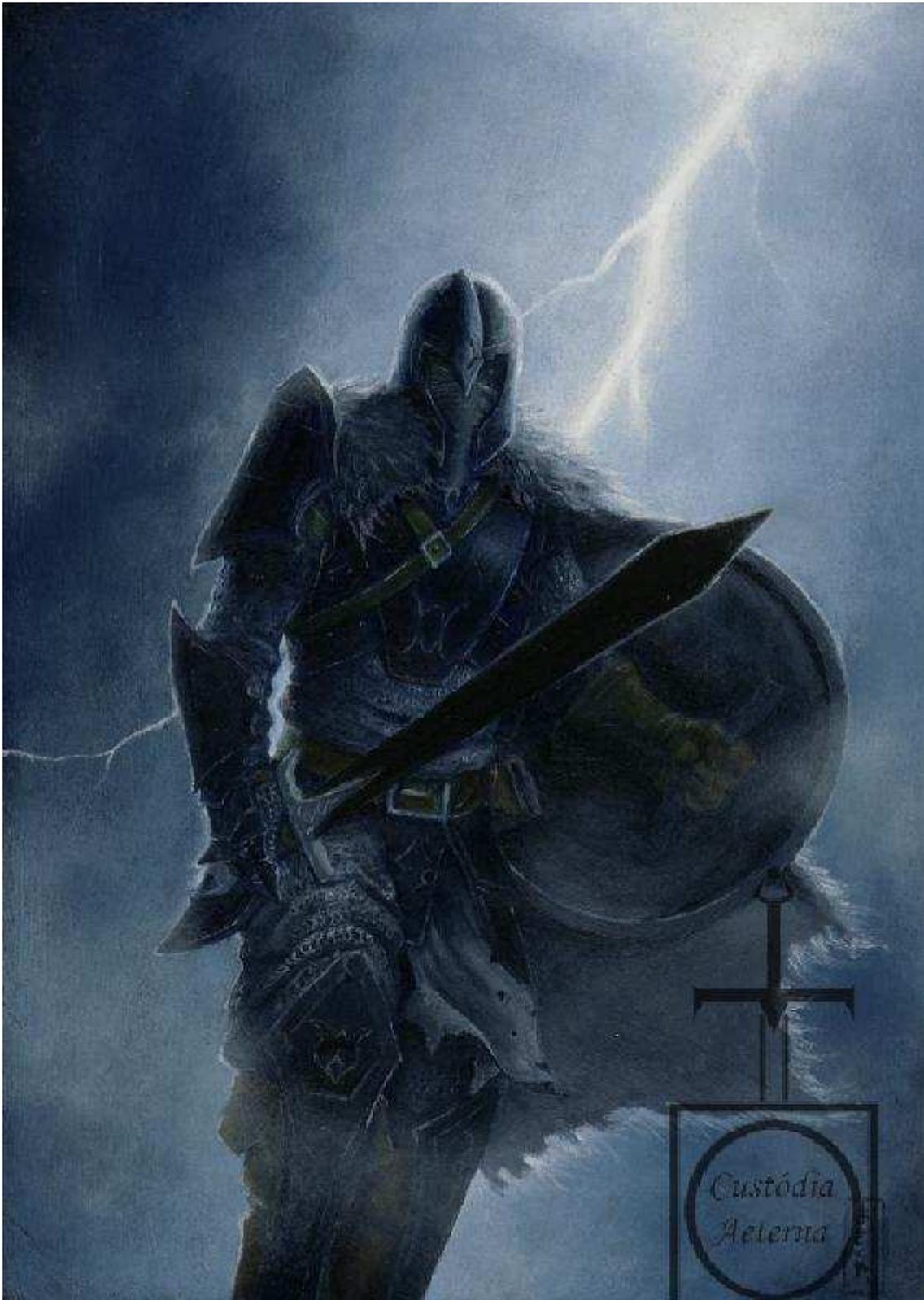


ESPADA NEGRA: JUEGO DE ROL



VERSIÓN BETA 415

ADVERTENCIA

El presente manual es una versión BETA. No solamente algunos aspectos están pendientes de revisión, sino que además el volumen en sí es una extracción de la versión web de Espada Negra. Debido a ello no es particularmente práctico e incluye, entre otros, los siguientes errores:

- Tablas descentradas.
- Absoluta falta de índice
- Saltos de página que cortan texto, tablas e incluso imágenes.
- Faltas de ortografía variadas.

Las siguientes consideraciones también deben tenerse en cuenta:

- Las imágenes están en una resolución baja.
- Se liberarán más versiones antes de la definitiva.
- El tamaño del volumen es prolongado.

Por todo ello se recomienda **NO IMPRIMIR** el presente volumen y utilizarlo únicamente en dispositivos electrónicos.



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

INTRODUCCIÓN

Los Hermanos de la Espada Negra te damos la bienvenida a nuestro juego de rol. Uno duro, explícito e intenso que te obligará a comprometerte de una u otra forma. Hay muchos otros juegos, pero en ninguno el acero corta tanto, el fuego quema tanto o tan frecuentemente la muerte es una moneda de cambio con la que los personajes tienen que lidiar.

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

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

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



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

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

También están (y estarán) disponibles las novelas, cuya lectura puede suponer un comienzo interesante, o quizá una forma de comprender más efectivamente los posibles sucesos.

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

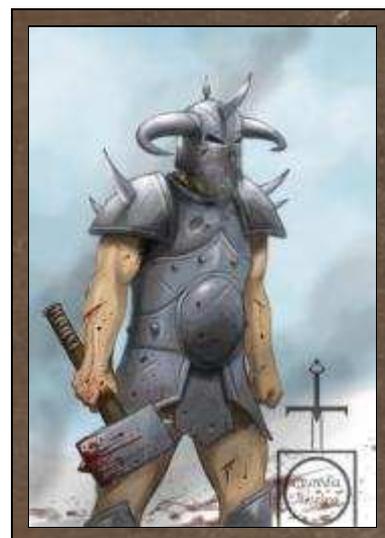
- Realismo: Se trata de conseguir que los efectos de las acciones sean naturales, y cumplan tanto las leyes físicas esperables como los preceptos sobrenaturales del mundo de la Espada Negra.
- Simpleza: La cualidad que permite que el juego se aprenda de forma relativamente fácil. No es

difícil aprender a jugar, y las situaciones se resuelven de forma relativamente ágil.

- Profundidad: En este caso la grandeza que permite el interés a largo plazo: si bien es fácil hacer un personaje y jugar, ser un superviviente y tener éxito en el mundo de Espada Negra puede ser una tarea difícil y concienzuda.

Para jugar al juego es necesario lo siguiente:

- Personas: Para hacer de jugadores, o de Creador. El número ideal de jugadores depende mucho del tipo de partida a jugar y de las preferencias de los mismos.
- Papel: Para tomar notas, hacer dibujos o realizar cálculos.
- Lápiz: El complemento necesario para el papel.
- Goma de borrar: necesaria para alterar información acumulada en el papel.
- Sacapuntas: Muchos jugadores dan por supuesta su existencia. Con cierta habilidad se puede usar una navaja en su lugar, o en caso de extrema urgencia unas tijeras.
- Monedas: Un número moderado de ellas que tengan cara y cruz. También sirven otros objetos, como dados, o incluso runas o tabas.
- Contadores: Cualquier cosa, como piedras o garbanzos pueden servir. Conviene que no sean monedas, o se acabarán mezclando.
- Imaginación: La máxima posible, en grandes dosis. Por fortuna es fácil de transportar.
- Desinhibición: Una cantidad mínima es necesaria.



No son necesarios:

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

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

Atribuido a Siaral, sumo corrector.

Notas: Con frecuencia aparecerán notas de este tipo para hacer aclaraciones o sugerencias, así como explicar ocasionalmente por qué las reglas son como son. Las que están a la derecha de esta no incluyen aclaraciones de reglas, sino que son textos ambientales.

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

NOCIONES BÁSICAS

Los jugadores se reúnen y durante el tiempo que dura la sesión juegan una partida en la que intervienen unos personajes. A lo largo de muchas partidas habrán realizado una campaña. Esto ha sido repetido con éxito a lo largo de la historia de los juegos de rol. Si eres veterano en ellos, ve directamente a la segunda parte de este capítulo en el que están explicados conceptos específicos del sistema de rol de Espada Negra.



Personaje

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

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



Jugador

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

En general los jugadores son el elemento más importante de un juego de este tipo, por lo que la coordinación, asistencia y ciertas buenas intenciones son necesarias en mayores dosis que en actos sociales menos sofisticados.

Creador



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

Partida

Conjunto de hechos acontecidos en un espacio de tiempo arbitrariamente breve y muchas veces conexo, como por ejemplo una tarde. Normalmente la partida está limitada por los hechos que pueden acontecer y por el tiempo que pueda durar. Por lo general una partida no será independiente, sino que estará unida a otras formando una campaña, que finalmente dará lugar a una historia concluyente. Una campaña no tiene una acotación temporal objetiva, y puede durar tan poco como una partida, o varios años, o toda una vida, y aún más. Las historias de las campañas y partidas pueden ser tremendamente variadas, y ser épicas y afectar a la gobernabilidad de los reinos y dioses, o ser más mundanas y cercanas, tratando de aventuras, búsquedas de tesoros, o incluso desgracias usuales.



Chequeo

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



Ejemplo: Un personaje quiere impactar con su arma a un enemigo. Se ha determinado lo siguiente:

- La variable es tres. En este caso está en la ficha (proviene de su agilidad).
- La constante es cuatro. En este caso está en la ficha (proviene de su arma).
- La dificultad es cinco. En este caso proviene de la ficha de su oponente.

El jugador toma tres monedas, y las arroja al aire de forma que caen encima de la mesa de la siguiente forma: C,X,C. El número total de caras es dos, a lo que le suma cuatro para un total de seis, que es superior a la dificultad, que era cinco. El resultado es un éxito, por lo que el personaje impacta a su enemigo.

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

En la mayoría de chequeos el personaje puede esforzarse (y cansarse) para mejorar sus posibilidades. Si así lo decide, invierte un punto de aguante y puede arrojar el doble de monedas. Si no se especifica lo contrario, en un chequeo es posible esforzarse.

Ejemplo:

Chequeo de fuerza con daño: Se tiran tantas monedas como la fuerza, y se añade el daño al número de éxitos. Es posible invertir un punto de aguante para tirar tantas monedas extra como la fuerza (un total de dos veces la fuerza).

Nota: Recuerda que puedes usar cualquier cosa en lugar de monedas. Puedes usar dados de seis caras y establecer que el éxito es sacar cuatro o más de cuatro. Puedes usar cualquier tipo de dado y establecer que el éxito es sacar par. O incluso puedes usar tablillas de los dioses.

Chequeo de inteligencia con agricultura sin aguante: Se tiran tantas monedas como la inteligencia y se añade la agricultura. No es posible invertir aguante para añadir monedas. Los chequeos sin aguante suelen darse en tareas que implican actividades de larga duración.

Chequeo de forja sin aguante: Se tiran tantas monedas como la forja, y no se añade nada. No es posible invertir aguante para añadir monedas. Este tipo de tiradas están asociadas a un proceso creativo.

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



Poderes

Cada una de las capacidades sobrenaturales que los personajes reciben gracias a la influencia divina. Estos poderes implican una relación entre el dios y los personajes. Es la única expresión de facultades sobrenaturales que los jugadores pueden ejecutar intencionadamente en el mundo de la Espada Negra.

Naciones

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

Muerte

Aunque no es necesario explicar lo que esto significa, y sin entrar en pantanosas divagaciones científicas y filosóficas, la muerte en el juego de Espada Negra es un evento muy posible, mucho más que en otros juegos de rol. No te relajes, cualquier mala decisión podría ser la última cuando se baila entre espadas.

ATRIBUTOS Y CUALIDADES

Cada personaje tiene una serie de características básicas que lo hacen diferente de los demás. Los atributos son la más básica de estas, permiten entender en un vistazo la naturaleza del personaje y se usan en los chequeos de habilidades y en combate. Las cualidades se calculan a partir de estos y se utilizan normalmente en combate.



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

Los atributos están relacionados con la interpretación, especialmente en el sentido de que los personajes tienen atributos mentales que deberían afectar a dicha interpretación.

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

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

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

Tipo	Atributo	Descripción
Físico	Fuerza	Capacidad muscular.
	Agilidad	Velocidad, precisión y coordinación.
	Resistencia	Recuperación del cansancio.
Mental	Voluntad	Capacidad de soportar calamidades.
	Inteligencia	Capacidad de solucionar problemas de tipos variados.
	Liderazgo	Capacidad de trabajar en grupo y realizar acciones sociales.
Sobrenatural	Potencia	Potencia de los poderes sobrenaturales.
	Defensa	Resistencia a los poderes sobrenaturales.
	Extensión	El número de esferas de las que el jugador podrá lanzar poderes, y la capacidad para almacenar energía.

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

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

Agilidad: Tiene su origen en la velocidad, flexibilidad y coordinación, y es determinante sobre la capacidad de esquivar así como la de impacto y la iniciativa. Se usa en muchas habilidades.

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

Voluntad: Viene impuesta por el carácter y resistencia al dolor del personaje. Determina el sufrimiento que el personaje puede soportar, y está implicado en ciertos cálculos del sistema de combate a fin de evitar el aturdimiento y la inconsciencia. Es muy determinante en combate y también se relaciona directamente con la motivación. Los personajes con alta voluntad también resisten más eficazmente ciertos poderes sobrenaturales.

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

Liderazgo: Capacidad de comprensión y manejo social del individuo. Es determinante para mejorar la habilidad táctica del individuo y para determinar el número de seguidores y el tamaño de congregaciones.

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

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

Extensión: Amplitud sobrenatural del individuo. Un personaje con mucha extensión tendrá dominio sobre más entornos sobrenaturales, y además podrá almacenar más energía en su ser.

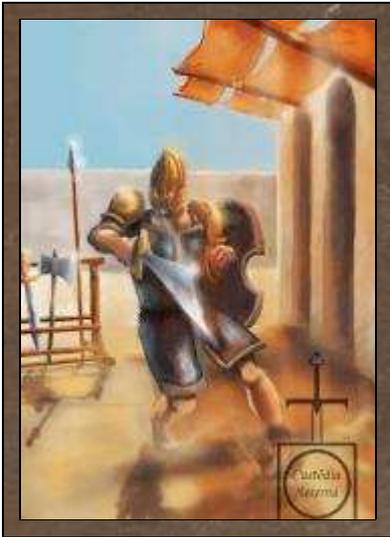
Cada atributo de cada personaje tendrá asignado un valor numérico mayor o igual que 0. Se pueden interpretar las asignaciones numéricas de los atributos de la siguiente forma:

Atributo a 0: Deficiencia grave. Un personaje con un atributo a 0 será un completo inútil en cualquier tarea relacionada con dicho atributo. Por ejemplo un personaje con fuerza 0 no tiene fuerza ni para andar, un personaje con agilidad 0 no podrá coordinar sus movimientos, y así.

Atributo a 1: Persona torpe en el atributo. Un personaje con fuerza 1 será débil, uno con inteligencia 1 será lento en sus decisiones, y uno con liderazgo 1 ni siquiera hablará con velocidad normal.

Atributo a 2: Persona competente en el atributo. En este nivel están la mayoría de las personas,





incluyendo a las que ejercen profesionalmente en tareas relacionadas, sin destacar especialmente en ellas.

Atributo a 3: Capacidad destacada. Un atributo a nivel 3 marca una faceta del personaje que sin duda le configura como muy capacitado en todas las tareas que la requieran. Un personaje con fuerza 3 tendría una notable complexión y musculatura, mientras que uno con agilidad 3 sorprendería con movimientos rápidos y precisos. Un personaje con inteligencia 3 tendría frecuentemente ideas notables y estaría muy capacitado para los estudios.

Atributo a 4: Capacidad muy destacada. Un atributo a 4 es algo realmente fuera de lo común y llama la atención. Un personaje con resistencia 4 correría la maratón en un tiempo muy notable, mientras que uno con voluntad 4 aguantaría sufrimientos indecibles. Uno con liderazgo 4 sería un líder natural capacitado para

convencer a muchas personas.

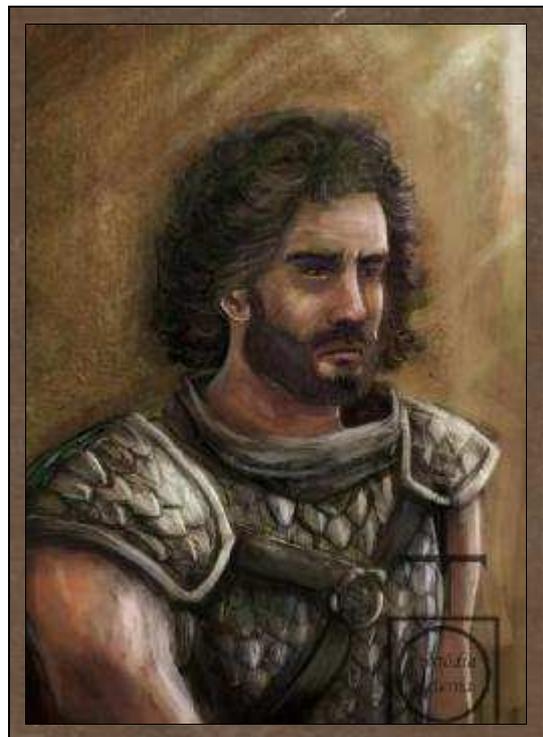
Atributo a 5: Genio en la cuestión. Un atributo a nivel 5 es síntoma de una capacidad y talento que se da pocas veces. Un personaje con fuerza 5 probablemente ganaría todos los pulsos que existieran, mientras que uno con inteligencia 5 tendría una comprensión privilegiada de cuantos problemas se le planteasen.

CREACIÓN DE PERSONAJES:

El Creador de la partida comunicará a sus jugadores qué rango de personajes podrán usar (vulgar, capacitado, luchador o héroe).

Las fichas serán creadas designando los grupos primario, secundario y terciario obteniendo para cada uno de los grupos la cantidad que aparece en ella según la tabla 3.2. El primer número son los puntos para el grupo primario, el segundo número para el grupo secundario y el tercero para el terciario.

Tabla 3.2: Puntos de atributo por grupo			
	Equilibrado	Focalizado	Muy focalizado
Vulgar	6 5 5	6 6 4	7 5 3
Capacitado	7 6 6	7 7 5	8 6 4
Luchador	8 7 7	8 8 6	9 7 5
Héroe	9 8 8	9 9 7	10 8 6



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

Ejemplo: A Juan se le permite crear un personaje de rango "Luchador". Quiere hacerse un imponente guerrero, así que elige la distribución "Muy focalizado", disponiendo de 9 puntos para el grupo primario, 7 para el grupo secundario y 5 para el grupo terciarios.

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

Ejemplo del ejemplo: Juan sigue creando su personaje, y reparte los puntos de la siguiente forma:

Atributos físicos (Grupo primario): 9 puntos

Fuerza: 4

Agilidad: 2

Resistencia: 3

Atributos mentales (Grupo terciario): 5 puntos

Voluntad: 3

Inteligencia: 1

Liderazgo: 1

Atributos sobrenaturales (Grupo secundario): 7 puntos

Potencia: 3

Defensa: 2

Extensión: 2

Sugerencia: Recuerda que los atributos no cambian durante el juego. ¡Elige tus atributos con tiento! Pero tampoco es necesario que conozcas el sistema a la perfección para elegir bien. Las descripciones de los atributos son bastante amplias como para comprender de forma intuitiva lo que significan los atributos. No te encontrarás con sorpresas desagradables: cada atributo sirve para lo que sirve.

El personaje de Juan es excepcional en su fuerza, y notable en su resistencia, voluntad y potencia sobrenatural. No es especial en su agilidad, defensa y extensión, y es negado en su inteligencia y liderazgo.

También es posible para jugadores que les gusten ciertos retos determinar sus personajes de forma aleatoria. En ese caso, y siempre bajo la aceptación del Creador se debe tirar trece monedas (una en honor a cada dios) por cada atributo y comparar el resultado con la información reflejada en la tabla 3.3.

Tabla 3.3: Puntuaciones aleatorias en atributos				
Atributo	Vulgar	Capacitado	Luchador	Héroe
1	Menos de 6 éxitos	Menos de 5 éxitos	Menos de 4 éxitos	Menos de 4 éxitos
2	6,7,8 ó 9 éxitos	5,6,7 ó 8 éxitos	4,5 ó 6 éxitos	4,5 ó 6 éxitos
3	10 éxitos	9 éxitos	7 ó 8 éxitos	7 éxitos
4	11 o más éxitos	10 o más éxitos	9 ó 10 éxitos	8 ó 9 éxitos
5	Imposible	Imposible	11 ó más éxitos	10 ó más éxitos

Ejemplo: Jon decide hacer su personaje hacerse su personaje aleatoriamente. El Creador le ha indicado que su personaje será de rango luchador. Jon toma 13 monedas para el primer atributo (fuerza) y las arroja, obteniendo 9 éxitos. Mira la tabla, y ve que el valor asociado es 4. Sigue tirando, obteniendo el siguiente resultado:

Atributo	Éxitos	Valor definitivo
Fuerza	9	4

*Si a Babglon te quieres encomendar
Hay siete cosas que has de tener*

Agilidad	8	3
Resistencia	8	3
Voluntad	4	2
Inteligencia	6	2
Liderazgo	5	2
Potencia	8	3
Defensa	9	4
Extensión	5	2

*Brazos robustos para tirar
Piernas rápidas para llegar
Pecho de toro para aguantar
Seso rápido para decidir
Y muy duro para persistir
Voz elevada para gritar
Pero lo que nunca te ha de faltar
¡Es cerveza, cerveza, cerveza, cerveza!*

Traducción aproximada de vieja canción
naval gunear



Aunque los atributos determinan todo el potencial del individuo, en situaciones de combate se utilizan cualidades heredadas de estos que deben estar precalculadas antes de involucrarse. Esto puede llevar cierto trabajo durante la creación del personaje, pero permite un combate bastante ágil. Además es posible realizarlo siguiendo la guía de la propia ficha.

A título informativo se van agregando ciertas explicaciones que aluden a la mecánica de combate, descrita en un capítulo posterior.

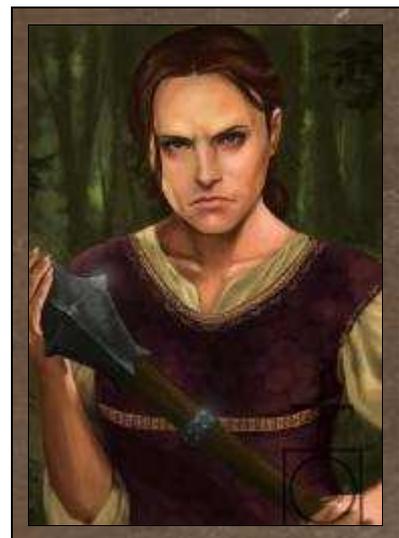
Esferas: Es el número de ámbitos sobrenaturales sobre los que un personaje puede llegar a tener poder. Es exactamente igual al atributo sobrenatural "Extensión". Ningún personaje puede adquirir más habilidades de especialización en esferas que este número.

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

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

Aguante total: Es el nivel de cansancio que un personaje puede soportar. El cansancio se invierte de diversas formas para conseguir efectos. Normalmente realizar actividades (uso de habilidades) implicará el gasto de estos puntos. El combate en general tiende también a extenuar. Si un personaje agota todos sus puntos de aguante, el personaje estará tan cansado que no podrá arrojar monedas en sus chequeos. Es igual a cinco veces la resistencia.

Recuperación: Es el número de puntos de aguante que un personaje recupera cuando está en calma (ver combate). Es igual a la resistencia.



Iniciativa: Determina el grado de anticipación y reflejos que un personaje tiene en combate. Los personajes actúan en orden de iniciativa. Es igual a la agilidad sumada a la inteligencia. También se le agrega el alcance de las armas que el personaje porta.



Carga total: Es el peso total que un personaje puede llevar en combate en su cuerpo sin que sus capacidades se vean afectadas. Normalmente en este peso se incluye la armadura, pero no el equipaje, que normalmente soltará en caso de tener que entrar en combate, ni las armas o el escudo principal, que reposan en las manos y que tienen su propia regulación, pero sí otras piezas de equipo que lleve en el cinto, o armas secundarias. Este peso es cinco veces la fuerza. Si el personaje carga con más peso que esta cantidad será incapaz de luchar de forma efectiva y deberá dejar parte de su carga.

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

la mano izquierda. Los personajes que lleven un peso mayor en sus manos no podrán combatir de forma efectiva y deberán dejar parte de su carga.

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

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

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

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

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

La presente sección solo tiene sentido en juegos en los que haya un jugador Creador, o al menos una interpretación consensuada, pues agregan circunstancias que condicionan el comportamiento del personaje con resoluciones subjetivas.

A fin de ambientar y dar más propósito a los personajes, estos pueden elegir condicionantes determinados por la existencia pasada de su personaje. Estos condicionantes pueden ser positivos, en el sentido de que aporten facilidades al personaje, o negativos, en el sentido de que le resten capacidades, o le aporten dificultades.

Por cada ventaja que el personaje quiera coger este debe adquirir también una desventaja. El máximo de ventajas y desventajas depende del tipo de personaje que el Creador ha impuesto durante la creación de personajes, siguiendo la tabla 4.1. En ella se indica el número de pares. Por ejemplo, un personaje capacitado podrá elegir hasta tres desventajas y las tres ventajas correspondientes.

La elección de estas ventajas y desventajas está supeditada al criterio del Creador, quien siempre tendrá la última palabra.

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

Tabla 4.1: Número máximo de ventajas y desventajas

Vulgar	2
Capacitado	3
Luchador	4
Héroe	5



Amenazado

Una amenaza dura y peligrosa cae sobre el personaje. Estará bastante paranoico y no confiará con facilidad. Debido a esta incomodidad, siempre estará atento a las actuaciones de la gente que no conozca. Es apropiado interpretar una conducta observadora e intentar hacer preguntas sin llamar demasiado la atención. Si se da el caso de realizar actividades con desconocidos, el personaje no estará del todo concentrado y sufrirá un penalizador de 1 punto a todas sus cualidades y chequeos cuando esté acompañado por gente nueva.

Amor verdadero

El personaje debe determinar el personaje del que está enamorado al empezar la partida. Un personaje con

Nota En el mundo de la Espada Negra, en el que la supervivencia en sí ya es difícil, las vinculaciones

esta desventaja puede interpretar una admiración excesiva o un enamoramiento propio de un adolescente, incluyendo celos irracionales si es adecuado con su carácter, o cualquier otra versión aceptable de su interpretación de este amor sincero. Si el personaje del que está enamorado muere, ya no puede adquirir motivación durante tanto tiempo como dictamine el Creador, pero nunca inferior a cinco años.

personales como "amor verdadero" suponen una carga que puede precipitar la muerte del propio personaje. Pero también suponen una fuente de inspiración importante: aquellos implicados emocionalmente suelen estar más motivados que otros. Puedes adquirir ventajas como "motivado", "veterano" o "talento natural" que sin duda te ayudarán a destacar.

Adicción

El personaje tiene una adicción que condiciona su vida. Las más comunes son el alcohol, otras drogas, el juego y el sexo. Si el personaje no las consume con la debida regularidad, el Creador puede castigarlo retirándole la motivación y capacidad para aprender habilidades durante el siguiente periodo entre partidas. Adicionalmente, el Creador puede retirarle cualquier cantidad de dinero que considere oportuna entendiéndose necesaria para pagar su consumo regular.

Asilvestrado

El personaje ha nacido en una sociedad sin tecnología y tiene la mente hecha a esos preceptos. Tiene un penalizador de un punto en todas sus cualidades y chequeos en entornos urbanos. Es adecuado interpretar cierto mareo y desorientación en estos lugares, así como tener trabas sociales como tartamudeos o equivocaciones. No es conveniente ni divertido usar este defecto como excusa para separarse del resto de jugadores para permanecer en solitario cuando el grupo entra en una ciudad.

Chantajeado

Una sociedad o individuo tiene secuestrado a un familiar o amigo querido o conoce un secreto vital del personaje, con lo que le obligan a hacer cosas. El tipo de secuestro, el objetivo y las demás variables son indiferentes en su creación en tanto que el personaje se sienta obligado a cumplir las exigencias del "secuestrador". Si no las cumple, el Creador debe obligarle a dejar el personaje a la siguiente partida, entendiéndose que está preocupándose de solucionar la pifia que causó su actuación anterior.

Código de honor

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

Los preceptos elegibles como código de honor

Encontrarás a una buena cantidad de farsantes entre aquellos que siguen el libro del Orden al pie de la letra. Ser un eridio no consiste en hacer una interpretación literal, pues siempre se encontrarán faltas y

son tan variados como la vida misma, pero deben condicionar en algo la actuación del personaje y afectar al juego para que sean aceptables como defecto.

Diversos códigos de honor son descritos en los libros de ambiente, como por ejemplo el código de la caballería dormenia, el de los soldados eridios o el de los ulekaiz tírticos, si bien es posible desarrollar un código personal.

terjiversaciones. Ser un fiel seguidor de la fundadora conlleva vivir según unos principios en los que su libro solo es una guía. Podrás estar toda tu vida estudiándolos, y aun así quizá no los entiendas al completo.

Atribuido a Vestinius.

Feo

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

Inexperto

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

Criminal

O bien el personaje está buscado por actuaciones personales, o pertenece a una sociedad criminal con la que tiene lazos. El Creador de la partida puede abusar de esta circunstancia a placer. Para que este defecto sea elegible, las circunstancias del acto o la sociedad criminal deben ser creadas en una cooperación entre el jugador y el Creador, y en cualquier caso este último debe aceptarlas.

Cuidador

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

Cultista

El personaje es miembro de alguna sociedad perseguida. No sirve con una pertenencia no implicada, sino que debe tener conductas perseguidas que debe realizar en todas las partidas. El Creador de la

partida debe obligar al jugador a detallar estas prácticas o determinarlas el mismo, y puede abusar de esta circunstancia todo lo posible.

La forma de culto debe ser rechazada en la sociedad en la que se desarrolla la partida, incluyendo típicamente sacrificios, auto mutilaciones, conductas sexuales aberrantes o consumo de drogas entre otras.

Enemigo

El personaje se ha granjeado un enemigo poderoso y persistente. Este no dejará pasar ninguna oportunidad de causar daño al personaje. El Creador debe abusar de esta circunstancia todo lo posible.

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

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

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

-Atribuido a Ors, ulekaiz tírtico.

Sustentador

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

El jugador no puede renunciar voluntariamente a esta condición, y el Creador deberá retirarle el personaje si incumple la condición. También debe retirarle el personaje si utiliza artimañas para no conseguir el dinero, como cedérselo a otros miembros del grupo, o similar.

Supeditación moral

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

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

Falla sobrenatural

Es necesario que potencia y extensión sean al menos dos para escoger este defecto. El personaje es incapaz de proporcionarse a sí mismo aptitudes benéficas con sus poderes. Esto no significa que no pueda percibir sus poderes, sino que sus efectos enriquecedores lo dejarán igual, lo que precisamente puede hacer que se cuestione por qué es diferente, e incluso deprimirlo. En cualquier caso sí podrá afectar a otros personajes con sus poderes.

Locura

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

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

Oscuridad interior

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

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

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

Religioso

El personaje es devoto de alguna religión organizada. Va a las celebraciones oficiales y cumple con el credo, y se sentirá terriblemente decepcionado consigo mismo si no lo hace o si el credo lo decepciona de alguna forma. El personaje pierde un punto de motivación menos por cada vez que elude voluntariamente el credo religioso en

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

cuestión durante una partida.

Traumatizado

El personaje tiene algún tipo de trauma o fobia grave. Debe reaccionar quedándose inmóvil (o de otra forma irracional) ante estímulo concretos. La fobia puede ser puntual, común o muy común. En el caso de una puntual (por ejemplo, miedo a los necrófagos) el personaje queda paralizado en su presencia. En el caso de una común (por ejemplo, muertos vivientes), queda aturdido tantos turnos como seis menos su voluntad, y arroja una moneda menos en sus chequeos que arroja. En el caso de una muy común (agua, alturas), tira una moneda menos en los chequeos.

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

*Todos los días como dos tomates,
y tres zanahorias antes del medio día*

*Al atardecer siempre hago mi
plegaria personal.*

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

*Nunca me salto ninguno de estos
principios. El viento helado en mi piel
desnuda y la fría nieve que congelan
mis dedos me ponen a prueba, pero si
persisto, Sigvaur me acogerá.*

-Rolgeijorn, sacerdote gunear.

Sensibilidad sobrenatural

Es necesario tener potencia y extensión a nivel 2. El personaje tiene algún tipo de sensibilidad asociada a unas cualidades sobrenaturales especiales. Probablemente sangre por ojos, oídos o boca cuando realiza milagros. Pierde 1 punto de vida cuando lanza o es objetivo de un poder.



Familia con solera

La familia directa del personaje ha tenido éxito en la materia en la que trabaja el personaje, o ha tenido un miembro sobresaliente en el presente. Puede tratarse del padre, del abuelo o de un hermano mayor, pero en cualquier caso casi toda la familia se dedica al mismo asunto. Tiene acceso a instalaciones de excelente calidad (nivel 3) para ejercer la profesión, y media docena de contactos en el gremio adecuado.

Viajero

El personaje tiene una experiencia fuera de lo común al comienzo de sus aventuras. Selecciona una

nación extra de la que puede elegir aprender profesiones, y conoce la lengua de esa nación al mismo nivel que la suya. Puede elegir el doble de trasfondos.

Lealtad incuestionable

El personaje ha pertenecido a algún órgano (militar o no) con el que ha desarrollado profundos lazos personales. El personaje tendrá muchas historias que contar de cómo desarrolló ese lazo, de los amigos que perdió y que sobreviven, y probablemente lo hará emocionado. El personaje recibirá ayuda de este órgano, en tanto que él no la deniegue. Además, cada vez que preste su ayuda a un miembro, conseguirá un punto de motivación.

Odio

El personaje elige una etnia: tiene odio contra esa etnia. Además, los tiene bien estudiados. Siempre que se enfrente a miembros de esta etnia obtiene un punto de motivación adicional.

Entrenamiento intensivo

El personaje ha estado en algún centro de entrenamiento intensivo. Recibe veinte puntos de motivación que debe invertir en la mejora de una única habilidad obtenida de sus profesiones.

Profesional

El personaje es un profesional en su materia mucho más allá del reconocimiento o el nivel. Elige una habilidad, en la que recibe experiencia como si los atributos relacionados fueran un punto más altos.

Un personaje profesional normalmente será muy observador en circunstancias adecuadas, y tendrá cierta tendencia a dejarse llevar por la práctica de la habilidad.

Descompensación en atributo

Elige un atributo. Mejoras las características relativas de una de sus partes que se comportara como si el atributo fuera un punto más alto, pero la otra parte de ese atributo se comporta como si el atributo fuera un punto más bajo.

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

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

Con respecto a la descompensación en atributo, las partes elegibles son las siguientes.
Fuerza:

Venganza

El personaje ha jurado vengarse por un agravio. Si el personaje consume su venganza recibirá inmediatamente tanta motivación como treinta veces su voluntad.

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

Atractivo

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

Veterano

El personaje tiene cierta edad, o ha aprendido mucho de la vida. El personaje recibe quince puntos de motivación que debe utilizar para adquirir o mejorar habilidades hasta un nivel máximo de tres. Además, si el personaje explica y detalla las experiencias que ha pasado para adquirir esta veteranía, el Creador puede asignarle un aliado menor fruto de ese periodo.

Defensor

El personaje está muy ligado a su territorio natal. Lo conoce bien, aprecia sus terrenos, sabe distinguir los olores y siente en su cuerpo el paso de las estaciones. Siempre que entrene en su territorio sus atributos se consideran un punto más altas para el cálculo de experiencia obtenida.

Devorador de conocimientos

El personaje tiene una pasión personal en relación con adquirir conocimiento. El personaje tiene +2 a inteligencia a efecto de obtener experiencia para habilidades de tipo "conocimiento" (ver habilidades).

Elegido divino

Parte 1: Peso mano
Parte 2: Peso en cuerpo

Agilidad:
Parte 1: Iniciativa
Parte 2: Chequeos de habilidades.

Resistencia
Parte 1: Recuperación.
Parte 2: Puntos de aguante totales.

Voluntad
Parte 1: Resistencia al aturdimiento y escudo sobrenatural
Parte 2: Puntos de vida.

Inteligencia
Parte 1: Iniciativa.
Parte 2: Chequeos de habilidades.

Liderazgo
Parte 1: Número máximo de seguidores.
Parte 2: Experiencia en habilidades.

Potencia:
Parte 1: lanzamiento de poderes
Parte 2: Uso de reliquias

Defensa:
Parte 1: Escudo sobrenatural
Parte 2: Defensas a luz y oscuridad

Extensión:
Parte 1: Número de reliquias.
Parte 2: Número máximo de esferas.

El personaje obtiene especialidad en tantas esferas como su extensión a nivel dos. Estas esferas tienen que estar contenidas en la selección de las de un dios.

Peculiaridad armada

Elige un arma concreta, como puede ser la espada de su padre o el arco de tejo que construyó durante su iniciación. El personaje gana +2 a la habilidad con ese arma concreta.

Talento natural

El personaje tiene cierta capacidad intuitiva para entrenar algunas de sus habilidades naturales para las que no debiera ser tan bueno. Elige uno de sus atributos que se considera un nivel más elevado a efectos de aprender habilidades, hasta un máximo de cinco.

Propósito

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

Tesoro escondido

El personaje conoce la posición de un interesante tesoro escondido. El contenido de este depende de su origen. Puede elegir entre 10 coronas dormenias, 25.000 dineros harrassianos, dos iteis tírticos, o dos mil monedas de acero gunearas.

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

Oveja negra

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

Las esferas relativas a los dioses de la Espada Negra son los siguientes:

Airí: Amor, creación, luz, paz y vida.

Armeniam: Calma, orden, paz, verdad y material.

Babglón: Caos, destrucción, fin, nada y oscuridad.

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

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

Drayard: Caos, corrupción, fauna, ira y odio.

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

Nadruneb: Caos, fauna, flora, ira, elemental.

Tatja: Creación, flora, luz, orden y paz.

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

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

Sylviz: Ciclo, creación, orden, verdad, material.

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

de la familia real.

Contacto

El personaje conoce a un importante contacto en el mundo, que le concederá audiencia al menos una vez. Aunque técnicamente todos los personajes del mundo son elegibles, el jugador debe especificar los motivos por los que tiene relación con esa persona en concreto.

Con esta ventajas se pueden elegir personajes muertos, aunque su utilidad sería reducida o nula.

Reliquia

El personaje posee una reliquia subnatural de su elección al comienzo de la partida. Esta ventaja puede adquirirse múltiples veces para adquirir más reliquias.

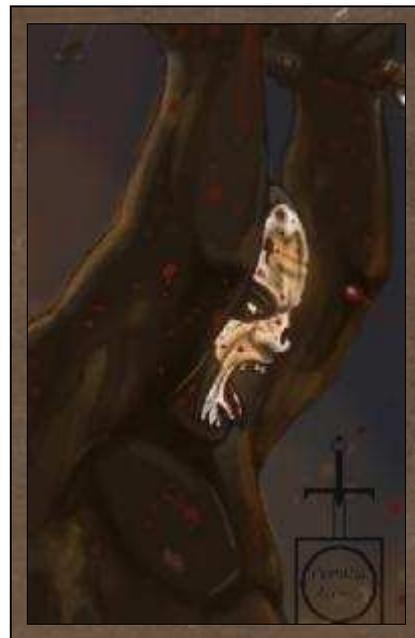
ANHELOS

Los anhelos están relacionadas con aspectos abstractos que configuran la personalidad de un personaje. Por ejemplo, un personaje puede estar motivado por rescatar a un familiar de unos bandidos. Un personaje que siga este fin lo hará con fuerzas renovadas, pero si se encuentra con que sus acciones no le acercan a obtenerlo, se sentirá frustrado, agobiado y perderá motivación.

Los anhelos pueden estar relacionados con las ventajas y desventajas, pero a diferencia de estas no configuran el pasado del personaje, sino su presente, y como tal son dinámicas.

Un jugador puede:

- Añadir un (y solo uno) anhelo superficial o comprometido a su personaje en cualquier momento de una partida.
- Eliminar un anhelo superficial (no uno comprometido) a su personaje en cualquier momento de una partida si no ha añadido un anhelo esa partida.
- Solo se puede conseguir un gran anhelo como consecuencia de la creación del personaje, o la acción directa del Creador.



Los anhelos pueden ser personales, como mantener con vida a su hijo perseguido por un enemigo poderoso, pueden ser grandiosos, como intentar conquistar Dormenia, o pueden ser generales, como intentar ser el mejor espadachín de la corte. Incluso pueden ser mundanos, como intentar evitar los problemas y mantenerse con vida.

Sea como sea, los anhelos se definen por una palabra o conjunto de palabras en la ficha de personaje.

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

Atribuido al hombre calavera

Los efectos de los anhelos son relevantes a la hora de calcular la experiencia. Cada personaje tiene un valor de "Motivación" en su ficha, que le permitirán hacer varias actividades fuera de partida, la más habitual de las cuales suele ser entrenar (ver mejora de habilidades).

Los personajes adquieren motivación como resultado de sus experiencias en partidas, pero también ganarán estos puntos cuando ha cumplido con sus anhelos, mientras que perderá si ha incumplido. El comportamiento de los anhelos depende de la naturaleza de este.



Anhelo superficial

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

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

Incumplimiento: Cuando un personaje incumple de forma voluntaria o involuntaria su anhelo, pierde dos puntos de motivación.

Anhelo comprometido

Se trata de aquellos que implican al personaje seriamente en una causa que no sea grandiosa. El personaje puede estar implicado de forma personal por sus circunstancias (por ejemplo, que hayan secuestrado a su hijo o quiera matar a un enemigo), o puede ser un deseo relativamente asequible (como por ejemplo abrir un negocio en harrassia, ser un buen capitán naval, o un militar decente).

Beneficio: Cuando un personaje se acerca a su anhelo durante una partida obtiene cuatro puntos de motivación.

Incumplimiento: Cuando un personaje incumple su anhelo voluntariamente pierde toda la motivación que fuera a obtener esa partida.

Gran anhelo:

Se trata de aquellos que implican necesariamente una gran oposición y una dificultad elevada. En general las personas que conozcan este anhelo le dirán al sujeto en cuestión que está loco, y le recomendarán que se dedique a algo normal, por lo que puede verse condenado a cierto ostracismo. Los grandes anhelos pueden referirse a una gran gesta (como por ejemplo pueda ser el deseo de conquistar Dormenia o acabar con la corrección) pero también puede hacer referencia a gestas personales muy difíciles (como por ejemplo convertirse en el mejor esgrimista de Dormenia o fabricar la mejor espada del mundo, lo que sin duda llevará al personaje a peligrosas búsquedas).

Beneficio: Cuando un personaje consigue un avance que lo acerque a su anhelo obtendrá diez puntos de motivación.

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

Para que se cumpla la condición de obtención de motivación en los anhelos debe darse un avance en relación con a obtención de objetivos, no sirve que las capacidades del personaje estén más cerca debido al entrenamiento o mejora de las capacidades.

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

Finalmente solo se puede obtener motivación de un anhelo en cada partida, pero se puede perder por más de uno. De esta forma es directamente contraproducente tener muchos anhelos o tener anhelos contradictorios.

opciones.

Nota: El sistema de anhelos es parte del sistema básico de experiencia. El Creador de la partida no asigna motivación en función al cumplimiento de los objetivos de la partida en sí mismos, sino en relación con los anhelos mediante las reglas mencionadas anteriormente. Este conjunto de reglas pretenden conseguir que los jugadores impliquen a sus personajes con las causas trascendentes en las partidas.

PROFESIONES

Un personaje debe elegir una o varias profesiones, que determinan sus habilidades y equipo.

Las profesiones configuran el pasado del personaje y en ese sentido son muy claras, pero no cierran en absoluto las posibilidades del personaje en el futuro: las vivencias de este pueden llevarle a adquirir habilidades nada relacionadas con las iniciales, así como bienes igualmente variados que configuren su estatus social. De esta forma en la ficha de cada personaje quedan registradas sus habilidades y bienes, pero para nada las profesiones que lo han configurado.

Un personaje puede adquirir una cantidad de niveles de profesión como indique su tipo de personaje en la tabla 6.1. Puede escoger una sola profesión con todos sus niveles, o cualquier combinación que sume su máximo, con tal de que se cumplan todos los requisitos de atributos y nacionalidad en cada una de ellas.

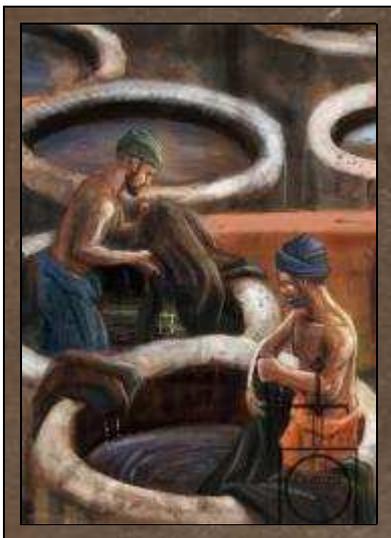


Tabla 6.1: Niveles de profesiones

Vulgar	2
Capacitado	3
Luchador	4
Héroe	5

Posteriormente el jugador puede elegir algunos trasfondos de las respectivas listas, uno distinto por cada nivel escogido en la profesión. Conviene elegirlos con cuidado: una elección desafortunada de trasfondos puede dar con que el personaje no tenga nada de equipo inicial. En ese caso lo normal será interpretarlo como que por un revés del destino el personaje ha sido

desvalijado y comienza sus aventuras saliendo de la prisión o similar sin nada más que dos o tres piezas de ropa andrajosa.

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

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

Atribuido a Celia, correctora.

Tabla 6.2: Resumen de profesiones

Nombre

Requisitos

Tabla 6.2: Resumen de profesiones

Nombre	Requisitos
Profesiones dormenias	
Espadachín	Agi:3 e Int:3
Noble	Ninguno
Miembro de una banda	Desventaja: "Criminal"
Militar Dormenio	Fuerza:2, Agilidad:2 y Resistencia:2
Corrector	Inteligencia:3
Agente de la corrección	Religioso
Profesiones eridias	
Soldado eridio	Fuerza 2, Agilidad 2, Resistencia 2. Código de honor.
Político eridio	Inteligencia 3, Liderazgo 3.
Artesano eridio	Profesional
Sacerdote Eridio	Potencia 3. Religioso.
Trabajador de un centro de reeducación	Inteligencia 3
Profesiones gunearas	
Guerrero del clan	Fuerza:3
Cazador del clan	Resistencia:3 y Agilidad:3
Sacerdote gunear	Atributos físicos no terciarios y Extensión:2
Herrero gunear	Fuerza: 3
Profesiones harrassianas	
Funcionario	Inteligencia:2
Espía	Atributos mentales primarios, agilidad: 3
Carsij	Fuerza:3 y Resistencia:3
Caballería Sariana	Resistencia: 3
Defensor de puesto avanzado	Resistencia: 3
Entrenador de caballos	Inteligencia: 3
Comerciante	Inteligencia: 3
Profesiones tírticas	
Zobagar tírtico	Voluntad:3
Ulekaiz	Voluntad:3 y Potencia:3
Profesiones najshet	
Guardia real Najshet	Fuerza:3 y Voluntad:3

Tabla 6.2: Resumen de profesiones	
Nombre	Requisitos
Furia Najshet	Agilidad:2, Voluntad:2 y ser mujer.
Sacerdote Najshet	Potencia: 3
Profesiones de las tribus del desierto	
Guerrero tribal	Fuerza:3
Profesiones tídar	
Guerrero tidar	Fuerza:3
Profesiones de cualquier nación	
Gladiador	Fuerza:3
Marinero	Fuerza: 2 y Resistencia: 2
Ladrón / mendigo	Ninguno
Campesino	Ninguno
Sacerdote tridecadeísta	Potencia y extensión 2

PROFESIÓN: ESPADACHÍN

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

Esta profesión es extremadamente adaptable pues tiene un buen grupo de habilidades entre las que escoger, a la vez que puede interpretarse de múltiples formas, tanto una muy romántica como otra cínica y decepcionada.

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



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

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

-Girei Trilbanson, maestro de esgrima dormenio.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Agilidad 3, Inteligencia 3.

Habilidades de espadachín			
1	2	3	4

Habilidades de espadachín

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

Trasfondos de espadachín

Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Espada: 3	Espada Dormenia (tipo Fedder, Trilbanson o de bandido), protección ligera de cuero.
Fortuna	Ninguna	50 escudos. Pueden invertirse en objetos usuales.
Conocidos	Liderazgo: 2	Cinco en diferentes ciudades. No se sacrificarán por él, pero le ofrecerán alojamiento gratuito y ayuda puntual.
Escondrijo seguro	Ninguno	Lugar completamente abandonado solo conocido por el personaje.
Contacto	Historia 1	Noble al que puede pedir ayuda. Este podrá haber recibido ayuda del personaje en el pasado, pero en cualquier caso siente algo de agradecimiento hacia el personaje del que tampoco podrá abusar.
Contacto	Robo 2 o Sigilo 2	Contratador en bajos fondos que siempre tendrá trabajo sucio para alguien hábil y con una espada de acero. Cada día trabajado exigirá invertir 5 puntos de aguante, pero producirá 20 labranzas como poco.
Fama local	Espada 3	El personaje habrá adquirido una fama más que aceptable en una ciudad en la que prácticamente todo el mundo conocerá su nombre y aspecto. En ella habrá participado en al menos un duelo remarcable, bien como ofendido, ofensor o campeón personal. En el resto de esa provincia la gente conocerá su nombre pero no lo asociarán con su aspecto.
Amante	Seducir 2	El personaje tiene un o una amante en algún lugar del mundo. Este estará dispuesto a correr ciertos peligros por el personaje, no obstante siempre querrá cobrárselos buscando una relación más profunda con este.
Enamorado	Amor verdadero	El personaje está enamorado de una persona que es miembro de la nobleza. A la penalización normalmente aceptada por la desventaja "amor verdadero" se suma el hecho de que si el objetivo del amor acaba contrayendo matrimonio con otro personaje este recibirá un punto menos de motivación por partida. Obtiene +1 a la habilidad de manejo de espada.

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



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

Espada de alquiler dormenia						Nivel: 4			
F	2	Con	0	Eva	3	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	5	2	5	5	Per
R	2	Per	4	Agu	10				
V	2	Luz	2	Rec	2	Espada: 4 Abrir cerraduras: 3 Robo: 2 Sigilo: 3 Deteccion: 3 Engañar: 2			
I	3	Osc	2	Ini	9				
L	2	Ele	2	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	6				
D	2	Diestra: Espada Trilbanson							
E	2	Zurda: Rodela							
		Torso: Proteccion ligera de cuero							

PROFESIÓN: NOBLE

La nobleza Dormenia dirige la sociedad en todos los aspectos. Un personaje noble puede afectar a varias capas de su sociedad, y puede tener muchas y distintas atribuciones oficiales del estado.

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

Bien sea porque ninguna familia puede mantener su costoso estilo de vida indefinidamente, o bien por la presión social, siempre hay miembros de las familias nobles que se esfuerzan en mantener o aumentar el patrimonio familiar. Son estos individuos los que pueden destacar en el estilo de vida dormenio y pasar de un estado al siguiente. No es raro que en esta forma de vida tanto un noble como su familia cambien de domicilio a medida que sus atribuciones sociales cambian. Por ejemplo un relativamente modesto noble que parte de la gestión de un pequeño pueblo puede destacar en las reuniones locales y ser elegido por sus iguales para representarlos en reuniones periódicas de la familia en la capital regional, y si sigue esforzándose destacar ante el cabeza de familia que podría llegar a darle una posición mejor que su modesto pueblo inicial, así como contar con él para el relevo generacional de cargos importantes o incluso intentar robar un cargo oficial del rey en manos de otra familia, viendo desplazada su vivienda a la propia capital de la nación. Quizá incluso sus parientes podrían llegar a considerarlo candidato a cabeza de familia, muchos años después, y quizá incluso si se esforzara lo suficiente y la fortuna lo acompañara, podría estar en la línea sucesoria del rey.



Nacionalidad: Dormenia.

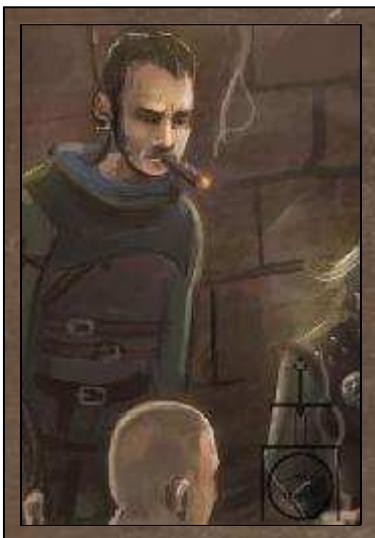
Requisitos: Ninguno.

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

Trasfondos de noble		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Espada (Fedder, Trilbanson, Taunori) de buena calidad (nivel 2). Normalmente solo en varones.
Equipo	Ninguno	Tres mudas de ropa para diferentes temporadas de buena calidad (nivel 2) exóticas o de diseñador exclusivo. Hasta una corona en objetos comunes.
Fortuna	Ninguna	Dos coronas por cada nivel en finanzas. En depósito bancario.
Posición	Historia 3	Responsabilidad política a cargo de un conde, o quizá incluso una marca en propiedad.
Contacto	Ninguno	El personaje tiene un contacto con otro noble con el que ha tenido buenas relaciones en el pasado. Eso no significa que necesariamente las tengan que tener en el pasado, pero contará como un aliado interesado.
Matrimonio	Ninguno	El personaje está casado o tiene concertada su boda. Esto tiene importantes consecuencias que deben ser detalladas en cada caso y que pueden ser en ocasiones una ayuda y en ocasiones un estorbo.
Riquezas	Finanzas 3	El personaje cuenta con importantes inversiones que o bien ha heredado o bien ha creado, pero que en cualquier caso ha ayudado a mantener con cierto buen ojo. Aunque no se pueden vender fácilmente, podrá hacer un chequeo de finanzas (con inteligencia) y añadirse tantas propiedades con éxitos. Estos tienen que ser negocios de pequeño tamaño gestionados por vasallos, como una panadería, tienda de armas, granja o similar.
Herederero	Arte 3, Leyes 3, Finanzas 3	El personaje encabeza las listas para una herencia, incluyendo títulos, negocios y propiedades. Eso no le garantiza absolutamente nada en el momento inicial, pero sin duda simplifica su vida.
Posición en la familia	Int 3 Lid 3	El personaje ocupa una posición de liderazgo de facto en la familia. +1 a tres habilidades de la lista de noble.

Combinaciones: Esta clase permite acceder a un buen grupo de habilidades así como a trasfondos muy poderosos. No obstante, debido a las fuertes exigencias sociales, no combina del todo bien con muchas clases. Sí es muy razonable combinaciones con "militar", dando lugar a un noble que ha elegido el servicio militar, bien como medio para sus ambiciones, o como convicción. También es posible que sus devaneos lo lleven a decantarse más por la espada mediante la clase "espadachín", dejando algo de lado sus pretensiones sociales.

PROFESIÓN: MIEMBRO DE UNA BANDA



Se trata de uno de los muchos criminales que operan en las bandas de las ciudades de Dormenia, o en los grupos de bandidos errantes.

Esta clase pone a disposición del usuario un buen conjunto de habilidades a elegir para configurar el tipo de delincuente y su experiencia. Desde uno violento y orientado al combate, hasta un médico de una banda, muchas opciones son posibles en esta profesión.



Las actividades a las que se puede dedicar incluyen el robo, el tráfico de todo tipo de bienes, y sobre todo las actividades violentas. Pero también es posible la opción más rural en la que el personaje forma parte de uno de los temidos grupos de bandidos que van de pueblo en pueblo saqueando las propiedades de los campesinos aislados antes de que las autoridades tengan tiempo de responder. No es un camino simple en absoluto, pues además de estar sometido a la peligrosidad constante de la captura y letal condena, la propia vida dentro de un grupo de bandidos tiene sus propios rigores, desde la inestabilidad propia de esos grupos y de su cuestionable mando, a la propia posibilidad de que la banda se vuelva demasiado grande y no consiga autoabastecerse de saquear pueblos pequeños.



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Desventaja "criminal"

Habilidades de miembro de una banda			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1. Maza Espada Cerrajería	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1 Maza Espada Cerrajería	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2. Maza Espada Cerrajería	Siete de las siguientes a nivel 3. Maza Espada Cerrajería

Habilidades de miembro de una banda			
1	2	3	4
Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Hípica	Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Hípica	Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Hípica	Orientación Robo Medicina Sigilo Detección Escapismo Engañar Finanzas Hípica

Trasfondos de miembro de una banda		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Porra de madera
Fortuna	Ninguno	Dos escudos en metálico, otros dos en equipo.
Equipo	Finanzas 2	Daga Aglazor de calidad normal (nivel 1), o espada Trilbanson de mala calidad (nivel 0)
Posesión	Hípica 1	Caballo de tiro (nivel 0) robado. Puede dar problemas si es identificado.
Equipo	Fuerza 2	Peto de cuero
Contacto en una banda	Engañar 2	El contacto estará bien establecido en una banda, y compartirá todo tipo de chismes con el personaje.
Contacto en la guardia	Finanzas: 2	El contacto será un guardia corrupto que puede hacer ciertos favores al personaje a cambio de dinero.
Esquina en propiedad	Detección 2	El personaje tiene todo lo necesario para vender opio en la calle: un proveedor, unos cuantos compinches, y un público que le compra.
Jefe de una banda	Liderazgo 3	El personaje tiene influencia sobre un notable grupo de malhechores. Esta banda tendrá hasta diez miembros por cada punto de liderazgo, y un seguidor cuya lealtad estará supeditada a la eficiencia del personaje.
Secreto peligroso	Adicción	El personaje ha rebasado el nivel que un miembro de una banda nunca debe pasar y ha cedido a su adicción, pero ha conseguido mantenerlo, por el momento, en secreto, gracias a un notable talento personal. +1 a una habilidad que tenga a nivel 2 o mayor.

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



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

Matón dormenio						Nivel: 2			
F	2	Con	0	Eva	3	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	5	0	2	5	Con
R	2	Per	2	Agu	10				
V	2	Luz	1	Rec	2	Maza: 3 Deteccion: 3 Orientacion: 2 Robo: 2 Abrir cerraduras: 2 Engañar: 2			
I	2	Osc	1	Ini	5				
L	1	Ele	2	Vid	6				
P	1	SN	3	Est	4				
D	1	Diestra: Porra de villano Torso: Proteccion ligera de cuero							
E	1								

PROFESIÓN: MILITAR DORMENIC



Esta profesión permite configurar un miembro de una de las múltiples especialidades en las que se divide el ejército Dormenio, incluyendo el ejército regular, la legión del sur, la guardia real, los hermanos iluminados, la caballería ligera regular y la caballería pesada regular.



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

entrenadas. Para colmo el pago está sujeto a la existencia de conflictos bélicos abiertos, y aunque Dormenia es una nación beligerante, muchos soldados pueden encontrarse sin trabajo en periodos de paz continuada, teniendo que encontrar otra salida a sus habilidades.



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

Una elección responsable de habilidades configura adecuadamente el cuerpo militar al que pertenece el personaje. La siguiente guía puede ser un buen punto de partida.



- Ejército regular: Lanza, cualquiera baja. Normalmente combinada con otras profesiones.
- Legión del sur: Espada, orientación, supervivencia, sigilo, escalada. Cualquiera relativa al aire libre.
- Guardia real: Espada, alabarda, historia, algo de hípica.
- Hermanos iluminados: Maza, detección, medicina. Normalmente combinada con otras profesiones. Recomendadas ventajas y desventajas religiosas.
- Caballería ligera regular: Lanza, hípica, orientación, supervivencia, rastreo.
- Caballería pesada: Lanza, espada, hípica.



MECÁNICA

Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Fuerza 2, Agilidad 2, Resistencia 2.

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

-Neldar IV, Rey de Dormenia.

Habilidades de militar dormenio			
1	2	3	4
Cuatro de las siguientes a nivel 1: Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escarlar Rastreo Pesca Medicina Nadar Robo Historia Hípica	Dos de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escarlar Rastreo Pesca Medicina Nadar Robo Historia Hípica	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escarlar Rastreo Pesca Medicina Nadar Robo Historia Hípica	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2, Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escarlar Rastreo Pesca Medicina Nadar Robo Historia Hípica

Trasfondos de militar dormenio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo del ejército regular	Lanza 1	Lanza ligera, ropas de tela
Equipo de la legión del sur	Espada 2, Supervivencia 2, fuerza 3	Espada larga, Escudo redondo, Cota de mallas de la legión del sur
Equipo de la caballería ligera	Espada 2, hípica 2	Peto de cuero, Espada larga, caballo de guerra.
Equipo de la legión del sur	Espada 2, Supervivencia 2, fuerza 3	Espada larga, Escudo redondo, Cota de mallas de la legión del sur
Equipo de los hermanos iluminados	Maza 2, Religioso	Maza de cruzado, escudo redondo, cota de mallas del ejército regular o de la legión del sur.
Equipo de la guardia real	Espada 3, Historia 3, hípica 1, fuerza 3, Supeditación moral	Espada larga, Escudo redondo, Armadura de la guardia real

Trasfondos de militar dormenio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo de la caballería pesada	Espada 3, hípica 3, Código de conducta	Espada larga, Escudo redondo, Armadura de la caballería pesada, Corcel de guerra (Nivel 2)
Ahorros	Ninguno	10 escudos, invertibles en equipamiento. Puede repetirse.
Deuda de Su Majestad	Ninguno	El estado dormenio debe una corona de sueldo al personaje, pues este ha sido contabilizado erróneamente como muerto, o un problema similar. El personaje o uno de sus aliados puede invertir un punto de motivación y realizar un chequeo de leyes de dificultad 4. En caso de tener éxito cobrarán la deuda al completo. Puede repetirse para incrementar la deuda del estado.
Fama en su unidad	Ninguno	El personaje realizó alguna acción heroica o especial en su unidad, y es recibido con respeto o camaradería.
Oficial	Liderazgo 2	El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de cinco a diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres.
Veterano de las guerras	Oscuridad interior	El personaje ha participado en guerras en otras regiones en el pasado, y quizá es demasiado veterano, por lo que es oscuro y taciturno. Además cuenta con interesantes y extraños botines de guerra. Puede elegir inmediatamente el equipo normalmente asociado a un trasfondo de una profesión de otra nación coherente con la experiencia del personaje, en tanto que también cumpla con las exigencias de ese trasfondo.

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



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

Soldado del ejército regular						Nivel: 1			
F	2	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	4	3	3	4	Per
R	2	Per	0	Agu	10				
V	2	Luz	2	Rec	2	Lanza: 2			
I	2	Osc	2	Ini	8				

L	1	Ele	2	Vid	6	Orientacion: 1 Supervivencia: 1 Agricultura: 3 Ganaderia: 3 Robo: 1			
P	2	SN	4	Est	0				
D	2	Diestra: Lanza ligera							
E	1								

Veterano del ejército regular							Nivel: 1		
F	3	Con	2	Eva	2	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	5	4	4	5	Per
R	2	Per	2	Agu	10				
V	2	Luz	2	Rec	2	Lanza: 3 Orientacion: 1 Supervivencia: 1 Agricultura: 3 Ganaderia: 3 Robo: 1			
I	2	Osc	2	Ini	9				
L	1	Ele	3	Vid	6				
P	1	SN	4	Est	8				
D	2	Diestra: Lanza de guerra Torso: Cota de mallas ligera							
E	0								

Soldado de la legión del sur							Nivel: 2		
F	3	Con	2	Eva	2	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	7	2	3	5	Cor
R	2	Per	5	Agu	10				
V	2	Luz	2	Rec	2	Espada: 2 Lanza: 1 Orientacion: 1 Sigilo: 1 Deteccion: 1 Supervivencia: 1 Agricultura: 2 Ganaderia: 2			
I	2	Osc	2	Ini	7				
L	1	Ele	3	Vid	6				
P	1	SN	4	Est	11				
D	2	Diestra: Espada larga Zurda: Escudo redondo Torso: Cota de mallas							
E	0								

Veterano de la legión del sur							Nivel: 2		
F	3	Con	2	Eva	2	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	7	2	4	5	Cor
R	2	Per	5	Agu	10				
V	2	Luz	2	Rec	2	Espada: 3 Agricultura: 2			
I	2	Osc	2	Ini	7				

L	2	Ele	3	Vid	6	Ganaderia: 2 Sigilo: 2 Supervivencia: 2 Escalar: 1 Nadar: 1 Heraldica: 1 Orientacion: 1 Deteccion: 2			
P	1	SN	4	Est	11				
D	2	Diestra: Espada larga Zurda: Escudo redondo Torso: Cota de mallas							
E	0								

Soldado de la caballería ligera						Nivel: 2			
F	2	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	4	3	3	4	Per
R	3	Per	0	Agu	15				
V	2	Luz	2	Rec	3	Lanza: 2 Espada: 2 Hipica: 2 Supervivencia: 2 Orientacion: 1 Agricultura: 1 Ganaderia: 1			
I	2	Osc	2	Ini	8				
L	2	Ele	2	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	0				
D	2	Diestra: Lanza ligera							
E	2								

Soldado de la caballería pesada						Nivel: 3			
F	3	Con	3	Eva	1	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	8	3	4	4	Per
R	3	Per	6	Agu	15				
V	2	Luz	2	Rec	3	Espada: 2 Hipica: 3 Heraldica: 2 Leyes: 2 Caza: 2 Orientacion: 2 Lanza: 3			
I	2	Osc	2	Ini	8				
L	2	Ele	3	Vid	6				
P	1	SN	4	Est	16				
D	2	Diestra: Lanza ligera Zurda: Escudo grande Torso: Armadura de placas							
E	1								

Soldado de la guardia real						Nivel: 3			
F	3	Con	3	Eva	1	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	8	2	4	5	Cor
R	3	Per	6	Agu	15				
V	2	Luz	1	Rec	3	Espada: 3			
I	2	Osc	1	Ini	7				

						Heraldica: 3 Lanza: 2 Hipica: 2 Orientacion: 2 Supervivencia: 2 Leyes: 2 Caza: 2							
L	1	Ele	3	Vid	6								
P	2	SN	3	Est	13								
D	1	Diestra: Espada larga Zurda: Escudo redondo Torso: Armadura de placas											
E	2												

Hermano iluminado						Nivel: 3			
F	3	Con	2	Eva	2	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	3	Cob	7	1	2	5	Con
R	2	Per	5	Agu	10				
V	3	Luz	1	Rec	2	Maza: 3 Ritos (Soid): 2 Supervivencia: 2 Orientacion: 2 Deteccion: 3 Escarlar: 2 Nadar: 2 Pesca: 2			
I	2	Osc	1	Ini	6				
L	1	Ele	3	Vid	9				
P	2	SN	4	Est	11				
D	1	Diestra: Maza ligera Zurda: Escudo redondo Torso: Cota de mallas							
E	1								

PROFESIÓN: CORRECTOR

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

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

Esto no significa que normalmente actúen como oponentes: en muchos casos hay cooperación, e incluso ciertos nobles forman parte de esta orden. Pero esta es sectaria e independiente, y los que entran suelen poner sus dictados por encima de cualquier otra consideración, y tienen motivos de sobra: es una orden tremendamente poderosa, incluso para acabar con uno de sus miembros si la sospecha se cierne sobre él.



Esto puede parecer contradictorio, pero siendo su dios el de las traiciones (Haradon) esta forma de competir se fomenta e incluso se premia, pues muchos correctores obtienen puestos elevados mediante la eliminación de sus antiguos ocupantes. Esto no tiene por qué hacerse a cuchillo (aunque también puede ocurrir), sino que se realiza levantando la sospecha sobre el sujeto en cuestión. Esto es un arma de doble filo, pues el acusador puede encontrarse con que el defendido consiga imponer su criterio y ponerle a él en evidencia, abreviando sin duda sus aspiraciones y probablemente su bienestar.

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



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Inteligencia 3

Habilidades de corrector

1

2

3

4

Habilidades de corrector			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1 Ritos (Haradon) Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Espada Maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Química Criptografía	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1 Ritos (Haradon) Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Espada Maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Química Criptografía	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2 Ritos (Haradon) Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Espada Maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Química Criptografía	Ocho de las siguientes a nivel 3 Ritos (Haradon) Orientación Cartografía Supervivencia Robo Medicina Espada Maza Sigilo Detección Escapismo Interpretación Disfraces Engañar Seducir Finanzas Química Leyes Historia Ciencias Química Criptografía

Trasfondos de corrector		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Túnica oscura, símbolo religioso de la orden, símbolo religioso de Soid, Daga, Guanzúas, 10 escudos
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.
Fortuna	Ninguno	40 escudos, invertible en equipo
Séquito	Liderazgo 2	Tantos agentes leales como liderazgo del personaje. Estos obedecerán prácticamente todas las órdenes del personaje.
Congregación	Liderazgo 2	El personaje es una autoridad reconocida en su comunidad. Los seguidores no son agentes leales y no se plegarán a hacer las tareas de estos, y si se los presiona se mostrarán incapaces de llevarlas a cabo, y probablemente se sentirán agobiados y traicionados, pero podrán ser llamados para defender al corrector o apoyarlo en una detención complicada. El número de seguidores serán diez veces el liderazgo del personaje.
Noble chantajeado	Engañar 3	El personaje conoce un secreto oscuro y tiene pruebas que probablemente llevarían a su condena. El personaje puede aprovechar de esta circunstancia en tanto que las consecuencias para el noble no sean peores que afrontar el riesgo del juicio. Si el noble siente que se abuse de la circunstancia, intentará librarse el corrector por los medios a su alcance.
Asignación en la orden	Una habilidad a nivel 4	El personaje es un profesional reconocido para una tarea específica dentro de la orden, por lo que contará con una ubicación en la que practicarla con equipo de excelente calidad (nivel 3), aunque otros correctores recurrirán a él ocasionalmente.

Trasfondos de corrector		
Tipo	Requisitos	Contenido
Aspiraciones en la orden	Liderazgo 3	El personaje goza de cierto apoyo de muchos correctores de la orden que seguirán dándoselo mientras eso no les provoque más problemas que beneficios. El corrector tendrá independencia casi absoluta y contará con un sótano secreto que dirigirá él.
Apadrinado	Ninguno	El personaje tiene un padrino en la orden que lo tutela. Esto puede ser una buena elección para jugadores que quieran interpretar a agentes de la corrección, pero también para correctores recién iniciados que quieran una cierta protección en la dura política de la orden.
Capacitado	Inteligencia 4, cuatro habilidades a nivel 3	El personaje obtiene +1 a todas sus habilidades.

Combinaciones: Aunque hay correctores que lo han sido desde muy jóvenes (cuatro niveles de corrector) otros han tenido un pasado en otras profesiones, siendo muy adecuado incluir tres niveles de corrector y un cuarto de otra o dos de cada. Un personaje con solo un nivel de corrector sería seguramente un agente de la corrección que ha sido ascendido a corrector recientemente.

PROFESIÓN: AGENTE DE LA CORRECCIÓN

La poderosa orden de la Corrección domina o participa en casi todos los aspectos de la forma de vida Dormenia, pero debido a que cuentan con un número pequeño de miembros de facto, deben contar con agentes entre el pueblo que realicen las tareas de más baja cualificación.

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



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

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



Nacionalidad: Dormenia.

Requisitos: Religioso

Habilidades de agente de la Corrección			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1 Maza Mangual Sigilo Rastreo	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1 Maza Mangual Sigilo Rastreo	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2 Maza Mangual Sigilo Rastreo	Siete de las siguientes a nivel 3 Maza Mangual Sigilo Rastreo

Habilidades de agente de la Corrección			
1	2	3	4
Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia	Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia	Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia	Supervivencia Engañar Falsificar Detección Leyes Historia

Trasfondos de agente de la corrección		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Armadura de cuero, cualquier maza o mangual, capucha de agente de la Corrección.
Equipo	Voluntad: 3	Armadura de cuero (nivel 2), cualquier maza o mangual (Nivel 2), capucha de agente de la Corrección, la habilidad con maza o mangual asciende hasta nivel 3.
Méritos	Liderazgo 2	El personaje ha realizado buenos trabajos en la corrección y ha conseguido debido a ello el reconocimiento de un corrector. Este sacará de cualquier embrollo legal al personaje tantas veces como su liderazgo.
Familia abundante	Ninguno	El agente está al cargo de una familia numerosa, hecho preferido por los correctores. Mientras no cometa ninguna actividad ilegal los correctores nunca lo sacrificarán, cosa que sí pueden hacer con otros miembros.
Agente público	Engañar 3, Detección 3, Leyes 3, Historia 3, Liderazgo 2	El personaje es uno de los agentes de más confianza de la corrección que de hecho administran los recursos de la orden en una ciudad. Obtiene Finanzas: 3 y ahorros por valor de una corona.
Auxiliar	Potencia: 2, Extensión: 1	El personaje tiene algo especial que ha hecho que un corrector lo utilice como auxiliar en muchas de sus tareas. Obtiene Esfera (Todo): 2.
Traidor	Ninguno	El personaje ha conocido un grupo de fieles de otra religión durante una de sus investigaciones pero ha decidido no comunicar esta información a sus superiores para intentar salvar sus vidas. Consigue una alianza con estos sujetos que lo apoyarán y le darán cobijo, pero la Corrección no es tonta...
Expuesto	Ninguno	Sin ser un agente público, todo el mundo sabe que el personaje trabaja para la Corrección. Puede que tenga un rasgo identificativo en la piel, o simplemente ha hecho demasiados trabajos. Todo el mundo tiene mucho cuidado al hablar con él, pero por otra parte nadie le levanta la voz ni le tose.

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

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

PROFESIÓN: SOLDADO ERIDIO

Los guerreros eridios son seleccionados entre los mejores de su generación, Su nivel de combate es tan espectacular que en igualdad de número ningún otro guerrero del mundo podrá vencerlos.

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

El entrenamiento que los soldados siguen es fuerte y continuo. No sufren distracciones como en otras naciones, pero tampoco tienen vida propia o libertades especiales. Se trata de un cuerpo muy cerrado, rígido y exigente.



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

Los soldados eridios normalmente aprenden unas habilidades además de las propias de la guerra: se espera que una cohorte sea capaz de mantenerse a sí misma sin

influencia o sirvientes, por lo que tienen especialistas en muchos campos.

*Gloria a nuestra gran patria
Que nuestra fundadora
Nos entregó, con amor
La defenderemos con espada y escudo
Nuestra armadura es la lealtad*

-Parte del himno eridio



Nacionalidad: Eridie.

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

Nota: Interpretar a un soldado eridio puede resultar muy tentador: reciben unas impresionantes habilidades de combate y una aceptable selección de otro tipo, pero están

sujetos aun régimen ético y un estilo de vida muy rígido. Si eres un amante de la libertad individual) harías bien en elegir otra profesión (y probablemente otra nacionalidad).

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

Trasfondos de soldado eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Arquero	Ninguno	Arco largo o arco compuesto, armadura de guerra eridia, flechas, espada eridia.
Peltasta	Fuerza 3, Espada 3	Espada eridia, escudo grande, armadura de guerra eridia, espada corta, dos javalinas. +1 a habilidades de Espada y Lanza
Infante pesado	Fuerza 4, espada 3	Armadura pesada eridia, espada corta, escudo redondo, grande o pesado, alabarda. Habilidad de alabarda: 5. +1 a habilidad de espada
Servicio prolongado	Ninguno	El personaje es reconocido con compañerismo por los miembros de una cohorte e incluso por los oficiales, que lo habrán distinguido.
Dabrius	Liderazgo 3	El personaje fue ascendido a líder de un pelotón (cien hombres). Eso no significa que el pelotón o él mismo estén en activo en todo momento, pero le garantiza la posición en caso de guerra y el respeto como oficial fuera de ella.
Posición civil	Finanzas 3	El personaje tiene una asignación civil como gestor en un pueblo o asesor en una ciudad.
Fama popular	Ninguno	El personaje ha realizado alguna acción sorprendente con la que se ha ganado el reconocimiento del pueblo, como ganar un torneo. Contará con fama en una provincia.
Explorador	Cartografía 3, Supervivencia 3	El personaje ha sido enviado como observador de una zona en concreto. Su deber es mantener una cartografía exacta, así como comunicar cualquier irregularidad trascendente. Gozará de independencia.

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

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



La siguiente ficha representa a un peltasta eridio, un oponente imbatible para la mayoría de soldados del mundo.

