

ESPADA NEGRA

JUEGO DE ROL





ESPADA NEGRA JUEGO DE ROL

El flujo de la energía ha querido colocarme como un testigo privilegiado de la naturaleza humana. y cuando os observo haciéndoos tanto daño deseo gritaros que os detengáis y alcancéis el equilibrio, que busquéis en el fondo de vuestros corazones unos principios que os ayuden a evitar el Caos. Pero no me escucháis y seguís trayendo destrucción.

Y yo siento rabia, siento odio, siento ira, siento frustración, y no encuentro otra respuesta que blandir la Espada Negra y unirme a esa vorágine de destrucción. Y la canción que componen el ritmo desacompasado de los golpes y los gritos agónicos de los moribundos no alivia la decepción que siento por la humanidad, pero la quietud de la muerte pone fin a su maldad y aleja la amenaza del caos.

CRÉDITOS

ASESORÍA EDITORIAL

HT Publishers

AGENTES DE LA CORRECCIÓN

Nebilim, Toti, Megendra, Xose O, Guthor, En la sombra, Sagaste, Ludrix, Atrus Erduna, Fallocrates y Minea

BETA TESTERS EXTERNOS

Asociaciones Pati Igualada, Draco, Juego y rol en las Vegas, Club Zona Oscura, y en realidad muchas más asociaciones e individuos que han leído, jugado y opinado a lo largo de este proceso

PORTADA

Eduardo Rodríguez “Ozakuya”

ARTE INTERIOR

Ana Iglesias, Ana Rodríguez, Andrés Egea, Beatriz Romero, David Arenas, Eduardo Rodríguez “Ozakuya”, Javier Villaseñor, Jorge Martínez, Martín Paz, Naiara Castellanos, PJ Reina, Ruth López, Sergio Pérez y Víctor Guerra

MAQUETA

José Francisco Riera Díaz

CREACIÓN, DESARROLLO Y ACABADO

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

Depósito legal: AS 01134-2015

ISBN: 978-84-617-3876-2

La hermandad de la Espada Negra publica todas sus obras bajo diferentes versiones de la licencia que ofrece la organización “Creative Commons”, una organización sin ánimo de lucro que permite usar y compartir tanto la creatividad como el conocimiento a través de una serie de instrumentos jurídicos de carácter gratuito

Aunque muchos creadores publican sus obras bajo este régimen creyendo en una estructura de consumo responsable y moderna, lejana de las trasnochadas mentalidades de las sociedades de gestión, la hermandad tiene otros motivos para publicar sus obras con las diferentes variantes de esta licencia:

Creemos en el conocimiento libre.

Consideramos que el acceso global a todo el conocimiento (artístico o no) propicia el crecimiento mental y espiritual de las personas y de las sociedades. De la misma forma creemos que solo mediante este acceso completo las personas podrán ser objetivamente críticas con su situación, la de sus semejantes y la de sus gobiernos.

Consideramos que esta lucha por el libre acceso al conocimiento es de la máxima importancia por lo que promovemos sus principios y nos ponemos a disposición de aquellos que están dispuestos a defenderlos.

Los textos relativos al ambiente de Espada Negra se encuentra bajo una **Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported**.



ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN

II. NOCIONES BÁSICAS CONCEPTOS GENERALES

- . Personaje
- . Jugador
- . Creador
- . Partida

CONCEPTOS ESPECÍFICOS

- . Chequeo
- . Poderes
- . Naciones
- . Muerte

III. ATRIBUTOS Y CUALIDADES

ATRIBUTOS

CREACIÓN DE PERSONAJE

CUALIDADES

IV. VENTAJAS Y DESVENTAJAS

DESVENTAJAS

- . Adicción
- . Amenazado
- . Amor verdadero
- . Asilvestrado
- . Chantajeado
- . Código de honor
- . Criminal
- . Enemigo
- . Falla Sobrenatural
- . Feo
- . Inexperto
- . Locura
- . Oscuridad Interior
- . Sensibilidad sobrenatural
- . Supeditación moral
- . Sustentador
- . Religioso
- . Traumatizado

VENTAJAS

- . Atractivo
- . Contacto
- . Defensor
- . Descompensación en un atributo
- . Devorador de conocimientos
- . Elegido divino
- . Entrenamiento intensivo
- . Familia con solera
- . Lealtad incuestionable
- . Odio
- . Oveja negra
- . Peculiaridad armada
- . Profesional
- . Propósito
- . Reliquia
- . Talento natural
- . Tesoro escondido
- . Venganza

- 6 .Veterano 28
- . Viajero 29

12 V. ANHELOS 30

12 TIPOS DE ANHELO 31

- 12 . Anhelo superficial 31

- 12 . Anhelo comprometido 31

- 13 . Gran anhelo 31

13 GESTIÓN DE ANHELOS 32

13 VI. PROFESIONES 34

13 PROFESIONES DORMENIAS 38

- 14 . Espadachín 38

- 14 . Noble 40

- . Miembro de una banda 42

- . Militar dormenio 44

- 16 . Corrector 46

- 16 . Agente de la Corrección 48

18 PROFESIONES ERIDIAS 50

- 19 . Soldado eridio 50

- . Político eridio 52

- 22 . Artesano eridio 54

- 22 . Sacerdote eridio 56

- 22 . Trabajador de un centro de reeducación 58

- 23 . Pensador eridio 60

23 PROFESIONES GUNEARES 62

- 23 . Guerrero del clan 62

- 23 . Cazador del clan 66

- 24 . Sacerdote gunear 68

- 24 . Herrero gunear 70

- 24 . Guardián del clan 72

- 24 . Esclavo gunear 74

24 PROFESIONES HARRASSIANAS 76

- 24 . Funcionario 76

- 24 . Espía 78

- 25 . Carsij 82

- 25 . Caballería sariana 84

- 25 . Defensor de puesto avanzado 86

- 25 . Comerciante 88

26 - PROFESIONES TÍRTICAS 90

- 26 . Zobagar tírtico 90

- 26 . Ulekaiz 92

26 PROFESIONES NAJSHET 94

- 26 . Guardia real najshet 94

- 26 . Furia najshet 96

- 26 . Sacerdote najshet 98

26 PROFESIONES DE LAS TRIBUS DEL DESIERTO 100

- 27 . Guerrero tribal 100

27 PROFESIONES TÍDAR 102

- 27 . Guerrero tidar 102

27 PROFESIONES DE CUALQUIER NACIÓN 104

- 27 . Gladiador 104

- 27 . Ladrón / mendigo 105

- 28 . Marinero 106

- 28 . Campesino 108

- 28 . Sacerdote tridecadeísta 110

28 VII. HABILIDADES 112

28 DESCANSO Y RECUPERACIÓN 113

MEJORA DE HABILIDADES

- . Entrenamiento
- . Uso durante la partida

USO DE HABILIDADES

- . Chequeos
- . Efectos de la carga

COMPENDIO DE HABILIDADES

DINÁMICAS

- . Escalada
- . Escapismo
- . Nadar/bucear
- . Rastreo/caza
- . Robo
- . Sigilo

MECÁNICAS

- . Abrir cerraduras
- . Hípica
- . Medicina
- . Navegación
- . Orientación
- . Pesca
- . Supervivencia

PRODUCTIVAS

- . Agricultura
- . Ganadería
- . Herbolaria/recolección
- . Minería

SOCIALES

- . Disfraces
- . Docencia
- . Engañar
- . Interpretación
- . Seducir

CREATIVAS

- . Artes
- . Carpintería
- . Cartografía
- . Cocina
- . Entrenar animales
- . Falsificar
- . Forja
- . Peletería
- . Química
- . Sastrería

CONOCIMIENTOS

- . Ciencias teóricas
- . Criptografía
- . Detección
- . Finanzas
- . Historia
- . Ingeniería
- . Leyes

SOBRENATURALES

- . Concentración
- . Esfera (varias)
- . Ritos

COMBATE

- . Combate a dos manos
- . Combate con armas arrojadas
- . Combate con armas de proyectiles
- . Combate con dos armas
- . Combate con escudo
- . Combate con un arma

	. Manejo de alabarda	139
113	. Manejo de espada	139
114	. Manejo de hacha	140
114	. Manejo de lanza	140
114	. Manejo de mangual	140
114	. Manejo de maza	140
115	. Manejo de pico	140
116	. Táctica	141

VIII. EQUIPO

ARMAS

118	. Impacto	143
119	. Alcance	143
119	. Daño	143
119	. Tipo	144
120	. Estructura de armas	144

ARMADURAS Y ESCUDOS

120	. Evasión	149
121	. Cobertura	149
122	. Estructura	149
122	. Resistencias (contundente, cortante y perforante)	150

RELIQUIAS

123	. Reglas	152
123	. Efectos	152

IX. COMBATE

ORDEN EN COMBATE

DINÁMICA DE ACTUACIÓN

125	. Declaración	155
125	. Esfuerzo en impacto y esquiva	156
125	. Chequeos de impacto y esquiva	156
126	. Esfuerzo en causar y reducir daño	157
126	. Chequeos de daño y evitar el daño	157
127	. Más ataques	157
127	. Concentración de poderes	157

EFFECTOS EN COMBATE

128	. Aturdimiento	158
128	. Recuperación	158
128	. Final del combate	158
128	. Agotamiento	158
129	. Inconsciencia	158

Huir

Cambiar de equipo

Coger objeto del suelo

Daños en las armas

Aliados

Sorpresa

Alteración de iniciativa

EFFECTOS DE LAS HERIDAS

Recuperación y medicina

Recuperación sobrenatural

X. COLABORADORES

MECÁNICA

Seguidores

Congregaciones o tropas

Contactos

GESTIÓN DE SEGUIDORES

Número máximo de seguidores

Calidad máxima de seguidores

Seguidores de seguidores

Obtención

MANTENIMIENTO Y MEJORA

USO DE SEGUIDORES

139

. Uso indirecto de seguidores	166	. Material	234
. Uso directo de seguidores	166	. Mentira	235
NIVEL EFECTIVO EN USO INDIRECTO	167	. Muerte	238
SEGUIDORES COMO PERSONAJES	169	. Nada	241
. Reemplazo forzoso	169	. Odio	244
. Reemplazo voluntario	169	. Orden	245
. Jugador ocasional	169	. Oscuridad	247
. Reemplazo definitivo	169	. Protección	250
CONTACTOS	169	. Pureza	252
. Obtención	170	. Todo	254
. Uso de contactos	170	. Verdad	256
		. Vida	259

XI. APTITUDES SOBRENATURALES
MECÁNICA SOBRENATURAL

. Energía	172
. Preparación	172
. Lanzamiento	173
APTITUDES PASIVAS	173

. Amor	174
. Pureza	175
. Calma	175
. Caos	175
. Ciclo	175
. Corrupción	175
. Creación	175
. Destrucción	175
. Elemental	176
. Fauna	176
. Fin	176
. Flora	176
. Ira	177
. Lucha	177
. Luz	177
. Material	177
. Mentira	177
. Muerte	177
. Nada	177
. Odio	177
. Orden	178
. Oscuridad	178
. Protección	178
. Pureza	178
. Todo	178
. Verdad	178
. Vida	178

AFECCIONES SOBRENATURALES

. Corrupción de taharda	179
. Corrupción del caos	179

XII. PODERES

. Amor	186
. Calma	193
. Caos	196
. Ciclo	198
. Corrupción	200
. Creación	203
. Destrucción	207
. Elemental	211
. Fauna	213
. Fin	216
. Flora	219
. Ira	222
. Lucha	225
. Luz	228

. Material	234
. Mentira	235
. Muerte	238
. Nada	241
. Odio	244
. Orden	245
. Oscuridad	247
. Protección	250
. Pureza	252
. Todo	254
. Verdad	256
. Vida	259

XIII. ANTAGONISTAS
REGLAS ESPECIALES

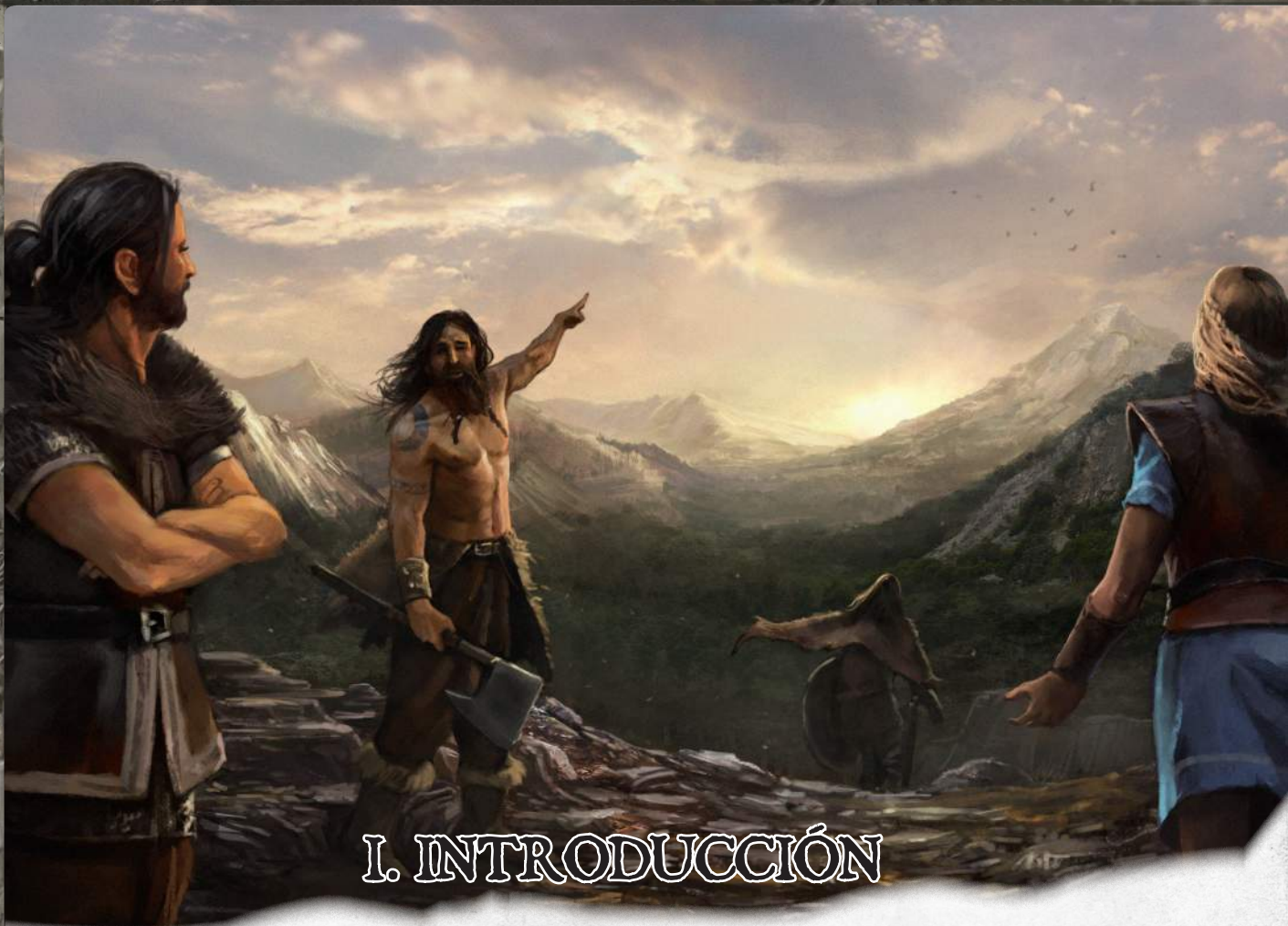
. Dormenia	262
. Harrasia	262
. Clanes Gunearas	264
. Eridie	268
. Tirtie	270
. Najshet	272
. Pobladores del mundo	273
. Pobladores del desierto	274
. Animales	275
. Animales de los dioses	276
	276
	278

APÉNDICE I: JUGANDO ROL	280
CREACIÓN DE PERSONAJES	280
ORGANIZACIÓN DE LA CAMPAÑA	281
CONSIDERACIONES DURANTE LA PARTIDA	282
ANTES Y DESPUÉS DE LA PARTIDA	284
ENERGÍA Y PODERES	286
RESUMEN	287

APÉNDICE II: AMBIENTE	288
INTRODUCCIÓN	288
PUESTA EN ESCENA	288
DISPOSICIONES GENERALES	290
DORMENIA	291
CLANES GUNEARES	303
HARRASIA	314
ERIDIE	324
EL HECHO SOBRENATURAL	335

APÉNDICE III: PARTICIPANTES EN LA BATALLA DE IMAKREV	342
---	-----

APÉNDICE IV: LA HERMANDAD	346
----------------------------------	-----



I. INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

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

Realismo: Se trata de conseguir que los efectos de las acciones sean naturales, y cumplan tanto las leyes físicas esperables como los preceptos sobrenaturales del mundo de Espada Negra.

Simpleza: La cualidad que permite que el juego se aprenda de forma fácil. No es difícil aprender a jugar, y las situaciones se resuelven de forma relativamente ágil.

Profundidad: En este caso, las características que garantizan el interés a largo plazo. Si bien es fácil hacer un personaje y jugar, ser un superviviente y tener éxito en el mundo de Espada Negra puede ser una tarea concienzuda.

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

Personas: Para hacer de jugadores, o de Creador. El número ideal de jugadores depende mucho del tipo de partida a jugar y de las preferencias de los mismos. Lo habitual es jugar entre dos y cinco jugadores.

Papel: Para tomar notas, hacer dibujos o realizar cálculos.

Lápiz: El complemento necesario para el papel.

Goma de borrar: Necesaria para alterar información acumulada en el papel.

Sacapuntas: Muchos jugadores dan por supuesta su existencia. Con cierta habilidad se puede usar una navaja en su lugar, o en caso de extrema urgencia unas tijeras.

Runas: Una runa es un objeto que genera al azar dos posibles resultados. Uno de ellos será asociada al acierto, y el otro al fallo. Es necesario un número moderado de ellas. Es posible utilizar muchos objetos como runas: monedas, dados, o incluso tabas.

Contadores: Cualquier cosa, como piedras o garbanzos, puede servir. Conviene que no sean runas, o se acabarán mezclando.

Imaginación: La máxima posible, en grandes dosis. Por fortuna es fácil de transportar.

Desinhibición: Una cantidad mínima es necesaria.

No son necesarios:

Dados: Aunque se pueden usar, y facilitan las cosas en ciertas circunstancias.

Bolígrafos: Su efecto es permanente, algo normalmente indeseado en estas actividades.

Miniaturas: El juego de rol de Espada Negra gestiona las posiciones de los personajes de forma abstracta, por lo que no son necesarias. No obstante pueden usarse para recordar el orden de actuación en el turno.

Ordenadores: Pese a que la Hermandad ha confiado en la informática para muchas de sus tareas, entendemos que un juego de rol tiene que poder jugarse en una mesa a la luz de unas velas, incluso después del hundimiento de la civilización tecnológica. Aun así, si este hundimiento no se ha producido, los ordenadores pueden ser útiles.

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

¿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.

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

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

INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE

Aunque el mundo de Espada Negra tiene ciertas similitudes con la fantasía medieval, en realidad es más cercano al género de la espada y brujería, si bien tiene un rasgo que la diferencia claramente de esta: sus naciones están fuertemente instituidas y forman grandes imperios que se extienden por la mayor parte del territorio.

Para entender el mundo de Espada Negra es necesario sobre todo entender estas naciones. Hay cuatro grandes países con grandes diferencias es-

estructurales, y ambientar las partidas en una u otra afectará mucho a lo que los personajes se encontrarán y podrán hacer.

Lo que aquí se introduce son las cualidades de los cuatro grandes imperios del mundo de Espada Negra, pero existen otros colectivos que no gozan de esta consideración por no tener independencia política o económica. No obstante cuentan con gran identidad cultural, y sus profesiones aparecen en el regalmento. Estas naciones menores son el antiguo imperio Najshet, las tribus del desierto, las provincias tírticas y los matriarcados Tídar.

DORMENIA

Se trata de la nación más fácilmente comprensible en general debido a que su estructura social no es ajena a occidente; se basa en el concepto del vasallaje, según el cual cada hombre es propiedad de otro hombre, menos el rey, que es propietario de todos los dormenios, aunque a la hora de la verdad el poder es compartido entre cinco estamentos diferenciados: la nobleza, la iglesia, el pueblo, los militares y las bandas criminales.

El ejército de Dormenia basa su fuerza en la superioridad numérica, hecho que han aprovechado para adueñarse con las mejores tierras fértiles del continente. Ejercen un control comercial que ahoga tanto a Harrassia como a los clanes gunearos para mantener la supremacía.

Pese a esta supremacía, el metal es relativamente escaso y bastante caro. Viajar con una cota de mallas es algo extraño en Dormenia, y aunque llama la atención, sin duda garantiza cierta seguridad en combate, pues el arma más usual, es, de hecho, la porra de madera.

Debido a esta escasez de metal, los estilos armados han evolucionado mucho. Las espadas tienden a ser ligeras y penetrantes, para aprovechan al máximo el carísimo metal. De esta forma se juega con la casi segura certeza de que los oponentes difícilmente van a contar con nada mejor que una armadura de cuero. La nobleza ha perfeccionado en los periodos de paz la práctica de la espada hasta convertirla en un arte formal. Es símbolo de nobleza, de hecho, llevar una espada en el cinto, aunque eso no significa que las personas de a pie no puedan llevarlas si consiguen suficiente dinero para comprar una.

La religión oficial en Dormenia es el soidismo. Este credo está basado en la creencia de que existe un único dios tremendamente poderoso. La orden directora, llamada la Corrección, se esfuerza en buscar todo culto contrario al monoteísmo y exterminarlo mientras mete sus dedos en política. Esta Orden adora en secreto a Haradon y acepta la existencia del politeísmo.

En Dormenia la desigualdad social es muy perceptible. Los nobles son los únicos que parecen tener una calidad de vida asegurada, mientras todos los demás estratos de la sociedad sufren inseguridad, enfermedades y pobreza.

ERIDIE

La nación de Eridie basa toda su estructura social en los dictados de su fundadora, recogidos en un libro llamado "El Orden". El estado ejerce un control absoluto sobre todos los factores de la nación. En esta estructura los políticos dirigen, los guardianes protegen, y el pueblo trabaja. Esto no se traduce en una dictadura, pues la fundadora impuso cierto control sobre los políticos, quienes no podían tener posesión alguna ni conservar amistad. El estado está presente en todos los aspectos de la vida de sus pobladores.

Jugar en el Orden de Eridie es, por todo ello, complejo, a no ser que se esté transitoriamente en el lugar, o que todos los jugadores sean fieles servidores del estado. Para conseguir cualquier cosa hay que pasar por los canales oficiales, normalmente por los asistentes de un gobernador regional, quienes a su vez responden directamente al congreso de Eridie. En general en Eridie todo es bastante eficiente, pero pero demasiado estricto.

El ejército de Eridie no es numeroso, pero su preparación es muy alta. La selección de posibles candidatos a soldado se realiza desde bastante jóvenes, y se considera un destino de elevado prestigio. El entrenamiento es duro y largo, y (en el) se fomentan los principios del estado y de la religión oficial.

En cuanto a esta, se tolera un trideísmo. La fundadora era creyente de Daarmina, diosa belicosa y organizada, que toleró la participación de Armeniam como patrón de la sabiduría. También aceptó a Liana, diosa del amor, cuyas sacerdotisas tienen un papel chocante en la sociedad: al no haber comercio ni moneda en absoluto, la prostitución es imposible. Esta función queda suplida por las sacerdotisas de esta diosa (de las que hay templos en todas las ciudades y pueblos) atienden a las necesidades carnales, por estricto turno de petición.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

La vida en Eridie es en general bastante dura. Los secos terrenos obligan a trabajar jornadas muy largas, y los militares tienen una disciplina que roza la exageración. Los políticos hacen su voto de pobreza, por lo que en general hay pocas personas que se pueda decir que estén cómodas. Las hay, no obstante, incluyendo profesores, actores de teatro y otros artistas reconocidos por el estado como necesarios para garantizar la estructura social.

Los bienes están repartidos de forma adecuada a la función de cada uno. Se trata más de una asignación que de una propiedad. Una persona solo tendrá una espada si es un militar y se entiende que la necesite. Por ello en Eridie ir armado o revestido por armadura es una provocación clara.

HARRASSIA

Aunque la sociedad harrassiana tiene una estructura política y social bastante rígida, esta ha sido corrompida hasta la saciedad, hasta el punto de que el control económico y político está en manos de la clase comerciante.

Quizá lo más característico de Harrassia sea que es una civilización ubicada en un enorme desierto, y lo segundo, la enorme importancia del comercio en su estilo de vida.

El ordenamiento político de Harrassia está basado en una pretendida democracia en la que el derecho al voto se consigue mediante el cumplimiento

de un prolongado servicio militar. Esta estructura subyace de la idea de que solo de esta manera se adquiere la madurez y capacidad de sacrificio necesaria para ejercer tal responsabilidad.

El resultado, no obstante, es absolutamente contraria a los intereses de los votantes. Dos partidos se alternan en el poder cediendo ante los intereses comerciales (y a menudo siendo sobornados por ellos), sin más argumento electoral que señalar que el otro partido sería peor. En general la población votante harrassiana está muy posicionada, crispada y dividida, y no se plantean votar a otros partidos.

El peso del estado harrassiano es realmente notable. La cantidad de personas que trabajan como funcionarios está sobredimensionada, y es, de hecho, el trabajo deseado por la mayor parte de personas, pues es el único en el que siempre se paga. En el sector privado se cobra por obra y servicio, de forma que la mayoría de personas no trabajan más de diez días al mes. Esto no significa que no haya riqueza, sino que está distribuida de forma injusta. Hay ricos muy ricos, y barriadas de chabolas en las que la gente muere de inanición.

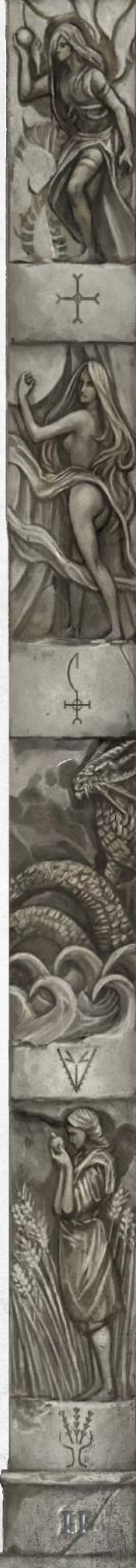
Otro de los factores determinantes para entender Harrassia es el espionaje. Toda entidad de cierto tamaño, ya sea privada o pública, se asegura de contar con personal de inteligencia para espiar y evitar ser espiados. Los ministerios se espían unos a los otros, y a los comerciantes, quienes a su vez están muy atentos para ver a quién hay que sobornar y a quién hay que acuchillar. Para colmo el estado de Harrassia se divide en prefecturas que siempre están intentando obtener mayor autonomía.

El ejército de Harrassia está adaptado a las grandes distancias que debe recorrer, por lo que está basado principalmente en diversos órganos (cuerpos) de caballería. Y aunque depende naturalmente del estado, está semi privatizado, y los oficiales tienen cierta libertad (dependiendo de la prefectura) para alquilar sus servicios a las caravanas de comerciantes.

En Harrassia la religión oficial es la adoración de Armeniam, dios patrón de su cultura. No obstante, esta práctica está en decadencia, y se tolera cualquier culto (en tanto que no entre en conflictos con otras leyes) o la ausencia de creencia.

CLANES GUNEARES

Se trata de una unión de diferentes pueblos situados al norte de Dormenia. El nombre proviene de las altas y duras montañas en las que habitan. Son gente extremadamente dura y adaptada a condiciones climáticas hostiles.





Aunque cada uno de los clanes es diferente, normalmente el poder es ejercido por la clase guerrera. En las montañas todo el mundo es un poco guerrero, debido principalmente a la existencia de una especie animal conocida como “lobo de faregorn” o “lobo gunear” que no tiene miedo de atacar a rebaños y personas.

El estilo de vida gunear ha estado basado durante siglos en la guerra. Los clanes han estado siempre muy mal avenidos, y raro ha sido el periodo de paz. Tradicionalmente, de hecho, consideran oportuno financiarse con invasiones navales a Dormenia.

En el pasado reciente, no obstante, sus vecinos del sur se cansaron de esta práctica y enviaron a su enorme ejército en una guerra que terminó en unas tablas técnicas. Uno de los clanes (el Asgeifr) fue asimilado por Dormenia, y el resto acabaron algo mermados. Como consecuencia de ello su situación es una grave depresión. La único que sacaron en positivo fue que las hostilidades entre ellos cesaron, y desde entonces se vive una amarga paz.

Uno de los aspectos más chocantes de la comunidad gunear es que disponen, en términos globales, de bastante más acero que, por ejemplo, Dormenia, y cuentan con una potente tradición en relación a la forja. Especialmente uno de sus clanes, el Ollvaror, que parece haber encontrado bajo las montañas algo que les interesa más que cualquier aspecto de la superficie.

La religión gunear admite la adoración a cinco dioses: Babglón, Thargron, Nadruneb, Sylviz y Drayard. El culto es ejercido de forma totalmente voluntaria, y no hay una estructura organizada para ejercer la creencia. Por lo general será raro que un hombre se dedique únicamente al sacerdocio (aunque hay casos). Existen, no obstante, ritos y fechas señaladas que se transmiten de forma normalmente oral.

LAS FUERZAS SOBRENATURALES

La mayor parte de personas del mundo de Espada Negra viven sus religiones como asuntos de fe, y a lo largo de sus vidas no reciben ninguna señal de que los dioses de hecho existan, y entre los pensadores críticos incluso surgen ideas ateas. En verdad las personas coexisten con unas fuerzas casi absolutamente incomprendidas que las relacionan con los dioses de una forma sutil, casi subconsciente, pero que pueden dar lugar a expresiones sobrenaturales de variable talla con importantes consecuencias tanto en el mundo como en el propio individuo que las utiliza.

Los personajes raramente llegan a comprender estas veleidosas fuerzas, y simplemente adquieren un conocimiento intuitivo de su naturaleza. En general un personaje tendrá que tener una cierta comunión con los dioses y una comprensión de como interaccionan con el mundo real. En este estado se puede llegar a abandonar los sentidos naturales y acceder a una segunda percepción. Los más expertos consiguen que ambos conjuntos de sentidos coexistan, y consiguen lanzar poderes sobrenaturales. Pero este proceso es enormemente delicado pues la energía sobrenatural es extraña e implica importantes emociones establecidas por el vínculo entre hombre y divinidad.

Las personas que utilizan este vínculo para crear expresiones sobrenaturales beneficiosas suelen verlo reducido, mientras que aquellas que lo cultivan y lo manejan con cuidado pueden alcanzar un estado de comunión personal con los dioses, formando una unión peculiar y única que tendrá sus propias consecuencias en la historia, la partida y el personaje.

Los dioses del mundo de la Espada Negra son los siguientes:

- ◆ Airí, diosa de la luz celestial.
- ◆ Armeniam, dios de la sabiduría y la justicia.
- ◆ Babglón, dios de los mares y el olvido.
- ◆ Daarmina, diosa de la guerra y el orden.
- ◆ Drayard, dios de los animales y la caza.
- ◆ Haradon, dios de las mentiras y el futuro.

- ♦Liana, diosa del amor.
- ♦Nadruneb, diosa de la naturaleza salvaje.
- ♦Taharda, diosa de la muerte.
- ♦Tatja, diosa de los cultivos y la fertilidad.
- ♦Thargron, dios de la guerra y la furia.
- ♦Sylviz, dios del clima y el ciclo

LOS DOS MUNDOS

En general, las diversas religiones arrojan muchas versiones sobre la ubicación de los dioses, lo que ocurre con las personas después de la muerte, y otras preguntas trascendentales. Todas tienen algo de razón, y ninguna está en posesión de toda la verdad. Existen dos mundos interrelacionados entre sí. Está el mundo de lo físico y fácilmente tangible, el que todo el mundo conoce porque se relaciona con él, y está el mundo de lo sobrenatural (conocido a veces como “El más allá”, “El reino

de los muertos”, “El mundo de los muertos” y otras variantes), en el que las energías actúan de forma muy diferente.

Los seres que habitan el más allá de forma permanente son conocidos como “trascendentales”. Incluyen a los dioses y sus servidores, algunas fuerzas desconocidas, y los defectos de las personas asociadas al comportamiento humano nefando, y que han sido identificados por múltiples religiones como las fuerzas del caos, que pueden destruir la civilización humana.

PERO TODO ESTO ES UN BREVE ANTICIPO. Lo que espera en estas páginas es el conflicto más grande entre la naturaleza del hombre y sus decisiones.





II. NOCIONES BÁSICAS

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

CONCEPTOS GENERALES

PERSONAJE

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

Todos los personajes tienen cualidades, y normalmente tienen personalidad. En lo relativo a lo primero, están reguladas por las reglas objetivas de este manual, y en lo relativo a lo segundo el sistema provee de una serie de directrices regladas

pero subjetivas que facilitan la máxima expresión del personaje.

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

JUGADOR

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

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

Los jugadores que quieran adentrarse en el mundo de Espada Negra deberían ser conscientes de que

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

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

CREADOR

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

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

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

PARTIDA

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

aventuras, búsquedas de tesoros, o incluso desgracias usuales.

Debido a la letalidad del juego de rol de Espada Negra, es posible que todos los personajes fallezcan en una misma partida. Esto no significa que la campaña deba concluir, puesto que el mismo sistema proporciona herramientas para que los jugadores puedan continuar jugando con los familiares o allegados de los fallecidos.

CONCEPTOS ESPECÍFICOS

CHEQUEO

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

Ejemplo: chequeo básico

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

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

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

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

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



Ejemplo: chequeo con esfuerzo

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

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

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

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

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

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

PODERES

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

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

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

NACIONES

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

MUERTE

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

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

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

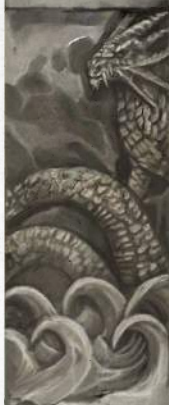
Es perfectamente posible mantener a un personaje con vida durante campañas prolongadas, pero tendrás que tener cuidado para conseguirlo. Ponte en el lugar de tu personaje y no te equivoques.

A lo largo de mis viajes encontré a soldados, sacerdotes, políticos, comerciantes y ladrones que perseguían sus objetivos con más o menos tesón. Vnos habían nacido en lugares ricos, y ante ellos se habría una gran cantidad de posibilidades. Otros nacían pobres y no podían hacer nada especial con sus vidas por mucho empeño que pusieran, sin someterse a gran peligro.

Aún así muchas personas ricas echaban su vida a perder, y algunas personas pobres perseveraban en conseguir un destino mejor. La fortuna y las malas artes en me parecen para esto un factor mucho más determinante que el buen trabajo y la persistencia personal.

Lo único que parece igualarlos a todos es la muerte que ha de llegar a todos. Y aunque en ocasiones pueda parecer terrible fallecer pisoteado en medio de ninguna parte, creo que por lo menos aquellos que lucharon durante sus vidas podrán decir a los dioses y a sí mismos que murieron por algo, y no que simplemente sobrevivieron.

CAPÍTULO II:
NOCIONES BÁSICAS





III. ATRIBUTOS Y CUALIDADES

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

ATRIBUTOS

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

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

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

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

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

Los atributos de los personajes de Espada Negra están divididos en tres bloques. Cada bloque tiene tres atributos.

Tabla 3.1: Atributos por tipo

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	Intensidad de las aptitudes sobrenaturales.
	Defensa	Capacidad de evitar a las aptitudes sobrenaturales hostiles.
	Extensión	Capacidad para almacenar energía, y diversidad de aptitudes sobrenaturales.

DESCRIPCIÓN DE ATRIBUTOS

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

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

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

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

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

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

Liderazgo: Capacidad de comprensión y manejo social del individuo en toda situación, pacífica o

violenta. Es determinante para mejorar la habilidad táctica del individuo y para determinar el número de seguidores y el tamaño de sus congregaciones.

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

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

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

VALORES DE ATRIBUTOS

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

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

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

Atributo a dos: Persona competente en las tareas relacionadas. En este nivel está la mayoría de las personas, incluyendo a las que ejercen profesionalmente en estas tareas, e incluso es po-



sible que destaquen en ellas con mucho esfuerzo y entrenamiento.

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

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

Atributo a cinco: Genio en la cuestión. Un atributo a nivel cinco es síntoma de una capacidad y talento que se da pocas veces. Un personaje con fuerza cinco probablemente ganaría todos los pulsos en los que par-

tipara, mientras que uno con inteligencia cinco tendría una comprensión privilegiada de cuantos problemas se le planteasen. Los personajes con atributos a este nivel suelen ser muy extremos y pagan su capacidad destacada con carencias en otros atributos.

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 la tabla 3.2.

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

Tabla 3.2: Puntos de atributo por grupo

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

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

Ejemplo: elección de distribución

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

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

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



Ejemplo: asignación de atributos

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

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

Atributos mentales (Grupo terciario): 6 puntos
Voluntad: 3 / Inteligencia: 1 / Liderazgo: 2

Atributos sobrenaturales (Grupo secundario): 8 puntos
Potencia: 3 / Defensa: 3 / Extensión: 2

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

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

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

Traducción aproximada de vieja canción naval ginear

CUALIDADES

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

Además es posible realizarlo siguiendo como guía la propia ficha.

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

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

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

Ejemplo: esferas

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

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

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

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

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

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

dades especiales están relacionados también con este número, por lo que tiene suma importancia.

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

Carga total: Es el peso total que un personaje puede llevar en combate en su cuerpo sin que sus capacidades se vean afectadas. Normalmente en este peso se incluyen la armadura, armas secundarias y otras piezas de equipo que lleve en el cinto. No se incluye en este cómputo el peso del

equipaje, que soltará en caso de entrar en combate, y el de las armas principales y escudo que poseen su propia regulación especificada a continuación.

Carga en manos: Es el peso efectivo que un personaje puede llevar entre ambas manos en combate. Es igual a la fuerza, en kilos. Un personaje puede llevar este peso distribuido como quiera. Por ejemplo, si tiene “carga en manos” tres, puede llevar un arma de dos kilos en la mano derecha y un escudo de un kilo en la mano izquierda. Los personajes que lleven un peso mayor en sus manos no podrán combatir de forma efectiva y deberán dejar parte de su carga. La forma en que se distribuya el peso entre las manos dará lugar a guardias diferentes sobre las que se aplican cualidades especiales de combate.

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

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

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

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

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



Esferas: E
Vida: 3xV
Muerte: 6xF
Aguante total: 5xR
Recuperación: R
Iniciativa: A+I
Carga total: 5xF
Carga en manos: F
Resistencia a la luz: D
Resistencia a la oscuridad: D
Resistencia elemental: F
Escudo sobrenatural: V+D

CAPÍTULO III:
ATRIBUTOS Y
CUALIDADES





IV. VENTAJAS Y DESVENTAJAS

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

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

Tabla 4.1: Número máximo de ventajas y desventajas

Rango	Ventajas/Desventajas
Vulgar	2
Capacitado	3
Luchador	4
Héroe	5

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

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

DESVENTAJAS

ADICCIÓN

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

AMENAZADO

Una amenaza dura y peligrosa cae sobre el personaje. Debido a ello, el personaje se volverá paranoico y desconfiado. Es apropiado que el jugador interprete en

su personaje una conducta observadora e intente hacer preguntas sin llamar demasiado la atención. Cuando realice actividades con desconocidos, el personaje no estará del todo concentrado por lo que sufrirá un penalizador de un punto en todos sus chequeos.

Esta desventaja guarda relación con la naturaleza desconfiada del personaje, y no con la amenaza específica. Esta última puede estar causada por organizaciones de cualquier tipo o por individuos poderosos, o puede que simplemente la paranoia del personaje sea ilusoria, en función a los deseos del jugador y del Creador.

AMOR VERDADERO

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

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

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

ASILVESTRADO

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

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

CHANTAJEADO

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

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

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

CÓDIGO DE HONOR

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

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

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

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

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

- Atribuido a Vestinius.

CRIMINAL

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

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

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

ENEMIGO

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

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

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

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

-Atribuido a Ors. ulekaiz tirtico.

FALLA SOBRENATURAL

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

El personaje es incapaz de proporcionarse a sí mismo aptitudes beneficiosas con sus poderes.

Esto no significa que no pueda percibir sus poderes, sino que no le afectarán sus efectos positivos. En cualquier caso sí podrá afectar a otros personajes con ellos.

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

FEO

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

INEXPERTO

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

LOCURA

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

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

OSCURIDAD INTERIOR

El personaje tiene algún tipo de impulso peligroso para sí mismo y/o para los que lo rodean. El jugador debe determinar el desencadenante que despierta ese impulso. El origen puede estar en una obsesión o reflexión personal que condiciona la conducta

del personaje. Cuando se den las circunstancias, el personaje debe entrar en una dinámica depresiva o destructiva. El Creador debe aprobar tanto el impulso como el desencadenante.

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.

Ejemplo: oscuridad interior

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

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

SENSIBILIDAD SOBRENATURAL

Es necesario potencia y extensión a nivel dos.

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

SUPEDITACIÓN MORAL

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

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

SUSTENTADOR

El personaje tiene un profundo sentido de la respon-



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

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

RELIGIOSO

El personaje es devoto de alguna religión organizada. Va a las celebraciones oficiales y cumple

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

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

Al atardecer siempre hago mi plegaria personal.

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

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

-Rolgeijorn, sacerdote gunear.

con el credo, y se sentirá terriblemente decepcionado consigo mismo si no lo hace o si el credo lo decepciona de alguna forma.

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

TRAUMATIZADO

El personaje tiene algún tipo de trauma o fobia grave. Debe reaccionar de forma irracional ante estímulos concretos que el Creador tiene que aceptar.

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

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

En las ocasiones sucesivas el personaje tira una runa menos en los chequeos. La interpretación de la fobia en cuestión puede aportar credibilidad al personaje.

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

VENTAJAS

ATRACTIVO

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

CONTACTO

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

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

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

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

DEFENSOR

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

DESCOMPENSACIÓN EN ATRIBUTO

Elige una de las siguientes:

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

DEVORADOR DE CONOCIMIENTOS

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

ELEGIDO DIVINO

El personaje obtiene nivel dos en tantas habilidades de manejo de esfera como el número máximo de esferas (su extensión). Estas esferas tienen que estar contenidas en la selección de las de un dios.

Las esferas relativas a los dioses del mundo de Espada Negra son las siguientes:

Airí: amor, creación, luz, protección y vida.

Armeniam: calma, material, orden, protección y verdad.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ENTRENAMIENTO INTENSIVO

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

FAMILIA CON SOLERA

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

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

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.

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

LEALTAD INCUESTIONABLE

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

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

ODIO

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

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

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. Esto se traduce en al menos tres contactos de hasta nivel seis.

Es necesario contextualizar la ventaja “oveja negra” con respecto al personaje. Un bandido que la adquiera 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.

PECULIARIDAD ARMADA

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

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

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

ESPADA NEGRA

PROFESIONAL

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

PROPÓSITO

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

RELIQUIA

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

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

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

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

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

TALENTO NATURAL

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

TESORO ESCONDIDO

El personaje conoce la posición de un interesante tesoro escondido. El contenido de este depende de su origen. Puede elegir entre diez coronas dormenias, veinticinco mil dineros harrassianos, dos iteis túrticos, 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.

VENGANZA

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

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

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

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

VETERANO

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

Ejemplo: veterano

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

Táctica: 1

Combate a dos manos: 2



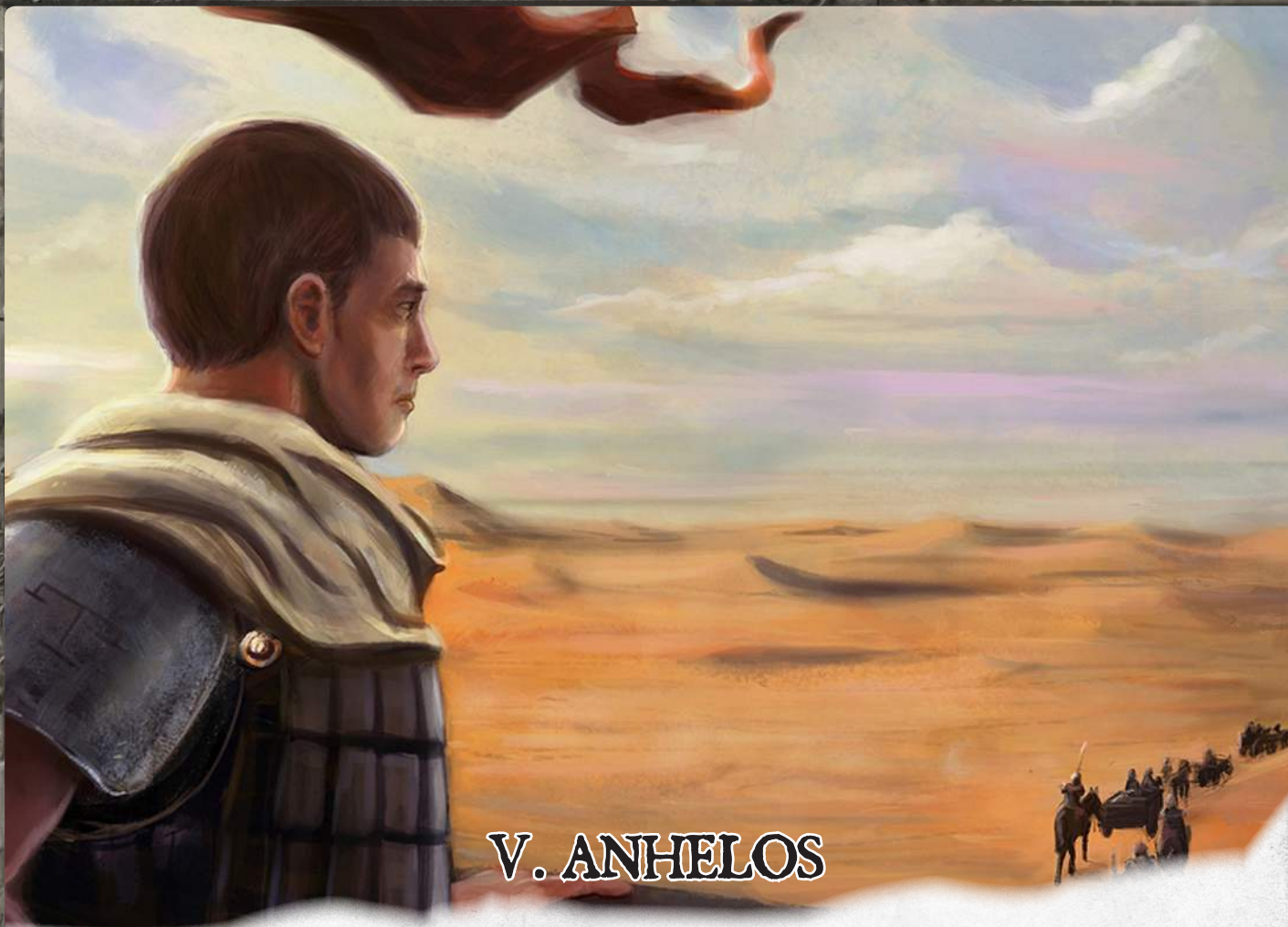
CAPÍTULO IV: VENTAJAS Y DESVENTAJAS

VIAJERO

El personaje tiene una experiencia fuera de lo común al comienzo de sus aventuras. Selecciona una nación extra de la que puede elegir aprender

profesiones y conocer la lengua de esa nación al mismo nivel que la suya. Además puede adquirir el doble de trasfondos.





V. ANHELOS

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

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

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

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

No hay un listado de anhelos específicos o genéricos, sino que se representan por un conjunto de

palabras que definan su concepto de la forma más breve posible.

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

-Atribuido al hombre calavera.

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

Los anhelos afectan a la motivación obtenida durante una partida. Los personajes adquieren mo-

tivación cuando han sido coherentes con sus anhelos, pero pueden llegar incluso a perder toda la motivación de esa sesión si los incumplen.

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

Ejemplo: anhelos suficientemente satisfechos.

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

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

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

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

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

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

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

TIPOS DE ANHELO

ANHELO SUPERFICIAL

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

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

Incumplimiento: Cuando un personaje incumple de forma voluntaria su anhelo, pierde cinco puntos de motivación de los que fuera a obtener en esa partida (en ningún caso pierde puntos de motivación acumulados de partidas anteriores).

