver más abajo) para convertir estas características.
- El Aspecto (ASP) de RQ3 ha cambiado de nombre a Carisma (CAR) en RQ:G. Del mismo modo, la Personalidad (PER) de RQ3 es ahora Poder (POD) en RQ:G.

Equivalencia de INT/TAM

Valor en RQ2	Nuevo valor
3–4	8
5–6	9
7	10
8	11
9	12
10–11	13
12	14
13	15
14	16
15–16	17
17–18	18

Conversión de habilidades

Habilidad antigua	Habilidad nueva	Categoría de habilidades	Notas
Arrojar (RQ3)	Arma arrojadiza	Agilidad	Si no es un arma, usa DES×5.
Camouflage	Esconderse	Sigilo	Usa la puntuación más alta de las dos.
Climbing	Trepar	Agilidad	Determina la nueva puntuación básica y usa la más alta de las dos.
Craft	Fabricación	Manipulación	—
Evaluate Treasure	Tasar objetos	Conocimiento	Añade +5% a la puntuación básica.
Habla fluida (RQ3)	Charlatanería	Comunicación	—
Hide in Cover	Esconderse	Sigilo	Usa la puntuación más alta de las dos.
Hide Item	Ocultar	Manipulación	—
Inventar (RQ3)	Mecanismos	Manipulación	—
Jumping	Saltar	Agilidad	Determina la nueva puntuación básica y usa la más alta de las dos.
Lock Picking	Mecanismos	Manipulación	Usa la puntuación más alta de las dos.
Map Making	Fabricación (mapas)	Manipulación	—
Mineral (RQ3)	Saber mineral	Conocimiento	—
Move Silently	Deslizarse en silencio	Sigilo	Añade +5% a la puntuación básica.
Multiconjuro (RQ3)	Conjuro múltiple	Ahora no es una habilidad, sino un conjuro rúnico.	
Oratory	Oratoria	Comunicación	Añade +5% a la puntuación básica.
Pick Pocket/ Trucos de manos	Juego de manos	Manipulación	—
Read Own Language	Leer/escribir (lengua propia)	Conocimiento	—
Riding	Montar (tipo)	Agilidad	Elige un tipo de montura.
Sneak	Deslizarse en silencio	Sigilo	Añade +5% a la puntuación básica.
Spot Hidden Item	Buscar	Percepción	Usa la puntuación más alta de las dos.
Spot Trap	Buscar	Percepción	Usa la puntuación más alta de las dos.
Swimming	Nadar	Agilidad	—
Throw	Arma arrojadiza	Agilidad	Si no es un arma, usa DES×5.
Tracking	Rastrear	Percepción	Añade +5% a la puntuación básica.
Trap Set/Disarm	Mecanismos	—	Usa la puntuación más alta de las dos.
Valoración de objetos (RQ3)	Tasar objetos	Conocimiento	—
Vegetal (RQ3)	Saber vegetal	Conocimiento	—

Modificadores por categoría de habilidades

Los modificadores por categoría de habilidades tienen que volver a calcularse de acuerdo con las fórmulas de RQ:G, con las siguientes consideraciones:

- Las categorías de Ataque y Parada se representan ahora con el modificador de manipulación (que también se aplica a los modificadores por categorías de habilidades de Armas de proyectiles, Escudos y Armas naturales).
- La Defensa no se usa en RQ:G y debe ignorarse por completo.
- Los modificadores por categoría de habilidades de magia y agilidad son nuevos y deben calcularse para los aventureros de RQ2.

Características derivadas

Cuando sea posible, deben calcularse aplicando las fórmulas de RQ:G en lugar de las usadas en RQ2 o RQ3.

- Los puntos de golpe son igual a la CON, modificados por TAM y POD (como en RQ2).
- Los puntos de golpe por localización se calculan como en RQ2.

Conversión de magia espiritual

Conjuro antiguo	Conjuro nuevo	Notas
Armoring Enchantment	—	Actualmente no disponible.
Binding	—	Actualmente no disponible.
Control (Species)	Controlar (entidad)	—
Detect Detection	—	Actualmente no disponible.
Detect Enemy/Enemies	Detectar enemigos	—
Detect Gems	Detectar (sustancia)	—
Detect Gold	Detectar (sustancia)	—
Detect Silver	Detectar (sustancia)	—
Detect Traps	Detectar trampas	—
Detection Blank	—	Actualmente no disponible.
—	Distracción	Conjuro nuevo.
Encantamiento de fortalecimiento (RQ3)	—	Actualmente no disponible.
Encantamiento de ligadura (RQ3)	Encantamiento de atadura	—
Encantamiento de matriz de puntos de magia (RQ3)	Encantamiento de puntos de magia	—
Endurance	—	Ahora es el conjuro rúnico Vigorizar.
Harmonize	—	Ahora es el conjuro rúnico Armonía.
Healing/Heal	Curación	—
Invisibility	—	Ahora es el conjuro rúnico Invisibilidad.
—	Linterna	Conjuro nuevo.
Magic Point Matrix Enchantment	Encantamiento de puntos de magia	—
Mindspeech	—	Actualmente no disponible.
—	Dormir	Conjuro nuevo.
—	Parada	Conjuro nuevo.
—	Visión acuática	Conjuro nuevo.
Enlentecer (RQ3)	Ralentizar	—
Spirit Shield	Pantalla espiritual	—
Strengthening Enchantment	—	Actualmente no disponible.
Summon (Species)	Invocar (entidad)	—
Xenohealing	Curación	Curación se aplica ahora a no humanos y animales.

- El modificador al daño se calcula sumando FUE+TAM en lugar de usar su promedio.

Habilidades

Si bien muchas habilidades son equivalentes entre las dos ediciones, hay un número significativamente superior en RQ:G, algunas de las cuales aparecieron en suplementos de RQ2/3 y no fueron descritas en el reglamento básico de aquel entonces.

- Si la puntuación básica de una habilidad es mayor en RQ2/3, añade la diferencia entre ambas puntuaciones básicas a la nueva habilidad. *Por ejemplo,* Evaluate Treasure *(RQ2) tiene una probabilidad básica de (10), mientras que en RQ:G la habilidad Tasar objetos tiene una probabilidad básica de (05). Entonces hay que añadir un +5% a la puntuación de Tasar objetos al convertir un aventurero de RQ2 a RQ:G.*
- Si una habilidad no se menciona en la tabla de conversión, usa el sentido común a la hora de adaptarla (con la aprobación del Director de Juego).

Consulta la tabla **Conversión de habilidades** (ver página anterior). Si alguna habilidad no aparece en ella, es que no ha cambiado. Más adelante se describen cambios adicionales en las habilidades. Si aparece un «—» en la columna Notas, significa que la descripción de la habilidad no ha variado.