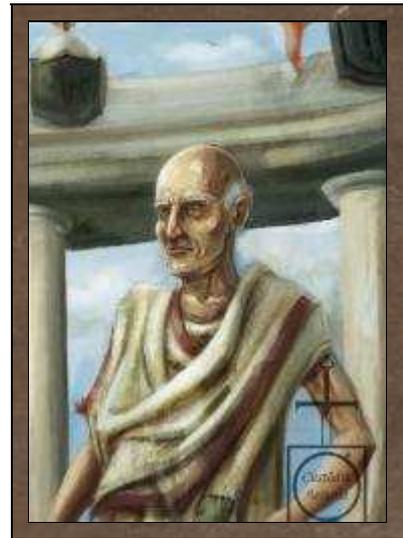
Peltasta eridio						Nivel: 7			
F	3	Con	3	Eva	3	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	3	Cob	8	1	4	6	Cor
R	3	Per	5	Agu	15				
V	3	Luz	2	Rec	3	Espada: 5 Lanza: 5 Orientacion: 3 Supervivencia: 3 Leyes: 3 Historia: 2 Heraldica: 2			
I	2	Osc	2	Ini	8				
L	2	Ele	3	Vid	9				
P	2	SN	5	Est	15				
D	2	Diestra: Espada corta Zurda: Escudo grande Torso: Armadura de guerra eridia							
E	1								

PROFESIÓN: POLÍTICO ERIDIO

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

El pequeño grupo de los políticos eridios dirige el destino del Orden al completo. Se exige una descomunal cantidad de conocimientos, no solo técnicos, sino también de los valores de su nación.

Pero el Orden no se gestiona únicamente desde el congreso: al menos hay un adartos en cada pueblo, y los de las ciudades tienen multitud de asesores.



Nacionalidad: Eridie.

Requisitos: Inteligencia 3, Liderazgo 3.

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

Trasfondos de político eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Reconocimiento social	Ninguno	El personaje puede recurrir a cualquier persona del Orden para auto abastecerse en sus necesidades personales y laborales básicas. Particularmente contará con ropa y un lugar en el que comer y dormir.

Trasfondos de político eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Contacto	Ninguno	El personaje tiene trato personal y cercano con una persona del Orden a decidir por él y el Creador. Eso no significa que este vaya a traicionar los principios por él, pero sí que lo escuchará con mucha atención. El personaje siempre puede repetir varias veces este trasfondo.
Seguidor del orden	Código de honor	El personaje cree en la figura del político. Pierde un nivel en la habilidad de "Engañar", pero consigue un seguidor militar extremadamente leal, y la habilidad de Especialidad en esfera (Orden) a nivel 2.
Objetivo de atentado	Amenazado	El personaje ha sufrido algún atentado fallido contra su vida. Obtiene 15 puntos de motivación que no puede usar en mejorar habilidades de la lista de "político eridio".
Auxiliar	Leyes 2, Historia 2, Finanzas 2	El personaje tiene experiencia como auxiliar de adartos, y por ello es desplazado por diferentes lugares del Orden para ejercer como tal.
Adartos	Leyes 3, Historia 3, Finanzas 3	El personaje es un gobernador regional, y si no comete ningún error en sus gestiones servirá toda su vida útil en ese puesto de responsabilidad.
Auxiliar del congreso	Leyes 4, Historia 4, Finanzas 4	El personaje es un pupilo de algún político del congreso. No tiene voz ni voto, pero asiste a todas las reuniones y ayuda a su maestro, y si lo hace bien, algún día podrá optar a servir como político.
Político	Leyes 5, Historia 5, Finanzas 5	¡El personaje es uno de los auténticos políticos de hecho del Orden! Su voto es tremendamente trascendente en las decisiones de su país: no habrá nadie por encima de él.
Político en la sombra	Leyes 3, Historia 3, Finanzas 3	El personaje tiene unas ideas disidentes de la corriente central del Orden. Puede que albergue pensamientos capitalistas o propugne la independencia de Tirtie. El personaje recibe diez contactos menores en su corriente de pensamiento, pero si difunde mucho su opinión seguramente tenga graves problemas.

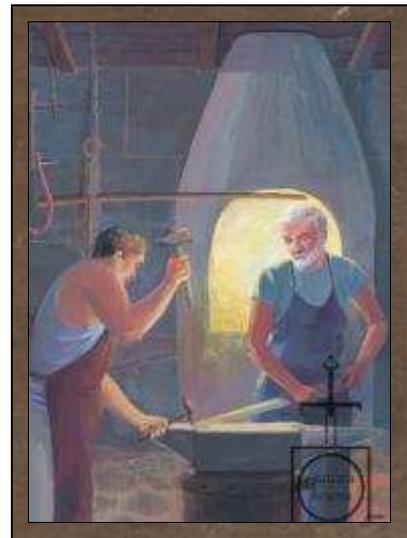
Combinaciones: Mezclar esta profesión con las clases militares puede dar lugar a un soldado destinado a un puesto administrativo. Combinado con artesano, sin duda dará lugar a un auxiliar o adartos útil. Se recomienda coger los trasfondos adecuados en este sentido.

PROFESIÓN: ARTESANO ERIDIO

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

Un personaje de este tipo vive esforzado al máximo en la que sea la tarea a la que se dedica, en el marco de la dedicación extrema ensalzada en el Orden. Estos individuos gozan de un gran respeto social.

Esta profesión otorga un gran nivel en muy pocas habilidades representando la dedicación más exagerada. Tiene un gran interés para desarrollar personajes destacados, pero no en el combate.



HABILIDADES DE ARTESANO ERIDIO

Nacionalidad: Eridie.

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

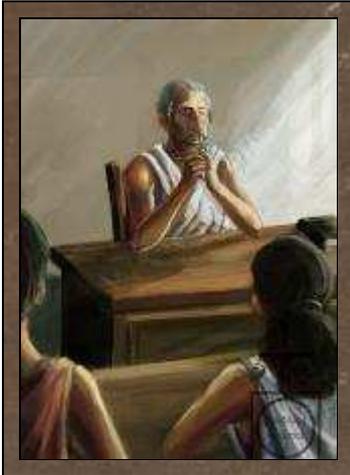
Habilidades de artesano eridio			
1	2	3	4
Hasta dos habilidades creativas: 2 Hasta dos habilidades sociales: 1	Hasta tres habilidades creativas: 3 Historia: 1 Leyes: 1	Hasta tres habilidades creativas: 4 Historia: 2 Leyes: 2	Hasta tres habilidades creativas: 5 Hasta dos habilidades sociales: 1 Historia: 3 Leyes: 3

Trasfondos de artesano eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Habilidad a nivel 3	Instrumentos adecuados para ejercer su profesión en usufructo de buena calidad (nivel 2). En caso de tener la habilidad a nivel 5 los instrumentos serán de calidad excepcional (nivel 3)
Vivienda	Ninguno	El personaje gozará del usufructo de una vivienda en propiedad del estado.
Familia	Ninguno	El personaje estará bien establecido con un cónyuge y opcionalmente uno o varios hijos. Gozará del uso de una vivienda familiar en la que cuidan los hijos hasta la edad de entrar en la escuela.

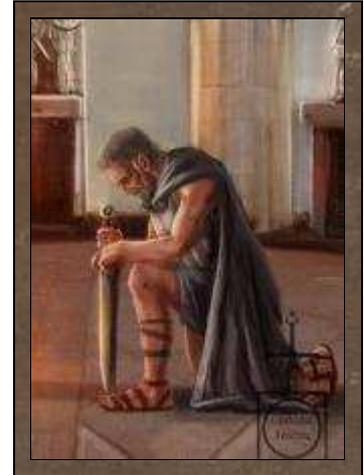
Trasfondos de artesano eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Gremio	Habilidad a nivel 5, liderazgo 3.	El personaje tendrá reconocimiento como un gran especialista en su sector y el estado lo habrá bendecido (o condenado) con el deber de la enseñanza. Contará con las mejores instalaciones que el Orden pueda proveer, pero está obligado a aceptar aprendices. Recibe, además, la habilidad "Docencia: 3".
Contacto	Habilidad a nivel 4	El personaje recibe habitualmente encargos de un político o militar reconocido, por lo que tiene un trato personal con él.
Mercado negro	Engañar: 3	El personaje tiene contactos en el mercado negro por lo que puede hacer trueque de objetos e incluso utilizar moneda eridia o tírtica.
Herederero	Engañar: 4	Saltándose un importante principio del Orden, el personaje ha evitado las diferentes revisiones del Orden y ha formado en uno de sus descendientes a un especialista que es lo bastante bueno para sustituirlo. El personaje puede llegar a retirarse temporalmente de sus funciones y aún así seguir cumpliendo con sus funciones, pero a la larga es muy difícil que la situación se prolongue indefinidamente y acabará teniendo que resolver el asunto oficialmente.

Combinaciones: En ocasiones algunos especialistas son invitados en su edad adulta o juvenil a formar parte del ejército. Otros pueden verse convertidos involuntariamente en administrador (combinando con la clase de político) En ese caso tienen que complementar sus dos formas de vida.

PROFESIÓN: SACERDOTE ERIDIO



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



Esto encaja perfectamente en la estructura social, que reconoce la religión como un derecho y como una

tarea digna, incluso a tiempo parcial.



Nacionalidad: Eridie.

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

Habilidades de sacerdote eridio			
1	2	3	4
Historia: 1 Ritos (dios eridio): 2 Leyes: 1 Heráldica: 1 Leyes: 1 Una habilidad creativa: 1	Historia: 2 Ritos (dios eridio): 3 Leyes: 2 Heráldica: 2 Leyes: 2 Una habilidad creativa: 2	Historia: 3 Ritos (dios eridio): 4 Leyes: 3 Heráldica: 3 Leyes: 3 Una habilidad creativa: 3	Historia: 4 Ritos (dios eridio): 5 Leyes: 4 Heráldica: 4 Leyes: 4 Una habilidad creativa: 4

Trasfondos de sacerdote eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Acólito	Ninguno	El personaje es un acólito y tiene derecho a días libres en las festividades adecuadas para asistir a los sacerdotes y preparar las ceremonias. Recibe además una túnica, capa de creyente y símbolo religioso, así como un contacto en el sacerdote al que auxilia.
Congregación	Ritos: 3	El personaje es reconocido en su comunidad como un importante creyente. Asisten a sus ritos tantos creyentes como diez veces su liderazgo. Puede llegar a movilizarlos por cuestiones religiosas, y le escucharán en momentos de crisis personales o comunitarias.

Trasfondos de sacerdote eridio		
Tipo	Requisitos	Contenido
Sacerdote	Ritos: 4	El personaje es un sacerdote reconocido y acreditado. Tiene derecho a dos días libres por semana para ejercer sus tareas religiosas. Recibe además una túnica, capa de sacerdote y símbolo religioso.
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.
Guardián de la llama	Ritos (Daarmina): 3, Espada 3	El personaje es miembro de la prestigiosa Orden de los guardianes de la llama, y no tiene más atribución específica que mantener la llama de un templo encendida. Goza de total independencia, y puede llegar a reclamar la colaboración de cualquiera.
Sacerdotisa de Liana	Ritos (Liana): 3	El personaje es una sacerdotisa de Liana, y su deber y lugar en el Orden de Eridie es simplemente proveer de afecto y otros servicios en orden de solicitud. No es necesario ser mujer.
Confesor	Ritos: 5	El personaje es el asesor religioso de algún personaje de relativa importancia. Esta relación es delicada, y el sujeto puede verse ofendido si el personaje se excede de sus atribuciones.

Situación social: La carrera de sacerdote combina bien con cualquier otra de la nación eridia, añadiendo una dimensión sobrenatural a los personajes que la elijan. Tratándose de una deidad guerrera combina especialmente bien con la de militar.

PROFESIÓN: GUERRERO DEL CLAN

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

No existe un estándar determinado para ser un guerrero de clan ni mucho menos una escuela formal. Cada uno de ellos será un personaje único con pocas características en común con los demás. No obstante sí hay algunas remarcables. Para empezar, todos son muy capacitados guerreros que seguramente hayan participado en conflictos armados. Para seguir, suelen servir a su comunidad contra los peligros que sea preciso, y para concluir no tienen reparo en enfrentarse a la muerte, normalmente con el aprecio a sus dioses. Finalmente, tienden a ser los dirigentes de su comunidad, aunque la vida política que llevan a cabo no se parece en nada a las de las otras naciones.



Esta profesión permite configurar un guerrero de cualquier clan en función a las habilidades elegidas, tanto a nivel armado como en las complementarias. Es de esperar que guerreros del clan del carnero tengan hípica y manejen lanzas, mientras que los de la orca tenderán más a las habilidades navales como orientación, pesca y nadar, mientras que ciertos guerreros del clan del oso estarán orgullosos de sus conocimientos de historia y heráldica familiar. Estas guías, por supuesto, no pretenden coartar la libertad a la hora de crear un guerrero gunear. ¡No se puede romper el molde puesto que no hay molde!

Esta clase permite configurar un guerrero muy interesante y pintoresco, combinando no solo sus variados trasfondos, sino jugando también con ventajas y desventajas.



Nacionalidad: Gunear.

Requisitos: Fuerza 3

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

-Atribuido a Graud Taunori, capitán dormenio.

Habilidades de guerrero del clan

1	2	3	4
Un arma: 1 Cinco de las siguientes a nivel 1 Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar	Un arma: 2 Otro arma: 1 Dos de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1 Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar	Un arma: 3 Otro arma: 2 Cinco de las siguientes a nivel 2 Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar	Un arma: 4 Otro arma: 3 Dos de las siguientes a nivel 3, tres a nivel 2. Historia Supervivencia Orientación Escalada Hípica Rastreo Pesca Nadar

Trasfondos de guerrero de clan

Tipo	Requisitos	Contenido
Hijo del oso	Fuerza 4	El personaje tiene familiares directos en el clan del oso. Se le permite usar el apellido familiar "Sigvar". Obtiene un hacha, una armadura de cuero, cinturón metálico, una vivienda en territorio del clan y 20 monedas de acero.
Hijo del carnero	Resistencia 3	El personaje tiene familiares directos en el clan del carnero. Se le permite usar el apellido familiar "Fosrodr". Obtiene una lanza, una armadura de cuero, cinturón metálico, caballo y una vivienda en territorio del clan y 20 monedas de acero.
Hijo del águila	Agilidad 3	El personaje tiene familiares directos en el clan del águila. Se le permite usar el apellido familiar "Ígvinror". Obtiene una lanza, una armadura de cuero y una vivienda en territorio del clan y 20 monedas de acero.
Hijo de la orca	Resistencia 3	El personaje tiene familiares directos en el clan de la orca. Se le permite usar el apellido familiar "Eorleik". Obtiene una maza, un escudo, una armadura de cuero, cinturón metálico, y una vivienda en territorio del clan y 20 monedas de acero.
Hijo del lobo	Agilidad 3	El personaje tiene familiares directos en el clan del lobo. Se le permite usar el apellido familiar "Asgeifr". Obtiene una espada, una armadura de mallas, una vivienda en territorio del clan y 20 monedas de acero.
Viajero	Ninguno	El personaje ha elegido o se ha visto obligado a tomar una forma de vida viajera, y sobrevive a su forma. Obtiene un arma, armadura de cuero, y 10 monedas de acero.
Apadrinados	Ninguno	El personaje participó en saqueos antes de que los clanes fueran invadidos por Dormenia, y se hizo con algunos esclavos. Pasados los años es normal que cojan familiaridad y cobren libertad e incluso ejerzan oficios por su cuenta, pero otros tantos permanecen con sus viejos secuestradores. El jugador tira seis monedas, conserva un asistente por cada éxito.
Conflicto con otro clan	Ninguno	El personaje, uno de sus parientes, o uno de sus antecesores participó en un conflicto con alguna familia de otro clan, y las heridas aún están abiertas. El personaje debe lanzar 6 monedas, obteniendo tantos enemigos menores como resultado de la tirada, y lanzar otras 6 monedas para determinar el número de aliados que tiene en el propio clan. Estos se habrán hermanado con él por la participación en el conflicto y estarán disponibles para otras tareas.
Familia en otro clan	Ninguno	Alguno de los familiares del personaje se mudó a otro clan y crió a su familia en él. Podrá contar con un lugar en el que descansar en ese territorio.

Trasfondos de guerrero de clan

Tipo	Requisitos	Contenido
Veterano de la guerra	Ninguno	El personaje participó en la defensa de la guerra de Dormenia. No solo contará con el respeto y apoyo de la comunidad, sino que además contará con un botín: cualquier armadura y 80 monedas de acero. Tira cinco monedas, si obtiene más fracasos que su fuerza tendrá una cicatriz desfigurante.
Cazador de osos	Ninguno	El personaje se ha sometido voluntariamente a la dura prueba de cazar uno de los legendarios osos de las montañas en solitario. Previamente a la primera partida el jugador puede solicitar al Creador un combate contra un oso. Si obtiene el éxito, contará con una capa de buena calidad (nivel 2). Además habrá recibido presentes, por lo que podrá añadirse 50 monedas de acero y un arma de buena calidad (nivel 2).
Cazador de lobos	Ninguno	El personaje participa voluntariamente en las partidas de caza de los lobos asesinos de las montañas, que a diferencia de sus contrapartidas dormenias son agresivos y atacan a las granjas aisladas. Contará con capa de lobo y un arma de buena calidad (nivel 2), pero debe tirar 4 monedas. Si obtiene más fracasos que el más pequeño de sus atributos físicos empezará el juego con una herida permanente.
Pescador de orcas	Navegación 3 y Orientación 3	El personaje ha participado en las duras pescas de orca en el territorio Eorleik y es un experto reconocido. Nunca le faltará trabajo y será recibido con camaradería en territorio del clan de la orca. Debe tirar 5 monedas. Si no obtiene más fracasos que su liderazgo habrá destacado y se habrá hecho con un barco, tantos seguidores leales como su liderazgo y 20 remeros.
Vencedor de la batalla del toro	Ninguno	El personaje ha participado en la insensata festividad gunear consistente en soltar un toro en un recinto con hombres desarmados, considerándose vencedor a aquel que logre arrancarle un cuerno con sus propias manos. Es usual que este cuerno sea transportado en forma de instrumento o recipiente para la bebida. El personaje debe hacer un chequeo de fuerza y obtener dos éxitos. En caso de conseguirlo se considerará que tuvo éxito y que es una celebridad en su localidad: contará con tantos amigos como diez veces su liderazgo a los que podrá recurrir para actividades de grupo. Si obtiene menos de dos éxitos sufrirá una herida permanente.
Bendición de Nadruneb	Ninguno	El personaje se ha visto bendito con una mujer fértil e hijos sanos que llevan gloria a su hogar. Debe tirar una moneda por cada año de edad que tenga por encima de 14. Por cada cara le sobrevive un descendiente. Al concluir debe tirar tantas monedas como hijos. Si en esta segunda tirada tiene cinco o más caras recibe una armadura artesanal Ollvaror de buena calidad (nivel 2)
Bendición de Thargron	Ninguno	El personaje es célebre entre su gente por resistir grandes cantidades de alcohol, y también por coger tremendas borracheras. Será conocido y bien recibido en todas las tabernas de los clanes.
Maldición de Zaurak	Ninguno	El personaje ha tenido la mala fortuna de vencer y matar en combate a un miembro querido y respetado de su clan. Recibe un arma de excepcional calidad (nivel 3), y aunque técnicamente es aceptado, recibe un trato frío y distante por parte de todo el mundo. Le será muy difícil trabar amistad en su clan, así como establecer relaciones personales.
Asesino de hombres	Un arma: 3	El personaje ha matado al menos a veinte personas y guarda trofeos que lo demuestran. Probablemente haya participado en asaltos navales y en la guerra contra Dormenia. Los trofeos pueden ser algo tan ostentosos como una ristra de cráneos en un estante de su casa o versiones más discretas como anillos, o cualquier otra cosa, pero son una señal de prestigio.

Aclaración: Un personaje solo puede ser hijo de un clan.

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



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

Guerrero del clan del oso							Nivel: 4			
F	4	Con	1	Eva	2	Al	At	Da	Tipo	
A	2	Cor	2	Cob	9	2	3	9	Cor	
R	3	Per	2	Agu	15					
V	3	Luz	1	Rec	3	Hacha: 4 Espada: 3 Heraldica: 3 Caza: 3 Historia: 2 Escalada: 2 Supervivencia: 2				
I	2	Osc	1	Ini	6					
L	2	Ele	4	Vid	9					
P	2	SN	4	Est	6					
D	1	Diestra: Gran hacha gunear Torso: Armadura completa de cuero								
E	2									

Guerrero del clan del carnero							Nivel: 6			
F	3	Con	1	Eva	3	Al	At	Da	Tipo	
A	2	Cor	2	Cob	7	4	4	6	Per	
R	4	Per	2	Agu	20					
V	3	Luz	2	Rec	4	Lanza: 4 Maza: 3 Hipica: 3 Orientacion: 3 Escalada: 2 Caza: 2 Nadar: 2 Supervivencia: 2				
I	2	Osc	2	Ini	9					
L	2	Ele	3	Vid	9					
P	2	SN	5	Est	6					
D	2	Diestra: Lanza de guerra Torso: Peto de cuero								
E	1									

Guerrero Ollvaror							Nivel: 4			
F	3	Con	3	Eva	0	Al	At	Da	Tipo	
A	2	Cor	4	Cob	7	1	2	7	Con	

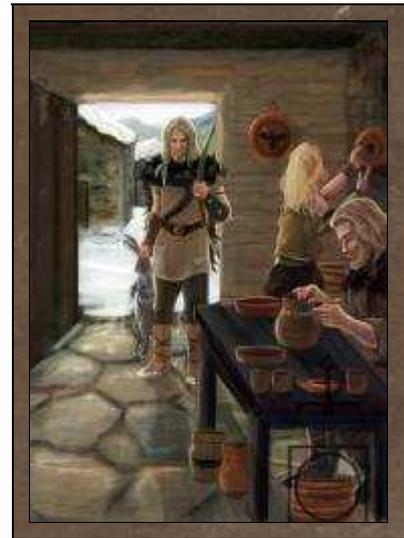
R	3	Per	4	Agu	15				
V	3	Luz	2	Rec	3	Rastreo: 3 Maza: 4 Espada: 3 Supervivencia: 3 Orientacion: 3 Nadar: 2 Escarlar: 2			
I	2	Osc	2	Ini	5				
L	1	Ele	3	Vid	9				
P	2	SN	5	Est	12				
D	2	Diestra: Martillo de guerra Torso: Armadura Ollvaror							
E	0								

PROFESIÓN: CAZADOR DEL CLAN

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

Sus habilidades reflejan esa tendencia y capacidad de pasar mucho tiempo al aire libre en condiciones realmente duras, y en ese sentido es una clase contraria a la del guerrero gunear: con habilidades de combate algo más ajustadas, pero altos niveles en las relativas al aire libre.

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



Nacionalidad: Gunear.

Requisitos: Agilidad 3, Resistencia 3.

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

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

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

Habilidades de cazador del clan			
1	2	3	4
Lanzas: 1	Lanzas: 1	Lanzas: 2	Lanzas: 3
Rastreo: 1	Rastreo: 2	Rastreo: 3	Rastreo: 4
Recolección: 1	Recolección: 2	Recolección: 3	Recolección: 4
Supervivencia: 1	Supervivencia: 2	Supervivencia: 3	Supervivencia: 4
Orientación: 1	Orientación: 2	Orientación: 3	Orientación: 4
Escalar: 1	Escalar: 2	Escalar: 3	Escalar: 4
Sigilo: 1	Sigilo: 1	Sigilo: 2	Sigilo: 2

Habilidades de cazador del clan			
1	2	3	4
	Detección: 1	Detección: 1	Detección: 2

Trasfondos de cazador del clan		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	El personaje es experto en la caza con arco y cuenta con el siguiente equipo: Arco y 20 flechas, cuchillo. Armadura de cuero. 10 pieles de animales menores.
Equipo	Ninguna	El personaje es experto en la caza con trampas y cuenta con el siguiente equipo: 10 trampas, lanza, cuchillo, 10 pieles de animales menores.
Aliado en el clan	Ninguno	El personaje tiene amistad (o parentesco directo) con un guerrero de clan que participa en cacerías con él. Puede recurrir al guerrero en momentos difíciles
Cetrero	Entrenar animales: 3	El personaje cuenta con tantas rapaces amaestradas como su liderazgo así como un refugio en el que los mantiene. Obtiene +1 a dos habilidades de la lista de "cazador del clan".
Familia establecida	Ninguno	El personaje tiene familia, quizá madre y hermanos o quizá mujer e hijos. Estos siguen tradición familiar de cazadores y cuidarán de sus bienes durante su ausencia. La vivienda familiar tendrá tamaño suficiente.
Coto de caza	Ninguno	Aunque no existen los documentos que certifiquen la propiedad, la costumbre, el uso y el respeto garantizan que ningún otro cazador actuará en el terreno reclamado por el personaje, pudiendo ejercerse derechos personalmente y ante el jefe del clan. Este territorio facilitará caza suficiente mientras se le de uso.
Flechas de Drayard	Ninguno	El personaje cuenta con 10 flechas de buena calidad (nivel 2)
Intuición sobrenatural	Ninguno	Fruto de sus experiencias en la naturaleza el personaje ha desarrollado cierto entendimiento sobrenatural de las fuerzas naturales. Debe tirar una moneda. Si obtiene un éxito recibe un nivel de Especialización en esfera (fauna), si obtiene fracaso recibe un nivel de Especialización en esfera (flora).

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

PROFESIÓN: SACERDOTE GUNEAR



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



de forma natural. De esta forma puede haber regiones en las que la religión es practicada de forma particular, mientras que en otra un sacerdote particular fomente sus tendencias mediante el esfuerzo personal, y esas tenencias podrían cambiar en muy pocas generaciones, si no en la siguiente.

HABILIDADES DE SACERDOTE GUNEAR

Nacionalidad: Gunear.

Requerimientos: Atributos físicos no terciarios, Extensión 2.

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

-Sacerdote gunear, probablemente bebido.

Habilidades de sacerdote gunear			
1	2	3	4
Ritos: 2 Un arma: 1 Dos de la siguientes a nivel 1 Historia Recolección Medicina Hípica Supervivencia	Ritos: 3 Un arma: 1 Dos de la siguientes a nivel 2 Historia Recolección Medicina Hípica Supervivencia	Ritos: 4 Un arma: 2 Una de las de las siguientes a nivel 3, otra a nivel 2 Historia Recolección Medicina Hípica Supervivencia	Ritos: 5 Un arma: 2 Una de las de las siguientes a nivel 4, otra a nivel 3 Historia Recolección Medicina Hípica Supervivencia

Trasfondos de sacerdote gunear

Tipo	Requisitos	Contenido
Creyente	Ninguno	El personaje es un firme creyente y auxilia a otro sacerdote con el que comparte creencias. Recibe un símbolo religioso y ropas normales.
Congregación	Ritos: 3	El personaje es reconocido en su comunidad como un importante creyente. Asisten a sus ritos tantos creyentes como diez veces su liderazgo. Seguramente solicitarán su auxilio ante dudas personales.
Emitaño	Asilvestrado o cultista	El personaje ha encontrado en la soledad la mejor forma de adorar a los dioses. Para su desgracia su conducta desordenada le provoca rechazo entre la gente. Obtiene la habilidad de Rastreo a nivel 3 y +1 a Supervivencia.
Energía		Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.
El que ha visto a Thargron	Ritos: 3	El personaje vio, durante el fragor de una batalla, a Thargron combatir a su lado. Estará dispuesto a jurar que se le erizaron los pelos de la nuca al ver el legendario casco de raíces y su capa eterna, y sobre todo con su hacha de hielo despachando a sus enemigos en gran número. Aunque reconocerá que estaba herido, estará muy seguro de su visión. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.
El que ha visto a Nadruneb	Ritos: 3	El personaje estará dispuesto a jurar que durante uno de sus viajes fue despertado y visitado por Nadruneb en su encarnación hecha de hojas, y que lo alertó contra una manada de lobos de la montaña o peligro similar. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.
El que ha visto a Drayard	Ritos: 3	El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión estaba a punto de disparar a un animal especialmente grande para su especie cuando este se giró y lo miró. El personaje se reconocerá incapaz de recordar la cara exacta del animal, pero estará seguro de que se trataba de Drayard en su forma feral. Asegurará que no pudo disparar, pero que desde entonces cuenta con una clarividencia a la hora de disparar sus flechas. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.
El que ha visto a Sigvaaur	Ritos: 3	El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión estuvo a punto de perder la vida en una peligrosa nevada, y que estando completamente perdido y al borde de la derrota percibió una figura que caminaba tranquilo, sin encorvarse por la tormenta, pero deteniéndose para esperarlo hasta guiarlo a un refugio en el que el personaje cayó rendido. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.
El que ha visto a Babglon	Ritos: 3	El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión vio claramente a Babglon surgiendo de las aguas, volando por el cielo y volviendo a hundirse. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, pero no llamará mucho la atención con su historia: muchos marineros y capitanes afirman haber visto a Babglon y todos han reaccionado igual, dando la vuelta al barco y volviendo a tierra.
El que ha visto	Ritos: 3	El personaje ha sido testigo o participado en un milagro, o por lo menos tiene la firme convicción de que es así. El resto de personas creen en esta convicción y entienden que el personaje es un emisario de uno de los dioses. Es necesario hacer al menos un leve esbozo de ese primer milagro. Recibe un símbolo sagrado, ropas normales y 20 monedas de acero.

Combinaciones: La clase de sacerdote gunear es especialmente buena para añadir la dimensión religiosa a un personaje. Es, de hecho, infrecuente encontrar un sacerdote completo, y sin duda

habría que explicar sus influencias y cabida específica en la sociedad.

PROFESIÓN: HERRERO GUNEAR

Nombraré duque de Avani al que me traiga una de esas magníficas armaduras gunearas

-Neldar IV

En las montañas gunearas el tratado del acero no es solo una cuestión económica, sino también una social y personal. Un buen herrero siempre es un personaje muy respetado y necesitado en su comunidad. Es un responsable del bienestar y de la producción de su comunidad, y será con toda seguridad consultado en muchas cuestiones, puesto que el

metal es una parte relevante de la vida gunear.

Estas cualidades hacen que los herreros compartan cierto lugar con los guerreros en el gobierno del clan, y en cierta forma cooperan en la aprobación social y en la distinción del resto de clanes.



Un territorio con un buen herrero no solo tendrá mejores espadas y escudos, sino que además serán más vistosos y harán palidecer a los del oponente, y en caso de ser derrotados irán mejor preparados al reino de los muertos. Eso hará que el enemigo se sienta desconfiado en su lugar.

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



Nacionalidad: Gunear.

requisitos: Fuerza 3

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

Trasfondos de herrero gunear		
Tipo	Requisitos	Contenido
Maestro	Ninguno	El personaje tiene un maestro de forja que le permitirá usar la suya cuando no la esté utilizando él. Contará, además, con ropas de cuero, 10 monedas de acero.

Trasfondos de herrero gunear		
Tipo	Requisitos	Contenido
Forja en propiedad	Forja: 3	El personaje contará con una vivienda con una froja anexa, en la que también ejercerá la venta de los artículos que fabrica.
Familiar guerrero de clan	Ninguno	El personaje tiene un familiar directo que es guerrero de clan y que estará dispuesto a jugarse la vida por él sin preguntar el porqué.
Obra maestra	Forja: 5	El personaje habrá realizado un arma particularmente buena de la que se sentirá orgulloso. Esta habrá sido entregada a un personaje muy bien posicionado socialmente, (quizá tanto como un jefe de clan). El personaje habrá conseguido por ello respeto, y si lo fomenta incluso su forja será un lugar de reunión social.
Pilar de la comunidad	Ninguna	El personaje ha actuado durante años como líder en ausencia de los guerreros de clan. De hecho lo ha hecho tanto que se ha convertido en un líder administrativo y un depositario de confianza, al ser (probablemente) más comprensivo que los más estrictos guerreros del clan. El personaje administra su localidad, pero no recibe beneficios por ello. En ocasiones incluso tendrá que tomar decisiones difíciles sobre muchachos problemáticos.
Investigado por los Ollvaror	Forja 3	El personaje ha recibido especial atención de un miembro de la familia Ollvaror que ha insistido en observar su técnica y sus piezas, e incluso le han comprado alguna. El personaje no conoce el motivo de ello, aunque despierta algo de recelo en su comunidad. +1 a habilidad de forja
Linaje de acero	Forja 3	El personaje es parte de un linaje que empieza a tener peso en el mundo de la forja. Es posible que venga de un par de generaciones atrás, o que el propio personaje la haya instaurado y esté educando a su hijo (o quizá incluso a su nieto). En cualquier caso el personaje cuenta con una familia que cuidará de sus posesiones si este se marcha.
Empleado leal	Ninguno	El personaje lleva años empleando a un muchacho del pueblo como ayudante. Se trata de una persona sin talento especial ni aspiraciones, pero con una lealtad incuestionable que realizará cualquier tarea simple que se le encargue con toda su alma (y por muy poco dinero).

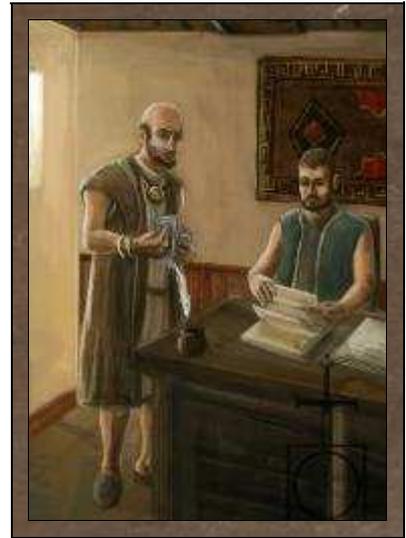
Combinaciones: Los herreros de clan que no han logrado una posición destacada en ocasiones aprenden otra profesión. También es posible que tras un tiempo tiendan al camino de las armas, o que simplemente actúen de ayudantes en tiempos de paz. Sea como sea, un herrero de batalla, capaz de combatir pero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

PROFESIÓN: FUNCIONARIO

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

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

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



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

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

-Adea Aglazor, embajador dormenio.

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

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



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Inteligencia 2

Habilidades de funcionario

1	2	3	4
Cinco de las siguientes a nivel 1 Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Numismática Falsificación	Cuatro de las siguientes a nivel 2, una a nivel 1 Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Numismática Falsificación	Tres de las siguientes a nivel 3, dos a nivel 2 Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Numismática Falsificación	Dos de las siguientes a nivel 4, tres a nivel 3 Leyes Historia Finanzas Detección Engañar Numismática Falsificación

Trasfondos de funcionario		
Tipo	Requisitos	Contenido
Posesiones	Ninguno	2000 dineros. Sueldo de 200 dineros por día trabajado, +100 dineros por día y nivel de funcionario. Ropas básicas. Habitación en una vivienda compartida o vivienda muy humilde.
Contacto con emporio comercial	Falsificar: 2	El personaje tiene costumbre de hacer pasar documentos para un gran empresario, otorgándole permisos y certificaciones oficiales. Puede ganar cada día de trabajo 100 dineros por cada punto en la habilidad de falsificación. Hasta el momento nadie ha husmeado en esos asuntos...
Puesto en ministerio	Una habilidad: 4	El personaje tiene un puesto de responsabilidad en un ministerio. Estará solamente por debajo del director de operaciones, por lo que sus atribuciones serán importantes. Obtiene una vivienda digna, seis mudas de ropa y multiplica por cinco su sueldo y posesiones obtenidas por el trasfondo "posesiones".
Director de operaciones	Una habilidad: 5 Liderazgo: 2	El personaje es el director de operaciones de un ministerio: el máximo puesto ocupado por un cargo no electo. Estará solamente por debajo del ministro, por lo que en lo relativo al trabajo operativo su autonomía es total. Obtiene una vivienda acomodada, veinte mudas de ropa y multiplica por veinte su sueldo y posesiones obtenidas por el trasfondo "posesiones"
Auditor	Finanzas: 3	El personaje es un auditor que trabaja para el ministerio de comercio. Su tarea consiste en asegurarse que todo tipo de emprendedores de Harrassia paguen la cantidad adecuada de impuestos. Lo normal será que esté especializado en un sector económico, como pueda ser agricultura, minería, venta, construcción u otros.
Cumplidor	Todos los atributos mentales a 3	No es ningún secreto que muchos funcionarios de Harrassia hacen el mínimo indispensable para cobrar su sueldo sin llamar la atención, alargan todo lo posibles los permisos por enfermedad y se van a casa si su superior se ausenta. El personaje es una de esas excepciones que sacan mucho trabajo adelante, por lo que los jefes tienden a acumular en su mesa el que no hacen los demás. Debido a ello está bien considerado por estos, pero más allá, ha llamado la atención de algún miembro del servicio de inteligencia o similar, que recurrirá a él cuando tenga una necesidad vital. Obtiene además +1 a todas sus habilidades.
Familia de funcionarios	Ninguno	El personaje pertenece a una saga familiar en la que evitar los problemas y tener una vida tranquila se ha convertido ya en una tradición. Probablemente haya tres generaciones en la misma casa de buen tamaño, garantizando una o dos jubilaciones y varios sueldos. El personaje podrá recurrir a ellos para suplir necesidades económicas, pero por supuesto lo presionaran para que continúe la tradición familiar.
Doble sueldo	Ninguno	El personaje está en una posición en la que antiguamente había dos trabajadores. un día al otro le ocurrió algo. Quizá lo atracaron en la calle y lo mataron, o quizá lo secuestraron, o quizá lo ejecutaron los Najshet. El personaje no conoce la causa... pero por algún error sigue llegando el sueldo del muerto. El personaje no protesta... ocurre más veces de lo que parece.

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

PROFESIÓN: ESPÍA

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



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



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



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Agilidad 3, atributos mentales primarios.

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

-Raiantif, militar harrassiano.

Habilidades de espía			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1. Espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1 Espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia	Tres de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2 Espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia	Dos de las siguientes a nivel 4, seis a nivel 3 Espada Abrir cerraduras Orientación Supervivencia

Habilidades de espía			
1	2	3	4
Hípica Sigilo Detección Escalada Acrobacias Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía	Hípica Sigilo Detección Escalada Acrobacias Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía	Hípica Sigilo Detección Escalada Acrobacias Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía	Hípica Sigilo Detección Escalada Acrobacias Engaño Disfraces Leyes Historia Criptografía

Trasfondos de espía		
Tipo	Requisitos	Contenido
Posesiones	Ninguno	Sueldo de 1.000 dineros semanales, ropas, armadura de cuero, una espada, 10.000 dineros en equipo, así como una documentación falsa y 10.000 dineros en un escondrijo, aliado o cuenta bancaria.
Talento natural	Inteligencia 4	El personaje tiene todas las habilidades que le falten por adquirir de la lista de la profesión de espía. Estas tienen nivel 2.
Veterano de la operación libélula	Sigilo 3	El personaje participó en la operación libélula o una similar, en la que se llevó a cabo una serie de importantes detenciones que dieron fin a la existencia del partido "Centro Sariano", atacando a su misma financiación. La participación no tuvo por qué haber sido directa, pues esta importante operación implicó la coordinación de más de un centenar de espías que chantajearon o ejecutaron testigos, crearon todo tipo de pruebas e hicieron desaparecer otras. Fruto de esta operación el personaje tiene contactos con tanto el partido en el gobierno como el de la oposición, artífices de esta operación.
Veterano de la operación de las tres noches	Leyes 3	El personaje participó en la operación de las tres noches o una similar. Tras el fin del grupo terrorista militarista "Democracia auténtica", fue el equipo de espías que se encargó de hacer parecer ante la opinión pública a este grupo de militares (que pretendían evitar el control de los bancos sobre la política) como a unos ladrones y asesinos que habían ejecutado al ministro del comercio (el cual murió, de hecho, más tarde). Los personajes que participaron en esta operación recibieron una documentación falsa de alto nivel que luego no fue retirada. Esta documentación permite acceder a cualquier documento oficial o edificio de Harrassia, pero estas falsas documentaciones son perseguidas y hay un riesgo de que el espía sea descubierto.
Veterano de la operación hienas de Raad Saak	Engaño 3	El personaje participó en la operación de las hienas de Raad Saak o una similar. El mérito de esta consistió en hacer creer a los presidentes de Ramed y Nased que el presidente de Raad Saak había sido cada uno de ellos, consiguiendo de esta forma emplearan sus fuerzas el uno contra el otro en lugar de contra Harrassia, como habían planeado. Semanas más tardes ambos fueron detenidos por fuerzas de la capital. El presidente de Raad Saak había sido objetivo, mientras tanto, de un discretísimo secuestro del que ni el mismo fue consciente. Los veteranos de las hienas de Raad Saak conservan enemigos desde entonces, pero se les pagó una razonable cantidad de dinero de la que el personaje puede conservar 100.000 dineros.
Veterano de la operación ira de la tierra	Detección 3	El personaje participó en la operación ira de la tierra o una similar. Un grupo de insurgentes se había formado entre las mineros de diferentes provincias y amenazaban con desestabilizar al país entero. La delicadeza de la operación consistió en identificar a su cabeza visible, quien tenía el cuidado de tapar su rostro siempre que aparecía el público. El concienzudo trabajo del grupo de espionaje dio como resultado un preciso informe con el que se pudo detener al

Trasfondos de espía		
Tipo	Requisitos	Contenido
		cabecilla. Los personajes nunca fueron detectados y conservan personas que piensan que son mineros rebeldes de confianza.
Veterano de la operación caza de lombrices	Disfraces 3	El personaje participó en la operación caza de lombrices o una similar. En esta operación se infiltró a un elevado número de espías para dar conocimiento sobre los diferentes líderes mafiosos del territorio, que hacían elevados ingresos de negocios irregulares. Gracias al peligroso trabajo de los espías se consiguió localizar a estos individuos y hacer una buena aproximación de sus ingresos, y finalmente se les obligó a pagar una elevada cantidad de impuestos por estos. La operación fue tan limpia que nunca se detectó a los espías, por lo que el personaje podrá contar con diez contactos de bajos fondos.
Veterano del desastre de la operación piedras de verano	Supervivencia 3	El personaje participó en la operación piedras de verano o una similar. En esta operación se estaba llevando a cabo el registro del estilo de vida de los diferentes clanes, que por aquel entonces aceptaban la visita de harrassianos que respetaran su forma de vida. No es conocido quien vendió la información a los clanes de que este conocimiento se utilizaría en su contra, o qué obtuvo por ello, pero de la noche a la mañana estos empezaron a decapitar a sus visitantes harrassianos. Los supervivientes suelen tener pesadillas sobre la casualidad que les permitiera salvar su vida, pero hablan el idioma de los clanes perfectamente, lo que algún día puede sacarlos de un apuro.
Veterano del desastre de la operación grieta en la piedra	Hípica 3	El personaje participó en la operación grieta en la piedra o una similar. En esta operación se simuló un ataque de bandidos sobre la guardia de una pirámide Najshet y sobre sus puntos de comunicación en la cercanía, abusando de la accesibilidad a documentos oficiales para realizar un saqueo en un tiempo mínimo. Todos los espías fueron bien pagados, pero además la mayoría de ellos se llevó algún anillo o abalorio Najshet de buen oro. El Creador tirará en secreto tres monedas. Si obtiene tres caras, el objeto será mágico (nivel 1). Aunque no lo sea, los veteranos de la operación tiene algo de hermandad entre ellos y se identifican por una seña secreta grabada en esos anillos, pero a los Najshet no les gusta nada y de buen grado ejecutan a cualquiera que encuentren con ellas.
Veterano de la operación pájaro en la jaula	Abrir cerraduras 3	El personaje participó en la operación pájaro en la jaula o una similar. La complicación de esa operación estribaba en que un importante incordio para el estado había amenazado con revelar importantes secretos relacionados con el grupo "Democracia auténtica". El sujeto dormía con varias palomas mensajeras con mensajes sobre ese particular que amenazaba con soltar. Aunque esta información era cuestionable, se consideró que había que ejecutarlo sin darle oportunidad de soltarlas, lo que incluía superar una importante cerradura mientras dormía. Se reunió a más de cien especialistas que dilucidaron el tipo de cerraduras que había que esperar, la forma de abrirla con el mínimo de ruido y eligieron al grupo que realizaría el asalto. Muchos espías se rieron del final, puesto que no existían tales mensajes, pero la operación fue un éxito total gracias a la puntillosa preparación. El personaje puede recurrir a especialistas que conoció en esa operación para conocer el tipo de cerradura que se usa en un lugar concreto y poder anticiparse.
Veterano del desastre de Radel	Historia 3	El personaje tuvo la desgracia de participar en el desastre de Radel, un desgraciado incidente en el que se vendió la identidad de un centenar de espías que trabajaban en documentar la nobleza Dormenia reciente por encargo del gobierno de Harrassia. El gobernante de Radel, al que se le vendió la identidad de estos, se sintió muy disgustado por el intervencionismo del gobierno central en su territorio y decidió matarlos a todos. Los supervivientes recibieron una disculpa explícita del gobierno, y les concedieron como compensación una pensión no exclusiva de 1.000 dineros semanales.

Combinaciones: La clase de espía combina bien con otras profesiones, pues es raro el espía que inicie su vida como profesional, de forma que antes suelen pasar por otras profesiones como funcionario o

militar. Muchos espías no lo son por vocación, sino por las vicisitudes del sistema laboral harrassiano.



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

Asesino harrassiano							Nivel: 3			
F	3	Con	1	Eva	3	Al	At	Da	Tipo	
A	3	Cor	2	Cob	7	1	4	6	Cor	
R	2	Per	2	Agu	10					
V	2	Luz	2	Rec	2	Espada: 4 Sigilo: 4 Abrir cerraduras: 3 Disfraces: 3 Leyes: 3 Hipica: 3 Deteccion: 3 Engañar: 3				
I	4	Osc	2	Ini	9					
L	2	Ele	3	Vid	6					
P	2	SN	4	Est	6					
D	2	Diestra: Espada corta Torso: Peto de cuero								
E	1									

PROFESIÓN: CARSIJ

Ser miembro de una carsij es el destino más elevado para un Harrassiano. No solo acceden a la mejor equipación militar y a los corceles mejor entrenados, sino que forman a largo plazo la masa de ciudadanos establecidos, los votantes, y los miembros de los partidos políticos.

No obstante no todos los miembros de una carsij son guerreros experimentados, sino que algunos son hijos de comerciantes que simplemente aspiran a conseguir el voto, mientras que otros buscan de alguna forma conseguir una invalidez y complementarla con un puesto de funcionario.

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

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



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

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

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

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

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

-Dalandur, veterano harrassiano.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Fuerza 3 y Resistencia 3

Habilidades de carsij			
1	2	3	4
Lanza: 1 Hípica: 1 Dos de las siguientes Orientación: 1 Supervivencia: 1 Leyes: 1 Finanzas: 1 Historia: 1	Espada: 1 Lanza: 2 Hípica: 2 Dos de las siguientes Orientación: 2 Supervivencia: 2 Leyes: 2 Finanzas: 2 Historia: 2	Espada: 2 Lanza: 3 Hípica: 4 Tres de las siguientes Orientación: 2 Supervivencia: 2 Leyes: 2 Finanzas: 2 Historia: 2	Espada: 3 Lanza: 4 Hípica: 5 Cuatro de las siguientes Orientación: 2 Supervivencia: 2 Leyes: 2 Finanzas: 2 Historia: 2

Trasfondos de carsij		
Tipo	Requisitos	Contenido
Servicio activo	Ninguno	Deuda con el banco por valor de 200.000 dineros Sueldo de 4.000 dineros semanales.
Equipo	Ninguno	Corcel de guerra (nivel 2), armadura de carsij, espada harrassiana, lanza, escudo.
Oficial	Liderazgo 2	El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de cinco a diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres.
Distinguido	Resistencia: 4	El personaje se ha distinguido en largos servicios debido a sus capacidad de aguante en el desierto. Incrementa la calidad de su arma y armadura a nivel 2, y la de su corcel a nivel 3.
Cabeza de sariano	Ninguno	El personaje formó parte de un intento de golpe de estado que fracasó. Quizá fue de forma activa o pasiva, pero fue uno de los que encontraron culpables, y tuvo la suerte de sufrir tan solo cinco años (o menos) de prisión. Para su fortuna, ahí hizo importantes contactos entre maleantes que lo han colocado en una buena posición. Sueldo de 1.000 dineros semanales por no hacer nada... más que responder de vez en cuando en asuntos de fuerza.
Descendiente de "auténtica democracia"	Ninguno	El personaje tiene un antecesor que participó en el grupo terrorista "Democracia Auténtica". El personaje no sabe demasiado del significado de este grupo con el que no tiene nada que ver, pero algunos militares desconfían de él y otros lo miran con alegría por el mismo motivo: se dice que tiene la mirada de su abuelo.
Familia de militares	Ninguno	El personaje pertenece a una tradición militar familiar. Esto no significa en absoluto que sean ricos o algo así, ¡pero la familia se apoya! El personaje podrá contar con media docena de familiares (dependiendo de su edad, padre, abuelo, hijo, hermanos, primos) en situaciones difíciles.

Trasfondos de carsij

Tipo	Requisitos	Contenido
Familia de comerciantes	Finanzas 2	El personaje es descendiente de una familia que ha hecho fortuna en la clase emergente de los comerciantes, que decidieron incluirlo en el servicio militar para aportar prestigio a la familia e intentar avanzar en la conquista del voto. El personaje puede tener anulado su préstamo con el banco o contar con un sueldo de 3.000 dineros semanales y un empleo relajado en los comercios de la familia. Este puede ser como jefe de seguridad, pero también en cualquier otro puesto, incluso uno sin funciones reales. No obstante los militares (sobre todo los de la vieja escuela) desprecian a este tipo de soldados de familia rica, por lo que le costará mucho tener apoyos o amistad en el ejército.
Activista por el voto inteligente	Inteligencia 3	El personaje pertenece a un grupo de intelectuales militares que pugnan por retirar el voto a los dos partidos principales, que no dejan de retirar beneficios a la clase militar. Esto les provoca las burlas de la mayoría de militares, que los tachan de pertenecientes al partido del que no son ellos, o de fantasiosos. El personaje obtiene +1 a su habilidad de historia.

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



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

Carsij						Nivel: 4			
F	3	Con	2	Eva	2	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	9	2	4	5	Cor
R	3	Per	5	Agu	15				
V	2	Luz	2	Rec	3	Espada: 3 Lanza: 4 Hipica: 5 Orientacion: 2 Supervivencia: 2 Leyes: 2 Heraldica: 2			
I	2	Osc	2	Ini	7				
L	2	Ele	3	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	11				
D	2	Diestra: Espada larga Zurda: Escudo redondo Torso: Armadura de carsij							
E	1								

PROFESIÓN: CABALLERÍA SARIANA



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

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

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



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Resistencia 3

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

Trasfondos de caballería sariana		
Tipo	Requisitos	Contenido
Sueldo	Ninguno	Sueldo de 1.000 dineros semanales.
Equipo		Corcel, armadura de cuero, espada harrassiana, arco, 5.000 dineros en útiles transportables.
Contacto en el partido	Caballería 3	La prefectura de Malauf, origen de la caballería sariana es la única dirigida por un partido militarista, el Partido Sariano. El personaje conocer al prefecto o a una persona de su confianza.

Trasfondos de caballería sariana

Tipo	Requisitos	Contenido
Contacto en los puestos avanzados	Ninguno	El personaje ha viajado en repetidas ocasiones y tiene buenas relaciones en varios puestos avanzados. El personaje puede elegir hasta dos puestos de este tipo por cada punto de liderazgo en los que será respetado, nunca se le estafará y contará con amigos. Puede hacer extensible esta protección a su grupo entero.
Contacto en las tribus	Supervivencia 3	El personaje ha viajado en repetidas ocasiones y tiene buenas relaciones con miembros de las tribus del desierto. Esto no significa que no lo decapitarán en tiempos de guerra, pero lo tratarán con preferencia durante la paz.
Empatía animal	Caballería 3	Aunque los rituales empáticos con el corcel son propios de las carsij, algunos miembros de la caballería sariana los realizan de forma autónoma. El personaje ha educado a su caballo personalmente y tiene un largo historial con él. Recibe un corcel de nivel 3, o aumenta a nivel 3 si tenía uno de inferior calidad.
Herederio de los sarios	Liderazgo 3	El personaje ha tenido la ocasión de leer textos de los sarios y es partícipe de su modelo de estado en el que no se permite la banca privada. El personaje contará con tantos seguidores como su liderazgo a los que podrá recurrir en asuntos relacionados con esto. Obtiene Leyes e Historia a nivel 4.
Oficial	Liderazgo 2	El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de cinco a diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres.

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



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

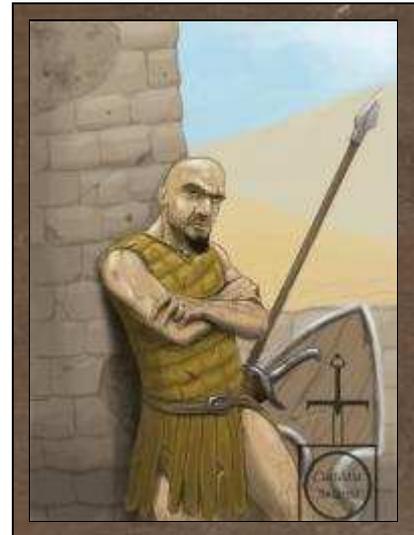
Caballería sariana						Nivel: 3			
F	2	Con	1	Eva	3	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	7	2	4	5	Cor
R	3	Per	2	Agu	15				
V	2	Luz	2	Rec	3	Espada: 3 Hipica: 4 Orientacion: 3 Supervivencia: 3 Rastreo: 3			
I	2	Osc	2	Ini	7				
L	2	Ele	2	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	6				
D	2	Diestra: Espada larga Torso: Peto de cuero							
E	2								

PROFESION: DEFENSOR DE PUEST

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

-Kathandulir, alto mando harrassiano.

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



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

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

Con respecto a un jugador, utilizar un defensor de puesto avanzado ofrece acceso a buenas habilidades.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Resistencia 3

Habilidades de defensor de puesto avanzado			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo	Cuatro de las siguientes a nivel 2, tres a nivel 1: Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo	Dos de las siguientes a nivel 3, cinco a nivel 2: Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo	Siete de las siguientes a nivel 3: Espada Lanza Maza Orientación Supervivencia Robo Medicina Sigilo

Habilidades de defensor de puesto avanzado			
1	2	3	4
Detección Leyes Escalar Finanzas	Detección Leyes Escalar Finanzas	Detección Leyes Escalar Finanzas	Detección Leyes Escalar Finanzas

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

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



La siguiente ficha representa a un soldado como los que se suele encontrar en los puestos avanzados,

y que se ha echado a perder por las circunstancias, malas compañías, o su propio carácter.

Matón de puesto avanzado						Nivel: 2			
F	2	Con	1	Eva	3	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	7	1	2	5	Con
R	3	Per	2	Agu	15				
V	2	Luz	1	Rec	3	Maza: 3 Robo: 3 Sigilo: 2 Escalar: 2 Finanzas: 2 Deteccion: 2 Heraldica: 2			
I	2	Osc	1	Ini	5				
L	1	Ele	2	Vid	6				
P	1	SN	3	Est	6				
D	1	Diestra: Maza ligera Torso: Peto de cuero							
E	1								

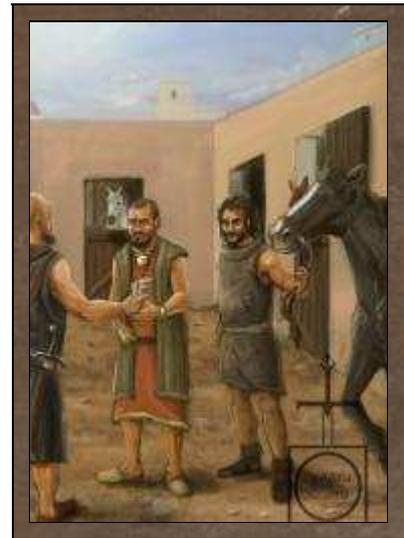
El siguiente representa a una persona totalmente contraria, que cree en su valor como miembro de la infantería, y que por lo tanto se ha tenido que enfrentar a multitud de dificultades. El perfil de atributos elevado refleja este hecho.

Defensor lealista harrassiano						Nivel: 8			
F	3	Con	1	Eva	2	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	10	2	4	6	Cor
R	3	Per	4	Agu	15				
V	3	Luz	2	Rec	3	Espada: 4 Lanza: 3 Maza: 3 Leyes: 3 Heraldica: 3 Deteccion: 3 Medicina: 3			
I	3	Osc	2	Ini	8				
L	2	Ele	3	Vid	9				
P	2	SN	5	Est	8				
D	2	Diestra: Espada larga Zurda: Escudo redondo Torso: Armadura completa de cuero							
E	2								

PROFESIÓN: ENTRENADOR DE CA

No se trata de entrenar un caballo, eso lo hace cualquiera. Se trata de entender como se comunica, intuir sus necesidades. Se trata de comprender que cada uno es un individuo único que quizá algún día tendrá un vínculo con un guerrero carsij. Debes pensar así en todo momento, o tus corceles serán pobres mulos.

El corcel representa una gran parte de la forma de vida Harrassiana. No todo el mundo tiene uno, pero todo el que viaja ha de usarlo, y si se tiene en cuenta que prácticamente todas las prefecturas comercian con las demás, el transporte es algo importantísimo.



Además (o precisamente por ello) la caballería es la tropa más importante de harrassia, sus entrenadores de caballos son los más reputados del mundo. Ya sea para el sector militar o civil, los

entrenadores de caballos harrassiano son bastante respetados dentro y fuera de Harrassia y tienen el trabajo asegurado, bien entrenando animales, bien como empleados en los establos de las entradas de las ciudades.



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Inteligencia 3

Habilidades de entrenador de caballos			
1	2	3	4
Entrenamiento animales: 1 Hípica: 1 Tres de las siguientes a nivel 1 Leyes Historia Finanzas Supervivencia	Entrenamiento animales: 2 Hípica: 2 Tres de las siguientes a nivel 2 Leyes Historia Finanzas Supervivencia	Entrenamiento animales: 3 Hípica: 3 Cuatro de las siguientes a nivel 2 Leyes Historia Finanzas Supervivencia	Entrenamiento animales: 4 Hípica: 4 Las siguientes a nivel 2 Leyes Historia Finanzas Supervivencia

Trasfondos de entrenador de caballos		
Tipo	Requisitos	Contenido
Sueldo	Ninguno	El personaje trabaja en una cuadra. 500 dineros semanales y una cama en una habitación.

Trasfondos de entrenador de caballos		
Tipo	Requisitos	Contenido
Obstinado	Vol: 3	+1 a Entrenar animales. El personaje comienza con un corcel de guerra (nivel 3) de su posesión.
Equipo	Ninguno	Una porra de madera, ropa normal.
Contacto	Supervivencia 2	El personaje ha intercambiado impresiones en muchas ocasiones e incluso ha ayudado a un miembro de una tribu que se ha hecho amigo suyo.
Acto osado	Espada, lanza o maza 2	El personaje demostró su osadía impidiendo el robo de un valioso corcel, lo que le garantizó el aprecio de sus jefes. El personaje no será despedido hasta que cometa una negligencia grave.
Negocio en propiedad	Entrenar animales 4, finanzas 2	El personaje tiene un pequeño negocio en propiedad, normalmente un establo en una de las entradas de una ciudad, que le deja unos beneficios de unos 2.500 dineros semanales y un montón del problemas.
Posición en el mercado	Finanzas 3	Fruto de su experiencia, el personaje conoce hasta a diez comerciantes de caballos que recurren a él cuando tienen a un cliente que busca corcel. Fruto de esto no le costará demasiado encontrar trabajo o mejorar las condiciones de su propio negocio. Sueldo de 1.000 dineros semanales.
Asiduo a los juzgados	Leyes: 2	El personaje ha tenido la desgracia de verse implicado en varios pleitos, y la fortuna de haber salido bien parado de la mayoría de ellos. Guarda buenas relaciones con un juez.
Fama merecida	Entrenar animales: 3	Los caballos entrenados por el personaje cumplen bien, e incluso puede contar alguna buena hazaña en relación con miembros de carsij. El personaje podrá disponer de aprendices siempre que lo desee.

Combinaciones: Los entrenadores de caballos combinan bien con casi cualquier clase harrassiana. Se trata de una profesión digna a la que puede aspirar cualquier profesional, y aunque no conlleva el derecho al voto, puede ser una vía razonable para cualquiera que se haya cansado del funcionariado, espionaje o comercio.

PROFESIÓN: COMERCIANTE



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

Esta fuerza hace que, a pesar de que no cuenten con masa votante, acaben siendo una fuerza muy a tener en cuenta en las decisiones del gobierno.



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



Nacionalidad: Harrassia.

Requisitos: Inteligencia 3

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

Trasfondos de comerciante		
Tipo	Requisitos	Contenido

Trasfondos de comerciante		
Tipo	Requisitos	Contenido
Puesto en un emporio	Ninguno	El personaje tiene un contrato con un emporio comercial, de forma que puede hacer de intermediario entre ese y las tiendas, o entre ese y el cliente final. La búsqueda de clientes y el conocimiento de las existencias del emporio forman, pues, su estilo de vida. 8.000 dineros invertidos en su propia imagen.
Tienda en propiedad	Finanzas: 3	El personaje tiene una pequeña tienda, seguramente con puesto exterior. Cuenta con bienes y cachivaches por valor de 10.000 dineros.
Permiso de comercio exterior	Leyes: 3	El personaje ha conseguido uno de los costosos permisos que lo acreditan para importar y exportar entre Dormenia y Harrassia. 3.000 dineros.
Sistema de transporte	Ninguno	El personaje dispone, a su elección, de un carro con camellos, o de un barco pequeño.
Familia comerciante	Ninguno	El personaje es parte de una familia de entre dos y seis miembros que pueden cuidar de los negocios en su ausencia.
Negocio sucio	Falsificación 2	El personaje recorre con cierta frecuencia los negocios ilegales. Si tiene una tienda esta tendrá un sótano con artículos robados, si es un exportador hará su agosto con el opio, y si tiene un contrato con un emporio, habrá robado de este. Dobra el dinero unicial, pero por cada tipo de negocio debe tirar tres monedas: si obtiene tres fracasos tendrá una denuncia pendiente, y su negocio estará bloqueado o embargado hasta la resolución.
Préstamo de la banca	Finanzas 3	El personaje comienza con 120.000 dineros, ¡pero paga una letra de 2.000 dineros semanales durante dos años!
Tratante de arte	Arte 2	El personaje ha participado en cierto ambiente artístico y ha hecho amigos a los que representa. Tiene al menos diez contactos en el arte en cuestión a los que puede reclamar para ese tipo de tareas.
Éxito indiscutible	Int: 4	El personaje dobla la cantidad de dinero en su posesión.

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

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

-Parte de un comunicado del grupo criminal "Democracia auténtica".

PROFESIÓN: ZOBAGAR TÍRTICO

Las zobagares son las unidades militares tírticas, aunque esta profesión también puede servir para configurar tipos variados de guerreros tírticos no necesariamente alineados con estas organizaciones.

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



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



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

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

Nunca diré que me alegrara de combatir a la zobagar Zitakoda, pero fue una gran victoria de la primera cohorte.

-Vestinius, tenabrius eridio.

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

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

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





Nacionalidad: Tirtie

Requisitos: Voluntad 3

Habilidades de zobagar tírtico			
1	2	3	4
Cinco de las siguientes a nivel 1 Espada Hacha Maza Mangual Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Acrobacias	Tres de las siguientes a nivel 2, Cuatro a nivel 1. Espada Hacha Maza Mangual Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Acrobacias Disfraces	Dos de las siguientes a nivel 3, cuatro a nivel 2, dos a nivel 1. Espada Hacha Maza Mangual Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Acrobacias Disfraces	Una de las siguientes a nivel 4, tres a nivel 3, cuatro a nivel 2 Espada Hacha Maza Mangual Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Acrobacias Disfraces

Trasfondos de zobagar tírtico		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Un arma para la que tenga habilidad y armadura de cuero. Equipo de escalada, si tiene la habilidad.
Familiar en prisión	Ninguno	El personaje tiene un familiar en un centro de reeducación. Despertará simpatía entre su gente, y probablemente albergará sentimientos personales.
Asesino	Sigilo: 3	El personaje fue miembro de una operación que concluyó con el asesinato de un cargo eridio, y fue él quien empuñó el arma asesina. Es un delincuente buscado, pero goza de conocidos que lo esconderán en casi todas las ciudades de una provincia.
Superviviente de la zitakoda	Orientación: 3	El personaje era miembro de la extinta zobagar zitakoda, por lo que se ha dado paseos por todas las provincias de Tirtie. Tendrá conocimiento de todos sus caminos y siempre sabrá donde hay un sitio cercano en el que pasar la noche o esconderse.
Veterano de guerra	Un arma: 3	El personaje ha participado en alguna batalla abierta contra los eridios y ha sobrevivido para contarla. Puede contar una buena historia que todo tírtico escuchará, pero por desgracia tiene señas físicas que lo atestiguan: quizá algún dedo u ojo amputado, quizá una quemadura desfigurante, un carrillo perdido, o algo así.
Familiar en prisión	Ninguno	El personaje tiene un familiar en un centro de reeducación. Despertará simpatía entre su gente, y probablemente albergará sentimientos personales.

Trasfondos de zobagar tírtico		
Tipo	Requisitos	Contenido
Torturado	Traumatizado	El personaje fue hecho prisionero y pasó una buena cantidad de años en un centro de reeducación eridio donde fue torturado. Consigue la habilidad Escapismo a nivel 3.
Modelo de conducta local	Supervivencia: 2	El personaje es un modelo de conducta, no solo por sus acciones sino también por sus convicciones y sus conocimientos. Por ello muchas familias quieren que sus hijos aprendan de él en los momentos de paz, e incluso en los de guerra.
Reconocido	Ninguno	Al personaje en una ocasión el Eisaned de la provincia le fue a dar la mano. No solo podrá contar esa historia en multitud de ocasiones, sino que además podrá llegar a recurrir al Eisaned en cuestión en alguna ocasión.
Héroe local	Ninguno	El personaje ganó varios torneos del deporte típico de su pueblo, como pueda ser levantar o arrojar piedras, empujar bueyes, cortar troncos, dar vueltas corriendo, pelear a puñetazos o cualquier otra habilidad normalmente relacionada con la profesión mayoritaria de la zona. Si cuenta sus proezas en otros pueblos, probablemente será invitado a realizar una demostración contra individuos destacados del lugar.
Guerrero respetable	Liderazgo: 2	El personaje tiene buenos amigos leales que ha cosechado durante el tiempo que ha estado en una zobagar. Tantos hombres como diez veces su liderazgo lo seguirían a la muerte (a la de todos, no solo a la de ellos).



Combinaciones: Algunas de las combinaciones más usuales ya están citadas en la descripción de la clase, pero hay muchas otras que un jugador puede llegar a crear. Se trata de una clase muy fácilmente combinable.

Las siguientes fichas representan diversos zobagares tírticos.

Zobagar Adia						Nivel: 3			
F	2	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	4	1	4	5	Cor
R	2	Per	0	Agu	10				
V	3	Luz	2	Rec	2	Espada: 3 Sigilo: 3 Deteccion: 2 Escalada: 2 Nadar: 2 Acrobacias: 1 Disfraces: 2 Hacha: 2 Pico: 1			
I	2	Osc	2	Ini	7				
L	2	Ele	2	Vid	9				
P	2	SN	5	Est	0				
D	2	Diestra: Espada corta							
E	0								

Zobagar Zitakoda						Nivel: 3			
F	2	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	4	1	3	7	Per
R	2	Per	0	Agu	10				
V	3	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 2 Ganaderia: 2 Hacha: 2 Espada: 2 Supervivencia: 1 Orientacion: 1 Pico: 2			
I	2	Osc	2	Ini	6				
L	2	Ele	2	Vid	9				
P	2	SN	5	Est	0				
D	2	Diestra: Pico de guerra							
E	0								

Zobagar Urke						Nivel: 2			
F	2	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	4	1	3	7	Per
R	3	Per	0	Agu	15				
V	2	Luz	2	Rec	3	Sigilo: 3 Deteccion: 3 Espada: 2 Hacha: 1 Supervivencia: 1 Orientacion: 1 Escalada: 1 Nadar: 1 Pico: 2			
I	2	Osc	2	Ini	6				
L	2	Ele	2	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	0				
D	2	Diestra: Pico de guerra							
E	0								

Exaltado de Armuresevor						Nivel: 4			
F	4	Con	1	Eva	2	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	9	1	4	8	Per
R	2	Per	2	Agu	10	1	4	5	Cor
V	4	Luz	2	Rec	2	Pico: 4 Espada: 3 Escalada: 3 Orientacion: 3 Nadar: 2 Supervivencia: 2			
I	2	Osc	2	Ini	7				
L	1	Ele	4	Vid	12				
P	3	SN	6	Est	6				
D	2	Diestra: Pico de guerra Zurda: Espada corta Torso: Armadura completa de cuero							
E	0								

PROFESIÓN: ULEKAIZ



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

Esta posición social tan fuertemente establecida no tiene, no obstante, un método de estudios o escuela institucionalizado, sino que se produce de maestro a alumno o incluso de forma autónoma, y obedeciendo a creencias en dioses diferentes.



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



Nacionalidad: Tirtie

Requisitos: Voluntad 3, Potencia 3.

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

-Taharda a Tatja en una leyenda tírtica.

Habilidades de ulekaiz			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1 Un arma Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Medicina	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1 Un arma Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Medicina	Dos de las siguientes a nivel 3, Cinco a nivel 2, Tres a nivel 1 Un arma Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar	Cuatro de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2. Un arma Orientación Supervivencia Sigilo Detección Escalada Nadar Medicina

Historia Engañar Ritos (un dios tírtico)	Historia Engañar Ritos (un dios tírtico)	Medicina Historia Engañar Ritos (un dios tírtico)	Historia Engañar Ritos (un dios tírtico)
--	--	--	--

Trasfondos de ulekaiz		
Tipo	Requisitos	Contenido
Posesiones	Ninguno	El personaje podrá elegir cinco posesiones con las que pueda cargar, de calidad normal.
Alumno	Cuidador	El personaje cuenta con uno (y solo uno) alumno al que instruye, que es el personaje cuidado. El personaje consigue la habilidad Docencia a nivel 3.
Asentado	Ritos: 4	El personaje es uno de esos extraños sacerdotes que se han quedado adscritos a una gran ciudad. Será reconocido como el médico y consejero espiritual de la zona.
Sacerdote guerrero	Ritos: 3, un arma: 3	El personaje acompaña a una zobagar en sus intervenciones. No es exigido durante los entrenamientos, pero se le avisa para que vaya a las operaciones. La zobagar no permitirá que le pase nada, ni en operaciones ni fuera de ellas.
Hombre errante	Orientación: 2	El personaje atiende al menos diez granjas cubriendo una respetable área. Conoce refugios de ulekaiz secretos en ella.
Prácticas prohibidas	Ninguno	El personaje ha tomado alguna acción que no es del todo ortodoxa dentro de las normas no escritas de los sacerdotes tírticos. La parte mala es que ha llamado la atención de algún ulekaiz poderoso, que le ha solicitado que cese en su actitud. La parte buena es que está a tiempo de rectificar.
Curandero reconocido	Medicina: 3	El personaje es conocido en casi todo Tirtie por diversas hazañas médicas. Nunca tendrá que pagar por comida o alojamiento en donde se conocen sus habilidades.
Energía		Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

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

PROFESIÓN: GUARDIA REAL NAJSHT

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

-Parte de juramento tradicional.



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

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



Nacionalidad: Najshet

Requisitos: Voluntad 3, Fuerza 3

Habilidades de guardia real najshet			
1	2	3	4
Espada: 1	Espada: 2	Espada: 3	Espada: 4
Historia: 1	Historia: 2	Historia: 3	Historia: 4
Nadar: 1	Nadar: 2	Nadar: 3	Nadar: 4
Escalar: 1	Escalar: 2	Escalar: 3	Escalar: 4

Trasfondos de guardia real najshet		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Kopesh, escudo redondo, armadura de guardia real.
Guardaespaldas	Historia: 4	El personaje está asignado como protección a un miembro de la realeza Najshet.
Guardián de tumbas	Historia: 4	El personaje está asignado como guardián en una tumba Najshet, bien en solitario en una pequeña, o con un grupo en una unidad grande.

Trasfondos de guardia real najshet		
Tipo	Requisitos	Contenido
Guardián de furias	Inteligencia: 3	El personaje está asignado a garantizar que un pozo de furias está debidamente manejado, y seguro. Cuenta con una fuente casi ilimitada de seguidores "furia" que puede llevar en sus aventuras siguiendo las reglas de seguidores.
Amante	Ninguno	El personaje ha tenido la suerte y la desgracia de ser el amante o la amante de un (o una) noble Najshet. Mientras no se descubra, tiene un aliado importante. Si se descubre, puede tener gravísimos problemas.
Reconocimiento de Najshet	Espada: 4	El personaje se ha destacado en su tarea, y ha recibido el reconocimiento de Najshet en persona, aunque normalmente a través de sus ministros. Puede ascender una de sus piezas de equipo a calidad buena (nivel 2). Puede tirar tantas monedas como su potencia. Si obtiene dos caras el objeto tendrá una reliquia con una cualidad.
Traidor	Finanzas: 2	El personaje comercia con objetos robados. Comienza con 20.000 dineros harrassianos. Debe tirar dos monedas: si obtiene dos fracasos su pueblo lo buscará para ejecutarlo.
Capitán	Liderazgo 2	El personaje lidera una unidad de 10 hombres. Si tiene liderazgo 3 tiene mando sobre una de las grandes unidades de 100 hombres.

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



La siguiente ficha representa a un peligroso miembro de la guardia Najshet, equipado con su equipo tradicional.

Guardia real Najshet						Nivel: 6			
F	3	Con	3	Eva	1	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	5	Cob	6	1	4	6	Cor
R	3	Per	7	Agu	15				
V	3	Luz	2	Rec	3	Espada: 4 Historia: 4 Heraldica: 4 Nadar: 4 Escarlar: 4			
I	2	Osc	2	Ini	6				
L	2	Ele	3	Vid	9				
P	3	SN	5	Est	18				
D	2	Diestra: Espada corta Zurda: Escudo grande Torso: Armadura Najshet							
E	2								

PROFESIÓN: FURIA NAJSHET

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

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

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

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



Nota: Las furias son una profesión que se lleva muy mal con los grupos de rol tradicionales. Consulta con el Creador de tu campaña antes de pensar siquiera en hacer un personaje furia.

Nacionalidad: Najshet

Requisitos: Voluntad 2, Agilidad 2. Solo mujeres.

Habilidades de furia najshet			
1	2	3	4
Cuatro de las siguientes a nivel 1 Espada Escondarse Detección Seducción Escapismo Escalada	Dos de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1 Espada Escondarse Detección Seducción Escapismo Escalada	Dos de las siguientes a nivel 3, dos a nivel 2, dos a nivel 1. Espada Escondarse Detección Seducción Escapismo	Dos de las siguientes a nivel 4, cuatro a nivel 2. Espada Escondarse Detección Seducción Escapismo Escalada

Habilidades de furia najshet			
1	2	3	4
Sastrería Acrobacias Ritos (Liana)	Sastrería Acrobacias Ritos (Liana)	Escalada Sastrería Acrobacias Ritos (Liana)	Sastrería Acrobacias Ritos (Liana)

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

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



Las siguiente ficha representa a diferentes furias de variado rango.