ANHELO COMPROMETIDO

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

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

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

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

GRAN ANHELO

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

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

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

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

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



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

GESTIÓN DE ANHELOS

Un jugador puede, en cualquier momento de una partida:

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

Ejemplo: dinámica de anhelos

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

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

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

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

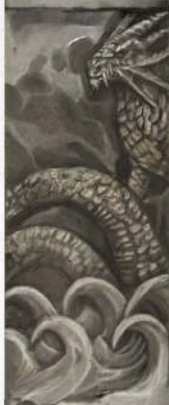
Jon decide eliminar el anhelo superficial para no perder esos cinco puntos. Más tarde puede volver a añadirlo si cree que le va a ser útil o encaja con la personalidad de Kirbum.

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

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

¿Está en la búsqueda de unos anhelos fuertes sustentados en principios firmes la respuesta a la lucha contra los defectos que, tal y como nos señala el libro del apocalipsis, podrían acabar con la misma civilización humana? ¿O acaso es la ausencia de humanidad la única que puede traer una paz duradera, como la que cualquiera puede observar en el infinito desierto de Harrassia?

CAPÍTULO V:
ANHELOS





VI. PROFESIONES

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

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

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

Tabla 6.1: Niveles de profesiones

Rango	Niveles
Vulgar	2
Capacitado	3
Luchador	4
Héroe	5

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

Por último, el jugador puede elegir algunos trasfondos de las respectivas listas, uno distinto por cada nivel escogido en la profesión. Los trasfondos proporcionan equipo, contactos, seguidores o historia que deben apuntarse en la ficha de personaje. Si no se especifica lo contrario todos los objetos que se consiguen durante la creación de personaje son de calidad normal (nivel 1).

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

CAPÍTULO VI: PROFESIONES

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

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

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

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

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

-Atribuido a Celia, correctora.

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

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

Tabla 6.2: Resumen de profesiones

Nombre	Requisitos
PROFESIONES DORMENIAS	
Espadachín	Agilidad 3, inteligencia 3
Noble	Ninguno
Miembro de una banda	Desventaja "criminal"
Militar dormenio	Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2
Corrector	Inteligencia 3
Agente de la corrección	Desventaja "religioso"
PROFESIONES ERIDIAS	
Soldado eridio	Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2, desventaja "código de honor"
Político eridio	Inteligencia 3, liderazgo 3
Artesano eridio	Ventaja "profesional"
Sacerdote eridio	Potencia 3, desventaja "religioso"
Trabajador de un centro de reeducación	Inteligencia:3
Pensador eridio	Inteligencia 3
PROFESIONES GUNEARES	
Guerrero del clan	Fuerza 3
Cazador del clan	Agilidad 3, resistencia 3
Sacerdote gunear	Atributos físicos no terciarios, defensa 2
Herrero gunear	Fuerza 3
Guardián del clan	Desventaja "sustentador"
Esclavo gunear	Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2

ESPADA NEGRA

PROFESIONES HARRASSIANAS

Funcionario	Inteligencia 2
Espía	Atributos mentales primarios, agilidad 3
Carsij	Fuerza 3, resistencia 3
Caballería sariana	Resistencia 3
Defensor de puesto avanzado	Resistencia 3
Comerciante	Inteligencia 3

PROFESIONES TÍRTICAS

Zobagar tírtico	Voluntad 3
Ulekaiz	Voluntad 3, potencia 3

PROFESIONES NAJSHET

Guardia real najshet	Fuerza 3, voluntad 3
Furia najshet	Agilidad 3, Voluntad 2
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, resistencia 2
Ladrón / mendigo	Ninguno
Campesino	Ninguno
Sacerdote tridecadeísta	Potencia 2, extensión 2

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

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

Ejemplo: elección de profesiones, habilidades y trasfondos

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

Jon determina que Kirbum es gunear. Desde el principio quería que fuese un “guerrero del clan”, así que decide que

tenga tres niveles de esta profesión. Pero también ha tenido una serie de experiencias en relación con Thargron, el dios de la guerra, así que asigna un nivel de la profesión “sacerdote gunear”.

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

Manejo de espada 3, Manejo de hacha 2, Historia 2, Supervivencia 2, Orientación 2, Escalada 2, Rastreo 2.

Debido a su nivel de “sacerdote gunear” obtiene las siguientes:

Ritos 2, Manejo de espada 1, Historia 1, Supervivencia 1. Como resultado final, Kirbum obtiene las habilidades de ambos listados y suma las comunes.

Manejo de espada 4, Manejo de hacha 2, Historia 3, supervivencia 3, Orientación 2, Escalada 2, Rastreo 2, Ritos 2. También tiene derecho a tres trasfondos de “guerrero del clan” y uno de “sacerdote gunear”. Elige los siguientes. Hijo del lobo, Cazador de lobos, Maldición de Zaurak, Energía.

CAPÍTULO VI: PROFESIONES

Lo que aquí se incluyen son las profesiones comunes de las naciones del mundo de Espada Negra en torno al final del siglo quinto. Gracias a ellas, y particularmente a sus trasfondos se puede concretar la experiencia vital de un personaje en función al recorrido que ha tenido por el mundo en este periodo.

Ciertos personajes pueden ser algo ajenos a la corriente mayoritaria. En algunos de estos las profesiones no alineadas con nación alguna pueden servir de ayuda, pero algunas ideas simplemente pueden estar fuera del marco que define este conjunto.

Hemos hecho un gran esfuerzo por dotar de una estructura completa a este listado, pero si se te produce la situación de que no te da una respuesta adecuada, quizá quieras hacernos llegar tu inquietud para que la contemplemos en una futura publicación de la revista "Trece Runas".

Si tienes que hacerte un personaje para una partida y te sientes muy perdido, puedes obrar de la siguiente forma simple:

-Pregunta al Creador de la campaña cuál es la nación en la que se van a producir los hechos principales.

-Lee los textos iniciales de las profesiones de esa nación y elige la que más te llame la atención. Modifica tus atributos para cumplir las exigencias y/o adquiere las ventajas y desventajas que la profesión imponga.

-Apunta las habilidades que la profesión otorgue al nivel máximo para el rango de personajes de la partida (tres para capacitado, cuatro para luchador).

-Apunta cuatro trasfondos de la profesión que te llamen la atención. No te olvides de elegir uno que aporte equipo.

-En cuanto tengas cinco puntos de motivación adquiere "combate conjunto", en la habilidad "Táctica".

Es interesante que los jugadores creen sus personajes sin tener en cuenta las intenciones del resto de integrantes del grupo. Si los jugadores fabrican un grupo cohesionado con todo tipo de capacidades se perderá parte del realismo paradigmático propio de los grupos naturales. Por ello es preferible que incluso elijan sus profesiones por separado.

Hay algunos trasfondos que sí dan mucho juego si el grupo está junto durante su elección. En esa fase sí que puede ser muy interesante que el grupo se junte y decida su pasado común apoyándose, entre otras cosas, en esta herramienta.



DORMENIA

ESPADACHÍN

Requisitos: Agilidad 3, inteligencia 3.

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



- ♦ Un buscador de tesoros escondidos que a la vez sabe tanto manejar la espada como encontrar un grupo de aventureros o vender el resultado de una incursión.
- ♦ Un hábil ladrón de guante blanco capaz de entrar en los lugares más recónditos y hacerse con las posesiones más deseadas.
- ♦ Un granuja vividor al que sus inclinaciones (juego, mujeres, hombres...) le pierden, y vaga de ciudad en ciudad perseguido por las consecuencias de sus vicios.

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

-Gireai Trilbanson, maestro de esgrima dormenio.

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

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

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

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

- ♦ Un guerrero que vive al día con lo que obtiene de alquilar su espada, que a la vez va deshaciendo 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.

Habilidades de espadachín: Abrir cerraduras, Orientación, Robo, Disfraces, Sigilo, Detección, Escapismo, Engañar, Seducir, Finanzas, Leyes, Historia.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Manejo de espada a nivel 1, y cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de espadachín.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Manejo de espada a nivel 2, dos habilidades a nivel 2 y tres a nivel 1 de la lista de habilidades de espadachín.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Manejo de espada a nivel 3 y cinco habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de espadachín.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Manejo de espada a nivel 4, tres habilidades a nivel 3 y dos a nivel 2 de la lista de habilidades de espadachín.

Trasfondos de espadachín

Equipo de espadachín

Requisitos: Manejo de espada 3.

Espada Dormenia (tipo Fedder, Trilbanson o de bandido), armadura de cuero (cualquiera), 20 escudos.

Conocidos

Requisitos: Liderazgo 2.

Cinco contactos dormenios de nivel 1 en diferentes ciudades. No se sacrificarán por él, pero le ofrecerán alojamiento gratuito y ayuda puntual.

Escondrijo seguro

Requisitos: Ninguno.

Lugar completamente abandonado solo conocido por el personaje.

Contacto noble

Requisitos: Historia 1.

Noble aprovechado (nivel 2). Este podrá haber recibido ayuda del personaje en el pasado, pero en cualquier caso siente algo de agradecimiento hacia el personaje del que este tampoco podrá abusar. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje “noble” que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad “Manejo de espada”.

Contacto criminal

Requisitos: Robo 2 o sigilo 2.

Contratador en bajos fondos (nivel 3) que siempre tendrá trabajo sucio para alguien hábil con una espada de acero. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje “miembro de una banda” que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene diez escudos.

Fama local

Requisitos: Manejo de espada 3.

El personaje habrá adquirido una fama más que aceptable en una ciudad en la que prácticamente todo el mundo conocerá su nombre y aspecto. En ella habrá participado en al menos un duelo notable, 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

Requisitos: Seducir 2.

El personaje tiene como seguidor un o una amante (hasta tanto nivel como el liderazgo del personaje) en algún lugar del mundo. Este estará dispuesto a correr ciertos peligros por el personaje, no obstante siempre querrá cobrárselos buscando una relación más profunda con él.

Enamorado

Requisitos: Desventaja “amor verdadero”.

El personaje está enamorado de una persona que es miembro de la nobleza. Obtiene acceso a dos habilidades de la lista de “Espadachín” que no tuviera previamente, a nivel 2.

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

En Dormenia el acero escasea. Las personas que llevan por la calle una espada colgando del cinto llaman la atención. los lugareños y la guardia le echan el ojo. y muy pronto no se habla de otra cosa en el lugar. Si decides llevar una espada no podrás ser una persona anónima.

Ahora bien, si llevas una espada contarás con una importante capacidad de defensa, pues si bien las espadas son escasas, las armaduras de metal son una propiedad casi exclusiva del ejército. ¡Una persona equipada con una cota de mallas llama muchísimo más la atención!

Esta extraña combinación ha hecho frecuente el uso de espadas largas de metal con poco grosor, y la técnica de esgrima con estos objetos se ha elevado incluso al nivel de arte. En la clase noble estas espadas son indicativos también de posición social y de mayoría de edad. Cualquier varón que quiera tener posibilidades en la política debe llevar una espada, y con esto indica que está preparado y que puede defenderse.

En cuanto a los duelos, no solo los nobles tienen tendencia a solucionar sus asuntos cruzando las espadas. Esta costumbre en relación con resolver los asuntos de honor ha trascendido a las capas bajas de la sociedad que han podido permitirse este tipo de armas, eso sí, de una calidad tan inferior que pueden partirse en malos golpes.

Hsun, comerciante harrassiano.

DORMENIA

NOBLE

Requisitos: Ninguno.

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

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

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

No es raro que en esta forma de vida tanto un noble como su familia cambien de domicilio a medida que sus atribuciones sociales cambien. Por ejemplo un noble que parta de la gestión de una pequeña marca puede destacar en las reuniones locales y ser elegido para representar la región en reuniones de la familia en la capital. Si sigue

esforzándose, puede destacar ante el cabeza de familia, que podría llegar a otorgarle una posición mejor, e incluso contar con él para el relevo generacional de cargos importantes. Quizá sus parientes podrían llegar a considerarlo candidato a cabeza de familia, y si la fortuna lo acompañara, podría estar en la línea sucesoria del rey.

Habilidades de noble: Hípica, Interpretación, Engañar, Seducir, Arte, Leyes, Historia, Finanzas.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de noble.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de noble.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y seis habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de noble.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene ocho habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de noble.

Trasfondos de noble

Equipo de noble

Requisitos: Ninguno.

Hasta tres mudas de ropa de buena calidad (nivel 2). Una corona. Una muda adicional de excelente calidad (nivel 3) o una espada (Fedder, Trilban-son o Taunori) de buena calidad (nivel 2) y una armadura de cuero (cualquiera) de buena calidad (nivel 2).

Fortuna

Requisitos: Ninguna.

Dos coronas por cada nivel en finanzas. En depósito bancario.

Posición

Requisitos: Historia: 3.

Responsabilidad política a cargo de un duque, o quizá incluso una marca en propiedad.

Contacto noble

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un contacto con otro noble capacitado (nivel 3) con el que ha tenido buenas relaciones en el pasado. Eso no significa que necesariamente las tengan que tener en el presente, pero contará como un aliado interesado. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "noble" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene dos puntos de experiencia en cada una de sus habilidades de la lista de noble.



Contacto

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un contacto con algún individuo de Dormenia de hasta nivel 4 al que el primero ha hecho algún favor. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión dormenia que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene una habilidad de la lista de noble que no tuviera a nivel 2 a elección del noble.

Matrimonio

Requisitos: 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

Requisitos: Finanzas: 3.

El personaje cuenta con importantes inversiones que o bien ha heredado o bien ha creado, pero que en cualquier caso ha ayudado a mantener con cierto buen ojo. Aunque no se pueden vender fácilmente, podrá arrojar tantas runas como su habilidad en finanzas y añadirse tantas propiedades fructíferas como aciertos. Estos tienen que ser negocios de pequeño tamaño gestionados por vasallos, como una panadería, tienda de armas, granja o similar.

Heredero

Requisitos: 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

Requisitos: Inteligencia 3, liderazgo 3.

El personaje ocupa una posición de liderazgo de facto en la familia. Obtiene +1 al nivel de tres habilidades de la lista de noble.

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

Es importante ser cuidadoso con el pueblo dormenio en general y con la nobleza en particular, pues se trata de gente que puede ser muy orgullosa y darse por ofendida rápidamente. No solo se trata de cuidar lo que se dice, sino también cómo se dice, y no creas que por no hablar bien el idioma van a ser magnánimos contigo.

No debes tutear más que aquellos con los que tengas una relación de amistad o de extrema superioridad. Se considera de extremo mal gusto hacerlo con cualquier otra persona, y si lo quieres hacer con alguien debes tener seguro que te vas a imponer a él.

Debes llamar de "vos" a aquellos que tengan tu nivel social. Si utilizas este trato con personas que están por encima se lo tomarán a mal, pero también es una buena herramienta si quieres marcar tu terreno y conseguir que te respeten.

A las personas que están claramente por encima de ti debes tratarlos de "su merced". En teoría hay que usar este trato con toda la nobleza, por baja que sea, e incluso es normal que se traten así entre ellos. Los nobles que son amigos se tratan de "vos", y nunca se tutean, o por lo menos nunca lo hacen en público.

Es raro que te encuentres con una persona que esté muy por encima de ti, como un duque, un ministro, o algo así. El trato adecuado con estas personas es "su excelencia". No obstante si quieres ser muy formal y respetuoso puedes dar este trato a los nobles con los que si te encuentres. Seguramente pensarás que los estás alabando, pero eso les suele gustar.

-Hsun, comerciante harrassiano.

DORMENIA

MIEMBRO DE UNA BANDA

Requisitos: Desventaja "criminal"

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

Su grupo de habilidades es muy amplio y da lugar a todo tipo de criminales. Desde uno violento y orientado al combate, hasta un médico de una sociedad criminal, pasando por un buen número de posibilidades.

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



Habilidades de miembro de una banda: Manejo de maza, Manejo de espada, Abrir cerraduras,

Orientación, Robo, Medicina, Sigilo, Detección, Escapismo, Engañar, Finanzas, Leyes, Hípica.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de miembro de una banda.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y tres habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de miembro de una banda.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y cinco habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de miembro de una banda.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene siete habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de miembro de una banda.

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

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

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

Trasfondos de miembro de una banda

Equipo miserable

Requisitos: Ninguno.

Porra de madera, ropas de mala calidad (nivel 0), 200 lábregas.

Equipo de matón

Requisitos: Finanzas 1.

Espada dormenia (Trilbanson, Fedder o de bandido), armadura de cuero (cualquiera), 200 lábregas.

Posesión

Requisitos: Hípica 1.

Caballo de tiro (nivel 0) robado. Puede dar problemas si es identificado.

Contacto en una banda

Requisitos: Engañar 2.

Un matón veterano (nivel 3) que estará bien esta-

blecido en una banda, y compartirá todo tipo de chismes con el personaje. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "miembro de una banda" que este sea su contacto. Si accede, obtiene 10 escudos de plata.

Contacto en la guardia

Requisitos: Finanzas 2.

El contacto será un guardia de la ciudad (nivel 3) que puede hacer ciertos favores al personaje a cambio de dinero. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "militar" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad "Engañar".

Esquina en propiedad

Requisitos: Detección 2.

El personaje tiene todo lo necesario para vender nantio en la calle: un proveedor, unos cuantos compinches, y un público que le compra.

Jefe de una banda

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje tiene influencia sobre un notable grupo de malhechores. Esta banda tendrá hasta diez miembros por cada punto de liderazgo, y un matón veterano (nivel 3) como seguidor leal cuya lealtad estará supeditada a la eficiencia del personaje.

Secreto peligroso

Requisitos: Desventaja "adicción".

El personaje ha rebasado el nivel que un miembro de una banda nunca debe pasar y ha cedido a su adicción, pero ha conseguido mantenerlo, por el momento, en secreto, gracias a un notable talento personal. Obtiene +1 al nivel de una habilidad que tenga a nivel 2 o superior.

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

Así que eres nuevo en Avaniil, chaval. Si, chaval, porque eres un chaval. No quiero saber tu nombre, para mí serás "chaval". Nunca me aprendo los nombres de los nuevos, porque los que son valientes mueren rápido, y los que son cobardes huyen con el rabo entre las piernas igual de rápido, ¿entiendes?

Tú crees que has llegado aquí a Avaniil y te vas a comer el mundo. Has pensado que aquí se puede

hacer mucho dinero fácil. Y la verdad es que se puede llegar a lo más alto, pero con esa cara de atontado que tienes te vas a quedar en nada. Alguien te lo tenía que decir, y es mejor que te lo diga yo ahora y que te marches a que te quedes y la cagues.

A lo mejor en tu pueblo eras alguien muy considerado, el más listillo del lugar, pero aquí eres uno más. Todos los meses recibimos una docena como tú. Los ponemos a todos a hacer trabajos de mierda como recoger los cubos de... bueno, los cubos de mierda de la gente. O si quieres te podemos poner en la iluminación nocturna. Es mejor porque no hay tanta mierda, pero es peor porque es más peligroso. Veo en tu cara que esto del peligro te llama, pero tranquilo, que aquí peligro hay para todos. Hagas lo que hagas, hay otras bandas que quieren robarnos el puesto, así que tarde o temprano te vas a pelear, y vas a tener que hacerlo con cuidado. Los muertos dan problemas a todos los bandos.

Si lo haces medio bien, o si tuvieras alguien que te avalara podríamos ponerte a vender el nantio, a regular el juego o con las putas. Los nuevos os pensáis que lo de las putas es lo mejor, pero os equivocáis. Ahí acabas teniendo más hostias que polvos, y con el paso del tiempo acabas asociando el olor a coño a problemas. Si no eres muy lanzado es mejor que te dediques a otra cosa, porque si no, ya sabes, un día estarás con una amiguíta y te darás cuenta de que no se te aprieta la de abajo.

Eso sí, hay una cosa que no debes hacer. Es decir, puedes hacer si te da por ahí, pero tendrás menos futuro si lo haces, y es volverte adicto. Y no solo al asunto del nantio, sino a toda esta mierda. De verdad, no la pruebes. Trabaja con ella, dásela a los demás, y gana dinero si es lo que quieres. No tengo nada en contra de la gente que quiere dinero, pero si te vuelves un adicto al nantio, las putas o el juego no estarás en el bando de la gente que gana dinero, sino en el que lo pierde. Es ahí donde acaban los que no son ni valientes ni cobardes. Si vas por esa vía acabarás trabajando en la mierda de tanerías o en los campos para luego poder pagar tus vicios.

Martillo

DORMENIA

MILITAR DORMENIO

Requisitos: Fuerza 2, Agilidad 2, Resistencia 2.

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

El servicio militar en Dormenia es relativamente cómodo en el sentido de que se garantiza un sueldo razonable, pero es increíblemente peligroso, especialmente en las unidades menos entrenadas. Para colmo el pago está sujeto a la existencia de conflictos bélicos abiertos, por lo que muchos soldados pueden encontrarse sin trabajo en periodos de paz continuada, viéndose obligados encontrar otra salida a sus habilidades.

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

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

Ejército regular: Manejo de lanza. Normalmente combinada con otras profesiones.
Legión del sur: Manejo de espada, orientación, supervivencia, sigilo, escalada. Cualquiera relativa al aire libre.

Guardia real: Manejo de espada, alabarda, historia.
Hermanos iluminados: Maza, detección, medicina. Normalmente combinada con otras profesiones. Recomendadas ventajas y desventajas relativas a la religión.

Caballería ligera regular: Manejo de lanza, hípica, orientación, supervivencia, rastreo.

Caballería pesada: Manejo de lanza y espada, hípica.

Habilidades de militar dormenio: Manejo de espada, Manejo de lanza, Manejo de maza, Orientación, Supervivencia, Sigilo, Detección, Escalar, Rastreo, Pesca, Medicina, Nadar, Historia, Hípica.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de militar dormenio.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 2 y cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de militar dormenio.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de militar dormenio.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y seis habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de militar dormenio.

Trasfondos de militar dormenio

Equipo del ejército regular

Requisitos: Manejo de lanza 1.

Lanza ligera, ropas de tela.

Equipo de la caballería ligera

Requisitos: Manejo de lanza 2, hípica 2.

Peto de cuero, lanza, caballo de guerra.



Equipo de la legión del sur

Requisitos: Manejo de espada 2, supervivencia 2, fuerza 3.

Espada larga, escudo redondo, cota de mallas.

Equipo de los hermanos iluminados

Requisitos: Manejo de maza 2, desventaja “religioso”.

Cualquier maza, escudo redondo, camisa de mallas o cota de mallas.

Equipo de la guardia real

Requisitos: Manejo de espada 2, historia 2, hípica 1, fuerza 3, desventaja “supeditación moral”.

Espada larga, escudo redondo, armadura de placas.

Equipo de la caballería pesada

Requisitos: Manejo de espada 2, hípica 2, desventaja “código de honor”.

Espada larga, escudo redondo, armadura de placas, corcel de guerra (nivel 2).

Ahorros

Requisitos: Ninguno.

10 escudos de plata. Puede repetirse.

Deuda de Su Majestad

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje realizó alguna acción heroica o especial en su unidad, y es recibido con respeto o camaradería.

Oficial

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de cinco a diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros jugadores cuyos personajes hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Veterano de las guerras

Requisitos: Desventaja “oscuridad interior”

El personaje ha participado en guerras en otras regiones en el pasado, y quizá es demasiado veterano, por lo que es oscuro y taciturno. Además cuenta con interesantes y extraños botines de guerra. Puede elegir inmediatamente el equipo normalmente asociado a un trasfondo de una profesión de otra nación coherente con la experiencia del personaje, en tanto que también cumpla con las exigencias de ese trasfondo.

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

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

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

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

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



DORMENIA

CORRECTOR

Requisitos: Inteligencia 3.

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

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

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

Dentro de la Corrección se fomenta el ascenso por asesinato o denuncia. Muchas veces puede estar relacionado con la adoración a Haradon, dios de las traiciones. Muchos correctores obtienen pue-

tos elevados mediante la eliminación de sus antiguos ocupantes. Esto no tiene por qué hacerse a cuchillo (aunque también puede ocurrir), sino que se realiza levantando la sospecha sobre el sujeto en cuestión. Esto es un arma de doble filo, pues el acusador puede encontrarse con que el defendido consiga imponer su criterio y ponerle a él en evidencia, abreviando sin duda sus aspiraciones.

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

Habilidades de corrector: Ritos, Orientación, Cartografía, Supervivencia, Robo, Medicina, Manejo de espada, Manejo de maza, Sigilo, Detección, Escapismo, Interpretación, Disfraces, Engañar, Seducir, Finanzas, Química, Leyes, Historia, Ciencias, Criptografía.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de corrector.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de corrector.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y seis habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de corrector.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene ocho habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de corrector.

Trasfondos de corrector

Equipo de corrector

Requisitos: Ninguno.

Túnica oscura, símbolo religioso de la orden, símbolo religioso de Soid, daga, ganzúas, 10 escudos.

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

Fortuna

Requisitos: Ninguno.

40 escudos.



Séquito

Requisitos: Liderazgo 2.

Tantos seguidores agentes de la corrección (nivel 1) como liderazgo del personaje. Estos obedecerán prácticamente todas las órdenes del personaje. Uno de ellos puede ser de nivel 2. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros jugadores con un personaje "agente de la corrección" que este sea su seguidor. Los que accedan reciben +1 al nivel de dos habilidades de la lista de corrector a elección del corrector.

Congregación

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje es una autoridad reconocida en su comunidad y cuenta con una congregación con tantos individuos como diez veces su liderazgo. Estos podrán ser llamados para defender al corrector o apoyarlo en una detención complicada.

Noble chantajeado

Requisitos: Engañar 3.

El personaje tiene como contacto a un noble capacitado (nivel 3) del que conoce un secreto oscuro, y tiene pruebas que probablemente llevarían a su condena. El personaje puede aprovechar esta circunstancia en tanto que las consecuencias para el noble no sean peores que afrontar el riesgo del juicio. Si el noble siente que se abusa de la circunstancia, intentará librarse del corrector usando todos los medios a su alcance.

Asignación en la orden

Requisitos: Una habilidad a nivel 4.

El personaje es un profesional reconocido que realiza una tarea específica dentro de la orden, por lo que contará con una ubicación secreta o casi secreta en la que practicarla con instalaciones de excelente calidad (nivel 3). Debido a ello, otros correctores recurrirán a él ocasionalmente.

Aspiraciones en la orden

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje goza de cierto apoyo de muchos correctores de la orden que seguirán otorgándose-lo 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un padrino en la orden que lo tutela. Esto puede ser una buena elección para jugadores que quieran interpretar a un personaje todavía no iniciado, pero también para correctores recién iniciados que quieran una cierta protección

en la dura política de la orden. El padrino cuenta como un contacto corrector posicionado (nivel 7).

Capacitado

Requisitos: Inteligencia 4, cuatro habilidades a nivel 3.

El personaje obtiene +1 al nivel de todas las habilidades que haya obtenido mediante esta profesión.

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

¿No es nuestro culto a Haradon una de las mayores y más agradables contradicciones del mundo? Por una parte inculcamos en el pueblo unos principios que provoquen el máximo beneficio a nuestro dios mediante una visión tendenciosa del soidismo, pero por otra parte esos principios no son los que regulan para nada nuestra existencia. Ejecutamos condenas a muerte en nombre de dichos principios y nos deleitamos con el sufrimiento causado, no porque seamos sádicos, sino porque es un irónico sacrificio al dios de las mentiras.

Incluso entendemos que en la divina expansión de su magnificencia debemos capturar, torturar y ejecutar a los fieles de otros dioses que siempre se han erigido como sus enemigos y que no tuvieron alianzas con él cuando era un dios de asesinos, rateros, matones, adivinos y timadores. Ahora la nuestra es la mano con la que ejecuta su venganza.

Incluso sabemos que le es grato que ejecutemos otros cultos que no sea el nuestro, pues aunque le sean fieles, solo los inteligentes y capacitados deben ser sus herramientas. Si en el ejercicio de su persecución afilamos nuestros intelectos le estaremos haciendo mucho más trabajo que tolerando la debilidad.

Ahora bien, hay un límite que no se puede sobrepasar y es que un hermano corrector ataque a otro hermano corrector, lo que constituye el único crimen por el que un corrector puede ser encontrado culpable y ejecutado, lo cual constituye, en sí mismo, la más agradable de todas las paradojas con la que quisiera fundirme y encontrar su amor.

-Celia.

DORMENIA

AGENTE DE LA CORRECCIÓN

Requisitos: Dormenio, Desventaja “Religioso”

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

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

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

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

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

Habilidades de agente de la corrección: Manejo de maza, Manejo de mangual, Sigilo, Rastreo, Supervivencia, Engañar, Falsificar, Detección, Leyes, Historia.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de agente de la Corrección.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y tres habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de agente de la Corrección.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y cinco habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de agente de la Corrección.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene siete habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de agente de la Corrección.

Trasfondos de agente de la corrección

Equipo de agente

Requisitos: Ninguno.

Armadura de cuero, cualquier maza o mangual, capucha de agente de la Corrección.

Equipo de agente destacado

Requisitos: Voluntad 3.

Armadura de cuero (nivel 2), cualquier maza o mangual (nivel 2), capucha de agente de la Corrección, y la habilidad “Manejo de maza” o “Manejo de mangual” a nivel 3 (no se apila con los niveles obtenidos por otros medios).

Méritos

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje tiene como contacto a un corrector posicionado (nivel 7). El dueño del personaje puede ofrecerle a otro jugador con un personaje “corrector” que este sea su contacto. Si accede, el contacto recibe un trasfondo adicional.



Familia abundante

Requisitos: 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

Requisitos: Engañar 3, Detección 3, Leyes 3, Historia 3, Liderazgo 2.

El personaje es uno de los agentes de más confianza de la Corrección que de hecho administran los recursos de la orden en una ciudad. Obtiene ahorros por valor de una corona y la habilidad "finanzas" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Auxiliar

Requisitos: Potencia 2, Extensión 1.

El personaje tiene algo especial que ha hecho que un corrector lo utilice como auxiliar en muchas de sus tareas. Obtiene la habilidad "Esfera (Todo)" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios). El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje "corrector" que este sea su superior. Si accede, puede realizar un chequeo de ritos gratuito.

Traidor

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha conocido a un grupo de fieles de otra religión durante una de sus investigaciones



pero ha decidido no comunicar esta información a sus superiores para intentar salvar sus vidas. Consigue una alianza con estos sujetos que lo apoyarán y le darán cobijo, pero la Corrección no es tonta...

Expuesto

Requisitos: 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.

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

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.

Bajo tu amparo me protejo
Tú nos proteges Soid
Y de tu palabra yo aprendo
Tú nos enseñas Soid
Rogamos por tu gracia
Y tu bendición
Y de todo peligro
Soid, tú libranos
Por siempre te adoramos
Oh, glorioso Soid
Oh, glorioso Soid
Oh, glorioso Soid

-Alabanza de gracia frecuentemente cantada en iglesias y ocasionalmente versionada por agentes de la corrección.



ERIDIE

SOLDADO ERIDIO

Requisitos: Eridio, Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2, haber adquirido la desventaja “Código de honor”.

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

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



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

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

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.

Los soldados eridios normalmente aprenden unas habilidades además de las propias de la guerra: se espera que una cohorte sea capaz de mantenerse a sí misma sin influencia o sirvientes, por lo que cada soldado es especialista en algún campo.

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

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

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

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

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

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Manejo de espada, Manejo de lanza, Orientación, Supervivencia, Leyes, e Historia a nivel 1.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Manejo de espa-

da, Manejo de lanza, Orientación, Supervivencia y una habilidad mecánica o creativa a nivel 2, y Leyes e Historia a nivel 1.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Manejo de espada y Manejo de lanza a nivel 3, Orientación, Supervivencia, Leyes, Historia y dos habilidades mecánicas o creativas a nivel 2.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Manejo de espada y Manejo de lanza a nivel 4, Orientación, Supervivencia, Leyes, y dos habilidades mecánicas o creativas a nivel 3, e Historia 2.

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

Trasfondos de soldado eridio

Arquero

Requisitos: Ninguno.

Arco largo o arco compuesto, armadura de guerra eridia, flechas, espada corta. Obtiene, además, una habilidad de entre las siguientes: “sigilo”, “detección” o “rastreo” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Peltasta

Requisitos: Fuerza 3, manejo de espada 3.

Espada corta, escudo grande, armadura de guerra eridia, dos jabalinas. Obtiene +1 al nivel de las habilidades “manejo de espada” y “manejo de lanza”.

Infante pesado

Requisitos: Fuerza 4, manejo de espada 3.

Armadura pesada eridia, espada corta, escudo redondo, grande o pesado, alabarda. Obtiene la habilidad “manejo de alabarda” a nivel 5 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios y +1 al nivel de la habilidad “manejo de espada”).

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

Servicio prolongado

Requisitos: Ninguno.

El personaje es reconocido con compañerismo por los miembros de una cohorte e incluso por los oficiales, que lo habrán distinguido.

Dabrius

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje fue ascendido a líder de una manípula (cien hombres). Eso no significa que el pelotón o él mismo estén en activo en todo momento, pero lo garantiza la posición en caso de guerra y el respeto como oficial fuera de ella. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del dabrius.

Posición civil

Requisitos: Finanzas 1.

El personaje tiene una asignación civil como gestor en un pueblo o asesor en una ciudad, debido a lo cual podrá utilizar sus recursos.

Fama popular

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha realizado alguna acción sorprendente con la que se ha ganado el reconocimiento del pueblo, como ganar un torneo, evitar un atentado o salvar a un oficial. Contará con fama en una provincia.

Explorador

Requisitos: Cartografía 2, supervivencia 3.

El personaje ha sido enviado como observador de una zona en concreto. Su deber es mantener una cartografía exacta, así como comunicar cualquier irregularidad trascendente. Gozará de independencia.

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

ERIDIE

POLÍTICO ERIDIO

Requisitos: Inteligencia 3, liderazgo 3.

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



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

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

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

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

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

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

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene detección, leyes, historia, finanzas y engañar a nivel 1. Puede incrementar una de estas en un nivel.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene detección, leyes, historia, finanzas y engañar a nivel 2, y artes a nivel 1. Puede incrementar una de estas en un nivel.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene detección, leyes, historia, finanzas y engañar a nivel 3, y artes a nivel 2. Puede incrementar una de estas en un nivel.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene detección, leyes, historia, finanzas y engañar a nivel 4, y artes a nivel 3. Puede incrementar una de estas en un nivel.

Trasfondos de político eridio

Reconocimiento social

Requisitos: Ninguno.

El personaje puede recurrir a cualquier persona del Orden para autoabastecerse en sus necesidades personales y laborales. Particularmente contará con ropa y un lugar en el que comer y dormir.

Contacto

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene trato personal y cercano con una persona del Orden a decidir por él y el Creador, de hasta nivel 7. Eso no significa que este vaya a traicionar los principios por él, pero sí que lo escuchará con mucha atención. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión eridia que este sea su contacto. Si accede, el contacto eleva una de sus habilidades un nivel, hasta un máximo de nivel 5, a elección del político.

Seguidor del Orden

Requisitos: Código de honor.

El personaje cree en la figura del político representada en el libro del Orden. Pierde un nivel en la habilidad de "Engañar", pero consigue un seguidor militar extremadamente leal (hasta nivel 5), y la habilidad "esfera (Orden)" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

CAPÍTULO VI: PROFESIONES

Objetivo de atentado

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: Leyes 3, historia 3, finanzas 3.

El personaje tiene unas ideas disidentes de la corriente central del Orden. Puede que albergue pensamientos capitalistas o propugne la independencia de Tirtie. El personaje recibe cinco contactos de hasta nivel 4 coherentes con su corriente de pensamiento, pero si difunde mucho su opinión seguramente tenga graves problemas.

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

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

La fundadora se levantó tras rezar durante toda la noche y encontrar la sabiduría definitiva. Cogió una piedra del templo y comenzó a caminar. Contó sus pasos hasta caminar doscientos laros, puso la piedra, y habló para nosotros.

Este lugar será el congreso de Eridie. Aquí los hombres sabios de su generación se juntarán y tendrán que llegar a acuerdos para lograr un lugar de paz y dignidad para todas las personas. Su preocupación será siempre el bien de todo el pueblo y de Daarmina, nuestra diosa, y de sus aliados, Armeniam y Liana. Estos hombres sabios estarán siempre atentos a sus necesidades, y compartirán su sabiduría siempre que sea reclamada.

Estos hombres deben hacer siempre de la sabiduría su baluarte, por lo que deben esforzarse en cuestionar sus ideas desde al menos tres puntos de vista y esforzarse por tener en cuenta las circunstancias y el pensamiento ajeno.

Pero aquellos que gobiernen sobre el pueblo deben ser sinceros y ser siempre unos con su palabra. Con este fin deben dejar toda propiedad más allá de lo imprescindible y renunciar a toda amistad y amor que no sea hacia su pueblo.

Mi tarea es poner esta primera piedra santificada en el templo de Daarmina. Los que vengan después tendrán que poner las demás.

-Extracto de "El libro del Orden".

ERIDIE

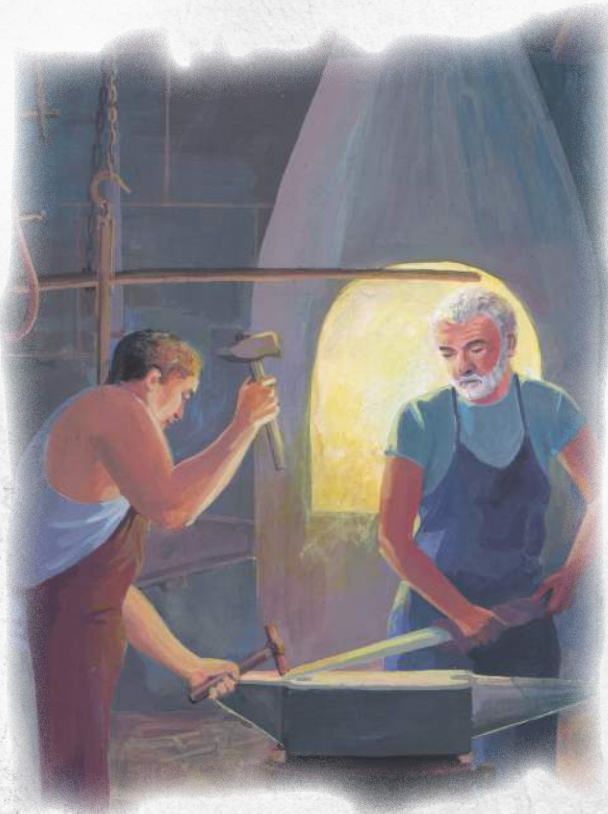
ARTESANO ERIDIO

Requisitos: Ventaja “profesional” (asociada a una habilidad creativa).

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

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

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



♦ **A nivel 1** el personaje obtiene una habilidad creativa a nivel 3 y hasta dos habilidades sociales, creativas o conocimientos a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene una habilidad creativa a nivel 4, historia, leyes y hasta tres habilidades sociales, creativas o conocimientos a nivel 1.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene una habilidad creativa a nivel 5, historia, leyes y hasta tres habilidades sociales, creativas o conocimientos a nivel 2.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene una habilidad creativa a nivel 6, historia, leyes y hasta tres habilidades sociales, creativas o conocimientos a nivel 3.

Trasfondos de artesano eridio

Equipo de artesano

Requisitos: Habilidad creativa a nivel 4.

Instalaciones adecuadas para ejercer su profesión en usufructo de buena calidad (nivel 2). En caso de contar con la habilidad a nivel 6 las instalaciones serán de calidad excepcional (nivel 3)

Vivienda

Requisitos: Ninguno.

El personaje gozará del usufructo de una vivienda en propiedad del estado.

Familia

Requisitos: Ninguno.

El personaje estará bien establecido con un cónyuge y opcionalmente uno o varios hijos. Gozará del uso de una vivienda familiar en la que cuidar a los hijos hasta la edad de entrar en la escuela.

Gremio

Requisitos: Habilidad creativa a nivel 5, Liderazgo 3.

El personaje tendrá reconocimiento como un gran especialista en su sector y el estado lo habrá bendecido (o condenado) con el deber de la enseñanza. Contará con las mejores instalaciones que el Orden pueda proveer, pero está obligado a aceptar aprendices. Recibe, además, la habilidad “docencia” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Contacto

Requisitos: Habilidad creativa a nivel 4.

El personaje recibe habitualmente encargos de un político o militar reconocido de hasta nivel 6, por lo que tiene un trato personal con él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión eridia que este sea su contacto. Si accede, el artesano debe realizar un chequeo de manufactura para fabricar un objeto que permanecerá en posesión del contacto.

Bendecido

Requisitos: Ritos 1.

El personaje obtiene Esfera (material): 3

Mercado negro

Requisitos: 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

CAPÍTULO VI: PROFESIONES

Requisitos: Engañar 4.

Saltándose un importante principio del Orden, el personaje ha evitado las diferentes revisiones oficiales y ha formado en uno de sus descendientes a un especialista que es lo bastante bueno para sustituirlo. El personaje puede llegar a retirarse temporalmente de sus funciones y aún así seguir cumpliendo con ellas, pero a la larga es muy difícil que la situación se prolongue indefinidamente y acabará teniendo que resolver el asunto oficialmente. El personaje cuenta con un seguidor que

puede crear a su discreción, en tanto que tenga al menos un nivel de “artesano eridio”.

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

Huelga decir que nunca he sido un experto en la náutica, pero cuando vi por primera vez un barco eridio con sus tres mástiles, surcando las aguas con la soltura de un jinete sobre un corcel harrassiano entendí que sus ingenieros y artesanos eran mucho mejores que los nuestros.

Las diferencias comienzan desde el mismo trato a los materiales en su fabricación, incluyendo tanto la madera como los aceros. Cuando uno se acerca puede ver que cada pieza ha sido creada con esmero y precisión, y que incluye bellos grabados de su creador.

Hasta los necios se aperciben del cuidado con el que está manufacturado cada detalle. Es entonces cuando uno se da cuenta de que cada parte de esos barcos cuenta una historia, la del artesano que la fabricó, que dejó parte de su espíritu de una forma colectiva que se a fin de cuentas crea una historia común. Desde el más ominoso estandarte a la más trascendente pieza del timón, o incluso los mismos cabos están creados por esforzados especialistas que conocen cada parte del proceso de creación y que hacen las cosas para dar un buen servicio durante muchísimos años.

Yo intento poner el oído a todas estas historias, y sin duda siento algo especial cuando paso mis dedos por sus superficies y oquedades. ¿Es esta fuerza el fruto de la creencia sincera, o una energía divina en sí misma? ¿Qué siente un soldado eridio cuando viste su armadura de combate y ensarta a su enemigo con una espada? Una espada tan bien manufacturada que contiene ciertamente parte del espíritu de su creador, un creador que no hizo una herramienta anónima, sino un arma destinada a un profundo creyente y que sería en su día una asesina con un propósito que el herrero tuvo que asimilar, y que, nosotros los dormenios estamos muy lejos de entender.

Es este carácter de completitud, de severa implicación en todas las acciones y de comprensión de cómo unas partes de la sociedad deben colaborar y compensarse con otras lo que puede llevar a un ejército tan pequeño como el eridio a una situación de superioridad no solo táctica, sino también moral.

Los dormenios no podemos hacer nada, salvo aguantar.

Verio Trilbanson.

ERIDIE

SACERDOTE ERIDIO

Requisitos: Potencia 3, haber adquirido la desventaja “religioso”.

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

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



- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Historia, Ritos y Leyes a nivel 1.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Historia, Ritos y Leyes a nivel 2, y una habilidad creativa, social o conocimiento a nivel 1.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Historia, Ritos y Leyes a nivel 3, y una habilidad creativa, social o conocimiento a nivel 2.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Historia, Ritos y Leyes a nivel 4, y una habilidad creativa, social o conocimiento a nivel 3.

Trasfondos de sacerdote eridio

Acólito

Requisitos: 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. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote eridio que este sea su superior. Si accede, el contacto puede realizar un chequeo de ritos gratuito.

Congregación

Requisitos: Ritos 2.

El personaje es reconocido en su comunidad como un importante creyente. Asisten a sus ritos tantos fieles como diez veces su liderazgo. Puede llegar a movilizarlos por cuestiones religiosas, y le escucharán en momentos de crisis personales o comunitarias.

Sacerdote

Requisitos: Ritos 3.

El personaje es un sacerdote reconocido y acreditado. Tiene derecho a dos días libres por semana para ejercer sus tareas religiosas. Recibe además una túnica, capa de sacerdote y símbolo religioso.

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

Guardián de la llama

Requisitos: Ritos 2, Manejo de espada 3.

El personaje es miembro de la prestigiosa orden de los Guardianes de la Llama, y no tiene más atribución específica que mantener la llama de un templo encendida. Goza de total independencia en su territorio, y puede llegar a reclamar la colaboración de acólitos.

Sacerdotisa de Liana

Requisitos: Desventaja “supeditación moral”.

El personaje es una sacerdotisa de Liana, y su deber y lugar en el Orden de Eridie es simplemente proveer de afecto y otros servicios en orden de solicitud. No es necesario ser mujer. Obtiene la habilidad “esfera (amor)” o “esfera (pureza)” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Confesor

Requisitos: Ritos 4.

El personaje es el asesor religioso de algún cargo importante sin limitación de nivel. Esta relación es delicada, y el sujeto puede verse ofendido si el personaje se excede de sus atribuciones.



Entrenado

Requisitos: Desventaja “código de honor”.
El personaje obtiene +1 a la habilidad “ritos”.

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

Si bien la desventaja “religioso” de los sacerdotes eridios ya impone unas condiciones importantes sobre la conducta que pueden desarrollar, también es posible incluir la desventaja “código de honor” para señalar las características paradigmáticas propias del Orden de Eridie. Se incluyen los siguientes principios.

Auxilio: el sacerdone estará siempre disponible para todos los miembros del orden a fin de tratar las cuestiones religiosas, incluyendo las festividades establecidas por el congreso y ceremonias particulares adecuadas.

Ecuanimidad: el sacerdote no tendrá ninguna preferencia por uno u otro individuo, sino que atenderá las peticiones legítimas por estricto orden de llegada, y siempre con la máxima disposición y presteza.

Dignidad: el sacerdote nunca esconderá su condición y se enfrentará a los enemigos de su fe armado siempre con la verdad ante cualquiera que sea el peligro, y a cualquier coste.



ERIDIE

TRABAJADOR DE UN CENTRO DE REEDUCACIÓN

Requisitos: Inteligencia 3

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

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

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



Habilidades de trabajador de un centro de reeducación: Rastreo, Medicina, Engañar, Seducir, Química, Ciencias teóricas, Detección, Leyes, Historia, Finanzas.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de trabajador de un centro de reeducación.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de trabajador de un centro de reeducación.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y seis habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de trabajador de un centro de reeducación.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene ocho habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de trabajador de un centro de reeducación.

Trasfondos de trabajador de un centro de reeducación

Equipo de centro de reeducación

Requisitos: Ninguno.

Ropa de tela, acceso a cualquier bien propio de una instalación de reeducación, incluyendo cualquier objeto requerido para habilidades mecánicas que posea, de buena calidad (nivel 2).

Torturador

Requisitos: Medicina 3, engañar 3 y seducir 3.

El personaje tiene un talento natural o adquirido en la tortura. Obtiene +1 al nivel de las habilidades “medicina”, “engañar” y “seducir”.

Oficial

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje está al cargo de un centro de reeducación al completo y gozará de total autonomía.

Tocado

Requisitos: Traumatizado.

El personaje ha vivido unas experiencias que han trastocado su mente y también su alma. Obtiene las habilidades “esfera (oscuridad)” y “esfera (mentira)” a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Traidor a Daarmina

Requisitos: Oscuridad interior, Ritos 1.

El personaje ha intuido la adoración al dios de las mentiras y se ha visto seducido por él. Obtiene la habilidad “sigilo” a tanto nivel como la habilidad de ritos (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Obsesionado

Requisitos: Locura.

El personaje ha sucumbido debido a los gritos o torturas de los prisioneros, o a cualquier otro factor, y se ha obsesionado con su entrenamiento hasta un nivel insano. Obtiene +2 al nivel de una habilidad que tuviera al menos a nivel 3.

Compasivo

Requisitos: Cuidador.

Un impulso compasivo ha llevado al personaje a encariñarse sinceramente con un prisionero al que cuida personalmente, y se ha esforzado tremendamente con el paso del tiempo en garantizarle una posición mejor. Obtiene +1 al nivel de la habilidad "leyes", y cuatro contactos de hasta nivel 4 en diversos puntos del Orden incluyendo, si se desea, independentistas tírticos.