Conversión de magia rúnica

Conjuro antiguo	Conjuro nuevo	Notas
Arma auténtica (RQ3)	(Arma) certera	—
Armoring Enchantment	—	Actualmente no disponible.
Bendecir cosechas (RQ3)	Bendecir cultivos	—
Blinding	—	(RQ2, conjuro del culto de Kyger Litor) Actualmente no disponible.
Concealment	—	Actualmente no disponible.
Counter Chaos	—	(RQ2, conjuro del culto de Kyger Litor) Actualmente no disponible.
Create Ghost	—	Actualmente no disponible.
Crush	—	(RQ2, conjuro del culto de Zorak Zoran) Actualmente no disponible.
Darksee	—	(RQ2, conjuro del culto de Kyger Litor) Actualmente no disponible.
Disipar nubes (RQ3)	Dispersar nubes	—
Dismiss Elemental 1/2/3	Expulsar elemental (tipo)	—
Disolver magia (RQ3)	Eliminar magia	—
Divine Intervention	—	No es un conjuro. Ver **Intervención divina** en las páginas 272–273.
Elemental Summoning	Invocar elemental (tipo)	—
Encantamiento de armadura (RQ3)	—	Actualmente no disponible.
Encantamiento de fortalecimiento (RQ3)	—	Actualmente no disponible.
Encantamiento de matriz de conjuros (RQ3)	Creación de matriz	—
Encantamiento de matriz de puntos de magia (RQ3)	Encantamiento de puntos de magia	—
Enseñar conjuros (RQ3)	—	No es un conjuro. Ver capítulo **Cultos rúnicos**.
Excommunication	—	Ver Expulsión en la página 329.
Excomunión (RQ3)	—	Ver Expulsión en la página 329.
Extension 1/2/3	Extensión	—
Guardia (RQ3)	Refugio	—
Heal Constitution	Restaurar la salud	—
Jumping	—	(RQ2, conjuro del culto de Gerak Kag) Actualmente no disponible.
Llamar nubes (RQ3)	Congregar nubes	—
Magic Point Matrix Enchantment	Encantamiento de puntos de magia	—
Mindlink	—	Actualmente no disponible.
Rayos y truenos (RQ3)	Trueno	—
Reflexión (RQ3)	Reflejo	—
Resurrección (RQ3)	Resucitar	—
Runepower 1/2/3	—	No es un conjuro.
Santificar (RQ3)	Consagrar	—
Spell Matrix Enchantment	Creación de matriz	—
Spellteaching	—	No es un conjuro. Ver capítulo **Cultos rúnicos**.
Stone-biting	—	(RQ2, conjuro del culto del Muerdepiedras) Actualmente no disponible.
Strengthening Enchantment	—	Actualmente no disponible.
Summon (Species)	—	Ver conjuro rúnico Invocar espíritu del culto.
Telekinesis	—	Ver conjuro rúnico Vuelo.
Tree Chopping Song	—	(RQ2, conjuro del culto del Cortador de Árboles) Actualmente no disponible.
Vínculo mental (RQ3)	—	Actualmente no disponible.
Vision	—	Actualmente no disponible.
Worship (Deity)	—	Ver habilidad Adorar.

Habilidades de conocimiento

Las habilidades de conocimiento se han ampliado enormemente e incluyen una variedad de Saberes que no existían en RQ2 ni en RQ3.

Habilidades de magia

Estas habilidades se han introducido por primera vez en RQ:G y deben agregarse a todos los aventureros convertidos. Las habilidades de magia de RQ3 se contemplan en el sistema mágico de hechicería y deben convertirse siguiendo las instrucciones de la sección **Hechicería** (ver más adelante).

Habilidades de combate

Las puntuaciones independientes de ataque y parada de las armas se han combinado en una sola: los aventureros deben usar la más alta de las dos.

Magia espiritual

La magia espiritual, llamada *battle magic* («magia de batalla») en RQ2, permanece básicamente inalterada, aunque una diferencia significativa es que las tiradas de resistencia casi siempre enfrentan POD contra POD en lugar de puntos de magia contra puntos de magia. Los aventureros comienzan ahora con 5 puntos de magia espiritual asociada a su culto. En las páginas 73–79 se enumeran los conjuros de magia espiritual disponibles para aventureros recién creados.

Usa las descripciones actualizadas de los conjuros cuando estén disponibles; si un conjuro ya no existe en RQ:G, el Director de Juego debe permitirte cambiarlo por otro conjuro de magia espiritual apropiado de fuerza equivalente, o bien por la misma cantidad de puntos en otros conjuros de magia espiritual.

Si el conjuro no aparece en esta lista, es que se llama igual y debe utilizarse la nueva versión del mismo.

En futuros suplementos de RQ:G se incluirán conjuros adicionales de magia espiritual; probablemente algunos ya aparecieran en ediciones anteriores. Si el Director de Juego lo permite, los jugadores pueden volver al conjuro «original».

Cultos

Los numerosos cultos de Glorantha, piedra angular de la ambientación, se han descrito en ediciones anteriores, y tarde o temprano RQ:G cubrirá la mayoría de ellos, si no todos. Los primeros suplementos se centrarán en los cultos que habitan en el Paso del Dragón, y en futuras publicaciones se expandirá la lista de cultos según sea necesario.

Puntos de runa

A diferencia de las anteriores ediciones, ahora los conjuros rúnicos se lanzan gastando puntos de runa y de magia. Los nuevos aventureros comienzan con 3 puntos de runa y obtienen más sacrificando POD a su deidad. La forma más fácil de determinar cuántos puntos de runa debe tener un aventurero de ediciones anteriores consiste en sumar el número de puntos de POD que ha sacrificado el aventurero a cambio de conjuros rúnicos en RQ2/3 y convertir esa cifra en puntos de runa. El Director de Juego y los jugadores deben guiarse por las siguientes pautas adicionales:

- Si el aventurero es relativamente inexperto, comienza con 3 puntos de runa de su culto elegido.
- Un aventurero experimentado debería tener aproximadamente 6 puntos de runa de su culto elegido.
- Un maestro de las runas (sacerdote de las runas, señor de las runas, portavoz divino) debe tener al menos 9 puntos de runa de su culto.
- Para los cultos asociados, divide el total de puntos de runa del culto primario entre tres (redondeando hacia arriba), con un mínimo de 1 punto de runa.

Estos valores deben ajustarse para reflejar la historia del aventurero: un miembro de un culto particularmente activo podría tener más puntos de runa, mientras que otro menos devoto quizá debería tener menos.