Furia						Nivel: 2			
F	2	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	4	0	4	3	Cor
R	2	Per	0	Agu	10	0	4	3	Cor
V	2	Luz	2	Rec	2	Espada: 3 Sigilo: 3 Deteccion: 2 Sastreria: 2 Escalada: 1 Acrobacias: 1			
I	2	Osc	2	Ini	7				
L	1	Ele	2	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	0				
D	2	Diestra: Daga Zurda: Daga							
E	2								

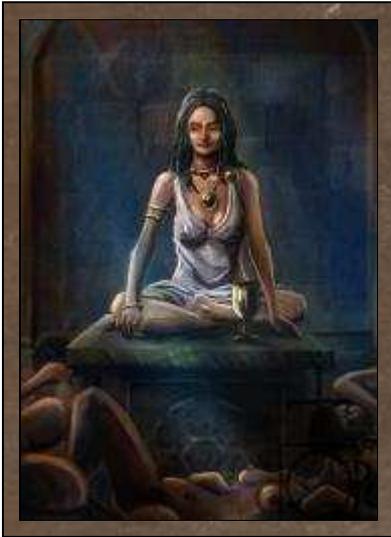
Campeona furia						Nivel: 5			
F	3	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	4	2	4	5	Cor
R	2	Per	0	Agu	10				
V	4	Luz	2	Rec	2	Espada: 4 Acrobacias: 4 Escalada: 2 Deteccion: 2 Escondese: 2 Ritos (Liana): 2			
I	2	Osc	2	Ini	8				
L	2	Ele	3	Vid	12				
P	3	SN	6	Est	0				
D	2	Diestra: Mandoble							
E	1								

Lider furia						Nivel: 6			
F	3	Con	1	Eva	3	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	7	1	4	6	Cor
R	2	Per	2	Agu	10	1	4	6	Cor
V	3	Luz	1	Rec	2	Espada: 4 Sastreria: 4 Seduccion: 2 Escapismo: 2 Escalada: 2 Engañar: 2			
I	2	Osc	1	Ini	8				
L	3	Ele	3	Vid	9				
P	3	SN	4	Est	6				
D	1	Diestra: Espada corta Zurda: Espada corta Torso: Peto de cuero							
E	2								

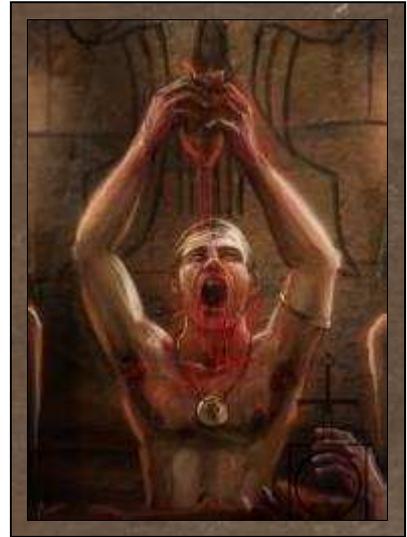
Sacerdotisa furia						Nivel: 3			
-------------------	--	--	--	--	--	----------	--	--	--

F	2	Con	0	Eva	4	Al	At	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	4	0	3	3	Cor
R	2	Per	0	Agu	10	0	3	3	Cor
V	2	Luz	1	Rec	2	Ritos (Liana): 4 Seducion: 4 Espada: 2 Sigilo: 2 Deteccion: 2 Sastreria: 2			
I	2	Osc	1	Ini	7				
L	2	Ele	2	Vid	6				
P	3	SN	3	Est	0				
D	1	Diestra: Daga Zurda: Daga							
E	3								

PROFESIÓN: SACERDOTE NAJSHE'



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



Nacionalidad: Najshet

Requisitos: Potencia 3.

Habilidades de sacerdote najshet			
1	2	3	4
Ritos (Liana o Taharda): 1 Historia: 1 Un conocimiento: 1	Un arma: 1 Ritos (Liana o Taharda): 2 Historia: 2 Un conocimiento: 2	Un arma: 2 Ritos (Liana o Taharda): 3 Historia: 3 Dos conocimientos: 2	Un arma: 2 Ritos (Liana o Taharda): 4 Historia: 4 Dos conocimientos: 3

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

-Najshet, en un texto sagrado.

Trasfondos de sacerdote najshet		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Tres mudas de ropa de alta calidad (nivel igual al de la profesión), diez abalorios de oro por cada nivel en la profesión.

Trasfondos de sacerdote najshet		
Tipo	Requisitos	Contenido
Guardia	Historia: 4	El personaje cuenta con un guardia leal que moriría por él.
Cercano al dios	Historia: 4	El personaje está lo bastante cerca al Heredero de Najshet como para ser considerado como un candidato al matrimonio o incluso a la herencia en circunstancias extrañas.
Sacerdote principal	Ritos: 5	El personaje es un sacerdote de extrema importancia. Tiene un templo bajo su control en el que podrá ejercer ritos.
Tumba	Historia: 4	El personaje tiene preparada una tumba para el día de su muerte.
Promiscuo	Ninguno	El personaje acude con cierta frecuencia a solicitar furias para satisfacerle en sus placeres. Fruto de ello conoce bien su situación y sabe manejarse con ellas, pudiendo solicitar el apoyo de un pequeño grupo de hasta cinco ellas de forma subrepticia para cualquier uso personal.
Político	Inteligencia: 3, Ritos: 3	El personaje cuida de las relaciones con Harrassia en su zona. Pierde dos puntos de ritos, pero obtiene dos conocimientos a nivel 3
Energía		Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

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

PROFESIÓN: GUERRERO TRIBAL

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

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



Nacionalidad: Tribus del desierto.

Requisitos: Fuerza 3

Habilidades de guerrero tribal			
1	2	3	4
Cinco de las siguientes a nivel 1 Un arma Supervivencia Orientación Caza Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos (Nathroneb)	Tres de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1 Un arma Supervivencia Orientación Caza Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos (Nathroneb)	Dos de las siguientes a nivel 3, tres a nivel 2, tres a nivel 1 Un arma Supervivencia Orientación Caza Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos (Nathroneb)	Cuatro de las siguientes a nivel 3, cuatro a nivel 2 Un arma Supervivencia Orientación Caza Recolección Sigilo Detección Escalada Ritos (Nathroneb)

Trasfondos de guerrero tribal		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Ropas muy básicas, hasta tres armas de mala calidad (nivel 0).
Saqueador	Un arma: 3	El personaje ha saqueado una buena arma de metal (nivel 1) de un harrassiano.

Trasfondos de guerrero tribal		
Tipo	Requisitos	Contenido
Guerrero bendito	Fue: 4	La habilidad de manejo de mazas del personaje asciende hasta tanto nivel como su fuerza.
Traidor	Inteligencia: 2	El personaje ha abandonado el estilo de vida tribal en pos de la búsqueda de una vida más moderna y avanzada. No obstante sus habilidades como explorador son muy solicitadas en Harrassia, por lo que tiene un sueldo de 200 dineros.
Seguidor de la naturaleza	Potencia: 3	El personaje ha adquirido conocimiento de la diosa de los desiertos como fruto de su entrenamiento o por algún evento sobrenatural en sus viajes. Sea de la forma que sea el personaje es respetado como sacerdote.
Familia en el clan	Ninguno	El personaje es parte de un linaje importante dentro del clan, y por lo tanto tendrá facilidades para entrar en el consejo de ancianos.
Matrimonio fuera del clan	Ninguno	El personaje está prometido o casado con una persona de otro clan. Los matrimonios de este tipo son ligeramente infrecuentes y suelen estar relacionados con alianzas entre los clanes.
Liderazgo incuestionable	Liderazgo: 2	El personaje es el líder incuestionable de una partida de caza o de guerra. Tendrá un grupo de unos diez hombres. Si tiene liderazgo 3 podrá contar con cincuenta.
Energía		Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.



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

Guerrero tribal lancero						Nivel: 3			
F	3	Con	1	Eva	3	Al	At	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	7	4	4	5	Per
R	2	Per	2	Agu	10				
V	2	Luz	2	Rec	2	Lanza: 3 Caza: 3 Orientación: 2 Supervivencia: 2 Sigilo: 2			
I	2	Osc	2	Ini	9				
L	2	Ele	3	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	6				
D	2	Diestra: Lanza de guerra Torso: Peto de cuero							
E	2								

PROFESIÓN: GUERRERO TIDAR

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

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



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

Nacionalidad: Tidar

Requisitos: Fuerza 3

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

-Teiro, político disidente eridio.

Habilidades de guerrero tidar

1	2	3	4
Un arma: 1 Supervivencia: 1 Orientación: 1 Una habilidad mecánica o creativa: 1	Un arma: 2 Otro arma: 1 Supervivencia: 1 Orientación: 1 Rastreo: 1 Dos habilidades mecánicas o creativas: 1	Un arma: 2 Otro arma: 1 Supervivencia: 2 Orientación: 2 Rastreo: 2 Dos habilidades mecánicas o creativas: 2	Un arma: 3 Otro arma: 2 Supervivencia: 3 Orientación: 3 Rastreo: 3 Dos habilidades mecánicas o creativas: 2

Trasfondos de guerrero tidar

Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	El personaje cuenta con una espada tidar, una armadura tidar y un escudo tidar, todos ellos de mala calidad (nivel 0)
Herencia de los antiguos	Ninguno	El personaje cuenta con una importante herencia de los antiguos. Selecciona uno de sus objetos que pasa a ser de buena calidad (nivel 2).
Nombre grabado en gran piedra	Ninguno	El personaje tiene su nombre grabado en una buena posición en la piedra registro de su ciudad, y los sacerdotes vaticinaron un gran destino. El personaje tiene la convicción de que hará algo muy importante en la vida, pero más aún, las gentes

Trasfondos de guerrero tídar		
Tipo	Requisitos	Contenido
		de su pueblo lo creen, por lo que tendrá muy buena consideración.
Atención de la matriarca	Ninguno	El personaje ha llamado la atención de la matriarca y tiene ciertas posibilidades de llegar a procrear con ella. Esto le proporcionaría un gran prestigio.
Líder nato	Liderazgo 3	El personaje es un líder natural, y la matriarca lo ha nombrado líder militar. Estará al mando de un razonable grupo de combate de unos cien hombres en caso de guerra.
Veterano	Ninguno	El personaje participó en la guerra contra los eridios y consiguió reputación como hombre de armas, pero también sufrió en sus carnes la humillante derrota de su gente. El personaje guarda, por lo menos, la camaradería fiel de cinco compañeros supervivientes.
Demasiado veterano	Un arma: 3	El personaje ha luchado en muchas guerras contra otras ciudades, y ni la reconciliación posterior ni el final de la guerra han servido para él. +1 a una habilidad de armas, pero correrá peligro en prácticamente toda la región tídar.

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

PROFESIÓN: GLADIADOR

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

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

-Ozsaif, gobernante de Nased.



Nacionalidad: Cualquiera

Requisitos: Fuerza 3

Habilidades de gladiador			
1	2	3	4
Dos armas: 1 Engañar: 1 Interpretación: 1	Un arma: 2 Dos armas: 1 Engañar: 2 Interpretación: 1	Tres armas: 2 Engañar: 2 Interpretación: 2 Una habilidad creativa: 1	Tres armas: 3 Interpretación: 3 Engañar: 3 Una habilidad creativa: 2

Trasfondos de gladiador		
Tipo	Requisitos	Contenido
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello recibe comidas todos los días.
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello recibe atenciones sexuales ocasionales.
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello no recibe palizas de su dueño.
Posición privilegiada	Ninguno	El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello sale de vez en cuando al aire libre.
Simpatía del público	Ninguno	El personaje ha acabado con algún gladiador infame y se ha ganado el querer del público local. Por ello no tendrá que preocuparse por represalias violentas del público.

Trasfondos de gladiador		
Tipo	Requisitos	Contenido
Antipatía del público	Ninguno	El personaje ha acabado con algún gladiador célebre y se ha ganado el odio y el temor del público local. Por ello no tendrá que preocuparse por represalias violentas del público.
Manía personal	Ninguno	El personaje tiene alguna manía que realiza con sus oponentes. Quizá les arranque los ojos, les abra los intestinos o se coma sus testículos. Cualquier cosa es válida.
Compañero en el grupo	Ninguno	En la dura vida de los gladiadores el personaje ha podido cosechar una amistad a la que ha salvado en una ocasión.
Compañero en el grupo	Ninguno	En la dura vida de los gladiadores el personaje ha podido cosechar una amistad a la que ha salvado en una ocasión.
Maestro de armas	Enemigo, tres armas a nivel 2	El personaje tiene una experiencia en la arena fuera de lo común. Recibe dos enemigos adicionales. Recibe todas las habilidades de armas del juego (maza, mangual, espada, lanza, alabarda, hacha, lanza y pico) a nivel 3, y eleva las que tenga hasta nivel 3.

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

PROFESIÓN: MARINERO

Esta profesión pretende ser la base para cualquier profesional relacionado con el mar, incluyendo marineros y pescadores, o incluso una mezcla de ambos.

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

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



Nacionalidad: Cualquiera.

requisitos: Fuerza 2, Resistencia 2

Habilidades de marinero			
1	2	3	4
Cuatro de las siguientes a nivel 1 Un arma Marinería Finanzas Pesca Orientación Dos habilidades mecánicas o creativas	La siguientes habilidades a nivel 1 Un arma Marinería Finanzas Pesca Orientación Dos habilidades mecánicas o creativas Puede aumentar Marinería, Pesca u orientación en 1 punto.	Cinco de las siguientes a nivel 2, el resto a nivel 1 Un arma Marinería Finanzas Pesca Orientación Dos habilidades mecánicas o creativas Puede aumentar Marinería, Pesca u orientación en un total de 2 puntos.	Dos de las siguientes a nivel 3, el resto a nivel 2 Un arma Marinería Finanzas Pesca Orientación Dos habilidades mecánicas o creativas Puede aumentar Marinería, Pesca u orientación en un total de 3 puntos.

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

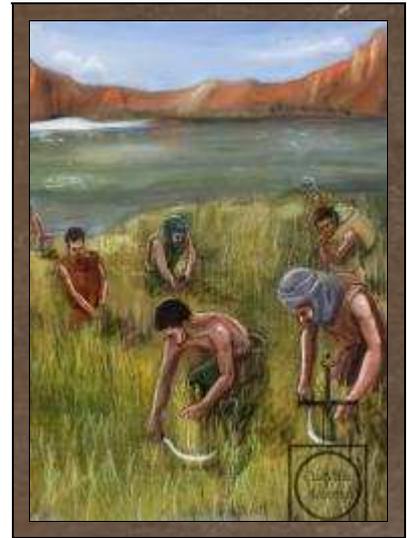
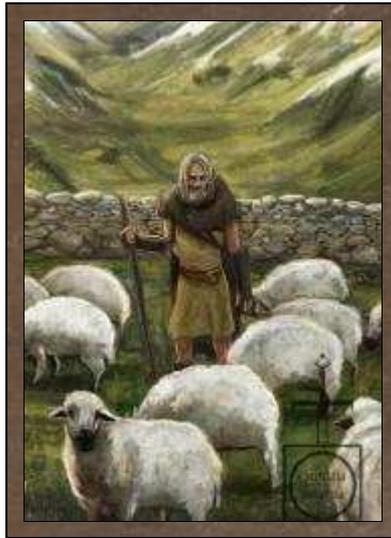
-Brenán, capitán dormenio.

Trasfondos de marinero		
Tipo	Requisitos	Contenido
Profesional avezado	Marinería 2	El personaje tiene trabajo en un barco. Cuenta con ropas y un arma normal de mala calidad (nivel 0).
Pescador	Pesca 2	El personaje tiene trabajo en un barco de pesca. Contará con ropa y un arma normal de mala calidad (nivel 0).
Capitán de navío	Orientación 3, Marinería 3, Liderazgo 3	El personaje tiene trabajo en un barco grande que no es de su posesión o un barco pequeño de posesión. Contará, adicionalmente, con ropas de oficial, armadura de cuero, dos armas de calidad normal (nivel 1) y 20 escudos invertibles en equipo.
Supersticioso	Ritos (Babylon): 3, Liderazgo 2	El personaje ha tenido algún tipo de experiencia sobrenatural que le ha llevado a creer en el dios del mar, como otros profesionales. Contará con tantos creyentes como su liderazgo.
Rescatador	Nadar: 3	El personaje ha participado en uno o varios rescates en los que tuvo que echarse al agua para ayudar, ganándose el respeto de la tripulación. En general se le tolerará un poco más de insubordinación de lo normal por su condición de héroe.
Una novia en cada puerto	Ninguno	El personaje ha viajado mucho y se ha echado una novia en cinco ciudades costeras diferentes. No le faltará afecto, ¡pero quizá también le sobre descendencia!
Vida estable	Ninguno	En contra de lo habitual en la profesión, el personaje ha ahorrado y tiene una vivienda en una ciudad, en la que vivirá solo o con su familia.
Familia marinera	Ninguno	El personaje trabaja en un barco que es propiedad de su familia. Las condiciones son por ello algo más suaves de lo normal.

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

PROFESIÓN: CAMPESINO

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



No obstante hay ventajas inherentes a esta forma de vida. La peligrosidad puede ser menor que en otras profesiones, y en

principio las necesidades alimenticias están cubiertas, aunque en épocas de crisis ni siquiera estos hechos están garantizados y suelen ser la primera clase desfavorecida.

Es muy raro que un personaje elija cuatro niveles de esta clase, pues no tiene ventajas explícitas sobre ninguna otra más allá de cumplir con el posible trasfondo anterior a que tome una profesión más acorde a la partida en cuestión.

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

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





Nacionalidad: Cualquiera.

Requisitos: Ninguno

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

Trasfondos de campesino		
Tipo	Requisitos	Contenido
Equipo	Ninguno	Ropa pobre, instrumentos agrícolas o comunes de la profesión. Puede llegar a usarse como arma improvisada (lanza o porra de nivel 0)
Equipo	Ninguno	Terreno o negocio en régimen adecuado a la nacionalidad según se indica en la descripción. El personaje podrá disfrutar del sueldo normal estipulado en las secciones de mercado, aunque en la mayoría de naciones este no vendrá impuesto por la cantidad allí especificada, sino por las ventas anuales.
Posesiones	Ninguno	5 cabezas de ganado.
Chivato	Ninguno	El personaje se ha chivado de sus compañeros en relación al pago de impuestos. Su gente no le querrá demasiado, pero cuenta con un contacto entre los recaudadores.
Amigo de los bandidos	Ninguno	El personaje ofrece su granja como refugio a un grupo de bandidos o criminales. Eso le ha garantizado inmunidad, pero sufrirá graves consecuencias si es descubierto.
Líder del pueblo	Liderazgo 2	El personaje es escuchado y respetado por los miembros de su comunidad. Al menos los miembros de cinco granjas o negocios recurrirán a él y lo obedecerán en caso de conflicto. Si tiene liderazgo 3 influirá sobre todas las granjas o negocios del gremio al alcance.
Miembro de una banda	Ninguno	El personaje es miembro de una banda musical o coro de una forma acorde a las circunstancias concretas de su cultura. Obtiene la habilidad interpretar a nivel 3, o la habilidad Artes (música) a nivel 3 y un instrumento musical adecuado.
Pilar de la comunidad	Sustentador	Debido a que el personaje tiene un importante lazo con su comunidad está magníficamente considerado y recibirá ayuda. Podrá contar con tantos seguidores leales como su liderazgo que puede utilizar a discreción. Adicionalmente su carácter especial se deja ver en todos sus actos y podrá doblar el número de contactos y seguidores adquiridos mediante otros trasfondos.

Combinaciones: Hay muy pocas razones por las que un jugador pueda querer usar la clase de

“Campesino”. Sus habilidades son pocas y sus posibilidades aún menos. No obstante un jugador comprometido podría querer usar un personaje que comenzó su vida en esta profesión y más tarde pasó a otra.

PROFESIÓN: SACERDOTE TRIDEC



Esta profesión responde al tipo de personaje que sigue a uno de los trece dioses del mundo de la Espada negra, pero lo hace fuera de la doctrina religiosa y social típica de su comunidad. Con esta profesión se pueden configurar sacerdotes y creyentes de cualquier lugar. Por ejemplo, un sacerdote de Taharda en dormenia, o uno de Haradon en Eridie.



Es posible también ser un sacerdote tridecadeísta en una sociedad en la que su religión es normalmente admitida.

Esto significará, probablemente, que estará fuera de la corriente social en la que normalmente se ejerce el culto.



Nacionalidad: Cualquiera.

Requisitos: Extensión y potencia dos.

Habilidades de sacerdote tridecadeísta			
1	2	3	4
Seis de las siguientes a nivel 1: Ritos (un dios) Herbolistería Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia	Cuatro de las siguientes a nivel 2, cuatro a nivel 1: Ritos (un dios) Herbolistería Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia	Dos de las siguientes a nivel 3, seis a nivel 2: Ritos (un dios) Herbolistería Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia	Las siguientes habilidades a nivel 3: Ritos (un dios) Herbolistería Medicina Docencia Ciencias teóricas Leyes Historia

Trasfondo de sacerdote tridecadeísta		
Tipo	Requisitos	Contenido
Acólito	Ninguno	El personaje es un acólito. Recibe una túnica y símbolo religioso, así como un contacto en el sacerdote al que auxilia.
Congregación	Ritos: 3	El personaje es reconocido en una pequeña congregación. Asisten a sus ritos tantos creyentes como tres veces su liderazgo. Puede llegar a movilizarlos por

Trasfondo de sacerdote tridecadeísta		
Tipo	Requisitos	Contenido
		cuestiones religiosas, y le escucharán en momentos de crisis personales.
Sabio	Ritos: 3, Historia: 3	El personaje es un sacerdote reconocido por sus similares. Recibe una túnica, símbolo religioso y una especialización en una esfera a nivel 2.
Estigmas	Sensibilidad sobrenatural	El personaje es reconocido como un elegido divino y ha recibido una educación especialmente cuidadosa, así como mucha atención. Consigue +1 a su habilidad de Historia y una especialidad es esfera de su elección respetando el máximo de adquisición de esferas (ver aptitudes sobrenaturales) a nivel 2.
Herencia eterna	Potencia 3	El personaje ha recibido una reliquia personal con la que se siente vinculado familiar y religiosamente. Tiene derecho a una reliquia con una ventaja que puede elegir él y una desventaja que debe elegir el Creador.
Energía	Ninguno	Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.
Misión divina	Ninguno	El personaje comienza sus andanzas con una misión divina, y como tal deberá ser informado por el creador del contenido de esta, así como incluirla en su personaje como una anhelo comprometido.

Combinaciones: Esta profesión da lugar a multitud de combinaciones con todas las profesiones del juego.

HABILIDADES

Cada personaje tiene una lista de habilidades en función a la profesión (o profesiones) que ha elegido y a la experiencia que adquiera en su vida. Una habilidad tendrá un rango numérico entre 0 e infinito, aunque raramente se verán valores de dos dígitos.

En muchas ocasiones se pueden dar situaciones en las que es necesario realizar un chequeo de una habilidad. Un personaje que quiera utilizar sus habilidades de forma rutinaria, sin esforzarse en ello arrojará tantas monedas como el menor de sus atributos relacionado y añadirá el nivel de la habilidad a los éxitos obtenidos. Este uso sería el conseguido de un esfuerzo simple, no implicado. Un personaje puede aceptar invertir un punto de aguante para tirar tantas monedas extra como su atributo. Este punto de aguante solo se puede recuperar mediante el descanso (durmiendo) o aptitudes sobrenaturales, nunca durante el combate.

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

Otras habilidades conllevan bonos pasivos, es el caso de las especialidades en armas. Estos bonos deben apuntarse.



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

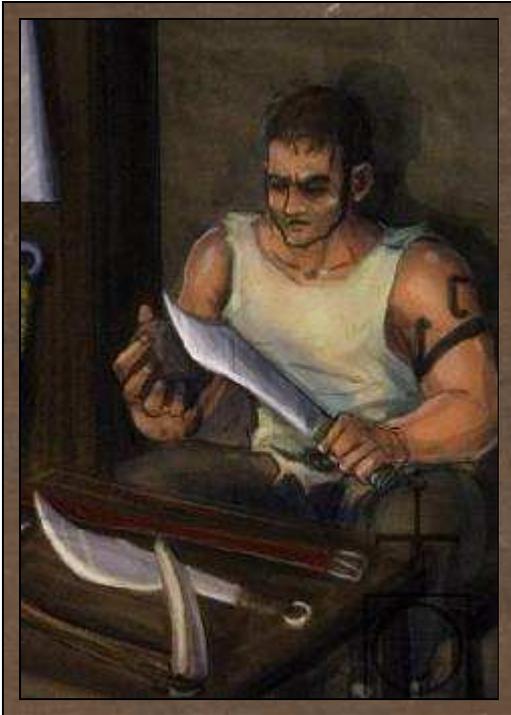
Tabla 7.1: Recuperación por descanso

Evento	Puntos recuperados
Por cada hora por debajo de ocho	-1
Por cada interrupción con actividad	-1
Al aire libre	-1
Sin protección	-1
Con temperatura extrema	-1
Horario fuera del ciclo de sueño del personaje	-1
Por cada día con alimentación insuficiente.	-1





MEJORA DE HABILIDADES



Para aumentar el nivel de las habilidades, los personajes deben practicarlas. Cada habilidad tendrá un número de puntos de experiencia asociado. Cuando estos puntos alcanzan diez veces el nivel de la habilidad, los puntos de experiencia de esa habilidad se reducen a 0 y la habilidad crece un punto. De igual forma es necesario alcanzar 5 puntos de experiencia para adquirir una habilidad a nivel 1. Hay dos formas de obtener experiencia:

Entrenamiento

Al final de cada partida los personajes reciben una cantidad de motivación en función a los retos afrontados y el cumplimiento de sus anhelos. Con estos puntos el personaje puede hacer diversas cosas, la más habitual de las cuales es entrenar sus habilidades. Por cada punto de motivación invertido en una habilidad el personaje añadirá a la experiencia de esta tantos puntos como el menor de

los atributos relacionados.

Ejemplo: Ardrom ha recibido siete puntos de motivación dado que acabó con cuatro necrófagos (dan un punto de motivación cada uno de ellos) y cumplió con uno de sus anhelos. Decide invertir seis de ellos en mejorar su habilidad en el manejo del pico, habilidad cuyos atributos relacionados son la fuerza y la agilidad. Ardrom tiene fuerza tres y agilidad dos, por lo que debe elegir el valor de agilidad (el menor), obteniendo dos puntos de experiencia por cada punto de motivación invertido. Como invierte seis, consigue doce puntos de experiencia para su habilidad.

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

También es posible obtener experiencia por entrenar durante periodos prolongados de tiempo. Pregunta a tu Creador sobre esta opción, que está descrita en la sección dedicada a estos.

Uso durante la partida

Cuando el personaje utiliza una habilidad durante una partida en un momento concreto, recibirá puntos de experiencia en esa habilidad. Esos puntos normalmente serán iguales a la dificultad del chequeo cuando este se supera con éxito, está relacionado con los objetivos del personaje y no es un éxito automático.



Chequeos

Cuando se quiere utilizar una habilidad, es necesario hacer un chequeo. Normalmente se arrojarán tantas monedas como el menor de los atributos relacionados con el uso concreto, y finalmente se añadirá el valor de la propia habilidad. El atributo o atributos relacionados con el uso no tienen por qué ser necesariamente los atributos relacionados con la adquisición de experiencia reflejada en las reglas anteriores.

Cuando el uso de la habilidad implica una actividad momentánea o explosiva, el personaje puede invertir un punto de aguante para mejorar sus posibilidades. En este caso arrojará tantas monedas adicionales como el menor de los atributos relacionados con el uso. Es conveniente recordar que no se puede invertir más de un punto de aguante en una tirada.

Cuando el chequeo implica la creación de un objeto, se tiran tantas monedas como el valor de la habilidad y no se añade nada. Esto está explicado en la sección de habilidades creativas.

Efectos de la carga

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

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

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

Ejemplos de uso de habilidades:

Gidner está capitaneando su barco para capear un temporal. El Creador determina que la dificultad es cuatro. Gidner tiene la habilidad de marinería a nivel tres, y el Creador le comunica que el atributo relacionado para esta tirada es inteligencia, en este caso, dos. Arroja dos monedas obteniendo dos éxitos, lo que sumado a su habilidad de tres da un total de cinco. Como es superior a la dificultad (cuatro) ha tenido éxito.

Brando es un marinero a las órdenes de Gidner. Recibe la orden de retirar una vela con dificultad tres. El Creador considera que utilizará todos sus atributos físicos en esta tarea, así que debe arrojarse tantas monedas como el menor de ellos, que en este caso es su resistencia, que es dos. Arroja dos monedas obteniendo un éxito, al que suma su habilidad de marinería, que es dos. El total es tres, que no es superior a la dificultad, por lo que fracasa, y el Creador dictamina que la vela se parte por el fuerte temporal. Quizá hubiera sido una buena idea que Brando hubiera invertido un punto de aguante para lanzar dos monedas adicionales.



COMPENDIO DE HABILIDADES

Tabla 7.2: Compendio de habilidades

Habilidad	Atributos relacionados
Dinámicas	
Sigilo	Agilidad, inteligencia
Escapismo	Agilidad
Robo	Agilidad, inteligencia
Rastreo	Agilidad, inteligencia
Nadar / bucear	Fuerza, resistencia
Escalada	Fuerza, agilidad, resistencia
Acrobacias	Fuerza, agilidad
Herbolistería / Recolección	Resistencia, inteligencia
Mecánicas	
Abrir cerraduras	Agilidad, inteligencia
Marinería	Resistencia, inteligencia
Orientación	Inteligencia
Supervivencia	Agilidad, inteligencia
Pesca	Agilidad, inteligencia
Hípica	Agilidad, liderazgo
Medicina	Agilidad, inteligencia
Peón	Resistencia
Productivas	
Agricultura	Resistencia, inteligencia
Ganadería	Resistencia, inteligencia
Minería	Resistencia, inteligencia
Sociales	
Interpretar	Agilidad, liderazgo
Mendigar	Liderazgo, inteligencia
Disfraces	Agilidad, inteligencia y liderazgo

Tabla 7.2: Compendio de habilidades	
Habilidad	Atributos relacionados
Docencia	Liderazgo, inteligencia
Engañar	Liderazgo, inteligencia
Seducir	Agilidad, liderazgo
Creativas	
Forja	Agilidad, inteligencia
Cartografía	Agilidad, inteligencia
Falsificar	Agilidad, inteligencia
Sastrería	Agilidad, inteligencia
Peletería	Agilidad, inteligencia
Cantería	Agilidad, inteligencia
Carpintería	Agilidad, inteligencia
Artes (varias)	Agilidad, inteligencia
Cocina	Agilidad, inteligencia
Química	Agilidad, inteligencia
Entrenar animales	Agilidad, inteligencia
Conocimientos	
Ciencias teóricas	Inteligencia
Detección	Inteligencia
Ingeniería	Inteligencia
Leyes	Inteligencia
Historia	Inteligencia
Criptografía	Inteligencia
Finanzas	Inteligencia
Idiomas (varios)	Inteligencia, especial
Sobrenaturales	
Ritos (varios)	Extensión
Especialidad en una esfera (varios)	Potencia
Concentración	Voluntad, defensa
Combate	
Combate con un arma	Agilidad
Combate con dos manos	Fuerza

Tabla 7.2: Compendio de habilidades	
Habilidad	Atributos relacionados
Combate con escudo	Resistencia
Combate con dos armas	Agilidad
Combate con armas arrojadizas	Fuerza, agilidad
Combate con armas de proyectiles	Fuerza, agilidad
Táctica	Liderazgo
Especialidad en lanza	Agilidad
Especialidad en maza	Fuerza
Especialidad en pico	Fuerza, agilidad
Especialidad en mangual	Resistencia
Especialidad en espada	Fuerza, agilidad, resistencia
Especialidad en alabarda	Agilidad, resistencia
Especialidad en hacha	Fuerza, resistencia



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

Mecánica de chequeos: Cada vez que se quiere usar la habilidad. En algunos casos es necesario hacerlo con uno de los dos atributos, por ejemplo, nadar rápido implicaría al atributo fuerza, mientras que aguantar una gran distancia exigiría usar el atributo resistencia. En los casos en los que varios atributos estén implicados, el chequeo se realiza con el más bajo de ellos. Por ejemplo normalmente un chequeo de sigilo incluye no solo estar quieto en una posición concreta (agilidad) sino elegir una posición en la que no se vea la sombra (inteligencia).

En estos chequeos se suele poder invertir aguante para mejorar las posibilidades,

Sigilo

Todo lo relativo a pasar inadvertido ante los sentidos de los otros, incluyendo vista, oído, tacto o incluso olfato. El sigilo es una habilidad muy importante en todo tipo de aventureros y permite evitar gran cantidad de combates.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: El atributo a emplear es la inteligencia. Se puede invertir aguante. En general



se realizan chequeos de sigilo cuando hay personas que cambian de posición y el personaje escondido está dentro del alcance de sus sentidos, o cuando él cambia de posición. La dificultad es la habilidad de detección de estos, sumada a su inteligencia. El creador puede dictaminar penalizadores en función al terreno y otras características. Es posible invertir aguante para mejorar las posibilidades.

*Busca las
sombras. No hagas
ruido. Ten siempre
tu arma a mano.
Ataca con
decisión.*

-Enseñanza de la novena cohorte.

Herbolistería / Recolección

Conocimiento sobre todo lo necesario para disponer de lo que dispone la naturaleza, incluyendo frutos, setas y hierbas con varios propósitos, como alimentación, preparación de medicinas y de venenos.

Atributos relacionados: Resistencia, inteligencia.

Mecánica de chequeos: El atributo relacionado es la inteligencia. No se puede invertir aguante. La dificultad viene impuesta por la frecuencia con la que crece la hierba, seta o fruto buscada en el lugar concreto en la estación del año concreto. También es posible realizar chequeos en búsqueda abierta.

La tabla 7.3 puede usarse como guía para búsqueda de plantas útiles. De forma natural se puede realizar una búsqueda por hora.

Nantio: Crece en lugares secos de suelo fértil, es un poderosísimo calmante consumido en todas partes por producir una actividad onírica alucinógena. Se trata de una amapola blanca. Su estación de recogida es el verano.

Drétora: Utilizado para curar varias dolencias. Se trata de un arbusto que crece en zonas muy húmedas pero frescas de suelo arcilloso. Su estación de recogida es la primavera.

Cermeña: Este musgo crece cerca de los ríos de terreno rocoso, se usa para facilitar el reposo. Su estación de recogida es el otoño.

Naetar: Extraña hoja que crece en las alturas secas y rocosas, aunque es posible cultivarla en multitud de circunstancias. Tiene un efecto excitante y adictivo. En elevadas cantidades es mortal. Se puede recoger

Hecho	Dificultad
El suelo es levemente incorrecto	+1
El suelo es incorrecto	+2
El suelo es muy incorrecto	+4
La temperatura es levemente incorrecta	+1
La temperatura es incorrecta	+2
La temperatura es muy incorrecta	+4
La humedad es levemente incorrecta	+1

en todas las estaciones.

Belula: Un extracto de esta hierba ayuda a la curación de heridas y evita las infecciones, es fácil de encontrar en entornos naturales cerrados y húmedos. Su estación de recogida es la primavera.

Argalesa: En el lado norte de ciertos árboles es fácil encontrar el mejor arbusto utilizado para preparados contra ciertas enfermedades. No obstante en una dosis no demasiado alta es peligrosa. Su terreno idóneo son los lugares fríos de suelo seco. Su estación de recogida es tanto la primavera como el otoño.

Ejemplo: Denda se encuentra en un apuro: Ardrom ha sufrido una herida y deben descansar, y cree que será bueno para ambos conseguir algo de Nantio. Se encuentran en Harrassia, cerca de la frontera con Dormenia, donde el terreno no es del todo inadecuado. Es primavera, por lo que la estación es incorrecta (+1). El suelo es demasiado seco (+2) y la humedad es incorrecta (+2), para una dificultad total de 5. Denda es experimentada en la materia (herbolistería 3) y tiene inteligencia 3. Arroja tres monedas, y obtiene dos éxitos, para un total de cinco. No supera la dificultad, por lo que es un fracaso. En cualquier caso no le importa demasiado: Ardrom necesita uno o dos días de descanso, y ella no tiene nada que hacer hasta que consiga algo de nantio.

Hecho	Dificultad
La humedad es incorrecta	+2
La humedad es muy incorrecta	+4
La estación es incorrecta	+2
La estación es opuesta	+4
Se dispone de menos de media hora	+1
Se dispone de menos de diez minutos	+2
Se dispone de menos de un minuto	+4

Robo

Habilidad requerida para vaciar los bolsillos de otra persona mediante diversas técnicas. Un buen ladrón será capaz de aprovechar las distracciones e incluso estar lejos mucho antes de que su víctima tenga conocimiento siquiera de que le han robado.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: El atributo a emplear es el menor entre agilidad e inteligencia. La dificultad es el valor de la habilidad de detección de la víctima sumada a su inteligencia. Es posible invertir aguante en este chequeo. Un éxito indica que el personaje se hace con un bien situado en un único punto de la víctima, como pueda ser una joya o un monedero. Es posible robar objetos más pesados, incrementando la dificultad en un punto por cada medio kilo de peso del objeto.

Ejemplo: Denda, la ladrona, quiere hacerse con el monedero de un despistado noble. Este tiene una habilidad de detección pobre a nivel 1, y aunque tiene una buena inteligencia (3), por lo que la dificultad final es 4. Denda tiene una impresionante habilidad de 4 y agilidad 3, lo que le garantiza un razonable éxito, por lo que no invierte cansancio. ¡Pero para su sorpresa obtiene XXX! El resultado final es 4, por lo que fracasa y es descubierta.

Escapismo

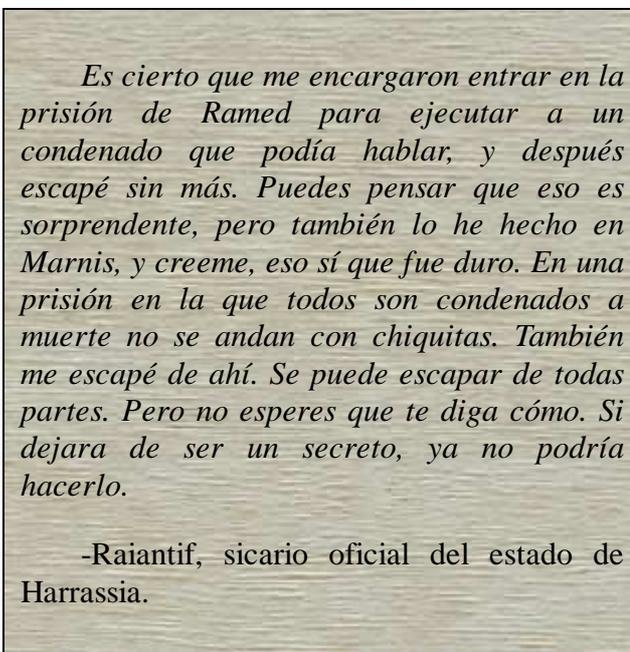
Habilidad que sirve para escapar de cuerdas o incluso grilletes, o en general sujeciones que opriman el cuerpo. No se refiere a escapar de una celda o de la vigilancia de ocho guardias, aunque se puede aplicar, a discrección del Creador en situaciones en las que esté siendo sujetado por otro personaje.

Atributos relacionados: Agilidad.

Mecánica de chequeos: El atributo empleado es la agilidad. Se puede invertir aguante. El personaje realizará un chequeo para intentar liberarse de las sujeciones. La dificultad depende del tipo de material con el que está siendo sujetado, tal y como aparece en la tabla 7.4. Es posible invertir aguante para mejorar las posibilidades.

La dificultad para diferentes formas de sujeción es la siguiente:

Tabla 7.4: Dificultades para escapismo	
	Dificultad
Cuerdas débiles con nudos improvisados	1
Cuerdas débiles o nudos improvisados	2
Cuerdas normales	3
Cuerdas robustas	4
Cadenas y grilletes de baja calidad	5
Cadenas y grilletes de buena calidad	6
El personaje está en una posición incómoda	+Variable
El personaje lleva armadura	Molestia



Nadar / bucear

En río, mar o laguna, la habilidad de nadar es muy poco practicada pero puede poner en graves dificultades a los personajes, en especial si caen al agua durante un combate naval con una armadura puesta.

Atributos relacionados: Fuerza, resistencia.

Mecánica de chequeos: El creador puede dictaminar si el chequeo se debe realizar con resistencia o fuerza o el menor de ambos en función de cual está implicado. Si se trata de alcanzar un lugar rápidamente se debe usar fuerza, mientras que si la tarea consiste en recorrer una gran distancia debe usarse resistencia.

Es posible invertir aguante para mejorar las posibilidades.

Nota: Muy poca gente sabe nadar en el mundo de la Espada Negra, en muchas ocasiones ni siquiera la gente que tripula un barco.



Rastreo

Habilidad que incluye los conocimientos necesarios para intuir el comportamiento de la fauna en relación al entorno, permitiendo localizar animales o personas.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: El atributo relacionado para los chequeos es inteligencia. Se puede invertir aguante. La habilidad de rastreo permite localizar un objetivo adecuado. La dificultad la designa el Creador, usando la tabla 7.5 como guía.

	Dificultad
Entorno salvaje	2
Entorno usual	3
Entorno duro	4
Entorno inhóspito	5



Un éxito dará con una pieza local disponible, normalmente bastante para alimentar suficientemente durante un día a un grupo de personas.

Ejemplo: Ardrom ha consumido todas sus provisiones al estar aislado en una tormenta, y busca algo que cazar. El entorno, la costa harrassiana no es del todo inhóspito (dificultad 4), para una dificultad total de 3. La habilidad de rastreo de Ardrom es tan solo 2, y su inteligencia es 3 y su inteligencia es 2, por lo que está obligado a tirar tantas monedas como el menor. Decide invertir un punto de aguante para tirar el doble, obteniendo **XXCX**. Un solo éxito que sumados a su habilidad da un resultado final de 3. No supera la dificultad, por lo que no consigue una pieza. Por fortuna por lo menos tiene agua.

También es posible realizar chequeos de esta habilidad para perseguir a personas o grupos por los rastros que dejan en el terreno, siguiendo las dificultades que aparecen en la tabla 7.6.

Si el oponente está haciendo esfuerzos conscientes para evitar ser detectado, la dificultad es igual al valor de la habilidad de rastreo del oponente sumado a su inteligencia, en tanto que esto sea mayor que la dificultad natural.

También es posible utilizar esta habilidad para fabricar pequeñas trampas con los elementos naturales.

	Dificultad
Terreno embarrado	2
Terreno con plantas	3
Terreno seco	4
Terreno rocoso	5
Por cada día pasado	+1

Escalada



Necesaria para subir a sitios difíciles, con o sin instrumentación. La escalada no es solamente aplicable a paredes verticales (que tendrían una dificultad alta), sino también a situaciones en la que hay que avanzar por terrenos muy rocosos de gran pendiente.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad, resistencia.

Mecánica de chequeos: Normalmente se realizaran con el menor de los tres atributos implicados. Normalmente es posible invertir aguante. Corresponde al Creador determinar la dificultad del chequeo.

Es posible invertir aguante para mejorar las posibilidades.

Acrobacias

Aunque todo el mundo puede dar un salto de más o menos distancia, los auténticos expertos pueden realizar movimientos más difíciles. La habilidad de acrobacias se debe utilizar para realizar movimientos explosivos que implican la superación de un obstáculo, y en ese sentido es muy diferente distinguir entre ésta y la escalada: aunque es evidente que saltar un agujero se hace con acrobacias y escalar un acantilado con escalada, puede haber dudas en el caso de paredes bajas (un par de metros o así). En esta se puede realizar con cualquiera de las dos.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad.

Mecánica de chequeos: Normalmente se realizaran con el menor entre fuerza y agilidad. Corresponde al Creador determinar la dificultad del chequeo.

Es posible invertir aguante para mejorar las posibilidades.



Son aquellas en las que se requiere el uso de herramientas, utensilios, animales o elementos ajenos al cuerpo en general. Cosas como abrir cerraduras con una ganzúa, navegar con un barco u orientarse con un mapa o las estrellas.

Mecánica de chequeos: Estos chequeos se realizan de forma normal, con la salvedad de que es necesario tener en cuenta la calidad del instrumento utilizado. Si la dificultad del chequeo es superior a la calidad del instrumento, entonces la dificultad final se debe incrementar en la diferencia. En la mayoría de chequeos será posible invertir aguante para mejorar las posibilidades.

Abrir cerraduras

Las cerraduras son escasas en el mundo, pero los bienes más importantes suelen estar detrás de una.

Esta capacidad es muy importante en personajes amigos de lo ajeno, pero también lo es en muchos aventureros que necesitan entrar, o más importante, salir de un lugar.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: En general es necesaria una tirada en la que se debe superar la dificultad de la cerradura, la cual suele ir de uno a cinco. El atributo empleado en estos chequeos es la inteligencia. Es posible invertir aguante.

Ejemplo: Dendra se enfrenta a una cerradura de nivel 3. Cuenta con un viejo juego con el que ha superado grandes dificultades en el pasado de nivel 1. Como el nivel de la cerradura es dos puntos superior al de la ganzúa, la dificultad se incrementa en dos puntos hasta un total de 5.

Dendra cuenta con una habilidad de cerrajería de 3 e inteligencia 2. Por lo que tirará 2 monedas y agregará 3 al resultado. Como lo tiene muy oscuro, ejerce su derecho de invertir un punto de aguante para doblar el número de monedas. Obtiene CXXC, 2 éxitos, que sumado a su habilidad (3) da un total de 5. Como tenía que superar la dificultad (5) ha fracasado. Más le vale a Dendra tener otro plan.

Mucha gente cree que un especialista en ganzúas es algo innecesario, que no hay puerta o cofre que no pueda abrir una buena maza. En verdad tienen razón, y hay pocas cosas que me gusten más que entrar a saco en un sitio. Gritos, sangre y mazas. Todo el mundo debería probarlo alguna vez.

Pero hay trabajos en los que el sigilo lo es todo. Entrar y salir sin que nadie sepa que has estado ahí, o aún mejor, entrar y despertar al cabronazo con la espada puesta en el cuello. Y esa es una de esas cosas que me gusten más que lo de los gritos, la sangre y las mazas.

-Martillo, miembro de las bandas de Avaniil.

Marinería

Esta habilidad contiene una buena cantidad de conocimientos de tareas nada triviales que se deben efectuar en un barco, y también la pericia para efectuarlas en las condiciones de variable dureza.

Atributos relacionados: Resistencia, inteligencia.

Mecánica de chequeos: Se suelen dar dos situaciones en las que se deba usar esta habilidad. Las que se refieren a la operativa manual del barco (atar un cabo, soltar una vela) se realizan con atributos físicos. Las que se refieren a la toma de decisiones concretas por parte del oficial (poner el barco a máxima velocidad para escapar o maniobrar por un arrecife) se realizan con el menor entre inteligencia y liderazgo. En ambos casos se puede invertir aguante.

Esta habilidad puede utilizarse también de forma general para realizar un viaje. En este caso el atributo relacionado es la inteligencia y no se puede invertir aguante. La tabla 7.7 se puede utilizar para determinar la dificultad para realizarlo.

Tabla 7.7: Dificultad para navegación

Hecho	Dificultad
Viaje de menos de un día de duración	1
Viaje de menos de dos días de duración	2

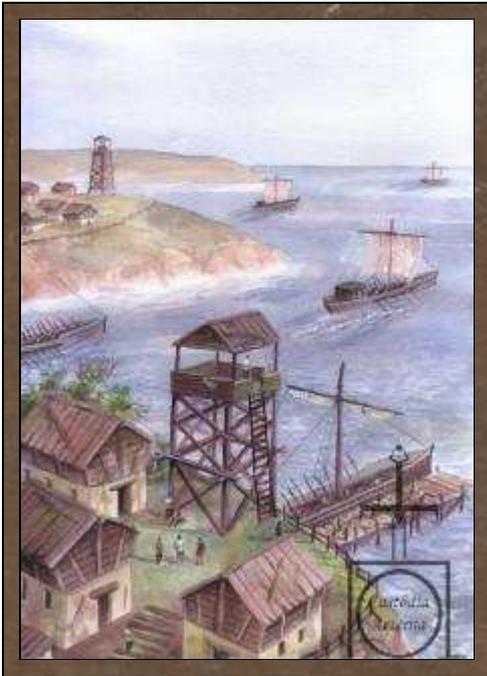


Tabla 7.7: Dificultad para navegación

Hecho	Dificultad
Viaje de menos de cuatro días de duración	3
Viaje de menos de ocho días de duración	4
Viaje de menos de diez y seis días de duración	5
El barco cuenta con baja tripulación	+1 por cada persona de r
El barco está dañado	+1

Ejemplo: Ardrom se encuentra que tras el abordaje de los piratas tírticos no hay nadie capaz de dirigir el barco. Quiere poner rumbo a Harrassia, pero tiene dificultades. Aunque el viaje lleva un día y medio (dificultad 2) el barco está dañado (+1) y la tripulación está incompleta a falta de un hombre (+1), por lo que la dificultad total es 4. El barco es de nivel 3, por lo que la dificultad final se incrementa en un

punto. La habilidad de marinería de Ardrom es 2, y su atributo correspondiente, Inteligencia, es 2. Aunque obtuviera dos éxitos no lograría superar la dificultad, así que el barco navega con rumbo equivocado.

Existen otras circunstancias diferentes en las que se puede usar la marinería, normalmente para discernir el resultado en persecuciones navales. En este caso se debe realizar un chequeo opuesto.

Pesca

Habilidad y costumbre de pescar en ríos o mares. La pesca es un recurso más que utilizado a lo largo y ancho del mundo para proveer alimentación, aunque por desgracia su carne es muy percedera.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: El atributo relacionado es la inteligencia. No se puede invertir aguante. Es idéntica a la de caza, usando la tabla 7.8. Un éxito dará con suficiente pesca como para alimentar a una pequeña familia durante un día.

Tabla 7.8: Dificultad para pesca

	Dificultad
Río muy ancho o buen caladero	2
Río ancho	3
Río estrecho	4
Riachuelo	6

Hípica

Habilidad para montar a caballo y manejarlo a voluntad.

Atributos relacionados: Agilidad, liderazgo.

Mecánica de chequeos: Se debe emplear el menor valor entre agilidad y liderazgo. Es posible invertir aguante. Son exigibles chequeos cuando el personaje quiere realizar tareas especiales o difíciles. Adicionalmente, cuando un personaje queda aturdido en combate debe realizar un chequeo con dificultad igual al daño recibido para mantenerse a lomo del corcel.

Se puede utilizar como guía la tabla 7.9 para determinar la dificultad de una maniobra.

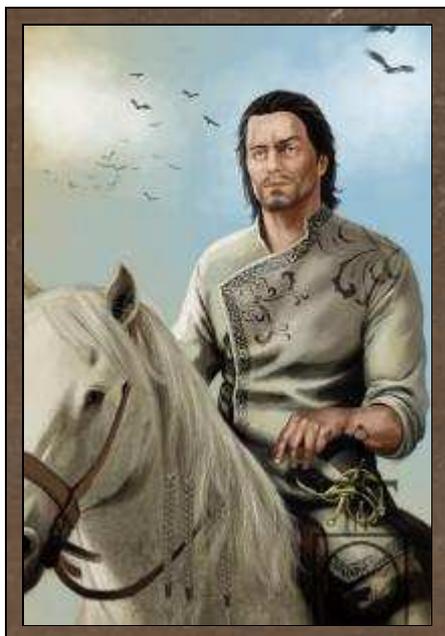


Tabla 7.9: Dificultad para hípica

Hecho	Dificultad
Recorrido a paso	1
Pequeño a trote	2
Recorrido a galope	3
Salto simple	2
Pequeño complejo	3
Ruidos fuertes	+1
Fuera de camino	+1
Terreno inapropiado	+2
Terreno inestable	+3
Terreno escarpado	+4

Los dormenios, gustándonos la hípica, nunca podremos estar a la altura de los harrassianos. Tenemos tratados, escuelas, equipo, y unidades. Nos gusta la hípica.

Quizá ellos no tengan tantos libros, y sus escuelas sean más básicas. Quizá su infantería montada no tenga nuestras brillantes armaduras, pero ellos alcanzan una comprensión superior con sus corceles. El entrenamiento del caballo es algo que se hace con mucho más corazón. La simbiosis entre un jinete y su corcel es algo digno de, por lo menos, ser observado.

Y en esta relación que no está en las leyes ni los libros, son en la costumbre y la memoria como pueblo, está la razón por la que nuestra hípica siempre será inferior.

-Atribuido a Graud Taunori, capitán dormenio.

Ejemplo: Adea Aglazor intenta escapar a caballo. Es un recorrido a galope (Dificultad 3) por un terreno fuera de camino (+1), para un total de dificultad de 4. Su caballo es de nivel 3, por lo que la dificultad final se incrementa en la diferencia, para un total de 5. Adea cuenta con habilidad de equitación 3, y atributo de agilidad 3. Decide invertir un punto de aguante, ya que le va la vida en ello, para tirar el doble de monedas (un total de seis). Obtiene tres éxitos, lo que sumado a su habilidad da seis. Supera el reto.

También es posible realizar chequeos opuestos para discernir quien obtiene la victoria en una persecución.

Finalmente los personajes a caballo tienen cierta ventaja sobre oponentes a pie en combate. Si un personaje montado lucha contra un oponente de infantería, obtiene +1 Impacto, Daño y Cobertura si le supera en iniciativa. También obtiene el mismo bono contra personajes montados a los que supere en habilidad de hípica y calidad del corcel. Adicionalmente un personaje a caballo que intente huir de

oponentes a pie lo consigue automáticamente. Si intenta huir de oponentes montados, deberá realizar un chequeo opuesto de hípica en lugar de usar la mecánica habitual descrita en el capítulo de combate.

Orientación

Se refiere al uso y obtención de diferentes medios para descubrir la posición de los puntos geográficos y la de su destino en relación a estos, a partir de diversos elementos como pueden ser mapas, estrellas, musgo o elementos geográficos visuales. No hace referencia al sentido de la dirección que le permita obtener esta información de forma intuitiva. Esta habilidad es especialmente importante para personas que tienen que viajar, independientemente del medio de transporte o de que sea por tierra o mar.

Atributos relacionados: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: El atributo relacionado para los chequeos siempre es la inteligencia. Es posible invertir aguante.

La dificultad de una tirada de orientación puede ser obtenida a partir de los datos que aparecen en la tabla 7.10.

Tabla 7.10: Dificultad para orientación	
	Dificultad
El personaje conoce perfectamente el lugar	1
El personaje ha estado de forma asidua en el lugar	2
El personaje ha estado alguna vez en el lugar	3
El personaje apenas conoce el lugar	4
El personaje no conoce el lugar	5



Es necesario contar con un mapa o usar una herramienta similar. Ver las estrellas cuenta como tener un mapa de nivel tres. Ver los elementos geográficos circundantes como uno de nivel dos. El musgo podría contar como uno de nivel uno.

Ardrom llega a una bifurcación no señalizada en su camino a Harrassia. Ha estado en el lugar, por lo que la dificultad base es 3. Dispone de un buen mapa de nivel 3 por lo que no se le incrementa la dificultad. Ardrom tiene la habilidad de orientación a nivel 4, y cuenta con inteligencia 2. Realiza su tirada obteniendo dos éxitos, lo que sumado a su habilidad da 6, por lo que elige la bifurcación adecuada.

Medicina

Habilidad necesaria para curar tanto heridas como enfermedades.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: El atributo relacionado para los chequeos es la inteligencia. Se puede invertir aguante. La dificultad está definida en la sección de combate.

Esta habilidad se puede utilizar como un conocimiento a la hora de diagnosticar enfermedades.

Supervivencia

El conjunto de habilidades y procesos relacionados con impedir la muerte en situaciones naturales. Un personaje con esta habilidad sabrá improvisar un refugio, encender un fuego y conseguir agua, pero no es sustituto en ningún caso de otras habilidades, como la caza, la recolección, la pesca o la orientación.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: El Creador juzga de forma subjetiva la dificultad de la situación, aunque puede tomar como guía la tabla 7.11. Esta habilidad puede emplearse de diferentes formas.

- Como una habilidad mecánica: Es el caso de encender un fuego o conseguir agua a través de la condensación. En este caso el atributo relacionado la inteligencia, y se podrá invertir aguante.
- Como un conocimiento: Cuando se trata de interpretar las señas naturales para saber donde hay agua o de donde se pueden obtener materiales. En este caso el atributo relacionado es la inteligencia y no se puede invertir aguante.
- Como una creativa: Cuando se construye un refugio. Este, normalmente solo podrá ser de nivel 0. Para mejores construcciones se debe usar otras habilidades.

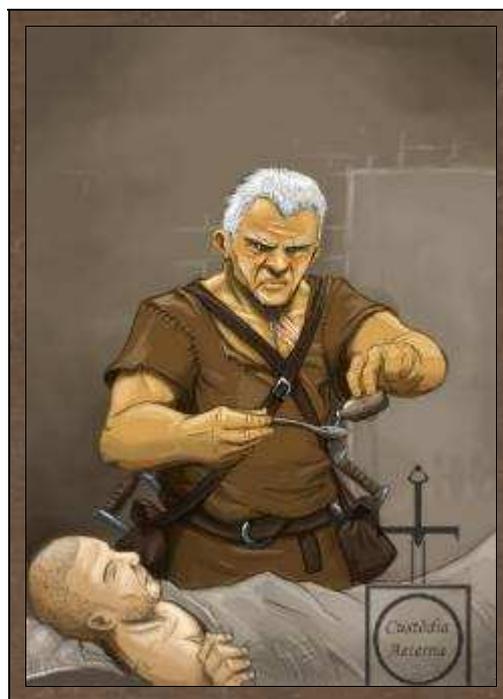


Tabla 7.11: Dificultad para supervivencia

	Dificultad
Condiciones normales	1
Condiciones difíciles	3
Condiciones extremas	5

A Ardrom le ha atrapado una tormenta de arena. Debe conseguir un lugar en el que descansar o el mismo agotamiento de caminar acabará con él. El Creador dispone que las condiciones son duras (dificultad 3), pero Ardrom cuenta con una tienda de campaña de nivel 2. Como la dificultad es un punto mayor a la herramienta, la dificultad final se incrementa en uno lo que da un total de dificultad 4. Ardrom cuenta con ciertos conceptos de supervivencia (nivel 1) y agilidad 2. Decide invertir punto de aguante para mejorar sus posibilidades, obteniendo CXCX, dos éxitos, que sumados con su habilidad dan tres puntos: Ardrom ha fracasado.

Peón

Habilidad necesaria para crear construcciones, tanto de madera como de piedra. No incluye los conocimientos sobre ingeniería ni sobre carpintería, que son habilidades creativas independientes. Atributos relacionados: Resistencia.

Mecánica de chequeos: La habilidad se usa de forma pasiva al crear construcciones, como un requerimiento en los chequeos de ingeniería.

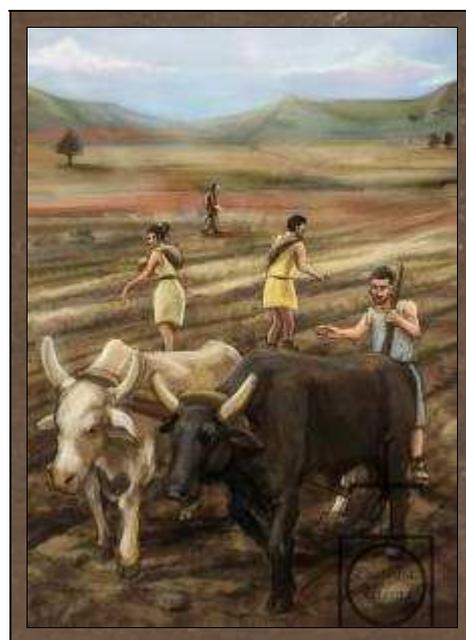


Se trata de aquellas en las que se consigue sacar materias primas de la tierra o de los animales. Al igual que en las mecánicas se requiere una instrumentación generalmente más aparatosa. Se utiliza para determinar la cantidad de recurso que se obtiene de una explotación.

Mecánica de chequeos: El Creador dictaminará la dificultad basándose en la tabla 7.12 o su propio criterio.

Tabla 7.12: Dificultad para habilidades productivas

	Dificultad
Circunstancias buenas	2
Circunstancias normales	3
Circunstancias malas	4
Circunstancias muy malas	5
Personal insuficiente	+variable
Equipo insuficiente	+variable



En estos chequeos se arrojan tantas monedas como el menor entre inteligencia y resistencia. No se puede invertir aguante.

Un resultado de éxito ajustado significa la obtención de la ganancia normal estimada para el terreno. Por cada punto por debajo se perderá una décima parte de la cosecha, mientras que cada punto por encima permite una ganancia adicional de una décima parte.

Puede producirse una situación en la que un personaje quiera mejorar la explotación en sí. En este caso puede hacer un chequeo con inteligencia. La dificultad es igual al nivel de la explotación (ver equipo).

Nota: Las habilidades productivas como agricultura, ganadería, minería y similares no suelen utilizarse en el entorno de una partida de rol de forma activa. Se entiende que el personaje no podrá atender unos cultivos si no dispone de la habilidad de agricultura, y que no podrá tener un rebaño de animales si no dispone de la de ganadería. Estas habilidades tienen un uso más relacionado con los trasfondos e historia del personaje que con su uso en juego.

Agricultura

Todo lo relacionado con hacer crecer cultivos de la tierra. Se trata de una habilidad que incluye tanto los conceptos mentales que capacitan a un hombre para tomar buenas decisiones, como los relacionados con la operativa física.

Atributos relacionados: Inteligencia, resistencia.

Ganadería

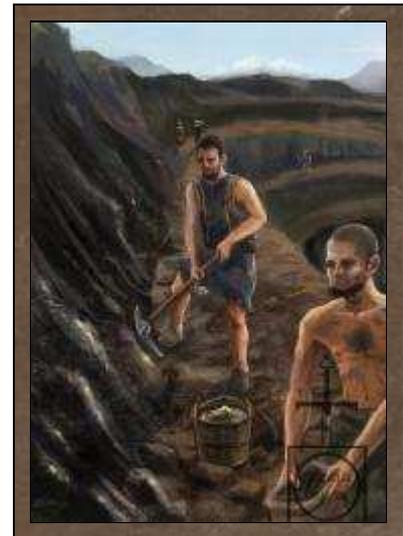
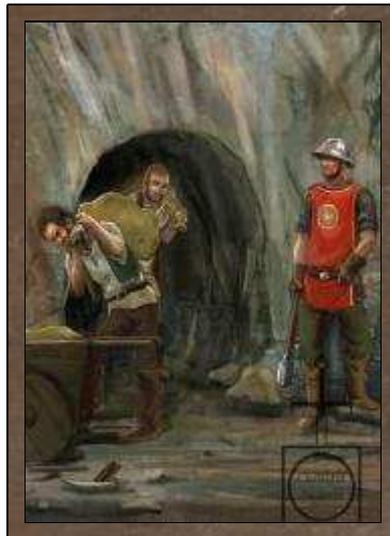
Habilidad requerida para conseguir convertir especies animales libres en seres productivos para la civilización, incluyendo comida, leche, lana y otros productos. No incluye la capacidad veterinaria.

Atributos relacionados: Inteligencia, resistencia.

Minería

Conocimiento sobre el excavado de túneles, la prospección minera, y la seguridad. Incluye tanto los conceptos operativos, tanto de picado como de seguridad, como los estratégicos en ambos aspectos. Se aplica tanto a minas subterráneas y en cielo abierto.

Atributos relacionados:
Resistencia, inteligencia.



Soy consciente de que extraer acero en la región de Medea y en cualquier lugar de Dormenia es mucho más caro que comprárselo directamente a Harrassia. Seguramente sea más caro que comprárselo a los gunearos... pero si nos limitamos a intercambiar nuestro grano por metal nuestra producción morirá y nos volveremos tan dependientes de ellos como ellos de nosotros. La minería en Medea debe estar subvencionada, o afrontaremos un grave problema a medio plazo.

-Atribuido a Regean Fedder, político dormenio.



Habilidades usadas para influir en las decisiones o sensaciones de otros personajes.

Mecánica de chequeos: Se usan de la misma forma que las dinámicas. Normalmente se puede usar aguante.

Interpretación

Utilizada en los teatros y otros lugares similares. Se trata de la habilidad social que se realiza para representar obras más o menos complicadas de diversas artes, y emocionar al público asistente. Esta habilidad se debe adquirir de forma separada para las diferentes habilidades interpretativas, incluyendo la actuación, el canto y la danza.

Atributos relacionados: Agilidad, liderazgo.

Mecánica de chequeos: Normalmente se usará el menor entre agilidad y liderazgo. Se puede invertir aguante. La dificultad estriba en hacer una interpretación suficiente para el público en concreto. Se puede utilizar la tabla 7.13 como guía para calcular la dificultad.

Tabla 7.13: Dificultad para interpretación	
Público	Dificultad
Personas con sus cualidades disminuidas, como borrachos o personas que hayan sufrido una lesión cerebral	1
Público infantil	2
Público no experto	3
Público experto	4
Profesionales del sector	5
El personaje no está cualificado para ejecutar la obra	+Variable
El público es hostil	+1



Mendigar

Todo el mundo sabe pedir dinero, pero los realmente expertos en mendigar además lo consiguen. Incluye multitud de técnicas diferentes que pueden parecer naturales, pero que tienen cierto entrenamiento.

Atributos relacionados: Liderazgo, inteligencia.

Mecánica de chequeos: Se utiliza el menor entre inteligencia y liderazgo. No se puede invertir aguante. Mendigar durante una hora en un lugar concurrido sin mucha competencia producirá al personaje leves cantidades de dinero. Es posible realizar una tirada de mendigar por hora. La tabla 7.14 sirve como guía para establecer la dificultad.

Tabla 7.14: Dificultad para mendigar	
Hecho	Dificultad
El lugar es muy concurrido	+1
El lugar es concurrido	+2
El lugar es solitario	+3

Tabla 7.14: Dificultad para mendigar	
Hecho	Dificultad
El lugar es muy solitario	+4
No hay más mendigos a la vista	+0
Hay uno o dos mendigos más a la vista	+1
Hay no más de una docena de mendigos a la vista	+2
Hay más de una docena de mendigos en la zona	+3
No hay guardia	+0
La guardia es permisiva con la mendicidad	+1
La guardia es poco permisiva con la mendicidad	+3
La guardia es hostil con la mendicidad	+4

El personaje obtendrá ganancias si tiene éxito, por cada punto por encima de la dificultad. En la tabla 7.15 se establecen las divisas adecuadas por cada éxito.

Tabla 7.15: Divisas adecuadas para mendigar	
Lugar	Ganancias
Dormenia	Un céntimo de cobre
Harrassia	10 dineros
Tirtie*	1 nuzo
Unión gunear**	Una moneda de acero

*Tirtie siempre cuenta como que la guardia es poco permisiva con la mendicidad.

**La Unión Gunear siempre cuenta como que la guardia es hostil con la mendicidad.

Disfraces

Habilidad para parecer otro tipo de persona. Es prácticamente imposible parecer otra persona concreta, por lo que esta habilidad simplemente se refiere a los procesos con los que una persona puede intentar parecer un miembro de otra etnia o sociedad. Esta habilidad no se refiere solamente a disponer de los elementos adecuados, sino también a modificar adecuadamente el comportamiento.

Atributos relacionados: Inteligencia, agilidad.

Tabla 7.16: Añadidos a la dificultad para disfraces	
Hecho	Modificador
Material insuficiente	+1
Otra etnia	+2
Otro género	+3
No se dispone de tiempo	+3

Mecánica de chequeos: Los atributos empleados en los chequeos dependerán del tipo de disfraz. Por ejemplo, disfrazarse de soldado herido requerirá inteligencia y agilidad, mientras que parecer un

marinero duro puede exigir inteligencia y liderazgo. Se puede invertir aguante. La dificultad de este chequeo es la habilidad de detección de los objetivos más su inteligencia. Se pueden aplicar los añadidos a la dificultad que aparecen en la tabla 7.16.

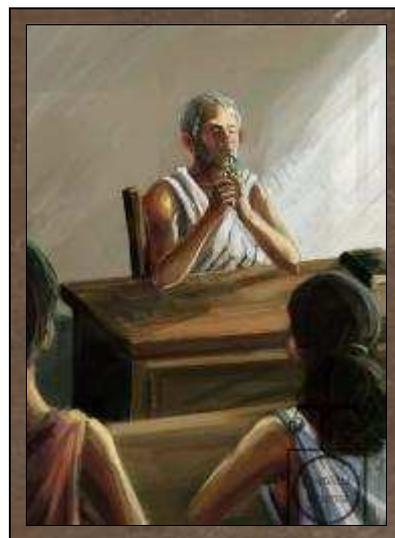
Docencia

El personaje sabe como enseñar las habilidades que conoce. No se trata solo de conocer esa habilidad a un buen nivel, sino también de hacer las enseñanzas entendibles para el alumno en particular, así como otorgar buenos ejercicios.

Atributos relacionados: Liderazgo, inteligencia.

Mecánica: No se realizan chequeos. Cuando otro personaje está aprendiendo una habilidad a un nivel inferior que la que posee éste y a la propia habilidad de docencia, puede ayudarlo. En este caso el personaje obtendrá un punto más de experiencia por cada punto de motivación que invierta. El personaje que imparte la docencia no necesitará dedicación exclusiva para esta práctica.

Ejemplo:



Engañar

Esta habilidad sirve únicamente para resultar creíble y convincente: esto es, para aparentar que se dice la verdad cuando en realidad se está mintiendo, o resultar conmovedor, o aparentar emociones.

Atributos relacionados: Liderazgo, inteligencia.

Mecánica de chequeos: Se utiliza el menor entre inteligencia y liderazgo. Se puede invertir aguante. La dificultad es la capacidad de detección de la víctima sumada a su inteligencia.

El jugador debe idear y comunicar la mentira que crea más conveniente antes de realizar el chequeo. Basándose en ella el Creador decidirá las consecuencias del éxito o del fracaso.

Seducir

Esta habilidad se refiere al uso creativo del cuerpo y las palabras para incitar a la sexualidad.

Atributos relacionados: Agilidad, liderazgo.

Mecánica de chequeos: Se utiliza el menor entre liderazgo y agilidad. Se puede invertir aguante. Corresponde al Creador de la partida decidir el grado de implicación de las actitudes sexuales en el ámbito de su partida. Tanto las dificultades como lo que se puede conseguir en cada situación dependen completamente de su criterio.

Aclaración: La habilidad de engañar representa únicamente la capacidad del personaje de resultar creíble al fingir, y corresponde al jugador señalar el contenido del engaño. Es perfectamente posible que una tirada de engañar exitosa no sirva para nada porque el engaño no sea creíble en sí mismo. Por ejemplo, un personaje podría intentar convencer a un guardia de que es el hijo del capitán, pero si el guardia es de hecho el hijo del capitán, por muy convincente que el personaje sea no le conseguirá convencer.

Con la habilidad de seducción ocurre algo parecido. Corresponde al jugador explicar el método de seducción empleado, aunque entrar en los detalles quizá sea excesivo para una partida de rol habitual.



Son aquellas relativas a labores artísticas y artesanales. Disponer de altos valores en éstas habilidades permite la creación de obras y objetos de buena calidad.

Mecánica de chequeos: Uno cada vez que se quiere crear un objeto. Este tipo de habilidades supone una excepción a la forma en la que se realizan los chequeos por la larga preparación que exigen sus tareas.

A la hora de realizar un objeto, el fabricante habrá de reunir las materias primas necesarias, disponer de las herramientas de trabajo adecuadas, y realizar una tirada de la habilidad. Este acto lleva más tiempo del normal (incluso días, meses o años) y no está implicado el cansancio en el mismo sentido que las habilidades. Por ello supone una excepción en la forma en la que se realizan los chequeos de habilidades. El fabricante arroja tantas monedas como su habilidad de fabricación (sin añadir por ningún atributo) y cuenta los éxitos. Este es el nivel del objeto. En ningún caso puede quedar de superior calidad que los objetos empleados en la fabricación. La calidad en muchos objetos simplemente permite su utilización en circunstancias en las que son necesarios, pero en casos concretos normalmente relacionados con el combate, los efectos son otros.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Forja

Habilidad relativa a la manipulación del acero. Necesaria para fabricar instrumentos cotidianos, armas y armaduras, pero también para reparar los dañados. Es una habilidad requerida y útil. Los grandes artesanos de esta especialidad tienen sueldos más que aceptables, pero su misma práctica resulta cara y entrar incluso como aprendiz es algo costoso en muchas partes del mundo. Rara vez no requiere instrumental.

Objetos necesarios: En general será necesaria una forja y el acero correspondiente.

Mecánica de chequeos: Es posible utilizar esta habilidad para reparar objetos, y en este caso los atributos implicados serán inteligencia y agilidad, pudiendo invertirse aguante. En una armadura el

resultado dictamina cuantos puntos de estructura recupera al final del trabajo. En el caso del arma la dificultad es la estructura base del arma, y el éxito indica que el arma está completamente reparada. El tiempo necesario para realizar estas actividades es de una hora, pero puede seguir intentándose indefinidas veces. En este caso, y mientras esté relacionado con los objetivos de una partida, el personaje recibirá un punto de experiencia.



Falsificar

Capacidad de duplicar objetos como contratos, papel moneda, firmas, documentos oficiales e incluso obras de arte.

Creación:

Cada tirada de falsificar lleva una hora de tiempo. Las monedas con las que es posible realizar este tipo de actividades son las dormenias y las gunearas.

El objeto más común a falsificar es el dinero cuyo valor no se funda en el material del que está construido, como las monedas de barro tírticas, los billetes harrassianos, o incluso los cheques dormenios y otros documentos. Falsificar este tipo de documentos tiene un penalizador que depende de cada uno de ellos. Este se aplicará a la calidad final, pudiendo ser nula o negativa, considerándose un fracaso evidente.

Tabla 7.17: Materiales en monedas

Objeto	Materiales	Penalizador
Nuzo tírtico	Barro y tintes	-1
Ezsa tírtico	Barro y tintes	-2
Itei tírtico	Barro y tintes	-2
Billete de 100 dineros harrassianos	Papel y tintes	-2
Billete de 500 dineros harrassianos	Papel y tintes	-3
Billete de 1000 dineros harrassianos	Papel y tintes	-4
Billete de 5000 dineros harrassianos	Papel y tintes	-5
Cheque bancario	Papel y tintes	-6

Hay monedas en las que la cantidad de metal no es proporcional al valor. Este es el caso de la moneda de cinco escudos, que tan solo tiene veinte gramos de plata, mientras que la moneda de un escudo tiene nueve gramos de plata. Es posible coger once monedas de un escudo, fundir sus noventa y nueve gramos de plata y fabricar cinco monedas de cinco escudos, consiguiendo en el proceso veinticinco escudos falsos. Este proceso normalmente es posible con monedas de bajo o medio valor, y solamente dormenias.

En este caso no se trata de una habilidad creativa en sí, y se realiza como un chequeo mecánico con el atributo de inteligencia pudiendo invertir aguante. El resultado dictaminará la calidad de la aleación resultante.

Conviene recordar que los personajes con habilidad de finanzas reconocerán falsificaciones de calidad inferior a su habilidad de forma automática.

Cartografía

Permite a su usuario confeccionar un mapa de una zona que forzosamente debe conocer bien. El diseño de mapas es realmente sofisticado y requiere de un estudio que, si bien no es caro, sí exige trabajo y tomar muchos datos. La creación de mapas puede llevar una cantidad arbitraria de tiempo en función al tamaño del lugar que se quiere cartografiar.

Sastrería

Habilidad necesaria para confeccionar o reparar ropas de diferentes telas. Las ropas de más nivel simplemente son más visuales o como mucho protegen más del frío.

Mecánica de chequeos: Es posible usar esta habilidad para reparar o modificar una pieza de ropa. En este caso se utiliza un chequeo estándar, y la dificultad es el nivel de la prenda.

Peletería

Habilidad necesaria para fabricar instrumentos o armaduras de cuero. Su mecánica es idéntica a la forja en armaduras, pero restringida a aquellas construidas a partir de cuero.

Cantería

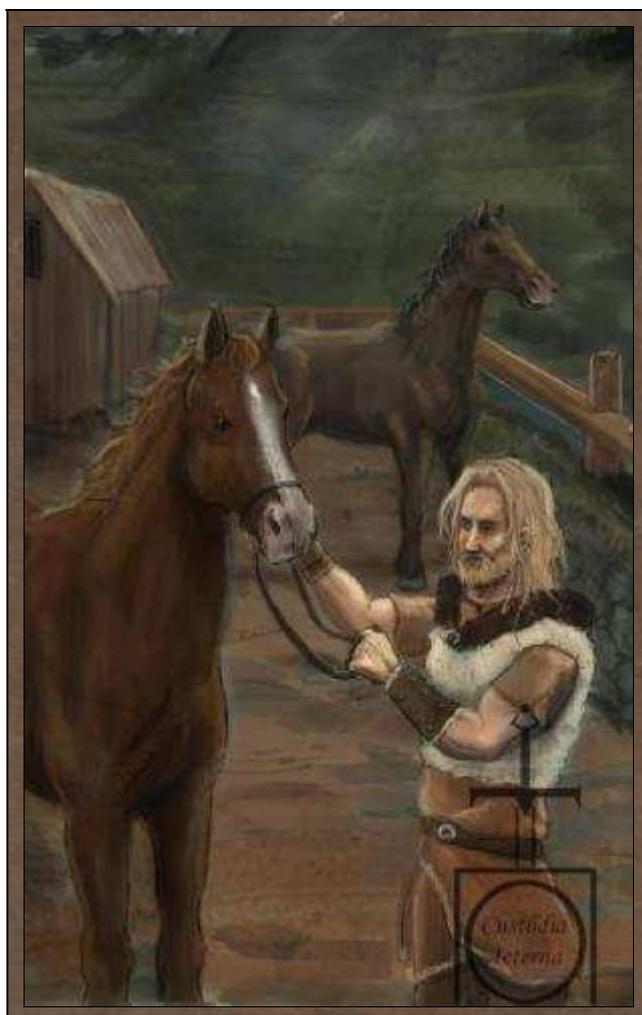
habilidad relativa al trabajo de la piedra, pero no a su extracción, que obedece a la habilidad de minería.

Carpintería

Habilidad relativa a fabricar instrumentos o muebles de madera.