El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje eridido o tírtico que este pertenezca a su grupo de contactos. Si accede recibe +1 al nivel de la habilidad "sigilo".

Trasladado

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene mucha experiencia y debido a ello siempre lo trasladan a centros conflictivos o en los que falta personal. Tendrá tres contactos de hasta nivel 4 en otros centros de reeducación.

Cruel

Requisitos: Ninguno.

El personaje tendrá un trato cruel con los prisioneros, pero debido a ello gozará de mucho respeto del personal y de los internos. No obstante si se produjera una fuga grupal sería una víctima segura.

Blando

Requisitos: Ninguno.

El personaje tendrá un trato amistoso con los prisioneros, pero debido a ello no gozará de mucho respeto del personal ni de los internos. No obstante si se produjera una fuga grupal sería un probable superviviente.

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

Puedes relajarte y sentarte. Aquí no hay motivo para ser tan formal, descubrirás un montón de cosas aquí, cosas que preferirías no conocer. Cosas sobre la gente, y sobre ti mismo.

Seguro que has hecho algo para que te manden a trabajar a un centro de reeducación. Habrás mirado mal a un político, o puesto una zancadilla a un adartos. No finjas que no has hecho nada, porque aquí no hay nadie inocente, ni los que están en las prisiones ni los que nos aseguramos de que no salen. O quizá seas culpable de la mayor de las faltas: ser listo, y hacer preguntas. A los que somos listos nos quieren aquí, también es una prisión para nosotros.

No todo es malo en nuestra posición. Si bien estamos en un agujero atascados durante el resto de nuestras vidas, este es nuestro agujero, y nadie nos dice lo que tenemos que hacer. Si te creías que aquí ibas a encontrarte con una rígida estructura de mando o una amplia biblioteca, te equivocaste.

Lo siento si pensabas que había procesos de reeducación, porque no los hay. Los políticos dejaron ese encargo a nuestros predecesores hace siglos, y ellos han fracasado tanto como fracasaremos nosotros. Nuestro papel no consiste en reeducar personas que han perdido en rumbo, sino tenerlas separadas de las personas decentes.

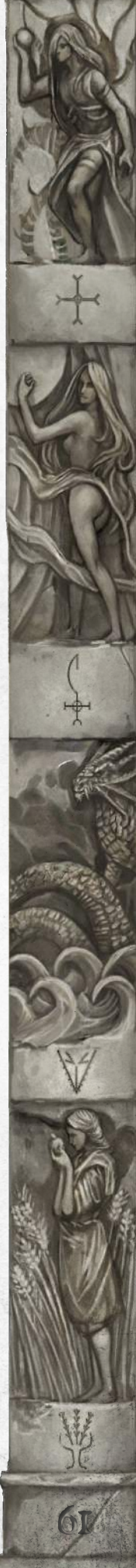
Claro que de vez en cuando hay que liberar a algún prisionero, pero incluso en ese caso es un asunto sucio. No liberamos criminales reeducados, sino desgraciados a los que hemos logrado condicionar mediante el miedo y la privación. Es la única forma que hemos encontrado por el momento.

Lo bueno de que nadie te pida responsabilidad de tus acciones es que tienes autonomía. ¿Quieres ser amigo de los presos? Se amigo de los presos. ¿Quieres probar a ver si los reeducas? Adelante. Mientras no mates a ningún prisionero no hay límites, y en realidad eso también lo podemos arreglar.

Pero ten en cuenta una cosa: tú vas a tener que estar aquí mucho tiempo. Y si te comportas de una forma que no puedas soportar vas a encontrarte a ti mismo escribiendo cartas al congreso para que te saquen de aquí, o mutilándote dedos, o inventándote falsas amenazas de los prisioneros, todo esto lo he visto. Te sorprendería saber, de hecho, cuantos trabajadores acaban suicidándose.

Haz lo que quieras. Nadie te va a presionar para que actúes de una forma o de otra, más que tú mismo. Pero luego también estarás solo para afrontar las consecuencias de tus actos, así que si me lo permites te daré un único consejo. Piénsate muy bien el curso de tus acciones, porque tiempo para pensar... de eso si que hay aquí.

-Dóderas.



ERIDIO

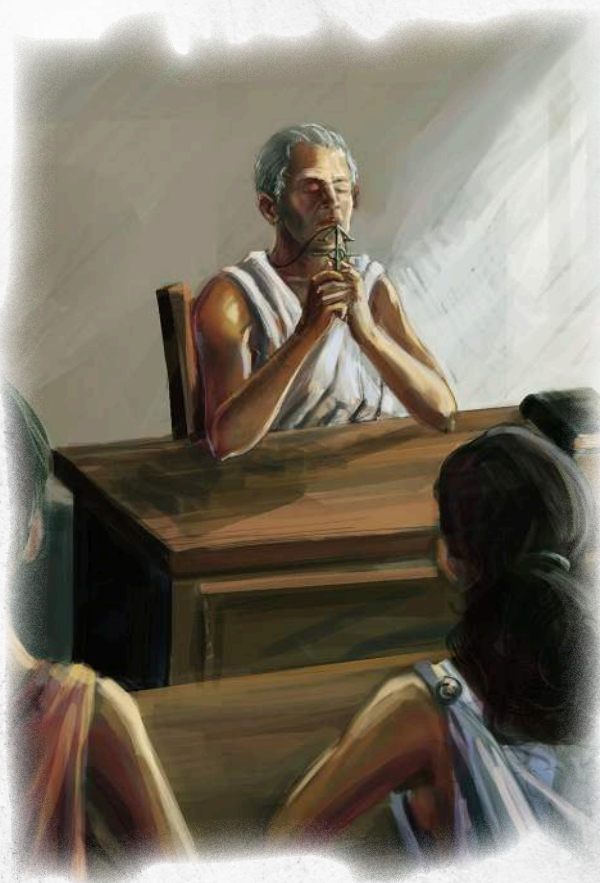
PENSADOR ERIDIO

Requisitos: Inteligencia 3

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

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

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



Habilidades de pensador eridio: Finanzas, Criptografía, Historia, Leyes, Ingeniería, Detección, Ciencias teóricas, Artes, Cocina, Química, Cartografía, Docencia.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de pensador eridio.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de pensador eridio.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y seis habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de pensador eridio.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene ocho habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de pensador eridio.

Trasfondos de pensador eridio

Equipo de pensador

Requisitos: Ninguno.

Ropa de tela, acceso a varias instalaciones de nivel 2.

Especialista

Requisitos: Dos habilidades de la lista de pensador a nivel 3.

El personaje es un especialista reconocido y cuenta con una instalación de nivel 3 en usufructo para efectuar su trabajo.

Maestro

Requisitos: Docencia 3.

El personaje es un profesor reconocido y gozará de respeto en la comunidad en la que ejerza. Debido a ello tiene como contacto al adartos de la región de nivel 3. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con el trasfondo "adartos" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene dos habilidades de la lista de pensador eridio que no tuviera, a nivel 2, a elección del pensador.

Investigador

Requisitos: Detección 3.

El personaje es despierto y no se le escapa nada, por lo que el ejército recurre a él para resolver crímenes. Debido a ello tiene como contacto al dabrius de la región de nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con el trasfondo "dabrius" que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene la habilidad "detección" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Intelecto privilegiado

Requisitos: Inteligencia 4.

El personaje obtiene +2 al nivel de dos habilidades de la lista de pensador eridio.

Creador

Requisitos: Artes 3.

El personaje es un reconocido artista, por lo que ocasionalmente será llamado para hacer muestras

de su arte ante personal destacado y gente común, dado que su obra se considera parte del patrimonio del Orden. Obtiene interpretar a nivel 3.

Ideas revolucionarias

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje trata algún aspecto social, artístico o científico de alguna forma que no es del todo aceptada por la sociedad. Sus ideas le habrán garantizado un seguidor leal de hasta nivel 5 y admiradores en muchas partes del orden. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro personaje eridí que este sea su seguidor leal. Si accede, el contacto recibe una habilidad de la lista de pensador que no tuviera anteriormente a nivel 2, a elección del pensador.

Hombre de ciencia

Requisitos: Ciencias teóricas 2, ingeniería 2, química 2.

El personaje ha destacado en diversos aspectos científicos y está ahondando en ideas que pueden llegar a poner en duda conceptos religiosos. El personaje se habrá granjeado (quiera o no) la suspicacia de los religiosos eridios. Obtiene +1 al nivel de la habilidad “ciencias teóricas”, “ingeniería” o “química”.

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

El progreso es una parte fundamental de nuestras vidas. y debe ser entendido en el sentido de que no supone una contradicción con el hecho religioso más innegable de que Daarmina inspiró la fundación de nuestro amado Orden.

Mas sin progreso hoy el Orden seria mucho más pequeño. ¿No es acaso el progreso lo que nos ha permitido contar con barcos tremendamente superiores a los equivalentes tírticos, que nos han garantizado el control del mar? ¿No es el progreso lo que nos ha permitido, dentro de las limitaciones lógicas, alcanzar mejores técnicas médicas?

No entiendo, pues, la negativa del congreso a proporcionarme equipo y personal. Ante mi insistencia, sus señorías han aceptado ya por escrito que mis prácticas no atentan contra la naturaleza sagrada de Daarmina, pero esta concesión está desnuda si no se provee a la universidad un presupuesto suficiente.

Estoy convencido de haber conseguido importantes avances en óptica que podrían cambiar absolutamente nuestra percepción de lo cercano y lo lejano, haber desarrollado técnicas de forja de un nuevo nivel que nos permitirían dotar a nuestras tropas de armaduras que no se quiebran y espadas que no pierden nunca el filo. Por lo tanto el presupuesto que pido no es para estudiar aspectos puramente teóricos.

Cito literalmente a la sagrada fundadora de Eridie, portadora de la palabra de la misma Daarmina, ante la que sus señorías no pueden permanecer impasibles:

“Todo eridí tiene el deber de entregarse al máximo en el trabajo que pueda desempeñar, y devolver al Orden todo lo que le fue entregado con el máximo esmero, dedicación y amor por sus iguales”.

¿Acaso los hombres no estamos obligados por este precepto tan bien señalado por la fundadora a entregar lo mejor de nosotros mismos a nuestros congéneres y a nuestros descendientes? ¿No se dan cuenta sus señorías que al impedir este progresos están haciendo caso omiso no solo a las necesidades de una generación, sino a las palabras de la sagrada fundadora de Eridie? ¿Qué pasará si las naciones externas al Orden no están limitadas por rígidas interpretaciones religiosas, y hombres de mis inquietudes alcanzan un desarrollo con el que en un futuro no podamos combatir?

¿No están sus señorías obligados por la palabra de Daarmina a tomar en cuenta tres puntos de vista antes de tomar una decisión? Les ruego entonces que tengan en cuenta a los soldados que pueden beneficiarse de los beneficios de las nuevas técnicas de forja, a los ancianos que incluso recuperan la facultad de leer gracias a los avances en óptica, y sobre todo que recen a Armeniam para que este los ilumine con su sabiduría.

Ruego enérgicamente para que reconsideren mi petición de presupuesto.

-Carta dirigida al congreso.



CLANES GUNEARES

GUERRERO DE CLAN

Requisitos: Fuerza 3.

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

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

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



Esta profesión permite configurar un guerrero de cualquier clan en función a las habilidades elegidas. Por ejemplo es de esperar que los guerreros del clan del carnero elijan hípica y manejo de lanza, mientras

que los de la orca tenderán más a las habilidades navales como orientación, pesca y nadar. Ciertos guerreros del clan del oso estarán orgullosos de sus conocimientos de historia y heráldica familiar y del manejo de grandes hachas o mazas. Estas guías, por supuesto, no pretender coartar la libertad a la hora de crear un guerrero gunearo. ¡No se puede romper el molde puesto que no hay molde!

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 de clan: Historia, Supervivencia, Orientación, Escalada, Hípica, Rastro, Pesca, Nadar.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Manejo de un arma a nivel 1 y cinco habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de guerrero de clan.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene dos Manejos de arma, uno a nivel 2 y otro a 1, además de dos habilidades a nivel 2 y tres a nivel 1 de la lista de habilidades de guerrero de clan.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos Manejos de arma, uno a nivel 3 y otro a 2, además de cinco habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de guerrero de clan.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos Manejos de arma, uno a nivel 4 y otro a 3, además de dos habilidades a nivel 3 y tres a nivel 2 de la lista de habilidades de guerrero de clan.

Trasfondos de guerrero de clan

Hijo del oso

Requisitos: Fuerza 4.

El personaje tiene familiares directos en el clan del oso. Se le permite usar el apellido familiar "Sigvar". Obtiene un hacha, una armadura de cuero, cinturón metálico, una vivienda en territorio del clan y 300 monedas de acero.

Hijo del carnero

Requisitos: Resistencia 3.

El personaje tiene familiares directos en el clan del carnero. Se le permite usar el apellido familiar "Fosrodr". Obtiene una lanza, una armadura de cuero, cinturón metálico, caballo, una vivienda en territorio del clan y 150 monedas de acero.

Hijo del águila

Requisitos: Agilidad 3.

El personaje tiene familiares directos en el clan del águila. Se le permite usar el apellido familiar "Ígvínror". Obtiene una lanza, una armadura de cuero, una vivienda en territorio del clan y 100 monedas de acero.

Hijo de la orca

Requisitos: Resistencia 3.

El personaje tiene familiares directos en el clan de la orca. Se le permite usar el apellido familiar "Eorleik". Obtiene una maza, un escudo, una armadura de cuero, cinturón metálico, una vivienda en territorio del clan y 50 monedas de acero.

Hijo del lobo

Requisitos: Agilidad 3.

El personaje tiene familiares directos en el clan del lobo. Se le permite usar el apellido familiar "Asgeifr". Obtiene una espada, una armadura de mallas, una vivienda en territorio del clan y 40 monedas de acero.

Aventurero

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha elegido o se ha visto obligado a tomar una forma de vida viajera, y sobrevive como puede. Obtiene un arma, armadura de cuero, y 50 monedas de acero.

Apadrinados

Requisitos: Ninguno.

El personaje participó en saqueos antes de que los clanes fueran invadidos por Dormenia, y se hizo con algunos esclavos. Pasados los años es normal que cojan familiaridad y adquieran de nuevo la libertad e incluso ejerzan oficios por su cuenta, pero otros permanecen con sus viejos secuestradores. El jugador tira 6 runas, tiene un seguidor leal "esclavo escudero" (nivel 2) por cada éxito.

Conflicto con otro clan

Requisitos: Ninguno.

El personaje, uno de sus parientes, o uno de sus antecesores participó en un conflicto con alguna familia de otro clan, y las heridas aún están abiertas. El personaje debe lanzar 6 runas, obteniendo tantos enemigos menores como el resultado de la tirada, y lanzar otras 6 runas para determinar el número de contactos de hasta nivel 3 que tiene en el propio clan. Estos se habrán hermanado con él por la participación en el conflicto y estarán disponibles para otras tareas. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes con profesiones gunearas que sean su contacto. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del primero.

Familia en otro clan

Requisitos: Ninguno.

Alguno de los familiares del personaje se mudó a otro clan y crió a su familia en él. Podrá contar con un lugar en el que descansar en ese territorio. El familiar contará como un contacto de hasta nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión gunear de otro clan que este sea su contacto. Si accede el contacto recibe quinientas monedas de acero.

Veterano de la guerra

Requisitos: Ninguno.

El personaje participó en la defensa de la guerra de Dormenia. No solo contará con el respeto y apoyo de la comunidad, sino que además se habrá hecho con un botín: cualquier armadura. Tira cinco runas, si obtiene más fracasos que su fuerza tendrá una cicatriz desfigurante.

Cazador de osos

Requisitos: Ninguno.

El personaje se ha sometido voluntariamente a la dura prueba de cazar en solitario uno de los legendarios osos de las montañas. Previamente a la primera partida el jugador puede solicitar al Creador un combate contra un oso. Si obtiene el éxito, contará con una capa de buena calidad (nivel 2). Además habrá recibido presentes, por lo que podrá añadirse un arma de buena calidad (nivel 2).

Cazador de lobos

Requisitos: Ninguno.

El personaje participa voluntariamente en las partidas de caza de los lobos asesinos de las montañas, que a diferencia de sus contrapartidas dormenias son agresivos y atacan a las granjas aisladas. Contará con capa de lobo y un arma de buena calidad (nivel 2), pero debe tirar 4 runas. Si obtiene más fracasos que el más pequeño de sus atributos físicos empezará el juego con una herida permanente.

Pescador de orcas

Requisitos: Navegación 3 y orientación 3.

El personaje ha participado en las duras pescas de orca en el territorio Eorleik y es un experto reconocido. Nunca le faltará trabajo y será recibido con camaradería en territorio del clan de la orca. Si cuenta con liderazgo 3 habrá destacado y se habrá hecho con un barco, tantos seguidores leales "guerrero Eorleik" (nivel 3) como su liderazgo y 10 remeros.

Bendición de Nadruneb

Requisitos: Ninguno.

El personaje se ha visto bendito con una mujer fértil e hijos sanos que llevan gloria a su hogar. Debe arrojar una runa por cada año de edad que tenga





por encima de 14. Por cada acierto le sobrevive un descendiente. Al concluir debe tirar tantas runas como hijos. Si en esta segunda tirada tiene cinco o más aciertos recibe una armadura artesanal Ollvaror de buena calidad (nivel 2).

Bendición de Thargron

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha tenido la mala fortuna de vencer y matar en combate a un miembro querido y respetado de su clan. Recibe un arma de excepcional calidad (nivel 3). Recibe un trato frío y distante por parte de todo el mundo. Le será muy difícil trabar amistad en su clan, así como establecer relaciones personales.

Asesino de hombres

Requisitos: Manejo de un arma 3.

El personaje ha matado al menos a veinte personas y guarda trofeos que lo demuestran. Probablemente haya participado en asaltos navales y en la guerra contra Dormenia. Los trofeos pueden ser algo tan ostentoso como una ristra de cráneos en un estante

de su casa o versiones más discretas como anillos, o cualquier otra cosa, pero son una señal de prestigio.

Un personaje solo puede ser hijo de un clan.

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

Mis recientes investigaciones en los libros de historia Dormenia me permiten garantizar que nací en el año cuatrocientos cuarenta de su calendario. Poco puedo precisar de esas fechas por propia experiencia. A los jóvenes se nos entrenaba para la guerra desde muy niños, y se nos enviaba a los quince años, bien contra el ejército dormenio, bien contra otros clanes con los que hubiera conflictos abiertos. Poco puedo recordar al respecto, salvo que mi infancia, en tierras del clan del carnero, fue como la de cualquier otro niño, pues aunque mi abuelo, Rolagr, era líder del clan; y mi padre, Sigalvald, su heredero, insistieron mucho en que no tuviera favoritismos a la hora de aprender el combate, pues así era como siempre se habían hecho las cosas en mi familia para forjar el carácter y eliminar a los débiles.

Este principio fue roto por mi abuelo Rolagr, pues cuando yo contaba con diez años (y presumo que él aproximadamente cincuenta), decidió alejarme lo más posible de las tierras del clan. El motivo ya no lo sabré nunca, pues es parte de la historia que mi abuelo, quien, irritado por la derrota ante los ejércitos dormenios, se lanzó con su guardia personal contra la tropa del invasor, y es parte de esta leyenda que el capitán Taunori, líder del ejército dormenio, le dio muerte personalmente. Pero eso ocurrió cuando yo contaba veinte años y ya sabía muchas más cosas que aquel niño temeroso que abandonó el clan en compañía de su tío menor, el cual solo le sacaba ocho años, ignoraba.

-Ingaur Fosrodr, parte de una carta enviada a los clanes.

CAPÍTULO VI:
PROFESIONES



CLANES GUNEARES

CAZADOR DEL CLAN

Requisitos: Agilidad 3, Resistencia 3.

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



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

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

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Rastreo, Herbolaria, Supervivencia, Orientación, Escalar, Manejo de lanza y Sigilo a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Rastreo, Herbolaria, Supervivencia, Orientación y Escalar a nivel 2, y Manejo de lanza, Sigilo y Detección a nivel 1.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Rastreo, Herbolaria, Supervivencia, Orientación y Escalar a nivel 3, Manejo de lanza y Sigilo a nivel 2, y Detección a nivel 1.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Rastreo, Herbolaria, Supervivencia, Orientación y Escalar a nivel 4, Manejo de lanza nivel 3, y Sigilo y Detección a nivel 2.

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

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

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

Trasfondos de cazador de clan

Equipo de cazador

Requisitos: Ninguno.

El personaje es experto en la caza con arco y cuenta con arco y flechas, cuchillo, armadura de cuero y 10 pieles de animales menores.

Equipo de trampero

Requisitos: Ninguna.

El personaje es experto en la caza con trampas y cuenta con lanza, cuchillo y 10 pieles de animales menores.

Aliado en el clan

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene amistad (o parentesco directo) con un guerrero de clan que participa en cacerías con él. Puede recurrir al guerrero en momentos difíciles. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje guerrero del clan que este sea su aliado. Si accede el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad "rastreo".

Cetrero

Requisitos: Entrenar animales 1.

El personaje cuenta con tantas rapaces amaestradas como su liderazgo así como un refugio en el

que los mantiene. Obtiene +1 al nivel de dos habilidades de la lista de “cazador del clan”.

Familia establecida

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene familia, quizá madre y hermanos o quizá mujer e hijos. Estos siguen una tradición familiar de cazadores y cuidarán de sus bienes durante su ausencia.

Coto de caza

Requisitos: Ninguno.

Aunque no existen los documentos que certifiquen la propiedad, la costumbre, el uso y el respeto garantizan que ningún otro cazador actuará en el terreno reclamado por el personaje, pudiendo ejercerse derechos personalmente y ante el jefe del clan. Este territorio facilitará caza suficiente mientras se le dé uso.

Flecha de Drayard

Requisitos: Ninguno.

El personaje porta una flecha con la que no ha fallado nunca, y que nunca se le ha roto. Fruto de este prestigio tiene un contacto en un miembro de alto rango del clan (hasta nivel 7) que ha recurrido a él en el pasado. No obstante si esta flecha se parte probablemente pierda su fama...

Intuición sobrenatural

Requisitos: Ninguno.

Fruto de sus experiencias en la naturaleza el personaje ha desarrollado cierto entendimiento sobrenatural de las fuerzas naturales. Debe tirar una runa. Si obtiene un éxito recibe la habilidad “esfera (fauna)” a nivel 3, si obtiene fracaso recibe la habilidad “esfera (flora)” a nivel 3. No se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios.

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

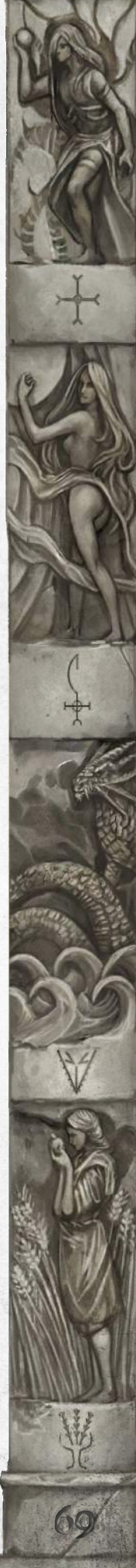
El clan Ígviror no cuenta con una gran cantidad de guerreros, ni mucho menos un ejército formal. Y siempre han confiado en sus escarpados terrenos para defenderse. Cualquiera pensaría en invadir cualquier sitio del mundo antes de adentrarse en Koltanulf.

Pero esto no significa que no cuenten en absoluto con hombres capacitados con las armas. Sus cazadores son expertísimos usuarios de lanzas de gran tamaño que son capaces de organizar efectivas emboscadas en las montañas. Y de organizar una última defensa en el caso de que alguien lo bastante insensato se decidiera a acatar su hogar natal. Estos cazadores hacen las funciones de los guerreros en el clan Ígviror, pues son sobradamente capaces de enfrentarse a grupos de bandidos o mandas de lobos.

Aunque estos sujetos nunca han vivido tiempos de guerra, se trata de hombres duros de campo muy acostumbrados a los pesares, que son capaces de sobreponerse a una gran cantidad de dificultades que les envía Nadruneb sin renquear o protestar siquiera.

Estoy seguro de que en caso de alcanzar algo cercano a una unión en los clanes, podrían proporcionar una fuerza valiosa en sí misma, superior a los cuerpos de exploradores de cualquier otro lugar del mundo, pues no solamente serían capaces de conseguir la información que se le es exige, sino también de defenderse con contundencia, como dignos miembros de los clanes.

-Ingaur Fosrodr.



CLANES GUNEARES

SACERDOTE GUNEAR

Requisitos: Atributos físicos no terciarios, defensa 2.

En los clanes guneares hay muy pocas prácticas que sigan una estructura formal, pero si hay algo que no tiene ninguna en absoluto esa es la religión. No hay ninguna atribución ni mucho menos un sueldo específico para los sacerdotes, y ni siquiera la tradición les encomienda un lugar específico en la sociedad. La forma en la que la religión afecta a la vida de un individuo, y la forma en la que la religión de un individuo afecta a su sociedad es algo que ocurre de manera natural. De esta forma puede haber regiones en las que los ritos son practicados de una forma concreta, mientras que en otra un sacerdote particular fomenta sus tendencias mediante el esfuerzo personal. Esas tendencias podrían cambiar en muy pocas generaciones, si no en la siguiente.



Habilidades de sacerdote gunear: Historia, herbolaria, Medicina, Hípica, Supervivencia.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Ritos a nivel 1, Manejo de un arma a nivel 1 y dos habilidades más a nivel 1 de la lista de habilidades de sacerdote gunear.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Ritos a nivel 2, Manejo de un arma a nivel 1 y dos habilidades más a nivel 2 de la lista de habilidades de sacerdote gunear.

- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Ritos a nivel 3, Manejo de un arma a nivel 2, una habilidad a nivel 3 y otra a 2 de la lista de habilidades de sacerdote gunear.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Ritos a nivel 4, Manejo de un arma a nivel 2, una habilidad a nivel 4 y otra a nivel 3 de la lista de habilidades de sacerdote gunear.

Trasfondos de sacerdote gunear

Creyente

Requisitos: Ninguno.

El personaje es un firme creyente y auxilia a otro sacerdote con el que comparte creencias. Recibe un símbolo religioso y ropas. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote gunear que este sea su superior. Si accede, el superior puede realizar un chequeo de ritos.

Congregación

Requisitos: Ritos 3.

El personaje es reconocido en su comunidad como un importante creyente. Asisten a sus ritos tantos creyentes como diez veces su liderazgo. Seguramente solicitarán su auxilio ante dudas personales.

Ermitaño

Requisitos: Desventaja “asilvestrado” o “cultista”.

El personaje ha encontrado en la soledad la mejor forma de adorar a los dioses. Para su desgracia su conducta desordenada le provoca rechazo entre la gente. Obtiene la habilidad “rastreo” a nivel 3 y “supervivencia” a nivel 1 (no se apilan con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

Creyente

Requisitos: Ninguno.

El personaje es un firme creyente y auxilia a otro sacerdote con el que comparte creencias. Recibe un símbolo religioso y ropas. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote gunear que este sea su superior. Si accede, el superior puede realizar un chequeo de ritos.

Congregación

Requisitos: Ritos 3.

El personaje es reconocido en su comunidad como un importante creyente. Asisten a sus ritos tantos creyentes como diez veces su liderazgo. Seguramente solicitarán su auxilio ante dudas personales.

Ermitaño

Requisitos: Desventaja “asilvestrado” o “cultista”.

El personaje ha encontrado en la soledad la mejor

forma de adorar a los dioses. Para su desgracia su conducta desordenada le provoca rechazo entre la gente. Obtiene la habilidad “rastreo” a nivel 3 y “supervivencia” a nivel 1 (no se apilan con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

El que ha visto a Thargron

Requisitos: Ritos 3.

El personaje vio, durante el fragor de una batalla, a Thargron combatir a su lado. Estará dispuesto a jurar que se le erizaron los pelos de la nuca al ver el legendario casco de raíces y su capa eterna, y sobre todo su hacha de hielo despachando a sus enemigos en gran número. Aunque reconocerá que estaba herido, estará muy seguro de su visión. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad “esfera (ira)” a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.

El que ha visto a Nadruneb

Requisitos: Ritos 3.

El personaje estará dispuesto a jurar que durante uno de sus viajes fue despertado y visitado por Nadruneb en su encarnación hecha de hojas, y que lo alertó contra una manada de lobos de la montaña o peligro similar. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad “esfera (flora)” a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.

El que ha visto a Drayard

Requisitos: Ritos 3.

El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión estaba a punto de disparar a un animal especialmente grande para su especie cuando este se giró y lo miró. El personaje se reconocerá incapaz de recordar la cara exacta del animal, pero estará seguro de que se trataba de Drayard en su forma feral. Asegurará que no pudo disparar, pero que desde entonces cuenta con una clarividencia a la hora de disparar sus flechas. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad “esfera (fauna)” a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.

El que ha visto a Sigvaur

Requisitos: Ritos 3.

El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión estuvo a punto de perder la vida en una peligrosa nevada, y que estando completamente perdido y al borde de la derrota percibió una figura que caminaba tranquilo, sin encorvarse por la tormenta, pero deteniéndose para esperarlo hasta guiarlo a un refugio en el que el personaje cayó rendido. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad “esfera (ciclo)” a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y probablemente mucha atención y solicitudes de contar su historia.

El que ha visto a Babglon

Requisitos: Ritos 3.

El personaje estará dispuesto a jurar que en una ocasión vio claramente a Babglon surgiendo de las aguas, volando por el cielo y volviendo a hundirse. Recibe un símbolo religioso, ropas normales, 20 monedas de acero, la habilidad “esfera (fin)” a nivel 1 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios), pero no llamará mucho la atención con su historia: muchos marineros y capitanes afirman haber visto a Babglon y todos han reaccionado igual, dando la vuelta al barco y volviendo a tierra.

Practicante

Requisitos: Desventaja “religioso”.

El personaje obtiene ritos 1.

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

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

-Sacerdote gunear, probablemente bebido.



CLANES GUNEARES

HERRERO GUNEAR

Requisitos: Fuerza 3.

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



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

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

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

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Manejo de un arma, Historia y Forja a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Forja y Manejo de un arma a nivel dos, e Historia y Orientación a nivel 1.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Forja a nivel 3 y Manejo de un arma, Historia y Orientación a nivel 2.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Forja a nivel 4 y Manejo de un arma, Historia y Orientación a nivel 3.

Trasfondos de herrero gunear

Aprendiz

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un maestro de forja que le permitirá usar la suya cuando no la esté utilizando él. Contará, además, con ropas de cuero y 1.000 monedas de acero.

Forja en propiedad

Requisitos: Forja 3.

El personaje contará con una vivienda con una forja anexa, en la que también ejercerá la venta de los artículos que fabrica. Contará, además, con ropas de cuero y 5.000 monedas de acero.

Familiar guerrero de clan

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un familiar directo seguidor leal de hasta nivel 5 que estará dispuesto a jugarse la vida por él sin hacer preguntas.

Obra maestra

Requisitos: Forja 5.

El personaje habrá realizado un arma particularmente buena de la que se sentirá orgulloso. Esta habrá sido entregada a un personaje muy bien posicionado socialmente, (quizá tanto como un jefe de clan). El personaje habrá conseguido por ello respeto, y si lo fomenta incluso su forja será un lugar de reunión social. Contará con un contacto de hasta nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión gunear que este sea su contacto. Si accede, el herrero debe realizar un chequeo de manufactura para fabricar un objeto que permanecerá en posesión del contacto.

Pilar de la comunidad

Requisitos: Ninguna.

El personaje ha actuado durante años como líder en ausencia de los guerreros del clan. De hecho lo ha hecho tanto que se ha convertido en un líder administrativo y un depositario de confianza, al ser (probablemente) más comprensivo que los más estrictos guerreros del clan. El personaje administra su localidad, pero no recibe beneficios por ello.

En ocasiones incluso tendrá que tomar decisiones difíciles sobre muchachos problemáticos. Recibe tantos partidarios como diez veces su liderazgo.

Investigado por los Ollvaror

Requisitos: Forja 3.

El personaje ha recibido especial atención de un miembro de la familia Ollvaror que ha insistido en observar su técnica y sus piezas, e incluso le han comprado alguna. El personaje no conoce el motivo de ello, aunque despierta algo de recelo en su comunidad. Obtiene +1 a la habilidad "forja".

Hijo de los perdidos

Requisitos: Desventaja "cultista".

El personaje es miembro de la extraña familia Ollvaror, también conocida como "el clan de los perdidos" o "el clan perdido", auténticos maestros de la forja. Obtiene dos habilidades a elegir entre "engañar", "minería", "esfera (caos)" y "esfera (material)" a nivel 3, con la restricción adicional de que solo puede elegir una habilidad de esfera. No se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios.

Linaje de acero

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje lleva años empleando a un muchacho del pueblo de hasta nivel 2 como ayudante. Se trata de una persona sin talento especial ni aspiraciones, pero con una lealtad incuestionable que realizará cualquier tarea simple que se le encargue con toda su alma (y por muy poco dinero). Cuenta como un seguidor leal.

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

-Neldar IV.

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.

En las pocas ocasiones en las que lográbamos imponernos a los guneares encontré y valoré que nunca dejaban atrás a un herido, y que incluso llevaban a sus muertos a su hogar para que fueran despedidos según sus costumbres. Encontré esta costumbre digna del sentido de los respetos, y creo fue en uno de los momentos en los que más entendí que no eran los salvajes que creíamos, sino una cultura en sí misma cuyos principios, incluso oponiéndonos, había que respetar.

No fue hasta años después que conseguimos la primera victoria importante. En ella pude observar que incluso había guerreros que se exponían a la captura e incluso a la muerte por tapar con piedras a sus compañeros caídos, pues para ellos es una vergüenza que su cadáver sea mostrado ante sus enemigos. Me pareció digno de elogio que algunos guerreros se expusieran así a ese deshonor y a la misma muerte por evitárselo a sus compañeros.

Pude observar en una de estas tumbas a medio acabar que los guerreros eran enterrados con su arma principal, lo cual no me sorprendió. Ya había aprendido mucho sobre la forma en la que el acero forma parte de sus vidas y de sus principios, así que me fue natural que quisieran iniciar su viaje hacia el más allá con el arma que empuñaron en el momento de sus muertes.

Pude acabar aquella tumba, pero más tarde vinieron otras que no, y tampoco conseguí prohibir a los hombres que saquearan los cuerpos de los guerreros, pues esas armas y armaduras no solo eran botines muy codiciados, sino también útiles de gran calidad para la guerra.

Deseo que el día de mi muerte me entierren como a un dormenio, pero que pongan en mi tumba esta espada que tan bien me ha servido, la espada de los olivos, pues de tanto guerrear contra los guneares una parte de la mentalidad del acero finalmente ha calado en mí.

-Graud Taunori, capitán Dormenio.

CLANES GUNEARES

GUARDIÁN DEL CLAN

Requisitos: Desventaja “Sustentador”.

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

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

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

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

Habilidades de guardián del clan: Manejo de lanza, Rastreo, Herbolaria, Orientación, Supervivencia, Pesca, Hípica, Medicina, Ganadería, Sastrearía, Peletería, Cocina, Historia, Entrenar animales, Finanzas.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cinco habilidades de la lista de guardián del clan a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene diez habilidades de la lista de guardián del clan a nivel 1.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene seis habilidades de la lista de guardián del clan a nivel 2 y cuatro a nivel 1.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de guardián del clan a nivel 3 y ocho a nivel 2.

Trasfondos de guardián del clan

Equipo de guardián

Requisitos: Ninguno.

Tres mudas de ropa, lanza, 20 monedas de acero.

Fortuna

Requisitos: Finanzas: 2.

El personaje ha hecho alguna fortuna gestionando bien los recursos familiares. Obtiene 1.000 monedas de acero por cada punto en finanzas.

Herido en combate

Requisitos: Atributos mentales primarios.

El personaje sufrió alguna herida que lo aleja de las guerras y lo mantiene en el hogar. Obtiene +1 al nivel de todas sus habilidades.

Amigo de los druidas

Requisitos: Herbolaria 2.

El personaje tiene un contacto de nivel 3 entre los sacerdotes druídicos con el que ha alcanzado una buena relación personal. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote gunear con herbolaria que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad “herbolaria”.

Maestro

Requisitos: Dos habilidades que no sean de combate a nivel 3.

El personaje instruye a otros en tareas en las que es especialista. Obtiene la habilidad “docencia” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Líder del hogar

Requisitos: Liderazgo o inteligencia 3.

El personaje ha obtenido reconocimiento en su comunidad y forma parte de un cónclave de sabios del lugar (de hasta nivel 3) que lo reconocen como



un miembro de pleno derecho. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros con un personaje con alguna profesión gunear de su clan que tengan relación con él. Los que accedan obtienen dos armas de nivel dos o una armadura de nivel dos.

Guardián

Requisitos: Supeditación moral.

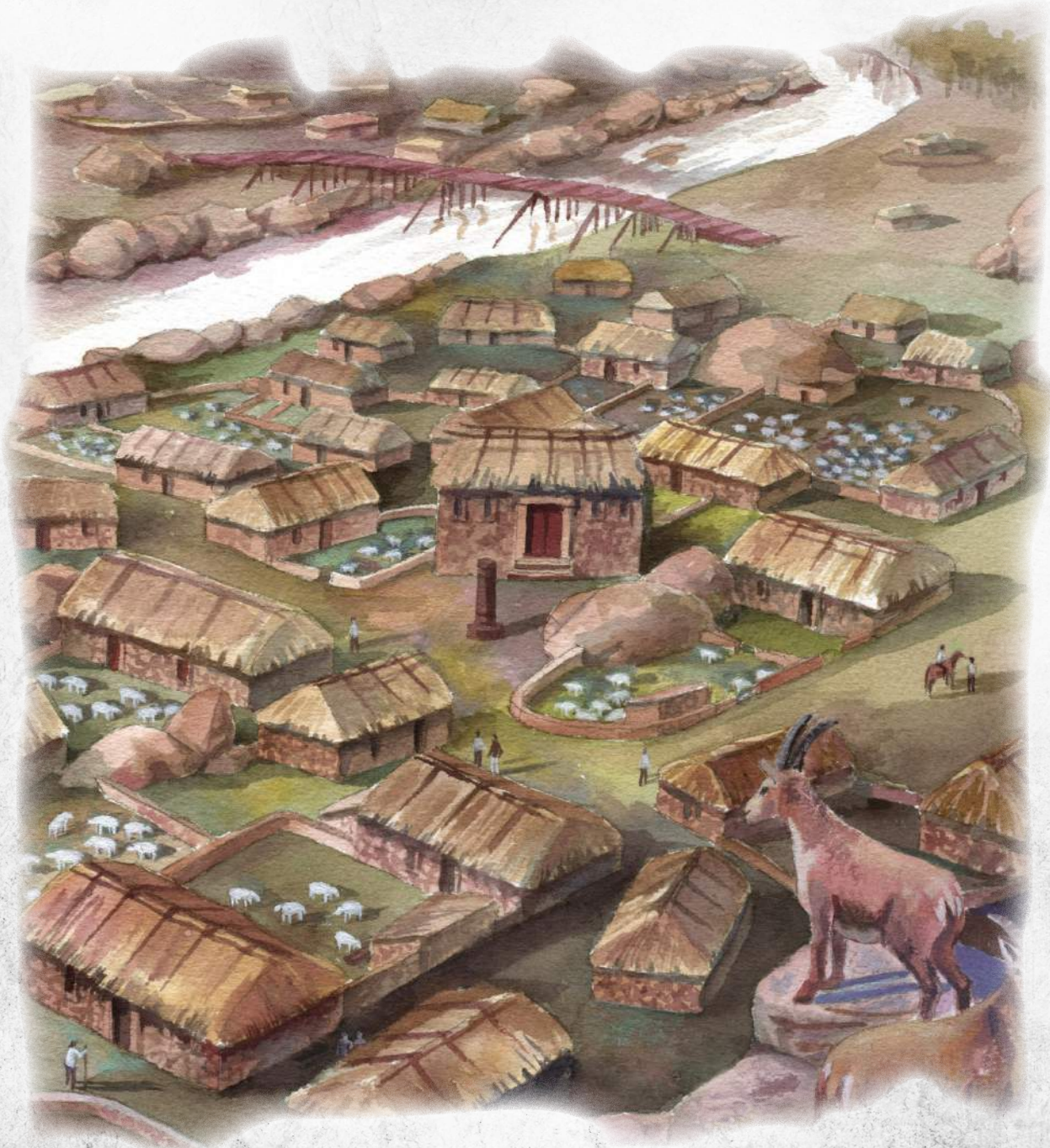
El personaje es familiar de otro que parte a la guerra y entiende como una responsabilidad personal el cuidado del hogar en su ausencia. Adquiere una habilidad de “manejo de armas” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios), un arma de ese tipo de su elección y una armadura de cuero.

Amante

Requisitos: Amor verdadero.

El personaje es en secreto amante de otro personaje con el que puede relacionarse mientras su cónyuge parte a la guerra. Obtiene las habilidades “engañar” y “sigilo” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

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



CLANES GUNEARES

ESCLAVO GUNEAR

Requisitos: Fuerza 2, agilidad 2, resistencia 2.

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

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

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

Esta conducta no siempre se cumple, por supuesto, y existe personal esclavo que tiene unas condiciones de vida duras, especialmente en comunidades alejadas o pequeños clanes que escapan a las regulaciones de los más grandes. Por ejemplo,

el clan Ollvaror mantiene en secreto una buena cantidad de esclavos en sus minas.

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

Habilidades de esclavo gunear: Manejo de maza, Robo, Rastreo, Marinería, Orientación, Pesca, Entrenar animales, Medicina, Ganadería, Minería, Forja, Sastrería, Peletería, Carpintería, Cocina.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cuatro habilidades de la lista de Esclavo Gunear a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de Esclavo Gunear a nivel 2 y cuatro a nivel 1.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene cuatro habilidades de la lista de Esclavo Gunear a nivel 2 y cuatro a nivel 1.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de Esclavo Gunear a nivel 3 y seis a nivel 2.

Trasfondos de esclavo gunear

Liberado

Requisitos: Ninguno.

El personaje no tiene unas cadenas como tales, y de hecho tiene un pequeño sueldo con el que supe pequeños gastos. Obtiene ropa, una porra de madera y diez monedas de acero.

Preso de la orca

Requisitos: Ninguno.

El personaje es o ha sido prisionero en una cárcel del clan de la orca, donde ha ejercido trabajos forzados.

Escudero

Requisitos: Manejo de maza 2.

El personaje acompaña a un guerrero del clan a las batallas en tiempos de guerra, y realiza otras tareas para él en tiempos de paz, incluyendo entrenamientos. Esto le otorga ciertos privilegios. Obtiene una maza ligera o pesada, una armadura de cuero de su elección y un escudo redondo.

Especialista

Requisitos: Dos habilidades que no sean de combate a nivel 3.

El personaje se ha destacado como especialista y realiza tareas para otros guneares además de su amo. Esto le proporciona a este último un cierto estatus social, y al personaje unas garantías sociales de supervivencia y cuidados.



Relación personal

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha trabado buena relación personal con un miembro de la familia de su amo o similar (de hasta nivel 7), que podrá ayudarlo. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión gunear que este sea su amo. Si accede recibe 1.000 monedas de acero.

Líder respetado

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje ha obtenido reconocimiento porque ha luchado en una fuga o por los derechos de los prisioneros o esclavos, y será reconocido por otros esclavos.

Fugado

Requisitos: Amenazado.

El personaje se ha fugado y se le persigue. Obtiene las habilidades "orientación" 2 y "supervivencia" a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Carne de los Ollvaror

Requisitos: Minería 2.

El personaje ha sido utilizado en investigaciones de la familia Ollvaror. Obtiene una mutación del caos al azar (ver "Aptitudes sobrenaturales").

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

Era un niño cuando el clan del oso asaltó mi ciudad y me secuestró junto con otros chavales, y bueno, algunos no tan chavales. Pasé auténtico terror durante el viaje en el sótano de aquel barco en el que Bremjorn me explicó que a partir de entonces era de su posesión. Yo le retiré la mirada, ¿qué iba a hacer? Era un auténtico guerrero gunear que quizá habría matado a mis padres, aunque si mis padres estaban vivos o no... eso nunca lo supe.

Ya en las montañas gunearas entré a su servicio trabajando en los campos de su familia. A decir verdad estaba más al servicio de Vibna, una mujer rubia y de buena talla que a los dormenios suele parecer demasiado masculina. En verdad no era una mala dueña, y cuando fui aprendiendo el idioma mi situación mejoró, y acabé teniendo buena relación con toda la familia.

Tuve un asunto con Lirgle, la hija mediana de la familia que no me dejaron llegar a buen término, pero no porque fuera un esclavo dormenio, sino porque me negué a ir a las invasiones con Bremjorn, que fue la única condición que este me puso para cortejar a su hija. ¿Qué decir? Yo nunca fui un guerrero ni tenía intención de serlo. Años más tarde me volví a enamorar, en ese caso de otra esclava, y pudimos tener una relación con el permiso de nuestros amos, y con el tiempo incluso Bremjorn la compró para que pudiéramos vivir juntos y me animó a tener hijos. Lástima que Lirgle falleciera al dar a luz al primero e ellos, porque ahí ya sí que se acabó mi vida afectiva.

Do y gracias a que Vibna fue paciente conmigo; di muchos tumbos en aquella época y bebi demasiada hidromiel. Ella no me puso problemas, al contrario, me trasladó a en un puesto menos laborioso, y me intentó animar, cosa que no le puse fácil, pero en fin, el tiempo no lo cura todo, pero le pone otro punto de vista.

Bremjorn fue herido durante la guerra, y con el tiempo la fortuna lo desfavoreció. Un día me reclamó y me dijo que ya no podía seguir manteniéndome, que lo lamentaba mucho, pero que tenía que irme. Me dio unos cuantos objetos de plata de sus ahorros y me deseó suerte.

Volví a Dormenia, y pude volver a empezar gracias a su regalo de despedida. No me va mal, pero la verdad es que ni me he molestado en buscar a mis padres, y echo mucho de menos a Bremjorn y Vibna.

HARRASSIA

FUNCIONARIO

Requisitos: Inteligencia 2.

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 gozan de bastante estabilidad y su vida es muy tranquila..

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



Cómo se accede a una plaza de funcionario es un asunto realmente complejo, puesto que varía mucho de prefectura a prefectura y de puesto a puesto. En teoría, al surgir un puesto se debe

anunciar por los canales oficiales y aplicar una serie de criterios objetivos entre los candidatos. Pero como los que elaboran y juzgan esos criterios pueden ser votantes o no serlo, funcionarios o no serlo, estar comprados o no, no se puede hablar de un perfil concreto. Hay zonas en las que los puestos de funcionarios tienden a ser ocupados por militares heridos (llegando incluso a crearse la plaza directamente para ellos) y zonas en las que solo entran familiares de otros funcionarios.

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

-Adea Aglazor. embajador dormenio.

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

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

Habilidades de funcionario: Leyes, Historia, Finanzas, Detección, Engañar, Falsificación.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cinco habilidades de la lista de funcionario a nivel 1.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades de la lista de funcionario a nivel 2 y una a nivel 1.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene tres habilidades de la lista de funcionario a nivel 3 y dos a nivel 2.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de funcionario a nivel 4 y tres a nivel 3.

Trasfondos de funcionario

Posesiones

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene trato personal y cercano con una persona con cierto peso de Harrassia, de hasta nivel

5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión harrassiana que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene una habilidad de funcionario que no tuviera previamente a nivel 2, a elección del funcionario.

Contacto con emporio comercial

Requisitos: Falsificar 2.

El personaje tiene costumbre de hacer pasar documentos para un gran empresario de hasta nivel 4, otorgándole permisos y certificaciones oficiales. Puede ganar cada día de trabajo 100 dineros por cada punto en la habilidad de falsificación. Hasta el momento nadie ha husmeado en esos asuntos... El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje comerciante y miembro de un emporio que este sea su contacto. Si accede, este último recibe 400 dineros por cada punto en la habilidad de falsificación del funcionario y día de trabajo.

Puesto en ministerio

Requisitos: Una habilidad: 4.