Magia rúnica

La magia rúnica (llamada magia divina en RQ3) se ha sometido a una revisión drástica; ahora es mucho más corriente y pueden gastarse puntos de runa para lanzar cualquier conjuro rúnico común y cualquier conjuro rúnico especial aprendido del culto. Al convertir un aventurero de una edición anterior, usa las siguientes pautas:



- Los aventureros principiantes conocen todos los conjuros rúnicos comunes (ver página 317).
- Los aventureros principiantes conocen tres conjuros rúnicos especiales de su culto (consulta las descripciones individuales de cada culto en el capítulo **Cultos rúnicos**).
- Los aventureros que han realizado sacrificios a cambio de conjuros rúnicos especiales en una edición anterior conocen esos conjuros, aunque el total esté por encima de tres.
- A discreción del Director de Juego, el aventurero puede conocer un conjuro rúnico especial adicional de su culto por cada año que supere los 21 años de edad.

Usa las descripciones actualizadas de los conjuros donde estén disponibles. Si un conjuro ya no existe en RQ:G, el Director de Juego puede pedir a los jugadores que seleccionen otro conjuro, o bien permitir su uso adaptándolo como estime oportuno. Si el conjuro no aparece en esta lista, es que se llama igual y deberá utilizarse la nueva versión del mismo.

Cabe señalar que los conjuros que no están disponibles actualmente pueden aparecer descritos en futuros suplementos de RuneQuest.

Hechicería

La hechicería tiene algunos aspectos en común con el sistema descrito en RQ3, pero por lo demás ha sido remozada por completo. Algunos conjuros tienen nombres idénticos, pero es mejor considerarlos sistemas completamente diferentes. El Director de Juego debería colaborar detenidamente con el jugador para buscar soluciones a la conversión de un aventurero que usara hechicería en las ediciones anteriores, con las siguientes directrices generales:

- Los hechiceros novatos o principiantes usan simplemente las pautas que se dan para los usuarios de hechicería en la sección **Dominar nuevas runas o técnicas** (página 384).
- Para hechiceros más avanzados, el Director de Juego debe estimar cuántos puntos de habilidad asignar basándose en sus puntuaciones totales en las habilidades de hechicería (Alcance, Duración, Intensidad y Multiconjuro en RQ3). Se recomienda que cada incremento del 20% (redondeando hacia abajo) equivalga al dominio de una técnica o runa.
- Para los conjuros iniciales, el jugador debe elegir un número total de conjuros de hechicería igual al total de técnicas y runas dominadas. Se pueden seleccionar conjuros adicionales a un coste de 1 punto de POD.

Equipo

- Las armas y escudos de RQ3 usaban puntos de armadura (PA). Ahora son puntos de golpe (PG) y el equipo debe adaptarse en consecuencia.
- Todo el equipo (especialmente las armas y armaduras) de RQ2 y RQ3 debe adaptarse y reemplazarse por equivalentes para los casos en que no sean exactamente iguales. Muchas de las armas culturales de RQ3 (como el main gauche, el sai, el kukri o la naginata) no se utilizan en la región gloranthana del Paso del Dragón y por tanto no estarán disponibles inicialmente. Sin embargo, el Director de Juego puede permitir que los aventureros conserven estas armas como curiosidades, o simplemente dejar que las usen sin más.

Riqueza

Los precios se han modificado por completo. Los aventureros de ediciones anteriores serán considerablemente más ricos que sus homólogos de RQ:G, y el Director de Juego puede exigir que ajusten sus fondos iniciales.

- Los lunares (L) de RQ2 se reducen a la mitad.
- Los peniques de RQ3 se dividen entre tres.

Las ediciones anteriores proporcionaban a los aventureros grandes cantidades de tesoro. Para adaptar una aventura vieja a esta nueva edición, el Director de Juego debe dividir el valor de tesoro recomendado entre 10 o ajustarlo según sus preferencias particulares.

Combate

- Utiliza las nuevas fórmulas para los momentos de reacción.
- Las tablas de localizaciones de golpe para ataques cuerpo a cuerpo y con proyectiles se han combinado en una sola.
- Los escudos tienen ahora puntos de golpe en lugar de puntos de armadura.

Objetos mágicos

Estos objetos funcionan fundamentalmente de la misma manera que en ediciones anteriores, y pueden ser utilizados sin modificar (con la aprobación del Director de Juego).



Índice alfabético

A

A distancia, conjuro 248
Absorción 317
Acelerar embarcación 391
Adivinación 74, 271-272, 275, 295, 310, 317, 318, 340, 379
Administrar 175
Adorar 182
Adquirir una pasión 35, 74, 236
Afrontar el Caos 77, 283, 303, 305, 314, 318
Agilidad (modificador por categoría de habilidades) 58
Agilidad, habilidades de 51, 58, 164, 185, 259, 263, 331, 345, 416
Agricultura 175
Aguas tranquilas 391
Ahogamiento y asfixia 156, 157, 167, 401
Ahuyentar no muertos 318
Alcance de los conjuros 248, 385
Alcance de un conjuro de magia espiritual 256
Almacenamiento de tesoros 406, 407
Alquimia 176
Alterar criatura 318
Alucinación 319
Amor (familia) 24, 27, 38-40, 46, 65-66, 68, 70-71, 73, 75-79, 85, 233-234, 291, 292, 299-300, 307, 310
Amor (individuo) 27, 39, 233
Analizar magia 319
Ancestro encarnado 319
Ánima 267, 337, 351-362, 371, 378
Animar a los muertos 391
Aplastamiento 200, 203, 205, 210, 219, 222, 263
Aprendiz de chamán 25, 28, 65, 237, 320, 352, 353, 368, 417
Aptitudes chamánicas 359, 360
Aptitudes por encima del 100% 144, 415
Argan Argar 18, 24, 47, 68, 71, 74, 75, 110, 112, 274, 277, 289, 294, 311
Arma a distancia 61, 66, 71, 165, 185, 194, 213-215, 299, 300, 302, 306, 334
Arma arrojadiza 211, 299, 434
Arma cuerpo a cuerpo 61, 66, 185, 186, 192, 197, 198, 207, 264, 300, 302, 305, 334
Armadura espiritual 250, 264, 289-293, 295, 297-300, 302-303, 305-307, 309-310, 322, 328, 368, 369,
Armas, habilidades de 59, 64, 85, 152-153, 161, 167, 197, 221, 263, 319, 434
Armonía 319
Arrojar objetos 159
Arte 168
Artes marciales 176
Artesano 28, 65, 186, 411, 413, 423,
Artista 28, 65, 168, 423
Asalto de combate 54-55, 57, 82, 85, 137, 139, 147-150, 153, 156-157, 165, 167, 179, 187-189, 191-193, 195, 197, 200, 202, 204, 213, 220, 222-224, 245-247, 254-258, 262-263, 265, 273, 314-315, 319, 321, 323-325, 328-332, 340-341, 346, 349, 361-362, 366, 368-369, 386, 396
Atacar con ventaja o desventaja 224
Atadura 40, 83, 249-251, 257, 261, 274, 279, 289-310, 328, 337, 359, 360, 366, 391, 392, 396, 435
Atadura espiritual 257
Ataque 197
Ataques localizados 197
Atar elemental 391
Atar espíritu 392
Atar fantasma 319
Atraer espíritus 392
Atraer magia 392
Atraer proyectiles 392
Atraer una bestia 320
Atributos 23, 51, 54, 153, 180, 349, 377, 417
Augurios 141, 420, 421, 427
Aumentar/Disminuir viento 320
Auriga 28, 66, 164, 222, 302, 423
Aventureros inexpertos 25
Axis Mundi 320, 355