Artes (varias)

Música, poesía, pintura, tapicería y escultura son las más frecuentes. El resultado de un chequeo de esta habilidad establece si la obra tiene calidad o no la tiene. Corresponde al Creador y los jugadores determinar si es o no una obra de arte o una práctica de artesanía.



Cocina

Facultad de coger ingredientes y convertirlos en platos apetitosos.

Química

Facultad necesaria para crear distintas sustancias, normalmente venenosas. Esta habilidad no cubre la obtención de esos principios, que normalmente se obtienen de las plantas mediante la habilidad de recolección, pero sí sus métodos de extracción de estas.

Entrenar animales

Mediante esta habilidad se permite convertir animales salvajes en perros de caza, caballos de guerra o incluso bisontes de carga. Los especialistas de estas habilidades están muy bien valorados.



Habilidades que determinan la capacidad del personaje para asimilar, analizar y usar información. No requieren ningún tipo de pericia corporal.

Mecánica de chequeos: Siempre se realizan con inteligencia, y se puede invertir aguante. Muchos de estos chequeos serán opuestos. El Creador determina la dificultad en los que no lo sean.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Técnicamente cualquier habilidad puede ser utilizada en un chequeo de conocimiento de las materias objeto de dicha habilidad, bien sea en una situación en la que al personaje le pregunten algo de esa habilidad, o cuando discute con otro personaje en un chequeo opuesto.

Ciencias teóricas

Aunque no es difícil encontrar tratados de física, matemáticas o astronomía en Eridie, Dormenia o Harrassia, existen muy pocos expertos en estos tratados. El uso de esta habilidad es realmente extraño en una partida de Espada Negra, así que su utilidad específica debe ser discernida por el Creador.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Detección

En general la capacidad o costumbre de encontrar aquello que está oculto. Sirve tanto como para encontrar personas que están intentando usar la habilidad de sigilo como para evitar ser robado, pero también para encontrar cosas que están ocultas.

Atributos relacionados: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: La habilidad de detección se utiliza en general de forma pasiva: sería ridículo indicar a un jugador que debe hacer un chequeo de percepción, pues inmediatamente sería consciente de que ha ocurrido algo, aunque fracase. Las tiradas con objetivo de robarle o pasar desapercibido ante él tienen una dificultad igual a su valor en la habilidad sumada su inteligencia. Por ejemplo, Si Betran tiene detección 3 e inteligencia 2 la dificultad para robarle es de 5.

Puede haber, no obstante, situaciones en las que el personaje realiza una labor de detección activa. Es el caso de que busque indicios de recovecos escondidos en una habitación o pruebas en un asesinato. Estos chequeos suelen realizarse únicamente con el atributo de inteligencia. En este caso el Creador debe determinar la dificultad.

Ingeniería

Habilidad necesaria para planear construcciones e ingenios destructivos. Con suficiente tiempo y disponibilidad de materiales es posible dirigir la creación un ingenio que fuerce una puerta o desarrolle una fuerza para un objetivo concreto.

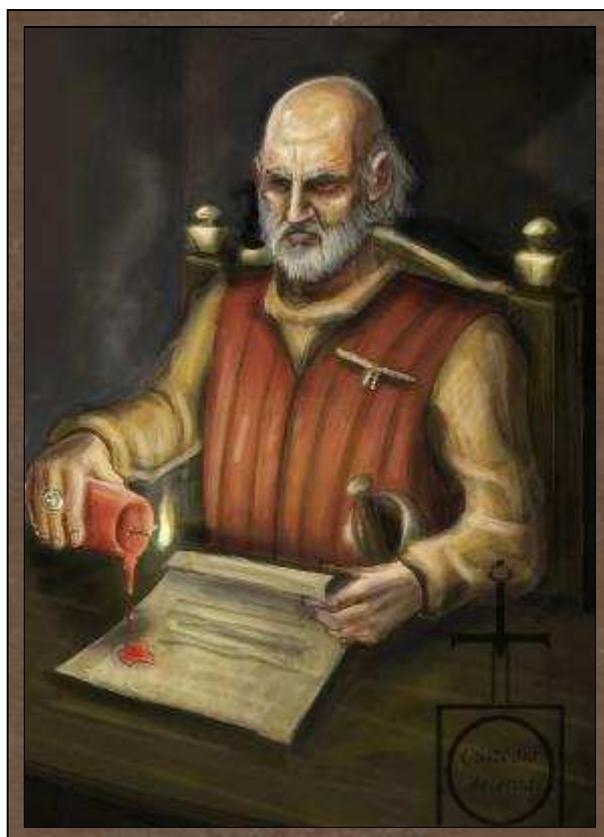
Atributo relacionado: Inteligencia.

Leyes

Conocimiento sobre las leyes de los distintos lugares. Necesario para participar de forma efectiva en pleitos o en general para manejar una situación contra las autoridades, como pueda ser ante la guardia o para manejar la burocracia.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: En general las leyes suelen utilizarse con chequeos opuestos. En este sentido cada uno de los participantes realizará un chequeo de esta habilidad, comparándose los resultados. Se lleva "la razón" el que obtiene el mejor resultado. Esto no significa en absoluto que el vencedor vaya a conseguir lo que quiera: puede ser que explique al guardia de que esté efectuando una detención ilegal, pero que a este le de igual porque simplemente esté obedeciendo órdenes.



Ejemplo: Denda ha sido detenida acusada de robo. Ardrom ha contratado a un muy buen abogado (Leyes 4, inteligencia 3), sin duda mejor que el fiscal (leyes 3, inteligencia 2), y este va a argumentar que las pruebas en contra de Denda se consiguieron de forma ilegal. Arroja tantas monedas como su inteligencia (tres) obteniendo dos éxitos a lo que añade su habilidad en leyes (cuatro) para un

resultado total de 6. El fiscal arroja sus dos monedas obteniendo un éxito, para un total de cuatro. El abogado de Ardrom ha conseguido dos puntos más, por lo que al Creador le corresponde decidir si es suficiente para convencer al juez.

Historia

Conocimiento sobre los eventos del pasado. La habilidad de historia da lugar a un conocimiento global del mundo, por lo que no es necesario adquirir diferentes habilidades para saber de varias épocas o lugares.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: Cuando se da una circunstancia en la que un personaje puede conocer un hecho o no, este realizará un chequeo de Historia con inteligencia sin aguante usando como guía para la dificultad la tabla 7.18.

Hecho	Modificador	
Ocurrido recientemente	+0	
Ocurrido en los últimos diez años	+1	
Ocurrido en los últimos cincuenta años	+2	
Ocurrido en los últimos cien años	+3	
Trascendente para todas las naciones	+0	
Trascendente para solo una nación	+1	
Trascendente para solo una provincia	+2	
Trascendente para solo una ciudad	+3	
El hecho es muy general	+0	
El hecho es general	+1	
El hecho es concreto	+2	
El hecho es específico	+3	
El personaje conoce poco la nación relativa al suceso	+2	

Ejemplo: Ardrom encuentra un mapa que hace referencia a la espada de un general participante en una batalla que ocurrió entre los sarios y la ciudad de Harassia ochenta años atrás. La dificultad para esta tirada se ve modificada porque ocurrió ochenta años atrás (+3), fue trascendente para toda la nación (+1) se trata de un hecho concreto, pues hace referencia a un general no del todo famoso (+1). El total de la dificultad es 5. Ardrom tiene conocimiento de historia a nivel tres, y puntuación de inteligencia dos. Arroja dos monedas obteniendo dos éxitos, para un total de cinco. Como no es mayor que la dificultad, no tiene conocimiento del general en cuestión, ¡pero sin duda sabe que la guerra ocurrió!

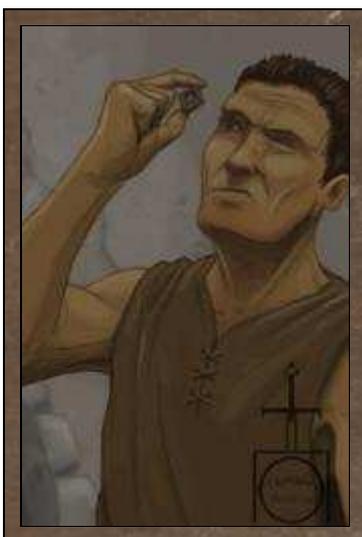
También es posible utilizar esta habilidad para reconocer los símbolos que identifican familias, unidades militares o incluso cofradías. En el mundo de la Espada Negra casi todo tiene un símbolo, y

saber interpretar incluso descripciones incompletas puede agilizar una investigación.

Mecánica de chequeos: Cuando se da una circunstancia en la que un personaje puede conocer un símbolo o no, este realizará un chequeo de historia con inteligencia sin aguante usando como guía para la dificultad la tabla 7.19.

Tabla 7.19: Dificultad para chequeos de heráldica	
Hecho	Modificador
El símbolo es de una nación	+0
El símbolo es de una provincia o una gran organización	+1
El símbolo es de una región o una organización moderada	+2
El símbolo es de una pequeña organización o escisión	+3
El símbolo es de una organización secreta	+4
El símbolo sigue en uso	+0
El símbolo dejó de usarse hace 10 años	+1
El símbolo dejó de usarse hace 50 años	+2
El símbolo dejó de usarse hace 100 años	+3
El personaje conoce poco la nación (ámbito) del símbolo	+2

Ardrom anda detrás del tesoro de los sarios, pero parece ser que hay alguien que ha estado haciendo preguntas antes que él. Un mendigo le cuenta que vio en su hombro el símbolo de una serpiente muerta ensartada por una lanza. El jugador quiere saber cuánto conoce su personaje de este símbolo. El Creador sabe que es el símbolo de un antiguo grupo de élite de la Carsij de Raad Saak. Así pues es el símbolo de una pequeña organización o escisión (+3) que dejó de ejercer hace unos pocos años (+1), por lo que la dificultad total es 4. Ardrom tiene Historia 3 e Inteligencia 2. Arroja dos monedas, obteniendo un éxito, para un total de cuatro. Fracasa por los pelos: tendrá que consultar a un especialista para averiguar quienes se le están adelantando.



Criptografía

Conocimiento y experiencia sobre los códigos empleados en los distintos países. En el mundo de la Espada Negra el uso de la criptografía es muy variado, pero por lo general es muy inocente. Ciertas sociedades se las han arreglado para desarrollar ingeniosos métodos de esconder la información, pero estos se basan más en conocer el método concreto (ciertas cosas significan otras, o mirar las letras concretas dentro de un texto) que en desarrollar un método matemático en sí. Por ello la experiencia y el conocimiento en este caso son más importantes usualmente que un análisis moderno.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: el Creador debe determinar la dificultad de descifrar un documento.

Finanzas

Conjunto de diferentes talentos que permiten un buen manejo económico, incluyendo el conocimiento de lo que valen los bienes y servicios en distintos lugares, la capacidad de regateo, o incluso la comprensión de la economía a nivel nacional.

Mecánica de chequeos: Aunque un chequeo es posible para averiguar el precio adecuado para un determinado objeto, en la práctica puede ser inútil dado que los jugadores tendrán fácil acceso a las listas de precios del mercado.

Esta habilidad también se puede utilizar como una habilidad social para obtener un mejor precio de un artículo. Es necesario un chequeo opuesto con el vendedor. En caso de que el comprador obtenga más éxitos, el precio de venta se ajustará al precio al que el vendedor obtuvo el producto siguiendo la tabla 7.20. En el mundo de Espada Negra los mercaderes tienen unos márgenes de beneficios bastante aceptables, así que el posible ahorro es considerable.



Tabla 7.20: Ahorro en negociación

Ventaja del comprador	Ahorro
1	5%
2	10%
3	15%
4	20%
5+	25%

Un personaje puede invertir un punto de motivación para buscar objetos de buena calidad en el mercado. En este caso debe tirar tantas monedas como la habilidad, sin añadir atributo alguno. El resultado obtenido dicta la calidad máxima del objeto encontrado. Después tendrá que pagarlo.

Idiomas

Una por cada idioma. Sus reglas son distintas al resto de habilidades.

Mecánica de chequeos: No es común realizar un chequeo de una habilidad idiomática. Su funcionamiento es más simple:

Nivel 1: El personaje conoce hasta diez palabras.

Nivel 2: El personaje puede hablar el idioma cometiendo constantes errores.

Nivel 3: El personaje habla el idioma de forma nativa.

Nivel 4: El personaje comprende todas las sutilezas del idioma, incluidos los acentos.

Nivel 5: El personaje puede imitar el acento de cualquier lugar.

Atributos relacionados: Las habilidades de idiomas se adquieren en función al tiempo que el personaje está obligado a usar el idioma, y su inteligencia, conforme a la tabla 7.21. No obstante un personaje que quiera aprender idiomas puede hacerlo con las reglas usuales de entrenamiento.

Nivel-Inteligencia	1	2	3	4	5
1	Un mes	Quince días	Diez días	Ocho días	Seis días
2	Un año	Seis meses	Cuatro meses	Tres meses	Dos meses
3	Diez años	Cinco años	Tres años	Dos años	Un año
4	Veinte años	Diez años	Seis años	Cuatro años	Dos años
5	Treinta años	Quince	Nueve años	Seis años	Tres años

>Hay siete idiomas hablados de forma masiva en el mundo conocido:

Dormenio: Se trata del más extendido: no solo lo hablan todos los integrantes de Dormenia, sino también muchas personas del resto del mundo. El idioma Eridio vulgar es prácticamente idéntico.

Eridio culto: Hablado únicamente por personas de Eridie que quieren distinguirse.

Harrassiano: Empleado por Harrassia, es una evolución del tribal original con muchas influencias dormenias.

Gunear: Hablado por los clanes gunearos.

Tírtico: Idioma en desuso que en la actualidad solo es hablado por un puñado de orgullosos tírticos. No obstante se utiliza como código de identificación entre revolucionarios.

Najshet: Probablemente el más antiguo de los idiomas, ya es solamente hablado por su pueblo.

Tidar: Una variación del eridio vulgar, hablada al sur de Eridie.



Aquellas que están implicadas en el lanzamiento de poderes.

Ritos (varios)

Se refiere a las acciones que permiten una relación real con los dioses. Incluye tanto lo necesario para ritos comunitarios como para rezos individuales. Se debe adquirir separadamente una habilidad por



cada deidad.

Atributos relacionados: Extensión.

Mecánica de chequeos: Un personaje puede realizar un chequeo por rezos individuales una vez por semana. Se tiran tantas monedas como la habilidad (no interviene el atributo). La dificultad es su puntuación de energía en ese momento. Si se tiene éxito, el personaje gana otro punto de energía.

Es posible realizar tiradas de ritos en otras circunstancias dictaminadas por el Creador, incluyendo rituales en festividades públicas y situaciones llamativas para la deidad, como está descrito en el apéndice I.

Especialidad en esfera (varias)

Una por cada esfera. Habilidad relativa al conocimiento específico de una materia sobrenatural. La tenencia de esta habilidad a cualquier nivel permite al personaje lanzar los poderes de esa esfera, a un nivel máximo igual al nivel de la habilidad (ver aptitudes sobrenaturales).

Atributos relacionados: Potencia.

Mecánica de chequeos: No es común realizar chequeos de esta habilidad.

Regla especial: Un personaje no puede tener más habilidades de especialización en esferas que su propio atributo de esferas.

Adicionalmente, el estado de las habilidades reporta unos beneficios pasivos al personaje. Los detalles de esta mecánica están explicados en el capítulo de aptitudes sobrenaturales.

Concentración

Habilidad que permite al personaje proyectar su percepción al reino de las energías sobrenaturales. Por cada nivel en la habilidad el personaje puede adquirir una cualidad de su elección de las incluidas en la tabla 7.22.

Nota: Estas cualidades hacen referencia a la mecánica de lanzamiento de poderes descrita en el capítulo "aptitudes sobrenaturales". Si esta es tu primera lectura al manual, puedes saltar esta tabla. Si es tu primer personaje y no quieres complicarte, puedes saltarla también.

Atributos relacionados: Voluntad, defensa.

Tabla 7.22: Cualidades de concentración

Percepción sobrenatural	El personaje percibe las energías cercanas, así como las esferas. Es necesario realizar un chequeo con voluntad de dificultad igual al escudo sobrenatural de cada sujeto. Si se tiene éxito, el personaje conoce el nivel de energía. Por cada éxito adicional conoce también una esfera del sujeto.
-------------------------	---

Tabla 7.22: Cualidades de concentración

Ritos grupales	El personaje tiene una facilidad adicional de concentración en grupo. Debido a esto, cuando realice una tirada de ritos simultáneamente con más personajes puede repetir las tiradas de ritos fallidas hasta tantas veces como el número de integrantes del rito, hasta un máximo de su propio valor del atributo "Extensión". En circunstancias normales es exigible que los participantes utilicen la misma habilidad de ritos (es decir, con el mismo dios), aunque puede llegar a utilizarse con dioses afines.
Plenitud sobrenatural.	A efectos de lanzar poderes sobrenaturales, la potencia del personaje aumenta en uno por cada tres puntos de energía que tuviera antes de lanzar el poder.
Explosión sobrenatural.	Cuando lanza un poder, el personaje puede gastar puntos de energía para aumentar su potencia en un punto, o su nivel en un punto (excediendo incluso su máximo natural impuesto por el nivel de la esfera, hasta tantas veces como su habilidad de concentración.
Desconcentración.	El personaje puede restar puntos de concentración de otro personaje en lugar de aumentárselos a sí mismo. Para ello su potencia tiene que ser superior a la defensa del objetivo. Si la potencia dobla la defensa del objetivo, puede restárselos y seguir aumentando los suyos.
Concentración grupal.	El personaje puede añadir concentración a otro. La cantidad, no obstante, es un punto inferior a la cantidad que obtendría de añadirse para sí.
Adaptabilidad sobrenatural	El personaje es capaz de lanzar poderes más adaptados a las circunstancias de cada momento. Hasta tantas veces como su nivel en la habilidad de concentración el personaje puede trasladar puntos de lanzamiento de poder de una variable a otra, en tanto que estas dependan del nivel de lanzamiento o de la potencia.
Poder permanente	El personaje puede lanzar uno de sus poderes con duración para que esta sea permanente. El tiempo de lanzamiento será de una hora completa, en lugar del tiempo normal, sea del nivel que sea, haciendo imposible su lanzamiento en combate. El poder permanece lanzado en el personaje siempre que este tenga igual o más energía que el nivel del poder. Si su nivel de energía decae por debajo de esa cantidad el poder se disipa como si su duración hubiera concluido. La capacidad adquirida por el poder solo funcionará mientras los objetivos estén en la presencia del lanzador. Si se alejan fuera de su percepción los efectos que estos perciben desaparecerán permanentemente. Este lanzamiento del poder no ocupa un puesto de concentración parcial ni se disipa si el personaje queda inconsciente.



Manejo de armas: Una por cada tipo de armas, que son espadas, hachas, mazas, manguales, lanzas, alabardas, y picos. El tenerlas en un nivel u otro afecta directamente a los bonos con dichas armas.

El manejo de armas se refiere exclusivamente a aquellas que puedan ser empleadas en cuerpo a cuerpo.

Mecánica de chequeos: No se realizan chequeos, sino que producen bonos en el combate.

Atributos relacionados: Cada habilidad tiene uno.

En las tablas, los bonos positivos son acumulativos, no así los negativos.

La habilidad con las armas implica una serie de bonos a la hora de usarlas en combate.

Pico

Entran en este grupo las armas con una cabeza, normalmente metálica, pensada para sobrepasar las armaduras. Normalmente son de tamaño corto. Los picos tienen una regla especial llamada Penetración (Pe). Cuando un pico golpea en una armadura y le causa daño, transfiere cierta cantidad de daño a su usuario, 1 a nivel 3 y 2 a nivel 7.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad.

Lanza

Las armas de esta categoría son largas piezas de madera rematadas en punta, normalmente de metal. Las lanzas más largas están pensadas solo para combates en grupo o contra caballería, y son conocidas como "picas".

Atributos relacionados: Agilidad.

Maza

Se trata de armas contundentes de metal, piedra o madera. Aunque su uso es simple, y son muy prácticas contra objetivos fuertemente armados, se trata de armas sin filo y la experiencia en su manejo no reporta tantos beneficios como el resto de armas. Causan daño extra a armaduras en tanto que lleguen a causar inicialmente algún punto de daño, pero esa adición al daño NO se cuenta a efectos de aturdimiento.

Atributos relacionados: Fuerza.

Mangual

Estas armas unen un mango con una bola de metal mediante una cadena o cuerda. Se trata de armas de manejo muy difícil, en las que la experiencia puede crear temibles combatientes.

Atributos relacionados: Resistencia.

Espada

Arma consistente en una hoja afilada de metal con un mango. Se trata de las armas más sofisticadas. Un usuario experto en el uso de la espada podrá arrancar un cuello en movimiento.

Las especialidades en espada y alabarda son singulares en el sentido de que llegan a otorgar valiosos bonos de cobertura. No obstante estos bonos son inútiles si el

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad, resistencia.

personaje no porta ningún tipo de protección como una armadura o un escudo.

Alabarda

Consta de un filo en el extremo de palo alargado. Puede ser flexible. La alabarda combina virtudes de las hachas, de las espadas y de las lanzas, pero su manejo es difícil.

Atributos relacionados: Agilidad, resistencia.

Hacha

Se trata de armas que normalmente incluyen un mango de madera con una pieza de metal con uno o dos filos.

Atributos relacionados: Fuerza, resistencia.

Algunas especialidades otorgan bonificaciones a la iniciativa. En caso de que un personaje porte varias armas solo se añadirá los bonos a iniciativa aplicables a una de sus armas (la que mayor bono otorgue).

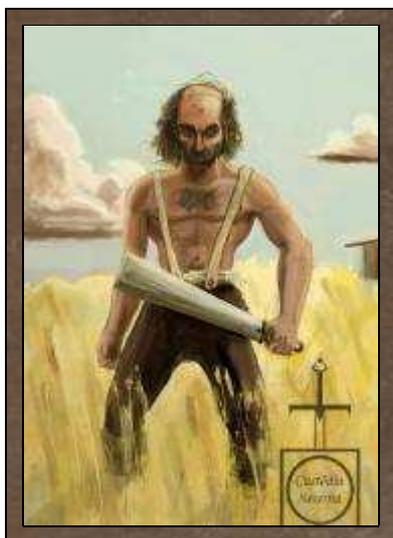
En la tabla 7.23 se detallan los efectos de las distintas habilidades en armas en función al nivel en cada una de ellas.

Tabla 7.23: Efectos de las habilidades con armas										
Arma	Atributos	Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8
Lanza	Agilidad	-1At -1Da -1Eva -1Cob		+1Ini	+1At	+1Da	+1Ini		+1At	+1Da
Maza	Fuerza	-1At -1Da -1Eva -1Cob		+1Da a armaduras	+1Da		+1Da a armaduras	+1Da	+1Da a armaduras	+1Da a armaduras
Pico	Fuerza, Agilidad	-1At -1Da -1Eva -1Cob		+1Da	+1At	+1Da	Pe1		Pe2	+1Da
Mangual	Resistencia	-1At -1Da -1Eva -1Cob			+1At	+1Da	+1Da		+1Da	+1Da
Espada	Fuerza, Agilidad, Resistencia	-1At -1Da -1Eva -1Cob		+1Ini	+1At	+1Da	+1Cob	+1At	+1Da	+1Ini +1Cob

Tabla 7.23: Efectos de las habilidades con armas

Arma	Atributos	Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8
Alabarda	Agilidad, Resistencia	-1At -1Da -1Eva -1Cob		+1Ini	+1At	+1Da	+1Cob	+1At	+1Da	+1Ini
Hacha	Fuerza, resistencia	-1At -1Da -1Eva -1Cob		+1Da	+1At	+1Da		+1Da		+1Da

Nota: Las cualidades de combate por las diferentes guardias y por la habilidad táctica son las que añaden la complicación táctica al juego de Espada Negra. Hacen referencia al sistema de combate, así que si esta es tu primera lectura del manual harías bien en saltártelas. Si estás haciendo tu primer personaje, quizá no quieras complicarte con ellas.



Combate con un arma:

Define la competencia de un personaje cuando este tiene la mano zurda vacía y porta un arma de cuerpo a cuerpo en la otra. Esta no puede pesar más que la mitad del peso de mano total. Los personajes que combaten con esta guardia tienen a ser rápidos y esquivos y a buscar los huecos en la armadura del oponente. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un talento de la tabla 7.24.

Atributos relacionados: Agilidad.

¡Cuidado! Los puños no cuentan como armas a efectos de las habilidades de combate. Un personaje desarmado no puede usar ninguna de estas cualidades.

Combate con dos manos:

Define la competencia de un personaje cuando este tiene un arma de cuerpo a cuerpo que empuña con ambas manos, para lo que debe pesar más que la mitad de la fuerza. Los personajes que combaten con armas a dos manos tienden a causar mucho daño. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un talento de la lista 7.25.

Atributos relacionados: Fuerza.



Combate con escudo:

Define la competencia de un personaje cuando este porta un arma de cuerpo a cuerpo en la mano diestra y un escudo en la zurda. Los personajes en esta guardia tienden a aguantar grandes cantidades de daño con menos riesgo que el resto de personajes. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un talento de la lista 7.26.



Atributos relacionados: Resistencia.

Combate con dos armas:

Define la competencia de un personaje cuando este porta un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano. Los personajes con este tipo de guardia realizan peligrosas combinaciones que otorgan ventajas excepcionales en la iniciativa, aunque en ciertas circunstancias pueden realizar proezas armadas no disponibles para los que solo llevan una. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un talento de la tabla 7.27.
Atributos relacionados: Agilidad.

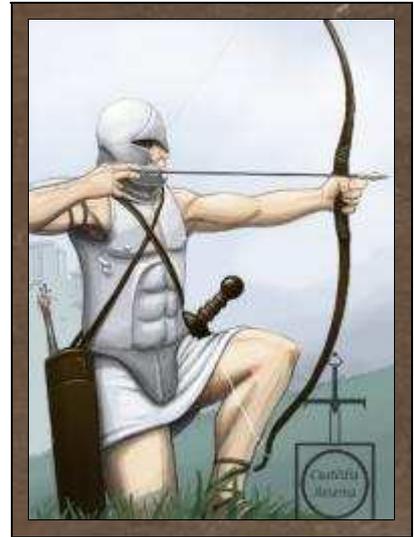


Combate con armas arrojadas.

Define la competencia de un personaje cuando este arroja un arma. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un talento de la tabla 7.28.
Atributos relacionados: Agilidad, Fuerza.

Combate con armas de proyectiles.

Define la competencia de un personaje cuando este arroja un proyectil mediante un arma, como un arco. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir un talento de la tabla 7.29.
Atributos relacionados: Agilidad, Fuerza.



Nota: Aunque es posible llevar combinaciones de equipamiento que permiten entrar en varias categorías de estas, solo es posible utilizar opciones de una de ellas cada turno. En el momento en el que un personaje utilice una de ellas, ya no podrá usar las de otro u otros grupos hasta que acabe el turno.

Tabla 7.24: Talentos de combate a una mano

Combate experto a una mano	El personaje puede arrojar dos monedas adicionales en la tirada de impacto cuando invierte un punto de aguante.
Combate arrojado a una mano	Una vez por turno el personaje puede aceptar un penalizador de un punto a su iniciativa para realizar un ataque adicional contra un oponente al que gane más de dos puntos de iniciativa.
Combate evasivo a una mano	Si el personaje no gasta aguante en la tirada de impacto añade un dado más a su evasión y cobertura hasta el final del turno.
Combate dañino a una mano	Si el personaje aturde a un personaje con inferior iniciativa, pierde un punto de ataque o evasión (el atacante elige).
Combate múltiple a una mano	Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos oponentes que lo ataquen este turno como el nivel de la habilidad.
Combate reactivo a una mano	El personaje puede gastar un punto extra de aguante en la tirada de evitar el impacto contra oponentes a los que supere en iniciativa, pero reduce su iniciativa en 1.
Combate a una mano desequilibrante	Los oponentes que gasten aguante en esquivar los impactos de este pierden 1 punto de iniciativa.
Combate compensado a una mano	El personaje puede elegir tirar una moneda de daño extra. Pierde un punto de iniciativa cada vez que lo haga.

Tabla 7.25: Talentos de combate a dos manos

Combate experto a dos manos	El personaje puede arrojar dos monedas adicionales en la tirada de daño cuando invierte un punto de aguante.
Combate arrojado a dos manos	Una vez por turno el personaje puede aceptar un penalizador de un punto a su iniciativa. En este caso añade tantas monedas extra en la tirada de daño como su fuerza menos dos.

Tabla 7.25: Talentos de combate a dos manos

	(con un mínimo de cero) si su oponente tiene menos iniciativa.
Combate destructivo a dos manos	Los personajes a los que este cause daño pierden un punto de iniciativa.
Combate dañino a dos manos	Si el personaje aturde a un personaje con inferior iniciativa le resta tres puntos de iniciativa además (hasta un mínimo de 0).
Combate múltiple a dos manos	Si el personaje invierte un punto de aguante en evitar el daño un impacto, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos oponentes que lo ataquen este turno como el nivel de la habilidad.
Combate reactivo a dos manos	El personaje puede gastar un punto extra de aguante en la tirada de evitar el daño contra oponentes a los que supere en iniciativa.
Combate a dos manos desequilibrante	Los oponentes que gasten aguante en evitar el daño que les causa este pierden 1 punto de iniciativa.
Combate compensado a dos manos	El personaje elegir tirar una moneda de impacto extra. Pierde un punto de iniciativa cada vez que lo haga.

Tabla 7.26: Talentos de combate con escudo

Combate experto con escudo	El personaje puede arrojar dos monedas adicionales en la tirada de evitar el daño cuando invierte un punto de aguante.
Combate defensivo con escudo	Una vez por turno el personaje puede aceptar un penalizador de un punto a su iniciativa para añadir un punto a su evasión y cobertura hasta el final del turno.
Combate conservador con escudo.	El personaje puede renunciar a atacar para añadir el valor de su inteligencia a su iniciativa, en tanto que esta no superara su iniciativa natural antes de tomar la decisión. Recupera un punto de aguante inmediatamente.
Combate dañino con escudo.	Si el personaje aturde a un personaje con inferior iniciativa le resta tres puntos de iniciativa además (hasta un mínimo de 0).
Combate múltiple con escudo	Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto o evitar el daño, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos oponentes que lo ataquen este turno como el nivel de la habilidad.
Contraataque	Si el personaje no ha atacado el turno anterior y no es el primer turno de combate, puede gastar un punto de aguante adicional en una tirada.
Combate desequilibrante con escudo.	Los oponentes que gasten aguante en esquivar los impactos de este o evitar el daño que les causa pierden 1 punto de iniciativa.
Combate compensado con escudo	El personaje puede arrojar una moneda extra en cualquier tirada (solo una vez por tirada). Pierde un punto de iniciativa cada vez que lo haga.

Tabla 7.27: Talentos de combate con dos armas

Combate ágil con dos armas	El personaje añade un punto a su iniciativa. Añade un punto más si su agilidad es mayor que dos.
Combate anticipado con dos armas	El personaje añade un punto a su iniciativa. Añade un punto más si su inteligencia es mayor que dos.

Tabla 7.27: Talentos de combate con dos armas

Combate arrojado con dos armas	El personaje puede reducir en un punto su iniciativa para realizar un ataque adicional con una de sus armas contra un oponente al que venza en iniciativa por más de dos puntos.
Ejecución	Si el personaje ataca a un personaje aturdido no necesita invertir aguante para mejorar sus posibilidades de impacto y daño.
Combate múltiple con dos armas	Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos oponentes que lo ataquen este turno como el nivel de la habilidad.
Combate combinado con dos armas	El personaje puede aceptar perder 1 punto de iniciativa. Realiza una sola tirada de impacto con la peor de sus tiradas. Si impacta, ambas armas causan un punto más de daño.
Combate desequilibrante con dos armas	Los oponentes que gasten aguante en esquivar los ataques de este pierden 1 punto de iniciativa.
Combate compensado con dos armas	El personaje puede elegir tirar una moneda extra en la tirada de esquivar el impacto. Pierde un punto de iniciativa cada vez que lo haga.

Tabla 7.28: Talentos de combate con armas arrojadas

Lanzamiento	El personaje puede arrojar una de sus armas si gana en más de dos puntos la iniciativa a su oponente. El personaje reduce su iniciativa en un punto para realizar la maniobra, y realiza el ataque antes de sus ataques normales. No puede gastar cansancio en la tirada de ataque ni de daño. El arma lanzada no puede pesar más de un tercio del peso mano.
Lanzamiento meditado	Si el personaje gana a su oponente en más de cinco puntos de iniciativa no necesita reducir su iniciativa para realizar un lanzamiento.
Lanzamiento descompensado	El personaje puede lanzar mediante el talento “lanzamiento” cualquier arma que pese menos que su peso mano. Si obra de esta forma (superando la limitación de peso impuesta por ese talento) pierde tres puntos de iniciativa.
Lanzador violento	El personaje puede gastar un punto de aguante para añadir su fuerza al número de monedas arrojadas en la tirada de daño en las tiradas arrojadas (como en los ataques normales).
Lanzador preciso	El personaje puede gastar un punto de aguante para añadir su agilidad al número de monedas arrojadas en la tirada de impacto en las tiradas arrojadas (como en los ataques normales).
Lanzamiento descubridor	Si el personaje causa daño al oponente con un arma arrojada puede gastar un punto de aguante extra en una tirada a su elección ese turno contra ese personaje.
Lanzamiento brutal	El personaje puede reducir su iniciativa en un punto (en tanto que esta no pase a ser inferior a 0). Si lo hace y causa al menos un punto de daño en la armadura de un objetivo también le causará un punto de daño en carne.

Tabla 7.29: Talentos de combate con armas de proyectiles

Disparo apuntado	El personaje puede reducirse su iniciativa en cualquier valor inferior a su nivel en esta habilidad para sumar esta cantidad a su impacto durante este turno.
Combate lejano	Después de atacar (o de realizar una acción equivalente) el personaje puede reducir su iniciativa en un punto para aumentar su evasión y cobertura en dos puntos hasta el final del turno.

Tabla 7.29: Talentos de combate con armas de proyectiles

Combate conjunto con proyectiles	Cuando el personaje realiza la habilidad de "Combate conjunto" (en táctica) para evitar recibir golpes no tiene que reducir su iniciativa si supera al oponente en más de tres puntos de iniciativa, hasta tantas veces por turno como el nivel en la habilidad.
Combate posicionado	El personaje puede utilizar el alcance de su arco en lugar de su agilidad a efectos de determinar el número de monedas adicionales que arroja para esquivar un ataque cuando se esfuerza si su iniciativa es superior a la del atacante.
Disparo ejecutor	El personaje gana +4 ataque contra personajes aturridos o con iniciativa 0.
Posicionamiento inicial ventajoso	El personaje añade su nivel en esta habilidad a su iniciativa.
Combate arrojado con arco	Al declarar su acción de lanzamiento el personaje puede renunciar a toda su evasión hasta su siguiente turno, así como a la posibilidad de gastar aguante en esquivar y la de transferir los impactos que va a sufrir a sus aliados. Obtiene +2 a impacto.

Táctica

Habilidad relativa a los movimientos de grupo en combate. Por cada punto de táctica, el personaje puede adquirir una de las capacidades de la tabla 7.30. A menos que se indique lo contrario, un jugador solo puede usar una habilidad táctica por turno.

Tabla 7.30: Capacidades tácticas

Nombre	Efecto
Combate conjunto	Cuando otro personaje recibe un golpe, el personaje táctico puede elegir recibir el golpe en su lugar si su iniciativa es mayor que 0. Pierde un punto de iniciativa. Cuando el personaje táctico recibe un golpe, este puede elegir pasárselo a otro objetivo voluntario si la iniciativa del táctico es mayor que 0. Pierde un punto de iniciativa. Independientemente de los dos primeros usos el personaje puede gastar tantos puntos de aguante por turno como su recuperación en mejorar sus opciones para causar o impedir el impacto o el daño. Normalmente los personajes solamente pueden gastar un punto por turno. Esto no cuenta como un uso táctico a respecto del límite de ocasiones por turno en las que puede usar una capacidad táctica.
Posicionamiento oportuno	El personaje puede elegir no realizar su acción en su momento de iniciativa y posicionarlo detrás de otro personaje con inferior iniciativa. El personaje sigue teniendo la misma iniciativa, simplemente actúa en otra posición. El uso de esta capacidad no cuenta con respecto al límite de ocasiones por turno en las que se puede usar una capacidad táctica. El personaje puede (independientemente del primer uso) elegir después de su ataque (o de su renuncia a atacar, en caso de producirse) invertir un punto de aguante. En ese caso añade su agilidad a su iniciativa. El uso de esta capacidad no cuenta con respecto al límite de ocasiones por turno en las que se puede usar una capacidad táctica.
Incordiar / derribar	El personaje puede reducir su iniciativa en un punto para intentar incordiar a su oponente antes de realizar su ataque. Este último pierde tanta iniciativa como daño le cause el primero. Independientemente del primer uso, si el personaje supera en tres puntos la iniciativa de su oponente puede aceptar perder un punto de iniciativa para tratar de desequilibrarlo; si el golpe resultante fuese a causar daño, no lo hace pero cuenta como si hubiera causado dos puntos más de daño a efectos de causar para causar solo un turno de aturdimiento (es decir, si el daño +2 supera la voluntad del oponente, lo aturde durante el presente turno, sin causarle daño).
Distraer / desarmar	El personaje puede reducir su iniciativa en un punto para intentar distraer a su oponente antes de realizar un ataque. Si impacta al oponente este pierde un punto de evasión y cobertura. Independientemente del primer uso, si el personaje supera en tres puntos la iniciativa de su

Tabla 7.30: Capacidades tácticas

	oponente puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar un desarme; el ataque causa daño en su caso como un ataque normal, salvo en que si este supera la voluntad del oponente, en lugar de aturdirlo hace que un arma que el oponente sujeta caiga al suelo. Los escudos no pueden desarmarse.
Agotar	El personaje puedes invertir un punto de iniciativa para intentar agotar a tu oponente antes de realizar un ataque. Si su iniciativa es superior a la del oponente, en lugar de causarle daño le resta puntos de aguante.
Combate defensivo	El personaje puede elegir jugar combate defensivo en lugar de atacar. En ese caso todos los personajes que lo ataquen deben gastar un punto de aguante.
Combate de grupo.	El personaje puede elegir jugar combate de grupo en lugar de atacar. En ese caso todos sus compañeros obtienen un punto de iniciativa
Táctico experto	El personaje puede tomar tantas acciones tácticas por turno como su nivel en la habilidad.
Concentración predictiva	El personaje puede comenzar sus combates con tantos puntos de concentración como el nivel en la habilidad. El personaje puede (independientemente del primer uso) aceptar un penalizador de un punto de iniciativa para arrojar el doble de monedas en una tirada de concentración.

Mecánica de chequeos: Normalmente no se realiza ningún chequeo de táctica, sino que las habilidades se comparan directamente. No obstante en ciertas situaciones interpretativas o de batallas puede exigirse chequeos. Es posible invertir aguante en ellos.

Atributos relacionados: Liderazgo.

EQUIPO

El equipo es una parte importante del personaje en el juego de rol de Espada Negra, y sus cualidades están bastante detalladas. Es muy desventajoso combatir sin un arma y armadura apropiados, mientras que es simplemente imposible navegar sin un barco o crear una espada sin una forja. También están implicados en algunas determinantes cuestiones sobrenaturales.

Todas las habilidades mecánicas requieren objetos y tienes reglas especiales aplicables a la calidad del mismo. En este sentido la definición de "objeto" es amplia, y se refiere a cualquier complemento necesario para la ejecución de una habilidad. Por ejemplo, para utilizar la habilidad "hípica" es necesario poseer un corcel, que se considera, a todos los efectos un objeto.

Los objetos dictan una serie de atributos relevantes en combate. Concretamente en la armadura quedan representados las resistencias a los tipos de daño físico, la cobertura, la evasión y los puntos de estructura. El arma impera sobre el daño, el tipo de daño, el impacto base y el alcance (que se añade a la iniciativa). Un personaje no puede llevar armas combinadas que pesen más que su fuerza en total ni una armadura más pesada que cinco veces su resistencia (ver atributos secundarios). Es comprensible que un personaje deje caer el equipo para combatir, pero en caso de que no lo haga, esto afectará a sus cualidades de combate como si llevara una armadura más pesada de lo permitido.

Las habilidades de artesanía permiten la creación de objetos de mayor nivel que dan lugar a opciones mejores para los personajes. Los objetos de mejor calidad permitirán afrontar retos superiores, mientras que armas y armaduras de gran calidad otorgan ventajas apreciables en combate. Las reglas de artesanía están reflejadas en la sección de habilidades.

Los objetos de altas calidades son piezas notables que pueden alcanzar un precio desorbitado en el mercado. La calidad va desde el nivel 0, que representa a un objeto defectuoso, al nivel 5, que representa el máximo alcanzable con la tecnología del mundo de la Espada Negra. Una buena guía para asignar precios a un objeto es multiplicar el precio del nivel anterior. Todo esto queda resumido en la tabla 8.1.

Nivel	Descripción	Precio	Efecto en objetos	Efecto en armas	Efecto en armaduras
0	Defectuoso	Dividir entre 5	Parte de la mecánica de habilidades mecánicas	-1 estructura	-1 estructura, +1 peso
1	Normal	Normal		Nada	Nada
2	Buena calidad	Multiplicar por 5		+1 estructura	+1 estructura y -1 peso
3	Calidad excepcional	Multiplicar por 25		+2 estructura	+2 estructura y -2 peso
4	Obra maestra	Multiplicar por 125		+3 estructura	+3 estructura y -3 peso
5	Maravilla del mundo	Multiplicar por 625		+4 estructura	+4 estructura y -4 peso



Las cualidades que heredan de un arma son las siguientes:

Impacto: Es la cantidad fija a la que el personaje añadirá el resultado de un chequeo de agilidad a la hora de intentar impactar a su enemigo. Es vital para determinar si un ataque del personaje impacta en la carne de su oponente, en su armadura o simplemente da en el aire.

Alcance: Es la longitud abstracta del arma. Se añade a la iniciativa. No representa el alcance real, sino que se corresponde con los conceptos resumidos en la tabla 8.2:

Tabla 8.2: Alcance en armas		
Alcance	Descripción	Ejemplos
0	Arma prácticamente sin alcance, para el combate cuerpo a cuerpo	Cuchillo, porra corta, puños
1	Arma corta, del tamaño de un antebrazo humano	Espada eridia, maza
2	Arma larga, de más de un metro de longitud pero menos de dos	Mandoble, gran hacha
3	Arma muy larga, de unos dos metros de longitud útil	Lanzas usuales, espadas extremadamente largas
4	Arma anormalmente larga, de bastante más de dos metros de longitud útil	Picas de guerra
5	Armas de proyectiles de corto alcance	Arco corto
6	Armas de proyectiles de largo alcance	Arco largo

Daño: Es la cantidad fija a la que el personaje añadirá el resultado de un chequeo de fuerza a la hora de intentar dañar a un enemigo al que ha impactado.

Tipo: Es el tipo de daño que hace el arma. Puede ser perforante (en el caso de una lanza o una flecha, por ejemplo), cortante (en una espada o hacha) o contundente (en el de un maza).

Estructura de armas: Cuando un golpe consigue más éxitos en la tirada de daño que el número de “estructura”, el arma pierde un punto de daño (aunque luego puede arreglarlo). Cuando la capacidad de hacer daño llega a 0, el arma es destruida.

Las cualidades de las armas están compendiadas en la tabla 8.3.

Tabla 8.3: Cualidades de armas							
Nombre	Impacto	Al	Da	Pe	TiD	TiA	Estructura
Daga	3	0	3	0,5	Cor	Espada	3
Espada corta	3	1	5	1,5	Cor	Espada	4
Espada larga	3	2	5	2	Cor	Espada	3

Tabla 8.3: Cualidades de armas

Nombre	Impacto	Al	Da	Pe	TiD	TiA	Estructura
Mandoble	3	2	6	3	Cor	Espada	4
Daga Aglazor	4	1	2	0,75	Per	Espada	2
Espada Fedder	4	1	3	1	Per	Espada	2
Espada Trilbanson	4	2	4	1,5	Per	Espada	2
Espada Taunori	3	2	4	1,5	Cor	Espada	3
Espada de bandido	4	3	5	2,5	Per	Espada	2
Porra	2	0	4	1	Con	Maza	3
Maza ligera	2	1	4	2	Con	Maza	4
Maza pesada	2	1	6	3	Con	Maza	5
Almádena	2	1	7	4	Con	Maza	6
Almádena Gangraciana	2	1	8	5	Con	Maza	7
Mangual ligero	3	0	3	1	Con	Mangual	3
Mangual	3	1	3	2	Con	Mangual	4
Mangual pesado	3	2	5	3	Con	Mangual	5
Jabalina	3	1	3	0,5	Per	Lanza	1
Jabalina pesada	3	1	4	0,75	Per	Lanza	1
Lanza ligera	3	3	4	1,5	Per	Lanza	3
Lanza de guerra	3	4	5	3	Per	Lanza	3
Alabarda	3	3	5	3	Cor	Alabarda	5
Hoz	3	0	5	1	Per	Pico	3
Pico tírtico	3	1	6	2	Per	Pico	3
Gran pico	3	1	7	3	Per	Pico	4
Hacha de mano	2	0	4	1	Cor	Hacha	5
Hacha de guerra	2	1	5	2	Cor	Hacha	5
Hacha de dos manos	2	1	6	3	Cor	Hacha	5
Gran hacha	2	2	7	4	Cor	Hacha	5
Arco corto	0	5	4	1	Per	Arco	-
Arco largo	0	6	5	2	Per	Arco	-
Arco compuesto	0	6	7	3	Per	Arco	-
Puños	5	0	1	0	Con	Ninguno	-

A continuación se detalla la descripción, origen y cualidades de las armas citadas en la tabla anterior, así como variantes históricas válidas.

Daga

Arma corta de menos de un cuarto de metro. Se trata de armas de nulo uso bélico, más un instrumento versátil, o como mucho un arma fácil de ocultar. Existente en todas las naciones. Los que aquí se reproducen son un cuchillo Dormenio, un cuchillo de soldado eridio, una daga harrassiana, un cuchillo tírtico y uno gunear.

Alcance: 0

Impacto 3

Daño 3

Peso 0.5

Tipo de daño Cortante

Tipo de arma Espada

Estructura 4



Espada corta

Arma corta de medio metro de hoja ancha y sin guardia. Aunque su máximo exponente es la del ejército eridio, otras muchas se fabricaron en todas partes del mundo. Las que aquí se exponen son, en orden, una espada eridia, una tírtica, y una gunear.

Alcance: 1

Impacto 3

Daño 5

Peso 1.5

Tipo de daño Cortante

Tipo de arma Espada

Estructura 4



Espada larga

Arma corta de algo más de dos pies de largo. El ejército

dormenio la aceptó como arma principal para la legión del sur, y es el arma secundaria usual en la caballería harrassiana, aunque se puede encontrar en prácticamente todas las partes del mundo. De izquierda a derecha se puede ver un modelo najshet, harrassiano, dormenio y gunear.

Alcance: 2
 Impacto 3
 Daño 5
 Peso 2
 Tipo de daño Cortante
 Tipo de arma Espada
 Estructura 3



Mandoble

Espada larga de dos puños. Se trata de un arma muy infrecuente en la guerra dado que requiere las dos manos para usarse. Solo el clan gunear Ageifr los utiliza con cierta frecuencia. Se trata de un arma normalmente portada por usuarios con poco aprecio por sus vidas. Aquí se muestran, por orden, la versión gunear, un espadón tírtico, y una espada de sacrificios najshet.

Alcance: 2
 Impacto 3
 Daño 6
 Peso 3
 Tipo de daño Cortante
 Tipo de arma Espada
 Estructura 4



Daga Aglaciana

Arma corta de tipo punzante, sin filo, icónica de la familia Aglazor, pero considerada de mal gusto. Normalmente arma secundaria. La primera de las que se muestran es propia de la calle, mientras que la segunda es probablemente decorativa.

Alcance: 1

Impacto 4

Daño 2

Peso 0.75

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Espada

Estructura 2



Espada Fedder

Arma media de tipo punzante, sin filo, icónica de la familia Fedder, muy común entre personas que por cuestiones sociales deben llevar espada pero no tienen intención de usarla, por la ventaja en comodidad que aporta su longitud. También relativamente económica con respecto a otras variantes.

Alcance: 1

Impacto 4

Daño 3

Peso 1

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Espada

Estructura 2



Espada Trilbanson

Arma larga de tipo punzante, sin filo, icónica de la

familia Trilbanson, y máximo exponente de la esgrima dormenia. Se trata del arma más utilizada tanto por los nobles interesados en la esgrima de forma real, como por los bandidos callejeros bien posicionados económicamente.

Alcance: 2

Impacto 4

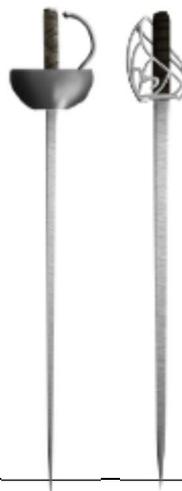
Daño 4

Peso 1.5

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Espada

Estructura 2



Espada Taunori

Arma larga de tipo cortante, con filo, icónica de la familia Taunori. Se trata de la espada civil dormenia menos adaptada a la paz, con severa inferioridad en conflictos de duelo a primera sangre, pero mucha más utilidad en otras circunstancias.

Alcance: 2

Impacto 3

Daño 4

Peso 1.5

Tipo de daño Cortante

Tipo de arma Espada

Estructura 3



Espada de bandido

Arma de longitud extrema, punzante, sin filo, utilizada únicamente por bandidos de terrenos urbanos y ocasionalmente algún miembro de una sociedad criminal. Se trata de un arma muy larga pero aún así no demasiado pesada que suele utilizarse a dos manos, más como una lanza que como una espada, aunque en ciertas maniobras se maneje con una.



Alcance:	3	
Impacto	4	
Daño	5	
Peso	2.5	
Tipo de daño	Perforante	
Tipo de arma	Espada	
Estructura	2	

Porra

Arma contundente de menos de medio metro hecha a partir de un único trozo de madera. Aunque no es el arma más deseada, sí es la más barata al carecer de trozos de metal, por lo que es usada por campesinos, bandidos, miembros de bandas e incluso guardias, especialmente en Dormenia. Los ejemplos que aquí se ilustran son tres porras de esta nación de muy diferentes dueños.

Alcance:	0	
Impacto	2	
Daño	4	
Peso	1	
Tipo de daño	Contundente	
Tipo de arma	Maza	
Estructura	3	

Maza ligera

Arma contundente de menos de entre medio metro y un metro hecha a partir de un trozo de madera al que se le añade un pedazo pesado de metal de muy diversas formas. Aunque su éxito histórico se basa en la facilidad para manufacturarse en comparación con armas más sofisticadas como las espadas, ciertas sociedades han perfeccionado la técnica para usarlas

de forma efectiva contra armaduras y escudos.
Adicionalmente algunas órdenes religiosas dormenias utilizan mazas basándose en un curioso precepto religioso que considera las espadas como "demasiado peligrosas".

Los modelos que aquí aparecen son, de izquierda a derecha, una maza de aletas de un hermano iluminado dormenio, una maza gunear y una extraña maza eridia de notable calidad.

Alcance: 1
Impacto 2
Daño 5
Peso 2
Tipo de daño Contundente
Tipo de arma Maza
Estructura 4



Maza pesada

Arma contundente de menos de entre medio metro y un metro hecha a partir de un trozo de madera al que se le añade un gran pedazo de metal de alto peso. Se trata de armas muy extrañas que requieren de las dos manos incluso en personas fuertes.

Las que aquí se representan son una extraña maza gunear con pinchos, una infrecuente maza pesada dormenia usada por algún tipo de religioso, y un aún más extraño martillo. Se duda mucho de que esta última sea, de hecho, un arma real, pero podría ser usable por las legendarias tropas Ollvaror si estas estaban dotadas, como dice la leyenda, de una fuerza sobrenatural.

Alcance: 1
Impacto 2
Daño 6
Peso 3
Tipo de daño Contundente
Tipo de arma Maza
Estructura 5



Almádena

Temible arma de más de un metro de madera rematada con una cabeza contundente de metal de elevado peso. Se trata de un arma que solo consta que haya sido utilizada por gunearos de imponente fuerza. Se trata de un arma por lo general lenta y torpe, en general mucho más inútil que otras. Su única virtud podía ser su condición prácticamente indestructible.

Alcance: 1
Impacto 2
Daño 7
Peso 4
Tipo de daño Contundente
Tipo de arma Maza
Estructura 6



Almádena gangraciana

Improbable arma legendaria portada únicamente por el guerrero gunear Gangraz. De una cabeza de metal de peso extremo, sería imposible de batir con efectividad por cualquier otra persona.

Alcance: 1
Impacto 2
Daño 8
Peso 5
Tipo de daño Contundente
Tipo de arma Maza
Estructura 7



Hacha de mano

Instrumento corto de menos de medio metro normalmente usado para cortar leña. Su uso como arma es totalmente circunstancial y ninguna sociedad la ha llevado jamás a la guerra.

Alcance: 0

Impacto 2

Daño 4

Peso 1

Tipo de daño Cortante

Tipo de arma Hacha

Estructura 5



Hacha de guerra

Arma de cierto peso pensada para ser utilizada a una mano. Se trata de un arma de origen gunear, y más concretamente del clan Sigvar. Los dos modelos que se representan son de este tipo.

Alcance: 1

Impacto 2

Daño 5

Peso 2

Tipo de daño Cortante

Tipo de arma Hacha

Estructura 5



Hacha de dos manos

Arma evolucionada a partir de la herramienta equivalente pensada para derribar árboles. Se trata de un arma de cierto peso cuyos usuarios pre-ilectos son



los guerreros gunearos del clan sigvar. Los modelos que aquí se representan son armas de este origen.

Alcance: 1
Impacto 2
Daño 6
Peso 3
Tipo de daño Cortante
Tipo de arma Hacha
Estructura 5



Gran hacha

Enorme arma portada solamente por individuos de fuerza descomunal, normalmente guerreros del clan Sigvar. Se trata de armas para las que es necesaria un entrenamiento y costumbre, pero que causan un daño terrorífico en caso de impacto, independientemente del nivel de protección que se utilice.

El primer modelo representado ofrece la forma típica de este tipo de hachas, mientras que el segundo es uno muy extraño compuesto enteramente por metal, fabricado en una calidad excepcional por los miembros de la familia Ollvaror.

Alcance: 2
Impacto 2
Daño 7



Peso	4
Tipo de daño	Cortante
Tipo de arma	Hacha
Estructura	5



Jabalina

Arma arrojadiza ligera empleada en multitud de lugares del mundo por soldados especializados. Se trata de un importante complemento de armas de cuerpo a cuerpo muy útil en conflictos bélicos, pero algo menos práctico en el combate individual.

El modelo que aquí se representa es uno ligero, del ejército harrassiano.

Alcance:	1
Impacto	3
Dañó	3
Peso	0.5
Tipo de daño	Perforante
Tipo de arma	Lanza
Estructura	1



Jabalina pesada

Arma arrojadiza ligera empleada por soldados muy capacitados y entrenados. Se trata de un importante complemento de armas de cuerpo a cuerpo difícil de utilizar incluso por unidades especializadas, pero que proporciona inmensas ventajas utilizada adecuadamente.

Los modelos que aquí se representan son, de izquierda a derecha, un arpón de los cazadores de orcas gunear, y la temida lanza arrojadiza eridia.

Alcance:	1
----------	---



Impacto	3	
Daño	4	
Peso	0.75	
Tipo de daño	Perforante	
Tipo de arma	Lanza	
Estructura	1	

Lanza ligera

El arma más usual de los ejércitos del mundo, consiste en un enorme palo de unos dos metros rematado con una cabeza, usualmente de metal.

Su éxito militar es incuestionable, y se debe tanto a su bajo coste de producción y reparación, fácil entrenamiento y disposición táctica.

Los modelos que aquí se reproducen son, de izquierda a derecha, dos lanzas del ejército regular dormenio (la primera de ellas de muy mala calidad, la segunda algo más aceptable), una harrassiana y una gunear.

Alcance:	3	
Impacto	3	
Daño	4	
Peso	1.5	
Tipo de daño	Perforante	
Tipo de arma	Lanza	
Estructura	4	

Lanza de guerra

Versión más larga y ancha de la lanza ligera, es más contundente que esta, pero su coste y gasto en metal mucho más elevado ha limitado su uso a lo largo de la historia.



Aún así su utilidad militar es más que notable para aquellos ejércitos que pueden permitirse su coste relativamente superior y el más alto tiempo de entrenamiento.

Una unidad disciplinada equipada con este tipo de armas de largo alcance es un reto táctico para los más grandes ejércitos.

Los modelos que aquí se reproducen son, de izquierda a derecha, una lanza dormenia de decente calidad, una harrassiana y tres gunearas.

Alcance: 4

Impacto 3

Daño 5

Peso 3

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Lanza

Estructura 4



Alabarda

Arma de largo alcance que combina elementos de la lanza (por su larga asta) y de otras armas, como la espada o el hacha. Se caracteriza pues por contar con elementos de filo al final de un largo palo.

Aunque su utilidad militar es incuestionable, exige más entrenamiento que las lanzas y su coste de creación y mantenimiento es mayor, por lo que muy pocos ejércitos del mundo la han utilizado.

Los modelos que aquí se reproducen son, de izquierda a



derecha, la alabarda dormenia empleada por la guardia real, una alabarda tírtica modificación de una herramienta para la recolección, y una alabarda del ejército eridio.



Alcance: 3

Impacto 3

Daño 5

Peso 3

Tipo de daño Cortante

Tipo de arma Alabarda

Estructura 5

Mangual ligero

Arriesgada arma que une una cabeza metálica con un palo mediante cadenas. Esta variedad ligera es preferida por pocos guerreros del mundo.



Alcance: 0

Impacto 3

Daño 3

Peso 1

Tipo de daño Contundente

Tipo de arma Mangual

Estructura 3

Mangual

Arriesgada arma que une una cabeza metálica con un palo mediante una cadena. Esta variedad pesada es popular entre la orden de los hermanos iluminados, pero es poco común dentro de ejércitos de tipo alguno.



Alcance: 1

Impacto 3

Daño	3	
Peso	2	
Tipo de daño	Contundente	
Tipo de arma	Mangual	
Estructura	4	

Mangual pesado

Arriesgada arma que une una cabeza metálica pesada con un palo de largo tamaño mediante una cadena. Esta variedad es muy poco común en parte alguna del mundo, y la que aquí se representa es de hecho una variedad tírtica probablemente evolucionada a partir de un instrumento agrícola.



Alcance:	2
Impacto	3
Daño	5
Peso	3
Tipo de daño	Contundente
Tipo de arma	Mangual
Estructura	5

Hoz

Instrumento de agricultura usado solo para el combate en caso de emergencia. Los que aquí se reproducen son una tírtica, y una más elaborada de origen harrassiano.

Alcance:	0
Impacto	3
Daño	5
Peso	1



Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Pico

Estructura 3

Pico tírtico

Arma perforante diseñada a partir de una hoz de labranza. Los tírticos la desarrollaron para penetrar las armaduras eridias y dañar a su usuario en un solo golpe.

Las siguientes dos versiones son de este origen. El primero de ellos es de una calidad superior al segundo.

Alcance: 1

Impacto 3

Daño 6

Peso 2

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Pico

Estructura 3



Gran pico

Arma perforante, versión a dos manos del pico tírtico. Se trata de un arma de difícil uso, normalmente solo portada por tírticos poco preocupados por su seguridad. Sus efectos son terribles, pues puede penetrar prácticamente cualquier armadura.

La que aquí se reproduce es una versión de razonable calidad (especialmente para ser tírtico) propiedad del hermano Vorvek.

Alcance: 1

Impacto 3

Daño 7

Peso 3

Tipo de daño Perforante



Tipo de arma Pico

Estructura 4



Arco corto

Arma de proyectiles de pequeño tamaño (algo más de un metro). Normalmente es portado solamente como arma secundaria, o como arma de caballería.

Los que aquí se representan son, respectivamente, un arco dormenio del ejército regular, y uno de mejor calidad de la caballería sariana.

Alcance: 5

Impacto 0

Daño 4

Peso 1

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Arco

Estructura -



Arco largo

Arma de proyectiles de gran tamaño (cercano a los dos metros). Es usado como arma principal por cazadores y soldados de cuerpos militares de arquería.

El que aquí se representa es un arco largo de cazador dormenio.

Alcance: 6

Impacto 0

Daño 5

Peso 2

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Arco

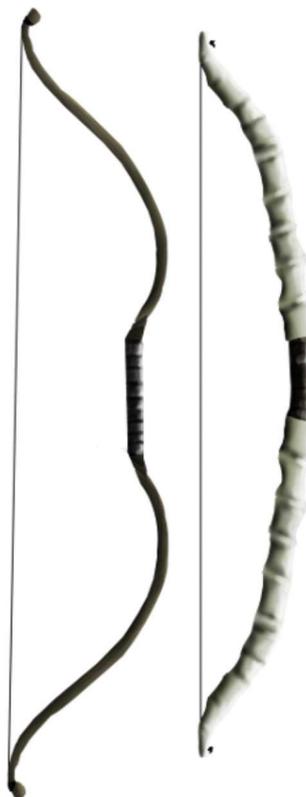
Estructura -



Arco compuesto

Arma de proyectiles de gran tamaño (cercano a los dos metros), en el que la parte que hace torsión es solo una sección del arco. Esto lo hace un arma de tensado difícil, solo apta para usuarios de fuerte complejión.

Los modelos que aquí se representan son un arco del ejército eridí, y otro de un cazador gunear.



Alcance: 6

Impacto 0

Daño 7

Peso 3

Tipo de daño Perforante

Tipo de arma Arco

Estructura -



Las cualidades que heredan de las armaduras son las siguientes:

Evasión: Es el número que el atacante tiene que superar para impactar al personaje. Todas las armaduras hacen que esquivar los golpes sea algo más difícil que cuando se visten livianas ropas.

Cobertura: Es el área práctica del cuerpo que protege una armadura en relación directa. Por ejemplo una armadura de cuero completa puede tener más cobertura que un peto de metal (aunque luego resista menos). A efectos de combate, cuando el impacto supera la evasión, produce un impacto en la armadura. Si además supera la cobertura, entonces impacta directamente en el cuerpo del personaje, ignorando toda protección que pudiera suponer la armadura.

Estructura: Es el número de puntos de daño que puede absorber una armadura antes de que su funcionalidad se vea comprometida. Esto significa que una armadura que se haya visto reducida a 0 puntos de estructura no está necesariamente destuida, sino que tiene daños que hacen que sea inútil en combate, como correas cortadas, una grieta importante, o algo así.

Resistencias (contundente, cortante y perforante): Es el número de puntos de daño que la armadura sustrae directamente del daño recibido en caso de sufrir un impacto en el ámbito de cobertura de esa armadura.

Las cualidades de las armaduras que se suelen encontrar en el mundo de la Espada Negra quedan compendiados en la tabla 8.4.

Tabla 8.4: Cualidades de armaduras							
Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Nada	0	0	0	0	4	4	0
Ropas de tela	0	0	0	1	5	4	2
Ropas largas de tela	0	0	0	1	6	4	3
Protección ligera de cuero	0	2	2	4	5	3	5
Peto de cuero	1	2	2	6	7	3	10
Protección completa de cuero	1	2	2	6	9	2	12
Cota de mallas del ejército regular	2	3	2	8	5	2	9
Cota de mallas de la legión del sur	2	3	3	9	6	2	11
Armadura de la guardia real	3	3	4	11	7	1	15
Armadura ligera eridia	2	2	2	7	5	3	9
Armadura de guerra eridia	3	3	3	10	6	3	14
Armadura pesada eridia	4	4	4	13	7	2	19
Armadura de defensor	1	2	2	6	7	2	9
Armadura de Carsij	2	3	3	9	8	2	14
Armadura Najshet	3	5	5	13	5	1	15
Armadura Ollvaror	3	4	4	12	7	0	15
Armadura artesanal gunear	4	5	5	14	8	0	20
Armadura gangráciana completa	4	6	6	16	8	0	22
Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Rodela	0	0	2	2	+0	0	0,5
Escudo redondo	0	0	2	2	+1	0	1
Escudo grande	0	0	2	5	+1	0	1,5
Escudo pesado	0	0	2	5	+2	0	2
Escudo torreón	0	0	2	7	+2	0	2,5

A continuación se detallan la descripción y características de las armaduras, así como su uso histórico.

Protección ligera de cuero: Se trata de poco más que un peto de cuero como el que utilizan herreros,

y como armadura tiene una importancia apenas relevante. Es tan simple que existen docenas de variantes por todo el mundo.

Peto de cuero: Se trata de una cobertura reforzada de cuero que cubre al menos el torso. Aunque existen versiones por todo el mundo, una paradigmática es la protección de esgrima dormenia.

Protección competa de cuero: Esta forma de protección de cuero endurecido cubre torso, pelvis, pantorrillas y hombros. Es muy usada por los pandilleros de las ciudades dormenias.

Cota de mallas del ejército regular: Se trata de una pieza que cubre torso y hombros con mallas no soldadas. Aunque no existe un diseño estandarizado, muchos miembros del ejército regular han usado variantes de esta idea a lo largo de la historia.

Cota de mallas de la legión del sur: Esta armadura cubre torso, pelvis y piernas con mallas soldadas. Se trata de piezas de bastante calidad dentro de los estándares dormenios. Como su nombre indica, solo se fabrican unidades para la legión del sur, por lo que no es común encontrarlas a la venta. Herreros particulares la realizan en varias partes del mundo.

Armadura de la guardia real: Esta armadura de placas rígidas representa una de las mejores piezas protectoras de Dormenia. Su diseño es bastante simple y fácilmente imitable. La armadura de la caballería pesada tiene diferente diseño pero idéntica funcionalidad.

Armadura de guerra eridia: Se trata de una armadura de placas o láminas con piezas variables. Solo se ha fabricado para el ejército eridio. La versión ligera tiene menos piezas y grosor del metal.

Armadura de la fundadora: Antigua armadura de placas pesadas eridia. Los ejemplares son limitados y bastante valorados.

Armadura de defensor: Se trata de una protección de cuero acolchado utilizada por los defensores de puesto avanzado cuando no tienen que desplazarse.

Armadura de Carsij: Se compone de láminas de metal están entrelazadas con tiras de cuero en una rígida armadura que cubre torso y pelvis, y se complementa con placas en los hombros.

Armadura Najshet: Coraza de rígidas placas tradicionales Najshet. La fabricación de estas armaduras se detuvo decenios atrás, y las que se conservan son tesoros en sí mismos.

Armadura Ollvaror: Armadura de placas delgadas producida en masa para el ejército de la Unión.

Armadura artesanal gunear: Armadura diseñada por los Ollvaror de forma personal para el líder de un clan. Al tratarse de diseños personalizados, no se puede hablar de un diseño particular.

Armadura gangraciana completa: Se trata de una legendaria armadura de cuerpo entero de gruesas placas. En principio solo existiría una unidad que poseé el legendario guerrero Gangraz.



Una reliquia es un objeto que tiene propiedades sobrenaturales especiales. Puede ser cualquier tipo de objeto, como un anillo, un amuleto, una cuerda o una espada.

Hay dos reglas inalterables que gobiernan el uso de las reliquias:

Cantidad: Ningún personaje puede utilizar más objetos mágicos de cualquier tipo que su propio atributo de extensión más uno. En caso de que lo intente los últimos objetos que se equipe no funcionará.

Capacidad: Cada objeto aporta unas cualidades en función al atributo de potencia de su propietario.

Cada reliquia puede tener normalmente una cualidad, aunque ciertas reliquias tienen más de una, en cuyo caso suelen tener también defectos. La lista de las cualidades positivas son las siguientes:

Daño elemental: Las armas del personaje causan un impacto de daño elemental después de que causen su daño normal. El daño es el resultado de tirar dos monedas por cada punto de potencia del personaje. Este daño se aplica de forma adecuada al tipo de impacto conseguido (al cuerpo si es un impacto pleno, o a la armadura si es un impacto superficial).

Sacrificada: El lanzador puede elegir causarse daño inevitable a su cuerpo para causar doble daño en un ataque. Esta intención se declara después de que se hayan restado las resistencias al daño del defensor. El dueño de la reliquia sufre seis puntos de daño en su carne y resta a esta cantidad su potencia.

Robaenergía: Los golpes del personaje quitan energía en lugar de puntos de vida si la potencia del personaje es superior a la defensa de su enemigo. En caso de que el oponente no tenga energía (y su potencia sea superior a su defensa), lo mata. Ninguna de estas cualidades funciona en relación con los puntos de estructura.

Agotadora: Los golpes del personaje que causen daño pueden quitar a su enemigo también un punto de aguante. La cantidad de daño que tiene que causar el personaje para quitar un punto de aguante tiene que ser mayor que 6-Potencia del personaje.

Selladora: Los personajes impactados pierden tanta concentración como la potencia del personaje si la potencia del usuario es mayor que la defensa del objetivo. En caso contrario, pierde solo un punto.

Cercenadora: Los personajes dañados por este no pueden curarse o repararse hasta el final del combate si la potencia del usuario es mayor que la defensa de la víctima.

Sustitutiva: El personaje puede usar su potencia en lugar de su agilidad o su fuerza (solo una en cada golpe).

Desangradora: Si el personaje causa daño en carne, el oponente pierde un punto de vida por turno tantos turnos como la potencia del personaje.

Adueñada: Mientras el dueño de la reliquia este vivo, causa tantos puntos de daño como su potencia cada turno a cualquiera (que no sea este) que intente coger la reliquia o el objeto en el que se ponga la reliquia.

Aturdidora: Los impactos del personaje causan tanto daño adicional como la potencia del personaje solo a efectos de aturdimiento en tanto que el golpe hubiera causado daño sin contar con esta bonificación.

Corruptora: Los personajes dañados por los golpes de este se añaden un punto de corrupción si la potencia del usuario es mayor que la defensa de la víctima.

Caótica: Cuando el propietario daña a un oponente, este debe hacer tantas tiradas de corrupción como la potencia del atacante.

De fase: Los golpes del personaje causan un punto de daño en carne si impactan en armadura y su potencia es mayor que la defensa del objetivo.

Terrible: Cuando deja inconsciente a un oponente (sin puntos de vida), lo mata si su potencia es mayor a la defensa del oponente.

Expulsora: Expulsa a todos los defectos o seres ajenos al plano de exigencia a los que impacte si el daño sumado a la potencia del personaje es superior al SN del objetivo.

Rencorosa: Añade la potencia al daño contra personajes con una motivación específica. La motivación se decide al crear el objeto.

Anuladora: Las reliquias de personajes con menor potencia que este dejan de funcionar en combate contra este.

Estructura sobrenatural: Cada vez que el personaje lanza un poder recupera tantos puntos de vida o puntos de estructura en sus objetos como su potencia.

Protectora: Si la potencia del personaje es mayor que la defensa de aquellos que le causen daño en combate incrementa su resistencia a los daños físicos (contundente, cortante y perforante) en un punto.

Salvaguarda: Cuando el personaje va a recibir una cantidad de daño que va a dejarlo inconsciente, recibe en su lugar daño hasta permanecer con tantos puntos de vida como su potencia. La reliquia queda a continuación inutilizada, y tardará un año en volver a ser útil.

Resistencia a la oscuridad: Incrementa la resistencia a la oscuridad en tantos puntos como su potencia.

Resistencia a la luz: Incrementa la resistencia a la luz en tantos puntos como su potencia.

Resistencia elemental: Incrementa la resistencia elemental en tantos puntos como su potencia.

Resistencia a lo sobrenatural: Incrementa la resistencia sobrenatural en un punto si la potencia es mayor o igual que tres. Contra las esferas contrarias a sus propias esferas en su lugar incrementa la resistencia sobrenatural en tantos puntos como la potencia del personaje.

Concentradora: El personaje no pierde puntos de concentración al ser golpeado o invertir aguante, tantos puntos de concentración por turno como su potencia.

Resistencia a la corrupción: El personaje ignora tantos puntos de corrupción de Taharda por turno como su potencia.

Resistencia al caos: El personaje mejora su resistencia al caos. Incrementa su defensa a este propósito en tantos puntos como su potencia.

Artesano (varios): Incrementa una habilidad del personaje en tantos puntos como su potencia. (La habilidad viene impuesta en la creación de la reliquia).

Rápido: La iniciativa del personaje se incrementa en tantos puntos como su potencia.

Resistente: El aguante del personaje se incrementa en tantos puntos como su potencia.

Longevo: Los puntos de vida del personaje se incrementan en tantos puntos como su potencia.

Preciso: El impacto del personaje se incrementa en uno si su potencia es mayor o igual que tres.

Ligero: La evasión y cobertura del personaje se incrementan en un punto si su potencia es mayor o igual que tres.

Depósito de energía: La cantidad de energía que el personaje posee se considera un punto más alta a efectos de capacidades pasivas y mantenimiento de poderes permanentes, si el personaje tiene potencia tres o mayor.

Luz: El objeto emite una luz tenue indistinguible por el día que se incrementa si hay muertos vivientes cerca, y en combate causa un punto de daño a tantos muertos vivientes por turno como la potencia del usuario.

Las reliquias pueden tener también cualidades negativas, y combinarse con las positivas. Son las siguientes:

Localizada: La reliquia solamente funciona en las cercanías de un lugar concreto, que en ningún caso puede ser más grande que un pequeño pueblo.

Helada: La reliquia solo funciona en circunstancias de frío extremo, más bajas que la temperatura de congelación del agua.

Abrasada: La reliquia solo funciona en circunstancias de calor extremo.

Diaria: La reliquia solo funciona en un margen diario de no más de seis horas de duración. Por ejemplo, puede solo funcionar entre las doce de la noche y las seis de la madrugada.

Mensual: La reliquia solo funciona en un margen mensual de hasta tres días de duración. Por ejemplo puede funcionar solamente los primeros tres días de cada mes.

Anual: La reliquia solo funciona en un margen anual de no más de un mes de duración. Por ejemplo puede funcionar solamente durante el mes de marzo.

Conjunta: La reliquia fue creada junto con otra (qué también tiene esta cualidad) y solamente funciona en contacto con ella. Esta cualidad puede repetirse varias veces en una reliquia, formando "sets" de tres, cuatro o hasta cinco reliquias.

Marina: Solamente funciona en el agua, o en superficies móviles de pequeño tamaño que viajen por el agua, como barcos.

Elevada: Solamente funciona en lugares de extremada altura, a más de tres mil metros sobre el nivel del mar.

Orientada: Solamente funciona enfrentándose a retos específicos (muertos vivientes, caos)

Con personalidad: La reliquia obliga al personaje a adquirir un anhelo comprometido concreto al que no puede renunciar mientras posee la reliquia.

Caótica: La reliquia contagia caos cuando se la usa. El personaje debe hacer un chequeo cada vez que sus cualidades sean utilizadas (activa o pasivamente).

Consagrada: La reliquia solo funciona habiendo ejecutado un ritual previo. El personaje tiene que invertir un punto de motivación.

Progresiva: El personaje no puede utilizar las cualidades de la reliquia hasta que lleve un año con ella. Aún así ocupa una posición de reliquia.

Plena: El personaje debe tener dos puntos de energía para que esta reliquia funcione. Puede repetirse, incrementando la cantidad de energía en dos puntos cada vez.

COMBATE

El combate en el juego de rol de Espada Negra se maneja de forma abstracta: no se tienen en cuenta las posiciones concretas de los personajes, por lo que no son necesarias en absoluto miniaturas o marcadores que lo indiquen.

A lo largo del combate cada personaje podrá administrar un número de puntos de aguante igual a cinco veces su atributo de resistencia (como puede verse en el capítulo "Atributos secundarios").

Este máximo puede estar reducido en función al cansancio que el personaje padece por otras causas. Por ejemplo, un personaje que haya usado sus habilidades durante el día o que no haya dormido adecuadamente (ver capítulo "Habilidades").

Cada personaje invertirá voluntariamente estos puntos en los distintos chequeos que le afecten directamente durante los sucesivos turnos para tirar tantas monedas extra como el atributo aplicable según las reglas que se enuncian a lo largo de este capítulo.

Estos puntos de aguante vienen a representar el cansancio lógico que un personaje sufre por participar en un combate (cansancio anaeróbico o a corto plazo) pero están afectados también por las actividades que hayan realizado anteriormente (cansancio aeróbico o a largo plazo).

La contabilización de los puntos de aguante debe realizarse de una forma clara. Debido a que cambian con gran velocidad, lo mejor es usar algún tipo de contadores.