El personaje tiene un puesto de responsabilidad en un ministerio. Estará solamente por debajo del director de operaciones, por lo que sus atribuciones serán importantes. Obtiene una vivienda digna, seis mudas de ropa y multiplica por dos su sueldo y posesiones obtenidas por el trasfondo "posesiones".

Director de operaciones

Requisitos: Una habilidad: 5 Liderazgo 3.

El personaje es el director de operaciones de un ministerio: el máximo puesto ocupado por un cargo no electo. Estará solamente por debajo del ministro, por lo que en lo relativo al trabajo operativo su autonomía es total. Obtiene una vivienda acomodada, veinte mudas de ropa y multiplica por cinco su sueldo y posesiones obtenidas por el trasfondo "posesiones".

Auditor

Requisitos: Finanzas 3.

El personaje es un auditor que trabaja para el ministerio de comercio. Su tarea consiste en asegurar que todo tipo de emprendedores de Harrassia paguen la cantidad adecuada de impuestos. Lo normal será que esté especializado en un sector económico, como pueda ser agricultura, minería, venta, construcción u otros.

Cumplidor

Requisitos: Todos los atributos mentales a 3.

No es ningún secreto que muchos funcionarios de Harrassia hacen el mínimo indispensable para cobrar su sueldo sin llamar la atención, alargan todo lo posible los permisos por enfermedad y se van

a casa si su superior se ausenta. El personaje es una de esas excepciones que sacan mucho trabajo adelante, por lo que los jefes tienden a acumular en su mesa el que no hacen los demás. Debido a ello está bien considerado por estos, pero más allá, ha llamado la atención de algún miembro del servicio de inteligencia o similar, que recurrirá a él cuando tenga una necesidad vital. Obtiene además +1 al nivel de todas sus habilidades.

Familia de funcionarios

Requisitos: Ninguno.

El personaje pertenece a una saga familiar en la que evitar los problemas y tener una vida tranquila se ha convertido ya en una tradición. Probablemente haya tres generaciones en la misma casa de buen tamaño, garantizando una o dos jubilaciones y varios sueldos. El personaje podrá recurrir a ellos para suplir necesidades económicas, pero por supuesto lo presionarán para que continúe la tradición familiar.

Doble sueldo

Requisitos: 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.

Tranquilo. Has conseguido una plaza en el departamento. Mira, te voy a explicar cómo es nuestro trabajo: nosotros llevamos un registro, y eso es importante. Cada vez que sucede algo que nos concierne lo apuntamos y lo ponemos en orden. Esto lo puedes hacer sin prisa, pero no te olvides.

De vez en cuando alguien viene a solicitar un registro. Entonces apuntas lo que ha pedido, le dices que espere y buscas su papel cuando sea. Esto lo puedes hacer sin prisa.

Muy de vez en cuando vendrá un miembro de un partido o alguien con una acreditación importante. Entonces tienes que hacer lo que te dice. Sin tardanza.

HARRASSIA

ESPIA

Requisitos: Agilidad 3, atributos mentales primarios.

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

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



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

Habilidades de espía: Manejo de espada, Abrir cerraduras, Orientación, Supervivencia, Hípica,

Sigilo, Detección, Escalada, Engaño, Disfraces, Leyes, Historia, Criptografía, Robo.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades de la lista de espía a nivel 1.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades de la lista de espía a nivel 2 y cuatro a nivel 1.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene tres habilidades de la lista de espía a nivel 3 y cinco a nivel 2.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de espía a nivel 4 y seis a nivel 3.

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

-Raiantif, militar harrassiano.

Trasfondos de espía

Equipo de espía

Requisitos: Ninguno.

Ropas, armadura de cuero, una espada, 10.000 dineros en efectivo, así como una documentación falsa y 10.000 dineros en un escondrijo, aliado o cuenta bancaria.

Contacto

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha hecho algún trabajo para alguna persona de Harrassia de hasta nivel 6, y este tiene algún tipo de deuda con él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión harrassiana que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 a la habilidad "detección" o "sigilo" (el espía elige).

Talento descomunal

Requisitos: Inteligencia 4.

El personaje tiene todas las habilidades que le falten por adquirir de la lista de la profesión de espía a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Veterano de la operación libélula

Requisitos: Sigilo 3.

El personaje participó en la operación libélula o una similar, en la que se llevó a cabo una serie de importantes detenciones que dieron fin a la existencia del partido "Centro Sariano", atacando a su misma financiación. La participación no tuvo

por qué haber sido directa, pues esta importante operación implicó la coordinación de más de un centenar de espías que chantajearon o ejecutaron testigos, crearon todo tipo de pruebas e hicieron desaparecer otras. Fruto de esta operación el personaje tiene dos contactos (hasta nivel 5) dentro del partido en el gobierno y/o el de la oposición, artífices de esta operación.

Veterano de la operación de las tres noches

Requisitos: 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

Requisitos: Engañar 3.

El personaje participó en la operación de las hienas de Raad Saak o una similar. El mérito de esta consistió en hacer creer a los presidentes de Ramed y Nased que el presidente de Raad Saak había sido secuestrado por Nased y Ramed respectivamente, consiguiendo de esta forma que emplearan sus fuerzas el uno contra el otro en lugar de contra Harrassia, como habían planeado. Semanas más tarde ambos fueron detenidos por fuerzas de la capital. El presidente de Raad Saak había sido objetivo, mientras tanto, de un discretísimo secuestro del que ni él mismo fue consciente. Los veteranos de las hienas de Raad Saak conservan enemigos desde entonces, pero se les pagó una razonable cantidad de dinero de la que el personaje puede conservar 100.000 dineros.

Veterano de la operación ira de la tierra

Requisitos: Detección 3.

El personaje participó en la operación ira de la tierra o una similar. Un grupo de insurgentes se había formado entre los mineros de diferentes provincias y amenazaban con desestabilizar al país entero. La delicadeza de la operación consistió en identificar a su cabeza visible, quien tenía el cuidado de tapar su rostro siempre que aparecía en público. El concienzudo trabajo del grupo de espionaje dio como resultado un preciso informe

con el que se pudo detener al cabecilla. Los personajes nunca fueron detectados y conservan personas que piensan que son mineros rebeldes de confianza. Obtiene la habilidad “minería” a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Veterano de la operación caza de lombrices

Requisitos: Disfraces 3.

El personaje participó en la operación caza de lombrices o una similar. En esta operación se infiltró a un elevado número de espías para dar conocimiento sobre los diferentes líderes mafiosos del territorio, que conseguían elevados ingresos de negocios irregulares. Gracias al peligroso trabajo de los espías se consiguió localizar a estos individuos y hacer una buena aproximación de sus ingresos, y finalmente se les obligó a pagar una elevada cantidad de impuestos por estos. La operación fue tan limpia que nunca se detectó a los espías, por lo que el personaje podrá contar con tres contactos de hasta nivel 3 de bajos fondos.

Veterano del desastre de la operación piedras de verano

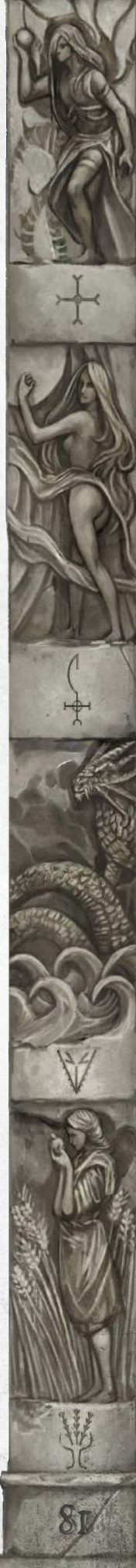
Requisitos: Supervivencia 3.

El personaje participó en la operación piedras de verano o una similar. En esta operación se estaba llevando a cabo el registro del estilo de vida de las diferentes tribus, que por aquel entonces aceptaban la visita de harrassianos que respetaran su forma de vida. No es conocido quien vendió la información a las tribus de que este conocimiento se utilizaría en su contra, o qué obtuvo por ello, pero de la noche a la mañana estos empezaron a decapitar a sus visitantes harrassianos. Los supervivientes suelen tener pesadillas sobre la casualidad que les permitiera salvar su vida, pero hablan el idioma de las tribus perfectamente, lo que algún día puede sacarlos de un apuro.

Veterano del desastre de la operación grieta en la piedra

Requisitos: Hípica 3.

El personaje participó en la operación grieta en la piedra o una similar. En esta operación se simuló un ataque de bandidos sobre la guardia de una pirámide Najshet y sobre sus puntos de comunicación en la cercanía, abusando de la accesibilidad a documentos oficiales para realizar un saqueo en un tiempo mínimo. Todos los espías fueron bien pagados, pero además la mayoría de ellos se llevó algún anillo o abalorio Najshet de buen oro. El Creador tirará en secreto tres runas. Si obtiene tres caras, el objeto será una reliquia. Aunque no lo sea, los veteranos de la operación se sienten hermanados por la experiencia 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

Requisitos: Abrir cerraduras 3.

El personaje participó en la operación pájaro en la jaula o una similar. La complicación de esa operación estribaba en que un funcionario había amenazado con revelar importantes secretos relacionados con el grupo "Democracia Auténtica". El sujeto dormía con varias palomas mensajeras con documentos sobre ese particular. Aunque esta información era cuestionable, se consideró que había que ejecutarlo sin darle oportunidad de soltarlas, lo que incluía superar una importante cerradura mientras dormía. Se reunió a más de cien especialistas que dilucidaron el tipo de cerraduras que cabía esperar, la forma de abrirla con el mínimo de ruido y eligieron al grupo que realizaría el asalto. Muchos espías se rieron del final, puesto que no existían tales mensajes, pero la operación fue un éxito total gracias a la puntillosa preparación. El personaje puede recurrir a especialistas que conoció en esa operación para conocer el tipo de cerradura que se usa en un lugar concreto y poder anticiparse.

Veterano del desastre de Radel

Requisitos: Historia 3.

El personaje tuvo la desgracia de participar en el desastre de Radel, un desafortunado incidente en el que se vendió la identidad de un centenar de espías que trabajaban en documentar la nobleza dormenia reciente por encargo del gobierno de Harrassia. El gobernante de Radel, al que se le vendió la identidad de estos, se sintió muy disgustado por el intervencionismo del gobierno central en su territorio y decidió matarlos a todos. Los supervivientes recibieron una disculpa explícita del gobierno, y les concedieron como compensación una pensión no exclusiva de 2.000 dineros semanales.

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

manipular e incluso asesinar. Es particularmente difícil establecer un criterio porque la mayor parte del personal dedicado al espionaje normalmente está registrado como personal básico.

Solo en el departamento de prisiones, una de las entidades en los que el espionaje está más fuertemente institucionalizado, el servicio de inteligencia realizó treinta inspecciones falsas con documentación del ministerio de interior. Inspeccionando solamente ciento seis puestos tipificados como funcionarios de registros se llegó a la conclusión de que veinticinco de ellos no iban al lugar de trabajo, otros quince no tenían conocimientos de los rudimentos de su supuesto trabajo, y cuarenta y seis resultaron tremendamente sospechosos y agresivos ante la inspección, seguros de que no tenían que temer.

Las entidades que escapan a este tipo de triquiñuelas del servicio de inteligencia por ser empresas privadas, incluyéndose carshij, emporios comerciales, tiendas y otros negocios de cierto tamaño, no son susceptibles a una investigación certera sin una sospecha legal, pero no es ningún secreto para miembros de este servicio que los emporios están muy interesados en contratar a veteranos con ofertas que mejoran con mucho nuestro sueldo actual.

En el servicio de inteligencia tememos llevar a un error a la presidencia si se le presentara una estimación numérica. La misma definición de "personal de espionaje" en sí es muy vaga, pues no es lo mismo un funcionario dedicado a buscar en los registros que un asesino veterano, que ciertamente solo son capaces de mantener las entidades más pudientes.

Consideramos que una ley que simplemente prohíba a las entidades privadas contar con personal de espionaje tendrá tan poca utilidad la que prohíbe de hecho recurrir al asesinato, y que si la presidencia pretende ejercer un control más fuerte podría optar por aumentar las instituciones que ya tiene creadas y funcionan, y afianzar la lealtad de sus miembros.

Informe encargado por Ishmir,
presidente de Harrassia.

En relación con la información que nos pidió, temo que no podamos ofrecer a la presidencia una situación realista de la situación pues es imposible documentar la cantidad de personal que las diversas entidades contratan para obtener información.

CAPÍTULO VI:
PROFESIONES



HARRASSIA

CARSIJ

Requisitos: Fuerza 3 y Resistencia 3.

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

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



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

Para colmo de males el candidato debe pagar la formación, así que los pocos que lo hacen por la

citada virtud cívica suelen tener importantes deudas con los bancos.

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

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.

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

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

Habilidades de carsij: Manejo de lanza, Hípica, Orientación, Supervivencia, Leyes, Finanzas, Historia.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Manejo de lanza e hípica a nivel 1, y dos habilidades adicionales de la lista de habilidades de Carsij a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Manejo de espada a nivel 1, Manejo de lanza e hípica a nivel 2, y dos habilidades adicionales de la lista de habilidades de Carsij a nivel 2.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Manejo de espada a nivel 2, Manejo de lanza a nivel 3 e hípica a nivel 4, y tres habilidades adicionales de la lista de habilidades de Carsij a nivel 2.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Manejo de espada a nivel 3, Manejo de lanza a nivel 4 e hípica a nivel 5, y cuatro habilidades adicionales de la lista de habilidades de Carsij a nivel 2.

Trasfondos de carsij

Servicio activo

Requisitos: Ninguno.

Deuda con el banco por valor de 200.000 dineros
Sueldo de 4.000 dineros semanales.

Equipo de carsij

Requisitos: Ninguno.

Corcel de guerra (nivel 2), armadura de carsij,
espada larga, lanza, escudo.

Oficial

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Distinguido

Requisitos: Resistencia 4.

El personaje se ha distinguido en largos servicios debido a su capacidad de aguante en el desierto. Incrementa la calidad de su arma y armadura a nivel 2, y la de su corcel a nivel 3.

Cabeza de sariano

Requisitos: Ninguno.

El personaje formó parte de un intento de golpe de estado que fracasó. Quizá fue de forma activa o pasiva, pero fue uno de los que encontraron culpables, y tuvo la suerte de sufrir tan solo cinco años (o menos) de prisión. Para su fortuna, ahí hizo un importante contacto entre maleantes (hasta nivel 4) que lo han colocado en una buena posición. Sueldo de 1.000 dineros semanales por no hacer nada... más que responder de vez en cuando en asuntos de fuerza.

Descendiente de “Democracia Auténtica”

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje pertenece a una tradición militar familiar. Esto no significa en absoluto que sean ricos o algo así, ¡pero la familia se apoya! El personaje podrá contar con media docena de familiares (dependiendo de su edad, padre, abuelo, hijo, hermanos, primos) en situaciones difíciles.

Familia de comerciantes

Requisitos: Finanzas 2.

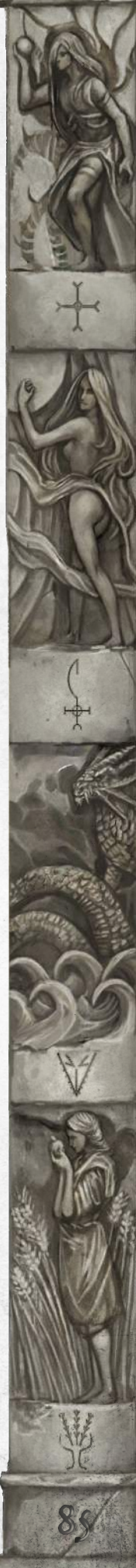
El personaje es descendiente de una familia que ha hecho fortuna en la clase emergente de los comerciantes, que decidieron incluirlo en el servicio militar para aportar prestigio a la familia e intentar avanzar en la conquista del voto. El personaje puede tener anulado su préstamo con el banco o contar 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

Requisitos: 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 arrebatarse beneficios a la clase militar. Esto les provoca las burlas de la mayoría de militares, que los tachan de pertenecientes al partido del que no son ellos, o de fantasiosos. El personaje obtiene +1 al nivel de la habilidad “historia”.

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



HARRASSIA

CABALLERÍA SARIANA

Requisitos: Resistencia 3.

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

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

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



- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Hípica, Orientación, Supervivencia y Rastreo a nivel 1.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Rastreo a nivel 3, Hípica a nivel 2, y Manejo de espada, Supervivencia y una habilidad creativa a nivel 1.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Rastreo e Hípica a nivel 3, Manejo de espada, Orientación, Supervivencia, y una habilidad creativa a nivel 2.

- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Hípica a nivel 4, Rastreo, Manejo de espada, Orientación, Supervivencia a nivel 3, y una habilidad creativa a nivel 2.

Trasfondos de caballería sariana

Sueldo

Requisitos: Ninguno.

Sueldo de 1.000 dineros semanales.

Equipo de caballería sariana

Requisitos: Ninguno.

Corcel, armadura de cuero, espada larga, arco, 5.000 dineros.

Contacto en el partido

Requisitos: Hípica 3.

La prefectura de Malauf, origen de la caballería sariana es la única dirigida por un partido militarista, el Partido Sariano. El personaje conoce al prefecto o a una persona de su confianza, de hasta nivel 6. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje funcionario que este sea su contacto. Si accede, el funcionario obtiene +1 al nivel de la habilidad “manejo de espada”.

Contacto en los puestos avanzados

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha viajado en repetidas ocasiones y tiene buenas relaciones en varios puestos avanzados. El personaje puede elegir hasta dos puestos de este tipo por cada punto de liderazgo en los que será respetado, nunca se le estafará y contará con un contacto (nivel 2). Puede hacer extensible esta protección a su grupo entero. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje defensor de puesto avanzado que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene 10.000 dineros.

Contacto en las tribus

Requisitos: Supervivencia 3.

El personaje ha viajado en repetidas ocasiones y tiene buenas relaciones con miembros de las tribus del desierto. Esto no significa que no lo decapitarán en tiempos de guerra, pero lo tratarán con preferencia durante la paz. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje guerrero tribal que este sea su contacto. Si accede, el guerrero obtiene +1 al nivel de la habilidad historia.

Empatía animal

Requisitos: Hípica 3.

Aunque los rituales empáticos con el corcel son propios de las carsij, algunos miembros de la caballería sariana los realizan de forma autónoma. El personaje ha educado a su caballo personalmente y tiene un largo historial con él. Recibe un corcel de nivel 2 de su propiedad.

Herederos de los sarios

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje ha tenido la ocasión de leer textos de los sarios y es partícipe de su modelo de estado en el que no se permite la banca privada. El personaje contará con tantos seguidores leales de nivel 3 como su liderazgo a los que podrá recurrir en asuntos relacionados con esto. Obtiene las habilidades "leyes" e "historia" a nivel 4 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Oficial

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

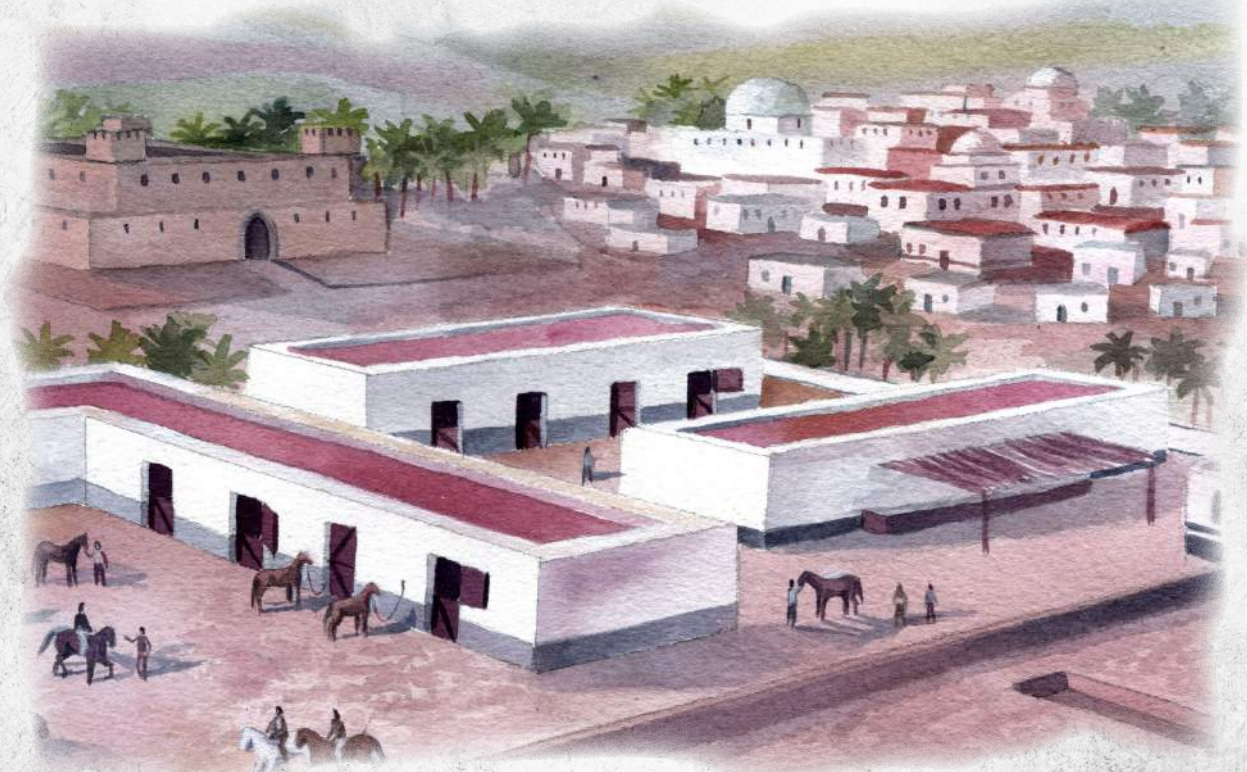
Combinaciones: La caballería sariana suele tener una funcionalidad y exigencias más estrictas que las carsij. No obstante hay ciertos miembros que acaban trabajando como funcionarios en la propia ciudad de Malauf, y otros que realizan tareas de espionaje para la capital.

Encontramos que la prefectura de Malauf cuenta con suficientes hombres armados de disponibilidad inmediata y enorme capacidad de desplazamiento como para suponer un peligro para la gobernabilidad de Harrassia o de cualquier otra prefectura si el prefecto de Malauf tomara acciones militares.

Esa posibilidad parece extremadamente remota. Los principios de los sarios parecen bien afianzados tanto en el actual prefecto como en sus allegados y soldados. Una desviación de los principios de no intervención por su parte sería muy mal visto por parte de sus hombres leales, y sin duda el prefecto sufriría importantes bajas de altos oficiales en un intento de golpe de estado. Además, la política local de Malauf tiene importantes divisiones por su trato con las tribus del desierto o su relación con la banca privada, considerada ilegítima por tradicionalistas radicales que tienen peso en el poder. Esta inestabilidad local hace muy poco probable por sí misma una posible intervención unificada.

El servicio de inteligencia considera adecuado, en cualquier caso, mantener la actual vigilancia por si esta situación cambiara en el futuro.

-Parte de las conclusiones de un informe a la presidencia de Harrassia.



HARRASSIA

DEFENSOR DE PUESTO AVANZADO

Requisitos: Resistencia 3.

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.

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

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

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

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

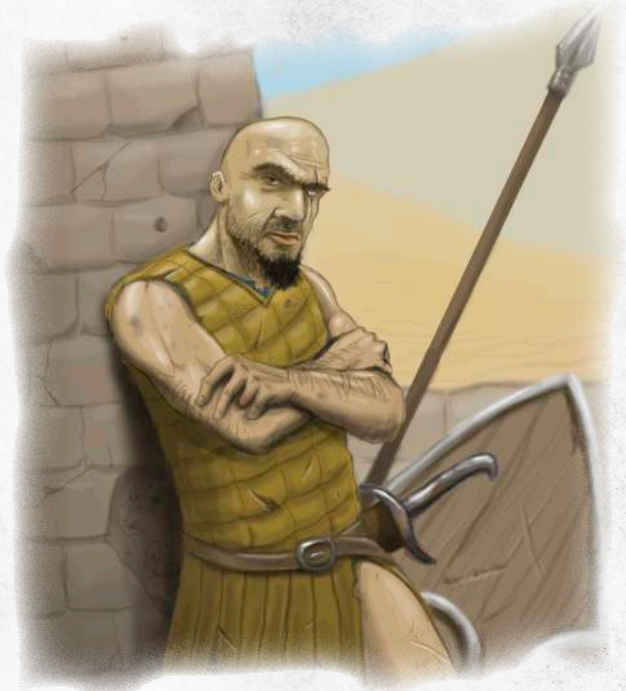
Habilidades de defensor de puesto avanzado: Manejo de espada, Manejo de lanza, Manejo de maza, Orientación, Supervivencia, Robo, Medicina, Sigilo, Detección, Leyes, Historia, Escalar, Finanzas.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de defensor de puesto avanzado.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y tres a nivel 1 de la lista de habilidades de defensor de puesto avanzado.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y cinco a nivel 2 de la lista de habilidades de defensor de puesto avanzado.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene siete habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de defensor de puesto avanzado.



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

-Kathandulir, alto mando harrassiano.

Trasfondos de defensor de puesto avanzado

Sueldo

Requisitos: Ninguno.
1.000 dineros semanales.

Equipo

Requisitos: Ninguno.
Lanza, espada larga, escudo, armadura de cuero, 1.000 dineros.

Ahorros

Requisitos: 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

Requisitos: Detección 2.

El personaje colaboró con un espía de aceptable rango (hasta nivel 5) que solicitó sus servicios, concluyendo con una importante detención. El personaje conoce el nombre del espía, quien ha prometido que una vez le sacará de algún lío. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje espía que este sea su contacto. Si accede, el espía obtiene una habilidad de la lista de defensor a nivel 2 que no tuviera previamente.

Trabajo reciente

Requisitos: Inteligencia 2, liderazgo 2.

El personaje ha realizado recientemente un importante golpe de alto riesgo (y mayores beneficios) que no salió bien. El personaje ha estado algún tiempo en prisión, pero se ha ganado el respeto de los compañeros que le comentan los golpes, quieren su experiencia y siempre estarán dispuestos a ofrecerle una parte por su participación.

Cirujano

Requisitos: Medicina 3.

El personaje ha realizado importantes tareas de cirugía en el puesto avanzado, incluyendo a un oficial (militar o civil) de hasta nivel 5 que desde entonces tiene al personaje en muy buena consideración.

Buen soldado

Requisitos: No tener robo, Código de honor.

El personaje se ha interesado, de hecho, por ser un buen soldado y es de esos extraños defensores que cumple de forma bastante decente su trabajo. Esto le ha provocado ciertos problemas con compañeros, y ha tenido que ser desplazado de puesto un par de veces, pero fruto de las peleas ha salido reforzado. Obtiene +1 a una habilidad que ya tuviera.

Oficial

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje promocionó rápidamente a líder de una escuadra o división menor de diez hombres. En caso de tener liderazgo tres o mayor fue promocionado a una unidad mayor, de medio centenar de hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Combinaciones: 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?

Cuando viajes entre las prefecturas harrassianas nunca querrás dormir al raso, someténdote al riesgo no solo de los peligros naturales del desierto, sino también al de las tribus incursoras que en ningún caso tendrán respeto por tu vida. Por desgracia los puestos avanzados no son mucho mejores, y si bien ahí estás seguro, te pueden pasar todo tipo de desgracias que no puedes controlar. Por eso escucha bien a este veterano viajero, y ten en cuenta los siguientes consejos.

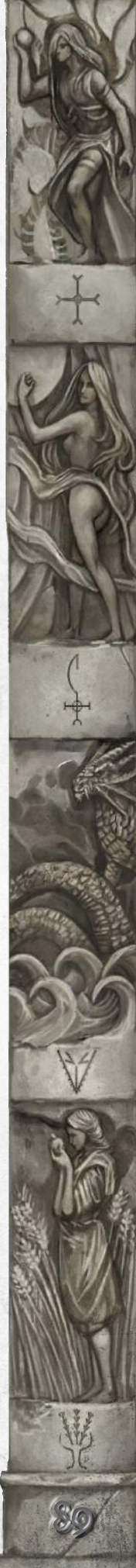
Paga todos los impuestos que te exijan los defensores. Si eres un viajero cualquiera será un problema, pero si eres un comerciante es que vas a ganar mucho dinero con tu viaje, así que asume que es un coste más del estado, y paga. No obstante no lo hagas con ostentuosidad, y hazte siempre de rogar e intenta retrasar tus pagos.

Si los defensores han impuesto una hora de queda en la que cada cual tiene que irse a dormir, respétala. Si no lo han hecho, impóntela tú. Durante la noche, dentro de un puesto, pueden ocurrir cosas muy peligrosas, y es mejor no saber nada de ellas.

Vigila tus mercancías. Intenta que siempre haya un hombre de tu grupo con un ojo abierto y puesto en tu material. Intenta siempre que estén en un lugar cerrado, cueste el esfuerzo que cueste. Paga a los defensores si no te lo ofrecen, y siempre ten las mercancías tapadas con mantas.

Existe un registro de bienes de obligado cumplimiento, pero muchos defensores no lo utilizan. Si te obligan, desconfía, y si no te lo enseñan, desconfía. En cualquier caso nunca pongas el contenido real de los bienes. Este registro existe para estar a tu disposición por si te roban, ipero no te va a servir para nada!

--Hsun, comerciante harrassiano.



HARRASSIA

COMERCIANTE

Requisitos: Inteligencia 3.

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

Esta cualidad hace que, a pesar de que no 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.

a nivel 2 y tres a nivel 1 de la lista de habilidades de Comerciante.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y cinco a nivel 2 de la lista de habilidades de Comerciante.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene siete habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de Comerciante.

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

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

Trasfondos de comerciante

Puesto en un emporio

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un contrato con un emporio comercial, de forma que puede hacer de intermediario entre ese y las tiendas, o entre ese y el cliente final. La búsqueda de clientes y el conocimiento de las existencias del emporio forman, pues, su estilo de vida. Ropas de buena calidad (nivel 2).

Tienda en propiedad

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: Finanzas 4.

El personaje dispone, a su elección, de un carro con camellos de buena calidad (nivel 2), o de un barco.

Familia comerciante

Requisitos: Ninguno.

El personaje es parte de una familia de entre dos y seis miembros que pueden cuidar de los negocios en su ausencia.

Habilidades de comerciante: Leyes, Historia, Finanzas, Engañar, Falsificación, Navegación, Orientación, hasta dos habilidades creativas adicionales.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de Comerciante.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades



Negocio sucio

Requisitos: Falsificación 2.

El personaje recorre con cierta frecuencia los negocios ilegales. Si tiene una tienda esta tendrá un sótano con artículos robados, si es un exportador hará su agosto con el nantio, y si tiene un contrato con un emporio, habrá robado de este. Dobra el dinero inicial, pero por cada tipo de negocio debe tirar tres runas: si obtiene tres fracasos tendrá una denuncia pendiente, y su negocio estará bloqueado o embargado hasta la resolución.

Préstamo de la banca

Requisitos: Finanzas 3.

El personaje comienza con 120.000 dineros, pero paga una letra de 2.000 dineros semanales durante dos años!

Tratante de arte

Requisitos: Arte 2.

El personaje ha participado en cierto ambiente artístico y ha hecho amigos a los que representa. Tiene dos contactos de hasta nivel 2 en el arte en cuestión a los que puede reclamar para ese tipo de tareas.

Éxito indiscutible

Requisitos: Inteligencia 4.

El personaje dobla la cantidad de dinero en su posesión, y eleva en un nivel sus instalaciones.

Contacto

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene trato personal y cercano con una persona de harrassia de hasta nivel 7 a la que ha contratado en el pasado, y que sentirá cierta gratitud con él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión harrassiana que este sea su contacto. Si accede, obtiene finanzas a nivel 2 en tanto que no la tuviera previamente.

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



ZOBAGAR TÍRTICO

Requisitos: Voluntad 3.

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

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

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



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

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

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. Fueron entrenados para operaciones bélicas abiertas, pero no se les exigía un gran entrenamiento específico. Las habilidades favorecidas serían las de combate y supervivencia, y sería normal combinarlo con niveles de otras profesiones.

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

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

Habilidades de zobagar tírtico: Manejo de espada, Manejo de hacha, Manejo de maza, Manejo de mangual, Manejo de pico, Orientación, Supervivencia, Sigilo, Detección, Escalada, Nadar, Disfraces.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cinco habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de zobagar tírtico.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene tres habilidades a nivel 2 y cuatro a nivel 1 de la lista de habilidades de zobagar tírtico.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y cuatro a nivel 2 de la lista de habilidades de zobagar tírtico.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene una habilidad a nivel 4, tres a nivel 3 y cuatro a nivel 2 de la lista de habilidades de zobagar tírtico.

Trasfondos de zobagar tírtico

Equipo

Requisitos: Ninguno.

Un arma para la que tenga habilidad y armadura de cuero. Herramientas de escalada, si tiene la habilidad.

Familiar en prisión

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un familiar en un centro de reeducación. Despertará simpatía entre su gente, y probablemente albergará sentimientos personales.

Asesino

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: Un arma 3.

El personaje ha participado en alguna batalla abierta contra los eridios y ha sobrevivido. Puede contar una buena historia que todo tírtico escuchará, pero por desgracia tiene señas físicas que lo atestiguan: quizá algún dedo u ojo amputado, quizá una quemadura desfigurante, un carrillo perdido, o algo así.

Torturado

Requisitos: Traumatizado.

El personaje fue hecho prisionero y pasó una buena cantidad de años en un centro de reeducación eridio donde fue torturado. Obtiene la habilidad "escapismo" a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Modelo de conducta local

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

Al personaje en una ocasión el eisaned de la provincia le fue a dar la mano. No solo podrá contar esa historia en multitud de ocasiones, sino que además quizá podrá llegar a recurrir al eisaned en cuestión en alguna ocasión.

Héroe local

Requisitos: 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

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje tiene buenos amigos leales que ha cosechado durante el tiempo que ha estado en una zobagar. Tantos hombres como diez veces su liderazgo lo seguirían a la muerte (a la de todos, no solo a la de ellos). El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.



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

TÍRTIC

ULEKAIZ

Requisitos: Voluntad 3, Potencia 3.

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

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

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



Habilidades de ulekaiz: Manejo de un arma, Orientación, Supervivencia, Sigilo, Detección, Escalada, Nadar, Medicina, Historia, Engañar, Ritos, Rastreo.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene seis habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de ulekaiz.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y cuatro a nivel 1 de la lista de habilidades de ulekaiz.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a

nivel 3 y cinco a nivel 2 de la lista de habilidades de ulekaiz.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 3 y seis a nivel 2 de la lista de habilidades de ulekaiz.

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.

Trasfondos de ulekaiz

Posesiones

Requisitos: Ninguno.

Hasta cinco objetos a elegir entre cualquier arma, armadura de cuero, y herramientas mecánicas que pueda utilizar.

Contacto

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene trato personal y cercano con otro tírtico (hasta nivel 6) a decidir por él y el Creador, al que ha tratado, aconsejado o curado en el pasado. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje con alguna profesión tírtica que este sea su contacto. Si accede, el contacto obtiene +1 al nivel de la habilidad “medicina”, “ritos” o “manejo de un arma”, a elección del ulekaiz.

Alumno

Requisitos: Cuidador.

El personaje cuenta con un alumno al que instruye, que es el personaje cuidado. El ulekaiz obtiene la habilidad “docencia” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Asentado

Requisitos: Ritos 3.

El personaje es uno de esos extraños sacerdotes que se han quedado adscritos a una gran ciudad. Será reconocido como el médico y consejero espiritual de la zona.

Sacerdote guerrero

Requisitos: Ritos 3, manejo un arma 3.

El personaje acompaña a una zobagar en sus intervenciones. No es exigido durante los entrenamientos, pero se le avisa para que vaya a las operaciones. La zobagar no permitirá que le pase nada, ni en operaciones ni fuera de ellas.

Hombre errante

Requisitos: Orientación 2.

El personaje atiende al menos diez granjas cubriendo una respetable área. Conoce refugios de ulekaiz secretos en ella.

Prácticas prohibidas

Requisitos: Desventaja "cultista".

El personaje ha tomado alguna acción que no es del todo ortodoxa dentro de las normas no escritas de los sacerdotes tírticos. La parte mala es que ha llamado la atención de algún ulekaiz poderoso que le ha solicitado que cese en su actitud. La parte buena es que está a tiempo de rectificar. Obtiene +1 al nivel de una habilidad de la lista de ulekaiz.

Curandero reconocido

Requisitos: Medicina 3.

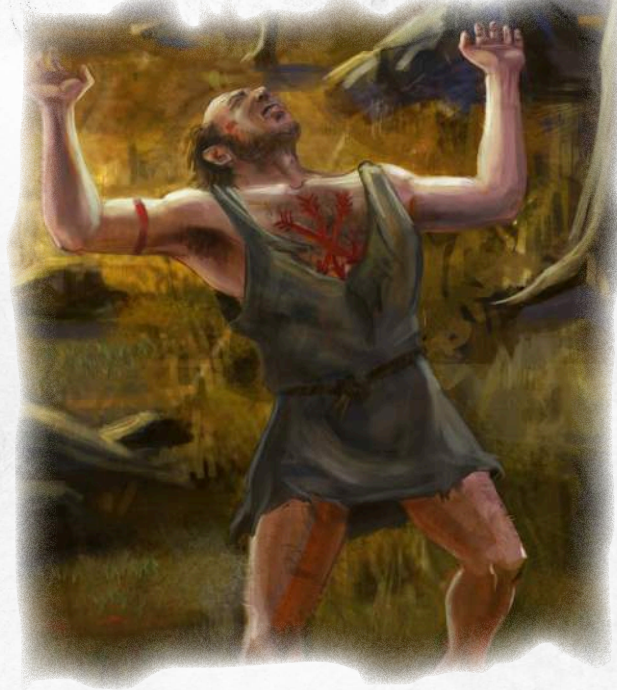
El personaje es conocido en casi todo Tirtie por diversas hazañas médicas. Nunca tendrá que pagar por comida o alojamiento en donde se conozcan sus habilidades.

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

Combinaciones: La profesión de ulekaiz suele ser una que se elige desde bastante joven, y suele



exigir absoluta independencia familiar (y normalmente ausencia) y dedicación plena, aunque ha habido casos de ulekaiz que viajaban con su mujer e hijos. Para colmo las exigencias de atributos son elevadas, por lo que las combinaciones con otras profesiones son difíciles.

Existen toda una multitud de mitos asociados a diferentes animales en la religión tírtica.

Uno muy famoso parece tener siglos de antigüedad. En él la diosa oscura Taharda habría sufrido una incursión por parte de un tírtico de nombre olvidado en busca del alma de su amada. Taharda estuvo a punto de ser engañada por el ingenioso tírtico, pero en el último momento lo detuvo y lo maldijo a cien años de castigo en el que se le clavarían clavos en las muñecas y colgaría de ellas. Pero el tírtico era fiel a Drayard y solicitó su intervención. Drayard ayudó al tírtico y aunque no logró evitar su condena si consiguió que esta ocurriera sin dolor para él gracias a un estado de furia permanente, de forma que solo tenía que aguardar cien años de encarcelamiento.

El mismo Drayard acudió el día de su liberación, pero el guerrero había cambiado. Aunque Taharda no lo había sometido a grandes torturas físicas, no le había dejado hablar ni comunicarse y al tírtico se le había olvidado todo lo que había sabido, incluyendo su nombre, y se comportaba solo como un animal. Drayard se lamentó, pero le dio fuerza y talla descomunal, y lo soltó de nuevo a Tirtie. Los tírticos asumen de esta forma que el gorila desciende del hombre, y que solo se encuentran en Tirtie.

Este mito deja otra herencia en el dicho común "Antes olvidaré mi nombre que traicionaré a Tirtie", o "No hablaré aunque olvide mi nombre", refiriéndose a que guardarán silencio si son capturados y torturados.

Otro mito muy conocido es aquel que sostiene que una mujer tírtica madre de diez hijos vio como estos perdían la vida en la lucha contra Eridie. Dice la leyenda que, llorando de rabia, inició una revuelta, pero al término de esta fue capturada por los eridios, y fue torturada día y noche, por lo que pedía a Drayard que la convirtiera en pájaro y le permitiera escapar de su presidio. El dios de la caza y de los animales se apiadaria de ella y la convertiría en golondrina.

Por ellos esta ave es considerada un ser de naturaleza casi divina y se considera que destruir sus nidos, incluso fuera de temporada, es de muy mal gusto. Los tírticos llegan a cambiar sus mismas costumbres por evitar destruir un nido de golondrina, y las casas que tienen muchos de estos se consideran benditas.

ANTIGUO IMPERIO NAJSHET

GUARDIA REAL NAJSHET

Requisitos: Voluntad 3, Fuerza 3.

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



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

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

-Parte de juramento tradicional.

Habilidades de guardia real najshet: Manejo de espada, Historia, Escalar, Nadar.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene todas las habili-

dades de la lista de guardia real najshet a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene todas las habilidades de la lista de guardia real najshet a nivel 2.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene todas las habilidades de la lista de guardia real najshet a nivel 3.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene todas las habilidades de la lista de guardia real najshet a nivel 4.

Trasfondos de guardia real najshet

Equipo de guardia

Requisitos: Ninguno.

Espada larga, escudo redondo, armadura de guardia real.

Guardaespalda

Requisitos: Historia 4.

El personaje está asignado como protección a un miembro de la realeza Najshet de hasta nivel 5. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote Najshet que este sea su protegido. Si accede, el sacerdote obtiene +1 al nivel de la habilidad "manejo de espada".

Guardián de tumbas

Requisitos: Historia 4.

El personaje está asignado como guardián en una tumba Najshet. Puede estar destinado en solitario en un sepulcro grande, o en grupo en una pirámide.

Guardián de furias

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje está asignado a garantizar que un pozo de furias está debidamente manejado y seguro. Cuenta con una fuente casi ilimitada de seguidores "furia" (nivel 1) que puede llevar en sus aventuras siguiendo las reglas de seguidores. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros con un personaje furia que estos sean sus seguidores. Los que accedan obtienen +1 al nivel de una habilidad que ya tuvieran a elección del guardia.

Amante

Requisitos: Ninguno.

El personaje ha tenido la suerte y la desgracia de ser el amante o la amante de un (o una) noble Najshet. Mientras no se descubra, tiene un contacto importante de hasta nivel 7. Si se descubre, puede tener gravísimos problemas.

Reconocimiento de Najshet

Requisitos: 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).

CAPÍTULO VI: PROFESIONES

Traidor

Requisitos: Finanzas 2.

El personaje comercia con objetos robados. Comienza con 20.000 dineros harrassianos. Debe tirar dos runas: si obtiene dos fracasos su pueblo lo buscará para ejecutarlo.

Capitán

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje lidera una unidad de 10 hombres. Si tiene liderazgo 3 tiene mando sobre una unidad de 100 hombres. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Después de Najshet tomara forma humana, tanto Liana como Taharda quedaron desoladas por su lejanía. Aunque al principio se culparon la una a la otra y lucharon con pasión, este cedió con el tiempo, y exhaustas de cansancio, bebieron agua mientras miraban al mundo.

Comprendieron entonces que Najshet era vulnerable en su forma humana, y requería de todo su apoyo. Con este fin se apresuraron en elegir partidarios leales y les entregaron la copa con la que habían dado fin a sus disputas.

Los guardias Najshet bebieron de esta copa y les fue garantizada riqueza y salud en tanto que protegieran a Najshet. No obstante una maldición entraría en su cuerpo, y si alguna vez traicionaban al dios tanto por acción u omisión, perderían la salud rápidamente y se tendrían cien reencarnaciones espantosas.



ANTIGUO IMPERIO NAJSHET

FURIA NAJSHET

Requisitos: Voluntad 2, Agilidad 3. Solo mujeres.

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

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

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



sante para su uso.

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

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

crasia de Najshet y su relación con Harrassia.

Habilidades de furia najshet: Manejo de espada, Manejo de lanza, Sigilo, Detección, Seducción, Escapismo, Escalada, Sastrería, Ritos.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de furia najshet.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 2 y cuatro a nivel 1 de la lista de habilidades de furia najshet.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3, dos a nivel 2 y dos a nivel 1 de la lista de habilidades de furia najshet.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 4 y cuatro a nivel 2 de la lista de habilidades de furia najshet.

Trasfondos de furia najshet

Equipo de furia

Requisitos: Ninguno.

Harapos, una espada, o lanza, o dos dagas de mala calidad (nivel 0) o joya de mala calidad (nivel 0). Cada vez que se repite se puede multiplicar el número de joyas de mala calidad por 10. Pero en la sociedad de las furias acumular riquezas despierta envidias.

Elegida

Requisitos: Ventaja “atractiva”.

El personaje destaca por encima de las de su clase y ha sido elegida para ser explotada económicamente. No tendrá que temer por su vida, al menos hasta que se haya obtenido su beneficio. Aunque tendrá trato preferencial, no estará exenta de castigos, y las compañeras celosas pueden buscarle problemas.

Clarividencia

Requisitos: Inteligencia 3.

El personaje tendrá una comprensión superior del mundo exterior y entenderá la injusticia de su propia situación. No obstante el personaje habrá aprendido a silenciarse a base de castigos.

Apoyo

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje tiene el apoyo de diez compañeras que la siguen como líder y le acompañan en la moda (ropa, peinado, joyas), pero que la aban-



donarán en cuanto sea derribada.

Oficial

Requisitos: 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

Requisitos: Voluntad 4.

El personaje tiene una voluntad con la que suele superar todas las dificultades. Se ha peleado innumerables veces y ha sido castigada aún más, pero nadie ha conseguido doblegar su espíritu. Ninguna compañera se pelea con ella en la actualidad, pero ha sido condenada a la soledad. Obtiene +1 al nivel de una habilidad de la lista de "furia".

Artera

Requisitos: Sigilo 4, Inteligencia 2.

El personaje tiene un prolongado historial de intentos de fuga, habiendo llegado incluso a pasar por el exterior antes de haber sido capturada de nuevo. Despierta inmensa curiosidad entre sus compañeras, que le hacen muchísimas preguntas sobre el exterior, pero también ante el guardia, que le aplica castigos y medidas de seguridad adicionales. Mejora uno de sus objetos a calidad normal (nivel 1)

Sacerdotisa

Requisitos: Ritos 3.

El personaje es reconocido como la sacerdotisa de su comunidad, bien por recibir el conocimiento de

su antecesora o por decir haberlo obtenido de forma natural o divina. Nunca ninguna compañera la molestará o le causará mal.

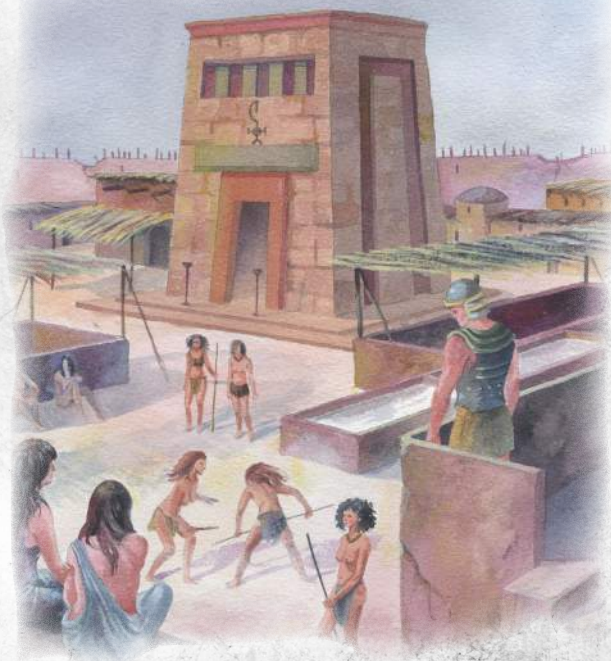
Combinaciones: Las combinaciones con furias son prácticamente inexistentes, a no ser que por extraños

El décimo tercer Najshet fue casado con una bellísima descendiente del linaje, con la mala fortuna de que tuvo una hija tras otra hasta un total de trece. Najshet maldecía su suerte, especialmente porque su mujer había fallecido sin otorgarle un descendiente varón. Para colmo de desgracias, no había una mujer apropiada, así que Najshet tuvo descendencia con sus propias hijas sin conseguir éxito.