B

Babeester Gor 24, 47, 66, 68-69, 74-76, 119, 171, 272, 274, 277, 286, 289-290, 294, 299, 311
Bailar 168
Baile espiritual 183
Bandido 26, 28, 66, 378, 423
Batalla 177
Bendecir animales 320
Bendecir campeón 320
Bendecir cultivos 320
Bendecir embarazo 320
Bendecir índigo 321
Bendecir piedra de trueno 321
Bendecir tumba 321
Bersérker 321
Bloqueo espiritual 322
Burocracia 177
Buscar 48, 59, 61, 139, 144, 153, 154, 161, 187-189, 229, 236, 290, 300, 306, 308, 310, 362, 393, 401, 434,
Buscar libros 177
Búsqueda de espíritus 374
Búsqueda heroica 10, 141, 149, 237, 287-288, 335, 345-346, 420, 421,

C

Caídas 156, 165
Cambiar el viento 323
Caminar en la oscuridad 323
Canción reconfortante 323
Cantar 168
CAR 52
Características 5, 7-8, 23, 48, 51-54, 57-58, 60, 80, 141, 145-146, 151, 155, 168, 188, 192, 250, 285-286, 317, 319, 324, 343-346, 349, 356-357, 365, 374, 381, 415, 417-418, 425, 432-434
Carga 51, 54, 56, 150-151, 194-195, 207, 214-217, 220, 345, 411-412
Carisma 323
Carros 66, 153, 164, 221-222, 285
Certera, (Arma) 319
Chalana Arroy 18, 24, 26, 47, 73, 75-79, 104, 106, 110, 113, 119, 150, 176, 274, 277, 286, 290-291, 294, 298, 302, 306, 308, 311, 322, 336, 349, 389, 406
Chamanes 7-8, 13, 19, 65, 253, 255, 258, 263, 267, 269, 275, 291, 294, 306, 308, 351, 353, 355-363, 366, 371, 374, 377-379, 388
Charlatanería 169
Cierre 323
Círculo de protección 392
Claridad lógica 392
Clarividencia 323
Cola 258
Combate con habilidades superiores al 100% 202
Combate espiritual 40, 43-44, 56, 59, 61-63, 65, 70, 75, 77, 79-80, 139, 169, 182, 184, 244, 247, 250, 258, 261, 263-264, 279, 281, 287, 291, 306, 319, 322-323, 328, 335, 337, 343, 345-346, 349, 353, 355-361, 365-371, 379, 392, 401, 416, 418, 423
Combate sobre una montura 167, 219-220
Combatir enfermedades 323
Comerrobles 7, 39, 118, 306, 378-379
Comprender al ganado 184
Comunicación (modificador por categoría de habilidades) 58
Comunicación, habilidades de 52, 58, 168, 170, 178, 188-189, 263, 323, 361
CON 51
Condiciones de los encantamientos 250
Conducir carros 164
Confusión 258
Congregar nubes 323
Conjuro múltiple 324
Conocimiento *(conjuro)* 324
Conocimiento (modificador por categoría de habilidades) 58
Conocimiento, habilidades de 52, 58, 175, 282, 437
Consagrar 324
Consuelo de la mente lógica 392
Consumir el alma 393
Contramagia 258
Controlar (entidad) 258
Convertir cuerpo 393
Convertirse en [otra forma] 324
Coordinación 259
Cosecha 421
Coste de los conjuros 386
Costumbres 178
Creación de matriz 324
Creación de nuevos conjuros 390
Crear alucinaciones 393
Crear fisura 325
Crear fuego salvaje 325
Crear gran mercado 325
Crear imagen 393
Crear mercado 325
Crear olor 393
Crear pared ígnea 394
Crear sabor 394
Crear sensación 394
Crear sombra 325
Crear sonido 394
Crear un aventurero 23
Crecimiento acelerado 326
CRG máxima 56, 150-151, 167, 201, 267
Criadores de ponis 24-25, 62, 114
Cuchilla afilada 259
Cuchilla ígnea 259
Cultos 269

Cultos asociados 74-79, 150, 276, 279, 283-285, 289-311, 314-315, 437
Curación 51, 54, 56, 147-150, 157, 179, 328
Curación *(conjuro)* 259
Curación acelerada 394
Curación de heridas *(conjuro)* 326
Curación del cuerpo 326
Curación natural 56, 149-150, 347
Curar envenenamiento 326
Curar herida del Caos 326
Curar todas las enfermedades 326

D

Daka Fal 25-26, 47, 65, 73, 75, 77, 79, 119, 184, 277, 291, 300, 311, 319, 335, 352, 359, 363
Daño sufrido por las armas 201
Dardo veloz 259
De gnomo a gárgola 326
Dedo de fuego 394
Defensas del templo 288
Deflagración 395
Demolición 326
DES 52
Desaparecer 395
Deshonra 233-234
Deslizarse en silencio 60, 61, 69-70, 139, 144, 188-189, 216-217, 267, 299-300, 304, 310, 423, 434
Desmoralización 259
Despedazar 326
Despertar pasión 327
Despiece pacífico 178
Desplazarse sobre el agua 395
Destrabarse del combate cuerpo a cuerpo 197
Detectar (sustancia) 260
Detectar enemigos 260
Detectar espíritu 260
Detectar honor 327
Detectar la verdad 327
Detectar magia 260
Detectar no muertos 260
Detectar trampas 260
Detectar vida 261
Detener embarcación 395
Devoción (deidad) 26-27, 31-33, 36, 38, 40-41, 43, 45-46, 73, 83, 233-234, 276, 279
Devolver conjuro 395
Disfrazarse 169
Disipar magia 261
Disparar contra objetivos móviles 214
Disparar contra una refriega 215
Disparo certero 327
Dispersar nubes 327
Disputas de personalidad 230-231
Disrupción 261
Distracción 261
Dividir ataques 202
Domar toro 327
Dominar (animal) 395
Dominar (elemental) 396
Dominar (espíritu incorpóreo) 396
Dominar (humanoide) 396
Don de Kargan Tor 396
Don del Caos 327
Dormir 261
Duración de los conjuros 248, 386