Los personajes actúan por orden descendente de iniciativa (primero los más rápidos). Es conveniente disponer de un sistema visual para controlar las iniciativas. En este sentido suele ser suficiente con una hoja en la que estén apuntados los posibles valores de iniciativa. Se aconseja también usar fichas para posicionar a los participantes del combate. Los valores de iniciativa pueden variar durante el combate, y participan de muchas formas además de el orden de actuación.

Ejemplo: En un combate participan

Los personajes en general harán todo lo posible por tener la mejor posición de combate, y por ejecutar la maniobra que el personaje decida con la mejor calidad. El Sistema Táctico permite resolver los combates con relativa agilidad una vez se conocen sus rudimentos.

Los jugadores no necesitan preocuparse por (ya lo hacen los personajes):

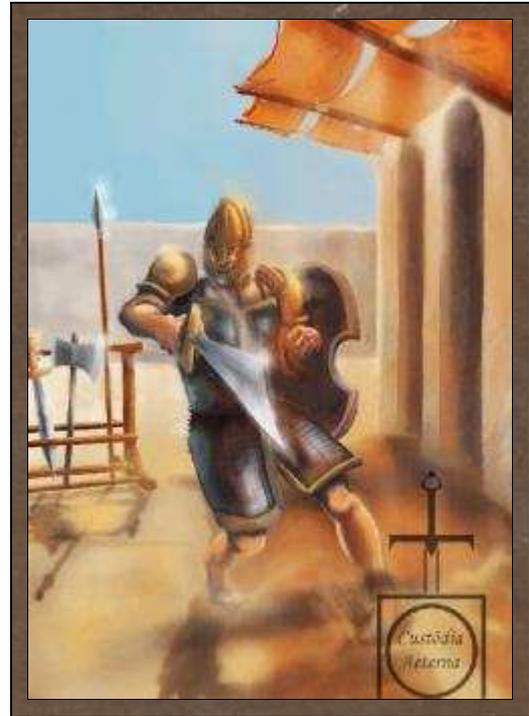
- La posición.
- El movimiento exacto.
- Las reacciones momentáneas.

Los jugadores deben preocuparse por (y morirán si no lo hacen):

- Invertir al aguante adecuado en cada momento.
- Puntos de vida y estructura, daño y resistencias.
- Gestionar (y comprender) su iniciativa.

Denda, la ladrona, y Ardrom, el viejo aventurero harrassiano contra dos zombis y un necrófago. Denda tiene iniciativa nueve (viaja ligera y es rápida) mientras que Ardrom está bastante más equipado para la pelea, lo que le reduce a iniciativa cuatro. El necrófago tiene iniciativa siete, y los zombis tienen iniciativa cero. El orden será el siguiente.

- Denda actuará en primer lugar
- El necrófago actuará en segundo lugar
- Ardrom actuará en tercer lugar
- Los dos zombis actuarán en último lugar



En caso de empate se debe resolver el orden entre los personajes empatados. El primer criterio en este caso es el

Las acciones equivalente a atacar son las siguientes:

- Arrojar un poder.
- Intentar huir.
- Cambiar el armamento del personaje.
- Recoger un objeto de un personaje muerto.

alcance del arma, en orden descendente, el segundo es la agilidad (orden descendente de agilidad), y el tercero es la inteligencia. En caso de que estos tres valores sean iguales se debe determinar al azar.

Cada uno de los personajes participantes realiza las siguientes fases en su momento de actuación:



Declaración

El personaje decide si quiere atacar o realizar otra acción equivalente. En caso de decidir atacar (o de ejecutar una acción que requiera objetivo), enuncia el personaje al que intenta afectar.

Esfuerzo en impacto y evasión

El atacante decide si invierte un punto de aguante para mejorar sus opciones de impactar, y el defensor decide si invierte un punto de aguante en intentar esquivar. Debe anunciar su intención antes el que tiene inferior iniciativa de los dos.

Chequeos de impacto y evasión

El atacante realiza un chequeo de impacto con agilidad, es decir, arroja tantas monedas como la agilidad, y otras tantas si ha invertido un punto de aguante.

Los personajes que tengan un kilo libre o más de peso en sus manos (es decir, cuya "carga en mano" sea al menos un punto superior al peso total que cargan en las manos) arrojan una moneda más en sus tiradas de impacto.

Los personajes que tengan cinco kilos libres o más de peso en su cuerpo (es decir, cuya "carga total" sea al menos cinco puntos superior peso total que cargan en su cuerpo) arrojan una moneda más en sus tiradas de esquiva.



Después suma el resultado a su impacto base para obtener el impacto final. El oponente realiza un chequeo de agilidad de igual forma al que suma su evasión base por una parte, dando lugar a su evasión final, y la cobertura base por otro dando lugar a su cobertura final.

Se produce impacto pleno en el cuerpo si el impacto final es superior a la cobertura final. Se produce un impacto superficial en la armadura si es solamente superior a la evasión final. Si es igual o inferior a esta cantidad, no se produce impacto en absoluto.

Ejemplo: Ardrom ataca a un soldado harrassiano. El soldado decide no invertir un punto de aguante para mejorar sus posibilidades (lo anuncia primero puesto que tiene inferior iniciativa), pero Adrom sí decide hacerlo. El soldado arroja tantas monedas como su agilidad, en este caso dos, obteniendo un éxito. Su evasión inicial y cobertura inicial eran tres y seis respectivamente, obteniendo una evasión final de cuatro y una cobertura final de siete. Ardrom tiene agilidad dos, por lo que arrojaría dos monedas, pero como ha invertido un punto de aguante arroja cuatro en su lugar, obteniendo dos caras. Al resultado se suma su ataque base, que es cuatro, para un total que seis. Como no es mayor que la cobertura final (siete), no impacta en carne, pero como es mayor que la evasión final (cuatro) se produce un impacto superficial en la armadura.

Esfuerzo en daño y evitar el daño

En caso de producirse algún tipo de impacto (en el cuerpo o en la armadura) el atacante decide si

Aclaración: cuando una armadura pierde

invierte un punto de aguante para mejorar su daño, y el defensor decide si invierte un punto de aguante en intentar protegerse mejor del daño. Debe anunciar su intención antes el que tiene inferior iniciativa de los dos.

Importante: Los personajes no pueden gastar más que un punto de aguante por turno en mejorar sus opciones para causar o evitar el daño o en facilitar o impedir el impacto.

toda su estructura esta está comprometida y no es útil, por lo que no se pueden utilizar sus valores de resistencias. Para colmo de males la armadura seguirá pesando y molestando, y la evasión seguirá siendo la que tenga esa armadura. Esto no significa en absoluto que la armadura haya saltado en pedazos, solo que ha sufrido unos daños tales que la hacen inútil, por lo que luego podrá repararse.

Chequeos de daño y evitar el daño

El daño se realiza sumando el daño del arma a un chequeo de fuerza. En caso de que el atacante haya decidido mejorar su daño suma tantas monedas como su fuerza (para un total de dos veces su fuerza). El defensor resta tanto daño como el resultado de tirar tantas monedas como su fuerza. En caso de que el defensor decida evitar el daño resta tantas monedas extra como su fuerza (para un total de dos veces su fuerza). En caso de impacto pleno en el cuerpo el daño se causa al personaje, en caso de impacto superficial en la armadura el daño se causa a la estructura de la armadura, y se descuenta la resistencia correspondiente.

Ejemplo: Ardrom había causado un impacto superficial en la armadura de su oponente, un soldado. Este decide invertir un punto de aguante en intentar mejorar su supervivencia, pero Ardrom quiere librarse de él por lo que también lo invierte. El soldado tiene fuerza dos, arrojaría dos monedas, pero como ha invertido un punto de aguante arroja el doble (cuatro), obteniendo un éxito. Aunque Ardrom tiene cierta edad conserva su buena musculatura y tiene fuerza tres, por lo que arroja seis monedas, obteniendo cinco éxitos. El daño base de su arma, una espada corta es cuatro, con lo que consigue un total de nueve. A esta cantidad se le tiene que restar el resultado de la tirada del soldado (uno) y el de la resistencia al daño de la armadura (dos), dado que se trata de un impacto superficial. El resultado total son seis puntos de daño que se anotan en la estructura de la armadura. La armadura tenía un total de exactamente seis puntos de estructura, por lo que queda inútil: los subsiguientes impactos superficiales que reciba el soldado contarán como plenos.

Más ataques

Los personajes que porten armas en más de un brazo pueden atacar con sus otros brazos. La mayoría de personajes tienen dos brazos y solo pueden llegar a atacar un total de dos veces de esta forma, pero algunas criaturas pueden tener brazos adicionales, en cuyo caso atacarán una vez por cada brazo. Todos estos ataques deben dirigirse contra el mismo objetivo. Estos ataques son independientes y el gasto de aguante se aplica a cada uno de ellos. Es importante señalar que los puños no cuentan como armas en este sentido: un personaje sin armas en absoluto podrá golpear tan solo una vez.

Concentración de poderes

Después de resolver su acción un personaje puede concentrarse para lanzar poderes siguiendo las reglas siguientes:

Un personaje puede reducir su iniciativa en un punto para añadir a sus puntos de concentración tanto como lo obtenido en un chequeo de habilidad de concentración con su atributo de voluntad.

Un personaje que gaste un punto de aguante para otra cosa que no sea obtener puntos de concentración pierde un punto de concentración.

Un personaje que reciba daño (en el cuerpo, no en la armadura) pierde tantos puntos de concentración como daño recibido.

Un personaje que quede aturdido pierde tantos puntos de concentración como indican las reglas de aturdimiento (más abajo).

Lanzar un poder es una acción equivalente a atacar contemplada en el siguiente capítulo (Aptitudes sobrenaturales).



Los siguientes sucesos ocurren circunstancialmente durante el proceso del combate:

Aturdimiento

Si un golpe que causa daño a un personaje o su armadura (o ambos) supera su voluntad, este no puede realizar acciones durante el presente turno, se le considera aturdido durante ese periodo y pierde tantos puntos de concentración como el exceso, en caso de tenerlos.

Si un golpe que causa daño a un personaje o su armadura (o a ambos) supera dos veces su voluntad, este no puede actuar ni en el presente turno ni en el siguiente, se le considera aturdido durante ese periodo y pierde todos los puntos de concentración de poderes, en caso de tenerlos.

Ejemplo: Ardrom causó seis puntos de daño destruyendo la armadura de su oponente. Este tenía voluntad dos. El golpe supera dos veces su voluntad (cuatro) por lo que el personaje estará aturdido durante lo que queda de turno y el siguiente.

Los personajes aturdidos pueden seguir invirtiendo aguante para intentar esquivar y reducir el daño que reciben.

Recuperación

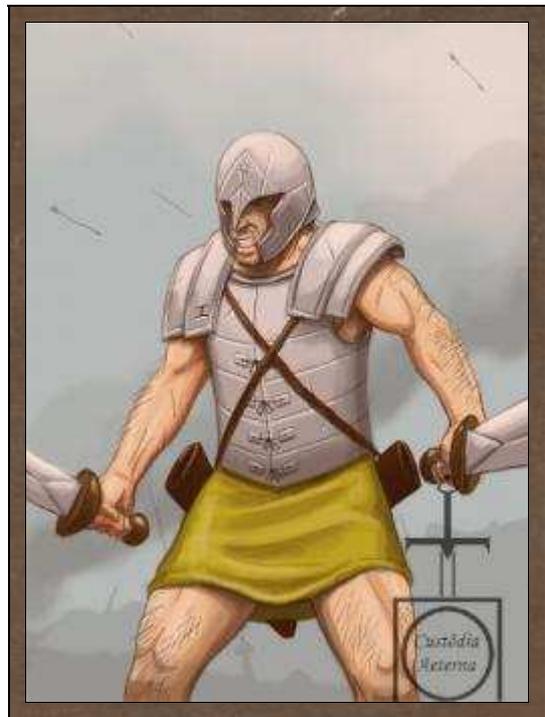
Al final de cada turno, cuando no quedan actuaciones por resolver, los personajes que no hayan

recibido daño y no hayan gastado puntos de aguante recuperan tanto aguante como su recuperación. Adicionalmente recuperan todos los penalizadores que haya sufrido en sus cualidades sin duración determinada.

Mediante esta forma de descanso solo se puede recuperar hasta estar un punto más cansado que al inicio del combate.

Final del combate

Al terminar un combate todos sus integrantes recuperan puntos de aguante, hasta estar un punto más cansados que al inicio del mismo. Si no han invertido ningún punto de aguante entonces se quedan como al principio del combate.



Agotamiento

Un personaje que tenga cero puntos de aguante se considerará agotado y no podrá arrojar monedas para esquivar o reducir el daño. Por lo tanto, la evasión, la cobertura y la resistencia al daño serán únicamente lo que le proporcione su armadura (y otros bonos, de haberlos).

Inconsciencia

Un personaje que sufra más daño acumulado que tres veces su voluntad ha sufrido heridas que rebasan su tolerancia, y cae inconsciente. Esto no significa en absoluto que el personaje no sobreviva, y en tanto que no tenga heridas abiertas o no sufra heridas sucesivas, podría recuperarse plenamente. En ningún caso estará capacitado para combatir, y necesitará ayuda para caminar. Recuperará la consciencia al menos una hora más tarde por cada punto de vida perdido por encima de su máximo, aunque si recibe estimulación de otro personaje podrá hacerlo antes, pero en ningún caso podrá entrar en combate hasta que las reglas de recuperación coloquen los daños por debajo de tres veces su voluntad.

Huir

Un personaje puede intentar huir de un combate que o bien no lo está favoreciendo, o que no ha deseado en primera instancia. En este caso debe tomar esta acción equivalente a atacar, y a continuación debe realizar un chequeo con el menor de sus atributos físicos, al que debe sumar la cantidad de integrantes de su grupo. La dificultad es el número de oponentes, más dos.

Si tiene éxito, el personaje logrará alejarse suficiente del grupo. Si fracasa, no habrá salido del combate y además habrá perdido su opción de atacar ese turno.

Cambiar de equipo

Un personaje puede invertir su acción para cambiar uno de sus objetos de una de sus manos por otro que esté anclado a su cuerpo y listo para desenfundarse. Ambos objetos intercambiarán sus posiciones.

Alternativamente puede conseguir el mismo efecto invirtiendo un punto de aguante.

Coger objeto del suelo

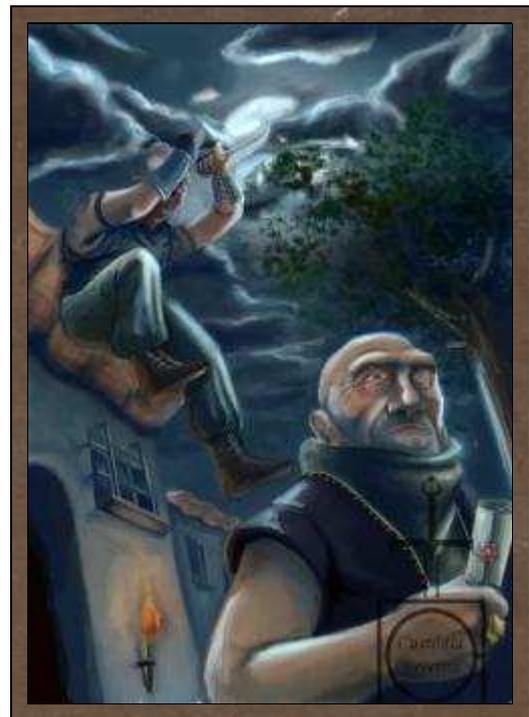
Un personaje puede invertir su acción para intentar coger un arma del suelo o de un personaje aturdido o muerto. El objeto tiene que estar suelto y no exigir acciones adicionales. El personaje debe realizar un chequeo de agilidad al que debe sumar la cantidad de aliados en su grupo. La dificultad es el número de oponentes más dos.

Sorpresa

Los personajes pueden crear una situación en la que su entrada en combate sea inesperada. Por ejemplo un personaje puede usar sus aptitudes de sigilo para intentar coger por sorpresa a sus oponentes, o un charlatán puede fingir acercarse a su oponente para apuñalarlo mientras está despistado por su verborrea.

Bien sea por este o por otros medios el personaje realizará el chequeo de la habilidad adecuada. Si tiene éxito, habrá cogido a su oponente por sorpresa y podrá actuar un primer turno sin la presencia de su enemigo, quien no podrá tirar moneda alguna, o usar habilidades tácticas.

No obstante si el personaje no tiene éxito, habrá sido cogido en un renuncio. Su oponente podrá utilizar esta ventaja fingiendo en su lugar y aprovechándolo en su debilidad. En este caso el personaje sigiloso será el que actúe de forma sorprendida, y no podrá actuar ese primer turno ni, usar habilidades tácticas ni tirar monedas.



Si un personaje "pilla" a otro intentando sorprenderlo, no está obligado a usar su ventaja, y puede iniciar el combate de forma normal.



Si un golpe que causa daño (al personaje, no a su armadura) supera dos veces su fuerza, este habrá causado una herida importante al personaje, y afectará al uso de esa parte durante el combate. Una herida en un brazo causará una reducción del daño en dos puntos, una herida en la pierna reducirá la iniciativa en tres puntos, mientras que una herida en el torso reducirá los puntos de aguante en tres puntos inmediatamente. Corresponde al atacante decidir qué perjuicio causa a su oponente.

Si el daño supera tres veces la fuerza, se producirá una amputación instantánea. En el caso de un brazo o una pierna, esta será arrancado. En el caso del torso, se producirán daños en órganos internos, y así. Además de la pérdida definitiva del miembro, se perderá un punto de vida por turno hasta que se frene la hemorragia.

Una amputación normalmente dará con el personaje inconsciente, pero es posible que no sea así, sobre todo en los personajes con más voluntad que fuerza. Un personaje amputado puede seguir peleando, aunque lo hará como si hubiera sufrido dos heridas graves en la misma zona.

Recuperación y medicina

Un personaje que haya sufrido heridas probablemente morirá si no recibe atención médica de dificultad proporcional a la gravedad. Las siguientes reglas son aplicables independientemente unas de otras.

Un personaje inconsciente recuperará la consciencia inmediatamente si se realiza una tirada de primeros auxilios con él, con dificultad acorde a la herida más grave sufrida. esto no le permitirá recuperar puntos de vida, por lo que no podrá combatir en absoluto.

Un personaje que haya sufrido una herida grave debe recibir un tratamiento de primeros auxilios con éxito en menos de seis horas o su herida pasará a estado muy grave.

Un personaje que haya sufrido una herida muy grave debe recibir un tratamiento de primeros auxilios en menos de veinte turnos, o morir.

Un personaje que haya sufrido una herida grave puede recibir cirugía. La dificultad de este chequeo depende de herida más grave sufrida, tal y como aparece en la tabla 9.1. Un éxito estabilizará la herida y permitirá la curación normal de la habilidad en un tiempo razonable, mientras que un fracaso incrementará los futuros intentos de cirugía en la diferencia.

Tabla 9.1: Dificultades de cirugía

Nivel de herida	Primeros auxilios	Cirugía
Ligera: menos de F daño.	1	Innecesaria
Moderada: Entre F y 2F daño	2	
Grave: Entre 2F y 3F daño	3	6
Muy grave: más de 3F daño	4	8

Ejemplo: Ardrom ha conseguido salir victorioso del combate con sus enemigos, pero Denda está inconsciente en el suelo. Sufrió los seis puntos de daño en un solo golpe. Como tiene fuerza dos, podemos atender a la tabla y ver que tiene una herida muy grave. Ardrom debe hacer una tirada de medicina conforme a las reglas de habilidades para poder estabilizarla. Ardrom tiene la habilidad a nivel tres y tiene inteligencia dos. Arroja, por lo tanto, dos monedas, obteniendo dos éxito, para un total de cinco. ¡Ha conseguido estabilizarla por los pelos! No obstante eso no ha sacado del peligro a Denda ni de lejos: necesita una tirada de dificultad ocho para ello, y es imposible que Ardrom lo consiga.

Un personaje estabilizado recupera tantos puntos de vida por día de descanso completo como su resistencia, o la habilidad de medicina del personaje que le de cuidados médicos, si esta es más alta. A esta cantidad se le deben restar los penalizadores por descanso adecuado ya expuestos en la sección de habilidades.

SEGUIDORES

Se pueden dar muchas situaciones en la que diversos personajes no jugadores acompañan a un personaje jugador. La más reglamentada es sin duda el sistema de trasfondos, que garantiza una cantidad de ellos en algunas circunstancias.

Esta no debe ser la única forma en la que un jugador debe poder adquirir seguidores, colaboradores y congregaciones: las propias aventuras permiten a los jugadores formar lazos con otros individuos, por motivos muy variados, no solo los personales, sino quizá también cosas mucho más simples como un sueldo.



Los seguidores se pueden calificar en tres grupos en función a su compromiso:

Seguidores leales

Son aquellos que acompañarían al personaje en diversas aventuras, o quizá incluso a la misma muerte. Un personaje no puede tener más de tantos seguidores leales como su propio liderazgo. Los seguidores leales pueden tener su propio código de conducta y actuar en momentos concretos. Por ejemplo, puede darse el caso de un seguidor que solo ayude al personaje mientras estén defendiendo su territorio natal, u otro que solo ayude cuando se están persiguiendo los objetivos de la corrección.

Congregaciones o tropas

Son aquellos que acompañan al personaje en grupo para efectuar tareas específicas relativas a su propia profesión.

Ningún personaje puede contar en un momento dado más seguidores leales que su propio liderazgo. El número de tropas depende también de este atributo, según aparece en la tabla 12.1.

Liderazgo	Tropas
0	Ninguna tropa
1	Hasta diez hombres
2	Hasta cien hombres
3	Hasta mil hombres

Tabla 12.1: Liderazgo y tropas	
Liderazgo	Tropas
4	Hasta dos mil hombres
5	Hasta tres mil hombres

El número de tropas es aplicable en situaciones sociales, y si se entra en combate con ellas se deben utilizar reglas de batalla, en ningún caso efectuar el combate uno a uno.

Colaboradores

Finalmente los colaboradores son seguidores ocasionales que el personaje convence durante una partida para realizar un hecho específico. Su aportación no va más allá que el cumplimiento de esta, por lo que después volverán a lo que estaban haciendo. En general los colaboradores se comportan de forma acorde a sus propios principios y anhelos (sean los que sean). Los colaboradores cuentan como seguidores leales a efectos de contabilizar el número máximo de estos en un momento dado, pero a diferencia de ellos su grado de implicación será inferior, y será necesario realizar un chequeo de liderazgo puro (no se puede invertir aguante) para determinar si el personaje realiza la tarea que se le encomienda, usando como guía los datos que aparecen en la tabla 13.2.

Dificultad para colaboradores	
Hecho	Dificultad
La tarea no supone coste para el personaje	1
La tarea supone coste para el personaje	2
La tarea supone un gran coste para el personaje	3
El personaje tiene que romper alguno de sus principios no importantes	+1
El personaje está implicado con la causa de forma personal	-1

Los seguidores leales son otro asunto, pues estos pueden acompañar al personaje en cualquier tipo de situación. No obstante su manejo no pertenece al jugador, sino al Creador de la partida.



La siguiente reglamentación se utiliza para manejar de forma simple a los seguidores leales en combate.

Un jugador puede decidir utilizar a un seguidor leal para "ocupar" a un oponente en combate. En ese caso el combate se resuelve sin el oponente en cuestión, entendiéndose, de forma abstracta, que está enfrentándose al seguidor.

Antes de iniciar el combate, debe determinarse el resultado de la lucha del seguidor leal. Para ello, debe calcularse el nivel abstracto del seguidor. En primer lugar debes calcular el nivel que otorga la suma de sus atributos tal y como aparece en la tabla 12.3.

Atributos	Nivel
16 ó menos	1
De 16 a 19	2
De 20 a 21	3
22	4
23	5
24	6
25	7
Cada punto adicional	+1

Suma de habilidades	Modificador al nivel
Menor que 3	+0
De 4 a 6	+1
De 7 a 9	+2
De 10 a 12	+3
De 13 a 15	+4
De 16 a 18	+5
De 19 a 21	+6
Por cada 3 puntos adicionales	+1

A continuación debes determinar la suma todos sus niveles en habilidades de combate, sobrenaturales, táctica y concentración, y añadirle una cantidad que depende de dicha suma, tal y como aparece en la tabla 12.4.

Una vez se ha determinado la capacidad del seguidor, debe tirarse tantas monedas como el liderazgo del personaje jugador y añadirlo al nivel del seguidor. Acto seguido debe restársele la experiencia que proporciona la criatura, y contrastar el resultado con el de la tabla 12.5.

Resultado	Consecuencias
-3 o menos	El seguidor es derrotado humillantemente y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a su oponente, que se unirá al combate al segundo turno.
-2	El seguidor es derrotado y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a su oponente que se unirá al combate en el segundo turno.
-1	El seguidor es derrotado y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a su oponente, que se unirá a al combate en el tercer turno con la mitad de su vida y estructura.
0	El seguidor vence a su oponente, pero sufre heridas importantes. Su armadura estará destruida. Tira cuatro monedas: sufre cuatro puntos de daño por cada éxito.
1	El seguidor vence a su oponente, pero sufre ciertas heridas. Su armadura habrá perdido la mitad de su estructura. Tira tres monedas: sufre cuatro de daño por cada éxito.
2	El seguidor vence a su oponente, pero sufre heridas superficiales. Su armadura habrá perdido la cuarta parte de su estructura. Tira dos monedas: sufre cuatro de daño por cada éxito
3 o más	El seguidor vence a su oponente sin sufrir apenas un rasguño.

APTITUDES SOBRENATURALES

Soid elevó su espada y la dirigió hacia el sol. Esta se encendió al instante en toda la longitud de su largo filo, y repartió muerte entre los que lo habían traicionado.

-Extracto de "La palabra de Soid"

Por diferentes motivos, un personaje puede realizar tareas que superan a las características de la física del reino de los vivos y utilizan las poco comprendidas energías del reino del más allá. La estructura del funcionamiento de estas fuerzas es en el mejor de los casos intuida por sus usuarios, y hacer estudios sobre sus efectos es extremadamente difícil. Apuntes sobre la naturaleza sobrenatural se pueden encontrar en el Apéndice I a este volumen, dirigido especialmente a Creadores de partida. Lo que aquí se expresan son las reglas objetivas, haciendo alusiones mínimas a la naturaleza sobrenatural.

Técnicamente todos los personajes tienen una capacidad potencial para lanzar poderes sobrenaturales, de la misma forma que todos los personajes tienen la capacidad potencial de coger una espada y golpear con ella. Lo que les separa de hacerlos sería el equivalente a tener la espada y saber utilizarla.



Hay una serie de ingredientes o mecánicas, pues, que están implicadas de forma necesaria.

En primer lugar, cada personaje tiene un depósito de energía sobrenatural en sus cuerpos. Este depósito comienza a 0, y se rellena de varias formas, la más general el uso de la habilidad de ritos.

En segundo lugar, el personaje debe tener adquirida la habilidad de la esfera que contiene al poder que quiere lanzar, a tanto nivel como nivel se quiere lanzar el poder. Por ejemplo, si un personaje quiere lanzar el poder "Rayo de oscuridad" a nivel 2 deberá contar con la habilidad de Esferas (Oscuridad) a nivel 2.

En tercer lugar un personaje tiene que alcanzar un estado de concentración. En combate tiene una complejidad explicada en esa sección, aunque fuera de él es algo que se puede conseguir simplemente con tiempo.

Finalmente el personaje lanzará el poder.

Energía

Cada personaje tiene una reserva de energía fruto de su existencia previa, en la mayoría de los casos obtenida mediante los ritos que efectúa. La exposición a ciertas fuentes sobrenaturales, no obstante, también está implicada.

En general la forma en la que estas energías fluyen está



relacionada con la propia narrativa. Los motivos por los que los dioses otorgan y retiran sus energías son variados, e incluso la existencia de los dioses podría estar en entredicho, pudiendo ser la propia actitud y personalidad de los individuos factores determinantes.

En el caso de una partida de rol, estos factores estarán directamente supervisados por el Creador, aunque probablemente permita el uso de la habilidad de ritos tal y como está descrito en el capítulo "Habilidades".

Preparación

Lanzar un poder requiere un grado de concentración en el que el sujeto se hace consciente de sus propias energías místicas y las de los que les rodean. En este proceso la consciencia debe coexistir en dos planos de existencia similares, lo que afecta necesariamente a su situación de combate. El personaje debe añadir puntos de concentración invirtiendo puntos de aguante. Este proceso y sus interrupciones están explicados en la sección de combate.

Después de la masacre sentí que quería alejarme a donde no se percibiera la muerte. Se oía la sangre, se veían los cuerpos mutilados, y se escuchaban los lamentos de los heridos. Entonces ella se arrodilló, se quitó el casco, y expulsó el aire de sus pulmones lentamente. Me invadió entonces una reconfortante paz, y supe que la fuerza de la diosa la imbuía.

La concentración (o tiempo) necesaria para lanzar un poder se puede observar en la tabla 11.1.

No se puede lanzar, en ningún caso, un poder a más nivel que la habilidad en la esfera correspondiente.

Tabla 11.1: Tiempo de lanzamiento

Nivel	Tiempo aproximado	Tiempo en combate
1	3 segundos	5 Conc
2	6 segundos	10 Conc
3	12 segundos	15 Conc
4	15 segundos	20 Conc
5	18 segundos	25 Conc
6	21 segundos	30 conc
7	24 segundos	35 conc
8	27 segundos	40 conc
9	30 segundos	45 conc

Varios hombres llevan a la persona que van a sacrificar a un altar, donde este es desnudado y acariciado por multitud de manos mientras otros auxiliares entonan un cántico de fuerza creciente. Cuando este concluye, el sacerdote clava su daga en el pecho de la víctima, de forma que los gritos de este son lo único que se escucha. Entonces los auxiliares inician otro canto que va reemplazando los gritos del hombre, y estoy dispuesto a jurar por Armeniam que cuando el sacerdote levanta el corazón y bebe la sangre la víctima aún se mueve. Quizá sea el único harrassiano vivo que haya sido testigo de un rito Najshet, y preferiría no haberlo visto. Estoy seguro que desde entonces me persigue una maldición.

Lanzamiento

El lanzamiento de un poder se anuncia como una acción equivalente a atacar, de forma que en



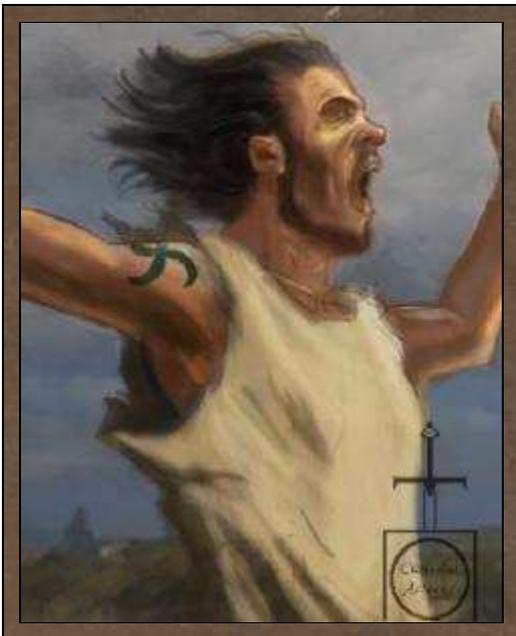
combate es necesario renunciar a ello.

Es necesario disponer de un punto de energía para lanzar un poder. Este punto se gasta al lanzarlo.

Una vez lanzado el lanzador debe dirigirse a la descripción del poder que ha elegido lanzar para conocer sus efectos.

Es importante recordar que los personajes con potencia cero NO pueden recibir capacidad, bono o efecto ventajoso de ningún tipo. No podrán ser curados por poderes mágicos, ni recibir un bono a tirada alguna, ni ser parte de un enlace. De similar forma, los personajes con potencia 1 recibirán esas cualidades a la mitad de cuantía.

En general los poderes que se pueden lanzar en combate no tendrán alcance. Se entiende que el personaje puede afectar a objetivos dentro del alcance de su percepción.



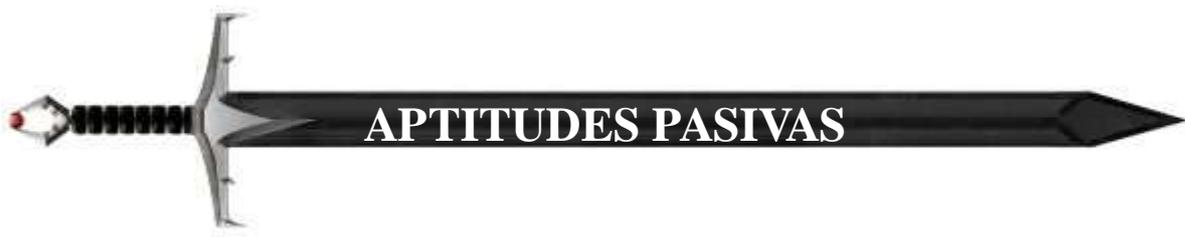
Existen dos tipos de poderes en función a sus propias características evidentes.

Inmediatos: Se trata de poderes en los que el lanzador pierde el control una vez lanzados. Suele ser el caso de ciertos poderes cuyos efectos son instantáneos, pero también algunos que no quedan asociados al lanzador. En este caso el lanzador no puede concluir sus efectos voluntariamente.

Concentración parcial: Se trata de poderes normalmente beneficiosos en los que el lanzador tiene control sobre la permanencia en el mundo real. Esto le lleva un cierto esfuerzo consciente. El lanzador no puede tener más poderes de concentración parcial activos que su propia voluntad, y tiene un penalizador a las tiradas de concentración igual al número de poderes con concentración parcial activos. Un lanzador con un poder

de concentración parcial activo no puede lanzar el mismo poder. Un lanzador con un poder de concentración parcial activo puede darlo por concluido en cualquier momento. Los efectos también concluyen si el lanzador pierde la consciencia, pero no si queda aturdido. Si no se especifica lo contrario, los poderes con duración son de concentración parcial.

Los poderes con concentración parcial quedan anclados a un personaje o a un lugar. Si no se especifica lo contrario, un poder queda anclado su propio lanzador. Otros poderes quedan anclados a un lugar o a otro personaje, pero en esos casos se especifica particularmente.



Los usuarios de aptitudes sobrenaturales tienen además otras ventajas pasivas fruto del conocimiento

de las esferas que dominan y la cantidad de energía que tienen en su ser.

Para acceder a estos beneficios a ese nivel es necesario, no obstante, disponer de la misma cantidad de energía: en caso de que la energía sea inferior al nivel de la habilidad, el personaje solo podrá acceder a los beneficios pasivos equivalentes. Dicho de otra forma, el nivel al que un personaje se beneficia de estas cualidades pasivas es el mínimo entre la habilidad en la esfera y la energía. A este número se le denomina "afinidad".

Ejemplo: Armind el corrector tiene Especialidad en esfera (Oscuridad): 2, Especialidad en esfera (pureza): 3 y 3 puntos de energía. Fruto de esto tiene:

Afinidad (Oscuridad): 2 (el valor menor entre su energía y su habilidad de esfera). Esto le proporcionará 2 puntos de resistencia a oscuridad (ver descripción).

Afinidad (Pureza): 3 (el valor menor entre su energía y su habilidad de esfera). Esto le proporcionará tres seguidores leales (ver descripción).

Amor

El personaje decrementa sus dificultades de conseguir energía en tantos puntos como enlazados dentro del rito, con un máximo igual a la afinidad.

Pureza

Por cada punto de afinidad, el personaje tiene derecho a contar con un seguidor leal y utilizarlo a su discreción. Puede crearlo con una distribución de puntos inmediatamente inferior a la de su propio personaje.

Si estos personajes mueren, no recibe un reemplazo.

Si la afinidad desciende, el personaje no podrá utilizar a sus seguidores, que volverán cuando vuelva a ascender la afinidad.

Esta cualidad no permite al personaje superar su máximo de seguidores por liderazgo, solamente le permite fabricarlos a su gusto sin necesidad de excusa tramal.

El ulekaiz preguntó entonces si alguien estaba dispuesto a arriesgar su alma por el difunto, y solamente se puso en pie su hermana. Ambos echaron un puñado de tierra en la tumba, y después se sentaron frente a ella. El Ulekaiz la cogió de la mano, y ambos cerraron los ojos mientras el resto de familiares echaban paladas de tierra para tapar la tumba, siempre mirando al suelo para evitar mirar a la muerte de cerca. El resto nos inclinamos y cerramos los ojos, hasta que al fin todo acabó.

-Rito tírtico a Taharda.



En todas las ciudades eridias existe un templo a Liana. Cualquier ciudadano puede reclamar un rito, y estos se atienden por orden de llegada, aunque la sacerdotisa superior puede efectuar excepciones.

El acto en sí no se limita a la sexualidad,

Calma

sino que se realiza un rito a la diosa en función al cual los hombres quedan liberados de su pesar.

El personaje mitiga los penalizadores que sufre en el descanso por condiciones inadecuadas en una cuantía igual a la afinidad. Por ejemplo, un personaje con afinidad a nivel 1 podría ignorar el penalizador por dormir una hora menos (ver habilidades para conocer estos penalizadores).

A nivel 3 el personaje recupera tres veces su atributo de resistencia (en lugar de 2) al dormir.

A nivel 6 el personaje puede descansar sin dormir, meditando en su lugar.

Caos

El personaje puede repetir hasta tantas veces como el nivel los chequeos para determinar qué mutación adquiere, y elegir la que prefiera.

Ciclo

El personaje no sufre los efectos del envejecimiento como el resto de personas. A todos los efectos su cuerpo no pasará de la edad que aparece en la tabla. Con respecto al aspecto, tendrá ciertos rasgos de una edad superior, especialmente los gestuales, pero tendrá la piel y aspecto propio de la edad en cuestión (o la suya si es inferior), y su salud se mantendrá igualmente, de forma acorde a los datos en la tabla 11.2.

Afinidad	Edad máxima
1	72
2	65
3	60
4	55
5	50
6	45
7	40
8	35



Corrupción

Los personajes con esta habilidad causan heridas infecciosas de complicada curación y no podrá

curarse con poderes durante un tiempo que depende de la afinidad, tal y como aparece en la tabla 11.3. Adicionalmente las tiradas de medicina y de reparación de armaduras se incrementarán en la afinidad.

Los marinos gunearos del clan Eorleik suelen sacrificar un animal antes de emprender un viaje para que Babglon los proteja. Un animal pequeño como una gallina puede estar bien para un viaje de una jornada, mientras que para un viaje más largo puede ser necesario un cerdo o una cabra.

En todos los barcos siempre hay una persona que se encarga de realizar este rito, y se le paga el sueldo de tres hombres. Este sacerdote, además, interpreta cómo va a ser el viaje en función a como cae la sangre del animal, y la forma en la que este se hunde o se separa del barco.

Tabla 11.3: Efectos de la afinidad con la corrupción

Afinidad	Tiempo sin poder curarse
1	2 turnos
2	6 turnos
3	10 turnos
4	1 minuto
5	4 minutos
6	16 minutos
7	1 hora
8	4 horas

Creación

El personaje no gasta nivel de motivación cuando aprende habilidades de manufactura o artes en tanto que el nivel de la habilidad sea inferior a la afinidad de creación.

Destrucción

Todos los personajes a menos de un kilómetro de distancia ven las dificultades de sus chequeos de habilidades creativas incrementadas en la afinidad.

Fauna

Bendice mi flecha, Drayard.

-Rezo común entre cazadores.

El personaje cobra una empatía y comprensión animal sobresaliente. Distintas especies reconocerán al personaje como un ente diferente tal y como aparece en la tabla 11.4. Con empatía menor no será atacado por miembros de la especie ni estos huirán de él. Con empatía media será reconocido como un miembro de la especie y será protegido por los individuos. Con empatía superior será reconocido por todos los miembros de la especie como un superior. Cuando adquiere una empatía de un grado mayor, debe elevar una que ya tenga y adquirir otra de grado inferior en su lugar.

Si un personaje pierde afinidad y posteriormente la recupera no puede elegir especies diferentes.

Tabla 11.4: Efecto de la afinidad con la fauna

Afinidad	Empatías menores	Empatías medias	Empatías mayores
----------	------------------	-----------------	------------------

Tabla 11.4: Efecto de la afinidad con la fauna

Afinidad	Empatías menores	Empatías medias	Empatías mayores
1	1	0	0
2	2	0	0
3	2	1	0
4	2	1	1
5	3	1	1
6	3	2	1
7	4	2	1
8	4	2	2



Fin

Si un golpe provocado por un personaje con esta afinidad deja a un personaje con menos puntos de vida restantes que el nivel, entonces le causa tanto daño como el nivel, dejándolo exactamente con 0 puntos de vida. Estos puntos adicionales no se tienen en cuenta a efectos de determinar lesiones o dificultades de chequeos de cirugía.

Al final del verano se reúne todo el rastrojo en enormes piras, y se enciende al llegar la noche. Los sacerdotes de Tatja cuentan entonces con un momento de silencio que solo ellos pueden romper con unas palabras sagradas: "Imploramos tu amor". El sacerdote puede tomarse todo el tiempo que crea conveniente mientras el resto de personas reflexionan que siguen con vida gracias a la cosecha de la diosa. Pero cuando el sacerdote dice las palabras y los demás la repiten, se suceden los gritos de júbilo y se da comienzo a la jornada festiva más escandalosa de Tirtie.

Flora

Un personaje con la esfera flora siempre estará atendido en tanto que esté posicionado en contacto con plantas, y viceversa, siguiendo los efectos de la tabla 11.5 de forma acumulativa.

Tabla 11.5: Efectos de la afinidad con la flora

Afinidad	Efecto
1	Las plantas a menos de 50 metros del personaje crecerán sin agua
2	Las plantas al menos de 50 metros del personaje crecerán a cuatro veces más velocidad de lo normal
3	El personaje puede solicitar frutos a las plantas como para alimentar a tantas personas como el nivel de la habilidad.
4	Si el personaje queda inconsciente en contacto con plantas, estas lo curarán. Cada día que pase puede realizar una tirada como si hubiese sido curado por un médico. A esos efectos tira tantas monedas como tres veces el nivel de la habilidad
5	El personaje puede curar lesiones en plantas en contacto con él.

Tabla 11.5: Efectos de la afinidad con la flora

Afinidad	Efecto
6	Las plantas en contacto con el personaje crecerán 20 veces más rápido de lo normal. Prácticamente la hierba crece a ojos vista bajo sus pies.
7	Si el personaje cae inconsciente en combate, las plantas crecerán alrededor suyo para protegerlo. Cada turno contará como diez puntos de vida temporales, hasta un máximo de diez veces el valor de la afinidad.
8	El personaje puede introducirse voluntariamente en la vegetación, entrando en un estado de hibernación total. No envejecerá en todo ese tiempo.

*Bendice a estos hombres, Thargron
Ellos elevan sus armas por ti
Sangran gustosos por ti
Mueren orgullosos por ti
Obsérvanos hoy, Thargron.
Hoy los muertos son para ti.*

-Letanía gunear anterior a la batalla.

Ira

Un personaje con ira que quede aturdido puede, el turno en el que se recupere del aturdimiento, añadir la afinidad al atributo cuando invierte un punto de aguante en tirar monedas.

Lucha

Un personaje con esta esfera podrá usar efectos de la habilidad táctica sin invertir iniciativa, hasta tantos puntos por turno como la afinidad.

Luz

Un personaje con la esfera luz evitará la corrupción de Taharda. Evitará cada turno de combate tantos puntos como la afinidad.

Adicionalmente, cada nivel par añadirá un punto a su resistencia a la luz.

Mentira

El personaje dobla la experiencia obtenida en habilidades sociales cuando invierte un punto de motivación en tanto que el nivel de la habilidad sea inferior a la afinidad de mentira.

Por cada nivel par el personaje añade un punto a su escudo sobrenatural a efectos de evitar poderes mentales.

Muerte

El personaje recibe asunción de la muerte, y como tal los muertos vivos lo reconocerán como un

aliado. Puede imponer su criterio sobre muertos vivos con escudo sobrenatural igual o inferior a la afinidad.

Nada

El personaje añade la afinidad a su Escudo Sobrenatural a efectos de evitar ser percibido por personajes que utilicen la cualidad de concentración "Percepción sobrenatural".

Odio

El personaje debe designar a un objetivo al que odia personalmente. Cuando invierte un punto de aguante contra ese individuo para mejorar una tirada en combate arroja dos monedas más. Si el blanco de odio muere, el personaje debe esperar un tiempo antes de determinar uno nuevo. El tiempo depende de la afinidad, tal y como aparece en la tabla 11.6.

Tabla 11.6: Efectos de la afinidad con el odio

Afinidad	Tiempo sin blanco de odio
1	4 años
2	2 años
3	1 año
4	8 meses
5	4 meses
6	2 meses
7	1 mes
8	15 días

Es cierto que los miembros de las tribus del desierto tienen un odio vivo y terminal hacia cualquier persona que no forme parte de su cultura, y es normal que cualquiera ajeno a ella los vea como a auténticas bestias.

Sin embargo, si uno logra la remarkable tarea de superar sus diferencias y trabar amistad, se encontrará con una grandeza que se deja ver en el entendimiento entre ellos y la naturaleza, y que se deja ver no solo en una pacífica relación con una fauna aparentemente hostil pero que parece ser parte de su misma tribu, sino en una asunción clara entre ellos y el mismo desierto, sus vientos, sus ríos subterráneos, sus nubes, y su mismo día y noche.

Ellos dicen que los espíritus de los muertos viajan libres por Nadruneb, la misma naturaleza. La gente de ciudad debería atender a esta comunión, al menos una vez en la vida.

Orden

La defensa del personaje se incrementa en la afinidad a efectos de determinar si recibe o no una mutación del caos. A este efecto la afinidad siempre se considera reducida en tanto como el nivel total de mutaciones (hasta un mínimo de 0).

Oscuridad

El personaje añadirá la afinidad a sus resistencia a oscuridad.

Protección

El personaje añade la afinidad a su resistencia elemental.

Todo

Afinidad 1: Cuando un personaje recibe un efecto pernicioso de un poder, el dueño de esta cualidad puede elegir sufrirlo en su lugar. Para ello debe tener éxito en un chequeo de concentración con voluntad de dificultad igual al escudo sobrenatural del lanzador del poder.

Afinidad 3: Cuando el personaje está realizando una tirada de ritos, puede conseguir la energía para otro personaje en lugar de para sí mismo. La dificultad es el nivel de energía del destinatario.

Afinidad 5: Cuando el personaje recibe una bonificación, curación o efecto beneficioso, puede incrementar su intensidad o duración en un punto.

*Hija de Lallebron, descendiente de la luz
Tuya es la dicha, el gran lugar
Trae la luz al pueblo, enséñales el amor
De luna, sol, estrellas
Muéstrales la luz...
Muéstrales la luz...
La luna nunca viaja sola
Nunca empuña un arma
Pero allí donde va
Sus queridos, sus amantes
La siguen, la protegen de todo mal
La quieren y la respetan
El mayor de todos
Su guardián, su guardián...*

-Canción a Airí, atribuida a un pueblo de adoradores secretos.

Verdad

El personaje puede añadir la afinidad a su habilidad de detección cuando pretenden engañarlo con habilidades sociales.

Vida

El personaje tendrá una salud mejor de lo normal. Añadirá la afinidad a todas las tiradas relativas a su salud, incluyendo las de recuperación natural y las de cirugía y primeros auxilios que reciba.



Existen dos aflicciones sobrenaturales en el mundo de la Espada Negra en relación a dos fuerzas hostiles con el hombre. Estas son las conocidas como la "Corrupción de Taharda" y la "Corrupción del caos". Ambos tienen efectos muy diferentes cuya reglamentación está a continuación.

Corrupción de Taharda

Esta corrupción afecta a la estructura natural del ser, reemplazando sus tejidos dañados por energía de la muerte. Un personaje afectado por esta fuerza puede verse progresivamente convertido en uno de los cinco tipos de muerto viviente básico: Zombi, necrófago, muerto blanco, espectro y aullante. Son posibles combinaciones de estos, dando lugar a los tipos de muerto avanzados.



Mecánica: Todos los personajes tienen un contador de niveles de corrupción de Taharda (aunque estos no lo sepan). Si el personaje no tiene ninguna corrupción, su nivel de corrupción entonces es 0, y este aumenta hasta, como mucho, nivel 5, momento en el que el personaje es un no muerto al completo, y le quedará muy poco de su existencia previa.

Distintos eventos darán como resultado el incremento de su cantidad de corrupción en una cantidad determinada. Si esto da como resultado que esta cantidad de puntos parciales es mayor que su voluntad, entonces adquirirá una nueva capacidad de muerto viviente y el contador de puntos parciales se reducirá en tanto como su voluntad.

El talento que el personaje adquiere depende de las circunstancias en las que ha recibido la corrupción. Si se trata de un poder sobrenatural, la propia naturaleza del poder o la voluntad del lanzador lo dictaminarán, mientras que si se debe a la influencia de un objeto sagrado de Taharda, el tipo dependerá directamente del objeto en sí.

La lista de capacidades de muerto viviente depende las diferentes sendas de Taharda, que aparecen reflejada en la tabla 11.7.

Tabla 11.7: talentos de Taharda			
Senda	Requisitos	Efecto sensible	Efecto en combate
Muerte I	Ninguno	La carne cobra un aspecto algo insano. Quizá alguna herida no termine de curarse nunca.	-1 Iniciativa -1 Evasión
Muerte II	Muerte I	La carne definitivamente tiene un color insano.	-1 Iniciativa -1 Evasión
Muerte III	Muerte II	El aspecto se vuelve horrible, probablemente se vean terribles heridas e incluso los huesos	Incansable Immune al dolor -1 Resistencia luz
Muerte IV	Muerte III	Los atributos mortales son evidentes para todos los sentidos.	-1 Impacto +2 Daño
Muerte V	Muerte IV	El personaje solo puede gruñir, huele a podrido, tiene un aspecto que asusta hasta a los más acostumbrados a la muerte, y su	Bobo +2 Daño -1 Resistencia luz

Tabla 11.7: talentos de Taharda

Senda	Requisitos	Efecto sensible	Efecto en combate
		único propósito es acabar con a vida.	
Corrupción I	Ninguno	El personaje pierde masa muscular y grasa, y sufrirá la necesidad de alimentarse de cadáveres.	+1 Iniciativa -5 Peso total
Corrupción II	Corrupción I	El personaje tiene una delgadez antinatural	+1 Iniciativa -1 Vida Incansable
Corrupción III	Corrupción II	El estado del personaje es horriblemente enfermizo, pero despierta auténtico terror debido a que se mueve con fiereza. Cuando un se alimenta de la carne de una de sus víctimas se vuelve tremendamente agresivo. Él y todos los demás necrófagos ganan una moneda más en todos sus lanzamientos. Esto dura diez turnos. Adicionalmente, cuando un necrófago daña a un personaje que ya ha sufrido daño de otro necrófago (ambos impactos plenos), este recibe un punto parcial de corrupción de Taharda.	+1 Inicaitiva Obcecado -1 Resistencia a la luz Ver descripción
Corrupción IV	Corrupción III	Fruto de su voraz hambre enfermiza el personaje se despreocupa por su seguridad.	-1 Evasión Inmunidad al dolor
Corrupción V	Corrupción IV	Se producen cambios fisiológicos descontrolados en el necrófago cuya delgadez es extrema. Puede golpear con sus dedos rematados en garras cortantes (daño 4, alcance 0, ataque 5).	-1 Vida -1 Resistencia luz Ver descripción
Oscuridad I	Ninguno	El personaje tiene una delgadez substancial y gestos extraños.	-1 SN
Oscuridad II	Oscuridad I	Los gestos del personaje se vuelven ausentes.	-1 SN Incansable
Oscuridad III	Oscuridad II	El personaje se vuelve inmune a un tipo de daño físico.	-1 SN -1 Resistencia Luz Ver descripción
Oscuridad IV	Oscuridad III	El personaje se vuelve inmune a un tipo de daño físico.	-1 SN -1 Resistencia Luz Ver descripción
Oscuridad V	Oscuridad IV	El personaje se vuelve inmune a un tipo de daño físico.	-1 SN -1 Resistencia Luz Ver descripción
Fin I	Ninguno	El personaje pierde el sentido del oído	-2 Iniciativa Ver descripción
Fin II	Fin I	La piel del personaje se torna quebradiza y débil. El personaje pierde la nariz y el olfato.	Inmune al dolor Ver descripción
Fin III	Fin II	El personaje pierde la vista y los ojos. Puede realizar un grito impactante. Realiza un chequeo de potencia y voluntad.	Iniciativa 0 Imposible atacar Ver descripción

Tabla 11.7: talentos de Taharda

Senda	Requisitos	Efecto sensible	Efecto en combate
		Aquellos a los que supere en voluntad quedan aturridos.	
Fin IV	Fin III	El personaje se vuelve ausente al mundo y pierde la capacidad de atacar, pero gritará aleatoriamente cada turno con una probabilidad de uno entre cuatro (por ejemplo, tirando dos monedas y exigiéndose dos éxitos). Puede realizar un grito dañino en lugar de atacar. Realiza un chequeo de potencia con voluntad, causando daño de tipo oscuridad a todos los que lo oigan. Aquellos dañados obtienen un punto parcial de corrupción de Taharda. Su piel se vuelve inútil y sangra solamente con el contacto.	-3 Vida -1 Resistencia Luz Ver descripción
Fin V	Fin IV	Los muertos vivos consideran al aullante como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra un aullante es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivos que no tengan esta habilidad.	-1 Resistencia Luz
Odio I	Ninguno	La piel y grasa del personaje se descuelgan algo de su cuerpo.	+V Vida,-1 Iniciativa
Odio II	Odio I	La piel y grasa del personaje se descuelgan bastante del cuerpo y se tornan blanquecinas.	+V Vida,-1 Iniciativa
Odio III	Odio II	Su aspecto es definitivamente repugnante.	Incansable +V Vida -1 Iniciativa -1 Resistencia a la luz
Odio IV	Odio III	La sangre del muerto blanco se vuelve un ácido peligroso. Cuando el personaje sufre tres o más puntos de daño en un solo golpe proyecta un ataque contra su oponente. Se deben arrojar 10 monedas para la tirada de impacto y tantas como el daño recibido en el golpe para la de daño. El tipo de daño es elemental.	Ver descripción
Odio V	Odio IV	La sangre del muerto blanco es un peligro constante. Dobra las monedas que tira en la tirada de impacto cuando le causan daño, y dobla también las del daño en su muerte. En este caso además afectará a todos los personajes que le hayan atacado y tengan menos iniciativa que el daño recibido en el último ataque.	-1 Resistencia luz
Bilis	Odio II Fin II	El personaje pierde la capacidad de andar a dos patas, los ojos y la piel. Su evasión se reduce a cero. Puede ejecutar un ataque de vómito de ácido que debe cargarse invirtiendo un punto de aguante por turno. El ataque causa tres dados de daño de tipo	Ver descripción -1 Resistencia luz

Tabla 11.7: talentos de Taharda

Senda	Requisitos	Efecto sensible	Efecto en combate
		fuego por cada punto de aguante invertido. El personaje no puede atacar de otras formas.	
Tierra	Odio II Corrupción II	La piel del personaje se vuelve inestable y el ácido descompone sus miembros externos así como su cuello, formando una sola masa con forma de enorme gusano. Pierde sus ataques naturales, y su impacto se vuelve tres. Si impacta, queda enganchado a su víctima y causa todos los turnos tanto daño como el resultado de tirar tantas monedas como el doble de su fuerza, de tipo elemental.	Bobo Evasión 0 -1 Resistencia Luz
Pus	Odio II Muerte II	Diversas partes del personaje se vuelven bolsas ácidas. Si causa un impacto en su oponente, una de estas pústulas explotan causando a ambos tanto daño de tipo elemental como el resultado de tirar cinco monedas más su atributo de fuerza.	Bobo Resistencia luz
Noche	Odio II Oscuridad II	El ser se vuelve una entidad en la que la oscuridad rodea totalmente al ser. Lanza el doble de monedas en todas sus tiradas de combate mientras esté a en la oscuridad.	-5 Resistencia Luz Incansable Ver descripción
Peste	Fin II Corrupción II	El personaje pierde todos su sentidos y su cuerpo se vuelve temiblemente débil. No puede atacar. Todos los turnos realiza un chequeo de voluntad y potencia. Si supera el SN de los presentes, estos reciben un punto parcial de corrupción de Taharda. Los muertos vivientes consideran al personaje como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra él es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivientes que no tengan esta habilidad.	-1 Resistencia Luz Ver descripción
Rencor	Fin II Muerte II	La carne del ser se pudre y se entremezcla con la armadura. El personaje se vuelve incansable e inmune al dolor. Tira el doble de monedas en sus tiradas de ataque y daño. Al final de cada turno debe arrojar una moneda por cada turno en el que ha estado actuando. En caso de obtener más de dos caras, se queda aturdido tantos turnos como caras.	+3 Resistencias físicas +3 Cobertura Incansable Ver descripción
Ausencia	Fin II Oscuridad II	El cuerpo del personaje se desvanece así como todos sus sentidos. La calavera flotará rápidamente desde un sitio a otro. Pierde toda capacidad de portar armas, su evasión base y ataque base se vuelven 6. Su daño se vuelve 3, de tipo perforante.	Mitad vida Incansable Ver descripción
Gula	Corrupción II Muerte II	El personaje pierde capacidad de controlar su cuerpo. Los necrófagos y zombis le traerán toda suerte de restos de vivos, que	-1 Resistencia luz -2 Iniciativa 5 Resistencia Per

Tabla 11.7: talentos de Taharda

Senda	Requisitos	Efecto sensible	Efecto en combate
		irá agregando a su cuerpo. Siempre lo acompañarán tantos zombis y necrófagos como su liderazgo (cómo mínimo) y fruto de sus aportes obtendrá 20 puntos de vida adicionales por cada punto de liderazgo.	Incansable Immune al dolor
Sangre	Corrupción II, Oscuridad II	La piel del personaje se pega a sus huesos, desaparece toda la grasa, y aparecen dos alas correosas. El personaje obtiene. Su hambre se torna solamente de líquidos, y su estómago pierde totalmente la capacidad de digerir sólidos. Se alimentará de sangre, tuétanos y otros fluidos.	Evasión 6 -1 Resistencia Luz Vida 1 Peso total 0
Sombra	Oscuridad II Muerte II	El personaje pierde casi todo su cuerpo, quedando solamente un órgano alrededor del cual solamente queda sombra espectral. No obstante solamente tiene tantos puntos de vida como su voluntad, y convierte su daño a tipo "oscuridad".	Incansable Evasión 9 -1 Resistencia luz

Corrupción del caos

Esta corrupción afecta a la estructura sobrenatural del ser y en segunda instancia a su misma física, creando mutaciones terribles. Las consecuencias son muy variadas, y no hay dos criaturas afectadas por el caos iguales, sino que son una combinación de atributos diferentes.

Mecánica: Todos los personajes tienen un contador de niveles de corrupción del caos. Si el personaje no tiene ninguna corrupción, su nivel de corrupción entonces es 0, y este aumenta hasta, como mucho, hasta su atributo de Extensión. Si sobrepasa este número, el ser se convierte en una criatura de caos absoluto y su existencia en el reino de los vivos será tan breve (1 minuto por cada punto de extensión) tras lo que será absorbido por el más allá.

Cuando el personaje es expuesto a una fuente de caos, debe realizar un chequeo arrojando tantas monedas como su atributo de "Defensa". Si obtiene cero éxitos (todo fracasos) entonces su nivel de corrupción aumenta en un punto y obtiene una mutación.

Esta mutación es aleatoria, y de hecho puede poseerse a diferentes niveles, aumentándose el nivel y por tanto los efectos de la mutación cada vez que se repite. Las mutaciones se caracterizan por sus efectos, pero la forma de conseguir estos efectos varía de personaje a personaje. Se citan ejemplos de las mismas en cada una de ellas.

Para determinar qué mutación tiene un personaje al subir de nivel, se deben tirar tantas tres monedas con orden y consultar el resultado en la tabla 11.8.

Tabla 11.8: Mutaciones del caos

Resultado	Mutación
XXX	Mutación deformante
XXC	Ataque instantáneo

Tabla 11.8: Mutaciones del caos	
Resultado	Mutación
XCX	Ataque de carga
XCC	Cura del caos
CXX	Aura del caos
CXC	Salto de fase
CCX	Potencia del caos
CCC	No se produce el aumento de nivel

Es importante señalar que el uso de una habilidad del caos supone de hecho una exposición del usuario a la energía del caos, y que por consiguiente debe realizarse una chequeo para comprobar si el personaje aumenta su nivel de caos.

La lista de mutaciones es la siguiente:

Mutación deformante

El personaje solamente obtiene una mutación terriblemente deformante pero sin capacidad alguna. Ejemplos de esto pueden ser varios ojos, una chepa, una segunda boca o incluso una segunda cara, dedos de más, o que sus costillas se abran. No confiere ningún beneficio.

Ataque instantáneo

Uno de los apéndices del personaje muta de forma que es capaz de arrojar un proyectil rápidamente. Pueden ser mutaciones en los ojos, ojos fuera de lugar. También es posible que salga una bola de oscuridad de un órgano protuberante en cualquier parte del cuerpo, que lo segregue como una mucosidad y después lo arroje. También puede obedecer a tentáculos.

Mecánica: El personaje puede activar el poder justo antes de anunciar su ataque convencional. En este caso realiza un ataque extra con el proyectil de caos contra un oponente al que supere en iniciativa. Causa tanto daño de tipo oscuridad como el resultado de arrojar tantas monedas como tres veces la potencia del personaje sumada al nivel de la mutación. Si el objetivo sufre daño debe realizar un chequeo de corrupción.

Ataque de carga

El personaje es capaz de provocar un ataque elemental con tiempo de carga. El ataque puede ser un alientazo de fuego o una proyección de un rayo desde las manos. En todo caso esto siempre va acompañado de una mutación deformante en el miembro del que sale. En el caso del aliento de fuego no habrá labios y las encías estarán quemadas y retraídas, mientras que en el caso de una mano de relámpagos faltará una falanxe en cada dedo, y habrá un hueco claro en ellos.

Mecánica: El personaje puede renunciar a atacar y a arrojar monedas durante todo el turno. En ese caso, en su nuevo turno podrá renunciar a su ataque (de nuevo) para arrojar el ataque de carga. Causa tanto daño de tipo oscuridad como el resultado de arrojar tantas monedas como cinco veces la potencia del personaje sumada al nivel de la mutación.

Regeneración del caos

El personaje es capaz de conseguir que las mutaciones curen a aquellos que las poseen. Este poder viene asociado normalmente a una glándula mutante que necesariamente tiene que abrirse e irradiar

su poder en la ejecución. Esto puede implicar movimientos tan anormales como que la cabeza o el pecho del sujeto se abran en dos o más pedazos. Durante el proceso la sangre negra de los mutados será la responsable de la regeneración.

Mecánica: El personaje renuncia a atacar para usar esta cualidad. Se cura tanto como el resultado de arrojar tantas monedas como tres veces la potencia del personaje sumada al nivel de la mutación.

Aura del caos

El personaje tiene algún tipo de poder psíquico del caos que afecta a los oponentes. Los sujetos con aura del caos normalmente tiene un apéndice con forma atrófica, normalmente en la cabeza (aunque es posible en cualquier parte, como la espalda, un hombro o el antebrazo). Antes del que el aura del caos se active, las venas negras suelen palpar fuertemente en el apéndice.

Mecánica: El personaje renuncia a atacar para usar esta cualidad. Arroja tantas monedas como el nivel de la mutación más dos veces la potencia del personaje. Los personajes que vean superada su voluntad quedan aturridos tantos turnos como la diferencia. Los personajes pueden añadir su corrupción del caos a su voluntad a efectos de resistir el aura del caos.

Salto de fase

El personaje tiene algún tipo de cualidad de teleportación de corto alcance o de desplazamiento anormalmente veloz o extraño. El salto de fase puede obedecer a una capacidad de de descomposición y recomposición de la materia, pero también a una mutación más mundana en la que los huesos se doblen en posiciones extrañas y permitan al personaje movimientos por superficies normalmente imposibles.

Mecánica: El personaje puede usar esta habilidad después de atacar para aumentar su iniciativa en tantos puntos como el nivel de la mutación sumado a su atributo de potencia.

Potencia del caos

El personaje puede realizar actividades anormalmente poderosas. La potencia del caos suele estar asociada a un crecimiento muscular descompensado, y normalmente también asimétrico.

Mecánica: El personaje puede utilizar esta habilidad antes de atacar. En ese caso el personaje arroja tantas monedas como el nivel del poder sumado a su atributo de "potencia" en lugar del valor del atributo correspondiente cuando invierte un punto de aguante.

PODERES

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
Amor		
Enlace	Objetivos: 1 Duración: Permanente	El lanzador se enlaza con el objetivo, aumentando la cantidad de motivación que este segundo recibe.
Sacrificio	Objetivos: Nivel Intensidad: 2 + Potencia + Nivel	Cura a los objetivos, pero el lanzador sufre daño.
Protección benevolente	Objetivos: Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	Los objetivos enlazados con el lanzador dejan de sufrir daño en sus cuerpos. El lanzador lo sufre en su lugar.
Transferencia	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + Intensidad	El lanzador puede transferir atributos suyos a los objetivos, solo a efectos de chequeos de combate y habilidades.
Búsqueda trascendental	Alcance: Nivel (Ver tabla) Duración: Nivel (horas)	El lanzador conoce la situación de los personajes enlazados.
Pureza		
Aumentar la belleza	Objetivos: 1 Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia	Los objetivos tienen una belleza superior.
Espacio purificado	Área: 10m por Nivel Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador crea un área en la que no se producen contagios.
Limpiar la mancha	Objetivos: 1 Intensidad: Potencia + Nivel	El personaje puede limpiar los efectos de la corrupción de Taharda.
Limpiar el caos	Objetivos: 1 Intensidad: Potencia + Nivel	El personaje puede limpiar los efectos de la corrupción del caos.
Calma		
Infundir a la calma	Objetivos: 50 por Nivel Duración: 30 minutos por Nivel Intensidad: 2 + Potencia + Nivel	Todos los personajes en el área escucharán los argumentos de otras personas antes de proceder a atacarlos.
Asimilación	Tiempo pasado: Nivel (horas) Objetivos: Nivel Intensidad: 20% por Potencia	Los objetivos reciben una ganancia de experiencia superior en ganancias puntuales (no de entrenamiento).
Meditación	Duración: Nivel (horas) Intensidad Potencia Objetivos: Nivel	Los sujetos en el área en el momento de la meditación añaden la intensidad a una tirada de habilidad.
Bucle temporal	Duración: Nivel (minutos) Área: 20m por Potencia	El tiempo solo ocurre en una porción del universo.
Caos		
Caos total	Intensidad: Potencia + 2 Duración: Nivel + 2 (turnos)	Los personajes sufren daño y se corrompen.

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
Temible mutación final	Intensidad: Nivel - 1 Objetivos: Nivel	Los objetivos se convierten en defectos.
Lo peor de cada uno	Intensidad: 2 + Potencia + Nivel Objetivos: Nivel	Los objetivos se corrompen si son superados en chequeo de intensidad.
Llamada al defecto	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia	Los objetivos mejoran el nivel de sus mutaciones temporalmente.
Ciclo		
Poder del ciclo	Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia + Nivel	El lanzador puede repetir secuencias de ataque o evitar la muerte de un personaje.
Engaño al destino	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + Nivel	El lanzador puede relanzar u obligar a relanzar tiradas en su presencia.
Mímica	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos)	Las cualidades temporales y aflicciones son copiadas de un sujeto al resto.
Viajar en el tiempo	Duración: Hasta una hora por (Potencia + Nivel).	El tiempo vuelve atrás.
Día del destino	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: 2 + Nivel + Potencia	El personaje puede determinar el resultado de algunas monedas.
Corrupción		
Enfermar	Alcance: Potencia + Intensidad (metros) Intensidad: Nivel Duración: Nivel (horas)	El lanzador porta una temible enfermedad.
Causar dolor	Intensidad: Nivel Objetivos: Nivel	Los objetivos se aturden.
Pudrir	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + Nivel Objetivos: Nivel	Contagia corrupción.
Debilitar	Intensidad: Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel	Los objetivos se cansan.
Corrupción física	Intensidad: Nivel + Potencia + 4 Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel	Durante la duración del poder los objetivos no pueden recuperar vida.
Sanación oscura	Objetivos: Nivel Intensidad: 2 + Potencia + Nivel	Los objetivos se curan y se corrompen.
Creación		
Icono de eternidad	Duración: Potencia + Nivel (ver tabla) Alcance: Potencia + Nivel (km)	Permite lanzamientos mejorados.
Reencarnar	Tiempo muerto: Nivel + Potencia (Ver tabla)	El objetivo se reencarna.

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
	Intensidad: Nivel.	
Invocar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Potencia -1 Intensidad: Nivel + Potencia Seguridad: Nivel	El lanzador trae a un trascendental al reino de los vivos.
Crear objeto	Masa: Nivel (kilos) Duración: Nivel (horas) Alcance: Nivel (metros)	El lanzador es capaz de crear un objeto temporal.
Bendecir creación	Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel Alcance: 50m por Potencia	Los objetivos pueden repetir sus tiradas de manufactura.
Destrucción		
Estallar	Intensidad: Potencia + Nivel Objetivos: Nivel	Los objetos huecos estallan, pudiendo causar daño a sus dueños.
Destruir	Intensidad: Potencia + Nivel + 4 Objetivos: 1 por punto	El lanzador puede causar daño contundente a las armaduras de los objetivos.
Desintegrar	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel	El lanzador puede destruir la materia.
Destrucción total	Intensidad: Nivel + Potencia	Los seres presentes en el lugar tienden a morir inmediatamente.
Elemental		
Ola	Altura: Nivel + Potencia (metros) Amplitud: 100m por Nivel	El lanzador puede convocar una gran ola capaz de destruir ciudades.
Lluvia torrencial	Intensidad: Nivel Duración: Potencia (días) Radio: Nivel + Potencia (km)	El lanzador puede convocar una lluvia de diversa gravedad en función a la intensidad.
Niebla	Intensidad: Nivel Duración: Cuatro horas por Nivel Radio: Potencia + Nivel (km)	El lanzador puede convocar una densa niebla que pueden impedir diversas actividades.
Terremoto	Intensidad: Potencia + Nivel Radio: Nivel (km)	El lanzador convoca un terremoto capaz de destruir edificios.
Huracán	Intensidad: Nivel -2 Duración: Nivel (turnos) Radio: Potencia (km)	El lanzador puede convocar un terrible huracán.
Fauna		
Comunicación animal	Duración: Nivel (horas) Especies: Potencia + Nivel	El lanzador se puede comunicar con las especies animales.
Telepatía animal	Objetivos: Nivel Especies: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Alcance: Nivel + Potencia (km)	El lanzador puede lanzar órdenes telepáticas a los animales de la zona.

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
Poseer animal	Duración: Nivel (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador escapa de su cuerpo y toma el control de un animal.
Mutación animal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + Nivel	El usuario se transforma en animal, recibiendo cualidades animales.
Poder Animal	Especies: Nivel Alcance: 10 km por Nivel + Potencia	Los animales de las especies indicadas acuden a la posición del lanzamiento del poder.
Fin		
Conocer el futuro	Tiempo hacia delante: Nivel (meses) Preguntas: Nivel Alcance: 50km por Potencia	El lanzador puede hacer preguntas sobre el futuro.
Envejecer	Intensidad: Potencia + Nivel +2 Objetivos: Nivel	El lanzador puede envejecer a sus enemigos.
Acelerar el fin	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia	El lanzador acelera la muerte de los objetivos.
Desplazamiento temporal	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	Los objetivos quedan aislados durante la duración.
Acelerar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia	Los objetivos actúan más rápidamente.
Acotación	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia	Los objetivos pueden obligar a sus oponentes a invertir aguante o no.
Flora		
Enmarañar	Duración: Nivel (turnos) Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia	Los objetivos pierden iniciativa y están obligados a gastar más aguante.
Crecimiento incrementado	Intensidad: Potencia Duración: Nivel (meses) Alcance: 10 km por Nivel km por punto	Se multiplica la velocidad a la que crecen las plantas.
Animar plantas	Duración: Nivel + 2 (turnos) Número de ataques: Nivel Impacto: Potencia Daño: Nivel Vida: Nivel + Potencia + 10	Las plantas pueden atacar.
Telepatía vegetal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador puede comunicarse con las plantas y efectuar rastreos.
Curar plantas	Intensidad: Potencia + Nivel + 2 Objetivos (personajes): Nivel	Cura vegetales y personajes.
Ira		

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
Inducir a la ira	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	Los objetivos no se cansan al atacar, pero no pueden invertir cansancio en defenderse.
Inmunizar al dolor	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + Nivel	Los objetivos consiguen más vida y resistencia al aturdimiento.
Fuerza de la ira	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel	Los objetivos incrementan su fuerza
Grito de ira	Intensidad: Nivel + Potencia + Voluntad -3	Aturde a los enemigos.
Golpe de ira	Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	Las manos del lanzador causan cantidades ingentes de daño, pero sufren daño.
Lucha		
Arma bendita	Duración: Nivel (días) Objetivos: Potencia + Nivel	Las armas se vuelven invulnerables.
Armas vivas	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad Nivel + Potencia	Las armas objetivos cobran vida y atacan a los oponentes del lanzador.
Cualidad de combate	Intensidad: Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Potencia	Los objetivos obtienen iniciativa y lanzan más monedas.
Infundir valor	Objetivos: 50 por Nivel Duración: Nivel (horas) Intensidad: Potencia - 2	Todos los objetivos añaden la intensidad a su voluntad a efectos de moral.
Fuerza de muchos	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Potencia	Los objetivos pueden usar los atributos del lanzador, así como las habilidades especiales adquiridas por combate con armas y táctica.
Luz		
Destello	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + Nivel + 2	Ciega a los oponentes.
Luz guardiana	Duración: 12 horas por Nivel Intensidad: Nivel	Una luz brillante del tamaño de una cabeza acompaña al lanzador y crea situaciones aptas para el descanso.
Rayo de luz	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 1	Causa daño de luz.
Luz expulsora	Intensidad: Nivel + Potencia + 4	Aturde a muertos vivientes.
Destruir no muerto	Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia + Nivel	Destruye muertos vivientes.
Material		
Crear reliquia	Intensidad: Nivel + Potencia	Mediante esta capacidad el personaje es capaz de crear una reliquia.

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
Mentira		
Confundir	Objetivos: Especial Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Especial	Crea ilusiones o falsas convicciones.
Esconder	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel Duración: Nivel (horas)	El lanzador esconde objetos o personas de la percepción.
Lobotomizar	Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia + Nivel	Puede borrar recuerdos.
Disfrazar	Objetivos: 1 Duración: Nivel (horas)	Disfraza a una persona para que parezca otra.
Multiplicidad	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos)	Crea ilusiones que confunden a los atacantes.
Muerte		
Llamar muertos	Objetivos: Nivel + Potencia	Levanta a los muertos de la zona y levantarlos como si estuvieran vivos.
Llamar a los espíritus	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + Nivel	Invoca espíritus rencorosos.
Matar	Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia + Nivel + 3	Daña peligrosamente al objetivo.
Festín de la muerte	Objetivos: Nivel Alcance: Nivel + Potencia (km) Duración: Nivel + 2 (turnos)	Tralada la energía de los muertos a los objetivos.
Controlar a los muertos vivientes	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	Permite controlar muertos vivientes, e incluso seres manchados.
Manifestación espiritual	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos se convierten en potentes muertos vivientes.
Nada		
Dispersión	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Dispersa poderes activos.
Disyunción	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Destruye reliquias y envía viajeros planares a su lugar de origen.
Escudo anti sobrenatural	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Duración: Nivel + 2 (turnos) Área: Nivel	Protege de poderes.
Drenaje	Intensidad: Nivel + Potencia + 3 Objetivos: Nivel	Destruye energía de los objetivos.
Sello	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 4	Destruye la capacidad de lanzar poderes de los oponentes.

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
Duración: Nivel + 2 (turnos)		
Odio		
Poder del odio	Objetivos: Nivel Intensidad: Potencia + Nivel + 2 Duración: Nivel + 2 (turnos)	Reduce capacidades de los objetivos.
Orden		
Castigo al caos	Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	Todas las mutaciones caóticas dejan de funcionar.
Fuerza del orden	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos)	Los objetivos tienen ciertas características aumentadas, pero pierden toda su iniciativa.
Equilibrio perfecto	Objetivos: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos)	Potencia a los objetivos equilibrados.
Destierro al caos	Intensidad: Nivel + Potencia + 6	Causa daño a corruptos por el caos.
Oscuridad		
Crear oscuridad	Intensidad: Potencia Duración: Nivel	Ciega a los personajes en combate.
Cegar	Intensidad: Potencia + Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel	Los objetivos pierden ataque y evasión.
La oscuridad interior	Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Nivel (días) Objetivos: Nivel	Crea graves depresiones.
Rayo de oscuridad	Objetivos: Nivel Impacto: Nivel + 1 Intensidad: Nivel + Potencia + 3	Los objetivos impactados sufren daño de oscuridad.
Uno con la oscuridad	Resistencia a la luz: Nivel -4 Daño: Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos)	El personaje se convierte en un espectro.
Protección		
Ropa protectora	Estructura: Nivel + Potencia + 8 Cobertura: Nivel Objetivos: Nivel Duración: Nivel (meses)	La ropa de los objetivos se comporta como una armadura.
Armadura mejorada	Intensidad: Nivel Objetivos: Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	Mejora la armadura de los objetivos.
Incitar a la paz	Intensidad: Potencia + Nivel Duración: 15 días por Nivel Área: 10 km por Potencia	El pueblo se siente más optimista.
Aura protectora	Intensidad: Nivel + potencia + 10 Duración: Nivel + 2 (turnos)	Los aliados están protegidos por el aura.