Los sacerdotes afirmaban que una maldición había caído sobre Najshet, y que era culpa de que los hombres no aceptaban el castigo, así que se incrementaron las torturas y los sacrificios hasta un nivel tan alto que los registros de ejecuciones de este periodo son mayores que todos los demás periodos juntos. Najshet tuvo trece hijas con cada una de sus hijas, y finalmente falleció sin tener un solo descendiente varón.

Finalmente los sacerdotes aceptaron que Najshet podía reencarnarse en una mujer y la mayor de ellas fue coronada, pero esta tenía miedo de sus hermanas y primas, así que las obligó a todas a hacerse sacerdotisas y formó el cuerpo de las furias.

-El infortunio de Najshet XIII



ANTIGUO IMPERIO NAJSHET

motivos escapen.

SACERDOTE NAJSHET

Requisitos: Potencia 3.

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



son inútiles.

- ♦ **A Nivel 1**, el personaje obtiene Historia, Ritos y un conocimiento a nivel 1.
- ♦ **A Nivel 2**, el personaje obtiene Historia, Ritos y un conocimiento a nivel 2, y Manejo de un arma a nivel 1.
- ♦ **A Nivel 3**, el personaje obtiene Historia y Ritos a nivel 3, y manejo de un arma y dos conocimientos a nivel 2.
- ♦ **A Nivel 4**, el personaje obtiene Historia y Ritos a nivel 4, dos conocimientos a nivel 3 y manejo de un arma a nivel 2.

Trasfondos de sacerdote najshet

Equipo

Requisitos: Ninguno.

Tres mudas de ropa de excelente calidad (nivel 3), diez abalorios de oro por cada nivel en la profesión.

¡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.

Guardia

Requisitos: Historia 4.

El personaje cuenta con un guardia leal que morirá por él. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje guardia Najshet que este sea su guardia leal. Si accede, el guardia recibe +1 al nivel de una habilidad que ya tuvieran a elección del sacerdote.

Cercano al dios

Requisitos: 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

Requisitos: Ritos 5.

El personaje es un sacerdote de extrema importancia. Tiene un templo de excelente calidad (nivel 3) bajo su control en el que podrá ejercer ritos.

Tumba

Requisitos: Historia 4.

El personaje tiene preparada una tumba para el día de su muerte.

Promiscuo

Requisitos: Ninguno.

El personaje acude con cierta frecuencia a solicitar furias para satisfacerlo en sus placeres. Fruto de ello conoce bien su situación y sabe manejarse con ellas, pudiendo solicitar el apoyo de un pequeño grupo de hasta cinco de ellas (nivel 1) de forma subrepticia para cualquier uso personal. El dueño del personaje puede ofrecerle a otros con un personaje furia que estas sean sus contactos. Si acceden, obtienen +1 al nivel de una habilidad a elección del sacerdote.

Político

Requisitos: Inteligencia 3, ritos 3.

El personaje cuida de las relaciones con Harrassia en su zona. Pierde dos puntos de ritos, pero obtiene dos habilidades del grupo "conocimientos" a nivel 3 (no se apilan con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

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

El mortifiquismo es la forma de religión aceptada por el pueblo Najshet, y de la misma forma que su posición en el mundo está en decadencia, también lo está la amplitud de su religión. No obstante el pueblo Najshet suele ser muy religioso, en parte por las singularidades que esta fe propugna.

La figura clave para entender el mortifiquismo es, de hecho, el castigo. Este viene impuesto por los dioses después de que algún tipo de forma primigenia del hombre ofendiera a los dioses. La naturaleza de esta ofensa está relacionada con el robo de un medallón.

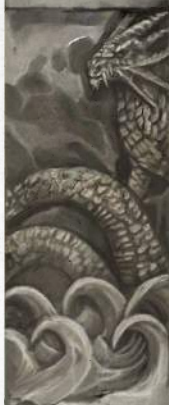
Debido a esto, los dioses decidieron crear un lugar de castigo donde los ofensores fueron encerrados hasta que esta fuera subsanada. A este fin el mundo fue creado a partir de un excremento de escarabajo.

No obstante, Najshet, artífice de la idea del castigo eterno, y co creador del mundo, decidió tomar forma humana y observar a las personas, como muestra de piedad y a fin de que estas entendieran que el castigo no era en ningún caso un capricho. Siguiendo este precepto, Najshet se reencarna una y otra vez en los herederos de su dinastía.

Los otros dos dioses del mortifiquismo, Taharda y Liana, observan el mundo desde la habitación en la que el excremento de escarabajo está detenido. Conviene remarcar que estos dos dioses, pese a no tomar forma humana, no constan de categoría inferior o superior al propio Najshet.

Es conveniente señalar que dada la característica primaria de que uno de los dioses tiene forma humana y está identificado en el mundo, el mortifiquismo encaja mal en el marco del tridecadeísmo, pero sin embargo tiene una serie de características que son comunes con esta doctrina. En primer lugar, sus otros dioses son adorados en otras partes, y en segundo, aceptan y asumen la reencarnación de las almas. El motivo, por supuesto, a diferencia del resto de religiones, es continuar con el castigo hasta que Najshet, Liana y Taharda lo decidan.

-Extracto de un recopilatorio de la Corrección sobre religiones extranjeras.



TRIBUS DEL DESIERTO

GUERRERO TRIBAL

Requisitos: Fuerza 3.

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

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



Habilidades de guerrero tribal: Manejo de un arma, Supervivencia, Orientación, Rastreo, Recolección, Sigilo, Detección, Escalada, Ritos.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cinco habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de guerrero tribal.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene tres habilidades a nivel 2 y cuatro a nivel 1 de la lista de habilidades de guerrero tribal.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a

nivel 3, tres a nivel 2 y tres a nivel 1 de la lista de habilidades de guerrero tribal.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 3 y cuatro a nivel 2 de la lista de habilidades de guerrero tribal.

Trasfondos de guerrero tribal

Equipo

Requisitos: Ninguno.

Ropas de mala calidad (nivel 0), hasta tres armas de mala calidad (nivel 0).

Saqueador

Requisitos: Manejo de un arma 3.

El personaje ha saqueado una buena arma de metal (nivel 1) de un harrassiano.

Guerrero bendito

Requisitos: Fuerza 4.

El personaje obtiene la habilidad de manejo de maza a tanto nivel como su fuerza (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Traidor

Requisitos: Inteligencia 2.

El personaje ha abandonado el estilo de vida tribal en pos de la búsqueda de una vida más moderna y avanzada. Sus habilidades como explorador son muy solicitadas en Harrassia, por lo que tiene un sueldo de 100 dineros diarios.

Seguidor de la naturaleza

Requisitos: Potencia 3.

El personaje ha adquirido conocimiento de la diosa de los desiertos como fruto de su entrenamiento o por algún evento sobrenatural en sus viajes. Sea de la forma que sea el personaje es respetado como sacerdote. Obtiene la habilidad “esfera (flora)” o “esfera (elemental)” a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Familia en el clan

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje está prometido o casado con una persona de otro clan. Los matrimonios de este tipo son infrecuentes y suelen estar relacionados con alianzas entre los clanes.

Liderazgo incuestionable

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje es el líder incuestionable de una partida de caza o de guerra. Tendrá un grupo de unos diez hombres. Si tiene liderazgo 3 podrá contar con cincuenta. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantas tiradas de ritos como la extensión del personaje.

Combinaciones: es extraño que los guerreros tribales utilicen otras profesiones. Incluso para representar a un guerrero que haya pasado gran parte de su vida en Harrassia haría falta la ventaja "viajero".



Las tribus del desierto siempre asocian su identidad a un animal tribal que la diosa Nadruneb convirtió en persona. Algunos de los mitos relacionados con la fundación de estas tribus son los siguientes:

La hiena y los lagartos gigantes

Según este mito tribal hubo un enorme periodo de sequía en el que hasta los pozos se secaban, y los animales iban de un lugar a otro desesperados en busca de agua. Ocurría, no obstante, que había tres grandes ríos gobernados por tres lagartos gigantes que podían relacionarse con los espíritus de los rayos.

Ningún animal estaba dispuesto a enfrentarse a estos egoístas lagartos, hasta que una hiena, harta de la pasividad de su especie tomó el liderazgo de su manada y la unificó con otras para conseguir echar a los grandes lagartos de los ríos.

Según la leyenda, cuando esta hiena se reencarnó en una mujer y fundó la tribu de la hiena, se hizo con las escamas de los lagartos del río y manufacturó una armadura de escamas. Esta armadura, de existir, ha desaparecido.

La serpiente y el buitre

Esta historia cuenta que un gran buitre se quedaba con toda la comida, pues podía levantar a cualquier animal con sus garras, llevárselo a su nido, y devorarlo, y aún más, disfrutaba tapando el sol para provocar desgracias al resto de animales.

Una sola serpiente, no obstante, consiguió engañarlo con sucesivos embustes ofreciéndole compartir la carne de un sabroso antilope, y cuando este descendió, la serpiente le clavó su poderoso veneno. El buitre despedazó a la serpiente, pero murió poco después del envenenamiento.

La serpiente se reencarnó como un hombre y fundó la tribu de la serpiente, famosa por sus letales emboscadas.



CLANES TÍDAR

GUERRERO TIDAR

Requisitos: Fuerza 3.

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

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



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

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene Manejo de un arma, Supervivencia, Orientación y una habilidad creativa o mecánica a nivel 1.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene Manejo de un arma a nivel 2, Manejo de otro arma a nivel 1, Supervivencia, Orientación, Rastreo y dos habilidades creativas o mecánicas a nivel 1.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene Manejo de un

arma a nivel 2, Manejo de otro arma a nivel 1, Supervivencia, Orientación, Rastreo y dos habilidades creativas o mecánicas a nivel 2.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene Manejo de un arma a nivel 3, Manejo de otro arma a nivel 2, Supervivencia, Orientación, Rastreo a nivel 3 y dos habilidades creativas o mecánicas a nivel 2.

Trasfondos de guerrero tidar

Equipo

Requisitos: Ninguno.

El personaje cuenta con una espada corta, una armadura de cuero y un escudo grande, todos ellos de mala calidad (nivel 0).

Herencia de los antiguos

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene su nombre grabado en una buena posición en la piedra registro de su ciudad, y los sacerdotes le vaticinaron un gran destino. El personaje tiene la convicción de que hará algo muy importante en la vida, pero más aún, las gentes de su pueblo lo creen, por lo que tendrá muy buena consideración.

Atención de la matriarca

Requisitos: 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.

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

-Teiro, político disidente eridio.

Líder nato

Requisitos: Liderazgo 3.

El personaje es un líder natural, y la matriarca lo ha nombrado líder militar. Estará al mando de un razonable grupo de combate de unos cien hombres en caso de guerra. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes que hayan pertenecido al cuerpo militar haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del oficial.

CAPÍTULO VI: PROFESIONES

Veterano

Requisitos: Ninguno.

El personaje participó en la guerra contra los eridios y consiguió reputación como hombre de armas, pero también sufrió en sus carnes la humillante derrota de su gente. El personaje puede contar con la camaradería de hasta diez hombres.

Demasiado veterano

Requisitos: Manejo de un arma 3.

El personaje ha luchado en muchas guerras contra otras ciudades, y ni la reconciliación posterior ni el final de la guerra han servido para él. Obtiene +1 a una habilidad de "manejo de armas", pero correrá peligro en prácticamente toda la región tidar.

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

Para ellos el mundo es el terreno de caza de los dioses. Estos se alimentarían tanto de los animales que en ella habitan, como de los propios hombres. A fin de documentar todos estos hechos graban por escrito todo tipo de acontecimientos en grandes rocas de sus ciudades, y gran parte de su religión puede ser inferida de estos curiosos registros.

Según este punto de vista, el mundo fue creado para proporcionar comida a los dioses, y los seres vivos son, de hecho, esta comida. Ellos opinan que el mundo tiene muchos dioses, y en su mayoría son malvados y territoriales. Los miembros de las tribus se preocupan incluso de ignorar sus nombres, por si eso es una forma de atraer su atención.

Los tidar han reconocido el favoritismo por varios dioses a lo largo de la historia, incluyendo a Tatja, Drayard y Nadruneb en los últimos siglos. Algunos símbolos ya desdibujados siembran dudas sobre otros cultos en el pasado.

Según las ideas de los tidar, estos dioses propios los protegen mientras estén en su propio territorio, de forma que mientras estén en sus ciudades y bajo la influencia de sus sacerdotes, no tienen nada que temer. Por este motivo los tidar tienen un miedo terrible de las naciones extranjeras, y en muy pocas ocasiones uno de ellos reuniría el valor para viajar fuera de sus fronteras.

En general existe un miedo terrible a nuestra diosa, a la que se considera como una gran fuente de peligro. Esta animadversión no está injustificada en mi opinión, pues si es cierto que hemos ocupado parte de sus territorios. No obstante, si que está infundado el miedo a que realicemos sacrificios rituales con los capturados, para que Daarmina se alimente de ellos. Entiendo que precisamente ellos tienen miedo porque realizan esas prácticas.

No es ningún secreto que los sacerdotes están ansiosos por ofrecer sacrificios a sus dioses para que estos se alimenten, y en este sentido se producen con asiduidad sacrificios animales, y más raramente con viejos, niños o enfermos. Pero el sacrificio favorito para los tidar son, de hecho, los prisioneros entre sus enemigos. Entran en esta definición tanto los eridios como los miembros de otras tribus.

Toda la existencia de la religión tidar está probablemente condicionada por el miedo a los extranjeros, dado que de estos han recibido hostilidad y guerras. Hay una tendencia, de hecho, a renunciar a dioses de naturaleza más pacífica, como Tatja, y abrazar deidades con cualidades más bélicas, como Nadruneb o Drayard.

Es de señalar que los tidar no tienen una creencia particular en la reencarnación: una persona que muere acaba alimentando inevitablemente a un dios, o en el caso de que este lo haga en la gracia de uno, alcance un estado superior y eterno en su compañía.

No es difícil estudiar los mitos del cacerismo en tanto que se han mantenido bastante fieles a su concepción original debido a que han sido grabadas en las rocas. Por supuesto, hay que viajar a ciudades que en muchos casos han sido abandonadas y superar el deseo natural de los tidar de sacrificar a los viajeros a sus dioses, pero una vez superadas esas dificultades se alcanza a conocer la riqueza cultural que hay detrás de todo ese salvajismo

-Parte de un informe al congreso de Eridie.

POBLADORES DEL MUNDO

GLADIADOR

Requisitos: Fuerza 3.

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

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

-Ozsaif, gobernante de Nased.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene dos manejos de armas, Engañar e Interpretación a nivel 1.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene dos manejos de armas, Engañar a nivel 2 e interpretación a nivel 2.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos manejos de armas, Engañar e Interpretación a nivel 2, y una habilidad creativa a nivel 1.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos manejos de armas, Engañar e Interpretación a nivel 3, y una habilidad creativa a nivel 2.

Trasfondos de gladiador

Equipo escondido

Requisitos: Engaño 3 y sigilo 1.
Una daga, o una porra escondida.

Posición privilegiada

Requisitos: Ninguno.
El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello recibe comidas todos los días.

Posición privilegiada

Requisitos: Ninguno.
El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello recibe atenciones sexuales ocasionales.

Posición privilegiada

Requisitos: Ninguno.
El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello no recibe palizas de su dueño.

Posición privilegiada

Requisitos: Ninguno.
El personaje ha alcanzado algo de fama, y por ello sale de vez en cuando al aire libre.

Simpatía del público

Requisitos: Ninguno.
El personaje ha acabado con algún gladiador infame y se ha ganado el querer del público local. Por ello no tendrá que preocuparse por represalias violentas del público.

Antipatía del público

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.
El personaje tiene alguna manía que realiza con sus oponentes. Quizá les arranque los ojos, les abra los intestinos o se coma sus testículos. Cualquier cosa es válida. El público lo reconocerá por ello.

Compañero en el grupo

Requisitos: Ninguno.
En la dura vida de los gladiadores el personaje ha podido cosechar una amistad a la que ha salvado en una ocasión. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje gladiador que este sea su compañero. Si accede, recibe 2 puntos de experiencia en todas sus habilidades de manejo de armas.

Maestro de armas

Requisitos: Desventaja "enemigo", manejo de tres armas a nivel 2.
El personaje tiene una experiencia en la arena fuera de lo común. Recibe dos enemigos adicionales. Recibe todas las habilidades de "manejo de armas" (maza, mangual, espada, lanza, alabarda, hacha y pico) a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

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

POBLADORES DEL MUNDO

LADRÓN / MENDIGO

Requisitos: Ninguno.

Esta profesión permite crear a un personaje que se dedique a no hacer nada, o a conseguir las cosas ajenas sin pagar. Tanto la mendicidad como el robo tienen diferente trato y ocurrencia en cada nación del mundo, pero siempre es una profesión que permite crear un personaje rápido y esquivo.



Habilidades de ladrón/mendigo: Manejo de un arma, Robo, Engañar, Sigilo, Detección, Escapismo, Escalada, Disfraces.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de ladrón/mendigo.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 2 y cuatro a nivel 1 de la lista de habilidades de ladrón/mendigo.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene cinco habilidades a nivel 2 y dos a nivel 1 de la lista de habilidades de ladrón/mendigo.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y cinco a nivel 2 de la lista de habilidades de ladrón/mendigo.

Trasfondos de ladrón/mendigo

Amigo guardia

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene un amigo al que le ha ido mejor

que a él, y ha acabado siendo guardia. Por algún motivo las circunstancias del personaje le apenan, y tenderá a apoyarlo si tiene problemas con la ley.

Esquina en propiedad

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene cierto rango entre los mendigos, y tiene una buena esquina que nadie le discute en la que mendiga sin competencia.

Posesiones

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene ropas y un porra de mala calidad (nivel 0).

Posesiones

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene una daga de mala calidad (nivel 0).

Contacto en templo

Requisitos: Ritos 1.

El personaje ha despertado la simpatía de algún sacerdote (nivel 2) que le deja dormir ocasionalmente en su templo, y que le proporciona algo de comida. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote que este sea su contacto. Si accede puede realizar un chequeo de ritos.

Trabajo reciente

Requisitos: Robo 3 o sigilo 3.

El personaje ha hecho algún trabajo de aceptable tamaño... pero la guardia está sobre la pista. Comienza el juego con un anillo o collar de oro de 20 gramos, pero es perseguido por la guardia.

Conocimiento de la calle

Requisitos: Inteligencia 2.

El personaje ha conseguido un más que aceptable conocimiento de la gente de la calle de una ciudad. Puede recurrir a cinco personas fiables de hasta nivel 1 para conseguir información. Si tiene inteligencia mayor que 2 tendrá conocimiento preciso de casi todos los mendigos de la ciudad.

Cuanto más pobre es un hombre, más desdichado y envidioso será, por lo que las leyes deben ser más duras en su contra. Los ricos no necesitamos leyes, ya nos portamos de forma honrada.

-Damién Fedder, político dormenio.

Combinaciones: Cualquier persona puede acabar cayendo en la mendicidad o el robo, de forma que esta profesión encaja con cualquiera.

POBLADORES DEL MUNDO

MARINERO

Requisitos: Fuerza 2, Resistencia 2.

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

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



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

Habilidades de marinero: Manejo de un arma, Navegación, Finanzas, Pesca, Orientación, Nadar, dos habilidades mecánicas o creativas.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de marinero.

Puede aumentar navegación, pesca u orientación en un nivel.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene todas las habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de marinero. Puede aumentar navegación, pesca u orientación en un nivel.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de marinero y el resto a nivel 1. Puede aumentar navegación, pesca u orientación en dos niveles.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene todas las habilidades a nivel 2 de la lista de habilidades de marinero. Puede aumentar navegación, pesca u orientación en tres niveles.

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

-Brenán. capitán dormenio.

Trasfondos de marinero

Equipo de marinero

Requisitos: Navegación 2.

El personaje tiene trabajo en un barco. Cuenta con ropas y dos armas de mala calidad (nivel 0).

Equipo de pescador

Requisitos: Pesca 2.

El personaje tiene trabajo en un barco de pesca. Contará con ropa, un arma de mala calidad (nivel 0), y herramientas de pesca.

Capitán de navío

Requisitos: Orientación 3, navegación 3, liderazgo 3.

El personaje tiene trabajo en un barco que gestiona. Contará, adicionalmente, con ropas de oficial, armadura de cuero, dos armas. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes marineros haber servido bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del capitán.

Supersticioso

Requisitos: Ritos 2, Liderazgo 2.

El personaje ha tenido algún tipo de experiencia sobrenatural que le ha llevado a creer en el dios del mar, como otros profesionales. Contará con tantos seguidores leales creyentes de hasta nivel 3 como su liderazgo.

Rescatador

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: 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

Requisitos: Ninguno.

El personaje trabaja en un barco que es propiedad de su familia. Las condiciones son por ello algo más suaves de lo normal.



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

En contra del resto de los dioses, Bablgon no era parecido a los humanos, sino que su cuerpo era el de un enorme reptil alado del género negro. Este era bastante sabio, y aunque no tenía especial aprecio por los humanos, procuraba no causarles daño, e inculcaba en su progenie esta misma mentalidad. No obstante, los dragones de otras especies no eran tan sensatos como Bablgon y causaban desgracia entre los hombres para proveerse de alimentos y riquezas. Los dioses crearon espadas que causaban la muerte de los dragones y las repartieron entre sus favoritos para que se defendieran de las criaturas, mas estas respondieron a la provocación atacando a los humanos.

Bablgon estaba muy molesto con sus similares por la situación que habían creado al abusar de su poder, convocó a su progenie para atacarlos, provocando la gran guerra de los dragones de la que no quedó más que un ejemplar de cada especie. Él, desdichado por la pérdida de sus propios hijos, tomó una gran bocanada de aire y se sumergió en el mar esperando que cuando saliera, los hombres se hubieran olvidado de la utilidad que tenían las espadas asesinas de dragones, garantizando así la supervivencia de la especie de los dragones.

Cuando emergió, los dioses le dieron la bienvenida como representante de su especie, y aunque participó en sus tribulaciones, cuando no lo estaba haciendo, reposaba en el fondo de los mares donde nadie lo podría buscar.

Se dice que también se encarga de que ningún barco llegue jamás al lejano norte en el que habitan los dioses, y como tal es usual ofrecerle sacrificios antes o durante los viajes marítimos. A ese lugar solo habrían llegado Tinred, Laugvarr y Fervar, pues el primero portaría una de las famosas espadas, y gracias a lo cual se convertirían en los guardianes de las almas.

-Leyenda ginear muy popular entre marineros de todas las nacionalidades gracias a una canción naval.



POBLADORES DEL MUNDO

CAMPESINO

Requisitos: Ninguno.

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

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

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

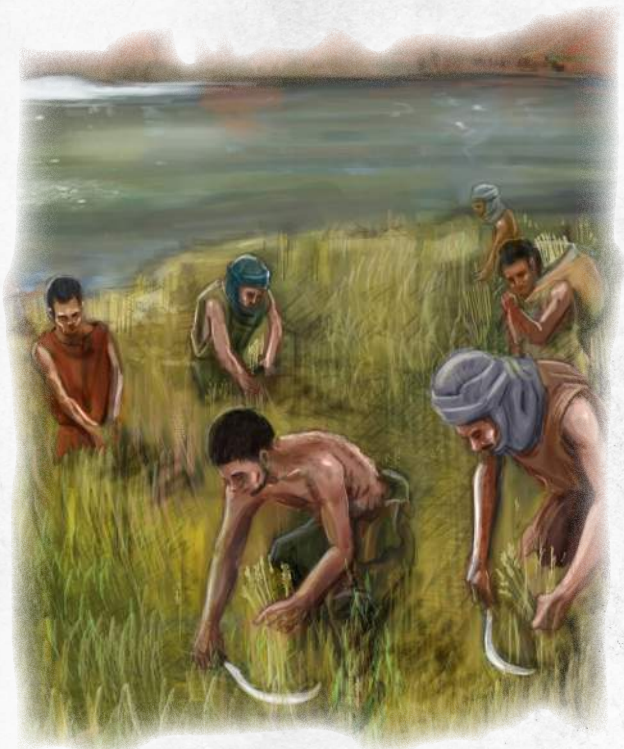
♦**Dormenia:** Normalmente el campesino es propiedad y empleado del noble, y en raros casos tiene propiedad alguna sobre la tierra que trabaja, pudiendo ser remplazado (junto con su familia) si las circunstancias lo requieren. Esto hace su estilo de vida duro y temible.



♦**Eridie:** El campesino es dueño de sí mismo, pero ni los campos ni el producto obtenido son de

su propiedad, sino del estado. Solo tiene derecho a guardar una cantidad para su sustento y el de su familia, y siempre bajo la regulación de un funcionario del Orden.

♦**Harrassia:** Los campesinos son, en teoría, empresarios en sí mismos, pero dado que las tierras fértiles están al lado de los ríos y son todas propiedades caras, la realidad es que en las apretadas tierras de cultivo harrassianas los campesinos son empleados explotados por la clase social comerciante.



♦**Unión Gunear:** Los campesinos son, como todos, ciudadanos libres. Por desgracia las montañas de los clanes no son lugares cómodos para la agricultura y lo que ganan en libertad con respecto a otras naciones lo pierden por la dureza del trabajo. Los mejores territorios para la agricultura y la ganadería están en la región del clan del carnero.

♦**Tirtie:** Aunque los campesinos tírticos gozan del respeto de su nación, sus asentamientos están muy separados entre sí, y las familias de los granjeros están condenadas a una vida esforzada y solitaria, aunque su mayor temor es la ocasional visita de los recaudadores eridios.

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

Habilidades de campesino: Agricultura, Ganadería, Minería y Cualquiera creativa.

- ♦ **A nivel 1** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de campesino a nivel 1.
- ♦ **A nivel 2** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de campesino a nivel 2 y dos a nivel 1, y Manejo de un arma a nivel 1.
- ♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de campesino a nivel 3 y dos a nivel 2, y Manejo de un arma a nivel 1.
- ♦ **A nivel 4** el personaje obtiene dos habilidades de la lista de campesino a nivel 4 y dos a nivel 3, y Manejo de un arma a nivel 2.

Trasfondos de campesino

Equipo de campesino

Requisitos: Ninguno.

Ropa de mala calidad (nivel 0), instrumentos agrícolas o comunes de la profesión. Puede llegar a usarse como arma improvisada (lanza, hacha, pico o porra de nivel 0).

Terreno

Requisitos: 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.

Poseiones

Requisitos: Ganadería 4.
5 cabezas de ganado.

Chivato

Requisitos: Ninguno.

El personaje se ha chivado de sus compañeros en relación al pago de impuestos. Su gente no le querrá demasiado, pero cuenta con un contacto (nivel 3) entre los recaudadores.

Amigo de los bandidos

Requisitos: 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

Requisitos: Liderazgo 2.

El personaje es escuchado y respetado por los miembros de su comunidad. Al menos los miembros de cinco granjas o negocios recurrirán a él y lo obedecerán en caso de conflicto. Si tiene liderazgo 3 influirá sobre todas las granjas o negocios del gremio de la provincia. Es posible que el personaje

pueda convocar a una congregación de cincuenta hombres por cada punto de liderazgo. El dueño del personaje puede ofertar a otros personajes campesinos estar bajo su mando. En este caso reciben un punto de experiencia en una habilidad de la elección del líder, una armadura de cuero y un arma.

Miembro de una banda

Requisitos: Ninguno.

El personaje es miembro de una banda musical o coro de una forma acorde a las circunstancias concretas de su cultura. Obtiene la habilidad “interpretar” o “artes” a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios) y un instrumento musical adecuado.

Pilar de la comunidad

Requisitos: Desventaja “sustentador”.

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

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

Según un mito tirtico, Tatja, como diosa de la fertilidad está en todo aquello que da lugar a la vida. Particularmente todos los campos de cultivo son Tatja, y todas las mujeres son Tatja. De esta forma todos los atentados contra ambos son vistos como el más terrible de los crímenes, y tanto quemar un cultivo como pegar a una mujer son castigados con severidad.

Esta importante protección solo se aplica, no obstante, a las mujeres que potencialmente pueden parir. Una mujer que se haya demostrado infértil será considerada como “maldita por Tatja” y será vista como indigna de confianza. De la misma forma una mujer que renuncie voluntariamente a la maternidad perderá completamente el beneficio y será considerada como un hombre.

-Extracto de un ensayo eridio sobre la religión tirtica.



POBLADORES DEL MUNDO

SACERDOTE TRIDECADÉISTA

Requisitos: Extensión 2, Potencia 2.

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

Es posible también ser un sacerdote 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. Por ejemplo, un sacerdote de Haradon en Dormenia que no es un corrector.



Habilidades de sacerdote tridecadeísta: Ritos, Recolección, Medicina, Docencia, Ciencias teóricas, Leyes, Historia.

♦ **A nivel 1** el personaje obtiene cinco habilidades a nivel 1 de la lista de habilidades de sacerdote tridecadeísta.

♦ **A nivel 2** el personaje obtiene cuatro habilidades a nivel 2 y tres a nivel 1 de la lista de habilidades de sacerdote tridecadeísta.

♦ **A nivel 3** el personaje obtiene dos habilidades a nivel 3 y cinco a nivel 2 de la lista de habilidades de sacerdote tridecadeísta.

♦ **A nivel 4** el personaje obtiene todas las habilidades a nivel 3 de la lista de habilidades de sacerdote tridecadeísta.

Trasfondos de sacerdote tridecadeísta

Acólito

Requisitos: Ninguno.

El personaje es un acólito. Recibe una túnica y símbolo religioso, así como un contacto (hasta nivel 5) en el sacerdote al que auxilia. El dueño del personaje puede ofrecerle a otro con un personaje sacerdote tridecadeísta que este sea su contacto. Si accede, puede realizar un chequeo de ritos.

Congregación

Requisitos: Ritos 3.

El personaje es reconocido en una pequeña congregación. Asisten a sus ritos tantos creyentes como tres veces su liderazgo. Puede llegar a movilizarlos por cuestiones religiosas, y le escucharán en momentos de crisis personales.

Sabio

Requisitos: Ritos 3, Historia 3.

El personaje es un sacerdote reconocido por sus similares. Recibe una túnica, símbolo religioso y la habilidad “esfera (cualquiera)” a nivel 2 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Dedicación

Requisitos: Desventaja “religioso”.

El personaje obtiene +1 al nivel de la habilidad “ritos”.

Estigmas

Requisitos: Desventaja “sensibilidad sobrenatural”.

El personaje es reconocido como un elegido divino y ha recibido una educación especialmente cuidadosa, así como mucha atención. Obtiene +1 al nivel de la habilidad “historia” y la habilidad “esfera (cualquiera)” a nivel 3 (no se apila con los niveles de habilidad obtenidos por otros medios).

Herencia eterna

Requisitos: Potencia 3.

El personaje ha recibido una reliquia personal con la que se siente vinculado familiar y religiosamente. Tiene derecho a una reliquia que elige el Creador.

Energía

Requisitos: Ninguno.

Tantos chequeos de ritos como la extensión del

personaje.

Misión divina

Requisitos: Ninguno.

El personaje comienza sus andanzas con una misión divina, y como tal deberá ser informado por el Creador del contenido de esta, así como incluirla

en el personaje como un anhelo comprometido.

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

El tridecadeismo es, a fin de cuentas, un esfuerzo por unificar a todos los dioses y todas las religiones de todas las culturas del mundo, y en ese sentido es un proceso global para conseguir un proceso de entendimiento.

Se podría decir, pues, que como ente social no existe una autoridad sacerdotal ni mucho menos un conjunto de libros o preceptos que den estructura formal al tridecadeismo. No obstante, hay al menos dos entidades reconocidas que aceptan internamente esta religión como propia

En primer lugar, Harrassia, en un esfuerzo por incluir a todas las religiones posibles en su cultura y favorecer el comercio, ha llegado a aceptar de facto el tridecadeismo como religión fundamental. La segunda entidad que reconoce el tridecadeismo como religión propia somos la corrección, aunque evidentemente no lo hagamos público.

Al no haber una entidad formal que aclare los principios del tridecadeismo, no se puede hacer demasiadas afirmaciones. Las mejores fuentes para poder hablar de su naturaleza son nuestras recopilaciones, los elementos coincidentes del resto de religiones, y el conocimiento colectivo, cada cual con sus propios riesgos.

El número trece es una constante en el tridecadeismo. No solo hay trece dioses y ninguno más, sino que también hay trece virtudes en grupos de dos, y la misma cantidad de defectos (un total de veinte y seis de cada uno). Otras referencias a este número son continuas, pero no son reconocidas por la Corrección ni son aparecen en varias religiones locales.

El caos es una entidad de importancia constante en el tridecadeismo. Las personas incorrectas acaban inevitablemente en sus fauces, y están relacionadas con el fin del mundo. También hay una relación bastante clara en el origen del mundo, que podría ser el caos absoluto al que los dioses dieron forma.

Podría haber un ciclo en relación a la naturaleza del alma. Esta pasaría una etapa reencarnándose una y otra vez antes de pasar al servicio definitivo de un dios, o de convertirse en un defecto del caos. Los pasos intermedios, no obstante, también dependen de las acciones en la vida anterior. Por ejemplo, un hombre rico indudablemente habría sido alguien virtuoso en su vida anterior. Hay muchos ejemplos de esto en las religiones locales.

En relación con este ciclo también habría dos lugares o "reinos" diferenciados. Por una parte en el reino de los vivos las almas realizan su vida de forma normal, viajando estas al reino de los muertos al acabar su recorrido. En ese punto pasarían a reencarnarse en un nuevo ser o a convertirse en otra forma ya citada. En este reino de los muertos también habitan los dioses, en lugares o ciudades especiales. No hay ninguna unanimidad en relación a la ubicación de este reino de los muertos, que según algunos estaría en el cielo (siendo las estrellas agujeros lejanos que comunican los reinos), mientras que en otras teorías estaría en una isla al norte, mientras que algunos simplemente afirman que su naturaleza mágica hace incomprensible su ubicación.

No es claro cuales son los trece dioses. Están reconocidos Airi, Armeniam, Babglón, Daarmina, Drayard, Haradon, Liana, Nadruneb, Taharda, Tatja, Thargron y Sylviz. No queda clara la posición del décimo tercer dios, pero no están reconocidos como tales Soïd, por ser una entidad negadora de las demás, Najshet, por no cohabitar en el reino de los muertos y el caos, por ser una entidad sin forma.

-Extracto supuestamente robado a la Orden de la Corrección.



VII. HABILIDADES

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

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

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

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

Hay habilidades que implican la obtención de cualidades especiales activas o reactivas, como en el caso de las habilidades de combate, táctica y

concentración. Estas cualidades especiales deben elegirse y apuntarse en la ficha.

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

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

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

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

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

DESCANSO Y RECUPERACIÓN

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

No es necesario aplicar la regla de recuperación cada vez que pase una noche dentro de la campaña: la mayor parte de las veces puedes permitir que los personajes recuperen todos los puntos de aguante. El Creador podría utilizarla solo cuando sea trascendente porque la situación sea complicada u hostil.

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

Tabla 7.1: Recuperación por descanso

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

Ejemplo: recuperación por descanso

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

La siguiente jornada resulta un desastre; Kirbum no puede comer ni dormir en absoluto. Se le aplica un penalizador

de un punto por no alimentarse, y un penalizador de un punto por cada hora por debajo de ocho. De forma normal recuperaría seis puntos de aguante, pero se le aplica un penalizador de nueve puntos por lo que pierde tres.

MEJORA DE HABILIDADES

Para aumentar el nivel de las habilidades, los personajes deben practicarlas. Cada habilidad tendrá un número de puntos de experiencia asociado. Subir una habilidad de un nivel al siguiente cuesta un número de puntos de experiencia que depende del nivel de la habilidad y de los atributos del personaje. El valor del atributo a tener en cuenta es el menor de los relacionados con la habilidad concreta (ver "Tabla 7.4"). Para el nivel al que se desea acceder, se toma el primero de estos casos que sea cierto:

- ◆ Nivel hasta el valor del atributo: el coste es 5.
- ◆ Nivel hasta el doble del valor del atributo: el coste es 10.
- ◆ Nivel hasta el triple del valor del atributo: el coste es 20.
- ◆ Nivel hasta el cuádruple del valor del atributo: el coste es 40.

Y así hasta que se obtiene el valor.



Aunque se puede aplicar de forma intuitiva, los costes están resumidos en la siguiente tabla.

ESPADA NEGRA

El nivel de la habilidad al que se desea acceder aparece en la columna izquierda, mientras que el valor de los atributos aparece en la fila superior.

Tabla 7.2: Coste de experiencia en habilidades

Nivel	Atr: 1	Atr: 2	Atr: 3	Atr: 4	Atr: 5
0 a 1	5	5	5	5	5
1 a 2	10	5	5	5	5
2 a 3	20	10	5	5	5
3 a 4	40	10	10	5	5
4 a 5	80	20	10	10	5
5 a 6	160	20	10	10	10
6 a 7	320	40	20	10	10
7 a 8	640	40	20	10	10

Ejemplo: mejora de habilidad

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

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

Hay dos formas de obtener experiencia:

ENTRENAMIENTO

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

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

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

Ejemplo: obtención y asignación de motivación

Beldro obtiene nueve puntos de motivación al terminar una partida, cuatro por derrotar a dos oponentes de nivel dos y cinco por cumplir su anhelo superficial "Aprender de las tribus del desierto". Decide invertir los nueve puntos en mejo-

rar la habilidad de sigilo, que tiene a nivel dos y sin ningún punto de experiencia. Suma a la habilidad nueve puntos de experiencia. La habilidad todavía no aumenta de nivel, porque necesitaba diez puntos para subirla a nivel tres.

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

USO DURANTE LA PARTIDA

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

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

Ejemplo: obtención de experiencia por chequeo

Beldro supera un chequeo de sigilo de forma no automática en una partida, acercándose a los objetivos de la misma. Obtiene por ello un punto de experiencia en la habilidad. Como la tenía a nivel dos y le faltaba un solo punto de experiencia para llegar a los diez que necesitaba, pasa a tener la habilidad a nivel tres, y cero puntos de experiencia en ella.

USO DE HABILIDADES

CHEQUEOS

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

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

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

Cuando el chequeo implica la creación de un objeto o una tarea de larga duración no se puede invertir

aguante para arrojar runas adicionales. Esto está explicado en la sección de habilidades creativas.

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

Ejemplos: Uso de habilidades

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

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

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

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

Tabla 7.3: dificultad en chequeos

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

EFFECTOS DE LA CARGA

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

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

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

COMPENDIO DE HABILIDADES

Tabla 7.4: Compendio de habilidades

Habilidad	Atributos relacionados	Acciones o usos
DINÁMICAS		
Escalada	Fuerza, agilidad, resistencia	Acceder a lugares elevados.
Escapismo	Agilidad	Soltarse de ataduras o grilletes.
Nadar / bucear	Agilidad, resistencia	Nadar y bucear.
Rastreo / caza	Inteligencia	Seguir el rastro de animales y personas.
Robo	Agilidad, inteligencia	Vaciar bolsillos y juegos de manos.
Sigilo	Agilidad, inteligencia	Infiltrarse, esconderse.
MECÁNICAS		
Abrir cerraduras	Agilidad, inteligencia	Forzar cerraduras con ganzúas.
Hípica	Agilidad, liderazgo	Efectuar maniobras, bonos pasivos de combate.
Medicina	Inteligencia	Primeros auxilios y cirugía.
Navegación	Inteligencia, liderazgo	Gobernar un navío de mayor o menor tamaño.
Orientación	Inteligencia	Encontrar la ruta o la posición.
Pesca	Agilidad, inteligencia	Capturar peces en ríos o mares.
Supervivencia	Inteligencia	Encender fuego, obtener agua, obtener materiales.
PRODUCTIVAS		
Agricultura	Resistencia, inteligencia	Cultivar la tierra.
Ganadería	Resistencia, inteligencia	Cuidar animales.
Herbolaria / recolección	Resistencia, inteligencia	Obtener hierbas y frutos.
Minería	Resistencia, inteligencia	Mejorar producción.
SOCIALES		
Disfraces	Agilidad, liderazgo	Aparentar pertenecer a otra etnia o colectivo.
Docencia	Liderazgo, inteligencia	Mecánica automática.
Engañar	Liderazgo	Mentir convincentemente.
Interpretar	Agilidad, liderazgo	Ejecutar obras.
Seducir	Liderazgo	Seducir.
CREATIVAS		
Artes	Inteligencia	Crear objeto artístico (chequeo creativo).
Carpintería	Agilidad, inteligencia	Reparar objeto de madera, crear objeto de madera (chequeo creativo).
Cartografía	Inteligencia	Crear mapa (chequeo creativo).
Cocina	Inteligencia	Producir un alimento (chequeo creativo).
Entrenar animales	Liderazgo, inteligencia	Amaestrar un animal (chequeo creativo).
Falsificar	Agilidad, inteligencia	Crear falsificación (chequeo creativo).
Forja	Resistencia, inteligencia	Reparar objeto metálico, crear objeto metálico (chequeo creativo).

CAPÍTULO VII: HABILIDADES

Peletería	Agilidad, inteligencia	Reparar objetos, crear objeto (chequeo creativo).
Química	Inteligencia	Crear objeto (chequeo creativo).
Sastrería	Agilidad, inteligencia	Reparar ropas, crear ropa (chequeo creativo).

CONOCIMIENTOS

Ciencias teóricas	Inteligencia	Conocer aspectos teóricos.
Criptografía	Inteligencia	Descifrar documentos.
Detección	Inteligencia	Encontrar pistas ocultas. No ser engañado o emboscado (uso pasivo).
Finanzas	Inteligencia	Averiguar precio justo, encontrar objetos en el mercado (chequeo creativo).
Historia	Inteligencia	Conocer datos pasados, reconocer símbolos.
Ingeniería	Inteligencia	Supervisar obra (chequeo creativo).
Leyes	Inteligencia	Procesos legales.

SOBRENATURALES

Esfera (varias)	Potencia	Sin chequeos.
Concentración	Defensa	Obtener concentración en combate (especial).
Ritos	Extensión	Obtener energía (chequeo creativo).

COMBATE

Combate a dos manos	Fuerza	Cualidades especiales.
Combate con armas arrojadizas	Fuerza, agilidad	Cualidades especiales.
Combate con armas de proyectiles	Fuerza, agilidad	Cualidades especiales.
Combate con dos armas	Agilidad	Cualidades especiales.
Combate con escudo	Resistencia	Cualidades especiales.
Combate con un arma	Agilidad	Cualidades especiales.
Manejo de alabarda	Agilidad, resistencia	Bonos pasivos de combate.
Manejo de espada	Fuerza, agilidad, resistencia	Bonos pasivos de combate.
Manejo de hacha	Fuerza, resistencia	Bonos pasivos de combate.
Manejo de lanza	Agilidad	Bonos pasivos de combate.
Manejo de mangual	Resistencia	Bonos pasivos de combate.
Manejo de maza	Fuerza	Bonos pasivos de combate.
Manejo de pico	Fuerza, agilidad	Bonos pasivos de combate.
Táctica	Liderazgo	Cualidades especiales.

HABILIDADES DINÁMICAS

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

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

para arrojar el doble de runas.

ESCALADA

Habilidad utilizada para subir a sitios difíciles. La escalada no es solamente aplicable a paredes verticales (que tendrían una dificultad alta), sino también a situaciones en la que hay que avanzar por terrenos abruptos de gran pendiente.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad, resistencia.

Mecánica de chequeos: Corresponde al Creador determinar la dificultad del chequeo. Puede servirle de guía la tabla 7.3 incluida en la sección "Uso de habilidades".

ESCAPISMO

Habilidad que sirve para liberarse de cuerdas o incluso grilletes, o en general de sujeción que impida el movimiento del cuerpo. No se refiere a escapar de una celda o de la vigilancia de ocho guardias.

Atributo relacionado: Agilidad.

Es cierto que me encargaron entrar en la prisión de Ramed para ejecutar a un condenado que podía hablar, y después escapé sin más. Puedes pensar que eso es sorprendente, pero también lo he hecho en Marnis, y créeme, eso sí que fue duro. En una prisión en la que todos son condenados a muerte no se andan con chiquitas. También me escapé de ahí. Se puede escapar de todas partes. Pero no esperes que te diga cómo. Si dejara de ser un secreto, ya no podría hacerlo.

-Raianfif, sicario oficial del estado de Harrassia.

Mecánica de chequeos: La dificultad depende del tipo de sujeción, tal y como aparece en la tabla 7.5.

Tabla 7.5: Dificultades para escapismo

Situación	Dificultad
Cuerdas débiles con nudos improvisados.	1
Cuerdas débiles, o cualquier cuerda con nudos improvisados.	2
Cuerdas normales.	3
Cuerdas robustas.	4
Cadenas y grilletes de baja calidad.	5
Cadenas y grilletes de buena calidad.	6
El personaje está en una posición incómoda.	+Variable

NADAR / BUCEAR

Esta habilidad se utiliza para superar retos que impliquen el desplazamiento de un personaje en un medio acuático.

La habilidad de nadar es muy poco practicada y puede poner en graves dificultades a los personajes que no la han entrenado, en especial si caen al agua durante un combate naval con una armadura puesta.

Atributos relacionados: Agilidad, resistencia.



Mecánica de chequeos: La dificultad viene determinada por la distancia y estado del agua según aparece en la tabla 7.6.

Tabla 7.6: Dificultades para nadar / bucear

Situación	Dificultad
El agua está tranquila.	2
El agua tiene oleaje.	3
El agua tiene oleaje fuerte.	4
El agua tiene oleaje muy fuerte.	5
Distancia entre 50 metros y 250 metros.	+1
Distancia entre 250 metros y 1 kilómetro.	+2
Distancia entre 1 kilómetro y 5 kilómetros.	+3
Distancia entre 5 kilómetros y 25 kilómetros.	+4
Distancia superior a 25 kilómetros.	+5
Incluye un tramo submarino.	+1 por cada 10 metros

RASTREO / CAZA

Habilidad que incluye los conocimientos necesarios para interpretar el comportamiento de la fauna a partir de las marcas que dejan en el entorno. Permite localizar animales o personas.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: La habilidad de rastreo permite localizar un objetivo. La dificultad viene determinada por el terreno, tal y como aparece en la tabla 7.7.

Tabla 7.7: Dificultad para rastreo

Situación	Dificultad
Suelo húmedo.	+0
Suelo seco.	+1
Suelo arenoso.	+2
Suelo rocoso.	+3
El entorno tiene poca vegetación.	+1
El entorno tiene muy poca vegetación.	+2
El entorno no tiene vegetación.	+3
Clima suave.	+1
Clima moderado.	+2
Clima hostil.	+3
Clima extremo.	+4
Tiempo pasado.	+1 por día

ROBO

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

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

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

Ejemplo: uso de robo

Denda, la ladrona, quiere hacerse con el monedero de un despistado noble. Este tiene una habilidad de detección pobre a nivel uno, aunque tiene una buena inteligencia (tres), por lo que la dificultad final es cuatro. Denda tiene una impresionante habilidad de cuatro. Su agilidad y su inteli-

gencia tienen el mismo valor (tres), lo que le garantiza un razonable éxito, por lo que no invierte aguante. ¡Pero para su sorpresa no obtiene ningún acierto! El resultado final es cuatro, por lo que fracasa y es descubierta.

Esta habilidad hace relación a la rapidez, precisión y astucia con la que se emplean las manos, por lo que puede utilizarse para otras tareas o intenciones que no sean robar. Por ejemplo es posible realizar juegos de manos o malabares.

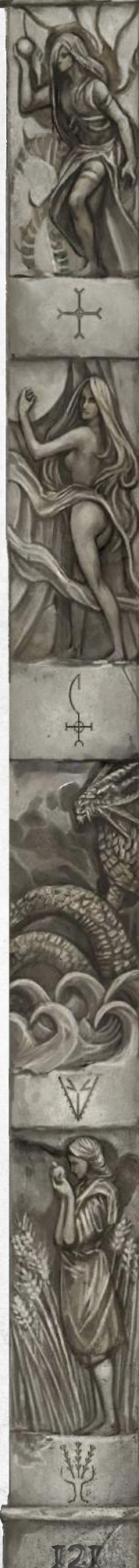
SIGILO

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

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

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

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



Ejemplo: uso de sigilo

Denda quiere entrar en un lugar vigilado por un guardia algo descuidado. Para determinar la dificultad es necesario sumar la habilidad de detección del guardia (uno) con su inteligencia (dos), lo que da un total de tres.

El jugador de Denda debe arrojar tantas runas como el menor entre la inteligencia de Denda (tres) y su agilidad (también tres). Arroja tres runas y obtiene un acierto, que sumado a su habilidad de sigilo (tres) da un total de cuatro, que es superior a la dificultad, por lo que tiene éxito y puede infiltrarse.