E

Eiritha 25-26, 47, 71, 73, 75, 77, 118-125, 228, 230, 237, 274, 277, 292, 294, 301, 306, 311
Elementales 274
Eliminar magia 328
Empalamiento 200, 202-205, 207, 210, 215, 392
Empujón 146, 197, 219, 224
Encantamiento 249–251, 257, 261-262, 274, 276, 289, 324, 327-328, 390–392, 396
Encantamiento de armadura espiritual 328
Encantamiento de atadura 261, 328
Encantamiento de matriz de conjuro 261
Encantamiento de puntos de magia 262, 328, 396
Encantar (metal) 328
Encanto 169
Enfermedades 154-155
Enfriamiento 397
Engizi 47, 73, 75, 100, 109, 274, 277, 292-293, 311, 336
Enseñar conjuros 436
Entorpecer al Caos 328
Entrenamiento 51-52, 58, 60, 137, 141, 163, 175, 184-186, 218-219, 225, 274-278, 281, 353-354, 366, 390-391, 415-418, 420
Envejecimiento 25, 137, 420, 425
Eolianismo 68, 389
Ernalda 24-26, 38-39, 46-47, 65-68, 71-79, 81, 103-104, 107, 109-110, 112-113, 116, 118, 122, 128-129, 132-133, 141, 150, 169, 181, 183-184, 228, 233, 237, 246, 251, 269-274, 276-277, 282, 284-285, 287, 289-234, 299-302, 306, 308, 310-311, 313, 320, 328, 333, 336, 341, 383, 406-407, 421, 423
Esconderse 60-61, 66, 69-70, 139, 142, 188-189, 197, 236, 267, 299-300, 310, 361, 434
Escriba 24, 26, 28, 46, 66-68, 238, 304, 404, 413, 423
Escuchar 48, 59, 61, 66, 68-70, 79, 139, 152-153, 163, 169-170, 188-189, 290, 303-304, 308, 310, 401
Escudo 329
Escudo de tierra 329
Escudo ignífugo 329
Espíritu aliado 277, 279, 281, 286-287, 319, 329, 343, 345, 347, 378
Espíritu de represalia 274, 406
Espíritu guardián 329

Espíritus ancestros 336-336
Espíritus del culto 274, 336, 341
Esquivar 165
Esrolia 21, 23-24, 27-42, 45, 53, 62, 66, 68-71, 99-100, 107-114, 117, 174, 179-181, 294
Estallido mental 329
Estudiante 352
Eurmal 18, 24, 47, 66, 70, 73, 75-77, 104, 277, 294-295, 298, 302, 311, 389
Éxito crítico 142, 144-145, 149, 153, 164, 168-173, 176, 178-179, 182, 184-186, 188, 198, 200-207, 214, 224, 229, 231, 236, 241, 273, 360, 368, 391, 395, 422
Éxito especial 142, 144-145, 148-150, 153, 164-165, 167-173, 176-179, 182-186, 188, 198, 200-205, 210, 215, 219, 223-224, 229, 231, 236, 237, 241, 258, 318, 329, 353, 368-369, 379, 395, 422
Exorcismo 358
Experiencia adicional 80
Exposición al calor 161
Exposición al frío 161
Expulsar elemental (tipo) 329
Expulsión 329
Extensión 330
Extinguir 262
Extirpar (parte del cuerpo) 330

F

Fabricación 59, 61, 65, 68, 164, 186, 201, 207, 215, 296-297, 328, 417, 423, 434
Fanatismo 262
Fase lunar 139-140, 303
Fijar oscuridad 330
Filósofo 28, 68, 381, 384, 423
Flecha ígnea 262
Flotar 330
Foco 254-256, 260-261, 264, 320, 358, 378
Formación de falange 215, 222-223
FUE 51
Fuego 157
Fuego lunar 397
Fuerza 263
Fuerza de los conjuros 385
Fuerza de oso 331

G

Garras 331
Garrotazo 263
Geomancia 397
Glamur 263
Golpe crítico 200, 205
Granjero 24, 28, 68, 423
Gremios 65
Guerrero 24-28, 31, 68, 116, 138, 166, 211, 228, 234, 243, 248, 270, 273, 291, 300, 303-304, 307, 404, 413, 423

H

Habilidades chamánicas 353
Habilidades y el tiempo, las 139
Hablar con animales de rebaño 331
Hablar con insectos 331
Hablar con la mente 397
Hambre 161
Hechicería lunar 389
Herencias familiares 82-83
Hermandad del Colmillo Negro 378
Historia familiar 23, 25, 27, 29, 31, 42, 46, 62, 81-82, 426
Hombre Astado, el 353-355, 359
Honor 26-27, 29-37, 40-46, 66, 68-71, 76-77, 79, 233-234, 237, 239, 241, 296-297, 301-302, 307-308, 310
Humakt 14, 24-26, 47, 68-70, 76, 104, 106-107, 116, 119, 124, 128, 132, 182, 185, 191, 202, 217, 233, 244, 2501, 277, 279, 286, 288, 295-297, 304, 311, 319, 327-328, 349, 404

I

Identificar conjuro 397
Identificar entidad de otro mundo 397
Identificar olor 331
Iluminar 397
Ilusión gustativa 331
Ilusión móvil 331
Ilusión olfativa 331
Ilusión sonora 331
Ilusión táctil 332
Ilusión visual 332
Ilusiones 332
Impacto 332
Impavidez 332
Impuestos 407
Incinerar a los muertos 332
Inflamar 263
Ingresos básicos 64-73, 422-423, 425
Ingresos del aventurero 422
Iniciados 274-275, 284-285, 377-379
Inspiración 236
Inspiración rúnica 227, 229
Instantáneo, conjuro 139
INT 52
INT libre 384, 387, 390, 398
Intensidad 247-248, 384-387
Intercambio de conjuros 332
Interpretar 169
Intervención divina 272-273, 278-279
Intimidar 169
Intrigar 170
Investigación 413, 417
Inviolable 333
Invisibilidad 334

Invocación del mal 334
Invocar (entidad) 263
Invocar (especie) 397
Invocar al fundador 335
Invocar ancestro 335
Invocar ancestro específico 336
Invocar elemental (tipo) 336
Invocar espíritu del culto 336
Invocar espíritu del orden 337
Invocar espíritu mentor 337
Invocar guardián del hogar 338
Issaries 18, 24-26, 47, 65, 71, 75-77, 104, 109-110, 112-113, 116, 119, 164, 166, 174, 250, 272, 277, 283, 285-286, 291, 295, 297-298, 302, 304, 311, 325, 333, 389, 406-408, 416, 419

J

Jinetes de bisonte 25, 48, 53, 119, 122, 166
Jinetes de gran llama 48, 53, 119
Jinetes de impala 26, 48, 53, 121
Jinetes de sable 26, 28, 34, 53, 122, 237
Juego 178
Juego de manos 59, 61, 70, 139, 187-188, 295, 423, 434
Juramento 338