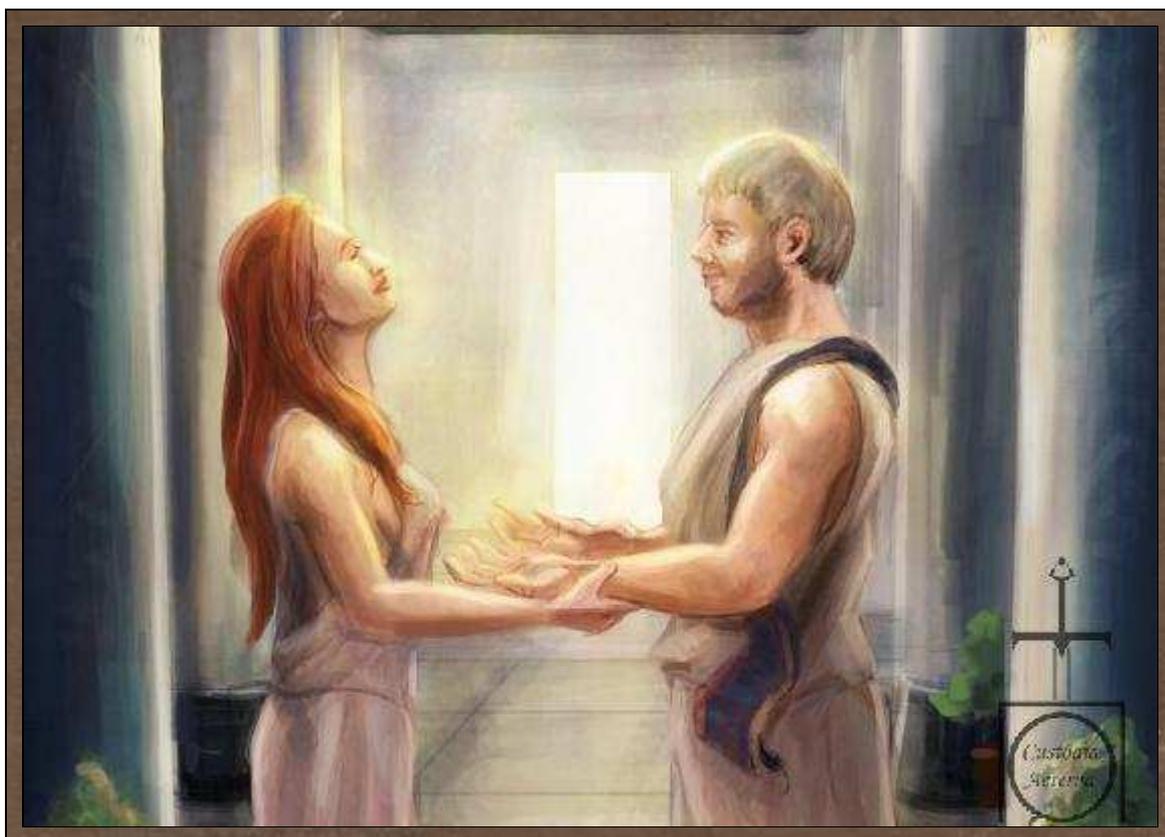
Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
Todo		
Poder del todo	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Permite cierta transferencia de energía.
Verdad		
Conocer la verdad	Preguntas: Nivel + Potencia -2. Duración: Nivel (minutos)	El lanzador conoce la certidumbre o falsedad sobre lo que se le dice.
Zona de alarma	Duración: 2 horas por Nivel Intensidad: Nivel + Potencia Alcance: 10m por Nivel	El lanzador conoce las intrusiones en el área.
Detectar intenciones	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Nivel + Potencia + 3	El lanzador puede conocer los anhelos de cualquier persona durante la duración del poder.
Conocer el pasado	Observaciones: Nivel Intensidad: Potencia + Nivel + 3	Mientras el poder esté activo, el lanzador puede reclamar la información pasada.
Estandarte de verdad	Duración: Nivel (horas) Objetivos: Nivel + Potencia	Los objetivos pueden arrojar dos monedas más cuando invierten un punto de aguante, tantas veces como su voluntad.
Vida		
Regeneración	Objetivos: Nivel Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia	Los personajes recuperan más rápido su vida.
Curación	Objetivos: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 2	Los objetivos se curan.
Inmunizar	Tipos: Potencia -1 Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia +1	Inmuniza al daño.
Defensa de la vida	Objetivos: Nivel Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia	Defiende de muertos vivientes.
Descanso inmediato	Intensidad: Potencia + Nivel -2 Objetivos: Nivel	Los objetivos descansan.

PODER: ENLACE

Esfera: Amor

Parámetro	Valor
Duración	Permanente
Objetivos	1



Mediante este vinculante poder el lanzador crea una conexión sobrenatural empática con un individuo (que no puede ser él mismo).

Cuando ambos concluyen juntos un objetivo que les produzca motivación a los dos, el enlazado recibe un punto de motivación adicional. No obstante cuando el lanzador realiza ritos en los que alguno de los personajes no enlazados no está presente ve sus dificultades incrementadas en uno por cada enlazado ausente.

El lanzador puede usar este poder para romper un enlace en lugar de crearlo. En este caso incrementa permanentemente las dificultades en sus chequeos posteriores de ritos en un punto.

Las personas que realizan enlaces suelen tener un lazo importante que entra en valoraciones personales y muy profundas. Se trata de un poder que es consecuencia de una implicación personal poco frecuente.

Las sacerdotisas de los templos de Liana no son en absoluto prostitutas, si bien es cierto que proveen de favores a aquellos que por variados motivos quieren acudir a sus servicios. Y si bien pretender ser el único hombre de sus vida es simplemente una necesidad, sí existen

momentos en los que si uno no es posesivo y sabe aceptar el amor simplemente como es, puede llegar a establecer el vínculo.

PODER: SACRIFICIO

Esfera: Amor

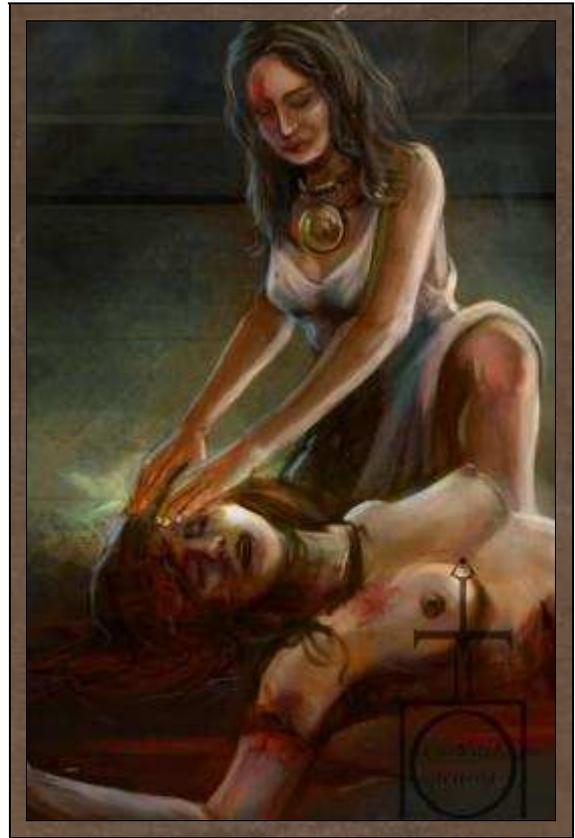
Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	2 + Potencia + Nivel

Mediante este abnegado poder el lanzador repara las heridas sufridas por los objetivos y las transfiere a sí mismo, en un impresionante gesto de amor desinteresado. Este poder tiene su expresión máxima si utiliza el vínculo creado por el poder "enlace", pues en este caso el lanzador no sufrirá daño.

Los objetivos se curan tantos puntos de vida como la intensidad. Posteriormente el lanzador sufre tanto daño como la cuarta parte de puntos curados a personajes no enlazados.

Si los sujetos quedan curados al completo sin consumir toda la curación, los puntos restantes pueden utilizarse para reparar sus objetos, pues la energía del sacrificio recorre paradigmáticamente y en orden las protecciones del individuo.

Hay que señalar que este poder funciona incluso aunque el lanzador muera como fruto del lanzamiento, no existiendo límite la cantidad de puntos de daño que pueda inflingirse. Por ejemplo, un lanzador con voluntad dos resistiría asignarse seis puntos de daño antes de quedar inconsciente. Mediante este poder podría asignarse mucho más que seis puntos, aunque probablemente su cuerpo quedaría destruido en el sacrificio según las reglas de heridas graves.



Luchad, hermanas, luchad con espadas, manos pies y dientes, y más allá. Luchad hasta que el castigo de Najshet penetre en vuestros cuerpos, mutile vuestras lenguas y os arranque los ojos. Luchad aunque nos os quede sangre dentro del cuerpo. Luchad, y tal vez el amor de Liana os permita luchar otro día.

PODER: PROTECCIÓN BENEVOLE

Esfera: Amor

Parámetro	Valor
Objetivos	Potencia
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Este doloroso poder crea un vínculo protector que transfiere los daños que los objetivos pudieran sufrir al lanzador del poder. Este poder utiliza el vínculo creado por el poder "enlace", de manera que no es posible utilizarlo con objetivos que no hayan tenido antes una conexión de ese tipo con el lanzador.

Si uno de los objetivos sufre daño en la armadura, este daño se le transferirá a la armadura del lanzador, aplicándose los números de resistencias de este segundo. En caso de que no tenga armadura o esta haya sido destruida, el lanzador sufrirá el daño en su cuerpo.

Si uno de los objetivos sufre daño en el cuerpo, este daño se le transferirá al cuerpo del lanzador.

En ambos casos se utilizará la fuerza del lanzador al calcular la reducción de daño.

Adicionalmente el personaje sufrirá todos los efectos negativos de poderes que fueran a recibir los objetivos. A este respecto se usa su escudo sobrenatural y otros atributos y cualidades defensivos.



No puedo decir que recuerde muy bien lo que ocurrió, pues todo lo relativo a esa noche está como difuminado. Puedo afirmar que el ataque iba dirigido en mi contra, puesto que me cuesta creer que nadie tuviera nada contra Dafinia.

Sé que la diosa Liana intercedió para salvarme cuando la gentil sacerdotisa recibió las heridas por mí. Rezo con frecuencia, y le ofrezco mi propia vida para que la salve de sus efectos.

-Atribuido a Lardias, adartos eridio.

PODER: TRANSFERENCIA



Esfera: Amor

Parámetro	Valor
Intensidad	Potencia + Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Mediante este generoso poder, el personaje puede transferir sus propias cualidades a aquellos sujetos con los que haya tenido alguna vez un enlace y estén en su compañía. Este poder se basa en el vínculo creado por el poder enlace, y aunque no es necesario que haya uno de estos activado, sí exige que haya existido alguna vez.

El personaje elige puntos de atributos suyos que pasan a estar transferidos a otros personajes solo a efecto de chequeos. La suma de estos puntos nunca puede ser mayor a la intensidad ni a su propio valor en los atributos.

Por ejemplo, un personaje podría decidir transferir dos puntos de fuerza y uno de agilidad a los objetivos. Estos pasarían a tirar más monedas en los chequeos relativos a esos atributos, incluyendo los de las habilidades y los de combate, pero no afectarían a los atributos en sí o a los atributos secundarios que dependan de estos. En el caso citado, los beneficiarios pasarían a tirar más monedas en los chequeos de impacto, daño, esquivas y habilidades, pero no tendrían más peso mano, por ejemplo.

El lanzador pierde las mismas cantidades en los mismos chequeos.

Secuestrar a una furia no debía ser algo complicado, y menos hacerlo con dinero. Pero la mala fortuna quiso que acabáramos aquel trabajo de la peor forma posible, y si bien ver a una mujer recomponerse de las más graves heridas fue una experiencia que no querría haber vivido, menos aún lo fue verla crecida por las energías sobrenaturales de su curandera.

Nunca creería en los terribles dioses Najshet, pero sería de locos negar su poder.

PODER: BÚSQUEDA TRASCENDENTE

Esfera: Amor

Parámetro	Valor
Duración	Nivel (horas)
Alcance	Nivel (ver tabla)

¿Y cual es el mayor deseo que puede ver cumplido una persona que profesa amor sincero?

-Viejo proverbio eridio.

Mediante este sufrido poder el lanzador obtiene información sobre las personas enlazadas.

Particularmente el personaje puede conocer la distancia, dirección, heridas, aflicciones (naturales y sobrenaturales), y sentimientos de los personajes enlazados dentro del alcance del poder.

Para el alcance se debe usar la siguiente tabla:

Puntos	Alcance
1	1 km
2	5 km
3	25 km
4	125 km
5	625 km
6	3.125 km
7	15.625 km
8	78.125 km



Si el alcance es superior a seis el alcance podrá extenderse a otro plano de existencia.

Las personas que realizan la búsqueda trascendental perciben la presencia de los seres enlazados mediante los sentidos sobrenaturales, pero estas sensaciones pueden ser tan fuertes que inhiban los propios sentidos naturales del individuo si la situación le provoca una impresión fuerte.

PODER: AUMENTAR LA BELLEZA

Esfera: Pureza

Parámetro	Valor
Objetivos	1
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel

Mediante este bello poder el personaje puede hacer que los objetivos parezcan más bellos de lo que realmente parecerían ante otras personas.

A efectos de chequeos sociales en los que el aspecto tenga relevancia, el objetivo podrá utilizar la intensidad del poder en lugar de su liderazgo. Particularmente la mayor parte de chequeos de seducción podrán beneficiarse de esta modificación.

Esta mejora de aspecto es sutil y totalmente subjetiva, por lo que las personas que lo reciban no serán conscientes de lo que ocurre, simplemente la persona les parecerá más bella. En caso de que sea un cambio notable tenderán a pensar que ha habido un cambio, pero a priori no sabrán decir cuál.



Las sacerdotisas de Liana que ofician en los templos de cada emplazamiento son pacientes amantes que satisfacen no solamente las necesidades más puramente físicas de aquellos que lo necesitan. Una buena sacerdotisa sabe escuchar discretamente los problemas de un adarto, sabe modular su voz para calmar a un artesano frustrado, puede masajear las piernas de un guerrero cansado y está aleccionada en diversas artes y entretenimientos.

No solamente es su aspecto... pero su aspecto...

PODER: ESPACIO PURIFICADO



Esfera: Pureza

Parámetro	Valor
Área	10m por Nivel
Intensidad	Potencia + Nivel

Mediante este apacible poder el lanzador crea un área segura de corrupción del caos y de Taharda.

Es necesario que en el momento del lanzamiento no haya ningún foco de contagio de alguna de estas aflicciones, pero más allá de esta exigencia no hay ninguna circunstancia en la que no pueda usarse.

Una vez lanzado, cuando un personaje vaya a sufrir contagio del caos o de Taharda en el área el contagio no se producirá, en su lugar la intensidad se reducirá en un punto. Cuando la intensidad llega a cero el poder concluye.

Este poder puede se ancla un punto del espacio en lugar de al lanzador. Este no puede disiparlo de forma normal.

Alrededor de ellas hay algo que le despierta a uno tranquilidad y reposo. Es la seguridad de que nada malo te va a ocurrir.

A la mañana siguiente la influencia de Liana se ha deshecho y el mundo vuelve a ser un lugar gris.

PODER: LIMPIAR EL CAOS

Esfera: Pureza

Parámetro	Valor
Objetivos	1
Intensidad	Potencia + Nivel

Mediante este limpio poder el personaje puede limpiar la mancha del caos de un objetivo. Esta eliminación se produce de forma que las venas negras y las mutaciones desaparecen del cuerpo. Por desgracia el estado de salud del personaje empeora de forma permanente.

El lanzador arroja tantas monedas como la intensidad. Por cada tres éxitos puede eliminar una mutación del objetivo, en tanto que el personaje no esté totalmente corrupto.

Por desgracia la eliminación de corrupción implica la eliminación de la mutación y de todas las venas negras, por lo que el estado de salud del personaje empeorará. Este tendrá un punto de vida menos, y un punto de aguante menos permanentemente. A largo plazo esto puede conllevar un estado de inconsciencia perpétuo de forma acorde a las reglas.



Hay aflicciones para las que ni la medicina ni los rezos a Armeniam sirven para nada. Es ante estos males cuando debes dirigirte a los dioses Najshet, y debes hacerlo mediante una de sus sacerdotisas de Liana.

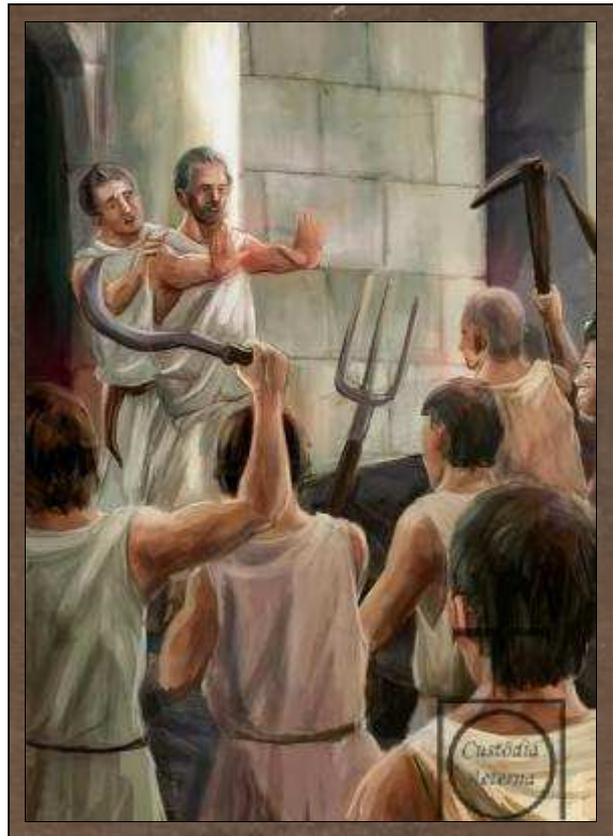
PODER: INFUNDIR A LA CALMA

Esfera: Calma

Parámetro	Valor
Objetivos	50 por Nivel
Intensidad	2 + Potencia + Nivel
Duración	30 minutos por Nivel

Mediante este tranquilizante poder el lanzador predispone a todas las personas que puedan percibir al lanzador a escuchar las opiniones de los otros antes de embarcarse en acciones que puedan impedir esa expresión de opinión en ese tema, o en general, particularmente entrar en combate con ellos.

Si la intensidad supera el escudo sobrenatural de los sujetos en el área, estos escucharán lo que cualquiera tenga que decir. Esto no impide en absoluto que lo ataquen, solo le da algo de tiempo para superar malentendidos o convencerlos definitivamente.



A efectos del chequeo de intensidad, debe usarse el escudo sobrenatural del líder de la congregación, de haberlo. En caso contrario el mejor sistema es usar la media.

Este poder no puede usarse para ganar tiempo con charlatanería: en cuanto los objetivos se aperciban de que no están recibiendo información nueva podrán retomar sus actuaciones violentas.

Este poder queda anclado a la zona en la que se lanza y no se desplaza con el lanzador. Este tampoco puede darlo por concluido de forma alguna.

La multitud rebelde corrió como en otras regiones a deponer al adartos, o incluso a acabar con su vida. Estaban equipados con herramientas de labranza y no hubieran sido rival para el ejército, pero su número elevado, y fue evidente que cometerían una locura.

Sin embargo Agerian se interpuso en su camino y solicitó un momento de cordura para recapacitar lo que estaban haciendo. Todos se sorprendieron y se escucharon lo que el profesor tenía que decir. y aunque el adartos no tuvo una sola palabra, convenció a todos los rebeldes de que volvieran a sus casas. Sin él creo que habiéramos hecho algo de lo que nos habríamos arrepentido.

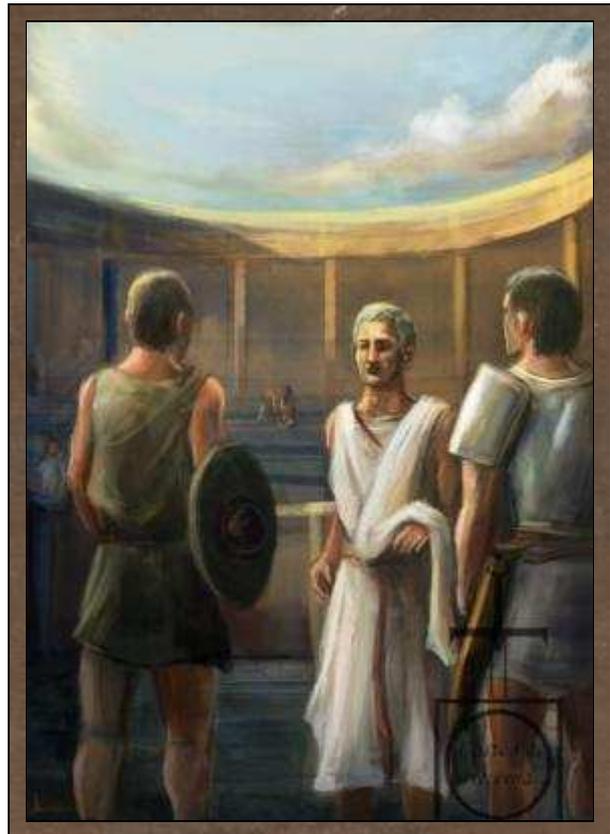
PODER: ASIMILACIÓN

Esfera: Calma

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	20% por Potencia
Tiempo pasado	Nivel (horas)

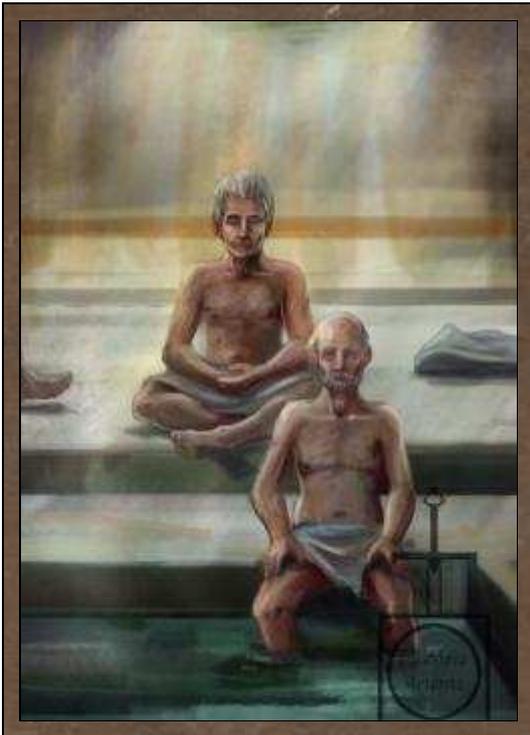
Mediante este clarificador poder los objetivos adquieren más experiencia para sus habilidades gracias a un estado de objetividad superior. Para los no acostumbrados a este estado mental, la sensación podrá provocar una confusión posterior variable. Probablemente se refieran a ese momento como algo importante que marcó su experiencia en el asunto, y lo recordarán por encima de muchos otros.

La ganancia debe estar temporalmente localizada en un tiempo anterior no mayor al especificado por el parámetro del poder.



En todas partes debería existir alguien como él, una persona a la que todos escuchan: soldados, campesinos, religiosos... alguien con quien hablas y te da una perspectiva en la que no habías pensado.

PODER: MEDITACIÓN



Esfera: Calma

Parámetro	Valor
Intensidad	Potencia
Duración	Nivel (horas)
Objetivos	Nivel

Este preparador poder facilita una visión clara y precisa a los objetivos que mediten al alcance perceptible del lanzador.

Para que haga efecto es necesario estar un tiempo meditando igual a diez minutos por cada punto de intensidad junto al punto de lanzamiento. No es necesaria la presencia del sacerdote, aunque es usual.

Los personajes que realicen un chequeo de habilidad después de haber meditado podrán añadir la intensidad al número de monedas que arrojan.

Solo se puede aprovechar el bono de meditación en un chequeo de habilidad, independientemente de cuantas tareas se realicen. En tareas de realización más corta que un día se puede efectuar la meditación con una anterioridad de 24 horas como máximo. En tareas más largas, se debe determinar un momento paradigmático de la misma y realizar la meditación hasta 24 horas antes.

Este poder no tiene influencia alguna en combate.

Prepárate para ello, se consciente de que vas a estar un rato, y no tengas prisa. Siéntate en una posición en la que estés cómodo, o tumbate de forma que no te molesten las piernas. Debes hacerlo en un sitio con una temperatura suave, y preferentemente silencioso, aunque con el tiempo podrás conseguirlo en cualquier lugar o situación. Entonces debes hacerte consciente de los cincuenta y cuatro puntos de poder del cuerpo, y relajarlos uno a uno, hasta que tu cuerpo se convierte en algo parecido a un guante. Después debes hacerte consciente de los puntos internos, incluyendo tus ojos, tu corazón, tus pulmones y tus intestinos, y relajarlos también. Relaja tu corazón, relaja tu respiración. Tómame el tiempo que te haga falta, no te preocupes, y tampoco te preocupes si no lo consigues hoy, puesto que podrás intentarlo mañana. Sigue así, un día tras otro, y en un tiempo estarás preparado para comenzar este viaje.

-Agerian, profesor eridio.

PODER: BUCLE TEMPORAL

Esfera: Calma

Parámetro	Valor
Duración	Nivel (minutos)
Alcance	20m por Potencia

Mediante este inconexo poder el lanzador restringe la existencia del tiempo a un área concreta del universo. Puede elegir que el tiempo ocurra solo en el interior del área o solo en el exterior del área.

El área elegida está centrada en el lanzador y no se mueve con él.



Los sujetos que queden dentro del área sin tiempo simplemente verán como las circunstancias del lugar en el que sí ha pasado tiempo cambian instantáneamente.

Los que estén dentro del área con tiempo podrán actuar libremente pero con ciertas restricciones. No podrán entrar en el área detenida puesto que al no haber tiempo en esta tampoco habrá ningún tipo de movimiento. Tampoco se producirá refracción alguna de la luz. Debido a ello los bordes consistirán en un irrompible muro negro sólido con forma de esfera. Esta circunstancia puede llevar al pánico a ciertas personas que no tengan costumbre con estos efectos.

Y de golpe todo lo demás desapareció, y una certeza aterradora apareció ante mí: la de que tendría que enfrentarme a sus argumentos y su mirada, quisiera o no.

Este poder no puede lanzarse en combate ni en ninguna situación en la que haya acción pues interfiere con las energías de la calma.

Los objetos o personas que estén en ambas áreas se considerarán en el área detenida.

Este poder no puede ser interrumpido por el lanzador, ni por su aturdimiento, inconsciencia o muerte.

PODER: CAOS TOTAL

Esfera: Caos

Parámetros

- Intensidad: Potencia + 2
- Duración: Nivel + 2 (turnos)

Mediante este terrorífico poder el caos se cierne sobre el lugar. Las leyes físicas se verán retorcidas al abrirse leves fisuras de la realidad con el más allá. El aire se volverá loco y los objetos volarán para volver a caer. Las formas de vida empezarán a corromperse. Más aún, el caos se abrirá camino desde el interior de las formas de vida, causándoles daño y mutaciones.

Cada turno los personajes en combate reciben tanto daño de tipo perforante como la intensidad. No es posible realizar chequeos de fuerza para reducir el daño, solamente se aplica la resistencia a la armadura si esta no está comprometida.

Los personajes que sufran daño durante la duración del poder deben realizar un chequeo de corrupción del caos de la forma normal.

PODER: TEMIBLE MUTACIÓN FIN

Esfera: Caos

Parámetros

- Intensidad: Nivel - 1
- Objetivos: Nivel

Este lamentable poder desata el caos localizado en sujetos concretos. Los sujetos afectados sufren terribles mutaciones definitivas que los convierten en criaturas del caos.

Aquellos objetivos cuyo Escudo Sobrenatural sea inferior a la intensidad se convierten en defectos. Al final de la duración del poder estos son transportados al más allá, donde permanecerán hasta el fin de los tiempos.

La criatura del caos en la que se convierten depende de la naturaleza del personaje. En caso de no haber una interpretación clara se debe determinar al azar.

La potencia de este poder es tan grande que el lanzador sufre tanto daño como la intensidad, de tipo oscuridad. Si sufre daño, debe realizar tantas tiradas de corrupción de caos como el daño sufrido.

PODER: LO PEOR DE CADA UNO

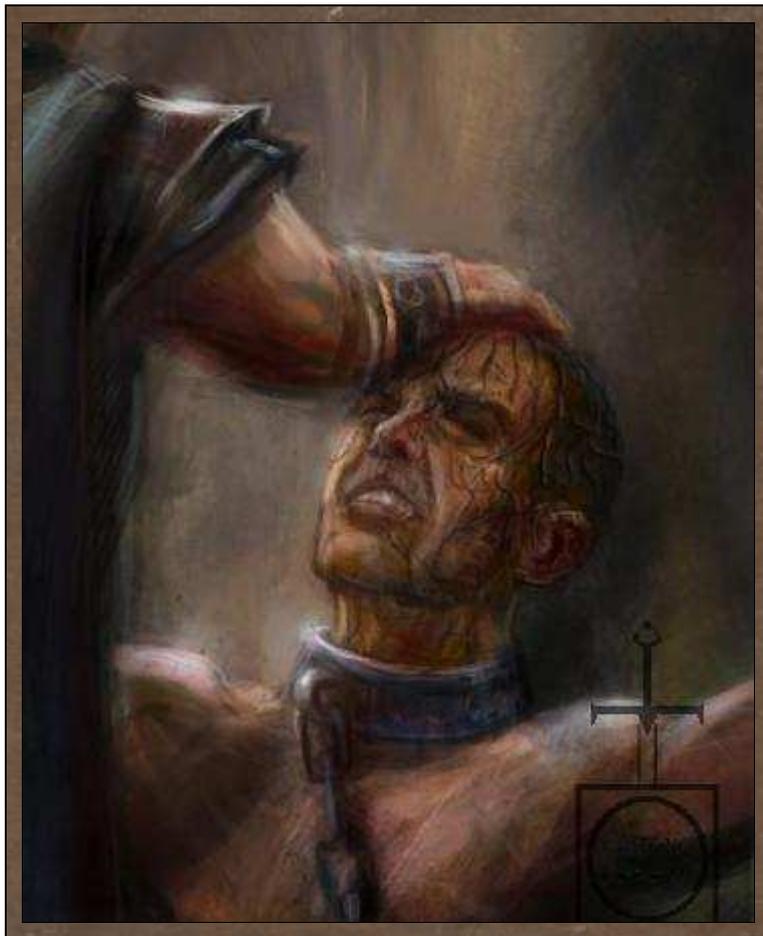
Esfera: Caos

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	2 + Potencia + Nivel

Este paradigmático poder invoca el poder del caos localizadamente sobre los objetivos con intención de que este se corrompan irremisiblemente.

Los objetivos cuyo Escudo Sobrenatural sea inferior a la intensidad deben realizar tantos chequeos del caos como la diferencia.

Este poder puede utilizarse con propósitos de investigación sobre la naturaleza del caos, así como para crear guerreros sobrenaturales.



PODER: LLAMADA AL DEFECTO

Esfera: Caos

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia



Este potenciador poder convoca el caos en una serie de objetivos de forma pretendidamente controlada a fin de que estos vean incrementadas sus características mutadas. Esto va acompañado de un efecto visual en el que estas mutaciones aumentan de tamaño y forma.

Los objetivos, que deben tener al menos una mutación del caos, deben realizar una tirada de corrupción caótica. En caso de no sufrir una mutación, las presentes mejoran sus capacidades en tantos niveles como la intensidad durante la duración del poder.

Visualmente las mutaciones del personaje serán más poderosas en la cuantía adecuada. Los tentáculos serán más grandes, las masas anormales más deformes.

PODER: PODER DEL CICLO

Esfera: Ciclo

Parámetro	Valor
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia

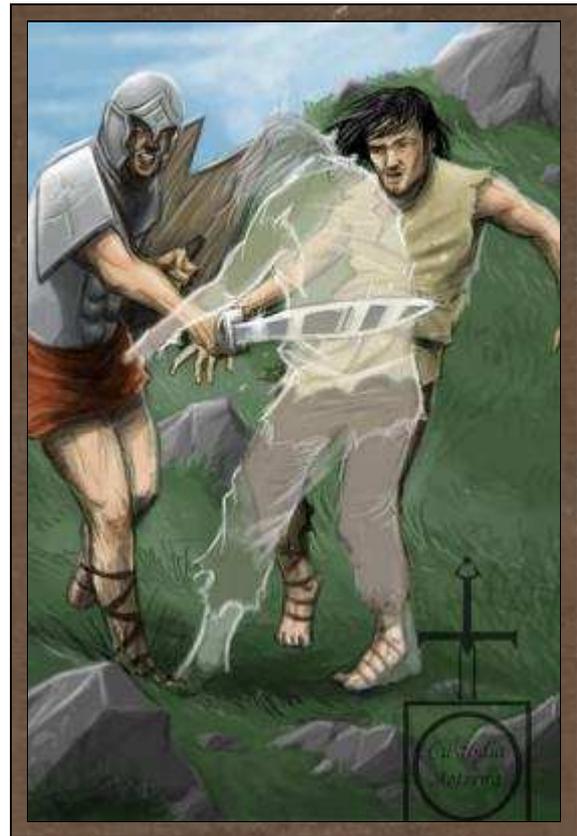
Mediante este inconmensurable poder el lanzador puede alterar el devenir de los acontecimientos. El personaje puede volver atrás un brevísimo instante de tiempo para cambiar un acontecimiento concreto. Para ello tiene que tener conocimiento sensible de los hechos, es decir, estos tienen que ocurrir dentro de su percepción sensible.

Durante la duración del poder el personaje puede revertir una acción concreta tantas veces como la intensidad. Puede:

- Repetir toda la secuencia de un ataque. Los puntos de aguante serán revertidos al inicio del ataque, y se volverán a tomar todas las decisiones del ataque. El resultado de esta nueva secuencia sustituye a la anterior.
- Evitar la muerte de un personaje. En este caso el personaje tendrá exactamente un punto de vida.

Este poder no viene sin coste, no obstante. Las energías del ciclo se cobran su coste en el personaje permanentemente, incrementando en 1 su dificultad para conseguir puntos de energía. Si el personaje no ha utilizado las opciones del poder (repetir la secuencia de ataque o evitar la muerte de un personaje) no sufre la pérdida permanente. Esta penalización no es considerada una aflicción y no puede ser revertida por otro poder.

No es aceptable efectuar más de una repetición de una misma tirada o secuencia de combate mediante los efectos del mismo poder.



¿Quieres vivir para siempre? ¿Esquivar a Taharda una y otra vez? ¿Quieres conocer el precio?

PODER: ENGAÑO AL DESTINO

Esfera: Ciclo

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia + Nivel

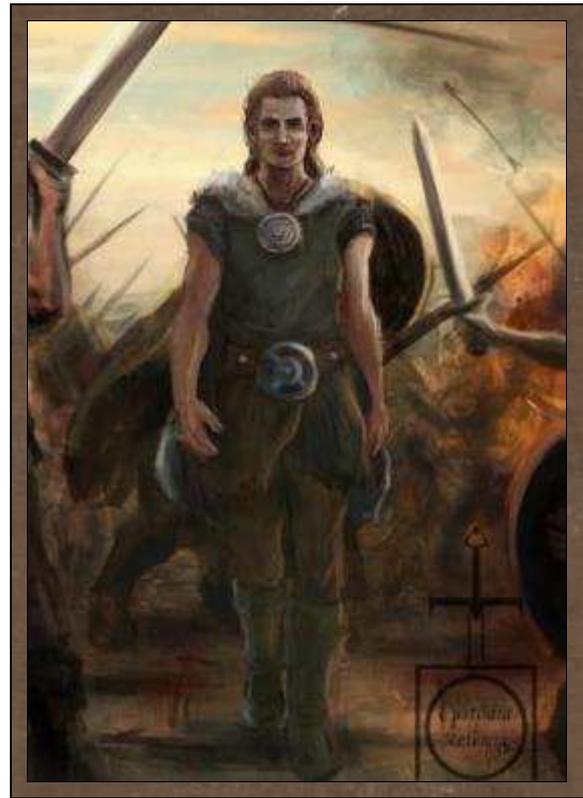
Mediante este arriesgado poder el personaje consigue alterar el devenir del destino. No obstante el uso de las energías sobrenaturales del ciclo es complejo, y el resultado puede ser peor que el que pretendía evitar en un principio.

Durante la duración del poder el lanzador puede relanzar o hacer relanzar cualquier tirada que no sea una de habilidad en su presencia, una vez. El segundo resultado es obligatorio, aunque sea más desfavorable al lanzador que el primero.

No es aceptable repetir o hacer repetir una tirada que ya ha sido repetida por este poder.

El poder acaba cuando se han repetido tantas tiradas como la intensidad, o cuando se cumple la duración, lo que ocurra antes.

El uso de este poder tiene sus efectos permanentes. Una vez acabado el poder, el Creador podrá obligar al personaje a repetir una tirada en las mismas condiciones.



No es frecuente encontrar a un fiel de Sigvaur en batalla. Cuando aparecen suele ser síntoma de que algo muy importante está ocurriendo, y se vuelven de importancia terminal en los acontecimientos. Son hombres determinados de alta moral que destacan de forma perceptible. Y después de estos hechos, desaparecen durante largos periodos de tiempo, aumentando aún más su leyenda.

-Graud Taunori, capitán dormenio.

PODER: MÍMICA

Esfera: Ciclo

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel

Este extraño poder reproduce las extrañas energías del ciclo de un individuo a los objetivos.

Cualquier efecto beneficioso de poderes que el objetivo origen tenga será trasladada a los otros objetivos.

Las cualidades que el sujeto origen adquiera a posteriori serán también recibidas por los objetivos, aunque no impedirá que los sujetos objetivo adquieran otras.



Si bien hay pocas cosas mejores que tener un ulekaiz cerca, también hay pocas cosas peores que tener dos.

-Viejo dicho tírtico.

PODER: VIAJAR EN EL TIEMPO

Esfera: Ciclo

Parámetro	Valor
Tiempo atrás	Hasta una hora por (Potencia + Nivel)

Mediante este dramático poder el lanzador puede volver hacia atrás el tiempo a un momento no más lejano que lo especificado por la duración. Todos los sucesos ocurridos posteriormente al tiempo atrás simplemente no han ocurrido. El estado de las partículas se revierte a ese momento, excepto que todos los personajes que vieran la ejecución del poder conservan los recuerdos del tiempo no acontecido.

El regreso temporal ocurre en toda la existencia. No obstante en los lugares en los que las acciones de los implicados no afecten, todo ocurrirá de la misma forma.

Este poder no viene sin coste, no obstante. Las energías del ciclo se cobran su coste en el personaje permanentemente, incrementando en 1 su dificultad para conseguir puntos de energía. Si el personaje no ha utilizado las opciones del poder (repetir la tirada de habilidad, repetir la secuencia de ataque o evitar la muerte de un personaje) no sufre la pérdida permanente. Esta penalización no es considerada una aflicción y no puede ser revertida por otro poder.



Aclaración: Este poder permite teóricamente regresar a un momento intermedio del combate. No obstante si el Creador no recuerda exactamente el estado del combate en ese momento puede obligar al jugador a volver al principio del combate u otro momento que sí recuerde.

PODER: DÍA DEL DESTINO

Esfera: Ciclo

Parámetros

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	2 + Nivel + Potencia



Este centrador poder acota las posibilidades de éxito del lanzador y garantiza su óptima su posición en el ciclo de forma que todas sus acciones tienen una certeza de éxito según sus designios.

Durante la duración del poder, antes de que se lance cualquier moneda en presencia del lanzador, este puede evitar su lanzamiento y decidir si es un éxito o un fracaso.

Después de alterar tantas monedas como la intensidad, o cuando acabe la duración, el poder concluye.

Las fuerzas del ciclo no vienen sin coste. Deba apuntarse cuantas monedas ha condicionado. Durante el resto de su vida, el Creador podrá obligar al personaje a condicionar monedas de la misma manera y en la misma cantidad que lo hizo él.

¿Y cómo pudo un solo tírtico aparentemente indefenso derrotar a varios soldados armados y escapar de una ciudad con puestos de vigilancia, y simplemente desaparecer? Uno tiene que creer que los dioses tírticos existen tanto como la fundadora.

-Larnin, tenabrius de la cuarta cohorte.

PODER: ENFERMAR

Esfera: Corrupción

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Alcance	Potencia + Nivel (metros)
Intensidad	Nivel

Este apuesto poder afecta a la misma naturaleza de las enfermedades corrompiendo a todos los individuos con una extraña infección que puede ser mortal en heridos, ancianos y niños.

El foco de contagio es sobrenatural y viaja con el lanzador durante toda la duración del poder. Mientras esté activo, el lanzador realiza una tirada de intensidad contra cualquier persona que entre en el área de efecto y que no haya estado anteriormente.

Si la intensidad es mayor que la resistencia del objetivo este se contagia con una

variedad leve de la enfermedad, si es mayor que el doble de la resistencia tendrá una variedad grave, y si es mayor que el triple de la resistencia la variedad será muy grave.

La enfermedad desconcierta a médicos de todo el mundo. Se caracteriza por unas pústulas purulentas blanquecinas que pueden salir en la piel, en las mucosas o incluso el cuero cabelludo, los ojos, o cualquier órgano interno.

La enfermedad remite por sí misma o acaba con el fallecimiento del individuo. No se conoce un tratamiento eficaz.

Todo el mundo en Harrassia conoce a alguien que conoce a alguien que pegó a un niño Najshet y que más tarde contrajo la "infección del desierto". Es muy importante alejarse de los que ya están enfermos, por lo que las casas en las que hay son marcadas con una seña de un círculo y dos rayas.

Parece pues razonable tener especial cuidado con los niños Najshet, y no pegarlos si no es estrictamente necesario.



La incubación de la enfermedad dura aproximadamente un día en el que el sujeto le sube la fiebre conforme aparecen las pústulas. Por ello este poder es absolutamente ineficiente en combate.

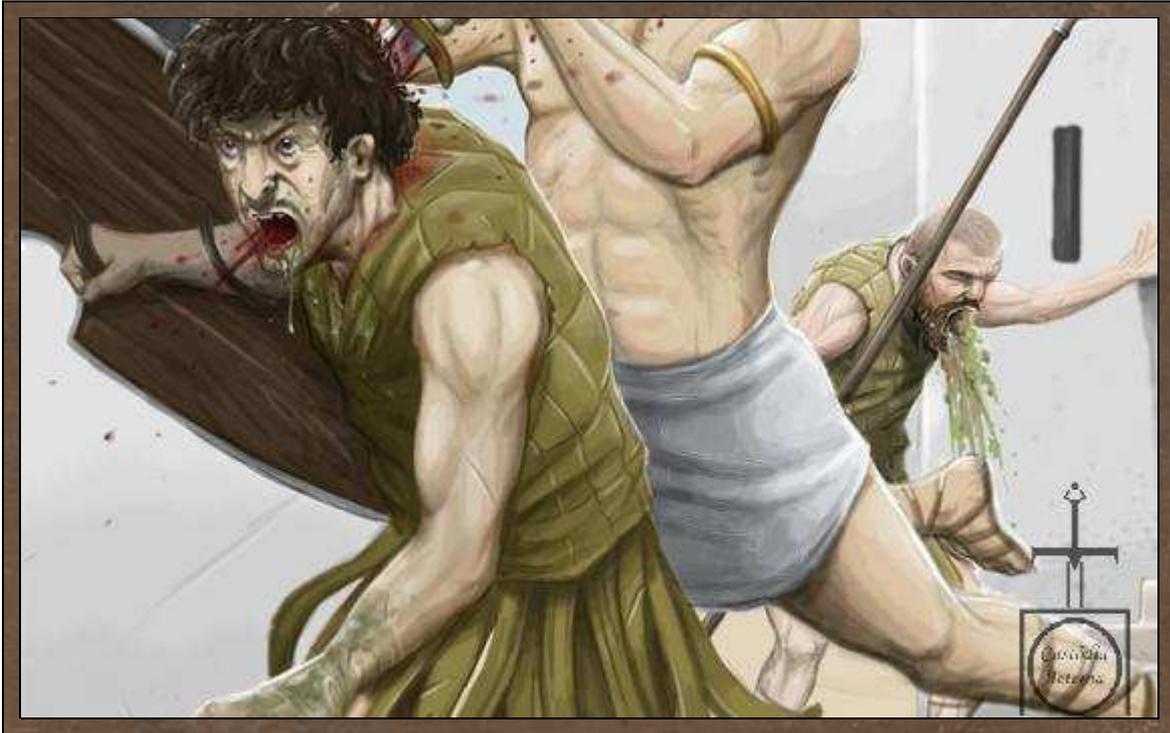
La variedad leve creará pústulas pequeñas, más pequeñas que un dedo de ancho. No acabarán con ninguna persona que no esté debilitada o herida. La convalecencia dura 4 días a los que se resta la resistencia del objetivo.

La variedad grave crea pústulas de un dedo de ancho. Debe arrojarse una moneda por cada punto de vida que el personaje haya perdido con anterioridad, y uno más si el sujeto es anciano o niño. Si el sujeto es muy anciano, deben añadirse dos. Si se obtiene alguna cara el paciente muere.

La variedad muy grave crea pústulas enorme. La fiebre acabará con el sujeto en cuanto se complete

el periodo de incubación, a no ser que se le ponga remedio sobrenatural u ocurra un milagro.

PODER: CAUSAR DOLOR



Esfera: Corrupción

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel

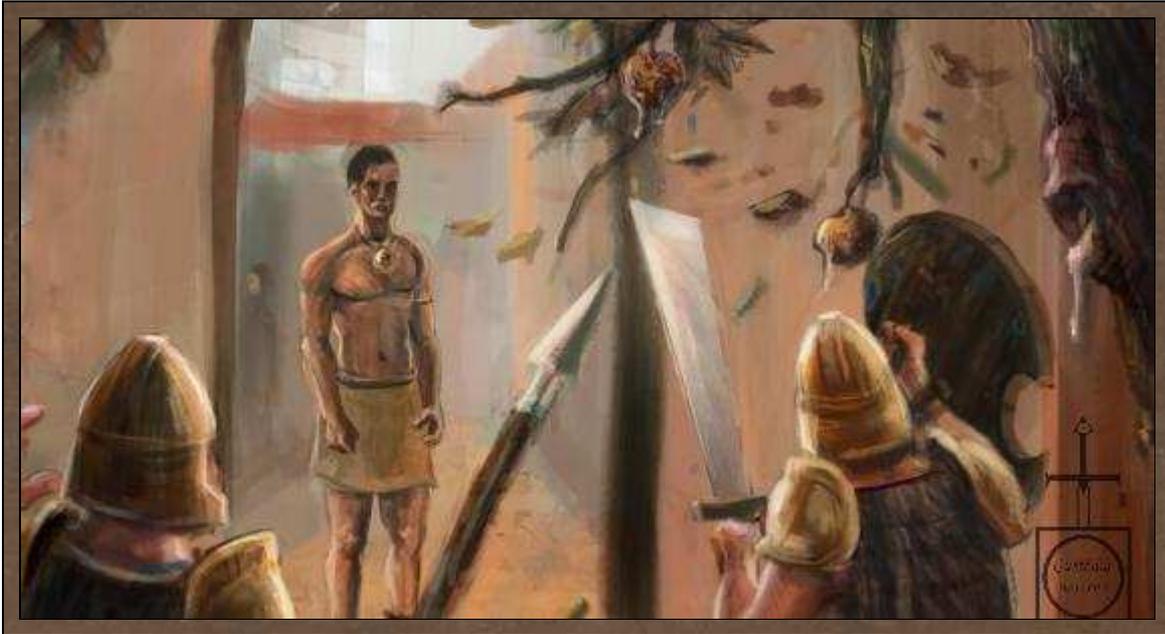
Este incapacitante poder afecta a la naturaleza corruptible de todos los seres de la naturaleza, corrompiendo el contenido de sus estómagos e intestinos, y causándoles una desagradable sensación que puede terminar en vómitos e indisposición temporal

Los objetivos cuya voluntad sea inferior a la intensidad quedan aturdidos tantos turnos como la diferencia, vomitando el contenido de sus estómagos y defecando el de sus intestinos.

Que la comida te sepa a ceniza y el agua no calme tu sed, que tu mujer se acueste con tu enemigo y tu enemigo te traicione, que tus hijos fracasen y mueran, y que tus hijas sean violadas por machos cabríos. Que no puedas resistir el vómito y la diarrea cuando te enfrentes a las espadas.

-Traducción aproximada de maldición Najshet.

PODER: PUDRIR



Esfera: Corrupción

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Potencia + Nivel

No os enfurezcais con aquellos que niegan el castigo de Najshet, pues ellos se enfrentarán a Taharda.

Rezo Najshet.

Mediante este repulsivo poder, las energías de la corrupción afectan a todas las personas incluyendo en sus cuerpos la temible aflicción de la diosa Taharda.

Aquellos objetivos con Escudo Sobrenatural inferior a la intensidad se corrompen un punto parcial cada turno durante la duración del poder. A efectos de esta comparación los personajes pueden añadir su nivel de corrupción al escudo sobrenatural.

Adicionalmente los bienes no vivos cercanos (comida, plantas muertas o incluso madera) se corromperán a una velocidad superior: multiplica por la intensidad el tiempo que pasen bajo el influjo del poder.

PODER: DEBILITAR

Esfera: Corrupción

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Potencia

Este desagradable poder afecta a la misma naturaleza de los pulmones de los objetivos, recubriéndolos de partículas corruptas. Esto hace que la respiración sea trabajosa y cualquier trabajo que se realice, difícil.

Todos los objetivos cuya resistencia sea inferior a la intensidad reducen la cantidad de puntos que pueden gastar cada turno en la diferencia, hasta un mínimo de 0.

El efecto del poder es el mismo que sentiría un fumador (de variada cronicidad en función a la intensidad) o una persona saludable que atravesase una zoma con mucho humo.

Cada bocanada de aire resultaba peor que la anterior. Me agobiaba como si estuviera debajo del agua y quisiera respirar, pero era aún peor porque no había un lugar del que pudiera salir, o un sitio del que alejarme.



PODER: CORRUPCIÓN FÍSICA

Esfera: Corrupción

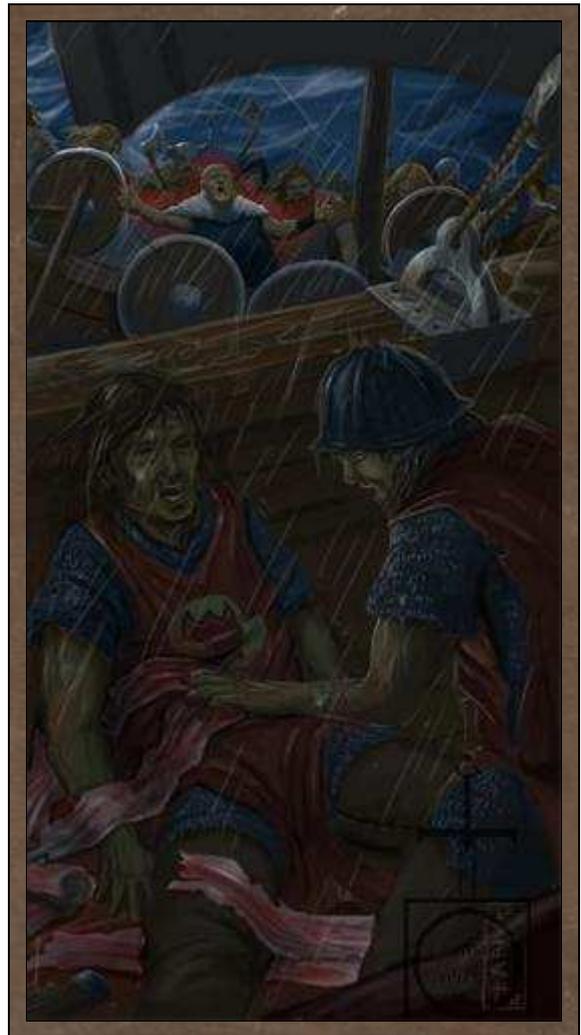
Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 4

Este infeccioso poder afecta a las capacidades curativas del sujeto, suponiéndoles un freno a los puntos de vida que pueda recibir fruto de su propia capacidad o de poderes sobrenaturales de los que pudiera ser efecto.

Los objetivos cuyo Escudo Sobrenatural sea inferior a la intensidad verán las curaciones de las que sean objetivos reducidas en una cuantía igual a la diferencia.

Este poder no hace que el personaje sienta un dolor o aflicción particular, pero sí produce una sensación de debilidad que no afecta a las habilidades motrices, pero sí probablemente a la moral.

Daba igual cuantas vendas pusiéramos, las heridas seguían sangrando hasta que todos uno tras otro iban muriendo. Y aunque tuve pánico de llevarme el más mínimo rasguño que acentuado por la maldición se me llevará al más allá, lo que más nervioso me ponía era ese cántico gunear que se dejaba oír entre los rayos



PODER: SANACIÓN OSCURA



Esfera: Corrupción

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	2 + Nivel + Potencia

Este desconcertante poder reemplaza células, tejidos y órganos dañados con la energía corrupta de Taharda, creando una reparación similar en funcionamiento, aunque no necesariamente en apariencia. Un corte en la piel será cerrado con un purulento y permanente resultado.

Los objetivos se curan un punto de vida por cada punto de intensidad. En caso de que no tengan daño, sus armaduras se repararán con la misma energía oscura y aspecto. Adicionalmente los objetivos añaden un punto decimal de corrupción de la muerte.

El receptor de este poder normalmente no tendrá percepción de la naturaleza oscura de la curación que acaba de recibir, pues la corrupción asociada es muy leve y continuada. No obstante las personas que no sean testigos de una serie de utilizaciones continuadas serán muy conscientes del estado corrupto del personaje conforme los efectos de dicho estado sean aplicables en términos de reglas.

En el mundo hay muchos tipos de pactos con los dioses. Los más duros de ellos son los que precisamente se toman en los peores momentos, con la cabeza caliente por la pérdida cercana.

-Ors, ulekaiz tírtico.

PODER: ICONO DE ETERNIDAD

Esfera: Creación

Parámetro	Nivel
Alcance	Potencia + Nivel (Km)
Duración	Potencia + Nivel (Ver tabla)

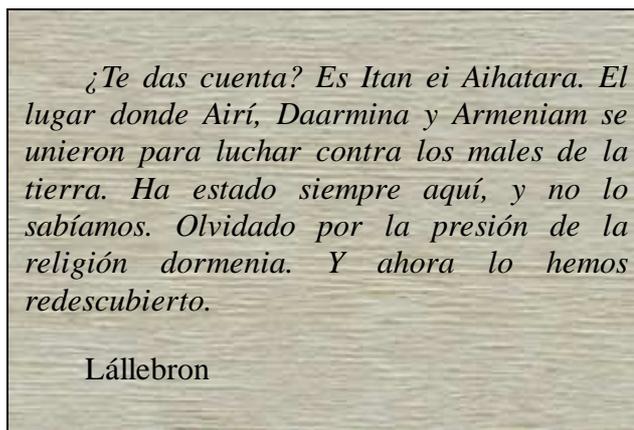
Mediante este titánico poder, la ciudadosa manipulación de la creación permite al lanzador imbuir uno de sus poderes en un objeto que simbolice a su deidad patrona. El objeto de fe debe tener un peso de al menos 30 kilos por cada punto, y sólo puede alojar un icono.

Mientras un personaje lance ese poder dentro del alcance y en una posición más baja que la parte más alta del icono, verá su potencia doblada a efectos de los puntos a distribuir para ese poder.

El poder del icono está asociado a la fuera del dios en cuestión, por lo que será extremadamente probablemente imposible usarlo en contra de los intereses del dios.

El lanzador no puede detener el efecto de este poder de forma normal.

Intensidad	Duración
0	2 turnos
1	4 turnos
2	6 turnos
3	8 turnos
4	10 turnos
5	1 minuto
6	2 minutos
7	4 minutos
8	8 minutos
9	16 minutos
10	32 minutos
11	1 hora
12	2 horas
13	4 horas
14	8 horas
15	16 horas
16	1 día y 8 horas



17	2 días y 16 horas
18	4 días y 8 horas
19	8 días y 16 horas
20	17 días y 8 horas
21	1 mes
22	2 meses
23	4 meses
24	8 meses
25	1 año
26	2 años
27	4 años
28	8 años
29	16 años
30	32 años
31	64 años
32	128 años

PODER: REENCARNAR

Esfera: Creación

Parámetro	Nivel
Tiempo muerto	Potencia + Nivel
Intensidad	Nivel

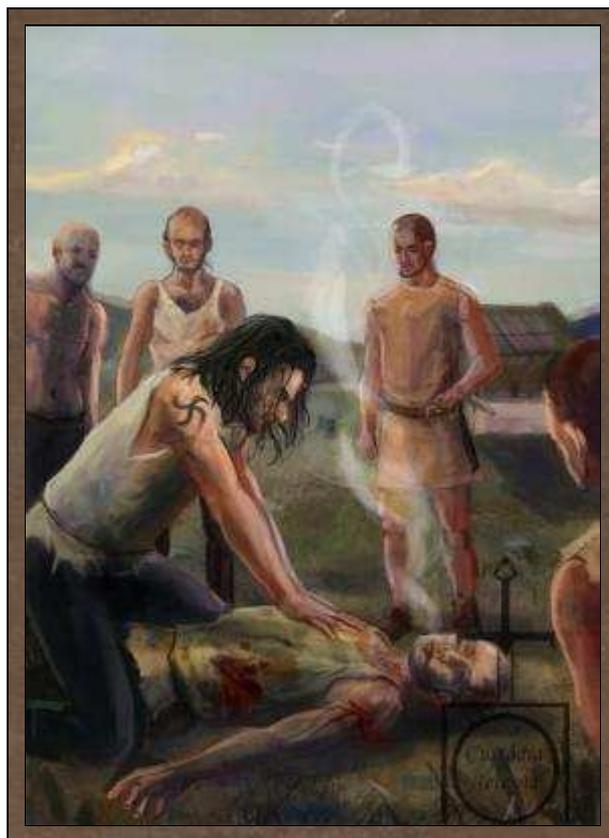
Este positivo poder aprovecha las energías relativas al flujo de la energía para provocar la reencarnación no natural de un ser (llamado objetivo) en un cuerpo designado (llamado receptáculo).

El objetivo es una persona muerta y voluntaria con potencia mayor o igual que dos. Puede contactarse con ella bien mediante su cadáver o mediante su estructura trascendental.

La energía del individuo queda liberada y atada al receptáculo si el Escudo Sobrenatural de este es inferior a la intensidad.

El personaje original puede conservar sus habilidades. Si el receptáculo las tiene a más de dos niveles menos, estas deberán reducirse en un punto. Si la diferencia es mayor que cuatro niveles entonces deberán reducirse en otro punto.

Finalmente el lanzador del poder ve incrementadas permanentemente sus dificultades para conseguir energía en un punto.



Puntos	Tiempo muerto
1	1 día
2	2 días
3	4 días
5	8 días
6	16 días
7	1 mes
8	2 meses
9	4 meses
10	8 meses
11	1 año
12	2 años
13	4 años

Aunque guardaba un respetuoso silencio, no podía dejar de pensar en vengar la muerte de Oienix. No tenía la mente en su sitio, pensaba en la junta revolucionaria, en las armas y la sangre. Pero entonces llegó el ulekaiz y entonó las palabras sagradas de Sylviz. En ese momento mi atención regresó al presente, a la sangre de las heridas de Oienix, y supe que su desfigurado cadáver no representaba el fin de su trayecto.

14	8 años
15	16 años
16	32 años
17	64 años
18	128 años

PODER: INVOCAR

Esfera: Creación

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Potencia -1
Intensidad	Potencia + Nivel
Inseguridad	Nivel

Este complejo poder altera las energías de la creación de la materia para modificar la posición de los objetivos.

Es necesario que el lanzador tenga totalmente clara la identidad del sujeto. Un recuerdo poco claro puede hacer fallar al poder. Como este poder abre fisuras entre el plano de los vivos y el más allá, es posible que un defecto oportunista aparezca en este caso.

Aparecen tantos avatares como objetivos designados de no más nivel que la intensidad.

Por cada objetivo se debe realizar una tirada de tantas monedas como la Inseguridad. En caso de obtener más éxitos que la potencia del lanzador, en lugar de los invocados aparece un defecto oportunista. El lanzador no tendrá ningún control sobre este.

Los afectados aparecen junto al lanzador, a cinco metros como máximo en una posición que contenga bastante espacio libre para contenerlos. Los objetivos no tienen necesariamente conocimiento necesario de las circunstancias de la invocación, y se pueden sentir confundidos.



Habida cuenta de los interrogatorios efectuados a uno de los soldados participantes en el intento de detención del sacerdote tribal conocido como "Hadra", y tras la inspección de las heridas que presentaban, sin duda hay que pensar que al menos una segunda persona oponiéndose a nuestros hombres.

Si creemos la versión de nuestro soldado, una figura de más de siete pies apareció de la nada, frente a ellos, y combatió. Si bien la fuerza de los impactos corrobora su historia, sugiero su cese inmediato.

Así mismo recomiendo la máxima prudencia al tomar acciones contra el citado individuo.

-Parte de un informe harrassiano.

PODER: CREAR OBJETO

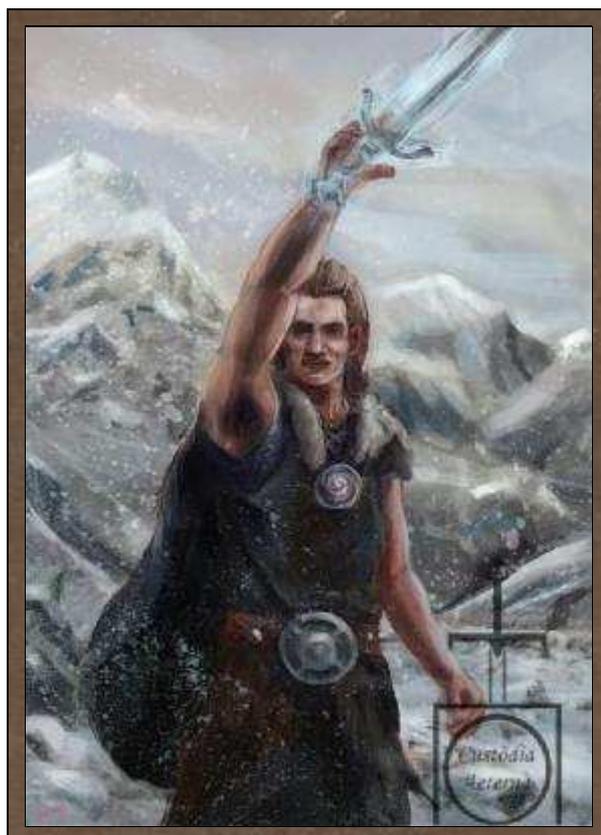
Esfera: Creación

Parámetro	Valor
Masa	Nivel (kilos)
Duración	Nivel (horas)
Alcance	Nivel (metros)

Mediante este transitorio poder, el lanzador manipula las energías de creación siendo capaz de crear cualquier objeto del que tenga conciencia. Estas creaciones, no obstante, son efímeras y desaparecen tras cierto tiempo de existencia.

Es necesario un conocimiento preciso del objeto en cuestión, pues los medios con los que es fabricado se reproducen de forma sobrenatural. El lanzador debe realizar una tirada de la habilidad creativa correspondiente para determinar la calidad del mismo.

El objeto aparece en cualquier posición designada por el lanzador dentro del alcance del poder y en el espacio libre. Este poder puede utilizarse de forma muy dispar y requiere interpretación particular, pero particularmente no podrá ser utilizado para causar daño directamente, por ejemplo, creando un objeto que cause daños inmediatamente dada su posición, o caiga sobre sus enemigos.



PODER: BENDECIR CREACIÓN

Esfera: Creación

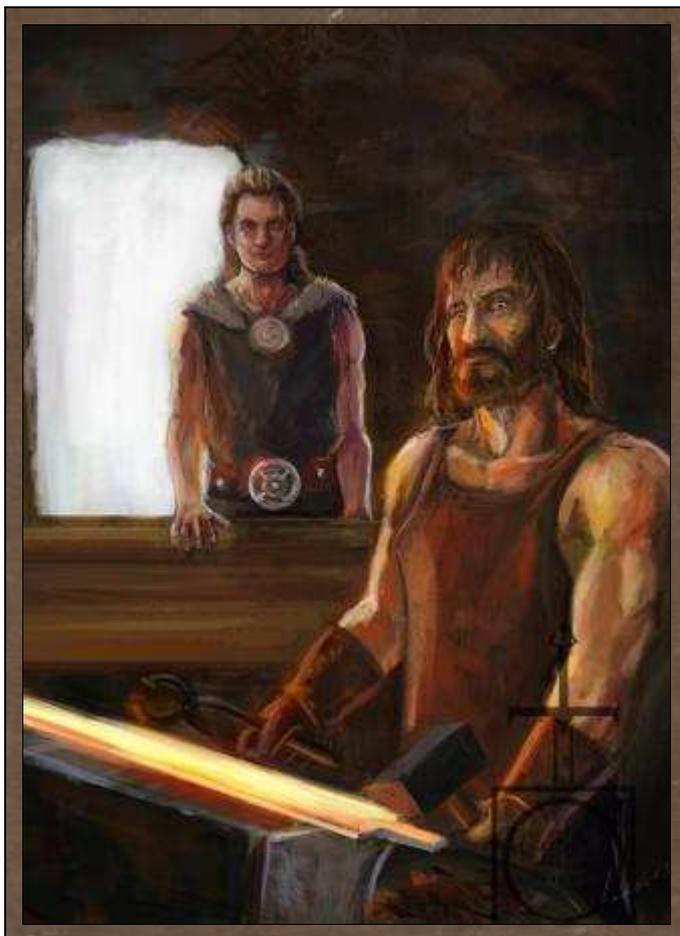
Parámetro	Nivel
Intensidad	Potencia
Alcance	50m por Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este creativo poder el lanzador es capaz de afectar directamente a la inspiración de las personas, y por lo tanto a la calidad de los objetos creados con sus habilidades.

Los objetivos pueden repetir tantas tiradas de habilidades creativas como la intensidad del poder, quedándose con el mejor de los resultados, en tanto que no se alejen de la posición en la que recibieron el poder más de lo marcado por el atributo de alcance.

Este poder no tiene duración. Dura hasta que los objetivos hayan repetido las suficientes tiradas de habilidades creativas, y supone una excepción en la regla que impide que un lanzador repita el mismo poder cuando todavía está activo.

Las personas que son objetivo de este poder sienten un súbito golpe de inspiración, y probablemente ni siquiera puedan resistirlo: los personajes deben utilizar los puntos del poder tan pronto como dispongan de tiempo libre, sin que esto afecte a sus necesidades.



Sus herreros son excepcionales artesanos cuyas armas y armaduras son mejores que nuestras contrapartidas. Y los legendarios Ollvaror son aún mejores.

-Graud Taunori

PODER: ESTALLAR

Esfera: Destrucción

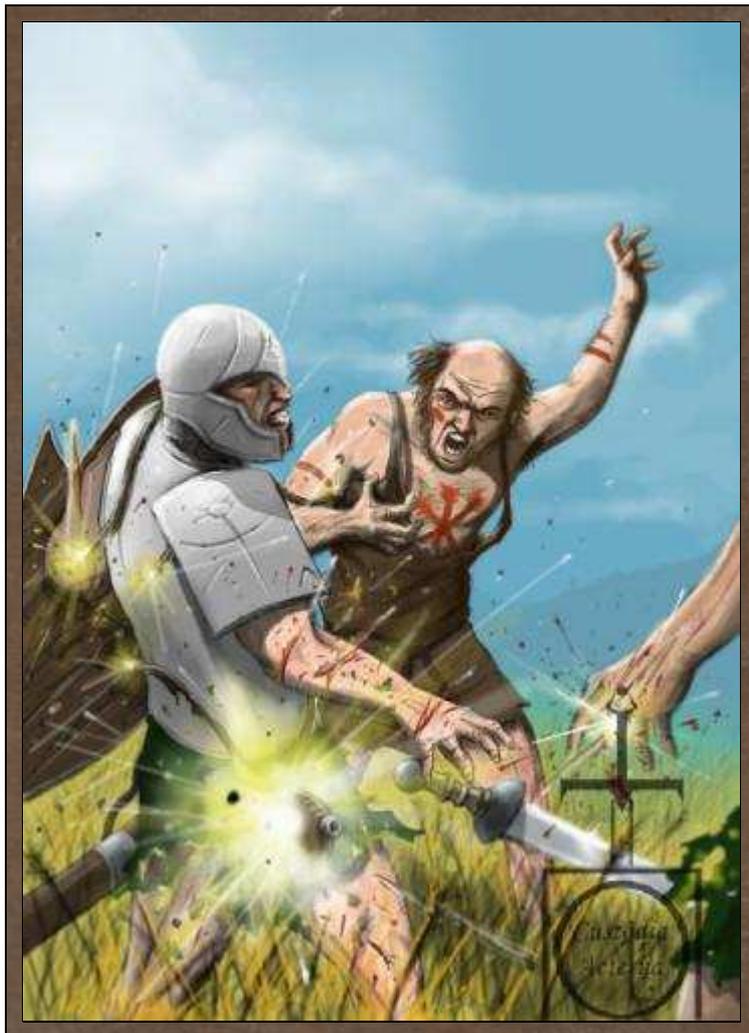
Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

Este violento poder hace que los pequeños objetos no sobrenaturales de menos de un cuarto de kilo de peso estallen de forma inmediata. A pesar de que tengan un peso ligero, la explosión es tan súbita que pueden causar importantes daños, o incluso la muerte.

Causa tanto daño como la intensidad a los objetivos. El tipo de daño es perforante. No es posible reducir el daño mediante una tirada de fuerza, como en combate.

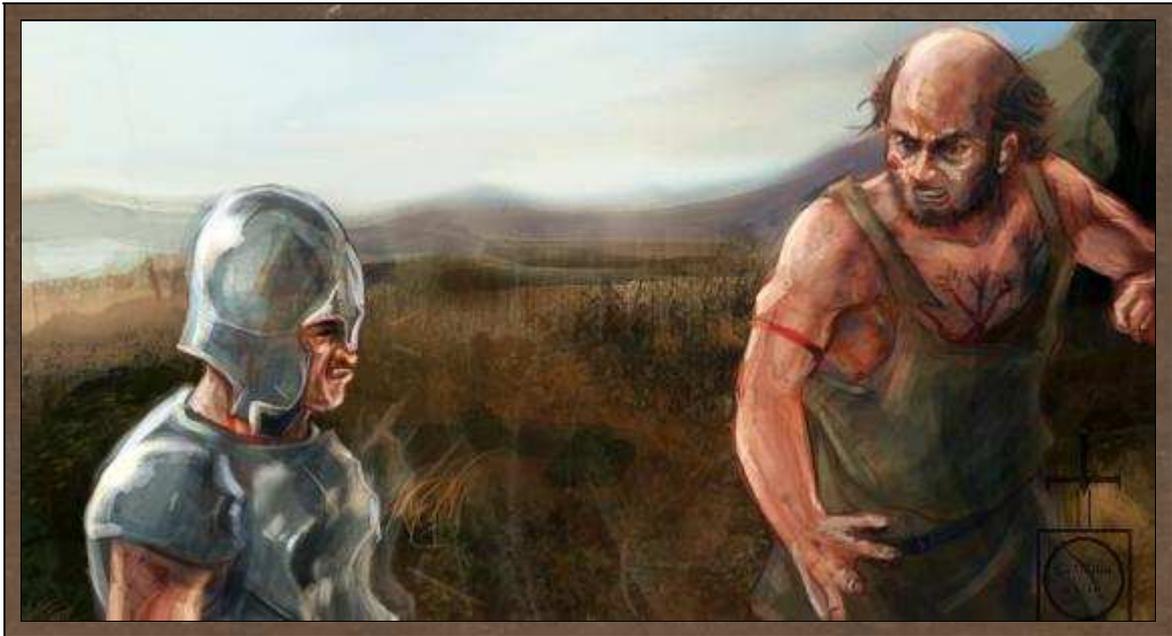
Es posible utilizar este poder de forma creativa para tender trampas: por ejemplo un usuario de este poder podría disponer de todo tipo de botes colgando de cuerdas con un objetivo desconocido por sus enemigos, pero que pueden convertirse en peligros mortales en el momento indicado.

Las reliquias presentan resistencia contra este poder, y no pueden ser afectados por él.



PODER: DESTRUIR

Esfera:



Destrucción

Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel+Potencia+6
Objetivos	Nivel

Solo los cobardes se esconden tras armaduras.

-Dicho tírtico.

Mediante este destructivo poder el lanzador daña permanentemente a los objetos inanimados seleccionados (nunca a personajes vivos). Estos sufren los mismos daños que si hubieran sido golpeados por hombres fuertes con martillos. Sus usuarios no pueden sufrir daños o quedar aturdidos por este daño.

En el caso de armaduras, sufren un impacto contundente (al que se resta la resistencia al daño contundente) igual a la intensidad que no aturde a sus usuarios. En el caso de armas pierden un punto de daño por cada vez que la intensidad supere de forma completa su estructura. En el caso de objetos sin reglas específicas de estructura, estos se rompen en pedazos en función a su masa, siguiendo la siguiente tabla.

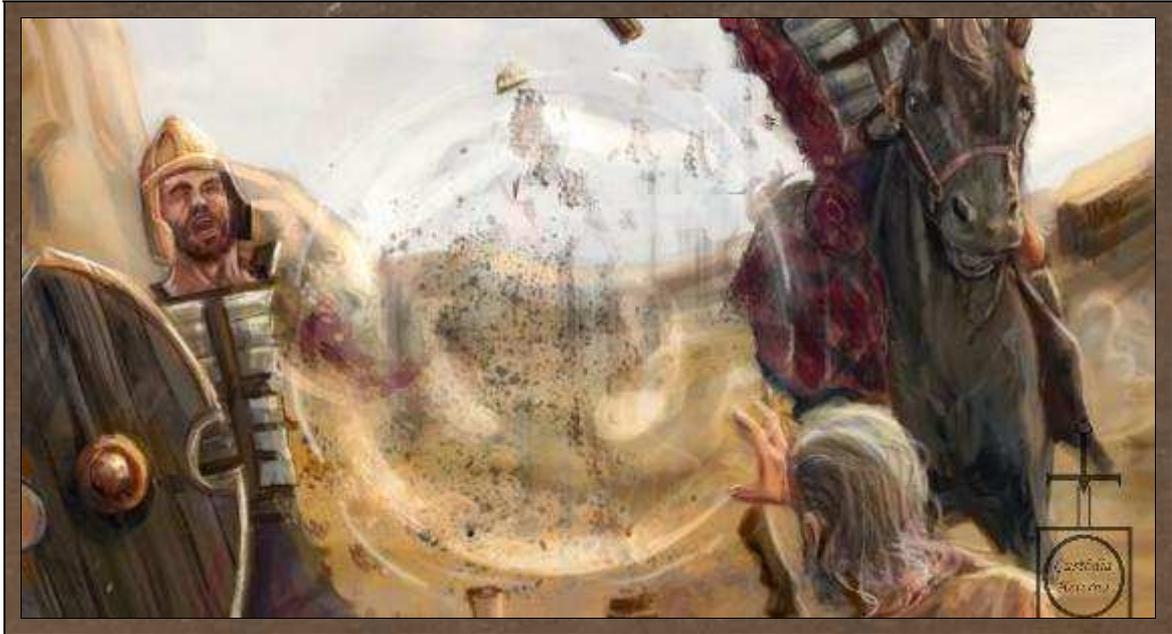
Intensidad	Masa máxima
6	100 gramos
7	300 gramos
8	1 kg
9	3 kg
10	9 kg
11	30 kg
12	100 kg
13	300 kg

14	1000 kg
----	---------

Las reliquias presentan resistencia contra este poder, y no pueden ser afectados por él.

PODER: DESINTEGRAR

Esfera:



Destrucción

Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel
Objetivos	Nivel

Hay algo más terrible que ser alcanzado de lleno por la temible potencia de los dioses, y ser reducido a polvo: ser solo alcanzado a la mitad.