Es posible utilizar la habilidad de sigilo para entrar en un combate a escondidas y ocasionar terribles daños iniciales, y de hecho es una potente estrategia descrita en el capítulo dedicado al combate.

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

-Enseñanza de la novena cohorte.

HABILIDADES MECÁNICAS

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

Mecánica de chequeos: Estos chequeos se realizan de forma normal, con la salvedad de que es necesario tener en cuenta la calidad del instrumento utilizado. Si la dificultad del chequeo es superior a la calidad del instrumento, entonces la dificultad final se debe incrementar en la diferencia.

ABRIR CERRADURAS

Esta habilidad se emplea para alterar el estado de una cerradura, de abierto a cerrado o viceversa, sin contar con la llave apropiada y sin producirle daño alguno.

Las cerraduras son escasas en el mundo, pero los bienes más importantes suelen estar detrás de una. Esta capacidad es muy importante en personajes amigos de lo ajeno, pero también lo es en muchos aventureros que necesitan entrar, o más importante, salir de un lugar.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: En general es necesaria una tirada en la que se debe superar el nivel de la cerradura.

Ejemplo: uso de abrir cerraduras

Denda se enfrenta a una cerradura de nivel tres. Cuenta con un viejo juego de ganzúas de nivel uno con el que ha superado grandes dificultades en el pasado. Como el nivel de la cerradura es dos puntos superior al de la ganzúa, la dificultad se incrementa en dos puntos hasta un total de cinco.

Denda cuenta con una habilidad de cerrajería de tres, agilidad tres e inteligencia tres. Por lo que tirará tres runas (el menor de los atributos relacionados) y agregará tres al resultado. Como lo tiene difícil, ejerce su derecho de invertir un punto de aguante para doblar el número de runas. Obtiene tres aciertos, que sumado a su habilidad (tres) da un total de seis. Como tenía que superar la dificultad (cinco) ha tenido éxito. ¿Que secretos le aguardarán a partir de ese momento?

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 gustan más que lo de los gritos, la sangre y las mazas.

-Martillo, miembro de las bandas de Avamil.

HÍPICA

Habilidad que permite montar a caballo y manejarlo a voluntad.

Atributos relacionados: Agilidad, liderazgo.

Mecánica de chequeos: Son exigibles chequeos cuando el personaje quiere realizar tareas especiales o difíciles. Adicionalmente, cuando un personaje queda aturdido en combate debe realizar un chequeo con dificultad igual al daño recibido para mantenerse a lomo del corcel.

Se puede utilizar como guía la tabla 7.8 para determinar la dificultad de una maniobra.



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, sino en la costumbre y la memoria como pueblo, está la razón por la que nuestra hípica siempre será inferior.

-Atribuido a Graud Taunori, capitán dormenio.

Tabla 7.8: Dificultad para hípica

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

Ejemplo: uso de hípica

Adea Aglazor intenta escapar a caballo. Es un recorrido a galope (dificultad tres) por un terreno fuera de camino (sumar uno), para un total de dificultad cuatro. Su caballo es de nivel tres, por lo que la dificultad final se incrementa en la diferencia (uno), para un total de cinco. Adea cuenta con habilidad de hípica tres, y atributo de agilidad y liderazgo de tres y dos, respectivamente. Decide invertir un punto de aguante, ya que le va la vida en ello, para tirar el doble de runas (un total de cuatro). Obtiene tres aciertos, lo que sumado a su habilidad da seis. Supera el reto. ¿No son afortunados estos nobles dormenios?

También es posible realizar chequeos opuestos para discernir quién obtiene la victoria en una persecución. En este caso cada contendiente suma al resultado el nivel de su corcel.

Finalmente los personajes a caballo tienen cierta ventaja sobre oponentes a pie en combate. Si un personaje montado lucha contra un oponente de infantería, obtiene +1 a Impacto, Daño y Cobertura si le supera en iniciativa. También obtiene el mismo bono contra personajes montados a los que supere en habilidad de hípica y calidad del corcel. Adicionalmente un personaje a caballo que intente huir de oponentes a pie lo consigue automáticamente. Si intenta huir de oponentes montados, deberá realizar un chequeo opuesto de hípica en lugar de usar la mecánica habitual descrita en el capítulo de combate.

MEDICINA

Habilidad necesaria para curar tanto heridas como enfermedades.

Atributos relacionados: Inteligencia.

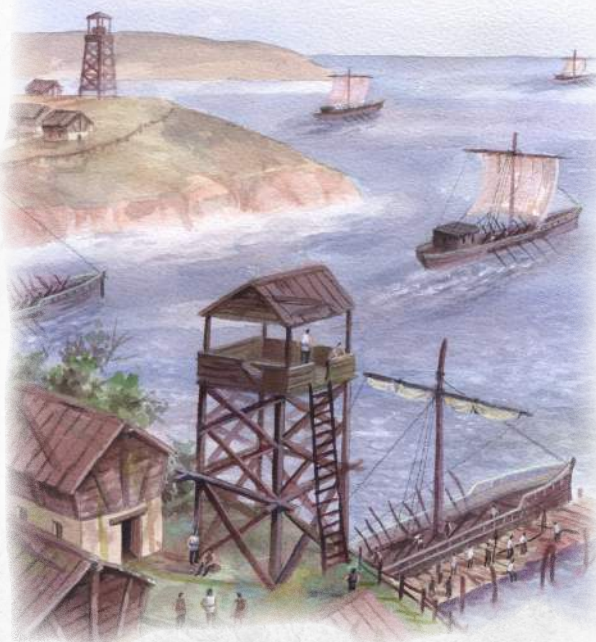
Mecánica de chequeos: La dificultad para efectuar primeros auxilios o cirugía está definida en la sección de combate.

Esta habilidad se puede utilizar como un conocimiento a la hora de diagnosticar enfermedades. En este caso corresponde al Creador determinar la dificultad basándose en la tabla 7.3.

NAVEGACIÓN

Esta habilidad contiene una buena cantidad de conocimientos de las tareas que se deben llevar a cabo para gobernar un barco. Esta habilidad solamente la utiliza el capitán del mismo.

Atributos relacionados: Inteligencia, liderazgo.



Ejemplo: uso de navegación

Ardrom se encuentra con que tras el abordaje de los piratas títricos no hay nadie capaz de dirigir el barco. Quiere poner rumbo a Harrassia, pero tiene dificultades. Aunque el viaje lleva un día y medio (dificultad dos), el barco está dañado (sumar uno) y la tripulación está incompleta a falta de un hombre (sumar uno), por lo que la dificultad total es cuatro. El barco es de nivel tres, por lo que la dificultad final se incrementa en un punto. La habilidad de navegación de Ardrom es dos. Sus atributos de inteligencia y liderazgo son dos y tres, respectivamente, por lo que tirará dos runas (el menor de ambos valores). Invierte un punto de aguante, así que tira el doble de runas. Obtiene dos aciertos, que sumados a la habilidad da un total de cuatro. No supera la dificultad, así que no logra gobernar el barco, y el Creador determinará lo que ocurre (sufre un motín, encalla en una isla desierta, llega a otro lugar...).

Existen otras circunstancias diferentes en las que se puede usar la navegación, normalmente para discernir el resultado en persecuciones navales. En este caso se debe realizar un chequeo opuesto en el que cada contendiente debe sumar al resultado el nivel del navío.

ORIENTACIÓN

Esta habilidad permite descubrir la posición y la ruta a partir de diversos elementos como pueden ser mapas, estrellas, musgo o elementos geográficos visuales. Esta habilidad es especialmente importante para personas que tienen que viajar, independientemente del medio de transporte.

La habilidad de orientación exige el uso de información del entorno en función a la cual se obtiene la posición y la ruta. Los seres humanos no pueden determinar su posición intuitivamente como sí hacen, por ejemplo, las palomas.

Mecánica de chequeos: Esta habilidad puede utilizarse para realizar un viaje. La tabla 7.9 se puede utilizar para determinar la dificultad para realizarlo.

Tabla 7.9: Dificultad para navegación

Situación	Dificultad
Viaje de menos de un día de duración.	1
Viaje de entre un día y dos días de duración.	2
Viaje de entre dos días y cuatro días de duración.	3
Viaje de entre cuatro días y ocho días de duración.	4
Viaje de entre ocho días y dieciséis días de duración.	5
El barco cuenta con baja tripulación.	+1 por cada persona de menos
El barco tiene daños relevantes.	+1 a +3

Atributo relacionado: Inteligencia.

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

Tabla 7.10: Dificultad para orientación

Situación	Dificultad
El personaje conoce perfectamente el lugar.	1
El personaje ha estado de forma asidua en el lugar.	2

El personaje ha estado alguna vez en el lugar.	3
El personaje apenas conoce el lugar.	4
El personaje no conoce el lugar.	5
Es posible localizar el norte (estrellas, elementos circundantes, musgo o similar).	-1

Normalmente es necesario contar con un mapa para utilizar esta habilidad. Siguiendo las reglas de las habilidades mecánicas, no contar con un mapa duplicará la dificultad.

Ejemplo: uso de orientación

Ardrom llega a una bifurcación no señalizada en su camino a Harrassia. Ha estado en el lugar, por lo que la dificultad base es tres. Dispone de un buen mapa de nivel dos por lo que se le incrementa la dificultad en la diferencia (uno), para un total de cuatro. Ardrom tiene la habilidad de orientación a nivel cuatro, y cuenta con inteligencia dos. Arroja dos runas y obtiene un acierto, que sumado al valor de su habilidad da un total de cinco. Como es superior a la dificultad, Ardrom conoce la ruta.

PESCA

Con esta habilidad se puede obtener alimento en ríos o mares. La pesca es un recurso más que utilizado a lo largo y ancho del mundo para proveer alimentación, aunque por desgracia la carne de pescado es muy perecedera.

Atributos relacionados: Agilidad, inteligencia.

Mecánica de chequeos: Se debe determinar la dificultad usando la tabla 7.11. Un éxito dará con suficiente pesca como para alimentar a un pequeño grupo durante un día.

Tabla 7.11: Dificultad para pesca

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

SUPERVIVENCIA

Esta habilidad incluye el conocimiento y pericia en los procesos relacionados con impedir la muerte en situaciones naturales a corto plazo. Un personaje con esta habilidad sabrá improvisar un refugio, encender un fuego y conseguir agua, pero no podrá utilizarla como sustituto de otras habilidades, como caza, recolección, pesca o orientación.

Atributo relacionado: Inteligencia.

Mecánica de chequeos: El Creador determina de forma subjetiva la dificultad de la situación, aunque puede tomar como guía la tabla 7.12. Esta habilidad puede emplearse para obtener una cantidad de agua mínima para un pequeño grupo, construir o encontrar un refugio apropiado, y hacer fuego. Un personaje en estas condiciones no se considerará a la intemperie a efectos del calcular los efectos del descanso.

Tabla 7.12: Dificultad para supervivencia

Situación	Dificultad
Condiciones normales	1
Condiciones difíciles	3
Condiciones extremas	5

Las tiradas de supervivencia suelen ser muy extremas. Un grupo que no tenga agua o que esté sometido a un clima extremo morirá irremisiblemente si no es rescatado o ayudado.

Ejemplo: uso de supervivencia

A Ardrom le ha atrapado una tormenta de arena. Debe conseguir un lugar en el que descansar o el mismo agotamiento de caminar acabará con él. El Creador dispone que las condiciones son duras (dificultad tres), pero Ardrom cuenta con útiles de supervivencia de nivel dos. Como la dificultad es un punto mayor al nivel de la herramienta, la dificultad final se incrementa en uno para un total cuatro. Ardrom cuenta con la habilidad de supervivencia a nivel tres, e inteligencia dos. Decide invertir punto de aguante para mejorar sus posibilidades, obteniendo dos aciertos, que sumados con el nivel de su habilidad da un total de cinco. Como es superior a la dificultad tiene éxito y puede sobrevivir a la tormenta.

HABILIDADES PRODUCTIVAS

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

Mecánica de chequeos: El Creador determina la dificultad basándose en la tabla 7.13.

Tabla 7.13: Dificultad para habilidades productivas

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

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

AGRICULTURA

Habilidad que permite hacer crecer cultivos de la tierra. Incluye tanto los conceptos mentales que capacitan a un hombre para tomar buenas decisiones, como los relacionados con la operativa física.

Atributos relacionados: Inteligencia, resistencia.



GANADERÍA

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

Atributos relacionados: Inteligencia, resistencia.

HERBOLARIA / RECOLECCIÓN

Esta habilidad permite disponer de frutos, setas y hierbas con varios propósitos, como alimentación, preparación de medicinas y de venenos.

Atributos relacionados: Resistencia, inteligencia.

Mecánica de chequeos: La dificultad viene impuesta por la frecuencia con la que crece la hierba, seta o fruto buscada en el lugar concreto en la estación del año concreta. También es posible realizar chequeos en búsqueda abierta, sin intención de encontrar alguna en particular.

La tabla 7.14 puede usarse como guía para búsqueda de plantas útiles.

Tabla 7.14: Dificultades para búsqueda de plantas

Situación	Dificultad
El suelo es levemente incorrecto.	+1
El suelo es incorrecto.	+2
El suelo es muy incorrecto.	+4
La temperatura es levemente incorrecta.	+1
La temperatura es incorrecta.	+2
La temperatura es muy incorrecta.	+4
La humedad es levemente incorrecta.	+1
La humedad es incorrecta.	+2
La humedad es muy incorrecta.	+4
La estación es incorrecta.	+2
La estación es opuesta.	+4
Se dispone de menos de media hora.	+1
Se dispone de menos de diez minutos.	+2
Se dispone de menos de un minuto.	+4

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

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

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

HABILIDADES SOCIALES

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

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

Argalesa: En el lado norte de ciertos árboles es fácil encontrar el mejor arbusto utilizado para preparados contra ciertas enfermedades. Su terreno idóneo son los lugares fríos de suelo seco. Su estación de recogida es tanto la primavera como el otoño.

Ejemplo: uso de herbolaria

Dendaa se encuentra en un apuro: Ardrom ha sufrido una herida y deben descansar. Cree que será bueno para ambos conseguir algo de nantio. Se encuentran en Harrassia, cerca de la frontera con Dormenia, donde el terreno no es del todo inadecuado. Es primavera, por lo que la estación es incorrecta (sumar uno). El suelo es demasiado seco (sumar dos) y la humedad es incorrecta (sumar dos), para una dificultad total de cinco. Denda es experimentada en la materia (herbolaria tres). Su inteligencia es tres y su resistencia dos, por lo que arroja dos runas (el menor de ambos) y obtiene dos aciertos, para un total de cinco. No supera la dificultad, por lo que es un fracaso. Parece que ambos van a pasar un mal rato.

MINERÍA

Habilidad que permite el excavado de túneles y la prospección minera de forma segura. Se aplica a minas subterráneas y a cielo abierto, normalmente con la intención de obtener metales destinados a la fabricación de objetos, y piedra destinada a la construcción.

Atributos relacionados: Resistencia, inteligencia.

Mecánica de chequeos: A diferencia de las habilidades de agricultura y ganadería, minería sí tiene un uso en partida, y es el de cavar túneles o fosos. El Creador debe determinar la dificultad basándose en la tabla 7.3.

Soy consciente de que extraer acero en la región de Medea y en cualquier lugar de Dormenia es mucho más caro que comprarlo directamente a Harrassia. Seguramente sea más caro que comprárselo a los gunears... 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 únicamente para influir en las decisiones o emociones de otros personajes.

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

DISFRACES

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

Atributos relacionados: Liderazgo, agilidad.

Mecánica de chequeos: La dificultad de este chequeo es la habilidad de detección de los objetivos sumada a su inteligencia. Se pueden aplicar los añadidos a la dificultad que aparecen en la tabla 7.15.

Tabla 7.15: Añadidos a la dificultad para disfraces

Situación	Dificultad
Disfraz inadecuado.	+1
Otra sociedad.	+1
Otra etnia.	+2
Otro género.	+3
No se dispone de tiempo.	+3

DOCENCIA

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

Atributos relacionados: Liderazgo, inteligencia.

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

ENGAÑAR

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

Atributo relacionado: Liderazgo.

Mecánica de chequeos: La dificultad es la habilidad de detección del objetivo sumada a su inteligencia.

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

También es posible utilizar la habilidad de engañar para obtener dinero mendigando en las calles.

Mecánica de chequeos: Mendigar durante una hora en un lugar concurrido sin mucha competencia producirá al personaje leves cantidades de dinero. Es posible realizar una tirada de mendigar por hora. La tabla 7.16 sirve como guía para establecer la dificultad.

Tabla 7.16: Dificultad para mendigar

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

El personaje obtendrá ganancias si tiene éxito, por cada punto por encima de la dificultad. En la tabla 7.17 se establecen las divisas adecuadas por cada éxito.

Tabla 7.17: Divisas adecuadas para mendigar

Lugar	Ganancias
Dormenia.	Una labrega.
Harrassia.	10 dineros.
Tirtie*.	1 nuzo.
Unión gunear**.	Una moneda de acero.

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

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



INTERPRETACIÓN

Esta habilidad se utiliza en los teatros y otros lugares similares. Permite representar obras más o menos complicadas de diversas artes, y emocionar al público asistente.

Atributos relacionados: Agilidad, liderazgo.

Mecánica de chequeos: La dificultad estriba en hacer una interpretación adecuada para el público en concreto. Se puede utilizar la tabla 7.18 como guía para determinar la dificultad.

Tabla 7.18: Dificultad para interpretación

Situación	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 conoce suficientemente la obra.	+Variable
El público es hostil.	+1

SEDUCIR

Esta habilidad se refiere al uso creativo del cuerpo y las palabras para incitar a la sexualidad, y permite conseguir, entre otras cosas, información del seducido.

Atributos relacionados: Liderazgo.

Mecánica de chequeos: Corresponde al Creador de la partida decidir el grado de implicación de las actitudes sexuales en el ámbito de su partida. Tanto las dificultades como lo que se puede seguir en cada situación dependen completamente de su criterio.

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

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

HABILIDADES CREATIVAS

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

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

A la hora de crear un objeto, el fabricante habrá de reunir las materias primas necesarias, disponer de las herramientas de trabajo adecuadas, y realizar una tirada de la habilidad. Este acto lleva más tiempo del normal (incluso días, meses o años) y no está implicado el cansancio en el mismo sentido que en el resto de las habilidades, por ello supone una excepción en la forma en la que se realizan los chequeos. En primer lugar el fabricante debe invertir un punto de motivación. Después realiza el chequeo de la habilidad creativa con la particularidad de que no puede invertir aguante para arrojar runas adicionales. Debe comparar el resultado obtenido con la tabla 7.19 para conocer la calidad del objeto resultante. En ningún caso puede ser superior a la las materias primas o las herramientas utilizadas.

Tabla 7.19: Resultados en chequeos creativos

Resultado	Calidad
0 ó 1	0
2 ó 3	1
4 ó 5	2
6 ó 7	3
8 ó 9	4
10 ó más	5

Utilizar habilidades creativas para fabricar objetos consume tiempo y esfuerzo, por lo que es necesario invertir un punto de motivación antes de realizar un chequeo. Esto está detallado en el apéndice I: Jugando rol.

Ejemplo: creación de un objeto

Pese a que Ardrom originalmente era un simple soldado de infantería, a lo largo de su dilatada vida ha aprendido bastante peletería y quiere fabricarse un peto de cuero a partir de una pieza de cuero de muy buena calidad (nivel tres). Realiza los trabajos en unas instalaciones de un artesano al que ayudó en el pasado, de nivel dos.

ESPADA NEGRA

Ardrom invierte un punto de motivación y realiza un único chequeo en el que arroja tantas runas como el atributo relacionado (dos) y suma el nivel de su habilidad (cuatro). Obtiene dos aciertos, lo que sumado a su habilidad da un total de seis. Esto le garantizaría una excelente armadura de nivel tres, pero como las instalaciones son solamente de nivel dos, el nivel final de su creación es dos.

También es posible utilizar las habilidades creativas para reparar objetos dañados. En este caso debe utilizarse como una habilidad mecánica, no como una creativa. La dificultad es el nivel de objeto, pero si las instalaciones son de inferior nivel entonces se debe incrementar la dificultad en la diferencia. Es necesario, en cualquier caso, contar con al menos unas instalaciones improvisadas (nivel cero).

Ejemplo: reparación de un objeto

La espada de Ardrom de buena calidad (nivel dos) ha sufrido daños durante un combate, y quiere arreglarla en una forja de un puesto avanzado (nivel uno). Como el nivel de la forja es inferior al nivel del arma, este último se incrementa en la diferencia a efectos de determinar la dificultad, para un total de tres.

Ardrom tiene nociones de forja (nivel dos), y cuenta con resistencia tres e inteligencia dos, por lo que arrojará dos runas (el menor de ambos). Decide invertir un punto de aguante para lanzar el doble de runas (cuatro). Obtiene dos aciertos, que sumados a su habilidad dan un total de cuatro, que es superior a la dificultad.

Ardrom podrá contar con su espada a pleno rendimiento en la siguiente batalla.

ARTES

Habilidad necesaria para crear composiciones musicales, poemas, cuadros, tapices y esculturas entre otras. El resultado de un chequeo de esta habilidad establece la calidad de la obra. Corresponde al Creador y los jugadores determinar si el resultado es una obra de arte o una práctica de artesanía.

Atributos relacionados: Inteligencia.

CARPINTERÍA

Habilidad relativa a la creación de instrumentos o muebles de madera.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Objetos necesarios: Madera, taller.

Productos: Arcos, porras, vigas, muebles e instrumentos.

CARTOGRAFÍA

Habilidad que permite confeccionar mapas de zonas que forzosamente el personaje debe conocer

bien. El diseño de mapas es realmente sofisticado y requiere de un estudio debidamente equipado. La creación de mapas puede llevar una cantidad arbitraria de tiempo en función al tamaño del lugar que se quiere cartografiar.

Atributos relacionados: Inteligencia.

Objetos necesarios: Papel y tinta, y un estudio bien equipado.

Productos: Mapas.

COCINA

Facultad de convertir ingredientes en platos adecuados a unas circunstancias sociales.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Objetos necesarios: Alimentos, cocina.

Productos: Platos cocinados.

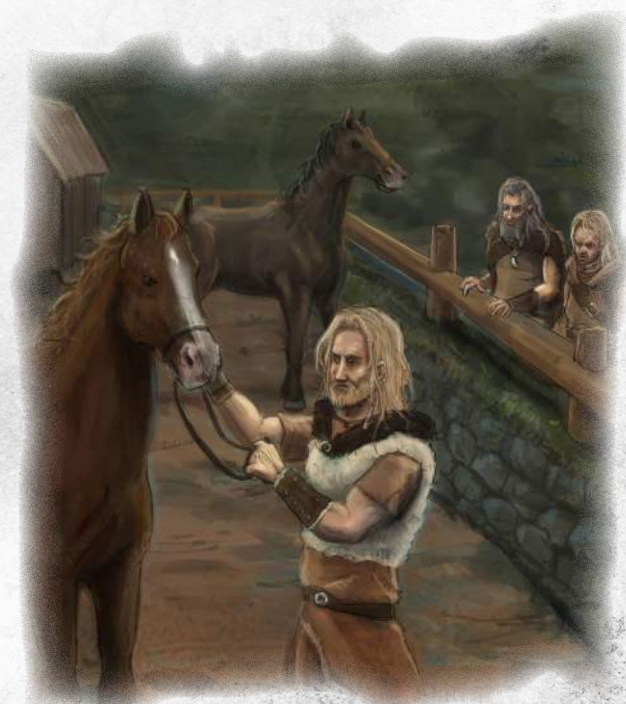
ENTRENAR ANIMALES

Habilidad que permite convertir animales no entrenados en perros de caza, caballos de guerra, bisontes de carga o en general seres útiles para realizar alguna tarea. Los especialistas en esta habilidad están muy bien valorados.

Atributos relacionados: Inteligencia, liderazgo.

Objetos necesarios: Establos o lugar de entrenamiento, animales no entrenados.

Productos: Animales entrenados.



Los animales se consideran como objetos (no como fichas de personaje) cuando estos son utilizados en una habilidad mecánica, como en el caso de hípica.

Si se desea utilizar un animal para otra tarea que requiera sus atributos físicos (como combatir) el nivel del animal se podrá utilizar para determinar el grado de obediencia para cumplir la tarea. Corresponde al Creador en estos casos determinar si es suficiente.

En ningún caso se puede entrenar a un animal para hacer algo que lógicamente no puede hacer. Por ejemplo es imposible entrenar cuervos para que lleven mensajes.

Tabla 7.20: Materiales en monedas

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

FALSIFICAR

Capacidad de duplicar objetos como contratos, papel moneda, firmas, documentos oficiales e incluso obras de arte, o aplicar otras técnicas para crear monedas falsas.

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Mecánica de chequeos: Existen tres técnicas que permiten crear falsificaciones. En cualquiera de ellas se realizará un chequeo creativo (no se puede invertir aguante). El resultado indica el nivel de la falsificación. Los personajes con habilidad de finanzas o falsificación distinguirán las falsificaciones de inferior calidad de forma automática.

La primera de las técnicas consiste en crear un duplicado exacto de una moneda o documento cuyo valor no se basa en el material con el que están hechos, como por ejemplo las monedas de barro tírticas, los billetes harrassianos, o incluso los cheques dormenios. Falsificar este tipo de documentos tiene un penalizador que depende de cada uno de ellos, como lista la tabla 7.20. Este se aplicará a la calidad final, pudiendo ser nula o negativa, considerándose un fracaso evidente.

La segunda técnica se aplica para falsificar moneda cuyo valor se basa en el metal del que está fabricada. Por ejemplo, es posible fundir el oro de las coronas dormenias, realizar una aleación con metales más baratos, y volver a crear coronas con el metal conseguido. En este proceso por cada diez monedas auténticas invertidas se conseguirán once falsas. Es tremendamente arriesgado, pero puede realizarse con cualquier moneda de valor basado en el metal pudiendo conseguirse un alto beneficio.

La tercera técnica se aplica para falsificar monedas cuyo valor está relacionado con los metales con los que está fabricado, pero no de una forma proporcional. Este es el caso de la moneda de cinco escudos, que tan solo tiene veinte gramos de plata, mientras que la moneda de un escudo tiene nueve gramos de plata. Es posible coger once monedas de un escudo, fundir sus noventa y nueve gramos de plata y fabricar cinco monedas de cinco escudos, consiguiendo en el proceso veinticinco escudos falsos. Este proceso normalmente es posible con monedas de bajo o medio valor, y solamente dormenias.

FORJA

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

Atributos relacionados: Inteligencia y resistencia.

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

Productos: Armas, armaduras y otros objetos de metal.

PELETERÍA

Habilidad necesaria para fabricar instrumentos o armaduras de cuero. Aunque no son profesionales tan reputados como los herreros la mayoría de armaduras del mundo son de cuero.

Atributos relacionados: Inteligencia, agilidad.

Objetos necesarios: Cuero, peletería.

Productos: Armaduras de cuero e instrumentos.

QUÍMICA

Habilidad necesaria para crear diferentes sustancias. No cubre la obtención de las materias primas, que normalmente se obtienen de las plantas mediante la habilidad de recolección, pero sí los métodos de extracción de los principios activos de estas.

Atributos relacionados: Inteligencia, agilidad.

Objetos necesarios: Hierbas, laboratorio.

Productos: Venenos y otras sustancias.

SASTRERÍA

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

Atributos relacionados: Inteligencia y agilidad.

Objetos necesarios: Tela, sastrería.

Productos: Ropa y complementos de tela.

CONOCIMIENTOS

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

Mecánica de chequeos: Siempre se realizan con inteligencia. Muchos de estos chequeos serán opuestos. El Creador determina la dificultad en los que no lo sean, basándose en la tabla 7.3.

El atributo relacionado para todos los conocimientos es la inteligencia.

En sus chequeos se aplican todas las reglas aparecidas en este capítulo. Se arrojan tantas runas como la inteligencia. El personaje puede invertir un punto de aguante para arrojar el doble de runas.

Técnicamente cualquier habilidad puede ser utilizada en un chequeo de conocimiento, bien sea en una situación en la que al personaje le pregunten alguna cuestión relativa a esa habilidad, o cuando discute con otro personaje.

CIENCIAS TEÓRICAS

Aunque no es imposible encontrar tratados de física, matemáticas o astronomía en Eridie, Dornenia 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.

CRIPTOGRAFÍA

Habilidad que permite descifrar documentos cifrados con los métodos utilizados por sociedades secretas, organismos militares y otros colectivos. Incluye el conocimiento y experiencia sobre los códigos empleados en los distintos países. En el mundo de Espada Negra los métodos de criptografía son muy variados, pero por lo general muy inocentes. Ciertas sociedades se las han arreglado para desarrollar ingeniosos métodos de esconder la información, pero estos se basan más en conocer el método concreto (ciertas cosas significan otras, o mirar las letras concretas dentro de un texto) que en desarrollar un método matemático en sí. Por ello la experiencia y el conocimiento en este caso son más trascendentes que un análisis moderno.

Mecánica de chequeos: el Creador debe determinar la dificultad de descifrar un documento basándose en la tabla 7.3.



Esta habilidad no es necesaria para cifrar un documento, lo cual es una acción trivial consistente en ponerse de acuerdo con el destinatario. Se refiere a los códigos empleados por sociedades de cierto tamaño, y que deben conocer varios de sus miembros.

El uso de códigos matemáticos avanzados no está cubierto por esta habilidad, dado que los teoremas aplicables no han sido descubiertos. En cualquier caso entrarían en el terreno de la habilidad "Ciencias teóricas".

DETECCIÓN

Habilidad que permite percibir aquello que está oculto. Sirve tanto para encontrar personas que están intentando usar la habilidad de sigilo como para evitar ser robado o engañado, pero también para encontrar pistas, pruebas o indicios.

Mecánica de chequeos: La habilidad de detección se utiliza en general de forma pasiva puesto que sería ridículo indicar a un jugador que debe hacer un chequeo de percepción, pues inmediatamente sería consciente de que ha ocurrido algo, aunque fracasara. Los chequeos con objetivo de robarle, engañarle o pasar desapercibido ante él tienen una dificultad igual a su valor en la habilidad sumada a su inteligencia. Por ejemplo, si Ardrom tiene detección tres e inteligencia dos la dificultad para robarle o mentirle es cinco.

Puede haber, no obstante, situaciones en las que el personaje realiza una labor de detección activa. Es el caso de que busque indicios de recovecos escondidos en una habitación o pruebas en un asesinato. En este caso el Creador debe determinar la dificultad basándose en la tabla 7.3.

FINANZAS

Habilidad que permite un buen manejo económico, incluyendo el conocimiento de lo que cuestan los bienes y servicios en distintos lugares, la capacidad de regateo, o incluso la comprensión de la economía a nivel nacional, además de reconocer falsificaciones.

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

Esta habilidad se puede utilizar como una habilidad social para obtener un mejor precio de un

artículo. Es necesario un chequeo opuesto con el vendedor. En caso de que el comprador obtenga un resultado mayor, el precio de venta se ajustará al precio al que el vendedor obtuvo el producto siguiendo la tabla 7.21. En el mundo de Espada Negra los mercaderes tienen unos márgenes de beneficios bastante aceptables, así que el posible ahorro es considerable.

Tabla 7.21: Ahorro en negociación

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

Esta habilidad puede utilizarse para buscar objetos de buena calidad en el mercado. En este caso el personaje puede invertir un punto de motivación. Después debe realizar un chequeo creativo (ver habilidades creativas) El resultado obtenido en la tabla 7.19 (Resultados en chequeos creativos) determina la calidad máxima del objeto encontrado, todo ello supeditado a que exista un artículo de esa calidad en la región. Después tendrá que pagarlo.



HISTORIA

Habilidad que permite conocer los eventos del pasado, o reconocer símbolos. Da lugar a una comprensión global del mundo, por lo que no es necesario adquirir diferentes habilidades para saber de varias épocas o lugares.

Mecánica de chequeos: Se realiza un chequeo cuando un jugador quiere acceder a conocimiento que su personaje tiene o puede obtener mediante deducción o investigación. El Creador determina la dificultad usando como guía la tabla 7.22.

Tabla 7.22: Dificultad para historia

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
Ocurrido más de cien años atrás.	+4
Trascendente para todas las naciones.	+0
Trascendente para solo una nación.	+1
Trascendente para solo una provincia.	+2
Trascendente para solo una ciudad o comunidad menor.	+3
El hecho es muy general.	+0
El hecho es general.	+1
El hecho es concreto.	+2
El hecho es específico.	+3
El personaje conoce poco la nación relativa al suceso.	+2

Ejemplo: uso de historia

Ardrom encuentra un mapa que hace referencia a la espada de un general participante en una batalla que ocurrió entre los sarios y la ciudad de Harrassia ochenta años atrás. La dificultad para esta tirada se ve modificada porque ocurrió ochenta años atrás (sumar tres), fue trascendente para toda la nación (sumar uno), y se trata de un hecho concreto pues hace referencia a un general no del todo famoso (sumar dos). El total de la dificultad es seis.

Ardrom tiene conocimiento de historia a nivel cuatro, y puntuación de inteligencia dos. Arroja dos runas y obtiene dos aciertos, para un total de seis. Como no es mayor que la dificultad, no tiene conocimiento del general en cuestión, ¡pero sin duda sabe que la guerra ocurrió!

También es posible utilizar esta habilidad para reconocer los símbolos que identifican familias, unidades militares, organizaciones religiosas e in-

cluso gremios. En el mundo de Espada Negra casi todo tiene un símbolo, y saber interpretar sus orígenes puede agilizar una investigación.

Mecánica de chequeos: Cuando se da una circunstancia en la que un personaje puede conocer un símbolo o no, este realiza un chequeo de historia usando como guía para la dificultad la tabla 7.23.

Tabla 7.23: Dificultad para chequeos de heráldica

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

Ejemplo: uso de historia

Ardrom anda detrás del tesoro de los sarios, pero parece ser que hay alguien que ha estado haciendo preguntas antes que él. Un mendigo le cuenta que vio en su bombre 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 Car-sij de Raad Saak. Así pues es el símbolo de una pequeña organización o escisión (sumar tres) que dejó de ejercer hace unos pocos años (sumar uno), por lo que la dificultad total es cuatro. Ardrom tiene historia cuatro e inteligencia dos. Arroja dos runas y no obtiene ningún acierto, para un total de cuatro. Fracasa por los pelos: tendrá que consultar a un especialista para averiguar quiénes se le están adelantando.

Es posible invertir un punto de aguante para arrojar runas adicionales en los chequeos de historia. Esto no debe interpretarse como que el personaje apriete los puños y piense con intensidad, sino como que dedica un tiempo a reflexionar (y documentarse, si es necesario) tratando de hilar las piezas que le puedan llevar a comprender los hechos implicados.

INGENIERÍA

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

Atributo relacionado: Inteligencia.

Es posible utilizar la habilidad de ingeniería como una habilidad creativa para hacer construcciones necesarias para utilizar con otras habilidades creativas, como una forja, una serrería, una granja, una mina, un taller, un templo, una vivienda u otra cualquiera. Este tipo de obras son muy caras, implican a muchas personas y exigen materias primas en gran cantidad.

Tabla 7.24: Exigencias en construcciones

Nivel	Tiempo mínimo	Materia prima	Peones
0	5 días	2.000 kilos	2
1	1 mes	10.000 kilos	10
2	5 meses	50.000 kilos	50
3	2 años	250.000 kilos	250
4	10 años	1.250.000 kilos	1250
5	50 años	6.250.000 kilos	6250

Ejemplo: uso de ingeniería

Herián Taunori es un soldado ascendido que ha alcanzado el nivel de noble gracias a sus méritos de guerra. Le ha sido encomendado el cuidado de una marca en la que quiere construir una forja de nivel tres. Esto es una obra de gran tamaño que permitirá construir armas y armaduras que harán mejorar a la caballería de la provincia entera.

En primer lugar debe obtener un contrato para conseguir la piedra. Si observamos la tabla de precios del año 472 veremos que el coste medio de la piedra en Dormenia es de tres escudos por cada 100 kilos de piedra. Si miramos la tabla veremos que le hacen falta 250.000 kilos, para un total de setenta y cinco coronas en materias primas. En este caso es afortunado de que las minas y canteras son frecuentes en la región y no tiene que pagar costes adicionales por el transporte.

En segundo lugar observamos que son necesarios doscientos cincuenta trabajadores durante dos años. Esto es así

porque la construcción no es una obra cualquiera: como se ha dicho probablemente dotará a la provincia de un valor único en todo el país.

El coste de un obrero en Dormenia es de ocho lábregas por día. Si tenemos en cuenta que harán falta doscientas cincuenta obreros durante dos años, el total en mano de obra será de unas ciento cuarenta y seis coronas.

Herián necesita doscientas veintiuna coronas para llevar a cabo su ambicioso proyecto, cantidad que seguramente no pueda afrontar.

Para colmo de males, aunque lo consiga, aún tiene que contratar a un buen ingeniero que realizará una única tirada de ingeniería el último día de esta obra. ¿No sería una burla del destino si este no consiguiera el resultado de 6 necesario?

LEYES

Habilidad que permite utilizar la legislación de los distintos lugares. Necesaria para participar de forma efectiva en pleitos o en general para manejar una situación contra las autoridades, como pueda ser ante la guardia, o para manejar la burocracia o incluso para amedrentar a un oponente.

Mecánica de chequeos: Esta habilidad suele utilizarse con chequeos opuestos. En este sentido cada uno de los participantes realiza un chequeo y se comparan los resultados. Se lleva "la razón" el que obtiene el mejor resultado. Esto no significa en absoluto que el vencedor vaya a conseguir lo que quiera: puede ser que explique al guardia que está efectuando una detención ilegal, pero que a este le dé igual porque simplemente esté obedeciendo órdenes.



Ejemplo: uso de leyes

Denda ha sido detenida acusada de robo. Ardrom ha contratado a un muy buen abogado (leyes cuatro, inteligencia tres), sin duda mejor que el fiscal (leyes tres, inteligencia dos), y aquel primero va a argumentar que las pruebas en contra de Denda se consiguieron de forma ilegal. Arroja tantas runas como su inteligencia (tres) y obtiene dos aciertos a lo que añade su habilidad en leyes (cuatro) para un resultado total de seis. El fiscal arroja dos runas obteniendo un éxito, para un total de cuatro. El abogado de Ardrom ha conseguido dos puntos más, por lo que al Creador le corresponde decidir si es suficiente para convencer al juez.

HABILIDADES SOBRENATURALES

Aquellas que están implicadas en el lanzamiento de poderes.

CONCENTRACIÓN

Habilidad que permite al personaje proyectar su percepción al reino de las energías sobrenaturales. Permite lanzar rápidamente poderes en combate. Además por cada nivel en la habilidad el personaje puede adquirir una cualidad de su elección de las incluidas a continuación.

Atributos relacionados: Defensa.

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 este listado. Si es tu primer personaje y no quieres complicarte, puedes saltarla también: ninguna profesión permite acceder a ella.

Cualidades de concentración

Percepción sobrenatural

El personaje percibe las energías cercanas, así como las esferas. Es necesario realizar un chequeo de defensa con concentración de dificultad igual al escudo sobrenatural de cada objetivo. Si se tiene éxito, el personaje conoce la presencia y posición relativa de cada objetivo, su nivel de energía y de sus afecciones sobrenaturales. Por cada punto por encima de la dificultad conoce también una esfera de cada uno.

Plenitud sobrenatural

A efectos de lanzar poderes sobrenaturales, la potencia del personaje aumenta en uno por cada cuatro niveles en la esfera correspondiente.

Equilibrio sobrenatural

El personaje arroja una runa adicional en sus chequeos para resistir el caos por cada dos puntos de energía en su posesión.

Desconcentración

El personaje puede elegir restar puntos de concentración a un personaje después de haber atacado o realizado acción equivalente, contra un objetivo cuyo escudo sobrenatural sea inferior al suyo. El objetivo pierde tantos puntos de concentración como la diferencia. El personaje que desconcentra no puede concentrarse ese turno.

Concentración grupal

El personaje puede añadir concentración a otro en lugar de a sí mismo, siguiendo la mecánica habitual. La cantidad, no obstante, es igual a la defensa del personaje. Un personaje no puede recibir por turno más puntos de concentración de diferentes fuentes que su propio liderazgo.

Adaptabilidad sobrenatural

El personaje es capaz de lanzar poderes más adaptados a las circunstancias de cada momento. Hasta tantas veces como su potencia el personaje puede trasladar puntos de lanzamiento de poder de un parámetro a otro, en tanto que ambos incluyan la misma variable (Nivel, Potencia).

Poder permanente

El personaje puede lanzar uno de sus poderes con duración para que esta sea permanente. El tiempo de lanzamiento será de un día completo en el que el personaje no hace nada más que centrarse en el proceso, haciendo imposible su lanzamiento en combate o incluso en partida. El único objetivo posible para el poder es el propio lanzador. No se podrá alterar el valor de los parámetros del poder mediante adaptabilidad sobrenatural u otro medio. Finalmente la intensidad no podrá ser en ningún caso superior a la mitad del nivel del poder lanzado (redondeado hacia abajo), fuera cual fuera su valor original. El poder permanece lanzado en el personaje siempre que este tenga al menos tanta energía como el nivel del poder. Si su nivel de energía decae por debajo de esa cantidad, el poder se disipa como si su duración hubiera concluido. Este lanzamiento del poder no ocupa un puesto de concentración parcial ni se disipa si el personaje queda inconsciente, aunque el personaje no puede tener más poderes permanentes que su propia extensión.

Lanzamiento contextual

Antes de lanzar un poder, el personaje puede gastar un punto de iniciativa. En ese caso puede atacar de forma normal, como si no fuese a lanzar el poder.

ESFERA (VARIAS)

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

Es necesario adquirir esta habilidad una vez por cada esfera.

Atributos relacionados: Potencia.

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

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

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

RITOS

Permite obtener energía necesaria para utilizar aptitudes sobrenaturales. Se refiere a las acciones que permiten una relación real con los dioses. Incluye tanto lo necesario para ritos comunitarios como para rezos individuales.

Atributos relacionados: Extensión.

Mecánica de chequeos: Es necesario invertir un punto de motivación para realizar un chequeo por rezos individuales. No se puede invertir aguante en este chequeo. La dificultad es su puntuación de energía en el momento previo al chequeo. Si se tiene éxito, el personaje gana un punto de energía.

Las tiradas de ritos normalmente no se pueden realizar durante una partida, y como todas las habilidades que implican el paso del tiempo, consume un punto de motivación por chequeo. Esto está detallado en el apéndice I: Jugando rol.

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



HABILIDADES DE COMBATE

Son aquellas que alteran las cualidades y mecanismos implicados en peleas, escaramuzas o batallas. No se suelen realizar chequeos de estas habilidades. Se dividen en dos grupos:

El primer grupo de habilidades de combate son aquellas que definen la pericia con los distintos tipos de armas. Contar con estas habilidades en un nivel u otro aporta algunos bonos a las cualidades cuando el personaje porta dichas armas. En la tabla 7.25 se detallan los efectos de las distintas habilidades de manejo de armas en función al nivel en cada una de ellas.

Esta habilidad debe adquirirse de forma separada para cada tipo de arma, que son: espadas, hachas, mazas, manguales, lanzas, alabardas, y picos.

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

En las tablas, los bonos positivos son acumulativos, no así los negativos que solamente se aplican por no disponer de habilidad de manejo en absoluto.

El segundo grupo de habilidades de combate son aquellas que garantizan opciones adicionales conocidas como "Cualidades especiales". Se trata de la habilidad en los distintos estilos de combate (con una mano, a dos manos, con dos armas, con escudo, con armas de proyectiles y con armas arrojadas) y táctica.

COMBATE A DOS MANOS

Define la competencia de un personaje cuando este tiene una única arma de cuerpo a cuerpo que empuña ocupando ambas manos, para lo que debe pesar más que la mitad de su carga en manos total. Los personajes que combaten con armas a dos manos tienden a causar mucho daño. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial del siguiente listado.

Atributo relacionado: Fuerza.



Cualidades especiales de combate a dos manos

Combate experto a dos manos

El personaje puede arrojar dos runas adicionales en sus tiradas de daño cuando invierte un punto de aguante.

Combate arrojado a dos manos

Una vez por turno el personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para arrojar tantas runas adicionales en la tirada de daño como su fuerza menos dos (con un mínimo de cero) contra un oponente con menor iniciativa.

Combate destructivo a dos manos

Los personajes a los que este cause daño pierden un punto de iniciativa.

Combate dañino a dos manos

Si el personaje aturde a un personaje con inferior iniciativa este pierde tres puntos de iniciativa además.

Combate múltiple a dos manos

Si el personaje invierte un punto de aguante en evitar el daño, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra tantos ataques ese turno como su resistencia.

Combate reactivo a dos manos

El personaje puede gastar un punto adicional de aguante en la tirada de evitar el daño contra oponentes a los que supere en iniciativa, pero reduce su iniciativa en un punto. No se apila con combate múltiple.

Combate desequilibrante a dos manos

Los oponentes que gasten aguante en evitar el daño que les causa este pierden un punto de iniciativa.

Combate compensado a dos manos

El personaje puede elegir tirar una runa adicional en su tirada de impacto contra oponentes con inferior iniciativa.

COMBATE CON ARMAS ARROJADAS

Define la competencia de un personaje cuando este arroja un arma. Los personajes que saben arrojar armas pueden aprovechar excepcionalmente momentos del combate en los que están en ventaja de iniciativa. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial del siguiente listado.

Atributos relacionados: Agilidad, Fuerza.

Cualidades especiales de combate con armas arrojadas

Lanzamiento

El personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para arrojar una de sus armas contra un oponente al que supere en iniciativa, antes de los ataques normales del personaje. Se produce un ataque con el arma arrojada, en el que no puede

gastar aguante en la tirada de impacto ni de daño. El arma lanzada no puede pesar más de una cuarta parte de la carga en manos. Esto no impide el ataque normal.

Lanzamiento meditado

Si el personaje es el que más iniciativa tiene excluyendo a sus aliados no necesita reducir su iniciativa para realizar un lanzamiento.

Lanzamiento descompensado

El personaje puede lanzar mediante la cualidad especial “lanzamiento” cualquier arma que pese menos que su peso mano. Si obra de esta forma (superando la limitación de peso impuesta por esa cualidad) no puede invertir aguante en su tirada de impacto y daño de su ataque normal.

Lanzador violento

El personaje puede gastar un punto de aguante para añadir su fuerza al número de runas arrojadas en la tirada de daño cuando efectúa la cualidad especial “lanzamiento”.

Lanzador preciso

El personaje puede gastar un punto de aguante para añadir su agilidad al número de runas arrojadas en la tirada de impacto cuando efectúa la cualidad especial “lanzamiento”.

Lanzamiento descubridor

Si el personaje causa daño al oponente con un arma arrojada puede gastar un punto de aguante extra en una tirada a su elección ese turno contra ese personaje.

Lanzamiento brutal

Cuando el personaje causa al menos un punto de daño en la armadura de un objetivo mediante la cualidad especial “Lanzamiento”, el objetivo sufre un punto de daño en carne. Cuenta como un impacto diferente a efectos de determinar el aturdimiento.

Es imposible que un personaje tenga una configuración de armas que le permita estar en más de una forma de guardia. La única excepción es “Combate con armas arrojadas”, que es compatible con todas las demás.

COMBATE CON ARMAS DE PROYECTILES

Define la competencia de un personaje cuando este arroja un proyectil mediante un arma. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial del siguiente listado.

Atributos relacionados: Agilidad, Fuerza.

Cualidades especiales de combate con armas de proyectiles

Disparo apuntado

El personaje puede reducirse su iniciativa en cualquier valor no superior a su agilidad para sumar esta cantidad a su impacto durante ese turno si su iniciativa sigue siendo mayor que la del objetivo de su ataque.

Combate lejano

El personaje puede invertir un punto de aguante adicional en la tirada de evitar el impacto contra oponentes a los que supere en iniciativa. Pierde un punto de iniciativa cada vez que lo hace. No puede usarse cuando se está recibiendo un golpe fruto de un uso de “Combate conjunto” (cualidad especial de “Táctica”).

Combate conjunto con proyectiles

Cuando el personaje realiza la habilidad de “Combate conjunto” (Cualidad especial de “Táctica”) para evitar recibir golpes no tiene que reducir su iniciativa si su iniciativa es superior a la de su atacante. No puede usarse si el objetivo original está en guardia de combate de proyectiles.