L

Ladrón 24, 28, 70, 132, 294-295, 333, 423
Lanza de caballería 61-63, 69-70, 79-80, 82, 211, 220, 304, 417
Lanza solar 338
Lanzar un conjuro rúnico 314
Lealtad (ciudad) 27, 234
Lealtad (clan, tribu) 27, 234
Lealtad (individuo) 27, 234
Lealtad (templo) 27, 234
Leer la mente 338
Leer/escribir (lengua) 178
Lengua propia 170
Lhankor Mhy 11, 18, 24, 26, 47, 66, 68, 75-77, 104, 110, 113, 116, 119, 126, 176, 183, 189, 272, 283, 286, 291, 295, 298, 302, 311, 315, 333, 347, 381, 389, 404
Liberar fantasma 338
Linterna 264
Lluvia 338
Localización de golpe 146-147, 149-150, 157, 165, 168, 179, 197-200, 204, 206-207, 211, 214-215, 219-220, 222-224, 261, 273, 296, 324, 326, 344, 347, 368-370, 394, 397, 401
Localizar (sustancia) 339
Localizar enemigos 339
Locuacidad 339
Locura 339
Lógica 398
Luz 264
Luz solar 340

M

Magia (modificador por categoría de habilidades) 59
Magia curativa 149
Magia rúnica apilable 315
Magia rúnica común 317
Magia rúnica especial 74
Magia simpática 387
Magia, habilidades de 182
Malkionita 389
Manipulación (modificador por categoría de habilidades) 59
Manipulación, habilidades de 185
Mano de hierro 264
Mar abierto 398
Maran Gor 24, 26, 47, 66, 69, 75-76, 116, 132-133, 274, 277, 290, 294, 298-299, 311
Matrimonio 33, 81, 426-427
Mecanismos 187
Meditar 184
Mejorar INT 398
Mellar armas 264
Mentir 340
Mercader 24, 26, 70, 423, 425
Miedo 340
Miedo (tipo o individuo) 27, 234
Miembros laicos 274, 284-285
Mitigar daño 398
Modificadores a las características por tierra natal 53
Modificadores por categoría de habilidades 57
Modificadores por fecha sagrada 183
Modificadores por lugar sagrado 183
Momento de reacción 57, 192, 194-195, 198, 202, 210, 218, 221, 225
Momento de reacción de un conjuro 254
Momento de reacción por DES 57
Momento de reacción por TAM 57
Monomito 381
Montar 165
Moral 340
Morocante 121-122
Movilidad 264
Movimiento 14, 32, 47, 49-50, 54, 79, 82, 102, 138, 140, 144, 151, 153, 160-161, 164-165, 184, 187-188, 191-195, 206, 214, 217, 220-223, 230-231, 235, 247, 264-265, 292, 297, 300, 302, 304, 307, 310, 319-320, 325, 327, 330-333, 349, 382, 387-388, 391
Muerte y daño permanente 149
Múltiples actividades ajenas al combate 195
Múltiples actividades en combate cuerpo a cuerpo 195

N

Nacimiento de niños 426
Nadar 167
Navegación 178

Náyades 293
Negociar 171
Negociar con espíritus 365
Neutralizar (runa) 400
Neutralizar armadura 398
Neutralizar magia 398
Neutralizar magia espiritual 400
Niebla 340
Nieve 340
Niñohallado 47, 66, 76-77, 79, 118-119, 277, 299-300, 306, 310-311
Nivel de vida 64, 403, 422-424
Noble 24-26, 28, 30-31, 43, 64, 66, 68, 71, 73, 82, 108, 126, 128-129, 177, 222, 279, 281, 295, 304, 389, 403-405, 408-409, 423-425
Notas sobre el combate 225

O

Ocultar 187
Ocultar fuego 341
Ocultar riqueza 341
Odayla 26, 47, 66, 75-77, 79, 104, 132, 273, 277, 291, 300, 302, 310-311, 313, 331, 342, 348
Odio (grupo o individuo) 27, 235
Ofrendas de objetos valiosos 183, 316
Ofrendas vivas 183, 316
Ojos de gato 341
Ola gigante 400
Oratoria 171
Ordenar a (especie) 341
Ordenar a adoradores 341
Ordenar a espíritu del culto 341
Ordenar a sacerdotes 341
Orlanth 14, 18, 24-26, 38-40, 42, 46-47, 49, 66, 71, 73, 75-81, 103-104, 106-110, 112-114, 119, 122, 125-129, 132-133, 140, 159-160, 166, 175, 181-184, 191, 196, 222, 233, 235, 243-245, 269-274, 277, 281-285, 287-288, 291, 293-295, 297-303, 305-307, 309-311, 313-314, 321, 327-328, 334, 341, 347, 349, 367, 372, 377, 383, 389, 404-406, 417, 419, 421
Orlanth Aventurero 66, 69-70, 77, 79, 273, 279, 283, 285, 294, 298, 302-303, 313
Orlanth Tronante 69-70, 75, 77, 274, 283-284, 293-294, 302
Oscuridad 153
Otear 188
Otra lengua 173

P

Palabras en el viento 342
Pánico 342
Pantalla espiritual 264
Parada 264
Paradas posteriores a la primera 200
Pared de luz 264
Pared oscura 265
Pasaje 342
Pasiones 8, 11, 19, 24-31, 36, 40-41, 44-46, 64-71, 73-79, 102, 137, 141. 145-146, 191-192, 203, 230, 233-237, 275-276, 279, 283, 288-310, 327, 355, 365, 368, 370, 392, 398, 415, 432
Paso del Dragón 11, 15, 17-19, 21, 23-26, 28, 31, 35, 37-39, 41, 43-44, 46, 68, 80-81, 99-103, 107, 109-110, 112-117, 122-128, 132-133, 139, 166, 173-176, 178, 180-181, 210, 222, 231, 233, 238, 241, 245, 255, 269, 288-289, 292, 294, 303, 307-308, 351, 359, 377, 381, 391, 404, 407-408, 437-438
Pastizales, los 23-24, 28, 36, 99-100, 114-117, 174, 178, 294
Pastorear 178
Paz 342
Penetrar el velo 400
Percepción (modificador por categoría de habilidades) 59
Percepción, habilidades de 188
Percibir asesinos 185
Percibir el Caos 185
Persecuciones 152
Pescador 28, 71, 423
Pestillo 342
Piel de oso 342
Pifia 142-143, 145, 149, 153, 156, 163-165, 167-171, 173, 176-179, 182-189, 198-202, 205-207, 221-222, 229, 231, 236, 238, 241, 265, 267, 314, 318, 327, 335, 339-340, 343, 353-355, 368, 370, 375, 387, 392, 405, 422
Plano espiritual 11, 15, 19, 65, 155, 169, 183-185, 231, 243, 253, 261, 267, 306, 308, 319, 351-360, 362-363, 365-375, 378, 397
POD 52
Poder de la tierra 342
Pol-joni 25-26, 48, 63, 69-70, 108, 122, 125, 166
Portavoz divino 73, 269, 278, 284, 286, 289, 293, 298-299, 302, 304, 309-310, 313-315, 418, 433, 437
Posesión 361, 370
Potenciar un conjuro 248, 387
Práctica ritual 245
Prax 14, 17, 19, 23, 25-26, 29-39, 42-44, 48, 62, 65-66, 68-70, 99-100, 108, 116, 118-122, 124-126, 128-130, 140, 174, 179, 207, 220, 228, 238, 255, 288-289, 292, 306, 351, 354, 365, 379, 411
Precios de bienes y servicios 408
Preparación de un ritual 246
Preparar cadáver 185
Preparar o cambiar un arma 194
Presas 224
Preservar objeto 400
Primeros auxilios 179
Producir fruto 342
Protección 265