Mediante este definitivo poder el lanzador destruye la materia. Esta queda reducida a un fino polvo que es diluido por el más leve soplido cuando el poder hace efecto. Sus terribles efectos, no obstante, afectan también al lanzador.

Si no hay materia viva, desaparece tanta como 10 veces la intensidad en kg. Los objetivos vivos con inferior Escudo sobrenatural a la intensidad fallecen.

El lanzador sufre daño de tipo oscuridad, tanto como la intensidad.

PODER: DESTRUCCIÓN TOTAL

Esfera: Destrucción

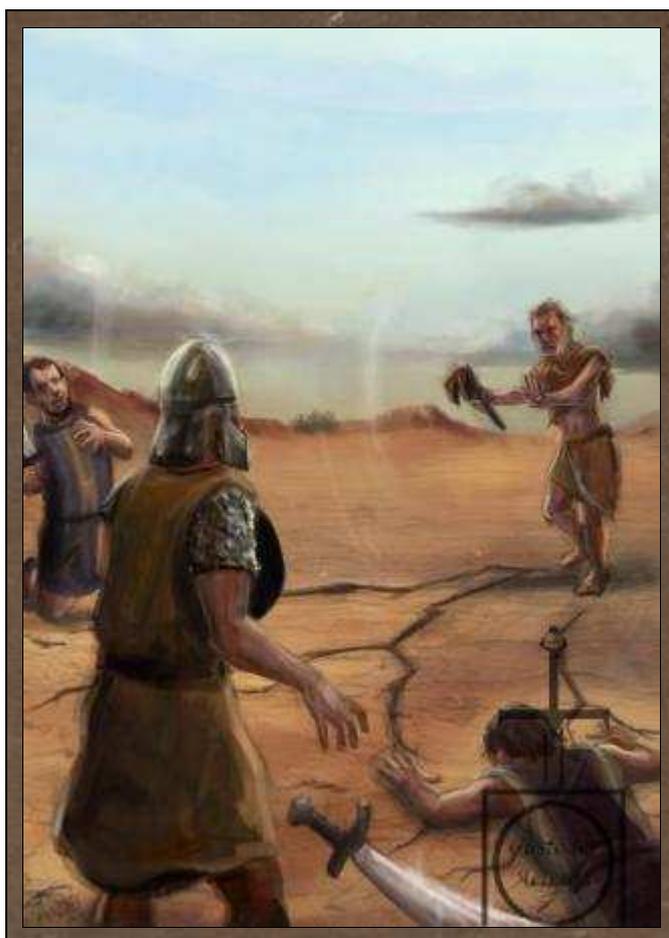
Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia

Este irremisible poder convoca la destrucción total mediante medios poco sutiles, proyectando energías de destrucción en todas direcciones. La destrucción no es muy espectacular en términos materiales, pero sí es rápida y definitiva.

A diferencia de otros poderes no afecta a grandes cantidades de materia, sino que avanza por el terreno sobrenatural dejando salir una leve vibración contra los sujetos que no logran evitarlo. Los objetos sufren fisuras, las personas lesiones mortales en los órganos internos.

Todos los presentes que tengan potencia inferior a la determinada en la siguiente tabla fallecen.

Intensidad	Resultado
15	Potencia 5 o inferior
12	Potencia 4 o inferior
9	Potencia 3 o inferior
6	Potencia 2 o inferior
4	Potencia 1 o inferior
2	Potencia 0



PODER: OLA

Esfera:



Elemental

Parámetro	Nivel
Altura	Nivel + Potencia (metros)
Amplitud	100 metros por nivel

Este temido poder levanta una temible ola de tanta altura y amplitud como determinen sus parámetros desde el lanzador y en la dirección que desee. Esta ola destruirá barcos y poblaciones costeras en relación a su altura.

En algunos lugares de la costa gunear se puede encontrar restos de viejos pueblos que fueron arrasados por olas enormes. Según su leyenda estas olas eran convocadas por sacerdotes beligerantes después de que sus clanes sufrieran un agravio importante.

-Graud Taunori

PODER: LLUVIA TORRENCIAL

Esfera: Elemental

Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel
Duración	Nivel
Radio	Potencia (días)

Este preocupante poder crea una importante tormenta que cae en el área indicada, centrada en el lanzador.

La siguiente tabla indica la intensidad:

- 1: Llovizna simple, incapaz de causar daños más allá de un resfriado.
- 2: Lluvia potente capaz de limitar la visión a una veintena de metros.
- 3: Lluvia muy potente capaz de dañar construcciones simples.
- 5: Lluvia potentísima, capaz de destruir construcciones.
- 8: Diluvio capaz de arrasar todo en la zona.



Rayos y truenos, mano de Sylviz, echa sobre Dormenia, tu lluvia torrencial.

Canción infantil gunear.

PODER: NIEBLA

Esfera:



Elemental

Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel
Duración	4 horas por nivel
Radio	Potencia + Nivel (km)

Por si no es bastante con luchar contra los guerreros gunearos también hay que enfrentarse con nevadas, ventiscas, inundaciones y espesas nieblas que parecen levantarse en su beneficio.

-Veterano dormenio

Este desorientador poder crea una notable niebla que cae en el área indicada, centrada en el lanzador.

La siguiente tabla indica las características en función a la intensidad:

- 1: Niebla leve, capacidad de visión recortada a 100m
- 2: Niebla seria, capacidad de visión recortada a 30m
- 4: Niebla densa, capacidad de visión recortada a 10m
- 6: Niebla extrema, capacidad de visión recortada a 3m. Los luchadores en el área no pueden determinar sus objetivos de ataque, que se determinarán al azar.
- 9: Niebla completa, capacidad de visión recortada a 1m. No se puede combatir, ni hacer casi nada.

PODER: TERREMOTO

Esfera: Elemental

Parámetro	Nivel
Intensidad	Potencia + Nivel
Radio	Nivel (km)

Este sísmico poder crea un horrible terremoto capaz de destruirlo todo.

La intensidad del poder determina a su vez la intensidad del terremoto.

- 2: Nivel 1 en la escala de Richter.
- 4: Nivel 2 en la escala de Richter.
- 6: Nivel 3 en la escala de Richter.
- 8: Nivel 4 en la escala de Richter.
- 10: Nivel 5 en la escala de Richter.
- 12: Nivel 6 en la escala de Richter.
- 15: Nivel 7 en la escala de Richter.



¿Y por qué querría Soid destruir con la furia de la tierra uno de suus templos

PODER: HURACÁN

Esfera: Elemental

Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel - 2
Duración	Nivel (turnos)
Radio	Potencia (km)

Este violento poder crea un vendaval o huracán centrado en el personaje. Como resultado de ello, los personajes con menos fuerza que la intensidad del poder no podrán actuar.

Además todos los objetos ligeros no amarrados serán elevados y caerán al azar en cualquier punto dentro del radio.

*Habéis enfurecido a Syviz,
sentid la fuerza eterna del ciclo.*

-Rolgeijorn



PODER: COMUNICACIÓN ANIMAL

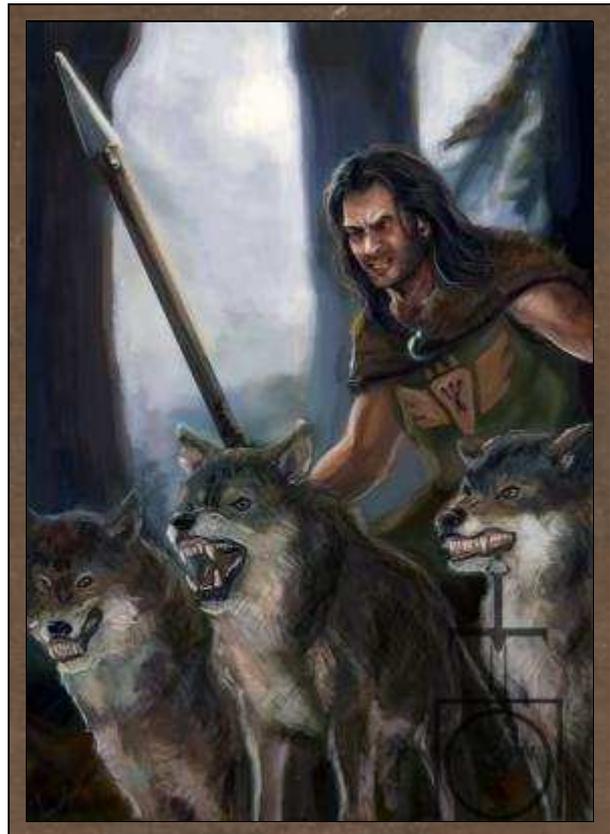
Esfera: Fauna

Parámetro	Valor
Duración	Nivel (horas)
Especies	Potencia + Nivel

Mediante este empático poder el lanzador entrará en un estado de comunicación superior con los animales. Este poder afectará al usuario que comprenderá perfectamente las formas de comunicación sonoras y corporales de las especies, y podrá reproducirlas a la perfección.

Eso no significa que el animal vaya a reaccionar de forma particular reconociendo al personaje como igual o superior, puesto que a todas luces lo verá como anteriormente. Tampoco pasará a comportarse de forma específicamente inteligente.

Las personas que observen el comportamiento del lanzador se sentirán sorprendidas por la perfecta imitación animal que realizará el sujeto, y probablemente se sentirán intimidadas si se trata de una especie peligrosa. Las personas asustadizas no querrán hablar con él durante un tiempo, al menos hasta estar seguros de que vuelve a ser normal.



Es la posición de los hombros, del cuello, de las piernas y de la espaldas. Son los ojos, la nariz y los labios. Es el mismo olor del cuerpo y la velocidad de tu cuerpo. Puedes llegar a entenderlo, pero si no lo intuyes, nunca lo aceptarás y podrás moverte entre ellos como uno más.

-Ergaufr, fiel gunear.

PODER: TELEPATÍA ANIMAL

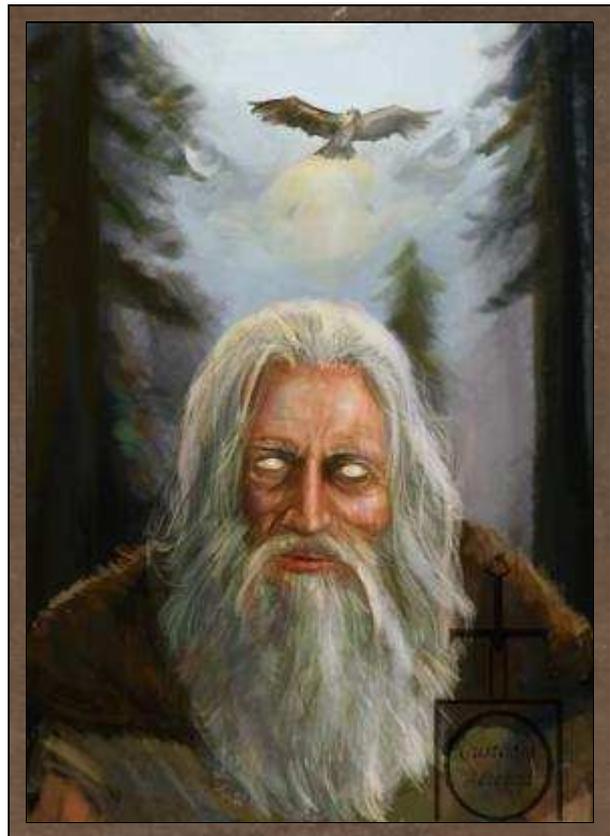
Esfera: Fauna

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Especies	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Alcance	Nivel + Potencia (km)

Este conectivo poder permitirá al lanzador enviar y recibir ordenes telepáticas a los animales de la zona, y recibir respuestas de estos como si estuvieran en el mismo lugar. Esto no garantiza una comprensión, a no ser que también esté presente el poder de "Comunicación animal".

Este poder es especialmente útil para conseguir información sobre la zona, incluyendo por la vía de retirada o posición de personas. Los mensajes, en cualquier caso, pueden ser confusos y estar limitados por la inteligencia de los animales.

En general los que vean al personaje se sentirán confundidos a no ser conozcan su naturaleza sobrenatural, pues este se estará comunicando sin nadie delante. Probablemente pensarán que está loco o poseído.

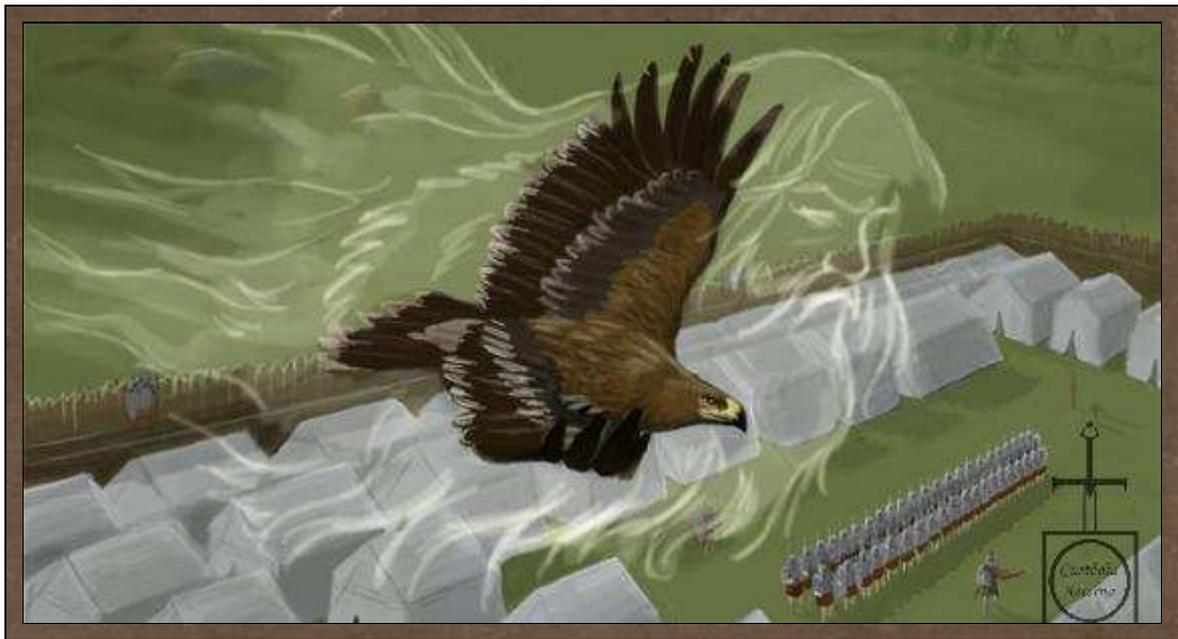


No os impresionéis de que sus druidas tengan extrañas e inexplicables conexiones con los animales, cuando en sus propios mitos reconocen que su diosa practicaba la cópula con ellos.

PODER: POSEER ANIMAL

Esfera: Fauna

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia



Yo he sido cabra, he sido águila, he sido ballena, oso y lobo. La diosa Nadruneb nos lleva por misteriosos caminos para descubrir el significado de nuestra propia existencia.

Mediante este explorativo poder el lanzador puede escapar de su cuerpo y tomar el control de un animal para explorar el mundo desde la percepción de este segundo.

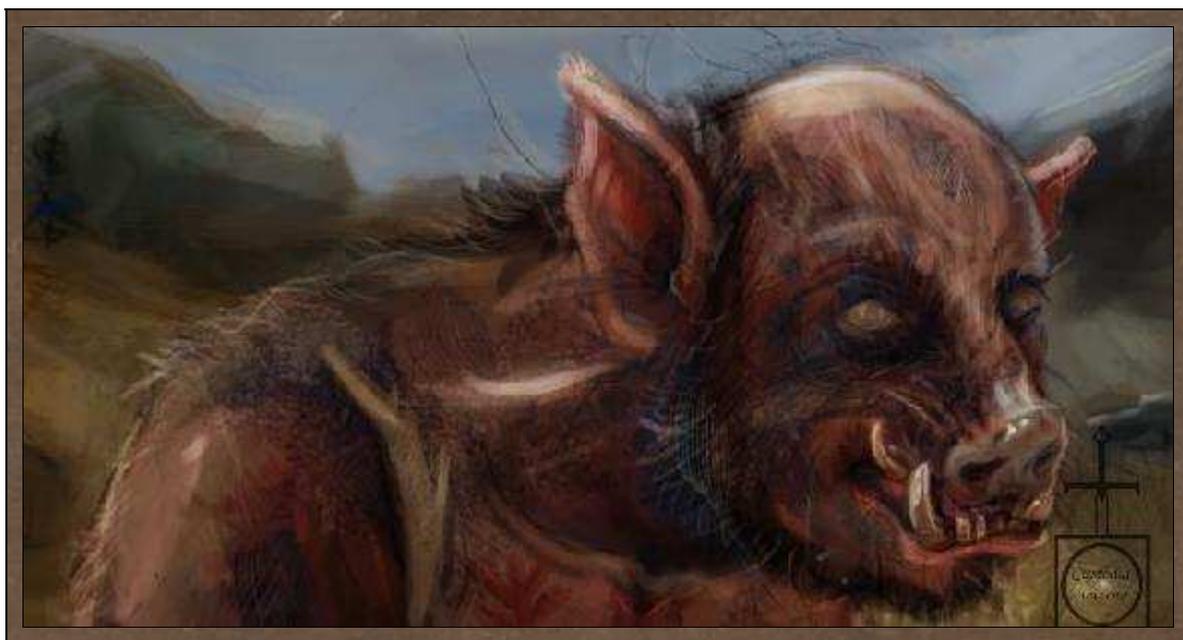
Es necesario que la intensidad del poder supera el escudo sobrenatural del objetivo si este entiende al lanzador como un ente superior.

Durante el tiempo que dure la posesión, el cuerpo del lanzador se queda absolutamente catatónico y deja de percibir nada. Estímulos fuertes pueden llegar a ser percibidos, pero se atenúan un 75% por cada cinco kilómetros de distancia, de forma que a suficiente distancia apenas notaría una puñalada en las tripas.

En su lugar, durante todo el tiempo percibe por los sentidos del animal y recibe toda la información que este recibiera. Toma el control parcial del cuerpo, cobrando, gracias a la energía de la fauna, intuición completa de los movimientos necesarios para hacer todas las actividades naturales y necesarias de la criatura, incluyendo volar, cavar, defenderse, y cualquier uso normal de sus miembros.

No obstante si el lanzador muere en el cuerpo del animal hay una razonable posibilidad de que no pueda volver a su cuerpo, produciéndose el abandono del espíritu. Debe lanzar una moneda por cada cinco kilómetros de separación, produciéndose la muerte al obtener dos o más caras.

PODER: MUTACIÓN ANIMAL



Esfera: Fauna

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia + Nivel

Al usar este atemorizante poder el lanzador cobrará atributos animales que modificarán su cuerpo instantáneamente, transformándolo parcial o completamente en una bestia.

Para realizar la transformación total, la intensidad debe superar el nivel de la criatura. En este caso utiliza la ficha de la criatura como si fuese la suya.

Para realizar la transformación parcial debe obrar de la misma forma reduciendo la intensidad en tres puntos. En este caso siempre se utiliza el mejor valor entre la ficha de la criatura o el del propio personaje.

El personaje tiene conciencia de su personalidad humana, pero cobra ciertos impulsos animales, incluyendo los instintos de estos. Estas combinaciones resultan adictivas para ciertos usuarios del poder, que pueden acabar deseando estar más tiempo en la forma animal que la humana.

Si el personaje elige una especie animal que no haya elegido nunca antes y que no reconozca al personaje como superior, sus dificultades para conseguir energía se incrementan en un punto permanentemente.

PODER: PODER ANIMAL

Esfera: Fauna

Parámetro	Valor
Especies	Nivel
Alcance	10 km por Nivel + Potencia

El uso de este masivo poder crea una llamada que los miembros de las especies en la distancia especificada por el alcance no pueden evitar. Estos viajarán hacia la posición del lanzador hasta que lo alcancen, o se acabe la duración del poder.

La llegada de los animales no garantiza ninguna cooperación con el lanzador, pero establece muchas posibles combinaciones con el resto de poderes de la esfera fauna.

Este poder normalmente conlleva algún tipo de relación con la especie o las especies en cuestión, y es frecuente algún tipo de llamada física en sí misma. Aunque esta puede ser percible en cierta distancia (como un aullido) no es estrictamente necesario que lo sea: las energías sobrenaturales se encargan de difundirla en la distancia dictada por el alcance.



Dicen que una estampida de animales acabó con una caravana de suministros en el otoño del sesenta. Yo digo que los dioses gunearos no obraron al azar.

-Veterano de la invasión dormenia en el territorio de los clanes.

PODER: CONOCER EL FUTURO

Esfera: Fin

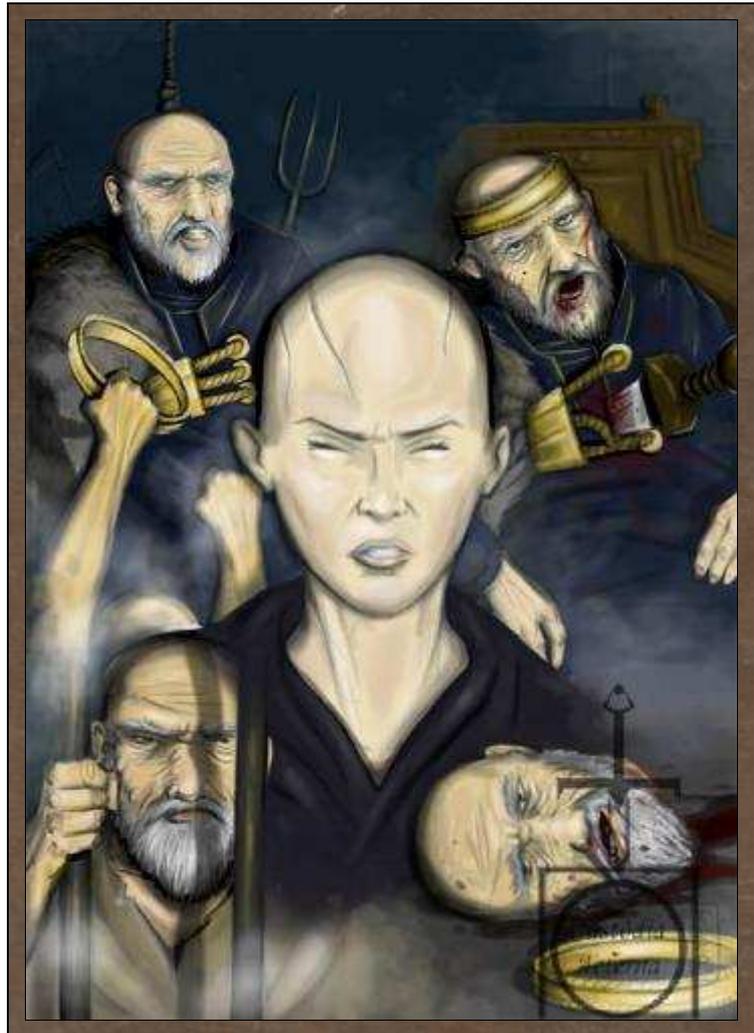
Parámetro	Valor
Tiempo hacia adelante	Nivel (meses)
Preguntas	Nivel
Alcance	50 km por Potencia

Mediante este anticipador poder el lanzador puede conocer el posible devenir del tiempo a medio y largo plazo en función a los sucesos que pueda él y otros realizar. Las percepciones son extrañas, pues van cambiando en función a unas actitudes u otras, y no son en ningún caso precisas, obteniéndose una estimación probabilística de los diferentes sucesos.

Dentro del marco de una partida de rol, el lanzador puede realizar preguntas al Creador especificando el estado en el futuro de un objeto o persona en las circunstancias en curso, o teniendo en cuenta cambios en su actitud o en la de otros. Las respuestas no tienen por qué ser precisas, pero de alguna forma deberían ser estimaciones probabilísticas sinceras.

El marco resolución de las respuestas no puede exceder ni la duración en tiempo hacia adelante, ni el alcance: la información se limitará a sucesos ocurridos dentro del alcance del poder y de la duración máxima.

Las visiones varían de persona a persona, y su interpretación puede ser un ejercicio mental en sí mismo dignas de una ciencia propia todavía sin desarrollar.



Él me hace conocer los futuros en todos mis sentidos. Los veo con los ojos, sobreponiéndose al presente en una progresión de imágenes. Los oigo, a veces sin reconocer si realmente están ocurriendo ahí. Puedo sentirlos en mi piel, como una humedad de la que no se puede escapar. Hasta los olores configuran pistas para interpretar la marca de Haradon.

PODER: ENVEJECER

Esfera: Fin

Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia +2
Objetivos	Nivel



Este vil poder afecta a la materia viva restringiendo el número de años que puede estar con vida. El envejecimiento se produce de forma casi instantánea (en cuestión de segundos), para el pavor de los presentes.

Los lanzadores con inferior Escudo Sobrenatural a la intensidad del poder envejecen tantos años como la diferencia.

Los efectos de este envejecimiento sobrenatural no son inmediatos (tardan unos segundos), pero sí tremendamente veloces e indudablemente irreversibles una vez iniciado el proceso. Se formarán arrugas, aparecerán canas, y cualesquiera que fueran las consecuencias del paso del tiempo.

Pocos terrores son superiores a la maldición del envejecimiento, pues este llega inflexible e inevitable en su debido momento.

-Neldar III.

PODER: ACELERAR EL FIN

Esfera: Fin

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Potencia

Este abominable poder enlaza una terrible maldición sobre los objetivos, acelerando su fin a pasos agigantados. Los objetivos simplemente empiezan a sufrir lentamente peligrosas lesiones que muy probablemente acaben matándolos.

Los objetivos sufren cada turno tanto daño de oscuridad como la intensidad del poder.

Este poder es percibido en los objetivos como un dolor en una zona concreta que se va extendiéndose por todo el cuerpo según pasa el tiempo. Cuando el poder concluye, este dolor no desaparece, sino que se mantiene hasta que los daños son curados de forma normal.



Los agentes de Erriad no estaban tranquilos. Era normal: se dirigían a detener y acusar de brujería a una mujer que había curado y atendido a prácticamente todos los miembros de la comunidad, y cuya generación había estado presente en todos los pártos del último siglo, al menos. Era de esperar una resistencia importante, y ellos solo eran cinco.

Pero el corrector no parecía nervioso. Su pulso estaba firme, y bajo aquellos ojos blancos parecía persistir la misma terquedad y sabiduría que estaría presente el día que Soid volviera al mundo de los vivos y destruyera a sus enemigos con la espada de fuego. Sus oponentes lo percibieron, y cayeron presas de un dolor incapacitante. Los agentes los miraron, sorprendidos, comprendiendo que la fuerza de sus propios brazos y la entereza de sus mazas era en verdad más frágil que un suspiro. La detención se realizó, y sus hombres supieron que estaban liderados por un hombre bendito.

PODER: DESPLAZAMIENTO TEMI

Esfera: Fin

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

Este perturbador poder hace aparecer un orbe oscuro alrededor del objetivo, que está en un universo separado durante la duración del poder.

En verdad este poder hace una manipulación del tiempo para el sujeto, eliminando por completo todo su tiempo. Los extraños efectos de esta circunstancia incluyen que el contacto con él sea completamente sólido e irrompible, y que solo se vea la más absoluta oscuridad.

Los objetivos cuyo Escudo Sobrenatural sea inferior a la intensidad están en el estado de suspensión mientras dure la duración del poder.



¿Que qué ocurrió? ¿Que parpadeaste!

-Laszai

Para las víctimas la sensación es muy confusa, pues para ellos simplemente es como si de golpe las circunstancias hubieran cambiado. No tendrán ninguna percepción del tiempo desaparecido, lo que puede llevarles a sufrir todo tipo de consecuencias psicológicas, sobre todo si la pausa ha sido prolongada y no tenían conocimiento de estar siendo objetivos del poder.

PODER: ACELERAR



Esfera: Fin

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Potencia

De tarde en tarde aparece una persona que desafía a lo hipotético, incluso a la lógica, y que consigue hacer realidad sueños imposibles.

Mediante este apresurador poder el lanzador altera el tiempo de los objetivos que pasan a tener unos reflejos fuera de lo común. Añaden la intensidad a su iniciativa. Una vez por turno pueden arrojar un número de monedas adicional en una tirada de combate igual al atributo relevante.

Los beneficiarios de este poder lo percibirán como un incremento de sus reflejos y habilidades motrices, pero sentirán también un cansancio desmesurado si abusan de estas circunstancias.

PODER: ACOTACIÓN

Esfera: Fin

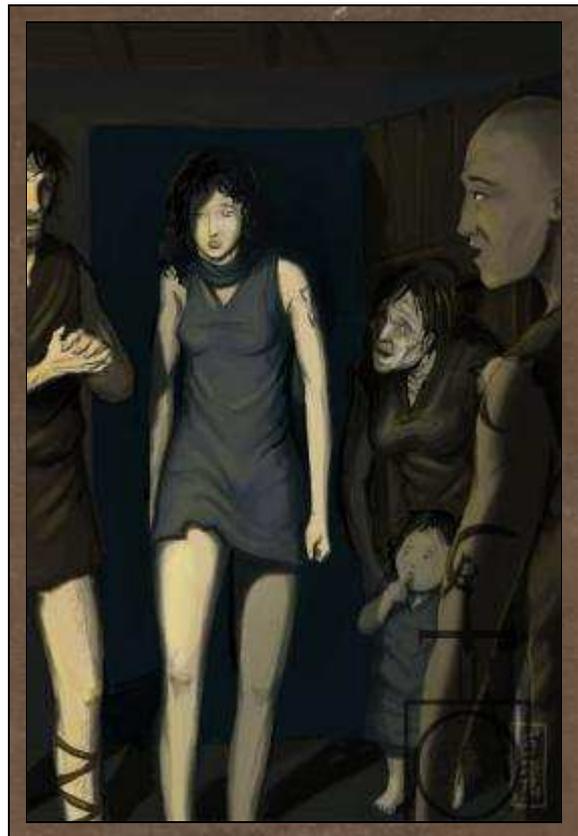
Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Potencia + Nivel

Mediante este enfocador poder el lanzador acota las posibilidades de un objeto voluntario, concentrando su éxito vital en ese momento temporal.

Tantas veces como la intensidad el objetivo puede obligar a sus oponentes a invertir o no invertir aguante (en golpes que involucren al lanzador).

Cuando el poder acabe, cualquier oponente del personaje puede hacer lo mismo con este (a discrección del Creador).

Los objetivos del poder no tendrán la sensación de que las cosas les salga mejor por casualidad de las circunstancias (como en poderes de "ciclo") sino que percibirán como si estuvieran mucho más centrados en las tareas a realizar.



De los muchos pesares que la responsabilidad me hizo ejercer emergí cansada de cuerpo, mente y alma, y aunque los viejos me aplaudían y los jóvenes me admiraban, tuve total certeza de que había contraído una deuda con el destino que algún día se saldaría en mi contra.

-Laszai

PODER: ENMARAÑAR

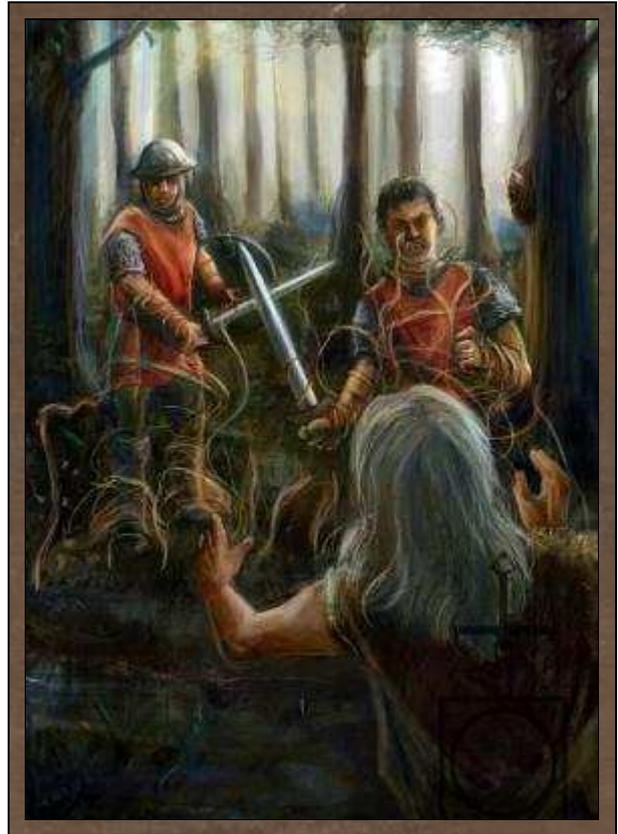
Esfera: Flora

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel - 1

Debido a este entorpecedor poder las raíces de las plantas cercanas surgen de la tierra con unas fuerzas y un vigor impropias de su naturaleza pasiva, capturando a todos los sujetos objetivo. La fuerza de las raíces no los inmoviliza de forma efectiva, pero molestan en gran grado, reduciendo la eficiencia de sus movimientos. La iniciativa de los objetivos se reducen en la intensidad. Si la intensidad es superior a su fuerza no pueden invertir puntos de aguante.

Es prácticamente imposible evitar los efectos de este poder si no se está volando: el crecimiento de las raíces es tan acelerado y denso a lo largo del área que atraparán los pies se quiera o no.

Las raíces surgiendo de la tierra tienen un aspecto bastante terrible y pueden inducir al pánico a personajes de poca voluntad (1 ó 0) que no conozcan los efectos. Es difícil (aunque no imposible) confundirlo con manifestaciones del caos.



PODER: CRECIMIENTO INCREMI



Esfera: Flora

Parámetro	Valor
Duración	Nivel (meses)
Alcance	10km por Nivel
Intensidad	Potencia

Hemos intentado todo por intentar igualar la producción de Pergalia. Hemos copiado sus técnicas una por una, hasta hemos recogido su agua y su tierra, pero nada. Ya solo queda por pensar que están benditos.

Mediante este vigorizante poder todas las plantas cercanas crecen y se reproducen a una velocidad anormalmente rápida, casi a ojos vista dependiendo de la intensidad, repoblando un área vacía en cuestión de horas sin consumir por ello más agua o recursos.

La velocidad a la que crecerán en el área definida por el alcance se mutiplicará por $1 + \text{Intensidad}$ durante la duración del poder.

Este poder se puede utilizar para multiplicar la producción de frutos o cosechas en lugar de la velocidad a la que lo harán. En ese caso las plantas crecerán más vigorosas y productivas, o simplemente en mayor número.

Este poder no se ancla al lanzador sino al lugar del lanzamiento, y no se interrumpe por su aturdimiento o muerte en ningún caso.

PODER: ANIMAR PLANTAS



Esfera: Flora

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Número de ataques	Nivel
Impacto	Potencia
Daño	Nivel
Vida	Nivel + Potencia + 10

Este agresivo poder le permite a los objetivos vegetales moverse con libertad. Estos no lo hacen movidos por un sistema nervioso propio (dado que no lo tienen), sino por el del lanzador.

Las acciones que se pueden realizar incluyen agarrar a un ser que pase cerca, golpear con una rama, dejarse caer, o cualquier otra que implique la deformación o ruptura del ser (lo que puede implicar incluso un disgusto de los dioses).

En ningún caso el ser puede desenraizarse y desplazarse.

A efectos de combate, se creará un personaje manejado por el lanzador. Este tendrá iniciativa 0, número de ataques, impacto, daño y vida determinados por las variables del poder. No puede ser aturdido, y comparte los puntos de aguante y atributos con el lanzador. No se le pueden asignar o retirar impactos mediante el uso de habilidades tácticas. No puede asignar más de un ataque al mismo objetivo.

No se debe subestimar a los druidas gunearos en su terreno. Los que lo hacen no tienen oportunidad de aprender la lección.

PODER: TELEPATÍA VEGETAL



Esfera: Flora

Parámetro	Valor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Todo el que quiera internarse en el desierto debe contar con un buen guía, y no hay mejor guía que un nativo de las tribus. ¿Y a quién recurre un guía cuando está perdido? A sus sacerdotes.

Este comunicativo poder permite al lanzador comunicarse con las plantas. No obstante, salvando alguna especie extrañísima que posea sistema nervioso, sólo recibirá sensaciones muy simples, pero podrá utilizarse para intuir la presencia de un intruso.

Así mismo, sólo puede enviar señales de igual simpleza, si el vegetal no tiene sistema nervioso central.

La utilidad de este poder consiste en recibir información sobre los sucesos que hayan ocurrido anteriormente. Considera a este respecto hacer una tirada de rastrear con tanto valor en la habilidad como la intensidad. La información que llegará será como si se hubiese inspeccionado de forma minuciosa la zona que va recorriendo.

Si el nivel de plantas es bajo (por ejemplo, una ciudad) la intensidad se reduce a la mitad. Si no hay plantas en absoluto no se puede usar.

Para que el personaje pueda inspeccionar el lugar debe estar relativamente tranquilo. Lo usual será que cierre los ojos y que parezca totalmente ausente mientras percibe las sensaciones del lugar, aunque puede llegar a ser posible hacerlo con distracciones si se superan tiradas de concentración adecuadas.

PODER: CURAR PLANTAS

Esfera: Flora

Parámetro	Valor
Intensidad	2 + Potencia + Nivel
Objetivos (personajes)	Nivel

Este sinérgico poder manipula las energías de la naturaleza incluyendo con ello a todas las formas de vida.

Los seres vegetales de las especies determinadas por el lanzador ven sus heridas curadas. A este efecto la masa total de vegetales no puede ser mayor que 100 kg por punto de intensidad.

Adicionalmente, todos los objetivos vivos dentro del área se curan tantos puntos como la intensidad, siempre que haya especímenes sanos de alguna especie seleccionada dentro del área. Las energías de la vida no hacen distinción y repararán tanto sus heridas como las armaduras dañadas.

Los personajes se sentirán algo extrañados, pues aunque no resulta invasivo, si produce la extraña sensación de que las plantas en cuestión acarician y crecen en torno a sus pies, e incluso que se introducen en los poros de su piel hasta sus mismos pulmones. Aunque no se causará daño alguno, la experiencia suele impresionar al que no la ha tenido con anterioridad.



Solo aquellos que cultivan la tierra una y otra vez, dejándose la piel y el sudor en las hazadas pueden llegar a comprender la tragedia que supone un incendio.

Osmina

PODER: INDUCIR A LA IRA

Esfera: Ira

Parámetros	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Potencia

Este legendario poder al que hacen referencia textos y leyendas de múltiples culturas impone un estado de ira duradera a los guerreros.

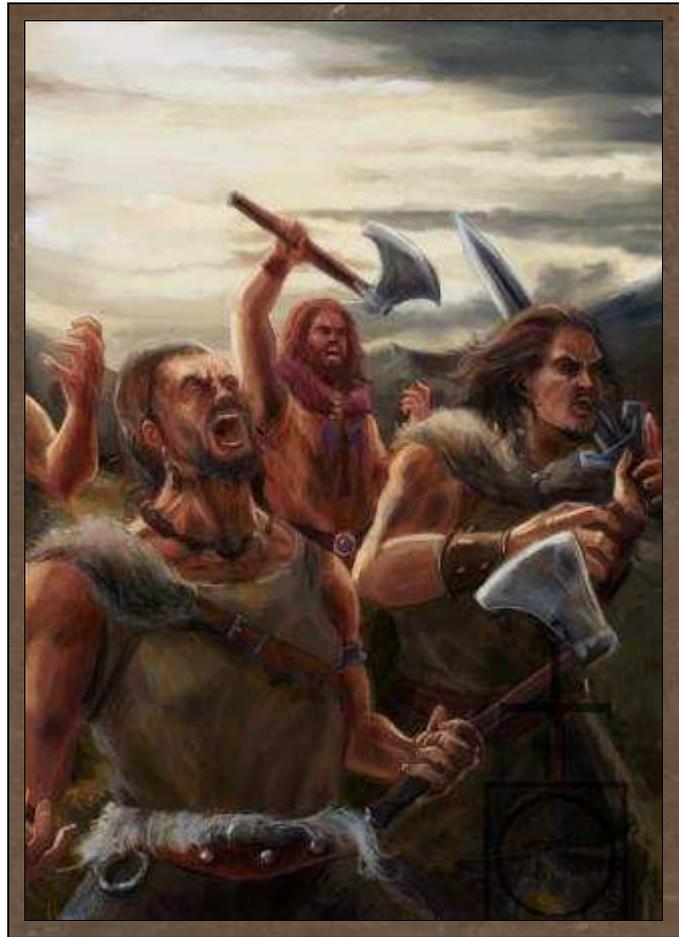
Durante la duración del poder, los objetivos voluntarios no invierten puntos de cansancio en tiradas de impacto y daño, bien por inversiones regulares o extras obtenidas por habilidades o poderes, pero no pueden tirar monedas en esquivar el impacto o evitar el daño.

Adicionalmente incrementan su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento y los puntos de vida en tantos puntos con la intensidad.

No obstante el poder impide completamente las actividades que requieran un estado mínimamente calmado. Particularmente será imposible concentrarse para utilizar poderes, ejecutar habilidades o emplear talentos tácticos.

Aunque este poder está relacionado con las emociones, motivaciones y fenómenos internos del sujeto, a niveles superiores la propia congestión muscular puede producir efectos visibles. Los gestos iracundos y gritos de ira son usuales en este estado.

El estado de ira viene imbuido por el poder, pero los sujetos objetivo deben concentrarse en el sentimiento dejando que este crezca en ellos.



Antes de entrar en combate sus sacerdotes los bendicen en nombre de Thargron y pronuncian palabras de gran poder. Luego, cuando combaten, sus rostros se desencajan y sus brazos están tan tensos como los cabos de un barco.

-Veterano dormenio

PODER: INMUNIZAR AL DOLOR

Esfera: Ira

Parámetro	Nivel
Duración	Nivel + 2
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

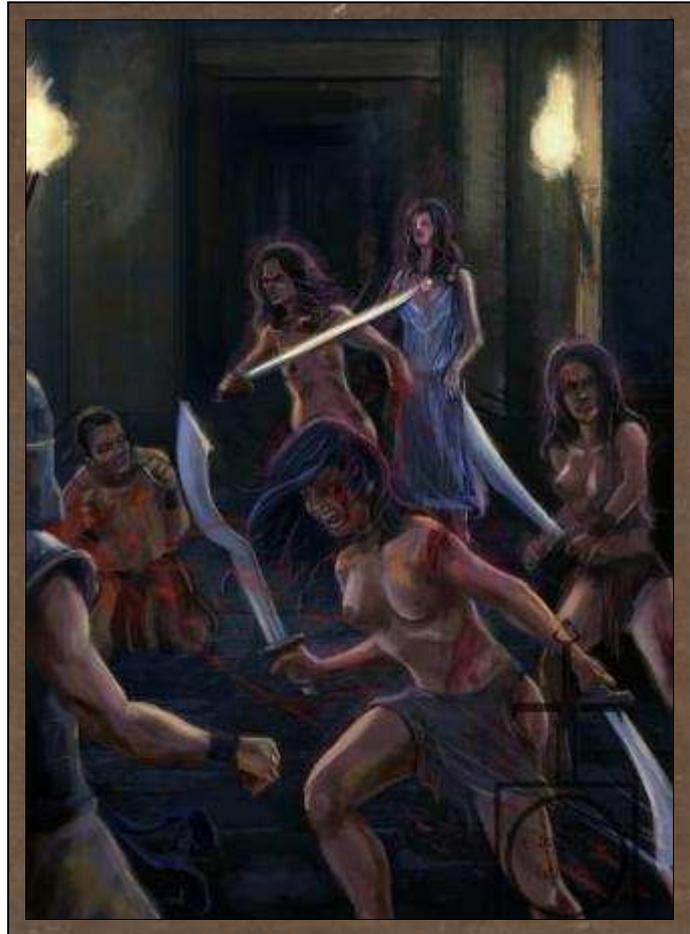
Mediante este impresionante poder los guerreros aguantan conscientes pese a haber sufrido gravísimas lesiones o notables impactos en la cabeza.

Los objetivos incrementan su voluntad en tantos puntos como la intensidad a efectos de puntos de vida y evitar el aturdimiento

No obstante cuando los efectos del poder concluyen, no desaparece el daño sufrido.

Este poder tiene impresionantes efectos cuando su sujeto sufre daño. Un hombre podrá luchar literalmente con un brazo partido o un ojo colgando de su órbita. El poder, no obstante, solo inmuniza frente al dolor: si el sujeto tiene un hueso roto seguirá sin poder usar esa extremidad, y si sufre daños cerebrales no podrá actuar en absoluto.

Es posible que de hecho un sujeto padezca la inconsciencia en el mismo momento en el que concluya la duración del poder.



Vosotros, harrassianos, os deleitáis en los combates entre furias, o las compráis para follarlas o para torturarlas porque no se os levanta de otra forma. ¿Y pretendéis que me sienta culpable por imbuir en ellas el amor de Liana?

-Nadlieh

PODER: FUERZA DE LA IRA

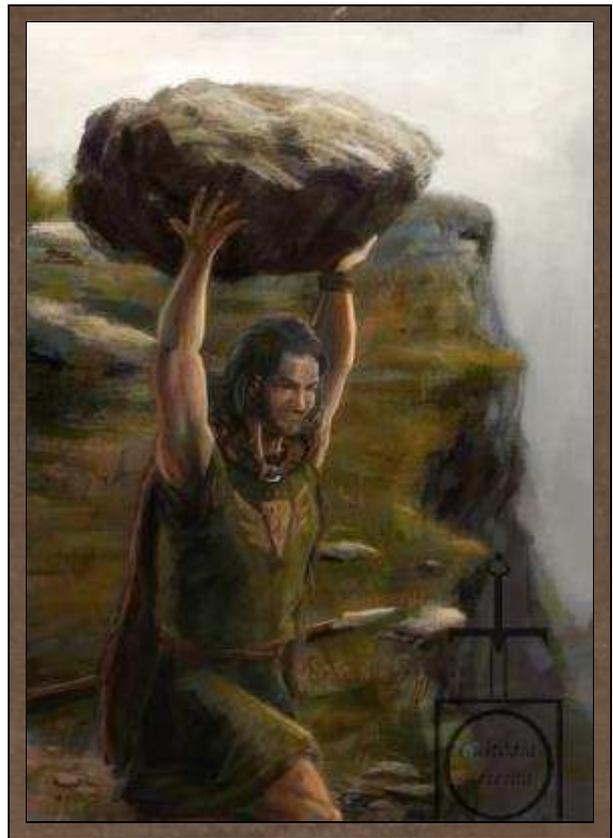
Esfera: Ira

Parámetro	Nivel
Duración	Nivel (turnos)
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel

El lanzador puede, mediante este embrutecedor poder, imbuir impensables cantidades de fuerza en los objetivos. Estos reciben una bonificación temporal a su fuerza igual a la mitad de la intensidad. Este bono se usa en combate, arrojando monedas adicionales o incluso para portar armas impensablemente grandes.

Mientras este poder está activo el personaje no puede concentrarse.

Este poder, como otros de ira, no tiene una manifestación física como sí pueden tenerlo los de lucha. Sus efectos están relacionados con la actitud del sujeto y sus estímulos internos. Sí son normales gestos descompensados y gritos heladores durante su duración.



Dos de los dioses guneares, Tahrgron y Drayard, pueden otorgar fuerzas superiores a sus seguidores. Es normal que su historia esté tan ligada a la violencia

-Rawar

PODER: GRITO DE IRA



Esfera: Ira

Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + Voluntad - 3

Mediante este exténtreo poder las explosivas fuerzas de la ira toman forma a través de la garganta del lanzador, que profiere un temible grito de ira que encoje el corazón de sus enemigos.

Los objetivos se aturden de la misma forma que si hubieran sufrido tanto daño como la intensidad.

El grito de ira es sobrenatural en su mismo sonido. Es similar a un grito normal en el mismo sentido que una bola de fuego es similar al fuego. Su tono es de otro mundo, y su potencia desmesurada. En general producirá cierto atontamiento (que no afecta al combate) a aquellos que lo escuchen incluso aunque no sean enemigos del lanzador, y tiende a provocar unos leves instantes de sordera y quizá algo más de tiempo con un pitido en el oído.

Hay dos tipos de personas. Las que cuando sienten miedo corren despavoridas, y las que se quedan inmóviles como un árbol. Entre los que escuchan el grito de ira de los gunearos solo se pueden salvar los primeros.

-Veterano dormenio

PODER: GOLPE DE IRA

Esfera: Ira

Parámetros

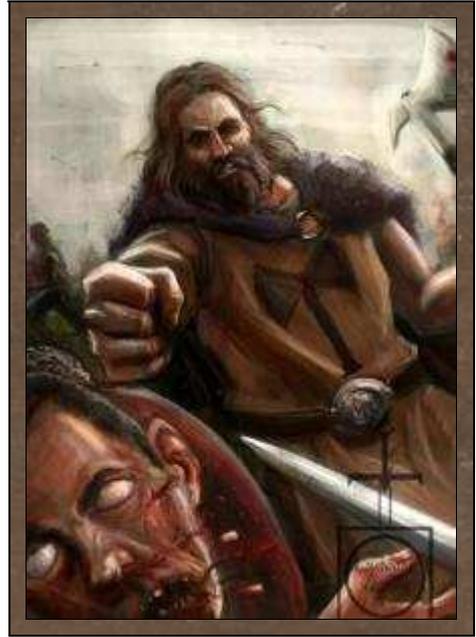
- Intensidad: Nivel + Potencia
- Duración: Nivel + 2 (turnos)

Mediante este descompensado poder el lanzador imbuye en sus manos el auténtico poder de la ira, pasando a causar más daño que espadas y martillos.

Sus puños pasan a causar tanto daño como la intensidad del poder (normalmente los puños vacíos causan 1 punto de daño).

No obstante en cada golpe que cause más de 5 puntos de daño el lanzador sufrirá un punto de daño que no podrá evitar de forma alguna.

La percepción de este poder será evidente para aquellos que lo observen, sobre todo por los desmesurados daños que pueden causar a niveles superiores. Estos también causarán ciertos daños en las manos y cuerpo del lanzador, llegando incluso a matarlo.



Ravjorn nos había transmitido palabras de ánimo, y nos había garantizado que los que cayéramos ese día nos encontraríamos con Thargron después de la muerte. Todos estábamos convencidos, pero cuando destrozó la cabeza del primero de sus enemigos con un puño de sus manos desnudas, supe con seguridad que los dioses estaban de su lado.

PODER: ARMA BENDITA

Esfera: Lucha

Parámetros

- Duración: Nivel (días)
- Objetivos: Potencia + Nivel

Este bélico poder utiliza las energías del combate para afectar directamente a la misma materia de las armas, haciéndolas indestructibles.

Las armas objetivo no podrán perder estructura en combate, y si estaban dañadas contarán como si no estuvieran. Además, podrán dañar a espectros y criaturas normalmente invulnerables al daño.

Las armas benditas no tienen un aspecto especial fruto de este poder, si bien representarán la nueva calidad temporal. Si tienen óxido desaparecerá, su filo y su resistencia serán evidentes, y probablemente destaquen si sus usuarios tienen por lo demás mal aspecto. Al concluir el poder las armas pierden todas las cualidades obtenidas por este y retornan a su aspecto anterior. Si estas tenían daños seguirán teniéndolos.



Es bien sabido que las espadas cortas eridias son creadas siguiendo las mejores técnicas que el Orden de Eridie puede conceder, y que muy rara vez se parten como si les ocurre a sus contrapartidas tírticas y dormenias.

Hacer una de estas armas representa un gran esfuerzo para un artesano. Cuando se entrega una a un soldado, se entiende que este la va a respetar y cuidar como mucho más que un objeto, pues en ella está depositada no solo parte de la personalidad del herrero, sino también la confianza y el respeto de todo el Orden.

Es por ello que considero especialmente prudente presentar el arma ante la diosa en todas las celebraciones que los sacerdotes estimen oportuno, y sobre todo antes de una batalla, para añadir el último elemento de fe que todo guerrero necesita.

Larnin, tenabrius eridio.

PODER: ARMAS VIVAS

Esfera: Lucha

Parámetro	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia + Nivel

Este peligroso poder utiliza las energías propias del combate para conseguir que las armas objetivo cobren vida y obedezcan al lanzador, arrojándose al combate.

El lanzador debe asignar las capacidades de las armas vivas (fuerza, agilidad y cantidad) de forma que todas ellas sumadas no superen la intensidad.

El impacto es el del arma, y el daño también. El arma no tiene puntos de vida y no puede ser detenida.

Aunque son seres independientes en sí mismos, utilizan los puntos de aguante del personaje. No obstante estos puntos gastados no cuentan contra el máximo que el personaje puede invertir por turno.

Las armas objetivo deben estar en contacto con su cuerpo, bien en el suelo, sus manos o sus fundas. Estas se desenfundarán ellas mismas y empezarán a volar siguiendo siempre la voluntad del lanzador. Este toma conciencia de la existencia de estas armas y las maneja, de hecho, como si contara con más brazos.

En una época de gran necesidad los herederos de la fundadora podrán levantar las armas como si un brazo invisible las sujetara guiados por su fe en la diosa Daarmina.

-Credo eridio



PODER: CUALIDAD DE COMBATE

Esfera: Lucha

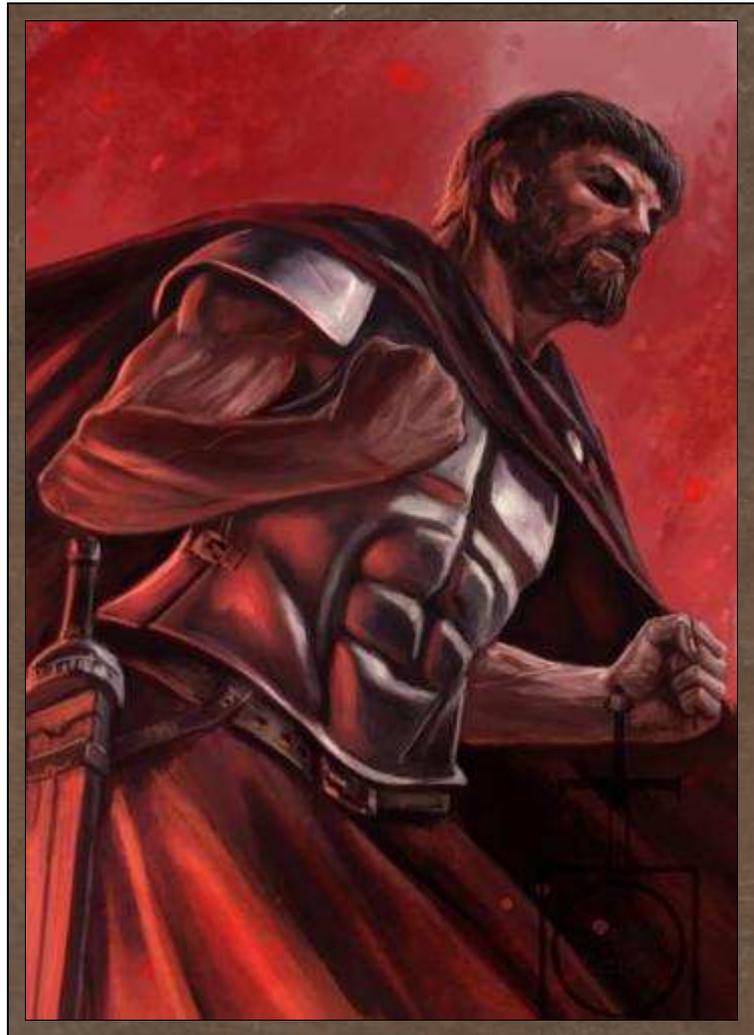
Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel

Este combativo poder capacita extraordinariamente a sus objetivos, que serán capaces de anticiparse mejor a las acciones y tomar mejores decisiones.

Los objetivos añaden la intensidad a su iniciativa y la mitad de esa cantidad a las monedas que tiran cuando deciden invertir un punto de aguante en una tirada de combate, y a su capacidad de "Recuperación".

Este poder afecta directamente a las cualidades biológicas del individuo, acelerando sus reflejos, potenciando sus tendones y apretando sus músculos. El efecto es evidente en personas desnudas, aunque también se puede percibir simplemente en brazos, piernas, o incluso cuello. Es especialmente

evidente cuando se aplica a personas con bajas cualidades físicas, pues estos parecerán inmediatamente atletas, aunque si el poder se ejecuta con cierta potencia podrá dar un aspecto evidentemente exagerado a cualquiera. Por ejemplo, un individuo con fuerza 4, ya de por sí un titán, que reciba el poder con intensidad de 4 puntos tendrá la musculatura tan apretada que incluso hará daño a los ojos. Si recibiera el poder con intensidad 5, sus proporciones incluso resultarían deformes.



Puedes asesinar a un político, usa las sombras. Puedes incluso enfrentarte a sus cohortes en terreno tártico, pero si quieres enfrentarte a sus sacerdotes acude a un ulekaiz.

-Ors

PODER: INFUNDIR VALOR

Esfera: Lucha

Parámetro	Nivel
Objetivos	50 por nivel
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia - 2

Este inspirador poder infunde una visión segura e incluso confiada a aquellos que lo reciben. Pueden añadir la intensidad a la voluntad a efectos de evitar el aturdimiento, el miedo o cualquier otra afección de la moral, y evitar efectos de poderes que comparen su voluntad para causarle un efecto pernicioso.

Adicionalmente reducirán la intensidad de los penalizadores que tengan en la recuperación por descanso.

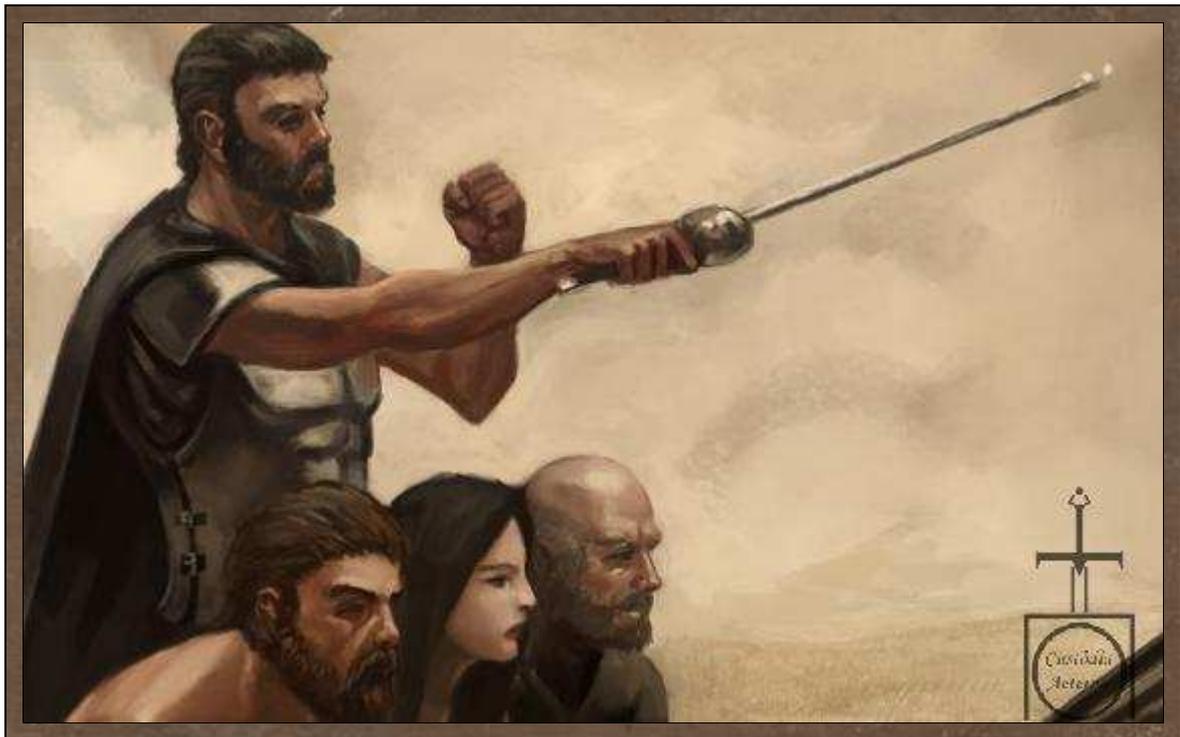
Las personas que son objetivo de este poder no son en absoluto conscientes de haber recibido un poder sobrenatural, y por lo general aceptarán las sensaciones positivas sin preguntarse por su origen. Cuando el poder concluye, el estado mental vuelve a la realidad en poco tiempo.



Los guneares son fuertes y están bien alimentados. Son buenos trabajando el metal que extraen de las montañas, y luchan con orgullo. Y lo hacen un día tras otro, a despecho del frío o de la humedad, hasta que vencen a sus enemigos.

-Graud Taunori

PODER: FUERZA DE MUCHOS



Esfera: Lucha

Parámetro	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Potencia

Es cierto que no somos soldados. Es cierto que no estamos entrenados, y que ni siquiera contamos con armas y armaduras. Pero tenemos fe, y la diosa suplirá nuestras faltas.

-Iamus

Este colaborativo poder permite a un usuario avezado en los poderes de la lucha compartir sus habilidades con un número de voluntarios.

Los objetivos pueden usar los atributos del lanzador, así como las habilidades especiales adquiridas por combate con armas y por táctica.

Aunque el lanzador no toma decisiones por los objetivos, parte de su personalidad se infiltra en ellos con efectos en ambas partes: por una, el lanzador cobrará cierta conciencia de los movimientos, percepciones y sensaciones de los objetivos, y por otra los objetivos serán partícipes de la forma de actuar del lanzador, y adquirirán durante el lanzamiento del poder características mentales del lanzador. Como normalmente este poder se usa para transferir cualidades positivas, los objetivos sentirán por lo general más seguridad y aplomo en sus actos, pero también se verán algo impregnados de la forma de ver las cosas del lanzador. Si este es claro en sus percepciones, principios y anhelos, los compartirán temporalmente, pero si este es confuso o inestable, adolecerán también de esos atributos.

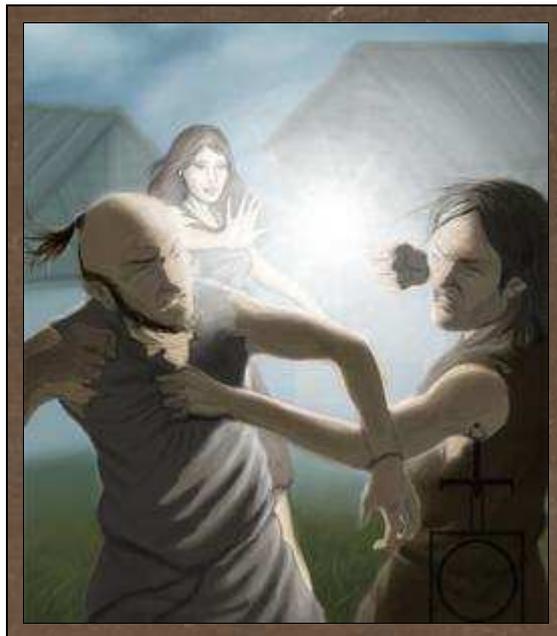
PODER: DESTELLO

Esfera: Luz

Parámetro	Valor
Intensidad	Potencia + Nivel + 2
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Mediante este cegador poder un destello de luz intensa aparece en la posición del invocador y deslumbra a todos los personajes cercanos. Aquellos personajes cercanos cuyo escudo sobrenatural sumado a su resistencia a la luz sea inferior a la intensidad pierden un punto de ataque y de evasión.

Los aliados avisados previamente por el lanzador pueden evitar el efecto. No obstante no será suficiente con cerrarlos, pues la luz es demasiado fuerte, y hará falta taparse con algo denso y grueso, como el propio brazo, y perder consiguientemente un punto de iniciativa.



Existe el dolor que se tiene en la mandíbula cuando a uno le han dado un puñetazo. Está el dolor de tripas de cuando ha comido algo en mal estado, y el dolor de las piernas cuando uno ha corrido demasiado. El dolor producido por la luz divina no es distinto.

PODER: LUZ GUARDIANA

Esfera: Luz

Parámetro	Valor
Duración	12 horas por Nivel
Intensidad	Nivel

Este poder concentra la energía de la luz creando un cuerpo luminoso y brillante del tamaño de una cabeza que acompaña al lanzador produciendo una iluminación suficiente en el área, y calentando el lugar hasta una temperatura relativamente apacible

Adicionalmente, generará una sensación de calma en todos los que lo observen. Los niños y los animales tendrán tendencia a la tranquilidad.

También garantizará un estado de humedad razonable para el descanso. En entornos secos esta se incrementará, mientras que en un lugar lluvioso o incluso nevoso la frontera de la esfera hará de superficie impenetrable para las precipitaciones.

La esfera amortiguará levemente los sonidos violento que puedan interrumpir el descanso, sin que por ello ejerza de impedimento para despertar en caso de problemas.

Por todo ello, las penalizaciones por descanso inapropiado se verán anuladas en tanta cuantía como la intensidad.



PODER: RAYO DE LUZ

Esfera: Luz

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 1

Mediante este luminoso poder un orbe de luz se forma en las manos elevadas del lanzador y se descompone en rayos de luz que atacan a los objetivos un segundo después.

Los objetivos sufren un impacto de tipo luz de tanto daño como la intensidad.

Sus rayos son dañinos para los muertos. Se puede ver el dolor en sus rostros cuando su fuerza los quema en la piel y en su interior. Por desgracia a los vivos nos hace lo mismo.

-Osmia.



PODER: LUZ EXPULSORA



Esfera: Luz

Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia + 4

Este exorcista poder invoca una luz brillante que se forma alrededor del cuerpo del lanzador y dos segundos después se descompone y viaja a todos los muertos vivientes pegándose a su cuerpo e impidiendo que realicen cualquier actividad.

Los muertos vivientes encuentran insoportable la luz de los astros; es por eso que nunca actúan durante el día. Y aunque la débil iluminación de una antorcha no es suficiente para repelerlos, sí lo es la presencia divina de Daarmina.

-Iamus

Los objetivos muertos vivientes cuyo Escudo Sobrenatural sea inferior a la intensidad quedan aturdidos tanto tiempo como la diferencia.

Los muertos vivientes parecerán sentir sufrimiento y pánico por el efecto de estas luces. Los zombies verán acrecentado el dolor que en todo momento sufren, los necrófagos no podrán salvo retorcerse en el suelo, los muertos blancos sentirán su propio cuerpo quemando e intentarán sacarse el dolor llegando a auto inflingirse heridas, los espectros se retorcerán, y finalmente los aullantes verán su voz bloqueada e intentarán gritar más y más, con todas sus fuerzas, sin lograr nada.

PODER: DESTRUIR NO MUERTO



Esfera: Luz

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

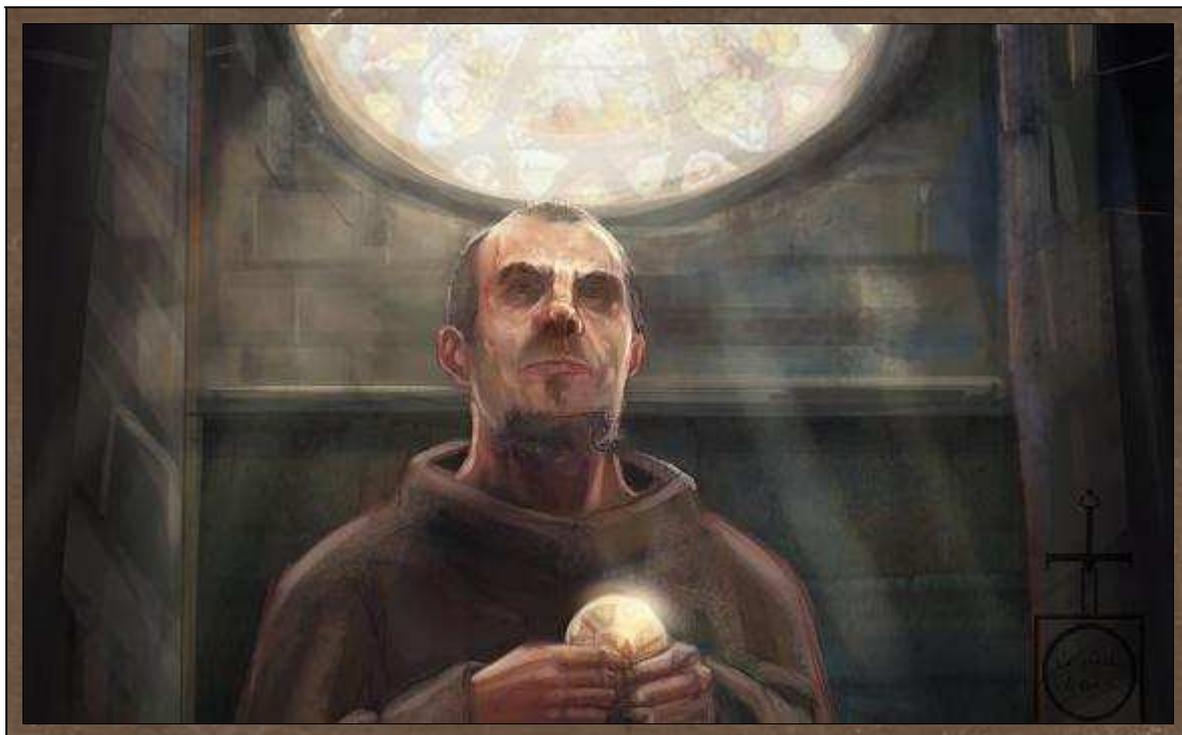
Mediante este purgador poder la vista del lanzador se vuelve luminosa, y su mirada letal para los muertos vivos.

Los objetivos muertos vivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad son eliminados.

El proceso de destrucción se produce a lo largo de unos cinco segundos en los que se enciende una especie de fuego interior desde el lugar en el que la mirada del lanzador los ha impactado. Aunque el proceso no es inmediato, la criatura no tendrá tiempo de llevar a cabo ninguna acción adicional. El fuego que consume al muerto vivo no es en cualquier caso un fuego usual, sino un arder lumínico que no resulta dañino en absoluto para los vivos. En el caso de producirse en la oscuridad, tanto la mirada como los restos serán visibles. Los restos de la criatura brillarán durante un tiempo que depende de su escudo sobrenatural, pudiendo ser usados como antorcha:

- 1: 1 turno.
- 2: 2 turnos.
- 3: 3 turnos.
- 4: 5 turnos.
- 5: 8 turnos.
- 6: 12 turnos.
- 7: 18 turnos.
- 8: 27 turnos.
- 9: 40 turnos.
- 10: 60 turnos (3 minutos).

PODER: CREAR RELIQUIA



Esfera: Creación

Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este codiciado poder el personaje intenta crear una reliquia de gran poder. El personaje ha de tirar tantas monedas como la intensidad y consultar el efecto en la siguiente tabla. Puede elegir un resultado peor al obtenido, si lo prefiere.

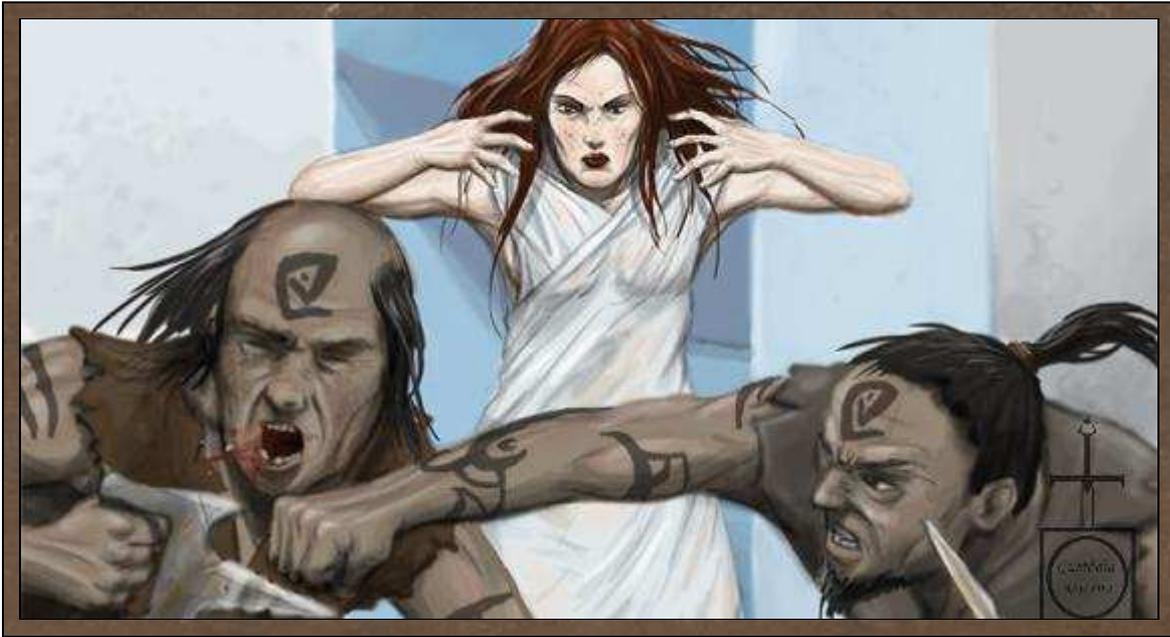
Los correctores están especialmente concienciados con la conservación de antiguas reliquias, pero deberían ser observadores: no es la antigüedad la que despierta el poder, sino la auténtica fé.

-Movo

El personaje puede invertir puntos de motivación para incrementar la intensidad hasta un máximo igual al doble de la intensidad original.

Éxitos	Resultado
Menos de 4	La reliquia es transitoria, y funcionará solo un día por cada éxito. Podrá elegir una ventaja.
De 5 a 6	La reliquia es pobre. Habrá de elegir una ventaja y una desventaja.
De 7 a 8	La reliquia es funcional: puede elegir una ventaja.
De 9 a 10	La reliquia es excepcional. Elige dos ventajas y una desventaja.
Por cada dos éxitos adicionales	La reliquia tiene una ventaja y una desventaja adicional.

PODER: CONFUNDIR



Esfera: Mentira

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel (especial)
Intensidad	Nivel + Potencia
Duración	Nivel (especial)

Mediante este considerable poder el lanzador puede introducir ideas o sensaciones en la percepción de los objetivos cambiando su actitud con respecto a diferentes cuestiones de su vida, y puede incluir simplemente variaciones de lo que sería sus reacciones naturales, o introducir nuevos elementos o ilusiones. Esto puede tener miles de variantes de diferente complicación. Todas las siguientes son aceptables:

- Hacer creer a una personaje subido en un árbol que este es más alto.
- Hacer creer a una turba que el blanco de su ira está fuera de la ciudad.
- Hacer pensar a un individuo que el lanzador es el rey de Dormenia.
- Hacer pensar a un individuo que él mismo se ha convertido en un pájaro.

En general cualquier posibilidad es utilizable en este poder, pero está sujeto a la siguiente reglamentación. En general, cuanto más elaborada es la ilusión, más difícil será que esta funcione.

Para que el poder afecte a los objetivos, será necesario que la intensidad supere el Escudo Sobrenatural más elevada de entre los objetivos (se entiende que si no afecta a todos, los no engañados alertarán al resto). La dificultad se verá incrementada en función a lo elaborada que sea la ilusión. El director elige la más adecuada de las siguientes. En caso de que vayas sean aplicables, debe elegir el modificador más grande:

Circunstancia	Modificador
No emplea elementos ajenos a la situación ni tiene implicaciones para el personaje	+0

Circunstancia	Modificador
Los elementos que emplea la ilusión son posibles para el lugar y tiempo en cuestión	+1
Los elementos que emplea la ilusión son posibles para el lugar y tiempo en cuestión, pero poco probables	+2
Los elementos que emplea la ilusión son imposibles para el lugar y tiempo en cuestión.	+4
Los elementos que emplea la ilusión son imposibles para las civilizaciones cercanas en el último siglo, o de una complicación importante.	+8
Los efectos de la ilusión suponen una leve contradicción con los principios del personaje.	+1
Los efectos de la ilusión suponen una contradicción relevante con los principios del personaje	+2
Los efectos de la ilusión suponen una contradicción absoluta con los principios del personaje	+4
Los efectos de la ilusión atentan contra los mismos pilares de la existencia del personaje	+8

El número de objetivos a los que se puede afectar con la ilusión es igual a diez elevado al nivel, menos uno. La duración es la misma cantidad, en turnos. Viene resumido en la siguiente tabla.

Nivel	Objetivos	Duración (turnos)
1	1	1 turno
2	10	10 turnos (30 segundos)
3	100	100 turnos (5 minutos)
4	1.000	1.000 turnos (50 minutos)
5	10.000	10.000 turnos (unas 8 horas)
6	100.000	100.000 turnos (más de tres días)
7	1.000.000	1.000.000 turnos (aproximadamente un mes)

PODER: ESCONDER



Esfera: Mentira

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel
Duración	Nivel (horas)

Mediante este encubridor poder el lanzador puede hacer que las personas dejen de percibir a los objetivos. Esto lo hace afectando a sus mentes, que se esforzarán a un nivel subconsciente en evitar cualquier contacto, ya sea visual, sonoro, olfativo o por cualquier sentido.