Combate posicionado

El personaje puede utilizar el alcance de su arco en lugar de su agilidad a efectos de determinar el número de runas adicionales que arroja para evitar el impacto cuando invierte un punto de aguante si su iniciativa es superior a la del atacante. No puede usarse cuando se está recibiendo un golpe fruto de un uso de “Combate conjunto”.

Disparo ejecutor

El personaje gana +4 a impacto contra personajes aturdidos o con iniciativa 0.

Posicionamiento inicial ventajoso

El personaje añade su inteligencia a su iniciativa.

Combate arrojado con arco

Al declarar su acción de disparo el personaje puede renunciar a toda su evasión hasta su siguiente turno, así como a la posibilidad de gastar aguante en evitar el impacto y la de transferir los impactos que va a sufrir a sus aliados. Obtiene +2 a impacto.

COMBATE CON DOS ARMAS

Define la competencia de un personaje cuando este porta un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano. Los personajes con este tipo de guardia

realizan peligrosas combinaciones que otorgan ventajas excepcionales en la iniciativa, y en ciertas circunstancias pueden realizar proezas armadas no disponibles para los que solo llevan un arma. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial del siguiente listado.

Atributo relacionado: Agilidad.



Cualidades especiales de combate con dos armas

Combate ágil con dos armas

Cuando el personaje obtenga iniciativa durante el combate incrementa la ganancia en un punto. Añade un punto más si su agilidad es mayor que dos.

Combate anticipado con dos armas

Cuando el personaje obtenga iniciativa durante el combate incrementa la ganancia en un punto. Añade un punto más si su inteligencia es mayor que dos.

Combate arrojado con dos armas

El personaje puede aceptar perder un punto a su iniciativa para, contra un oponente con inferior iniciativa, no tener que gastar aguante en su segundo ataque en mejorar su impacto y/o daño si ya lo gastó en el primer ataque.

Ejecución

Si el personaje ataca a un objetivo que estuviera aturdido antes de su primer ataque, no necesita

invertir aguante para mejorar sus posibilidades de impacto y daño.

Combate múltiple con dos armas

Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos ataques ese turno como su resistencia.

Combate dañino con dos armas

Si el personaje causa daño con dos ataques, su oponente queda aturdido hasta el final del turno.

Combate desequilibrante con dos armas

Los oponentes que gasten aguante en esquivar los ataques de este pierden un punto de iniciativa.

Combate compensado con dos armas

El personaje puede elegir tirar una runa extra en las tiradas de daño contra oponentes con inferior iniciativa.

COMBATE CON ESCUDO

Define la competencia de un personaje cuando este porta un arma de cuerpo a cuerpo en una mano y un escudo en la otra. Los personajes en esta guardia tienden a aguantar grandes cantidades de daño con menos riesgo que el resto de personajes. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial del siguiente listado.

Atributo relacionado: Resistencia.

Cualidades especiales de combate con escudo

Combate experto con escudo

El personaje puede arrojar dos runas adicionales en sus tiradas de evitar el daño cuando invierte un punto de aguante. Esto no cuenta como una reacción, por lo que el personaje puede arrojarlas incluso aturdido.

Combate defensivo con escudo

Una vez por turno el personaje puede aceptar un penalizador de un punto a su iniciativa para añadir un punto a sus resistencias físicas hasta el final del turno.

Combate conservador con escudo.

El personaje puede renunciar a atacar para añadir el valor de su inteligencia a su iniciativa hasta un máximo igual a su iniciativa original. Recupera un punto de aguante inmediatamente.

Combate dañino con escudo.

Si el personaje ataca a un personaje previamente aturdido, puede realizar un ataque adicional en el que no puede invertir aguante.

Combate múltiple con escudo

Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto o evitar el daño, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra tantos ataques ese turno como su resistencia.

Contraataque

Si el personaje no ha atacado el turno anterior y no es el primer turno de combate puede arrojar una runa más en las tiradas de impacto y daño.

Combate desequilibrante con escudo

Los oponentes que gasten aguante en esquivar los impactos de este o evitar el daño que les causa pierden un punto de iniciativa.

Combate compensado con escudo

El personaje puede arrojar una runa adicional en sus tiradas defensivas contra oponentes con inferior iniciativa.

COMBATE CON UN ARMA

Define la competencia de un personaje cuando este tiene una mano vacía y porta un arma de cuerpo a cuerpo en la otra. Esta no puede pesar más que la mitad que la carga en manos total. Los personajes que combaten con esta guardia tienden a ser rápidos y esquivos y a buscar los huecos en la armadura del oponente. Cada nivel en esta habilidad permite adquirir una cualidad especial del siguiente listado.

Atributo relacionado: Agilidad.

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

Cualidades especiales de combate con un arma

Combate experto con un arma

El personaje puede arrojar dos runas adicionales en sus tiradas de impacto cuando invierte un punto de aguante.

Combate arrojado con un arma

Una vez por turno el personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para realizar un ataque adicional contra un personaje con inferior iniciativa. No puede invertir aguante en la tirada de daño de este ataque.

Combate evasivo con un arma

Si el personaje no gasta aguante en la tirada de impacto puede arrojar una runa más en sus tiradas de evitar el impacto durante el resto del turno.

Combate dañino con un arma

Si el personaje aturde a un personaje con inferior iniciativa, este último pierde un punto de impacto, o evasión y cobertura (el atacante elige).

Combate múltiple con un arma

Si el personaje invierte un punto de aguante en esquivar un impacto, no necesitará invertir aguante para conseguir el mismo bono contra hasta tantos ataques por turno como su resistencia.

Combate reactivo con un arma

El personaje puede gastar un punto adicional de aguante en la tirada de evitar el impacto contra oponentes a los que supere en iniciativa, pero reduce su iniciativa en un punto. No se apila con combate múltiple.

Combate desequilibrante con un arma

Los oponentes que gasten aguante en esquivar los impactos de este pierden un punto de iniciativa.

Combate compensado con un arma

El personaje puede elegir tirar una runa de daño adicional contra oponentes con inferior iniciativa.

El manejo de armas se aplica exclusivamente a aquellas que puedan ser empleadas en cuerpo a cuerpo pues hace referencia a las interacciones naturales entre varios contendientes. Los posibles matices que subyacen con el manejo de arcos, ballestas u hondas quedan cubiertos al completo por la habilidad "combate con armas de proyectiles".

MANEJO DE ALABARDA

Están formadas por una pieza metálica afilada en el extremo de un palo alargado. Pueden ser flexibles. La alabarda combina virtudes de las hachas, de las espadas y de las lanzas, pero su manejo es difícil.

Atributos relacionados: Agilidad, resistencia.

MANEJO DE ESPADA

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

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad, resistencia.



Las habilidades de manejo de espada y alabarda son singulares en el sentido de que llegan a otorgar valiosos bonos de cobertura. No obstante estos bonos son inútiles si el personaje no porta ningún tipo de protección como una armadura o un escudo.

MANEJO DE HACHA

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

Atributos relacionados: Fuerza, resistencia.

MANEJO DE LANZA

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

Atributos relacionados: Agilidad.

MANEJO DE MANGUAL

Estas armas están formadas por un mango unido a una bola de metal mediante una cadena o cuerda. Se trata de armas peligrosas e imprevisibles. Causan daño adicional a armaduras en tanto que lle-

guen a causar inicialmente algún punto de daño, pero esa adición al daño NO se cuenta a efectos de aturdimiento.

Atributos relacionados: Resistencia.

MANEJO DE MAZA

Se trata de armas contundentes de metal, piedra o madera. Aunque su uso es simple, y son muy prácticas contra objetivos equipados con armaduras pesadas, se trata de armas lentas y previsibles. Causan daño adicional a armaduras en tanto que lleguen a causar inicialmente algún punto de daño, pero esa adición al daño NO se cuenta a efectos de aturdimiento.

Atributos relacionados: Fuerza.

MANEJO DE PICO

Entran en este grupo las armas con una cabeza, normalmente metálica, pensada para sobrepasar las armaduras. Normalmente son de tamaño corto. Los picos tienen una regla especial llamada Penetración (Pe). Cuando un pico golpea en una armadura y le causa daño, adicionalmente causa tanto daño a su propietario como indique la penetración. Este daño se considera como un impacto diferente a efectos de calcular el aturdimiento.

Atributos relacionados: Fuerza, agilidad.

Tabla 7.25: Efectos de las habilidades con armas

Arma	Atributos	Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8
Lanza	Agilidad	-1Eva -1Cob		+1Im	+1Da	+1Im	+1Da	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Maza	Fuerza	-1Eva -1Cob		+1Da	+1Da	+1Da a armadu- ras	+1Da a armadu- ras	+1Da a armadu- ras	+1Da a armadu- ras	+1Ini
Pico	Fuerza, Agilidad	-1Eva -1Cob		+1Im	Pe1	Pe2	Pe3	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Mangual	Resis- tencia	-1Eva -1Cob		+1Da	+1Da a armadu- ras	+1Da a armadu- ras	+1Im	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Espada	Fuerza, Agilidad, Resis- tencia	-1Eva -1Cob		+1Im	+1Da	+2Cob	+1Da	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Alabarda	Agilidad, Resisten- cia	-1Eva -1Cob		+1Im	+1Da	+1Cob	+1Da	+1Ini	+1Ini	+1Ini
Hacha	Fuerza, resisten- cia	-1Eva -1Cob		+1Da	+1Im	+1Da	+1Da	+1Da	+1Ini	+1Ini

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

TÁCTICA

Habilidad relativa a los movimientos de grupo en combate. Por cada nivel en esta habilidad el personaje puede adquirir una capacidad especial del siguiente listado. A menos que se indique lo contrario, un jugador solo puede usar cualidades especiales de táctica una vez por turno.

Mecánica de chequeos: Normalmente no se realiza ningún chequeo de táctica. No obstante en ciertas situaciones interpretativas o de batallas pueden exigirse chequeos.

Atributos relacionados: Liderazgo.

Cualidades especiales de táctica

Combate conjunto

Cuando un aliado recibe un ataque, el personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para recibir el ataque en su lugar. No puede realizarlo si el aliado está aturdido y el atacante iba a utilizar una cualidad especial que solo funcione contra personajes aturdidos.

Cuando el personaje recibe un ataque, este puede aceptar perder un punto de iniciativa para que un aliado voluntario reciba el ataque en su lugar.

Independientemente de los dos primeros usos el personaje puede gastar tantos puntos de aguante por turno como su recuperación (valor igual a su resistencia). Normalmente los personajes solamente pueden gastar un punto por turno. Esto no cuenta como un uso táctico a respecto del límite de ocasiones por turno en las que puede usar cualidades especiales de táctica.

Posicionamiento oportuno

El personaje puede elegir no realizar su acción en su momento de iniciativa y posicionarse detrás de otro personaje con inferior iniciativa. El personaje sigue teniendo la misma iniciativa, simplemente actúa en otro momento. Este uso no cuenta con respecto al límite de ocasiones por turno en las que se puede usar una cualidad especial de táctica, y puede repetirse tantas veces como el personaje considere oportunas. Los empates deben resolverse de la forma usual.

Independientemente del primer uso el personaje puede elegir después de su ataque invertir un punto de aguante una vez por turno. En ese caso añade su inteligencia a su iniciativa. Este uso no cuenta con respecto al límite de ocasiones por turno en las que se puede usar una cualidad especial de táctica.

Incordiar / desequilibrar

El personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar incordiar a su objetivo. Este último pierde tantos puntos de iniciativa como el liderazgo del personaje si el ataque de este le impacta.

Independientemente del primer uso, si la iniciativa del personaje supera la de su objetivo puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar desequilibrarlo. El ataque no causa daño, pero cuenta como si hubiera causado dos puntos más de daño del que fuera a causar originalmente a efectos de provocar un solo turno de aturdimiento.

Distraer / desarmar

El personaje puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar distraer a su objetivo. Si le impacta este pierde un punto de evasión y cobertura. Solo se puede perder un punto de esta forma.

Independientemente del primer uso, si la iniciativa del personaje supera la de su objetivo puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar desarmarlo. Si el ataque aturde a su oponente, en su lugar una de las armas que llevara en sus manos cae al suelo.

Agotar

Si la iniciativa del personaje supera la de su objetivo, puede aceptar perder un punto de iniciativa para intentar agotar a su oponente. En lugar de causarle daño le resta tantos puntos de aguante como daño fuera a causarle.

Combate de grupo

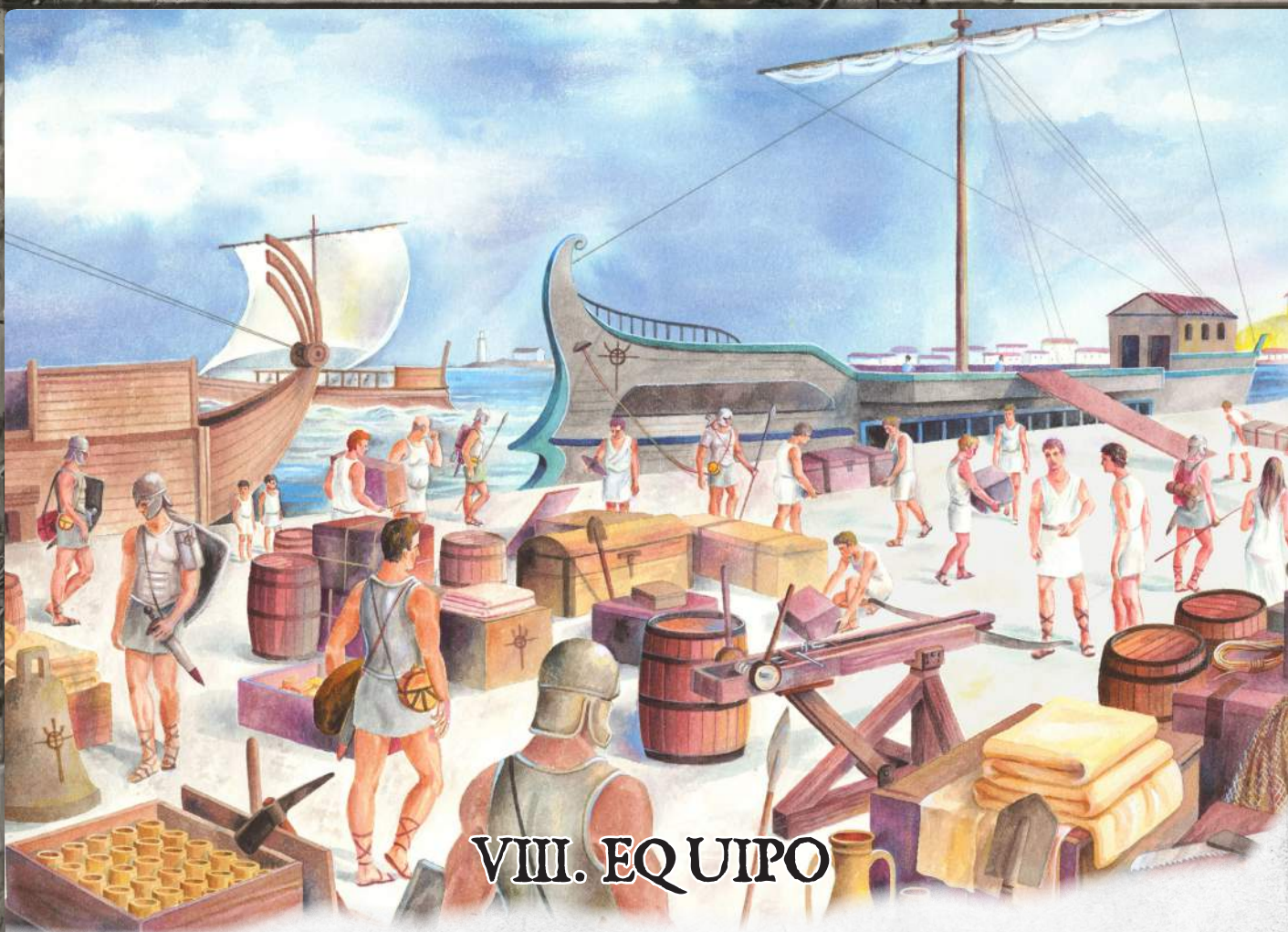
El personaje proporciona un punto de iniciativa a otro personaje. Un personaje solo puede añadir un punto de iniciativa de esta forma.

Táctico experto

El personaje puede realizar tantas cualidades especiales de táctica por turno como su liderazgo.

Concentración predictiva

El personaje puede comenzar sus combates con tantos puntos de concentración como su liderazgo más dos.



VIII. EQUIPO

El equipo lo componen todos los objetos físicos de los que el personaje se vale para alcanzar un fin. Incluye armas, armaduras, herramientas, vehículos, instalaciones e incluso animales amaestrados.

El equipo es una parte importante del personaje en el juego de rol de Espada Negra, y sus cualidades están bastante detalladas. Es muy desventajoso combatir sin un arma y armadura apropiados, mientras que es simplemente imposible utilizar algunas habilidades sin las herramientas o instalaciones adecuados. También está implicado en algunas cuestiones sobrenaturales.

Todas las habilidades mecánicas requieren herramientas de variable calidad. En este sentido la definición de “instrumento” es amplia, y se refiere a cualquier complemento necesario para la ejecución de una habilidad. Por ejemplo, para utilizar la habilidad “hípica” es necesario poseer un corcel, que se considera a todos los efectos un objeto.

Los objetos determinan una serie de cualidades relevantes en combate. Concretamente:

- ◆ La armadura determina las resistencias a los tipos de daño físico, la cobertura, la evasión y los puntos de estructura.

- ◆ El arma (o armas) determina el daño, el tipo de daño, el impacto base y el alcance (que se añade a la iniciativa).

- ◆ El escudo (de llevarse) se comporta como una armadura, agregando sus valores a los de esta.

Un personaje no puede llevar armas (y escudo) combinadas que pesen más que su fuerza en total ni una armadura más pesada que cinco veces su fuerza (ver “cualidades”). Evidentemente un personaje no puede llevar más de un arma (o escudo) por mano ni más de una armadura. En caso de que lo hiciera solo se aplicarían los valores de la más pesada.

Es comprensible que un personaje deje caer parte del equipo que porta para combatir, pero en caso de que no lo haga, esto afectará a sus cualidades de combate como si llevara una armadura más pesada.

Las habilidades de artesanía permiten la creación de objetos de mayor nivel que dan lugar a opciones mejores para los personajes. Las herramientas de mejor calidad permitirán afrontar retos superiores, mientras que armas y armaduras de gran calidad otorgan ventajas apreciables en combate. Las

CAPÍTULO VIII: EQUIPO

reglas de artesanía están reflejadas en la sección de habilidades creativas.

Los objetos de altas calidades son piezas notables que pueden alcanzar un precio desorbitado en el mercado. La calidad va desde el nivel 0, que

representa a un objeto defectuoso, al nivel 5, que representa el máximo alcanzable con la tecnología del mundo de Espada Negra. Una buena guía para asignar precios a un objeto es multiplicar el precio del mismo objeto de un nivel inferior por cinco. Todo esto queda resumido en la tabla 8.1.

Tabla 8.1: Efectos de la calidad en los objetos

Nivel	Descripción	Precio	Efecto en herramientas	Efecto en armas y escudos	Efecto en armaduras
0	Defectuoso	Dividir entre 5		-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	Ver habilidades mecánicas	+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

ARMAS

Las cualidades que un personaje obtiene de las armas son las siguientes:

IMPACTO

Es la cantidad fija a la que el personaje añadirá el resultado de un chequeo de agilidad a la hora de intentar impactar a su enemigo. Es vital para de-

terminar 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 o puños
1	Arma corta, de aproximadamente el tamaño de un antebrazo humano.	Espada corta, 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 más de dos metros de longitud útil.	Lanzas de guerra
5	Armas de proyectiles de corto alcance.	Arco corto
6	Armas de proyectiles de largo alcance.	Arco largo

DAÑO

Es la cantidad fija a la que el personaje añadirá el

resultado de un chequeo de fuerza a la hora de intentar dañar a un enemigo al que ha impactado.

TIPO

Es el tipo de daño que hace el arma. Puede ser perforante (en el caso de una lanza o una flecha, por ejemplo), cortante (en una espada o hacha) o contundente (en el de una maza).

Las armas se pueden reparar utilizando la habilidad adecuada.

Las cualidades de las armas están compendiadas en la tabla 8.3.

ESTRUCTURA DE ARMAS

Cuando un golpe consigue más éxitos en la tirada de daño que el número de "estructura", el arma pierde un punto de daño en los golpes posteriores. Cuando la capacidad de hacer daño llega a cero, el arma es destruida.

Ten en cuenta que estas cualidades se ven modificadas por las habilidades de manejo de armas que los personajes adquieren fruto de su experiencia, tal y como aparece reflejado en la tabla 7.25, en el capítulo de habilidades.

Tabla 8.3: Armas

Nombre	Impacto	Acance	Daño	Peso	Tipo de Daño	Tipo de Arma	Estructura
Daga	3	0	2	0,5	Cor	Espada	3
Espada corta	3	1	4	1,5	Cor	Espada	4
Espada larga	3	2	4	2	Cor	Espada	3
Mandoble	3	2	5	3	Cor	Espada	4
Daga Aglazor	4	1	2	0,5	Per	Espada	2
Espada Fedder	4	1	3	1	Per	Espada	2
Espada Trilbanson	4	2	4	1,5	Per	Espada	2
Espada Taunori	3	2	3	1,5	Cor	Espada	3
Espada de bandido	4	3	5	2,5	Per	Espada	2
Porra	3	1	2	1	Con	Maza	2
Maza ligera	2	1	4	2	Con	Maza	4
Maza pesada	2	1	5	3	Con	Maza	5
Almádena	2	1	6	4	Con	Maza	6
Almádena "gangraciana"	2	1	7	5	Con	Maza	7
Mangual ligero	3	0	2	1	Con	Mangual	3
Mangual	3	1	3	2	Con	Mangual	4
Mangual pesado	3	2	4	3	Con	Mangual	5
Jabalina	3	1	3	0,5	Per	Lanza	1
Jabalina pesada	3	1	4	0,75	Per	Lanza	1
Lanza ligera	3	3	4	1,5	Per	Lanza	3
Lanza de guerra	3	4	5	3	Per	Lanza	3
Alabarda ligera	3	3	3	2	Cor	Alabarda	5
Alabarda	3	3	4	3	Cor	Alabarda	6
Hoz	2	0	5	1	Per	Pico	3
Pico tírtico	2	1	6	2	Per	Pico	3
Gran pico	2	1	7	3	Per	Pico	4
Hacha de mano	2	0	3	1	Cor	Hacha	5
Hacha de guerra	2	1	4	2	Cor	Hacha	5
Hacha de dos manos	2	1	5	3	Cor	Hacha	5
Gran hacha	2	2	6	4	Cor	Hacha	5
Arco corto	0	5	4	1	Per	Proyectiles	3
Arco largo	0	6	5	2	Per	Proyectiles	4
Arco compuesto	0	6	7	3	Per	Proyectiles	5
Honda	0	5	2	1	Con	Proyectiles	4
Puños	5	0	0	0	Con	Ninguno	-

A continuación se detalla la descripción, origen y cualidades de las armas citadas en la tabla anterior, así como variantes históricas válidas.

DAGA (1)

Arma corta, de menos de un cuarto de metro. De nulo uso bélico, es más un instrumento versátil, o como mucho un arma fácil de ocultar. Existente en todas las naciones. Los que aquí se reproducen son un cuchillo dormenio, un cuchillo de soldado eridio, una daga harrassiana, un cuchillo tírtico y un gunear.

ESPADA CORTA (2)

Arma corta de medio metro de hoja ancha y usualmente sin guardia. Aunque su máximo exponente es la del ejército eridio, otras muchas se fabrican en todas partes del mundo. Las que aquí se exponen son, en orden, una espada eridia, una tírtica, y una gunear.

ESPADA LARGA (3)

Arma con hoja de algo más de dos pies de largo. El ejército dormenio la aceptó como arma principal para la legión del sur, y es el arma secundaria usual en la caballería harrassiana, aunque se puede encontrar en prácticamente todas las partes del mundo. Las que aquí se muestran son un modelo najshet, harrassiano, dormenio y gunear.

MANDOBLE (4)

Espada de gran tamaño de dos puños. Se trata de un arma muy infrecuente en la guerra dado que normalmente requiere las dos manos para usarse. Solo el clan gunear Asgeifr los utiliza con cierta frecuencia. Se trata de un arma normalmente portada por guerreros con poco aprecio por sus vidas. Aquí se muestran, por orden, la versión gunear, un espadón tírtico, y una espada de sacrificios najshet.

DAGA AGLAZOR (5)

Arma corta de tipo punzante, sin filo, icónica de la familia Aglazor. Es considerada de mal gusto. Normalmente arma secundaria. La primera de las que se muestran es propia de la calle, mientras que la segunda es probablemente decorativa.

ESPADA FEDDER (6)

Arma corta de tipo punzante, sin filo, icónica de la familia Fedder, muy común entre personas que por cuestiones sociales deben llevar espada pero no tienen intención de usarla. También relativamente económica con respecto a otras variantes.

ESPADA TRILBANSÓN (7)

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.

ESPADA TAUNORI (8)

Arma larga de tipo cortante, con filo, icónica de la familia Taunori. Se trata de la espada civil dormenia menos adaptada a la paz, con severa inferioridad en conflictos de duelo, pero mucha más utilidad en otras circunstancias.

ESPADA DE BANDIDO (9)

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.



1



2



3



PORRA (10)

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.

MAZA LIGERA (11)

Arma contundente de entre medio metro y un metro hecha a partir de un trozo de madera al que se le añade un pedazo pesado de metal de muy diversas formas. Aunque su éxito histórico se basa en la facilidad para manufacturarse en comparación con armas más sofisticadas como las espadas, ciertas sociedades han perfeccionado la técnica para usarlas de forma efectiva contra armaduras y escudos. Adicionalmente algunas órdenes religiosas dormenias utilizan mazas basándose en un curioso precepto religioso que considera a las espadas demasiado peligrosas.

Los modelos que aquí aparecen son, una maza de aletas de un hermano iluminado dormenio, una maza gunear y una extraña maza eridia de notable calidad.

MAZA PESADA (12)

Arma contundente de entre medio metro y un metro hecha a partir de un trozo de madera al que se le añade un gran pedazo de metal de alto peso. Se trata de armas muy extrañas que requieren de las dos manos incluso en personas fuertes.

Las que aquí se representan son una extraña maza gunear con pinchos, una infrecuente maza pesada dormenia usada por algún tipo de religioso, y un aún más extraño martillo. Se duda mucho de que

esta última sea, de hecho, un arma real, pero podría ser usable por las legendarias tropas Ollvaror si estas están dotadas, como dice la leyenda, de una fuerza sobrenatural.

ALMÁDENA (13)

Temible arma que consta de un palo de más de un metro de madera rematado con una cabeza contundente de metal de elevado peso. Se trata de un arma que solo consta que haya sido utilizada por gunearos de imponente fuerza. Siendo un arma lenta y torpe, su única virtud podría ser que es prácticamente indestructible.

ALMÁDENA "GANGRACIANA" (14)

Arma de gran peso popularizada por el guerrero gunear Gangraz. De una cabeza de metal de peso extremo, sería imposible de blandir con efectividad por casi cualquier otra persona.

Aunque probablemente existan otros ejemplares en el mundo, la inmensa fuerza necesaria para su uso lo convierte en un objeto raro.

MANGUAL LIGERO (15)

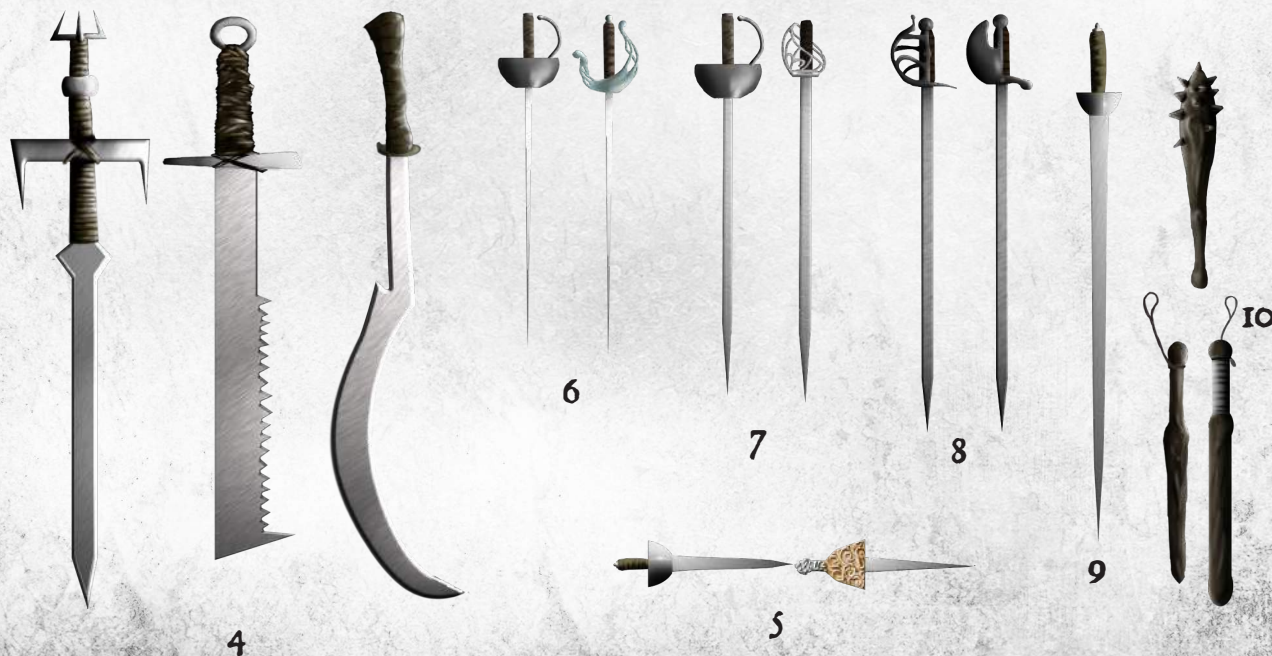
Arriesgada arma que une una cabeza metálica con un palo mediante cadenas. Esta variedad ligera es preferida por pocos guerreros del mundo.

MANGUAL (16)

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.

MANGUAL PESADO (17)

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.

JABALINA (18)

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.

JABALINA PESADA (19)

Arma arrojadiza ligera empleada por soldados muy capacitados y entrenados. Se trata de un importante complemento de armas de cuerpo a cuerpo difícil de utilizar incluso por unidades especializadas, pero que proporciona inmensas ventajas utilizada adecuadamente.

Los modelos que aquí se representan son un arpón de los cazadores de orcas gunear, y la temida lanza arrojadiza eridia.

LANZA LIGERA (20)

El arma más usual de los ejércitos del mundo, consiste en un enorme palo de unos dos metros rematado con una cabeza, usualmente de metal.

Su éxito militar es incuestionable, y se debe tanto a su bajo coste de producción y reparación, como a su fácil entrenamiento y disposición táctica.

Los modelos que aquí se reproducen son dos lanzas del ejército regular dormenio (la primera de ellas de muy mala calidad, la segunda algo más aceptable), una harrassiana y una gunear.

LANZA DE GUERRA (21)

Se trata de una versión más larga y ancha de la lanza ligera, por lo que es más contundente que esta. Su elevado coste en metal ha limitado su uso a lo largo de la historia.

Aún así su utilidad militar es más que notable para aquellos ejércitos que pueden permitirse su coste relativamente superior y el más alto tiempo de entrenamiento. Una unidad disciplinada equipada con este tipo de armas de largo alcance es un reto táctico para los más grandes ejércitos.

Los modelos que aquí se reproducen son una lanza dormenia de decente calidad, una harrassiana y tres gunear.

ALABARDA (22)

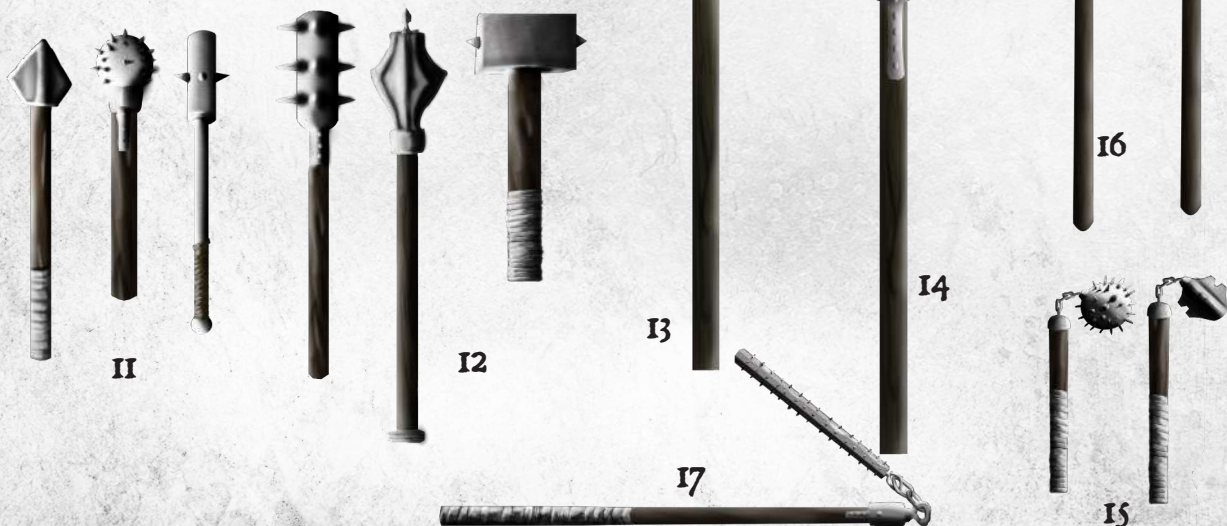
Arma de largo alcance que combina elementos de la lanza (por su larga asta) y de otras armas, como la espada o el hacha. Se caracteriza pues por contar con elementos de filo al final de un largo palo.

Aunque su utilidad militar es incuestionable, exige más entrenamiento que las lanzas y su coste de creación y mantenimiento es mayor, por lo que muy pocos ejércitos del mundo la han utilizado.

Los modelos que aquí se reproducen son la alabarda dormenia empleada por la guardia real, una alabarda tírtica modificación de una herramienta para la recolección, y una alabarda del ejército eridio.

HOZ (23)

Instrumento agrícola usado solo para el combate en caso de emergencia. Las que aquí se reproducen son una tírtica, y una más elaborada de origen harrassiano.



ESPADA NEGRA

PICO TÍRTICO (24)

Arma perforante diseñada a partir de una hoz de labranza. Los tírticos la desarrollaron para penetrar las armaduras eridias y dañar a su portador en un solo golpe.

Las siguientes dos versiones son de este origen. El primero de ellos es de una calidad superior al segundo.

GRAN PICO (25)

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 tírtica) propiedad del hermano Vorvek.

HACHA DE MANO (26)

Instrumento corto de menos de medio metro normalmente usado para cortar ramas. Su uso como arma es totalmente circunstancial y ninguna sociedad la ha llevado jamás a la guerra.

HACHA DE GUERRA (27)

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.

HACHA DE DOS MANOS (28)

Arma evolucionada a partir de la herramienta equivalente pensada para derribar árboles. Se trata de un arma de cierto peso cuyos usuarios predi-

lectos son los guerreros gunearos del clan sigvar. Los modelos que aquí se representan son armas de este origen.

GRAN HACHA (29)

Enorme arma portada solamente por individuos de fuerza descomunal, normalmente guerreros del clan Sigvar. Se trata de armas para las que es necesario bastante entrenamiento, pero que causan un daño terrorífico en caso de impacto, independientemente del nivel de protección que se utilice.

El primer modelo representado ofrece la forma típica de este tipo de hachas, mientras que el segundo es uno muy extraño compuesto enteramente por metal, fabricado en una calidad excepcional por los miembros de la familia Ollvaror.

ARCO CORTO (30)

Arma de proyectiles de pequeño tamaño (algo más de un metro). Normalmente es portado solamente como arma secundaria, o como arma de caballería.

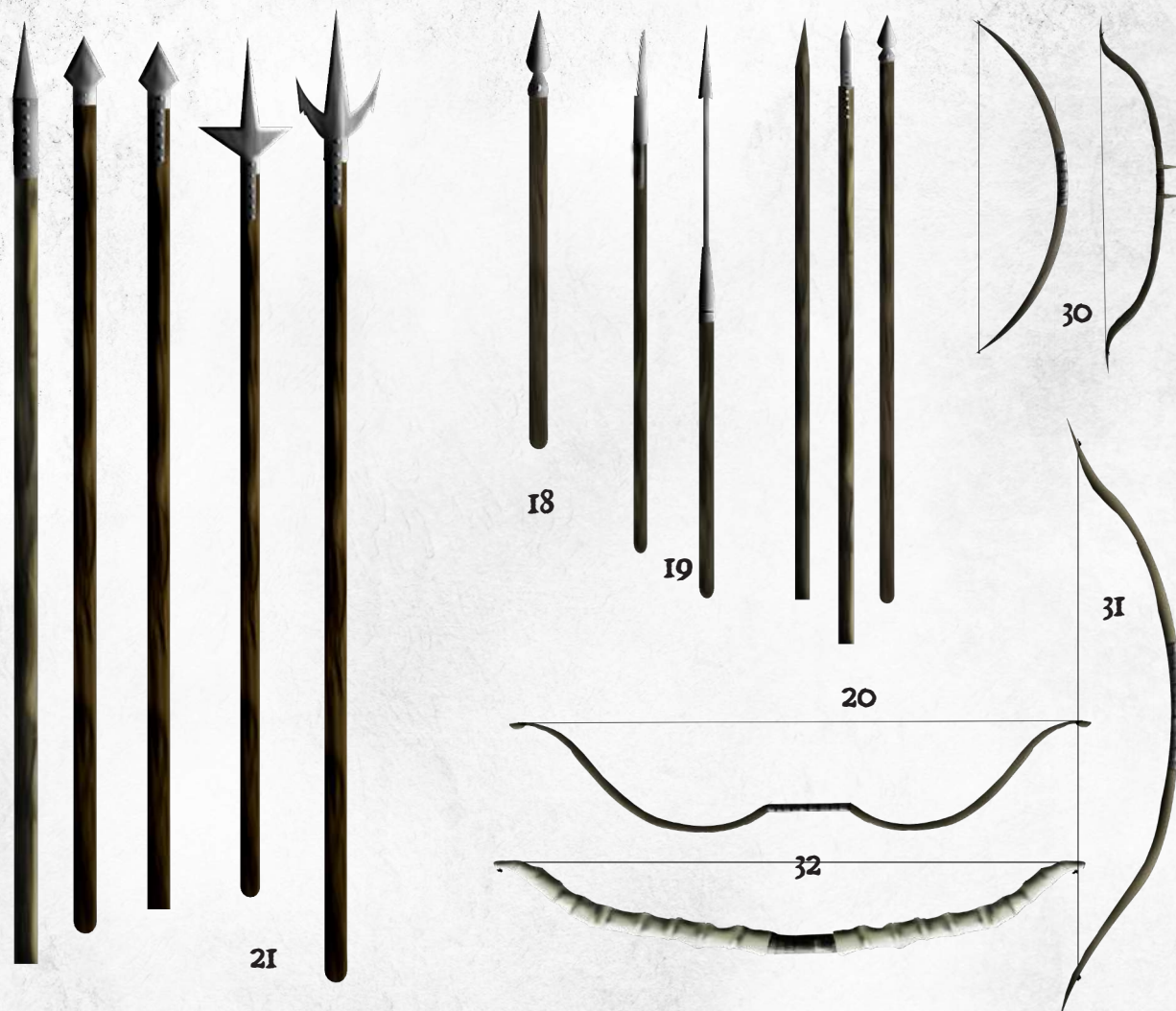
Los que aquí se representan son, respectivamente, un arco dormenio del ejército regular, y uno de mejor calidad de la caballería sariana.

ARCO LARGO (31)

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.





ARCO COMPUESTO (32)

Arma de proyectiles de gran tamaño (cercano a los dos metros), en la que la parte que hace torsión es solo una sección del arco. Esto lo hace un arma de tensado difícil, solo apta para usuarios de fuerte complejión.

Los modelos que aquí se representan son un arco del ejército eridio, y otro de un cazador gunear.

ARMADURAS Y ESCUDOS

Las cualidades que un personaje obtiene de su armadura y/o escudo son las siguientes:

EVASIÓN

Es el número que el atacante tiene que superar para impactar al personaje. Las armaduras más pesadas hacen que esquivar los golpes sea algo más difícil que cuando se visten livianas ropas.

COBERTURA

Es el área práctica del cuerpo que protege una armadura en relación con la evasión. Por ejemplo una armadura de cuero completa puede tener más

cobertura que un peto de metal (aunque luego resista menos). A efectos de combate, cuando el impacto supera la evasión, produce un impacto en la armadura. Si además supera la cobertura, entonces impacta directamente en el cuerpo del personaje, ignorando toda protección que pudiera suponer la armadura.

ESTRUCTURA

Es el número de puntos de daño que puede soportar una armadura antes de que su funcionalidad se vea comprometida. Esto no significa que una armadura que haya sufrido tanto daño como su estructura esté necesariamente destruida, sino que tiene daños que hacen que sea inútil en combate, como correas cortadas, una grieta importante, o algo similar.

Resistencias (contundente, cortante y perforante)
Es el número de puntos de daño que la armadura sustrae directamente del daño recibido en caso de que su portador sufra un impacto en esta.

Las cualidades de las armaduras que se suelen encontrar en el mundo de Espada Negra quedan compendiadas en la tabla 8.4.

Tabla 8.4: Armaduras

Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Nada	0	0	0	0	3	3	0
Ropas de tela	0	0	0	1	4	3	2
Ropas largas de tela	0	0	0	1	5	3	3
Protección ligera de cuero	0	2	2	4	4	3	5
Peto de cuero	1	2	2	6	6	3	10
Protección completa de cuero	1	2	2	6	8	2	12
Camiseta de mallas	2	3	2	8	4	2	9
Cota de mallas	2	3	3	9	5	2	11
Armadura de escamas	2	3	3	9	7	2	14
Armadura ligera eridia	2	2	2	7	4	3	9
Armadura de guerra eridia	3	3	3	10	5	3	14
Armadura pesada eridia	4	4	4	13	6	2	19
Armadura de placas	3	3	4	11	6	1	15
Peto de placas pesadas	3	5	5	13	4	1	15
Armadura Ollvaror	3	4	4	12	6	0	15
Armadura artesanal gunear	4	5	5	14	7	0	20
Armadura completa "gangraciana"	4	6	6	16	8	0	23

Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Rodela	0	0	1	1	+1	+0	0,5
Escudo redondo	0	0	2	2	+1	+0	1
Escudo grande	0	1	2	3	+1	+0	1,5
Escudo pesado	0	1	2	3	+2	+0	2
Escudo torreón	0	1	3	4	+2	+0	2,5

A continuación se detallan la descripción y características de las armaduras, así como su uso histórico.

PROTECCIÓN LIGERA DE CUERO (1)

Se trata de poco más que un peto de cuero como el que utilizan herreros, y como armadura tiene una importancia apenas relevante. Es tan simple que existen docenas de variantes por todo el mundo. Las que aquí aparecen son una armadura de un agente de la corrección y unas protecciones de esclavista gunear.

PETO DE CUERO (2)

Armadura reforzada de cuero o pieles que cubre



1

al menos el torso. Probablemente sea la armadura más frecuente del mundo, debido principalmente a la razonable protección que otorga en relación con su reducido coste.

Las que aquí se representan son una protección estándar de la infantería harrassiana y una armadura de cuero de un noble dormenio de excelente calidad.

PROTECCIÓN COMPLETA DE CUERO (3)

Se trata de una cobertura de cuero endurecido o pieles que ofrece protección adicional sobre otras



2

partes que no sean el torso, como cabeza, pelvis, pantorrillas y hombros.

Estas armaduras no son particularmente más protectoras que el peto de cuero, pero sí son más incómodas. Debido a ello no son las preferidas para el uso callejero, y normalmente son utilizadas por unidades de caballería ligera.

Las que aquí se representan son protecciones de cuero asociadas a la caballería sariana y la caballería ligera dormenia.

CAMISETA DE MALLAS (4)

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 (5)

Esta armadura cubre torso, pelvis y piernas con mallas soldadas. Su uso histórico se ha producido en la "legión del sur", por lo que no es común encontrarlas a la venta, aunque herreros particulares realizan modelos similares en varias partes del mundo.

ARMADURA DE ESCAMAS (6)

Se compone de láminas de metal entrelazadas con tiras de cuero en una pieza relativamente flexible.

La que a aquí se representa es la versión de las car-sij de harrassia. Esta incluye el acolchado interior en la misma pieza y hombreras metálicas. Se trata de una armadura relativamente cómoda de coste alto, pero aún aceptable.

ARMADURA LIGERA ERIDIA (7)

Se trata de una armadura ligera de placas o láminas de metal que cubre solamente el torso y un

hombro. Está pensada para complementarse con un escudo.

ARMADURA DE GUERRA ERIDIA (8)

Se trata de una armadura de placas o láminas con piezas variables. Solo se ha fabricado para el ejército eridio. Está pensada para complementarse con un escudo.

ARMADURA PESADA ERIDIA (9)

Antigua armadura tradicional eridia, también llamada "armadura de la fundadora". Los ejemplares son limitados y bastante valorados.

ARMADURA DE PLACAS (10)

Armadura de placas pesadas que entorpece en gran grado la movilidad. Su diseño es bastante simple y fácilmente imitable.

Las que aquí se representan son una armadura de la caballería pesada dormenia y de la guardia real de la misma nación.

ARMADURA DE PLACAS PESADAS (11)

Incómoda armadura de gruesas placas utilizada principalmente por el antiguo imperio Najshet.

ARMADURA OLLVAROR (12)

Armadura de placas producida por los herreros Ollvaror para sus legendarias tropas. Es extrema-



3



4



5



ESPADA NEGRA

damente incómoda de portarse, pero su avanzada protección permite que sus usuarios empuñen armas de dos manos.

ARMADURA ARTESANAL GUNEAR (13)

Armadura diseñada por herreros Ollvaror de forma personal para el líder de un clan. Al tratarse de modelos personalizados, no se puede hablar de un diseño particular. Todas ellas son extremadamente protectoras, además de incómodas.

ARMADURA COMPLETA "GANGRACIANA" (14)

Se trata de una legendaria armadura de cuerpo entero de gruesas placas. En principio solo existiría una unidad que posee el legendario guerrero Gangraz.

RELIQUIAS

Una reliquia es un objeto que tiene propiedades sobrenaturales especiales. Puede ser cualquier tipo de objeto, como un anillo, un amuleto o incluso una cuerda.

REGLAS

Hay cuatro reglas inalterables que gobiernan el uso de las reliquias:

- ♦ **Cantidad:** Ningún personaje puede utilizar más reliquias de cualquier tipo que su propio atributo de extensión. En caso de que lo intente, los últimos objetos que se equipe no funcionarán.
- ♦ **Capacidad:** Cada reliquia aporta un bono a una cualidad en función al atributo de potencia de su portador.
- ♦ **Unicidad:** No se puede disponer más de una vez de un beneficio idéntico otorgado por varias reliquias diferentes: solamente funcionará el primero equipado.
- ♦ **Equipación:** Utilizar una reliquia exige cierto entrenamiento y cuidado. Es necesario invertir un punto de motivación fuera de partida para conseguir que sus efectos funcionen.

EFFECTOS

Cada reliquia tiene un efecto positivo. El listado de las cualidades a las que una reliquia puede afectar es el siguiente:



CAPÍTULO VIII: EQUIPO

Resistencia a la oscuridad: La resistencia a la oscuridad del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

Resistencia a la luz: La resistencia a la luz del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

Resistencia elemental: La resistencia elemental del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

Resistencia al caos: Incrementa la defensa del portador a efectos de resistir chequeos de conta-

gio del caos en tantos puntos como su potencia, siempre que el origen del contagio no sean las mutaciones o poderes del propio personaje, ni el origen del chequeo le vaya a proporcionar una aptitud o bono positivo.

Rápida: La iniciativa del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

Resistente: El aguante del portador se incrementa en tantos puntos como su potencia.

Longeva: Los puntos de vida del portador se incrementan en tantos puntos como su potencia.