Protección contra armas 400
Protección espiritual 401
Proyección extracorpórea 342
Proyectil múltiple 265
Pruebas mágicas 230
Psicología 188
Pueblo caballo 62, 79, 110, 114, 116-117, 173-175, 178, 294, 307
Puntos de armadura 198, 204, 215, 325-326, 328-329, 342, 438
Puntos de golpe 55
Puntos de magia 54
Puntos de runa 11, 25, 73-74, 80, 125, 182-183, 185, 244, 247, 272-273, 275-279, 281-284, 287-288, 291, 295, 307, 310, 313-317, 321, 324, 329, 332-333, 335-336, 343, 345-346, 349, 379, 420, 437
Puntuación básica de habilidad 60

R

Ralentizar 265
Rastrear 189
Reconstrucción 343
Recuerdo nítido 401
Recuperar puntos de runa 315
Reflejo 343
Reforzar 45, 49, 144-146, 163-164, 168-169, 174, 182, 184, 188-189, 203, 221, 223, 227, 229, 236, 239, 241, 246-247, 254, 314, 392, 397-398
Reforzar aptitudes 144-145
Reforzar habilidades 163, 168, 189, 203, 227, 392, 398
Refuerzarred 343
Refugio 343
Regalos 408
Regenerar miembro 344
Reintentar una tirada de aptitud 142
Relámpago 344
Remar 167
Remendar la carne 401
Reparación 265
Reproducción 344
Reputación 11, 19, 26, 29-37, 40-46, 82-83, 170, 177, 180, 233, 237-239, 241
Rescate 64, 407
Resistir conjuros 244
Respirar aire/agua 344
Restaurar la salud 344
Resucitar 345
Resucitarse a uno mismo 361
Resultados de ataques y paradas 199
Resultados de las aptitudes, tabla de 143
Resultados del daño 146
Revelar runa 401
Rielar 265
Risa colectiva 345
Ritmo de curación 56
Robar aliento 401
Runas 6, 8, 11, 13-15, 19, 23, 26, 45, 47-50, 53-54, 66, 73, 76, 81, 102, 114, 137-138, 141, 144-146, 150, 181, 183, 185, 191-192, 203, 213, 222, 227, 229-231, 237, 241, 243-244, 246, 248-249, 253-254, 269, 271-279, 281-286, 288-295, 297-308, 310, 313-316, 331, 333, 341-342, 346-349, 351, 359-360, 368, 370, 374, 377-379, 381-391, 415, 418, 420, 423, 426-427, 433, 437-438
Runas en conflicto 230
Ruta 345

S

Saber animal 179
Saber celestial 179
Saber de las razas antiguas 179
Saber espiritual 185
Saber mineral 180
Saber regional 180
Saber religioso 181
Saber vegetal 182
Sacerdote 73
Sacerdote de las runas 73, 269, 272-273, 276-279, 281-282, 286, 289, 293, 295, 298, 301-302, 308, 310, 313-315, 378, 418, 437
Sacerdotes principales y sumos sacerdotes 281
Sacerdotisa de las runas 276-277, 291-293, 299, 304
Sacrificio 183, 316
Sacudir la tierra 345
Sajar espíritu 345
Saltar 167
Salto 345
Sartar 14, 18, 21, 23-24, 26-28, 30-46, 53, 62, 66-71, 99-109, 124-126, 128, 138, 140, 174, 179-181, 235, 238, 282, 285, 301, 367, 372
Secar la tierra 346
Sed 161
Sellar alma 346
Señor de las bestias 346
Señor de las runas 8, 73, 269, 273, 277, 279-282, 286, 289-290, 297, 300, 302-307, 310, 313-315, 379, 437
Señores sacerdotes de las runas 281
Séquito 404
Siete Madres 26, 47, 66, 68-71, 73, 77, 119, 126, 128, 166, 181, 274, 277, 282, 302-305, 311, 314
Sigilo (modificador por categoría de habilidades) 60
Sigilo, habilidades de 189
Silencio 267
Sinceridad 347
Subcultos 282, 285, 295, 301-302
Sucesos familiares 426
Supervivencia 182
Suprimir a Lodril 347

T

Tabla de resistencia 145-147
Tabúes 363
Tajo 204-205
Tajo *(conjuro)* 347
TAM 51
Tamaño de los objetos 151
Tarsh Lunar, el 23, 26-27, 30-44, 48, 53, 63, 66, 68-71, 99, 126-128
Tasar objetos 182
Técnicas 383-384
Teletransporte 347
Teletransporte guiado 347
Temperatura y precipitaciones 102, 104, 110, 116, 122, 129, 132
Templos 284-286
Temporal, conjuro 248, 256
Tiempo atmosférico, el 159
Tiempo de lanzamiento 386
Tiempo Sagrado 140, 420
Tipos de conjuros 247
Tirada de característica 141
Tiradas de experiencia 415
Tiradas enfrentadas 142
Tiro con arco montado 220
Tocar instrumentos 187
Toque, conjuro de 248
Toro Tempestuoso 14, 24-26, 47, 66, 69-70, 75, 77, 102, 110, 118-119, 122, 124, 166, 185, 228, 272, 274, 277, 279, 283, 291-292, 294, 303, 305-306, 311, 318, 322, 327, 333, 377, 404
Traducción 347
Tragar 347
Trance curativo 347
Trance de la espada 348
Trance del hacha 348
Transformación personal 348
Tratar enfermedades 182
Tratar envenenamientos 182
Trepar 168
Trueno 348
Turbación mental 229, 231
Turno completo 137, 139, 148, 154, 168-169, 171, 188-189

U

Unión espiritual 348
Usar dos armas a la vez 225
Usar una pica contra una carga de caballería 200
Usos fortuitos de las runas 229