Los objetivos reciben un bono a su habilidad de sigilo igual a la intensidad. No obstante una contradicción grave hará que los perciban durante un momento. Por ejemplo, un compañero gritando que ahí está el sujeto puede hacer que lo vea durante una fracción de segundo, mientras que recibir un ataque hará que lo perciba durante un

tiempo mayor.

La duración de este poder no puede ser extendida.

Pocas personas en Dormenia no temen a la orden de la Corrección. Es razonable pensar que Soid les cuenta los defectos de las personas a su propio oído, pues conocen secretos dichos en la más solitaria y oscura de las soledades.

En un país en el que no existen los secretos incluso los correctores temen a los correctores.

PODER: LOBOTOMIZAR



Esfera: Mentira

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

¿Y dónde están escondidos los secretos de los correctores? Quien los conoce guarda silencio, o desaparece.

Mediante este temido poder el lanzador borra permanentemente recuerdos de la mente de los objetivos. El recuerdo a borrar debe ser el mismo en todos los objetivos, y debe ser conocido con relativa precisión por el lanzador.

Los datos que se borren de la mente de los objetivos serán exactamente los que el lanzador sea capaz de determinar. Esto puede crear situaciones en las que los objetivos pierdan solo parcialmente el recuerdo, pues el lanzador no cuenta con tanta información como los objetivos. Esto generará una notable confusión en los objetivos, pero puede dejar suficientes recuerdos intactos como para dar al traste con los deseos y planes del lanzador.

Es necesario que la intensidad sea superior al Escudo sobrenatural de los objetivos.

Los recuerdos más profundos permiten añadir una cantidad al escudo sobrenatural de los objetivos.

Cualidad	Modificador
El recuerdo implica las órdenes del personaje	+1
El recuerdo implica los principios del personaje	+2
El recuerdo implica las emociones del personaje	+3

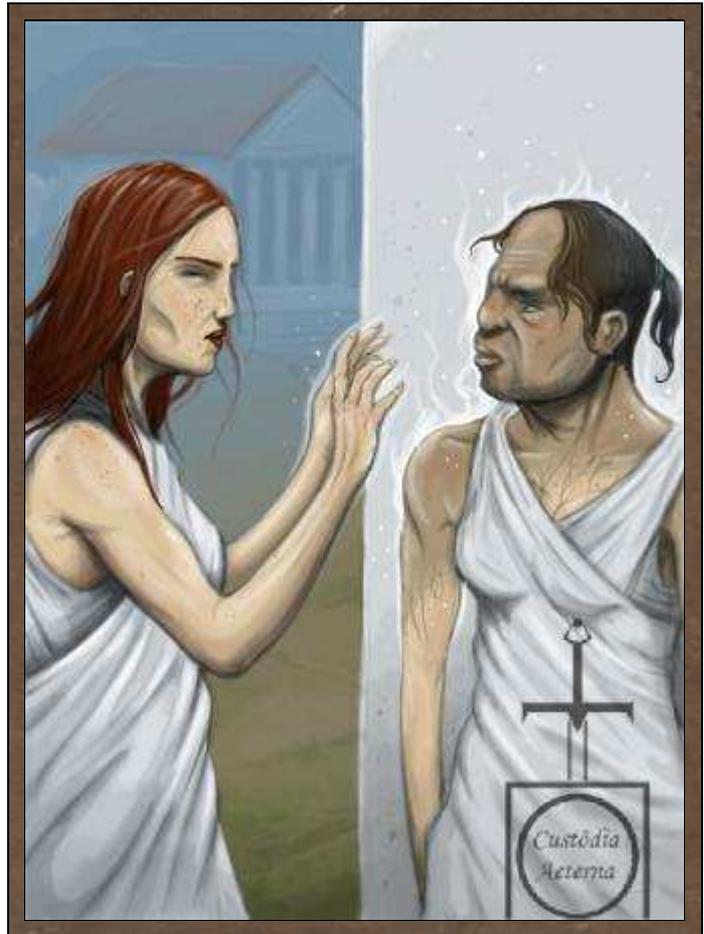
PODER: DISFRAZAR

Esfera: Mentira

Parámetro	Valor
Objetivos	1
Duración	1 hora por punto

Mediante el uso de este curioso poder el lanzador hace que las características de una persona parezcan las de otra, incluyendo la voz y el aspecto.

El lanzador, no obstante, debe conocer con precisión estas características porque el poder se limitará a reproducir lo que el lanzador de hecho ya sepa. Esto puede llevar el poder a fallo si el disfrazado se encuentra con un personaje que conoce mejor el aspecto copiado que el propio lanzador. En este caso el poder no queda dispersado, pero la persona en cuestión sabrá que está siendo engañado de alguna manera (probablemente pensará que se trata de una persona parecida).



Este poder también puede utilizarse para parecer una persona imaginada por el lanzador, a fin de simplemente pasar desapercibido o pasar por un control en el que están buscando al objetivo.

El cambio ocurre en un lapso de tiempo prácticamente nulo, aunque aquellos muy atentos pueden notar una continuidad en la que las facciones del individuo cambian.

La gente se sorprendería si dijéramos cuantas personas acuden a nosotras. Políticos, militares, adartos, artesanos de renombre... gente casada que no debería estar en ese lugar. A veces tenemos que esconderles, y a veces tenemos que disfrazarlos. La diosa se ofendería si utilizásemos su bendición para eso, pero sin embargo hay ocasiones en las que la vida de alguien corre peligro, y es en esos momentos...

-Dafinia

PODER: MULTIPLICIDAD



Esfera: Mentira

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Los brujos dormenios están llenos de trucos sorprendentes. Lo mejor es golpearlos antes de que abran la boca siquiera.

Mediante este inesperado poder el lanzador hace creer a los objetivos que se ha multiplicado, haciendo que sus decisiones en combate sean mucho más erráticas y complicadas. Los objetivos afectados arrojarán golpes que impactarán en el aire y no se cubrirán contra algunos que sí debían.

Si la intensidad del poder sumada a la iniciativa del lanzador supera la iniciativa de los objetivos, sus impactos fallan automáticamente.

El lanzador del poder tiene de hecho control total sobre los movimientos de todas sus copias y siente control de ellos prácticamente como si le hubieran crecido nuevos brazos y nuevas piernas, pero no consigue nuevos sentidos de la vista ni del oído. Por ello debe mantener a sus copias siempre al alcance de sus propios sentidos si quiere que sus comportamientos creen amenaza sobre sus oponentes.

PODER: LLAMAR MUERTOS

Esfera: Muerte

Parámetros

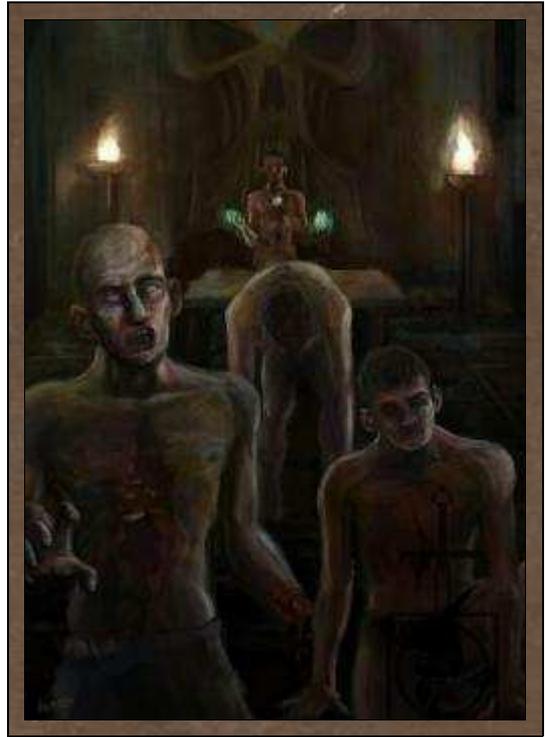
- Objetivos: Nivel + Potencia

Mediante este repugnante poder el lanzador introduce la fuerza de Taharda en cuerpos muertos que se levantan inmediatamente y actúan como zombis (senda de la muerte V). Es necesaria la existencia de estos cadáveres en el área del poder para que se levanten.

La voluntad que tuvieron las personas que originalmente ocupaban esos cuerpos no tiene ninguna relevancia, pues el criterio de actuación pasa a ser el de la propia energía maligna.

El despertar de estas criaturas no garantiza en absoluto la obediencia al lanzador. Si no hay ningún criterio para determinar su actuación, estos siempre atacarán al ser vivo más cercano, o al azar en caso de no poderse determinar.

Este poder es instantáneo (no tiene duración), y los muertos vivientes permanecen como tales indefinidamente, hasta que vuelvan a morir por los medios que el destino depare. El lanzador del poder puede utilizarlos con muchas perspectivas diferentes, desde utilizarlos como servidores hasta dejarlos en un lugar concreto para entorpecer o incluso eliminar a sus oponentes.



PODER: LLAMAR A LOS ESPÍRITU

Esfera: Muerte

Parámetros

- Objetivos: Nivel
- Duración: Nivel + 2 (turnos)
- Intensidad: Potencia + Nivel

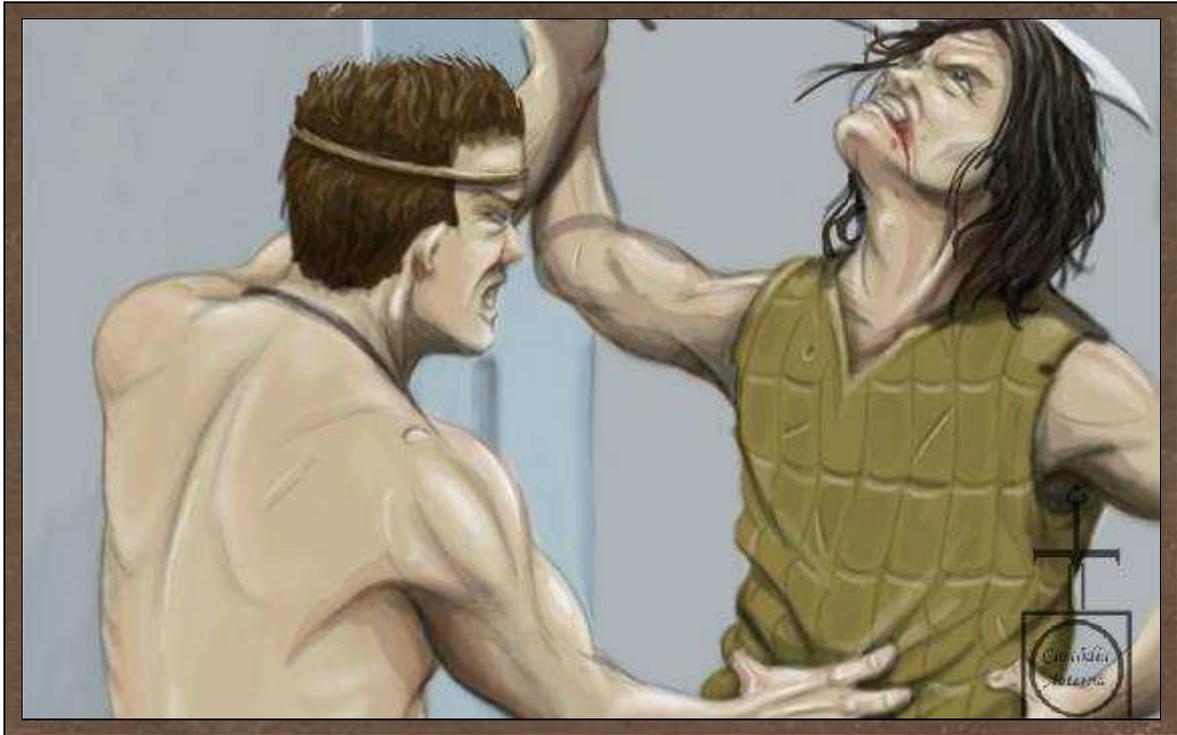
Este oscuro poder trae espíritus rencorosos (espectros) que coexisten en el reino de los muertos y en el de los vivos y les hace tener presencia total en este segundo durante la duración del poder.

Para conseguirlo es necesario que la intensidad sea mayor que el nivel de los objetivos.

Debido a la peligrosidad implícita de traer espíritus al reino de los vivos, lo normal es que el lanzador haya contactado previamente con ellos para tenerlos convencidos. Invocar espíritus al azar en una zona cualquiera puede traer espíritus hostiles al propio lanzador, o incluso no hacer nada si no hay espíritus invocables en la zona.

PODER: MATAR

Esfera:



Muerte

Parámetro	Nivel
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 3

*¿Convertir la paja en oro? Quizá.
¿Volar? Puede ser. ¿Ser invisible? Muy deseable. Pero esos malditos Najshet matan con solo desearlo*

-Soldado harrassiano

Este horrible poder afecta a los mismos órganos de los objetivos, que dejan de funcionar de formas dolorosas.

Las víctimas del poder suelen tener gestos de dolor extremo y otros efectos secundarios, como piel y encías retraídas, pelo blanco, y otros variables en función a los órganos que fallen.

Por cada punto que la intensidad supere el escudo sobrenatural de los objetivos, estos sufren un punto de daño inevitable.

Si los personaje sufren daño podrán tener algunas secuelas temporales o permanentes como las citadas.

PODER: FESTÍN DE LA MUERTE

Esfera: Muerte

Parámetros

- Objetivos: Nivel
- Alcance: Nivel + Potencia (km)
- Duración: Nivel + 2 (turnos)

Este mórbido poder traslada la fuerza de los muertos a los objetivos. Su ejecución resulta repugnante en sí misma, pues la esencia de los fallecidos viaja desde estos hacia los objetivos y entra a ellos por sus oídos, bocas e incluso poros de la piel en forma de un siniestro vapor oscuro. Este vapor es exhumado por las pieles en una medida dependiendo de la fuerza del poder, e irá disminuyendo a medida que se les golpea.

Los objetivos ganan tantos puntos de vida temporales como el número de muertos dentro del área, hasta un máximo de diez veces su propia potencia. Estos puntos de vida son los primeros al perderse cuando reciben un impacto, incluso antes que la estructura, aunque no se les aplica la reducción de daño de la armadura, ni cuentan a efectos de calcular del aturdimientos.

PODER: CONTROLAR A LOS MUE

Esfera: Muerte

Parámetros	Nivel
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Este obscuro poder obliga a los muertos vivos a obedecer al lanzador en todas sus órdenes. Estos tienen que recibir las órdenes mediante cualquier forma de comunicación, pero salvando eso, no pueden desobedecer las órdenes.

Para que la imposición ocurra, es necesario que la intensidad sea superior al escudo sobrenatural de los objetivos.

El número de órdenes que el lanzador puede dar durante la duración del poder es ilimitada, pero el muerto vivo se limitará a cumplir la última. Esto puede ser problemático con muertos vivos con voluntad en sí mismos.

Este poder puede utilizarse también con personas todavía vivas pero con la mancha de Taharda. A estos efectos incrementa la dificultad en función al nivel de su corrupción de Taharda:

Mancha	Dificultad
0	Imposible
1	8
2	4
3	2
4	1
5	0



No temas a la muerte, pero tampoco desprecies la vida. Lucha por tus principios como si hoy fuera el último día de tu vida, y no te lamentes el día que tengas que partir. No hay nada que temer en ello.

-Laszai

Las víctimas de este poder que aún tengan consciencia (la mayoría de muertos vivos solamente tienen instintos) verán su voluntad totalmente disminuida y no podrán desobedecer las órdenes, e incluso se sentirán condicionados por los simples gestos del lanzador. Durante la duración del poder se sentirán confusos, y probablemente sentirán culpa si actúan en contra de sus inclinaciones iniciales, pero en ningún caso podrán desobedecer al lanzador si este tiene éxito en los chequeos. Si sobreviven, no podrán siquiera explicar por qué obedecían al lanzador.

PODER: MANIFESTACIÓN ESPIRIT

Esfera: Muerte

Parámetros

- Intensidad: Nivel + Potencia
- Objetivos: Nivel

Este descorazonador poder el lanzador invoca la corrupción de Taharda directamente en los objetivos voluntarios, aceptando sus fuerzas sobrenaturales y convirtiéndose en muertos vivientes. No obstante, es posible satisfacer a la diosa oscura con este poder y alcanzar un estado superior.

El lanzador arroja tantas monedas como la intensidad. La dificultad de esta tirada es (2 x Nivel de corrupción de Taharda -Potencia del objetivo). El personaje se corrompe un nivel completo. Si tiene éxito en la tirada, no recibe las cualidades negativas asociadas al talento elegido al efectuar esta subida de nivel (excepto el penalizador a resistencia a la luz que debe aplicarse).

El personaje incrementa permanentemente la dificultad en sus chequeos de ritos en uno.

PODER: DISPERSIÓN

Esfera: Nada

Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este disipador poder afecta a las energías de los poderes ya activos, dispersando todos sus efectos.

Si la intensidad es superior al Escudo Sobrenatural del lanzador del poder o del objetivo (de ser una persona) todos sus poderes concluyen inmediatamente.

Aunque este poder no tiene efecto visual en sí mismo, se puede ver las energías sobrenaturales de los demás poderes desapareciendo o resistiendo.

No hay poder sobrenatural que pueda mantenerse frente a mí; el amor de Liana me protege.

-Dafinia.



PODER: DISYUNCIÓN

Esfera: Nada

Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este desagradable poder elimina los poderes implicados en reliquias y devuelve al más allá a todos los seres que pertenezcan a otro plano o reino de existencia.

Si la intensidad supera el Escudo Sobrenatural de los objetivos, destruye todas sus reliquias. Si los objetivos pertenecen a otro plano además vuelven a su plano original.

Los seres expulsados tienen una breve fase en la que coexisten en ambos planos, pero en cada movimiento que realizan se van deshaciendo en un ajeno humo multicolor. Este se disipa cuando finalmente vuelven a su lugar de origen.



*No perteneces a este mundo.
¡Vuelve al lugar del que procedes!*

PODER: ESCUDO ANTI SOBRENAT

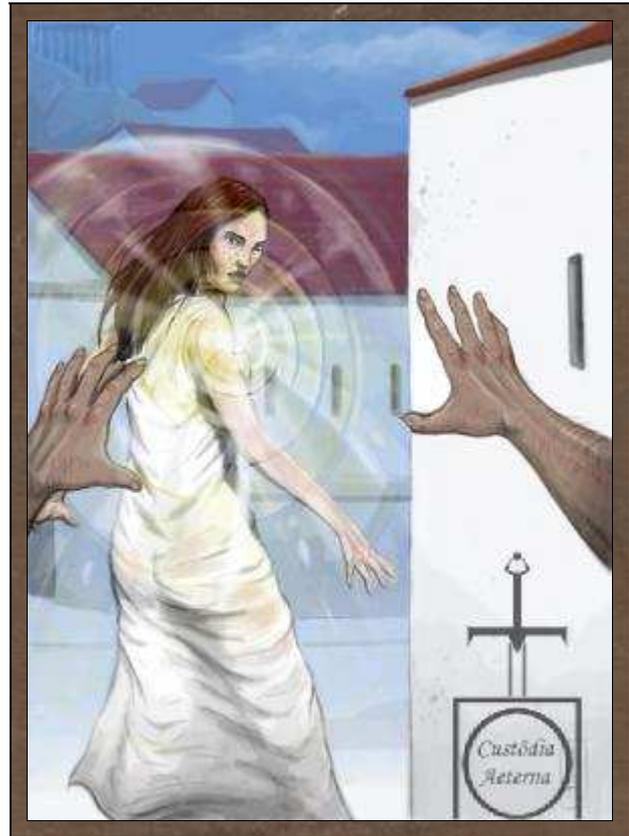
Esfera: Nada

Parámetro	Valor
Intensidad	Potencia + Nivel + 2
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Esferas	Nivel

Mediante el uso de este extraño poder el personaje pasa a tener una dimensión extra de protección contra los poderes sobrenaturales que le intenten afectar.

Cada vez que alguien lance un poder de una de las esferas seleccionadas en presencia del lanzador, si la intensidad supera su Escudo Sobrenatural el poder no se producirá.

Aunque el poder en sí no tiene ninguna expresión visual, esta sí que ocurre cuando este lo defiende, pues se pueden percibir durante una fracción de segundo las fuerzas sobrenaturales fracasar alrededor de él.



PODER: DRENAJE

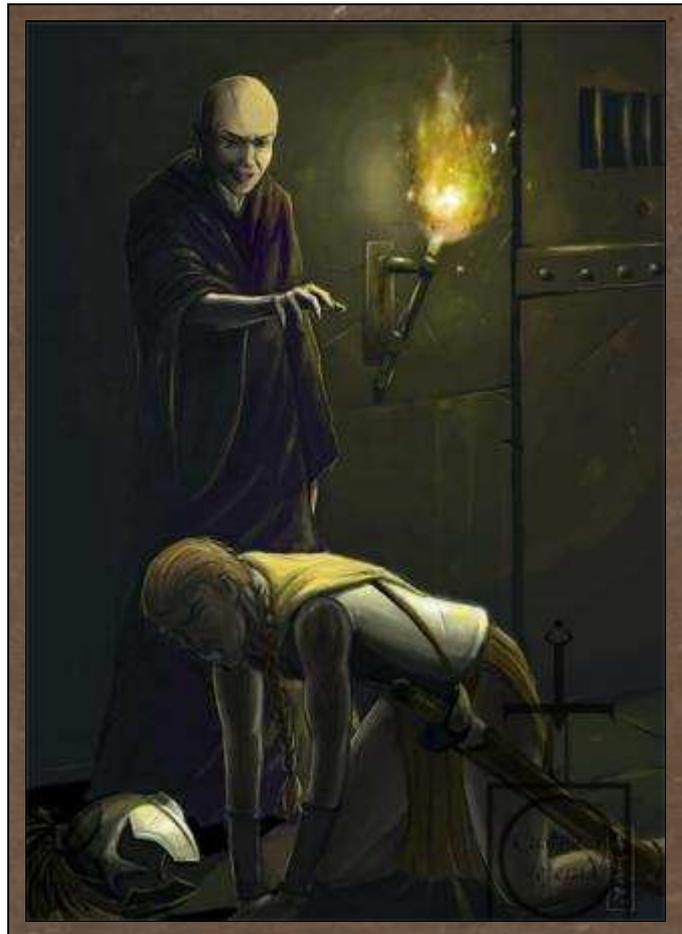
Esfera: Nada

Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Objetivos	Nivel

Con este desecador poder el personaje acaba con las energías sobrenaturales de sus oponentes.

Si la intensidad es superior al Escudo Sobrenatural de los objetivos estos pierden tantos puntos de energía como el exceso.

Aunque este poder no tiene visualización alguna, los objetivos suelen gesticular algo parecido a dolor. La sensación de extracción de energía es para lo trascendente lo que vomitar es para el cuerpo, por lo que la sensación es de inmenso vacío y abandono, y solo con un esfuerzo de voluntad se puede siquiera mantener lo que se quiera hacer.



Debe ser tan humillante dejar de sentir inmediatamente el amor de su diosa... me siento tan poderosa privándola de su superioridad que lo haría una y otra vez.

-Celia

PODER: SELLO



Esfera: Nada

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Intensidad	Potencia + Nivel + 4
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Este ajeno poder supone un cierre a las energías sobrenaturales de los objetivos, que pasan a perder la comunicación entre su ser y las fuerzas místicas.

Realiza un chequeo de intensidad con dificultad igual a la potencia de los objetivos. En caso de superarlo estos se comportan como si tuvieran cero puntos de energía durante la duración del poder. Particularmente no podrán lanzar poderes ni se beneficiarán de los efectos de sus habilidades relativas a las esferas.

Tampoco podrán adquirir energía.

Este poder es absolutamente imperceptible e indetectable por medios naturales y sobrenaturales, y tampoco es posible conocer cuando va a acabar. Personas con cierta costumbre y percepción sobrenatural se sentirán frustrados, y posiblemente abandonados por su dios, pudiendo llegar a deprimirse e incluso a suicidarse.

No hay mayor maldición que el olvido del mar.

-Dicho gunear.

PODER: PODER DEL ODIO



Esfera: Odio

Parámetro	Valor
Intensidad	Potencia + Nivel + 2
Objetivos	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)

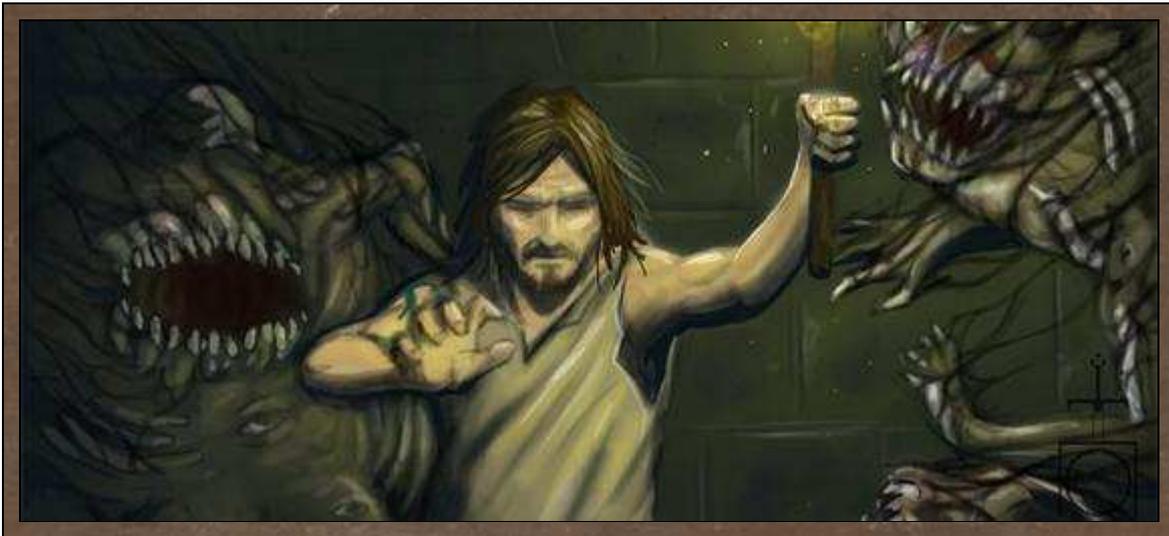
Los enemigos de Tirtie sienten el temor a Drayard en sus miembros solo con verme llegar. Su fe en su diosa patrona es tan endeble como su valor.

Este mermador poder acumula todo el odio que siente el lanzador y lo proyecta hacia los objetivos, mermando sus capacidades.

Este poder solo puede utilizarse para mermar una capacidad posible cada vez, pero puede lanzarse múltiples veces para mermar capacidades diferentes como si fueran poderes diferentes. Los objetivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad reducen la capacidad en cuestión en tantos puntos como la diferencia. Los valores elegibles son daño, resistencia al daño, iniciativa y Escudo Sobrenatural.

Los objetivos de estos poderes suelen ser discernibles porque no consiguen moverse con eficiencia, hasta el punto de que pueden quedar inmovilizados. Pero más aún, el lanzador del conjuro suele tener que apuntar a su objetivo con el arma o la mano. En circunstancias de poca luz puede verse una corriente roja que surge de esta y se disipa a los pocos centímetros en dirección al objetivo.

PODER: CASTIGO AL CAOS



Esfera: Orden

Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Los tírticos veneran a sus ulekaiz como médicos y consejeros personales y religiosos. Les atribuyen milagros como enfrentarse al mal con su misma voz.

Este autoritario poder recurre a la naturaleza del orden para estorbar a todas las criaturas corruptas por el caos en el interior del área. Su visión resulta admirable, pues descompone las mutaciones visibles del caos, que parece esquivar el área en forma de líquido negruzco que se disipa, causando gran dolor a todos los afectados.

Las mutaciones en el interior del área pierden todos sus efectos beneficiosas y simplemente no funcionan.

Además los personajes con mutaciones o defectos cuyo Escudo Sobrenatural sea inferior a la intensidad quedan aturdidos durante la duración del poder.

PODER: FUERZA DEL ORDEN



Esfera: Orden

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Este potente poder recurre a la misma naturaleza del orden para convertir a sus afectados en verdaderas torres defensivas capaces de causar grandes daños en tanto que no se desplacen de su lugar.

Los objetivos pueden tirar el doble de monedas cuando se esfuerzan en causar o reducir daño, pero su iniciativa se ve reducida a cero.

Cualquier objetivo puede acabar con este esfuerzo simplemente realizando un simple acto de concentración de voluntad.

Los personajes afectados por este poder reciben una iluminación levemente más fuerte que la que corresponde al ambiente en cuestión, pero incluso aunque esta no se vea es muy fácil identificar a los afectados por que, pese a no desplazar sus pies, son auténticas fuerzas de batalla.

Venid a por mí. La justicia de Armeniam es lo único que os espera.

-Rawar

PODER: EQUILIBRIO PERFECTO

Esfera: Orden

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Este armónico poder beneficia a aquellos sujetos en los que el equilibrio es una fuerza clara.

Los objetivos deben determinar la máxima diferencia entre el atributo más alto y más bajo de cada grupo. En función a esa diferencia reciben una bonificación al número de monedas que tiran que depende de esa diferencia: en caso de que sea nula, recibirá dos dados. En caso de que sea de un punto, recibirá uno.

Los seres afectados positivamente por este poder irradian un extraño humo de color blanco y olor neutro y nada invasivo. Este humo se disipa, no obstante, a menos de dos centímetros de la piel.



¿Y qué es el equilibrio? Solo lo sé mientras lo alcanzo.

-Peratko

PODER: DESTIERRO AL CAOS

Esfera: Orden

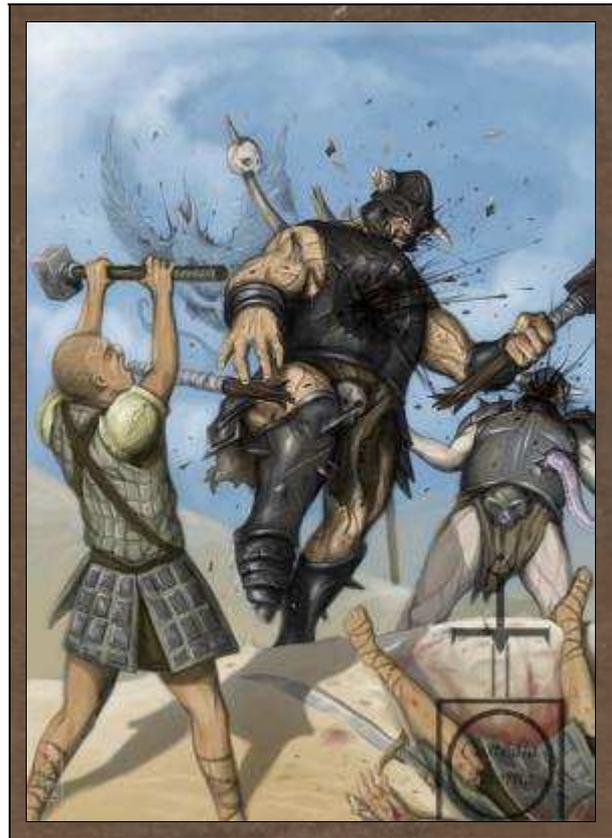
Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia + 6

Mediante este resignado poder el lanzador causa daño a todos los seres corruptos por el caos dentro de la zona.

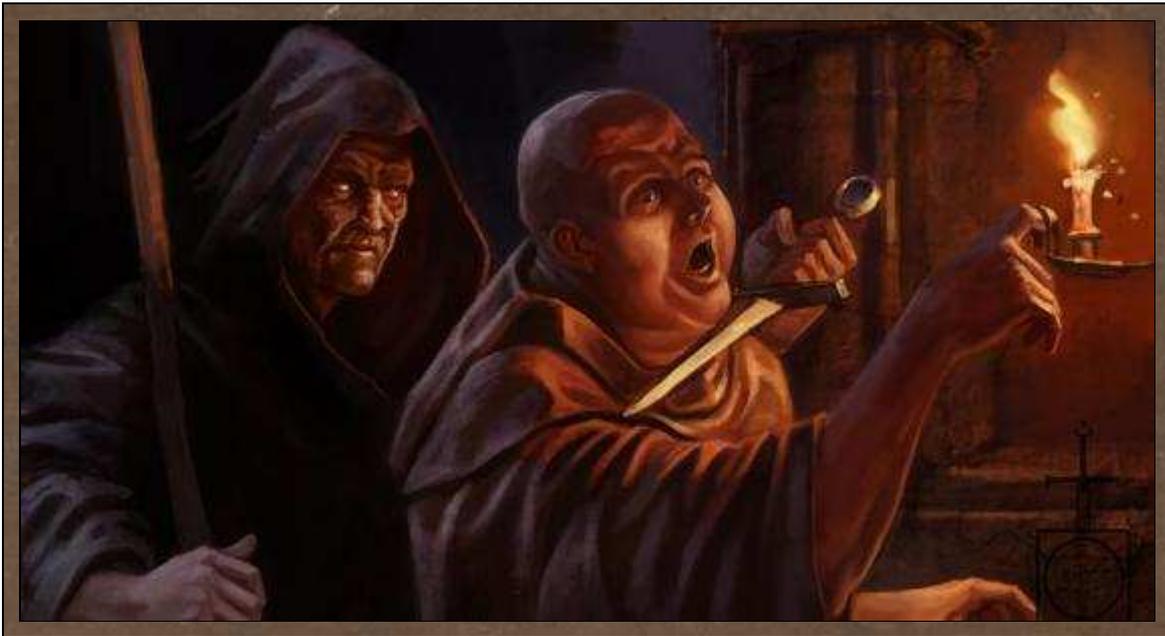
Estos sufren tanto daño como la intensidad, de tipo luz. El lanzador sufre un punto de daño inevitable.

El efecto de este poder suele resultar desagradable: las criaturas afectadas sufren un impacto invisible que se origina desde el lanzador, y aunque el poder en sí no se ve, causa grandes heridas simultáneas en las criaturas. Su sangre suele salpicar inmediatamente alejándose del lanzador, y es frecuente que las criaturas caigan también como golpeadas por un gran martillo.

¡No tenéis cabida en este mundo! ¡Yo soy el elegido de Armeniam, la mía es la auténtica justicia! ¡Armeniam me hace fuerte!



PODER: CREAR OSCURIDAD



Esfera: Oscuridad

Parámetro	Valor
Intensidad	Potencia
Duración	Nivel

Los fieles de Haradon son los indiscutibles maestros de la oscuridad. La noche es su aliada, y cuando se es su enemigo es mejor atrancar la puerta y permanecer sujetando la espada toda la noche.

Este atemorizante poder crea una esfera de oscuridad plena en cuyo interior la luz no se refleja en la superficie de los objetos, de forma que es imposible percibir nada por ningún órgano basado en la vista.

Todos los personajes implicados en el combate pierden tanto ataque y evasión como la intensidad.

Adicionalmente, todos los personajes que realicen chequeos para intentar huir del combate ven la dificultad reducida en tantos puntos como la intensidad.

Finalmente este poder crea circunstancias óptimas para el lanzamiento de poderes de oscuridad. Los lanzadores de estos poderes ven incrementada su potencia para ello en tantos puntos como la intensidad.

PODER: CEGAR

Esfera: Oscuridad

Parámetro	Valor
Intensidad	Potencia + Nivel
Duración	Nivel
Objetivos	Nivel

Este obstructor poder niega del sentido de la vista a los objetivos. Los objetivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad verán reducido su ataque y evasión en tantos puntos como la diferencia.

La sensación es ampliamente desconcertante para los objetivos, que por lo general actuarán de forma nerviosa e incluso podrán sumirse en un ataque de histeria. Se ha observado que las pupilas de los sujetos están anormalmente dilatadas durante la duración del poder, pero a cierta distancia es totalmente imperceptible.



Aquellos que se introduzcan en la profunda inmensidad del mar de Babglon encontrarán una absoluta oscuridad antes de que este los devore.

PODER: LA OSCURIDAD INTERIC

Esfera: Oscuridad

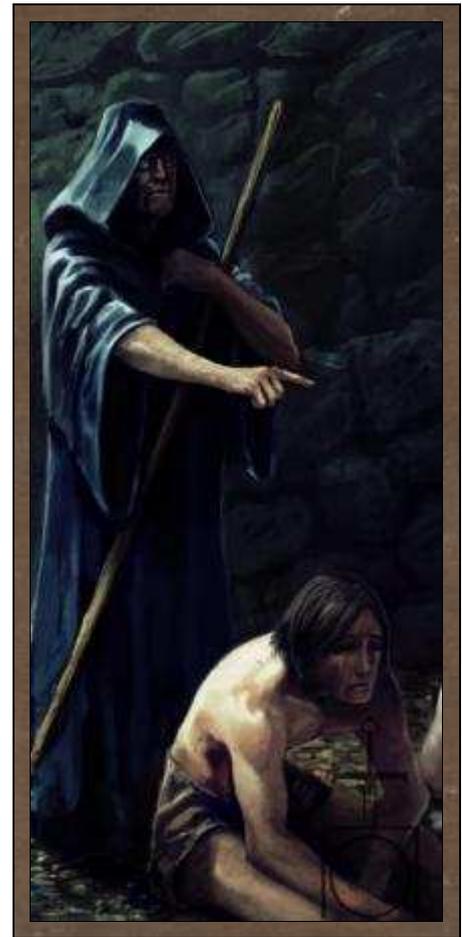
Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel + Potencia
Duración	Nivel (días)
Objetivos	Nivel

Este amargo poder afecta a lo más definitorio de cada individuo, destruyendo todo potencial psicológico.

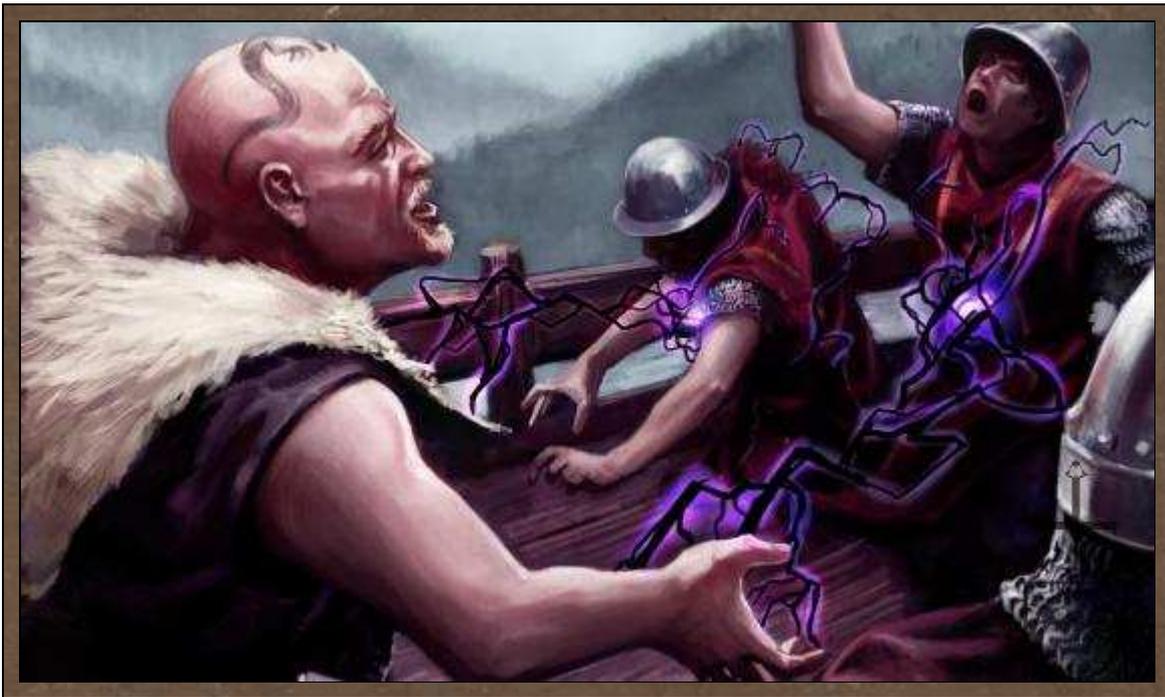
El objetivo se ve sumido en una profunda depresión en su interior, fruto de la percepción de la oscuridad encarnada en lo que más le pueda deprimir. Las actividades más deseables para él se tornan indiferentes, los amores, hastío, mientras que toda esperanza desaparece.

Los objetivos con escudo sobrenatural inferior a la intensidad no pueden gastar aguante durante la duración del poder, ni en combate ni en uso de habilidades.

Hay muchos posibles sufrimientos en la vida de un hombre. Se puede ser mutilado, débil, feo, tonto o incluso padecer una terrible enfermedad. Aún así concibo pocos males peores en esta vida que ser un amargado.



PODER: RAYO DE OSCURIDAD



Esfera: Oscuridad

Parámetro	Valor
Impacto	Nivel + 1
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Objetivos	Nivel

Los rayos salieron de sus dedos y golpearon sus cuerpos entrando y saliendo de su piel. Aunque murieron sin apenas gritar el gesto de sus cadáveres reflejaba un dolor insufrible.

Este agresivo poder proyecta un rayo de oscuridad que sale del cuerpo del lanzador y se expande en el lugar de impacto extendiendo tentáculos de oscuridad que penetran en los cuerpos de los objetivos dañando sus órganos internos.

Si el impacto supera la evasión de los objetivos estos reciben tanto daño de tipo oscuridad como la intensidad (cuenta como impacto pleno, las armaduras no protegen de oscuridad).

PODER: UNO CON LA OSCURIDAD

Esfera: Oscuridad

Parámetro	Valor
Resistencia a la luz	Nivel - 4
Daño	Nivel
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Este pavoroso poder funde el físico del lanzador con la oscuridad, convirtiéndolo en una especie de sombra compacta y dura. Este temible ser tiene la forma del lanzador original, pero sus perfiles y movimientos son muy difíciles de intuir.

Esto tiene varios efectos que ocurren durante la duración del poder:

Mientras esté a la luz, sufre 10 daño de luz

Su impacto pasa a ser 5.

El personaje no puede invertir puntos de aguante.

Todos sus objetos pasan a ser parte de la sombra. El daño que causa, en su lugar, es el determinado por el parámetro "Daño". El tipo de daño pasa a "Oscuridad".

Su resistencia a la luz pasa a ser el determinado por el parámetro correspondiente.

Se vuelve inmune al daño cortante, perforante, contundente.

Incrementa su resistencia a la oscuridad en tantos puntos como su potencia.



Existe la leyenda de que las noches sin luna las brujas tírticas puede convertirse en temibles seres que atacan a sus enemigos con la fuerza de su diosa oscura. Los cadáveres no que dejan no tienen ninguna herida, y no se puede entender la causa de su muerte si no es por intervención sobrenatural.

PODER: ROPA PROTECTORA

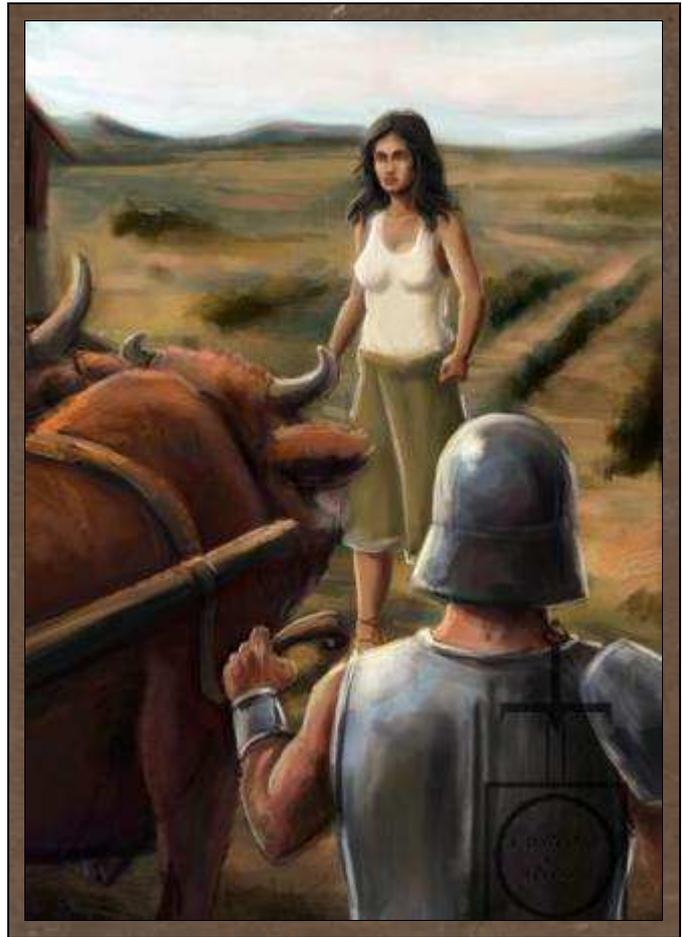
Esfera: Protección

Parámetro	Nivel
Estructura	Nivel + Potencia + 8
Cobertura	Nivel
Objetivos	Nivel
Duración	Nivel (meses)

Este agradable poder hace que las ropas (ropas de tela o ropas anchas de tela) de los objetivos se vuelvan mucho más resistentes de lo que cabría esperar sin alterar en absoluto el aspecto.

A todos los efectos la ropa de un personaje (que no puede llevar armadura) adquiere estructura y cobertura como si fuese una armadura. Sus resistencia al daño, no obstante, son siempre nulas.

Las ropas protectoras no cambian fundamentalmente su aspecto, pero la misma cualidad que las hace protectores también parece repeler de forma clara la suciedad. Los colores propios de la ropa estarán más claros que nunca, e incluso las manchas más persistentes tienden a separarse con el movimiento.



Solo los cobardes se esconden tras armaduras.

-Dicho tírtico

PODER: ARMADURA MEJORADA

Esfera: Protección

Parámetros

- Intensidad: Nivel
- Objetivos: Nivel
- Duración: Nivel + 2 (turnos)

Mediante este defensivo poder las armaduras de los objetivos mejorarn su resistencia de forma sorprendente.

Añade la mitad de la intensidad a las resistencias. No obstante estos nuevos valores no pueden superar un valor doble al inicial.

Debido a que los materiales afectados se convierten en versiones mejoradas de si mismos, las armaduras alcanzadas por este poder reciben un leve brillo inusual que, si bien no llama la atención, es perceptible a corta distancia.

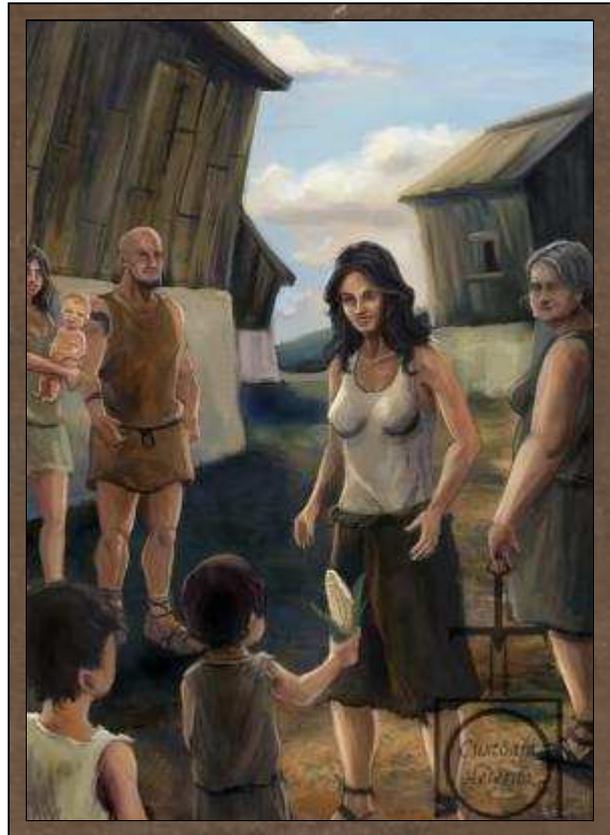
PODER: INCITAR A LA PAZ

Esfera: Protección

Parámetro	Nivel
Intensidad	Potencia + Nivel
Duración	15 días por Nivel
Área	10 km por Potencia

Este magnífico poder aumenta las esperanzas y el positivismo de todas las personas en el interior del área, sin sufrir ningún efecto pernicioso.

Las personas afectadas por el poder se sienten en general más optimistas, predispuestas a esforzarse, hacer lo que consideren bueno, estar más alegres y normalmente colaborar con los demás. El resultado se percibe en bienestar y salud del pueblo, y en segunda instancia en la productividad y efectividad del mismo. Las tasas de suicidio, agresión, violación, asalto, asesinato, robo y similares descienden en un 5% por nivel de intensidad. Las tasas de productividad y natalidad ascienden en un 5% por cada nivel de intensidad.



Esto no significa en absoluto que la gente tolere mejor a un gobierno despótico. Aún es más, en ese caso precisamente sería posible que la mentalidad crítica y la tendencia a la sindicación aumenten considerablemente. Es imposible, pues, usar este poder para conseguir una mayor influencia a costa del pueblo.

Si bien los ulekaiz son por su profesión personas errantes, algunos sacerdotes de Tatja se establecen en lugares clave en los grandes enclaves campesinos; no hay personas más queridas por la comunidad, ni a las que se llora más tras su marcha.

PODER: AURA PROTECTORA

Esfera: Protección

Parámetros

- Intensidad: Nivel + Potencia + 10
- Duración: Nivel + 2 (turnos)

Este poder previene el daño que sufren los aliados del lanzador y sus bienes.

Cuando un personaje o su armadura sufre daño, el lanzador puede decidir que el daño lo sufra el aura en lugar del personaje. Una vez el aura ha sufrido tanto daño como la intensidad, esta desaparece.

Los puntos recibidos se gastan en general. Es decir, un solo cómputo para todos los objetivos.

En términos absolutos la determinación de si un sujeto es aliado o no corresponde únicamente al lanzador y es elegido en cada momento.

Aunque el poder no tiene efecto visual en el momento del lanzamiento, sí lo tiene cuando se producen los impactos, pues un destellar aparece muy pegado a la piel o armadura.

Los receptores no notarán dolor en sí, pero sentirán presión en lugar del impacto. Esto puede resultar confuso para las personas que lo reciben por primera vez, pero en cualquier caso siempre es bienvenido, aunque puede llegar a aturdir.

PODER: PODER DEL TODO

Esfera: Todo

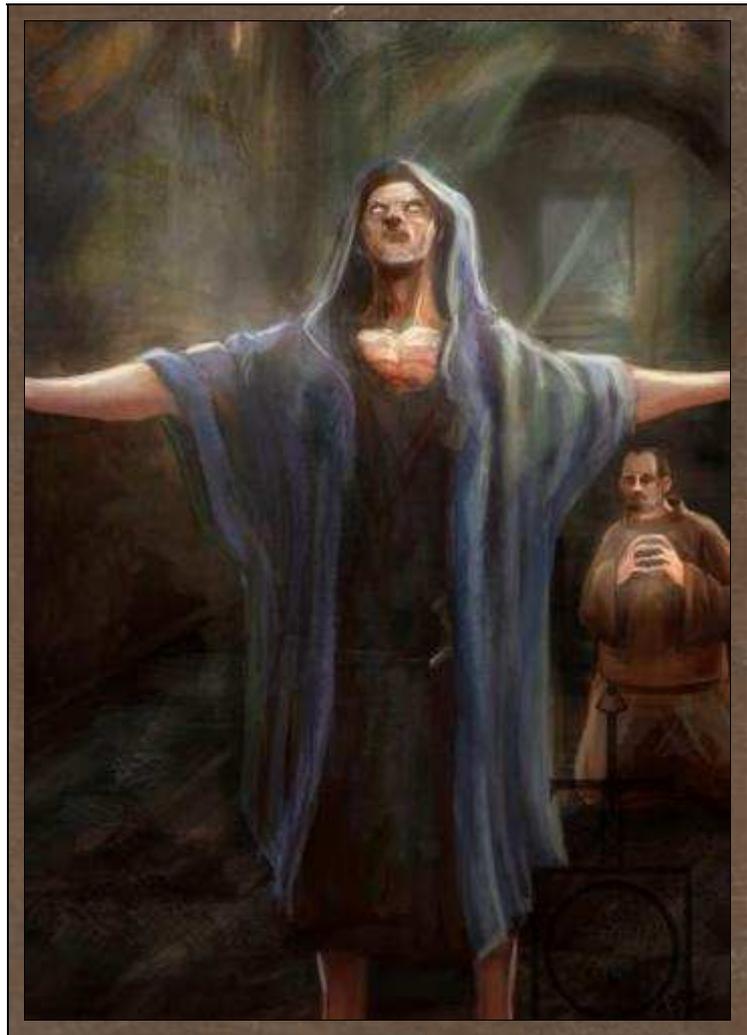
Parámetro	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este colaborativo poder el lanzador intenta transmitir sus propios energías a otros sujetos, consiguiendo que estos incluso lleguen a una situación superior a la que podrían conseguir por sus propios medios.

Los objetivos, entre los que no se puede incluir el lanzador, tienen derecho a realizar inmediatamente hasta tantas tiradas de ritos como la intensidad del poder, obteniendo un punto de energía consiguiendo si tienen éxito. La cantidad de tiradas que realizan la decide el lanzador, y es el mismo número para todos.

El lanzador no puede lanzar poderes ni aumentar su cantidad de puntos de energía durante tanto tiempo como marque el sello, en función al número de tiradas que todos los objetivos NO han realizado.

Este poder puede ser percibido por aquellos recompensados con la visión sobrenatural como una transferencia realmente notable en la que el ejecutor del poder sufre algún tipo de desnudez sobrenatural de la que el receptor se nutre. Es normal que el receptor, pues, se sienta crecido y estasiado, pero también que el donante sienta miedo y tristeza. Aquellos que pueden usar la esfera del todo no suelen hacerlo a la ligera, y normalmente solo lo hacen con personas con la que han alcanzado una gran intimidad.



Tiradas NO realizadas	Tiempo
0	32 años
1	16 años
2	8 años
3	4 años
4	2 años
5	1 año
6	6 meses

Muchos correctores se sienten confundidos con esta nueva ola de sacerdotes de Soid que demuestran aptitudes sobrenaturales. Ante esta perspectiva la mayoría de ellos simplemente los ejecutan, pero eso es un desperdicio. Es mucho mejor beber de su fé.

-Erriad

7	4 meses
8	2 meses
9	16 días
10	8 días
11	4 días
12	2 días
13 o más	1 día

PODER: CONOCER LA VERDAD

Esfera: Verdad

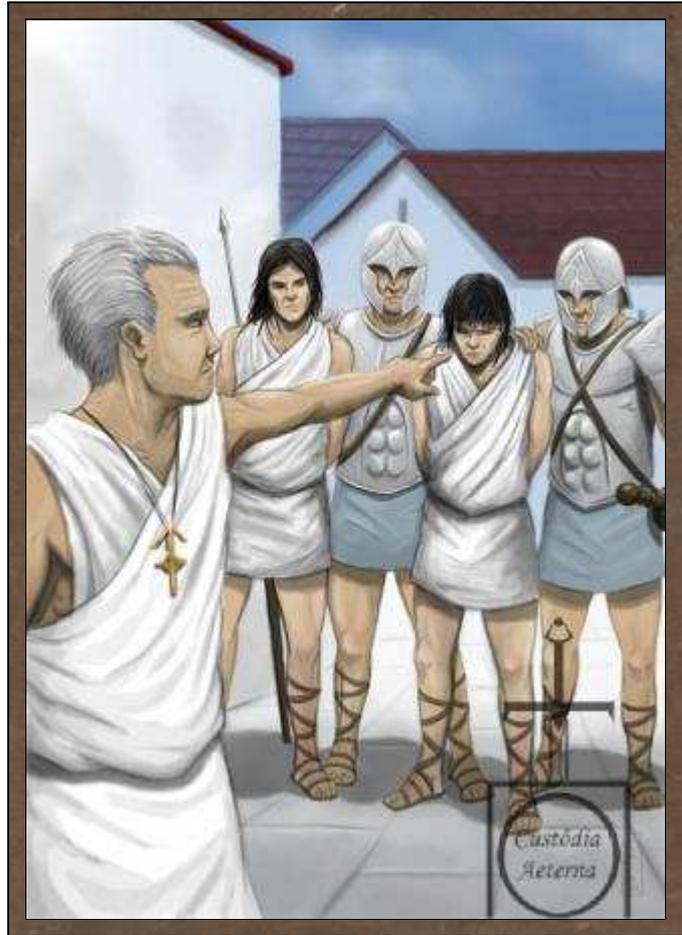
Parámetro	Valor
Preguntas	Nivel + Potencia -2
Duración	Nivel (minutos)

Mediante este penetrante poder el lanzador conoce la intención de mentir sobre lo que se le dice.

Este poder es particularmente útil durante un interrogatorio, pues permite saber si lo que dice el sujeto es una mentira (con intención de decir lo falso), pero no da más información de ello.

El poder tiene sus limitaciones, no obstante. Se basa en la percepción de los sujetos, así que si el sujeto cree que una información es cierta, el lanzador recibirá sensación de certidumbre.

El objetivo del poder es absolutamente inconsciente de estar siendo escudriñado por esta capacidad si no tiene una percepción sobrenatural fruto de su habilidad de concentración u otra característica especial.



Hay mentiras que de dicen para protegerse a uno, y mentiras que se dicen para proteger a otros. Hay mentiras piadosas y mentiras crueles. Hay mentiras mucho más justas que muchas verdades. Todas ellas tienen algo en común; que son mentira.

PODER: ZONA DE ALARMA



Esfera: Verdad

Parámetro	Valor
Duración	2 horas por nivel
Intensidad	Nivel + Potencia
Área	10m por Nivel

Supé que estaba bendito por Armeniam cuando este me avisó de los asesinos enviados por el corrupto estado.

-Rawar

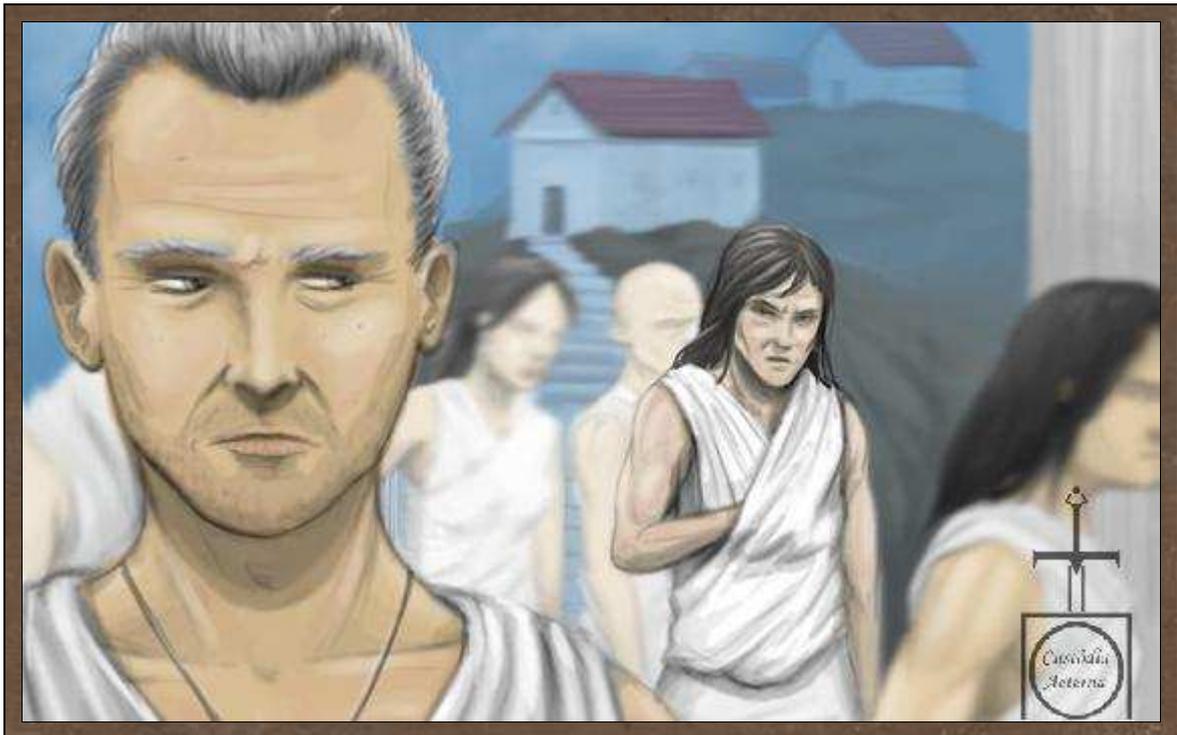
Mediante este tranquilizante poder el lanzador conoce Las intrusiones dentro del alcance del poder.

El poder despierta en el lanzador una sensación parecida a que su cuerpo se extendiese por el suelo, las plantas, e incluso los animales dentro del área. De esta forma sentirá algo parecido a un rozamiento si alguien aparta una rama, y un leve contacto electricante si alguien parte otra. El conjunto le permite dibujar una aproximación muy realista en relación al número y agresividad de los invasores del área.

La intensidad del poder actúa en este caso como la habilidad de detección a efectos de percibir a los invasores que de hecho intenten pasar desapercibidos mediante la habilidad de sigilo.

La zona de alarma es totalmente invisible para los sentidos, pero aquellos con capacidad de percibir las energías mediante la concentración u otro método son perfectamente capaces de observarla.

PODER: DETECTAR INTENCIONES



Esfera: Verdad

Parámetro	Valor
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Nivel + Potencia + 3

Mediante el uso de este armónico poder el lanzador es capaz de recibir emanaciones producidas por los deseos de las personas, y por lo tanto detectar los intentos de infiltración.

Durante la duración del poder el lanzador será capaz de conocer los anhelos de las personas con las que se encuentre cuyo Escudo Sobrenatural sea inferior a la intensidad para anhelos del poder, conociendo, en este caso todos los anhelos del sujeto. En caso contrario el objetivo tendrá sensación de estar siendo observado.

El Creador de la partida debe facilitar intenciones adicionales de los personajes no jugadores, especialmente intenciones hostiles, en caso de éxito.

Aunque la mecánica establece claramente esta recepción, el personaje no recibe realmente una percepción textual de estas intenciones, sino que sus sentidos se ven invadidos por una nube de percepciones analizables, incluyendo sonidos, ruidos, imágenes o incluso olores y sabores. El Creador, puede dar en su lugar una descripción no falaz de esas sensaciones, añadiendo adicionalmente, si quiere, intenciones más inmediatas que los mismos anhelos.

Adicionalmente el lanzador recibirá un bono a su detección igual al nivel del poder a efectos de percibir personajes que se intenten esconder de él.

Ni siquiera puedo decir que sepa cómo lo sé. Se podría decir que es como un sexto sentido, es como si el miedo tuviese su... olor, y la culpa también, y la inocencia también. Pero una vez se sabe todo lo demás encaja rápidamente, como un adoquín en la calzada.

-Agerian.

PODER: CONOCER EL PASADO

Esfera: Verdad

Parámetro	Valor
Observaciones	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 3

Mediante el uso de este intrusivo poder el lanzador puede averiguar el estado pasado de las cosas, recibiendo la información en sus propios sentidos sensibles, como si de hecho estuviera ocurriendo.

Mientras el poder esté activo, el lanzador puede reclamar la información en cuestión, gastando una observación cada vez. En caso de no estar relacionada con personas, la cantidad de tiempo atrás viene determinada por la potencia del lanzador en la tabla adjunta.

En caso de estar relacionada con personas no voluntarias, solo funcionará si la intensidad es superior al escudo sobrenatural del objetivo. La diferencia se compara con la tabla adjunta.



El poder no permite observar todo lo ocurrido: requiere concentrarse en un momento temporal concreto y observar los hechos con mucha atención. Discernir lo ocurrido en un periodo de tiempo suele llevar cinco veces esa cantidad de tiempo.

Resultado	Tiempo atrás
1	1 día
2	10 días
3	3 meses
4	3 años
5	30 años
6	300 años
7	3000 años

Tener un don parece algo magnífico, deseable. Yo que tengo la bendición de "la visión de Armeniam" debería considerarme afortunado, pero debido a ella me veo solicitado frecuentemente por las fuerzas del estado para solventar los peores crímenes que se cometen en la región. Muchas veces desearía que fuese otro el que tuviera que ver las horribles escenas que una y otra vez aparecen en mi cabeza y que tantas veces me impiden dormir.

-Agerian, profesor eridio.

PODER: ESTANDARTE DE VERDAI

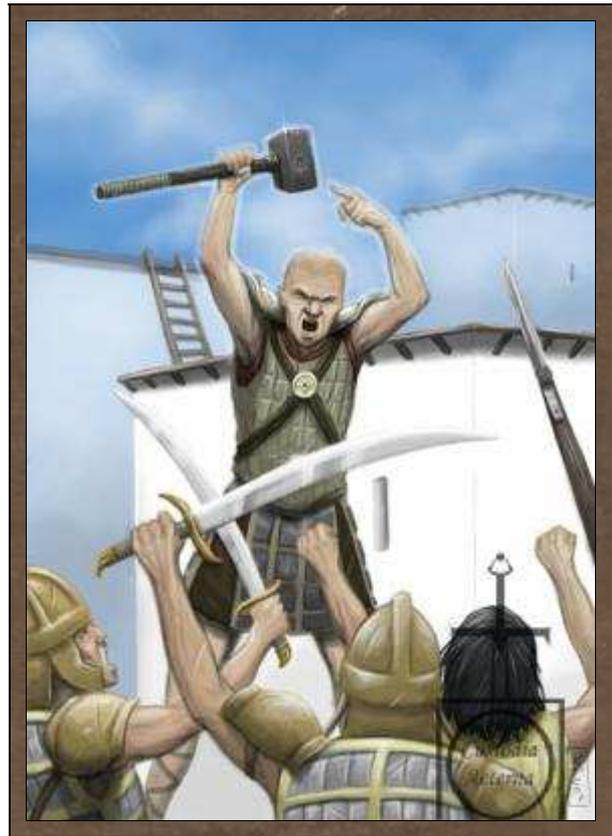
Esfera: Verdad

Parámetro	Valor
Objetivos	Nivel + Potencia
Duración	Nivel (horas)

Este inspirador poder llena el corazón de los hombres de valor para realizar grandes proezas.

Es necesario que el lanzador arroje algún tipo de discurso, aunque sea implícitamente. Los objetivos que sigan este discurso o los principios del lanzador pueden añadir dos monedas adicionales cuando gastan un punto de aguante hasta tantas veces como la voluntad del personaje. No obstante no pueden doblar una tirada más que una vez.

Este poder es completamente imperceptible. Es muy difícil distinguir cuales son las situaciones históricas en las que el liderazgo natural y en cuantas intervino esta fuerza sobrenatural. Incluso en las ocasiones en las que un discurso aparentemente pobre logró un gran efecto en la moral sería aventurado atribuirlo a cuestiones sobrenaturales sin arriesgarse a infravalorar cuestiones mundanas.



No puedo entender siquiera como hay personas que al escuchar a Rawar no se elevan en armas contra el gobierno corrupto.

PODER: REGENERACIÓN



Esfera: Vida

Parámetro	Nivel
Objetivos	Nivel
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia

Ni siquiera los gunearos más expertos se atreven a subir a los picos más altos durante la temporada de nieves.

Mediante el uso de este generoso poder los objetivos regeneran sus heridas a una velocidad muy superior a la que cabría esperar. Esto es aplicable a daños sufridos en combate o accidentes, pero también a enfermedades, envenenamientos e incluso aflicciones de tipo sobrenatural.

Solamente a estos efectos positivos, para los objetivos el tiempo pasado se multiplica por la intensidad. Si por ejemplo el poder tiene intensidad 3 y el objetivo padece una enfermedad que dura 20 días, para él durará solo seis días, pues cada día pasado se curará como si pasaran cinco.

A efectos de poderes sobrenaturales perniciosos con duración establecida en turnos, reduce esta duración en tantos turnos como la intensidad del poder, sea lanzado a priori o a posteriori.

A efectos de resistir poderes que impliquen enfermedades aumenta el valor a comparar en tanto como la intensidad.

A efectos de cirugía y primeros auxilios, la dificultad se reduce en la intensidad.

La percepción de este poder es muy sutil, incluso para sus propios objetivos. Hace falta una persona realmente observadora para percibir que simplemente pasa las enfermedades mucho más rápido.

PODER: CURACIÓN

Esfera: Vida

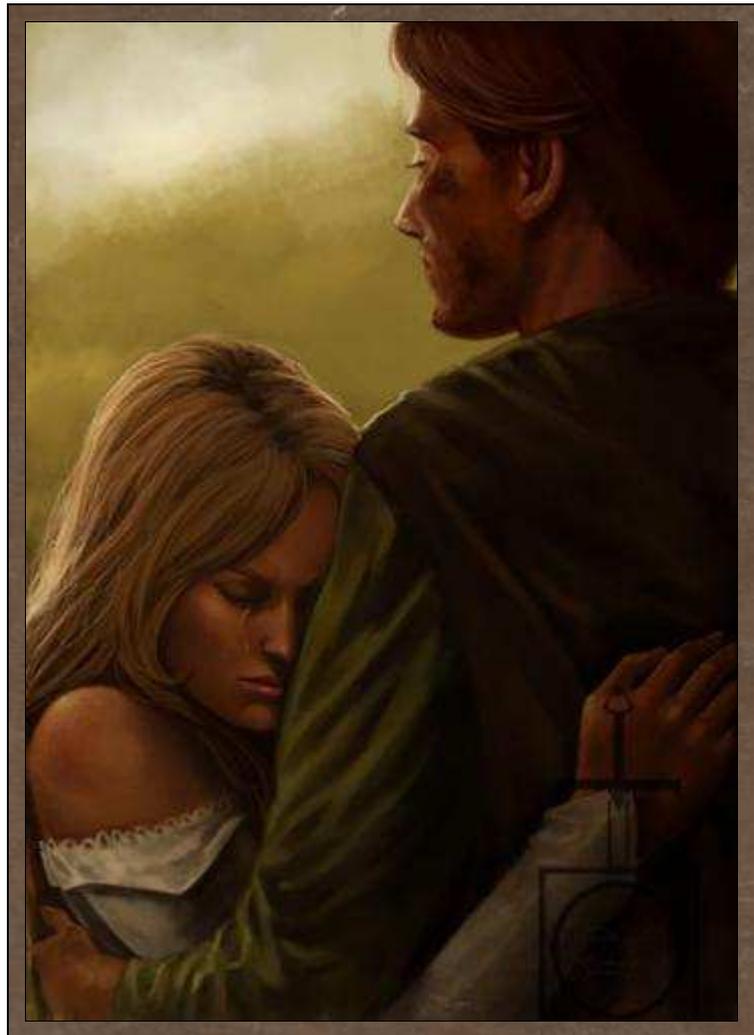
Parámetro	Nivel
Objetivos	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 2

Este agradecido poder utiliza las energías de la misma vida para curar sus heridas y reparar los objetos portados por el individuo.

El personaje se cura tantos puntos de vida como la intensidad. En caso de que haya un exceso, los puntos extra pasan a reparar puntos de estructura de sus objetos.

Las consecuencias visuales del uso de este poder son inmediatas para un observador atento, que verá como se cierran las heridas del objetivo, e incluso se reparan sus ropajes y armaduras.

Las personas que sienten este poder suelen sentirse bastante plétóricas por la mejora en su situación, dado que hace desaparecer prácticamente todo dolor.



...pueden curar a los heridos mediante la imposición de las manos. Pueden expurgar una enfermedad, así como remediar una infección. Pueden reparar un brazo roto, y con el suficiente poder pueden incluso traer a un muerto de vuelta.

-Conocimiento de la corrección, en relación a las herederas de Airí.

PODER: INMUNIZAR

Esfera: Vida

Parámetro	Nivel
Tipos	Potencia - 2
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel

Mediante este portentoso poder la energía de la vida recorre al personaje y lo inmuniza contra daños elementales o sobrenaturales.

El personaje añade la intensidad a las resistencias a tantos tipos de daños como determine el parámetro "tipos". Estos tipos de daño solo pueden ser elemental, luz u oscuridad.

Aunque no hay señas físicas de que nada ocurra, el receptor sí será consciente de que el frío o el calor no le afectan en absoluto. El dolor, en este sentido, impide que el usuario del poder haga tonterías como echarse a las llamas si su protección no es suficiente.



Bajo su influjo realizan proezas como caminar sobre brasas vivas sin sufrir daño en sus pieles

-Celia, sobre el linaje de herederos de Airí.

PODER: DEFENSA DE LA VIDA



Esfera: Vida

Parámetro	Nivel
Objetivos	Nivel
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel

Lágrimas de terror salieron de sus ojos. Terror a que los muertos se acercaran a ella y la convirtieran en uno de los suyos. Pero por más tiempo que pasaba allí, el horrible desenlace no ocurría. Los muertos parecían no detectarla.

Este tranquilizante poder supone una protección efectiva contra las fuerzas opuestas a la vida.

Los objetivos añaden la mitad de la intensidad a la resistencia a la oscuridad y al escudo sobrenatural contra poderes de oscuridad, muerte, fin, odio o corrupción.

Adicionalmente, cuando van a recibir un punto de corrupción de Taharda, la intensidad del poder se reduce en uno en su lugar, mientras aún sea positiva.

Este poder no suele tener evidencias visuales de su existencia e incluso sus usuarios no acostumbrados pueden tener problemas en identificar las señas internas de su presencia. Uno con experiencia, no obstante, puede reconocer una menor inquietud o mayor seguridad solo con pensar en los peligros ante los que protege.

PODER: DESCANSO INMEDIATO

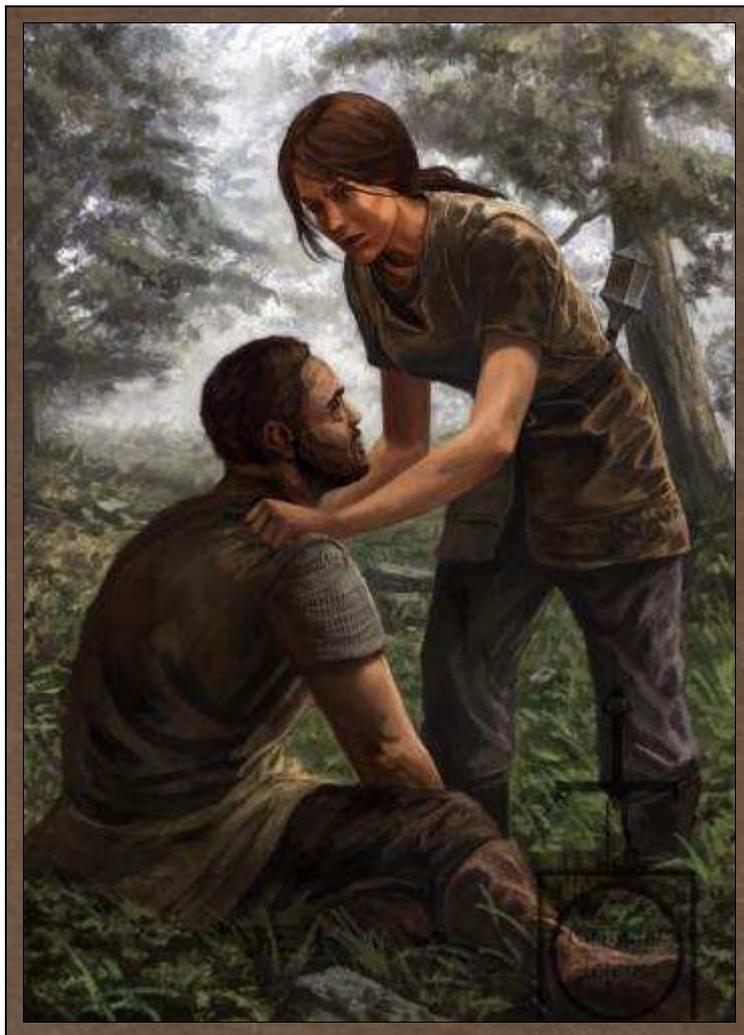
Esfera: Vida

Parámetros	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia - 2
Objetivos	Nivel

Este vigorizante poder proporciona a los objetivos un respiro inmediato en el que se recuperan sus fuerzas.

Los objetivos recuperan tantos puntos de aguantar como la intensidad.

No existen evidencias visuales externas del uso de este poder, pero al exigir el contacto con los beneficiados es una buena pista para reconocerlo. La sensación de descanso es casi inmediata, por lo que el cambio suele provocar una sensación sorprendente en ellos. Una persona extrovertida probablemente hará comentarios sobre lo bien que se siente, y probablemente convierta el pesimismo en optimismo. Hasta la persona más introvertida, no obstante, tendrá un gesto claramente identificable como una sonrisa o suspiro relajado. Solo las personas herméticas o aquellos muy acostumbrados al poder actuarán con indiferencia.



...maldita sea, ¡te necesito, Siéter! No tienes nada roto, Siéter, no tienes nada. Sólo es dolor. Sólo es dolor. Imponete al dolor.

-Tadia