V

Veneno 157
Ver el camino 348
Viaje espiritual 185
Viejo Tarsh, el 23, 26-27, 30, 32-39, 44, 48, 53, 63, 66, 69, 71, 99, 122, 129-130, 132, 174, 203
Vigor 267
Vigorizar 348
Vinga 77, 79, 81, 112, 283, 301-302, 314
Visibilidad 267
Visión acuática 267
Visión del alma 348
Vista lejana 267
Vista mágica 267
Vórtices espirituales 374-375
Vuelo 349

W

Waha 25-26, 47, 65-66, 69-71, 73, 75-77, 118-122, 125, 228, 269, 274, 277, 292, 300, 306, 311, 318, 333, 353, 356, 359, 363, 371
Wyters 284, 286

Y

Yelm 21, 25, 47, 65-66, 69-71, 75, 77-79, 116, 128, 138, 159-160, 233, 271, 274, 277, 279, 286, 288, 290-291, 294, 301, 307-308, 310-311, 340, 349
Yelmalio 24, 26, 47, 68, 70, 75, 79, 104, 108-110, 119, 125, 128-129, 220, 277, 279, 286, 294, 301, 308-311, 341, 404, 409
Yinkin 47, 66, 71, 75-77, 79, 81, 104, 132, 277, 291, 300, 303, 310-311, 331, 377
Yugada 40, 287, 320, 404-405, 423, 425

Z

Zorak Zoran 271-272, 304, 306, 309, 436
Zzaburi 389

¿QUIERES MÁS RUNEQUEST Y GLORANTHA? ¡TENEMOS MÁS!

Bestiario de Glorantha

Un compendio de monstruos para *RuneQuest: Aventuras en Glorantha*. Casi doscientas criaturas y una docena de especies no humanas para crear nuevos aventureros, incluidos enanos, elfos, morocantes, troles... ¡incluso patos! Con magníficas ilustraciones y rebosante de información. ¡Un suplemento indispensable para tus campañas de *RuneQuest*!

Pantalla del Director de Juego

¡Empieza hoy mismo tus aventuras con *RuneQuest*! La *Pantalla del Director de Juego* contiene un suplemento con información para ambientar partidas en el Paso del Dragón, con detalladas descripciones de lugares como el Fuerte Vinoclaro y el Sendero del Pomar, así como docenas de personajes no jugadores y tres escenarios interconectados para comenzar a jugar lo antes posible. También se incluye una espléndida pantalla para el Director de Juego, mapas adicionales, un calendario y multitud de hojas de referencia.



EDGE STUDIO

CHAOSIUM INC.

Para todo lo que necesites sobre *RuneQuest*, visita edgeent.com - edge-studio.net

"La emoción más intensa es el miedo, y el más antiguo es el miedo a lo desconocido."
— H.P. Lovecraft

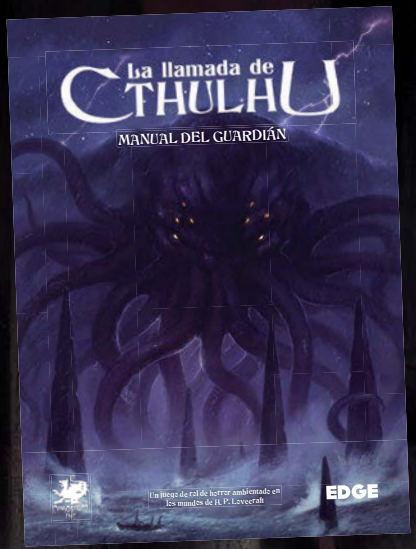
La llamada de CTHULHU®

El juego de rol definitivo de terror y misterio

Un clásico de culto galardonado con más de 80 premios durante su larga y prolífica trayectoria. Esta 7ª edición de LA LLAMADA DE CTHULHU es compatible con todas las anteriores. ¡Casi 40 años de suplementos y aventuras para jugar!

Es muy probable que el destino del mundo dependa de tus compañeros y tú. ¿Estáis dispuestos a desvelar conspiraciones malignas y enfrentaros a los Mitos?

La llamada de Cthulhu, *RuneQuest* y la mayoría de los juegos diseñados por Chaosium utilizan el sistema Basic Roleplaying (BRP) como base para sus reglas. Una vez que te familiarizas con cualquiera de ellos, ya sabes jugar a todos los demás.



¡El ***Manual del Guardián*** es el siguiente paso en *La llamada de Cthulhu*!

"Ni espadas, ni magos; sólo humanos corrientes en situaciones desesperadas que luchan por desentrañar los enloquecedores horrores de los Mitos lovecraftianos. Todo esto nos depara el juego de rol de *La llamada de Cthulhu*, y al cabo de más de 40 años todavía seguimos volviendo a por más." — Gizmodo



EDGE

La llamada de Cthulhu está disponible en www.edgeent.com y en tiendas especializadas

CHAOSIUM INC.

Visita el mundo que cambió los juegos de rol para siempre...

BIENVENIDO A GLORANTHA

UN MUNDO DE FANTASÍA COMO NINGUNO... un mundo mitológico de seres mortales y dioses, mitos y cultos, espíritus y elementales, monstruos y héroes.

La magia impregna toda la existencia y los lazos con la tribu, el clan y la familia son tan importantes como las relaciones entre los mortales y los dioses a los que adoran. Más allá de los dioses y los espíritus se encuentran las runas que engendran y definen la realidad, de forma que quien domina las runas, es capaz de dar forma al mundo.

Glorantha es el mundo de *RuneQuest* y también la ambientación fantástica para un juego de rol más elogiada de todos los tiempos.

Los dioses demandan a los aventureros mortales que se conviertan en héroes y luchen por la supervivencia del mundo.

¡ES EL MOMENTO DE QUE COMIENCEN TUS AVENTURAS!



Este libro incluye:

- El sistema de creación de personajes que relaciona a tu aventurero con el mundo, su familia, sus fines y genera su propia historia.
- Reglas que te permiten personalizar y mejorar tu personaje como quieras.
- Descripciones de los dioses mayores y sus cultos.
- Un sistema de combate rápido, intenso y cautivador en el que cualquiera puede morir de un solo golpe.
- Una guía de las Runas y otros tipos de magia como la espiritual, la hechicería y la magia rúnica que permite a los mortales ejercer un poder propio de los dioses.
- Todas las reglas que necesitas para jugar.

Esta nueva edición de *RuneQuest* supone el Regreso triunfal del universo y el sistema que han inspirado a jugadores de todo el mundo durante décadas. Es apto tanto para jugadores principiantes y experimentados, así como para aficionados nuevos y viejos de Glorantha.

CHAOSIUM INC.

GREG STAFFORD'S GLORANTHA

EDGE

EDGEENT.COM EDGE-STUDIO.NET

RUNEQUEST
SKU : EECHRQ01
ISBN : 8435407625372

8 435407 625372