I2



I3



I4



IX. COMBATE

Las reglas incluidas en este capítulo permiten resolver los conflictos violentos entre varios personajes del juego de rol de Espada Negra

En estas situaciones de combate los jugadores perciben y manejan la información de forma abstracta: no se tienen en cuenta las posiciones concretas de los personajes, por lo que no son necesarias en absoluto miniaturas o marcadores que las indiquen.

A lo largo del combate cada personaje podrá administrar un número de puntos de aguante igual a cinco veces su atributo de resistencia (como puede verse en el capítulo “cualidades”).

Esta cantidad puede estar reducida en función al cansancio que el personaje padece por otras causas. Por ejemplo, un personaje que haya usado sus habilidades durante el día, o que no haya dormido adecuadamente contará con menos puntos (ver capítulo “habilidades”).

Cada personaje invertirá voluntariamente estos puntos en los distintos chequeos que le afecten directamente para arrojar tantas runas adicionales

Los personajes harán todo lo posible por tener la mejor posición en el combate, y por ejecutar las maniobras que el jugador decida con la mejor eficiencia. El sistema de combate permite resolver las escaramuzas con relativa agilidad una vez se conocen sus rudimentos.

Los jugadores no necesitan preocuparse (ya lo hacen los personajes) por:

- ◆ La posición.
- ◆ El movimiento exacto.
- ◆ Las reacciones momentáneas.

Los jugadores deben preocuparse (y sus personajes morirán si no lo hacen) por:

- ◆ Los puntos de vida y estructura, daño y resistencias.
- ◆ Invertir los puntos de aguante adecuados en cada momento.
- ◆ Gestionar (y comprender) la iniciativa.

como el atributo adecuado, de igual forma que en los chequeos normales de habilidades.

La contabilización de los puntos de aguante debe realizarse de una forma clara. Debido a que cambian con gran velocidad, lo mejor es usar contadores de algún tipo.

Los puntos de aguante vienen a representar el cansancio lógico que un personaje sufre por participar en un combate (cansancio anaeróbico o a corto plazo) pero están afectados también por las actividades que haya realizado anteriormente (cansancio aeróbico o a largo plazo).

ORDEN EN COMBATE

Los personajes actúan por orden descendente de iniciativa (primero los que más tienen).

Cuando los personajes ejecutan ciertas maniobras avanzadas, su iniciativa se altera. Por ello es conveniente disponer de un sistema visual para controlar el orden de actuación. Suele ser suficiente con una hoja en la que estén apuntados los posibles valores de iniciativa.



Ejemplo: orden en combate

En un combate participan Denda, la ladrona, y Ardrom, el

viejo aventurero barrassiano contra dos zombis y un necrófago. Denda tiene iniciativa nueve mientras que Ardrom tiene iniciativa cuatro. El necrófago tiene iniciativa ocho, y los zombis tienen iniciativa cero. El orden será el siguiente.

- ♦ *Denda actuará en primer lugar.*
- ♦ *El necrófago actuará en segundo lugar.*
- ♦ *Ardrom actuará en tercer lugar.*
- ♦ *Los dos zombis actuarán en último lugar.*

Contar con una elevada iniciativa implica saber posicionarse en el mejor lugar y hacerlo rápidamente, y por eso está implicada la inteligencia, la agilidad y el alcance del arma.

Los personajes con baja iniciativa, al contrario, no tienen facilidad para posicionarse ni lo hacen rápidamente.

Los personajes con experiencia pueden llegar a realizar maniobras especiales que implican empeorar su posición a cambio de beneficios puntuales.

En caso de empate se debe resolver el orden entre los personajes empatados. El primer criterio en este caso es el alcance del arma, el segundo es la agilidad y el tercero es la inteligencia, en orden descendente. En caso de que estos tres valores sean iguales se debe desempatar al azar.

La forma de calcular la iniciativa aparece descrita en el capítulo III: Atributos y cualidades, pero a modo de resumen, es igual a la suma de la agilidad y la inteligencia del personaje, y el alcance de su arma principal.

La iniciativa tiene otro uso básico muy trascendente, que se puede ver más adelante en este capítulo.

DINÁMICA DE ACTUACIÓN

Cada uno de los personajes participantes realiza las siguientes fases en su momento de actuación:

DECLARACIÓN

El jugador enuncia si quiere que su personaje ataque o realice otra acción equivalente. En caso de que la acción requiera un objetivo también debe anunciar cuál es.

Las acciones equivalentes a atacar son las siguientes:

- ◆ Utilizar un poder.
- ◆ Huir.
- ◆ Cambiar el armamento del personaje.
- ◆ Recoger un objeto del suelo.
- ◆ Renunciar a actuar.
- ◆ Practicar primeros auxilios.
- ◆ Acciones adquiridas por otros medios.

Existen aptitudes especiales que se ejecutan antes o después de atacar, pero estas se pueden realizar en cualquier caso antes o después de cualquier acción equivalente a atacar si no se señala lo contrario.



ESFUERZO EN IMPACTO Y ESQUIVA

El atacante anuncia si invierte un punto de aguante para mejorar sus opciones de impactar, y el defensor anuncia si invierte un punto de aguante en mejorar sus opciones de esquivar.

Debe anunciar su decisión antes el que tenga **inferior iniciativa**.

CHEQUEOS DE IMPACTO Y ESQUIVA

El atacante realiza un chequeo de impacto con agilidad, es decir, arroja tantas runas como su agilidad, o el doble si ha invertido un punto de

aguante. Después suma el número de aciertos a su impacto base para obtener el impacto final.

Su oponente realiza también un chequeo de agilidad (arroja tantas runas como su agilidad, o el doble si ha invertido un punto de aguante) al que suma su evasión base por una parte, dando lugar a su evasión final, y la cobertura base por otro lado dando lugar a su cobertura final.

Después de este chequeo se pueden producir las siguientes situaciones:

- ◆ **Sin impacto**, si el impacto final no es superior a la evasión final.
- ◆ **Impacto superficial o impacto en la armadura**, si el impacto final es superior a la evasión final y no es superior a la cobertura final.
- ◆ **Impacto pleno o impacto en carne**, si el impacto final es superior la cobertura final.

Importante: En caso de que una armadura haya sufrido tanto daño como su estructura, todos los impactos superficiales contra su portador se consideran impactos en carne.

Ejemplo: chequeos de impacto y esquivar
Ardrom ataca a un soldado harrassiano. El soldado decide no invertir un punto de aguante para mejorar sus posibilidades (lo anuncia primero puesto que tiene inferior iniciativa), y Ardrom decide después no invertirlo tampoco.

El soldado arroja tantas runas como su agilidad, en este caso dos, obteniendo un acierto. Su evasión inicial y cobertura inicial son tres y seis respectivamente, obteniendo una evasión final de cuatro y una cobertura final de siete.

Ardrom tiene agilidad dos, por lo que arroja dos runas, obteniendo dos aciertos. Este resultado se suma su impacto base, que es cuatro, para un total de seis.

Como el impacto final (seis) no es mayor que la cobertura final (siete), no impacta en carne, pero como es mayor que la evasión final (cuatro) se produce un impacto en la armadura.

Los personajes que cuenten con un kilo libre o más de carga en sus manos arrojan una runa más en sus tiradas de impacto. La cantidad máxima de peso que un personaje puede llevar en sus manos viene indicada por la cualidad "Carga en manos".

Los personajes que cuenten con cinco kilos libres o más de carga en su cuerpo arrojan una runa más en sus tiradas de esquivar. La cantidad máxima de peso que un personaje puede llevar en su cuerpo viene indicada por la cualidad "Carga total". En este total no se tiene en cuenta la carga en las manos.

Ejemplo: aligerado

Denda porta una daga de medio kilo en cada mano, para un total de un kilo. Como puede llevar dos, cuenta con un kilo libre. Debido a esto puede arrojar una runa adicional en sus tiradas de impacto.

ESFUERZO EN CAUSAR Y REDUCIR EL DAÑO

En caso de producirse algún tipo de impacto (en carne o en la armadura) el atacante anuncia si invierte un punto de aguante para mejorar sus opciones de causar daño, y el defensor anuncia si invierte un punto de aguante en mejorar sus opciones de reducir el daño.

Debe anunciar su intención antes el que tenga **inferior iniciativa**.

Importante: Los personajes no pueden gastar más que un punto de aguante por turno, aunque pueden elevar ese límite mediante cualidades especiales.

CHEQUEOS DE DAÑO Y EVITAR EL DAÑO

El atacante realiza un chequeo de daño con fuerza, es decir, arroja tantas runas como su fuerza, o el doble si ha invertido un punto de aguante. Después suma el número de aciertos a su daño base para obtener el daño final.

El defensor realiza un chequeo de fuerza, es decir, arroja tantas runas como su fuerza, o el doble si ha invertido un punto de aguante. Sustrae esta cantidad del daño final.

En caso de impacto pleno o impacto en carne el daño se causa al personaje. En caso de impacto superficial o impacto en la armadura el daño se causa a la estructura de la armadura, y se descuenta (adicionalmente) la resistencia correspondiente al tipo de daño. En caso de que este daño supere a la estructura de la armadura, el exceso se aplica al personaje sin restar nada.

Ejemplo: chequeos de daño y evitar el daño

Ardrom había causado un impacto en la armadura de su oponente, un soldado. Este decide invertir un punto de aguante en intentar mejorar sus oportunidades de reducir el daño (lo anuncia antes puesto que tienen inferior iniciativa), pero Ardrom quiere librarse de él por lo que también lo invierte.

El soldado tiene fuerza dos por lo que arrojaría dos runas, pero como ha invertido un punto de aguante arroja el doble (cuatro), obteniendo un acierto.

Aunque Ardrom tiene cierta edad conserva su buena musculatura y tiene fuerza tres, por lo que arroja seis runas,

obteniendo cuatro aciertos. El daño base de su arma, una espada corta con la que es especialmente veterano, es cinco, con lo que consigue un daño total de nueve.

A esta cantidad se le tiene que restar el resultado de la tirada del soldado (uno) y, dado que se trata de un impacto superficial, la resistencia al daño cortante de la armadura (dos).

El resultado total son seis puntos de daño que se anotan en la estructura de la armadura. La armadura tenía un total de seis puntos de estructura, por lo que queda inútil: los subsiguientes impactos superficiales que reciba el soldado contarán como plenos.

Esta dinámica de chequeos de daño solamente se aplica en las circunstancias en las que alguien puede hacer algo por minimizar el daño de su impacto, es decir, contra los tipos de daño físico: contundente, cortante y perforante.

Cuando el daño es de tipo luz, oscuridad o elemental no es posible tirar runa alguna, y simplemente se aplican las resistencias adecuadas. Las armaduras no protegen de este tipo de daño, por lo que todos los impactos de estos tipos de daño son impactos plenos.

Cuando una armadura pierde toda su estructura esta está comprometida y no es útil, por lo que no se pueden utilizar los valores de sus resistencias. Para colmo de males la armadura seguirá pesando y molestando, por lo que la evasión seguirá siendo la que marque esa armadura. Esto no significa en absoluto que la armadura haya saltado en pedazos, solo que ha sufrido unos daños tales que la hacen inútil. Tras el combate podrá repararse.

MÁS ATAQUES

Los personajes que porten armas en más de un brazo pueden atacar con sus otros brazos. La mayoría de personajes tienen dos brazos y solo pueden llegar a atacar un total de dos veces de esta forma, pero algunas criaturas pueden tener brazos adicionales, en cuyo caso atacarán una vez por cada brazo en el que porten un arma. Todos estos ataques deben dirigirse contra el mismo objetivo. Estos ataques son independientes y el gasto de aguante se aplica a cada uno de ellos. Es importante señalar que los puños no cuentan como armas en este sentido: un personaje sin armas en absoluto podrá golpear más de una vez.

CONCENTRACIÓN DE PODERES

Después de resolver su acción un personaje puede concentrarse para llegar a utilizar poderes siguiendo las reglas siguientes:

Un personaje puede reducir su iniciativa en un punto para conseguir puntos de concentración.

En este caso obtiene tantos como el resultado de un chequeo normal de la habilidad de concentración (es posible invertir un punto de aguante siguiendo las reglas normales).

Es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- ◆ Un personaje que gaste un punto de aguante para otra cosa que no sea obtener puntos de concentración pierde un punto de concentración.
- ◆ Un personaje que reciba daño (en carne, no en la armadura) pierde tantos puntos de concentración como daño recibido.
- ◆ Un personaje que quede aturdido pierde tantos puntos de concentración como indican las reglas de aturdimiento (más abajo).
- ◆ Utilizar un poder es una acción equivalente a atacar contemplada en el capítulo “aptitudes sobrenaturales”. Para ello el personaje tendrá que contar con un determinado número de puntos de concentración.

EFFECTOS EN COMBATE

Los siguientes sucesos ocurren circunstancialmente durante el proceso del combate:

ATURDIMIENTO

Si el daño que causa un golpe a un personaje o a su armadura (o a ambos) supera su voluntad, este no puede realizar acciones durante el turno en curso, se le considera aturdido durante ese periodo y pierde tantos puntos de concentración como la diferencia, en caso de tenerlos.

Si el daño que causa un golpe a un personaje o a su armadura (o a ambos) supera dos veces su voluntad, este no puede realizar acciones ni en el turno en curso ni en el siguiente, se le considera aturdido durante ese periodo y pierde todos los puntos de concentración, en caso de tenerlos.

Importante: Los personajes aturdidos no pueden realizar ataques, ni acciones equivalentes, ni acciones anteriores a atacar ni posteriores a atacar. Tampoco pueden efectuar reacciones. Lo único que pueden hacer es invertir aguante en sus chequeos de esquivar y reducir el daño.

Ejemplo: aturdimiento

Ardrom causó seis puntos de daño comprometiéndolo la armadura de su oponente. Este tenía voluntad dos. El golpe supera dos veces su voluntad (cuatro) por lo que el personaje estará aturdido durante lo que queda de turno y el siguiente.

RECUPERACIÓN

Al final de cada turno, cuando no quedan actuaciones por resolver, los personajes que no hayan recibido daño y no hayan gastado puntos de aguante recuperan tanto aguante como su recuperación. Además concluyen todos los penalizadores que haya sufrido en sus cualidades sin duración determinada, a excepción de los que afectan a su iniciativa.

Mediante esta forma de descanso solo se puede recuperar puntos hasta un punto menos de los que tuviera el personaje al inicio del combate (no se recuperan los puntos invertidos en uso de habilidades previas al combate).



FINAL DEL COMBATE

Al terminar un combate todos sus participantes recuperan puntos de aguante, hasta contar con un punto menos que al inicio del mismo. Si no han invertido ningún punto de aguante no es necesario realizar ajuste alguno.

AGOTAMIENTO

Un personaje que tenga cero puntos de aguante se considerará agotado y no podrá arrojar runas en sus chequeos, en particular para esquivar o reducir el daño, por lo que la evasión, la cobertura y la resistencia al daño serán únicamente los que le proporcione su armadura (y otros bonos, de haberlos).

INCONSCIENCIA

Un personaje que sufra tanto daño acumulado como tres veces su voluntad ha sufrido heridas que rebasan su tolerancia, y cae inconsciente. Esto no significa en absoluto que el personaje no sobreviva, y en tanto que no tenga heridas abiertas y no sufra heridas sucesivas, podrá recuperarse plenamente.

En ningún caso estará capacitado para combatir, y necesitará ayuda para caminar. Recuperará la consciencia al menos una hora más tarde por cada punto de daño recibido por encima de su máximo, aunque si recibe primeros auxilios de otro personaje podrá hacerlo antes, pero en ningún caso podrá entrar en combate hasta que las reglas de recuperación coloquen los daños por debajo de tres veces su voluntad.

HUIR

Un personaje puede intentar huir de un combate que o bien no lo está favoreciendo, o que no ha deseado en primera instancia. En este caso debe tomar esta acción equivalente a atacar, y a continuación debe realizar un chequeo con el menor de sus atributos físicos, al que debe sumar la cantidad de aliados. La dificultad es el número de otros integrantes más dos.

Si tiene éxito, el personaje logrará alejarse lo suficiente. Si fracasa, no habrá salido del combate y además habrá perdido su opción de atacar ese turno.

CAMBIAR DE EQUIPO

Un personaje puede cambiar uno de sus objetos de una de sus manos por otro que esté anclado a su cuerpo y listo para desenfundarse. Ambos objetos intercambiarán sus posiciones. Esto es una acción equivalente a atacar.

Independientemente, un personaje puede soltar un objeto que porte en las manos. Esto no requiere ninguna acción.

Si la nueva configuración armada del personaje proporciona inferior iniciativa a la que el personaje tiene en ese momento su iniciativa desciende hasta ese valor. En ningún caso aumenta.

COGER OBJETO DEL SUELO

Un intentar coger un arma del suelo o de un personaje inconsciente o muerto. El objeto tiene que estar suelto y no exigir acciones adicionales. El personaje debe realizar un chequeo de agilidad al que debe sumar la cantidad de aliados. La dificultad es el número de otros participantes más dos.

Esto es una acción equivalente a atacar.

DAÑOS EN LAS ARMAS

Cuando un personaje obtiene más aciertos en la tirada de daño que la estructura de su arma, esta recibe daños y se vuelve más ineficiente. En lo sucesivo causa un punto de daño menos.

Es posible que un arma se dañe varias veces por un uso brutal y continuado.

Solamente hay que tomar en cuenta el número de aciertos en las runas arrojadas, no el daño fijo que el arma ocasiona.

ALIADOS

Ciertas aptitudes especiales o poderes hacen referencia a los aliados. Cuentan como aliados aquellos personajes que se reconozcan voluntariamente y mutuamente como tales, incluyendo al propio personaje.

En el presente manual no aparecen menciones al número de oponentes, pero si aparece en alguna aventura o suplemento, los oponentes son aquellos personajes que no sean aliados.

SORPRESA

Los personajes pueden crear una situación en la que su entrada en combate sea inesperada. Por



ejemplo un personaje puede usar sus aptitudes de sigilo para intentar coger por sorpresa a sus oponentes, o un charlatán puede fingir acercarse a su oponente para apuñalarlo mientras está despistado por su verborrea.

Bien sea por este o por otros medios el personaje realizará el chequeo de la habilidad adecuada. Si tiene éxito, habrá cogido a su oponente por sorpresa y podrá actuar un primer turno sin que su oponente pueda actuar, ni invertir aguante, ni usar cualidades especiales. Si además supera la dificultad en más de dos puntos el oponente no podrá tirar runa alguna.

No obstante si el personaje no tiene éxito, habrá sido cogido en un renuncio. Su oponente podrá utilizar esta ventaja fingiendo en su lugar y aprovechándolo en su debilidad. En este caso el personaje que pretendía sorprender será el sorprendido, y no podrá actuar ese primer turno, usar cualidades especiales ni invertir aguante.

Si un personaje “pilla” a otro intentando sorprenderlo, no está obligado a usar su ventaja, y puede iniciar el combate de forma normal.

ALTERACIONES DE INICIATIVA

Diversos efectos del juego ocasionan cambios en la iniciativa de los personajes. En ningún caso la iniciativa de un personaje puede descender por debajo de cero. Un personaje no puede ejecutar una acción que vaya a reducir su propia iniciativa por debajo de cero, por lo que en ningún caso puede obtener beneficio de ello.

La iniciativa no se recupera al final del turno.

Tabla 9.1: Resumen de efectos y estados provocados por heridas

Descripción	Daño	Efectos
Grave	Más que el doble que la fuerza, hasta el triple en un solo golpe.	Brazo: -1 daño. Pierna: -3 iniciativa. Torso o cabeza: -3 aguante.
Muy grave	Más que el triple que la fuerza en un solo golpe.	Brazo: -2 daño, -1 vida por turno. Pierna: -6 iniciativa, -1 vida por turno. Torso o cabeza: -6 aguante, -1 vida por turno.
Inconsciencia	Daño conjunto recibido mayor o igual que el triple de la voluntad.	El personaje no puede actuar hasta que pasen tantas horas como la diferencia o se le practiquen primeros auxilios.
Muerte	Daño conjunto recibido mayor o igual que seis veces la fuerza.	El personaje está con los dioses.

EFFECTOS DE LAS HERIDAS

Si un golpe que causa daño (al personaje, no a su armadura) supera dos veces su fuerza, este habrá causado una herida grave al personaje, y afectará inmediatamente.

- ♦ Una herida en un brazo causará una reducción del daño en un punto.
- ♦ Una herida en la pierna reducirá la iniciativa en tres puntos.
- ♦ Una herida en el torso o cabeza reducirá los puntos de aguante en tres puntos.

Corresponde al atacante decidir qué perjuicio causa a su oponente.

Si el daño de un golpe supera tres veces la fuerza, se producirá una herida muy grave, causando en caso de que el personaje siga consciente penalizadores equivalentes a dos heridas graves del mismo tipo. Además, en el caso de un brazo o una pierna, la extremidad se verá comprometida y no podrá utilizarse. Debido a la hemorragia el personaje perderá un punto de vida por turno hasta que esta se detenga (ver más adelante).

Una herida muy grave normalmente dejará al personaje inconsciente, pero es posible que no sea así, sobre todo en los personajes con más voluntad que fuerza.

Un personaje que sufra tantos puntos de daño en total (no es necesario que sea en un solo golpe) como seis veces su fuerza fallece por heridas masivas o desangramiento.

RECUPERACIÓN Y MEDICINA

Un personaje que haya sufrido heridas probablemente morirá si no recibe atención médica con dificultad proporcional a la gravedad, tal y como aparece en la tabla 9.2. Las siguientes reglas son aplicables independientemente unas de otras.

Un personaje inconsciente recuperará la consciencia inmediatamente si se realiza una tirada de medicina de primeros auxilios con él, con dificultad acorde a la herida más grave sufrida. Esto no le permitirá recuperar puntos de vida, por lo que no podrá combatir en absoluto.

Un personaje que haya sufrido una herida grave debe recibir un tratamiento de primeros auxilios con éxito en menos de seis horas o su herida pasará a estado muy grave.

Un personaje que haya sufrido una herida grave debe recibir cirugía con éxito en menos de un día o su herida pasará a estado muy grave. En caso de tener éxito los efectos negativos de la herida desaparecerán.

Un personaje que haya sufrido una herida muy grave debe recibir un tratamiento de primeros auxilios para detener la pérdida de puntos de vida por hemorragia.

Un personaje que haya sufrido una herida muy grave pierde un punto de vida cada hora aunque se haya frenado la hemorragia. Debe recibir cirugía para detener del todo esa pérdida. Aún teniendo éxito los penalizadores asociados a la herida no desaparecerán debido a la extrema gravedad de la misma, y lo acompañarán para siempre.

Un personaje estabilizado recupera tantos puntos de vida por día de descanso completo como su resistencia, o la habilidad de medicina del personaje que le dé cuidados médicos si esta es más alta. A esta cantidad se le deben aplicar los penalizadores por descanso inadecuado, expuestos en la sección de habilidades.

Tabla 9.2: Dificultades de medicina

Nivel de herida	Primeros auxilios	Cirugía
Moderada	0	Innecesaria
Grave	1	3
Muy grave	2	4

Es posible realizar un chequeo de primeros auxilios como una acción equivalente a atacar, pero un chequeo de cirugía es un uso normal de una habilidad, y como tal, no se puede usar en combate.

Ejemplo: uso de medicina

Ardrom ha conseguido salir victorioso del combate contra sus enemigos, pero Denda está inconsciente en el suelo. Sufrió siete puntos de daño en un solo golpe. Denda tiene fuerza dos, por lo que ha recibido más del triple de daño en un solo golpe causándole una herida muy grave que le hace perder sangre y puntos de vida a un ritmo preocupante.

Ardrom debe hacer una tirada de medicina conforme a las reglas de habilidades para poder estabilizarla. Ardrom cuenta con herramientas de medicina de buena calidad (nivel dos). La dificultad del chequeo de primeros auxilios para una herida muy grave es dos. Como no es mayor que el nivel de las herramientas, no se incrementa (ver "habilidades mecánicas").

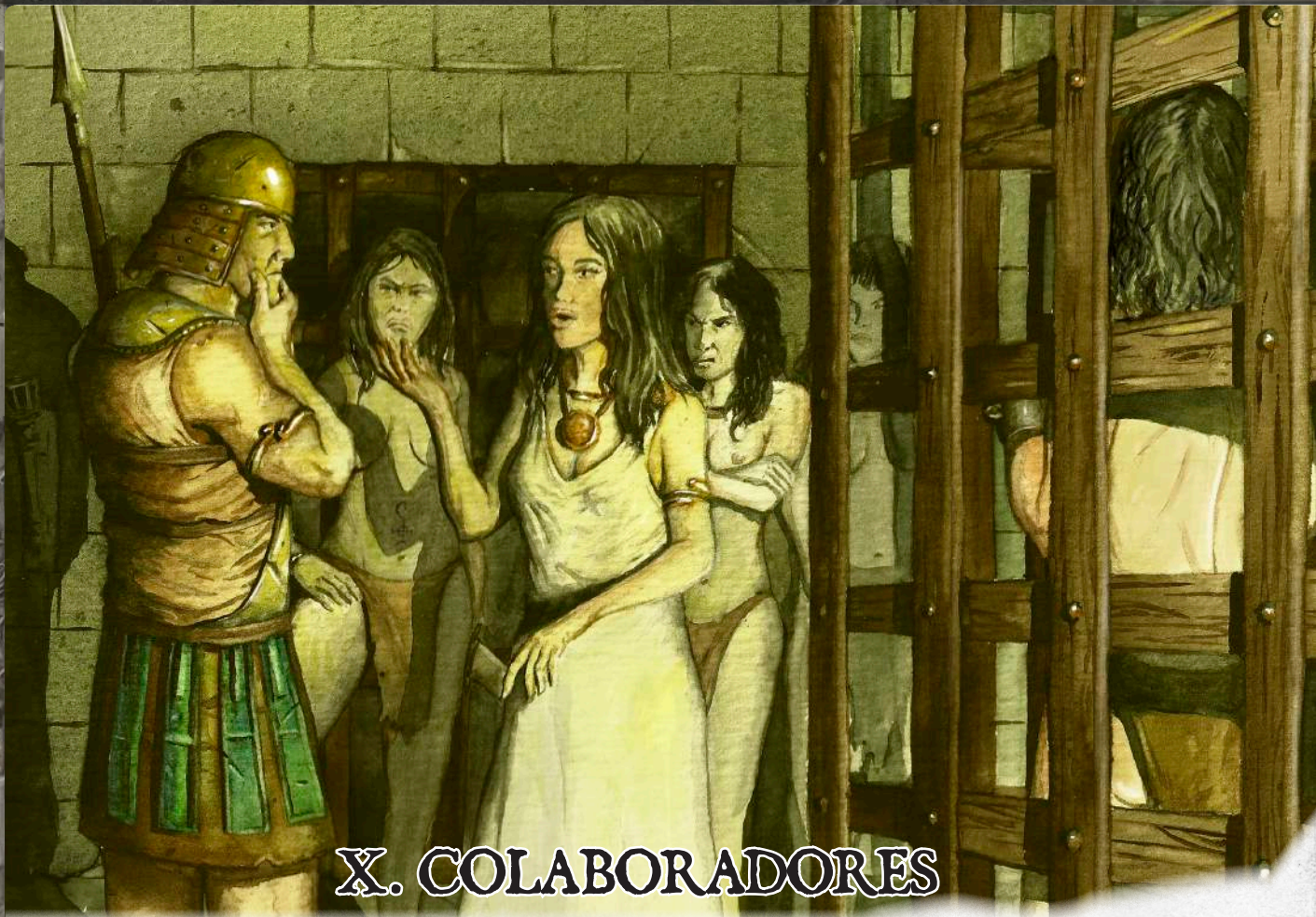
Ardrom cuenta con la habilidad de medicina a nivel dos e inteligencia dos. Se esfuerza y arroja por tanto cuatro runas, obteniendo dos aciertos, para un total de cuatro, por lo que ha conseguido estabilizarla.

No obstante no ha sacado del peligro a Denda ni de lejos. Para eso hay que superar un chequeo de dificultad cinco. Como es mayor que el nivel de las herramientas, esta se incrementa en la diferencia, para un total de ocho. Ardrom sabe que no puede afrontar esta tarea, y hará bien en buscar a un buen cirujano que pueda hacerlo. Debe hacerlo cuanto antes pues Denda pierde un punto de vida cada hora.

RECUPERACIÓN SOBRENATURAL

Si un personaje ve curado todo el daño que haya sufrido mediante un poder sobrenatural, se le anulan todos los efectos de heridas graves y muy graves que no hayan sido tratadas con cirugía.





X. COLABORADORES

Este capítulo facilita una serie de normas que regulan algunas relaciones entre los personajes y sus seguidores, contactos y congregaciones.

Ni los hombres más poderosos del mundo pueden conseguir logros perdurables sin contactos con los que negociar, tropas con las que luchar, y oficiales con los que dirigirlos.

Los personajes de los jugadores se encuentran y se relacionan con multitud de individuos a lo largo de sus aventuras. Con la mayor parte de ellos mantienen una relación muy poco duradera que puede variar mucho en su naturaleza. Desde el posadero que les ofrece servicios hasta el agente de la corrección al que derrotan en combate, la mayoría serán anónimos y sus nombres no serán recordados.

Pero ocasionalmente también se encontrarán con aliados que sí son afines a sus personalidades o intereses, o con los que por cualquier motivo se produce una relación más profunda, o con los que existe algún tipo de cooperación.

Los contactos son aquellos aliados a los que los personajes de los jugadores pueden recurrir ocasionalmente para realizar una tarea específica. Le ofrecerán servicios, trabajo y colaborarán en intereses comunes, pero siempre siguiendo sus propias motivaciones.

Las congregaciones son colectivos que trabajan para el personaje siguiendo alguna motivación. Su lealtad está siempre ligada a esta relación, que puede venir definida por el sueldo, la esclavitud, u otros condicionantes sociales. Solamente actuarán de forma acorde a su profesión.

Los seguidores son aquellos aliados que han aceptado al personaje como un superior, debido a la experiencia común o a otros condicionantes. Los seguidores tienen siempre preferencia por el personaje al que siguen, y normalmente pondrán todos sus recursos a su disposición.

Los personajes de los jugadores contarán con seguidores, congregaciones y contactos al empezar sus carreras en función a sus trasfondos, pero a partir de ese punto las relaciones dependerán de los lazos formados con otros individuos en las propias aventuras.

El juego de rol de Espada Negra provee de una serie de normas que regulan el uso mecánico de estas relaciones.

solo ayude cuando se están persiguiendo los objetivos de la Corrección.

Puedes obviar las reglas de seguidores si te parece que complican las primeras partidas, pero no debería ser una actitud que mantuvieras a lo largo del tiempo. El uso de seguidores no sólo da un color especial de realismo a las partidas, si no que favorece la humanización de los personajes en un contexto en el que tienen que ser responsables de las consecuencias de su propia existencia con una comunidad que a la vez les proporciona recursos útiles.

CONGREGACIONES O TROPAS

Son aquellos grupos que acompañan al personaje para efectuar tareas específicas relativas a su propia profesión. Por ejemplo, los pandilleros con los que contara el líder de una sociedad criminal dormida serían sus tropas.

El número máximo de tropas depende del liderazgo, según aparece en la tabla 12.1.

Tabla 12.1: Liderazgo y tropas

Liderazgo	Tropas
0	Ninguna tropa
1	Hasta diez hombres
2	Hasta cien hombres
3	Hasta mil hombres
4	Hasta dos mil hombres
5	Hasta tres mil hombres

Las reglas de combate del juego de rol de Espada Negra hacen referencia a pequeñas escaramuzas, así que no es adecuado que los personajes utilicen a sus tropas en estas.

En caso de producirse una batalla, esta debe resolverse mediante otras reglas. Se sugiere utilizar el criterio del Creador, o consultar suplementos con reglas destinadas a dirimir grandes conflictos.

Las tropas **NO** se pueden usar como seguidores.

Se puede dar el caso de que las familias de las tropas de un personaje sean parte de las tropas, o no. Por ejemplo, si el personaje es un militar que contrata a cincuenta mercenarios, sus familiares obviamente no serán parte del colectivo, aunque los acompañen. Si por el contrario es un líder de una comunidad de campesinos, su congregación sí puede incluir familiares, que contarán contra el número máximo de tropas establecido en la tabla 12.1.

Si las tropas están compuestas por familias completas o solamente por profesionales capaces dependerá, pues, de cada trasfondo concreto. Aquellos trasfondos que se refieran a comunidades y congregaciones religiosas incluirán normalmente a las familias, mientras que los colectivos profesionales o militares se referirán únicamente a los individuos.



MECÁNICA

Los aliados se pueden calificar en tres grupos en función a su compromiso:

SEGUIDORES

Son aquellos que acompañarían al personaje en diversas aventuras, o quizá incluso a la misma muerte. Un personaje no puede tener más seguidores que su propio liderazgo. Los seguidores pueden tener su propio código de conducta y actuar en momentos concretos. Por ejemplo, puede darse el caso de un seguidor que solo ayude al personaje mientras estén defendiendo su territorio natal, u otro que

Ejemplo: máximo de congregaciones

Ludrix tiene la profesión de "miembro de una banda" y un atributo de liderazgo de tres puntos, que lo define como un líder notable, con buenas capacidades sociales. Ha adquirido el trasfondo "jefe de una banda", lo que le proporciona treinta pandilleros de las calles de Dormenia. El liderazgo de Ludrix le garantiza que puede gestionar hasta mil hombres, por lo que aún puede llegar a contar con novecientos setenta miembros adicionales en su banda. Pero va a tener que trabajar mucho para pagarles a todos...

En los trasfondos no todas las agrupaciones tienen la definición de "congregación" o "tro-pa", algunos pueden aparecer referidos como "comunidad", o como otros.

En cualquier caso, en relación a estos trasfondos, cualquier grupo de diez o más individuos que se conozcan entre ellos y que trabajen u obedezcan al personaje contarán como congregación.

CONTACTOS

Son aquellos individuos que cooperan puntualmente con el personaje, pero que tienen sus propios intereses. En una relación de contacto no se da por supuesto en absoluto la amistad, sino que producirse por otros motivos, como por ejemplo una deuda o un chantaje.

GESTIÓN DE SEGUIDORES

Hay unas reglas fundamentales que se tienen que tener en cuenta.

NÚMERO MÁXIMO DE SEGUIDORES

Un personaje no puede tener más seguidores que su propio valor de liderazgo. Esta regla es inviolable. Si un personaje consigue un seguidor adicional, debe librarse de uno de su elección.

Cuando un jugador elige que su personaje se libere de un seguidor por contar con demasiados, puede tomar decisiones muy variadas para que su despedida no sea traumática. Puede ser que se lo ceda a un jugador nuevo de la partida, o que lo utilice en otra campaña. En estos casos se entiende que de alguna forma el personaje va a seguir sus propios intereses, por lo que guarda una relación de contacto con el personaje original. Aunque quizá si quiera forzar que su despedida sea traumática para crear una historia diferente, incluyendo quizá su posible muerte, una opción especialmente atractiva si el personaje es, por ejemplo, un adorador de Taharda.



CALIDAD MÁXIMA DE SEGUIDORES

Un personaje no puede tener seguidores que igualen o superen su perfil de atributos. Por ejemplo, los seguidores de un personaje de rango luchador pueden ser vulgares o capacitados, no luchadores o héroes.

Es posible que el rumbo de una historia lleve a un personaje a tener una importante relación con un personaje que no pueda ser su seguidor debido a esta condición.

En ese caso el candidato se puede convertir de forma natural en un contacto y que este quede en "reserva". El cumplimiento de los anhelos o algunos eventos especiales pueden llevar a un personaje a mejorar su perfil de atributos tal y como aparece en el apéndice "Jugando rol".

SEGUIDORES DE SEGUIDORES

Un seguidor es un personaje en todos los aspectos, y por lo tanto puede tener anhelos y seguidores.

Los seguidores que el seguidor tenga deben cumplir todas las normas, por lo que tendrán que ser de un grado de atributos inferior a él. Se puede crear todo un árbol de seguidores, pero en un par de pasos tendrán un perfil de atributos tan bajo que serán inútiles.

También es posible que los seguidores tengan anhelos, pero no les proporcionarán ventajas implícitas en tanto que los seguidores no reciben motivación de forma normal. Lee sobre el uso de seguidores como personajes jugadores para entender el sentido de que sí tengan.

OBTENCIÓN

La forma más simple de conseguir seguidores es elegir trasfondos que los provean durante la creación del personaje. Su ficha normalmente corresponde a una de las que aparecen a lo largo del manual.

Si la ficha no aparece en el manual, el jugador o el Creador tendrán que realizarla. Esto suele suceder en el caso de seguidores con mucha personalidad.

Ejemplo: obtención de seguidores durante la creación de personaje

Durante la creación de personajes el jugador ha elegido que Ludrix tenga el trasfondo "Jefe de una banda", que entre otras cosas le proporciona un seguidor cuya lealtad estará supeditada al buen funcionamiento de esta. El Creador y Ludrix se ponen de acuerdo que este se llamará Melecus y que será otro miembro de la banda.

Ludrix podrá contar con Melecus como seguidor en tanto que su banda obtenga beneficios económicos habitualmente. Ludrix no podrá tener más de dos seguidores nuevos, y si obtiene uno adicional se verá obligado a renunciar a alguno de ellos. Esto se produce incluso aunque Melecus no acompañe a Ludrix porque esté, por ejemplo, liderando la banda mientras se encuentre ausente.

También es posible obtener seguidores durante las aventuras. Las que publica la hermandad especifican las circunstancias en las que los personajes no jugadores pueden acabar uniéndose a los personajes jugadores, y animamos a los Creadores de partida a obrar de esta forma en sus propias creaciones.

Cuándo un personaje jugador ha conseguido las condiciones aplicables para convertir a un personaje no jugador en su seguidor (ver cada aventura) debe realizar un chequeo de táctica con liderazgo de dificultad igual al nivel efectivo del seguidor. En caso de tener éxito este se unirá a su grupo.

Ejemplo: obtención de un seguidor durante una partida

Durante el transcurso de otra aventura, Ludrix le robó el blasón de la Calavera Sangrante a una banda rival llamada Los Asesinos del Río y aprovechando la fama que este acto le ha repercutido, considera que es un buen momento para ampliar su propia banda y así defenderse del contra ataque de los asesinos.



Tras reunir a los ladrones del mercado y convencerlos, a unos por las buenas y a otros por las malas, de las bondades de unirse a los suyos consigue cincuenta nuevos adeptos. Siguiendo con su campaña de captación, se enfrenta al jefe de otra banda, Lemio, en un combate singular y tras derrotarlo se erige como jefe de ambas bandas.

Lemio fue capturado y pasó varias noches en una celda, y Ludrix consideró que era una lástima desperdiciar a un hombre capaz como él en un momento en el que la banda estaba creciendo. Había hecho una buena demostración de fuerza, así que intentó convencerlo de que se uniera a la banda. Al Creador de la partida le parece correcto, así que Ludrix realiza un chequeo de táctica con liderazgo con dificultad cuatro (el nivel de Lemio). Ludrix ha adquirido la habilidad "táctica" a nivel dos durante sus aventuras, y tiene liderazgo tres. Decide gastar aguante en esta importante conversación, por lo que arroja el doble de runas (seis). Obtiene cuatro aciertos, lo que sumado a su habilidad da un total de seis puntos. Como es superior a la dificultad (cuatro), Lemio se une a su banda.

MANTENIMIENTO Y MEJORA

Los seguidores no mejoran por su cuenta, sino que en este sentido son una parte del personaje al que siguen. No cuentan como personajes a efectos del reparto de motivación, por lo que no mejorarán de esta manera.

No obstante, un personaje puede transferir a sus seguidores cierta cantidad de motivación. Por cada punto que invierta, uno de sus seguidores recibirá tanta motivación como el liderazgo del personaje original.



Es muy importante tener en cuenta que un personaje **SOLAMENTE** puede transferir motivación de esta forma a sus seguidores. No puede transferirla a otros personajes o a seguidores de otros personajes. Sus seguidores tienen que **SER** seguidores y cumplir con todas las normas anteriores.

Ejemplo: mejora de un seguidor

Ludrix pasó a gestionar la ficha de Lemio tras convencerlo de que se uniera a su banda, puesto que esta la había diseñado previamente el Creador para ser un antagonista durante una partida. El jugador de Ludrix sabe que a Lemio le vendría bien aprender un nivel de "táctica" y uno de "combate con una mano" que bien le podrían haber dado la victoria cuando lucharon. Decide invertir dos puntos de motivación de Ludrix que se transforman en seis (pues Ludrix tiene liderazgo tres) para Lemio, de sobra para adquirir el primer nivel de táctica.

USO DE SEGUIDORES

Un personaje puede ir acompañado por sus seguidores allá donde quiera de forma únicamente limitada por la trama. El jugador puede decidir si los utiliza de forma directa o de forma indirecta, pudiendo incluso alternar entre ambos medios en función a la circunstancia. También es posible utilizar unos seguidores de forma directa y otros de forma indirecta simultáneamente.

USO INDIRECTO DE SEGUIDORES

En este modelo el jugador apunta solamente el nivel efectivo de sus seguidores. Puede utilizarlos para luchar contra combatientes siguiendo las reglas establecidas en la siguiente sección, pero no puede utilizar sus habilidades ni mejorar su ficha, dado que no tiene.

USO DIRECTO DE SEGUIDORES

En este segundo modelo el jugador controla las fichas de sus seguidores de forma absoluta, como lo hace con su propio personaje. En este caso es su responsabilidad gestionar sus puntos de vida, de aguante, de estructura y todas las demás variables. Como ventaja, podrá usar sus habilidades para resolver chequeos, pero en caso de hacerlo **NO** obtendrá experiencia.

Es posible utilizar a los seguidores de forma activa en combate, pero para ello el Creador y el jugador involucrado deben estar de acuerdo en hacerlo. Si uno de los dos quiere que se utilicen siguiendo las reglas de uso indirecto será necesario hacerlo.



Ejemplo: uso activo de seguidores

Ludrix quiere obtener información sobre sus enemigos, "Los Asesinos del Río", pero estos conocen muy bien su cara. El resto de jugadores no tienen un buen nivel de sigilo. El jugador de Ludrix propone enviar a Lemio, cuya ficha controla de forma activa para que realice el chequeo de sigilo.

Es posible que te preguntes quién interpreta a los seguidores.

Puede parecer un poco extraño que un jugador interprete a más de un personaje, pero no es una situación del todo infrecuente: los Creadores llevan haciéndolo desde los principios del rol. La interpretación de varios personajes puede ser algo muy divertido.

Como siempre, el Creador tendrá la última palabra. Algunos jugadores pueden ser desaprensivos y alterar la personalidad de seguidores que son parte de la campaña.

NIVEL EFECTIVO EN USO INDIRECTO

La siguiente reglamentación se utiliza para manejar de forma simple a los seguidores en combate.

Un jugador puede decidir utilizar a un seguidor para "ocupar" a uno o varios oponente en combate. En ese caso el combate se resuelve sin los oponentes en cuestión, entendiéndose, de forma abstracta, que está enfrentándose al seguidor.

Antes de iniciar el combate, debe determinarse el resultado de la lucha del seguidor. Para ello, debe calcularse el nivel efectivo del seguidor. En primer lugar debes calcular el nivel que otorga la suma de sus atributos tal y como aparece en la tabla 12.2.

Tabla 12.2: Nivel en función a atributos

Atributos	Nivel
16 o menos	1
De 17 a 19	2
20	3
21	4
22	5
23	6
24	7
Cada punto adicional	+1

A continuación debes determinar la suma todos sus niveles en habilidades y añadir al nivel efectivo una cantidad que depende de dicha suma, tal y como aparece en la tabla 12.3.

Tabla 12.3: Nivel en función a habilidades

Suma de habilidades	Modificador al nivel
Menor que 10.	+0
De 10 a 19	+1
De 20 a 29	+2
De 30 a 39	+3
De 40 a 49	+4
De 50 a 59	+5
De 60 a 69	+6
Por cada 10 puntos adicionales.	+1

Es posible asignar modificadores circunstanciales al nivel en función a las condiciones momentáneas del personaje según lo indicado en la tabla 12.4. El nivel mínimo es 1 en todo caso.

Tabla 12.4: Condiciones circunstanciales para seguidores en combate

Condición	Modificador
El personaje porta armamento inadecuado (menos de la mitad de su peso mano, por ejemplo).	-1
El personaje porta una armadura inadecuada (diez kilos o más de peso libre, por ejemplo).	-1
El equipo del personaje es de mala calidad (nivel 0) o está dañado.	-1
El personaje comienza el combate cansado (menos de 10 puntos de aguante).	-1
El personaje comienza el combate agotado (menos de 5 puntos de aguante).	-2
El personaje ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida.	-1
Las protecciones del personaje han perdido sus puntos de estructura.	-1

Una vez se ha determinado la capacidad del seguidor, debe tirarse tantas runas como el liderazgo

del personaje jugador y añadirlo al nivel del seguidor. Acto seguido debe restársele el nivel suma-

do de sus oponentes, y contrastar el resultado con el de la tabla 12.5. El personaje puede invertir un punto de aguante para arrojar el doble de runas.

Tabla 12.5: Consecuencias de combate para seguidores

Resultado	Consecuencias
-2 o <	El seguidor es derrotado humillantemente y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a sus oponentes, que se unirán al combate al segundo turno.
-1	El seguidor es derrotado y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a sus oponentes que se unirán al combate en el tercer turno.
0	El seguidor es derrotado y muere. Los personajes tendrán que enfrentarse a sus oponentes, que se unirán a al combate en el cuarto turno. Arroja tantas runas como el nivel del seguidor. Los oponentes sufren tanto daño como aciertos.
1	El seguidor vence a sus oponentes, pero sufre heridas importantes. Tira tantas runas como la suma de los niveles efectivos de sus oponentes más dos. Sufre tanto daño como aciertos, y pierde un punto de aguante. En caso de no disponer de su ficha (porque se esté gestionando de forma indirecta) el seguidor pierde tres puntos de nivel efectivo hasta que pueda descansar y reponerse.
2	El seguidor vence a sus oponentes, pero sufre ciertas heridas. Tira tantas runas como la suma del nivel efectivo de sus oponentes. Sufre tanto daño como aciertos y pierde un punto de aguante. En caso de no disponer de su ficha (porque se esté gestionando de forma indirecta) el seguidor pierde dos puntos de nivel efectivo hasta que pueda descansar y reponerse.
3	El seguidor vence a sus oponentes, pero sufre heridas superficiales. Tira tantas runas como la suma del nivel efectivo de sus oponentes menos dos. Sufre tanto daño como aciertos y pierde un punto de aguante. En caso de no disponer de su ficha (porque se esté gestionando de forma indirecta) el seguidor pierde un punto de nivel efectivo hasta que pueda descansar y reponerse.
4 o más	El seguidor vence a sus oponentes sin sufrir apenas un rasguño.

Sea cual sea el resultado, el seguidor no participa más en el combate en cuestión.

Es el momento de volver atrás, y resolver el combate entre Ludrix, Lemio y los restantes asesinos del río, ahora mucho más fácil gracias a la buena habilidad de Melecus y las ideas de Ludrix.

Ejemplo: uso indirecto de un seguidor en combate

Ludrix ha sido emboscado por cuatro asesinos del río (nivel dos) cuando volvían a casa. El Creador y el jugador de Ludrix están de acuerdo en utilizar la ficha de Lemio, que está detallada de forma activa. Sin embargo la ficha del otro seguidor de Ludrix, Melecus, aún no ha sido creada, aunque se sabe que su nivel efectivo es tres. Ludrix decide que Melecus luche de forma abstracta con dos asesinos del río, cuyo nivel total sumado es cuatro.

El jugador de Ludrix toma tantas runas como su liderazgo, y decide invertir un punto de aguante en esta vital tirada, por lo que añade otras tres. Obtiene dos aciertos, lo que sumado al nivel de Melecus (tres) da un total de cinco. Le resta el nivel de sus oponentes (cuatro) para un total de uno.

La tabla 12.6 indica que Melecus vence en su combate, pero sufre tantos puntos de daño como aciertos obtenga al arrojar cuatro runas.

Aplicar la regla de nivel efectivo y combate puede exigir cierta interpretación por parte del Creador de la partida. Si por ejemplo un seguidor de noble “vence” a un soldado puede interpretarse como que lo ha convencido o sobornado, aunque hay situaciones en las que hay poca interpretación posible. Por ejemplo, el mismo noble difícilmente podría convencer o sobornar a un oso de Faregorn.

Este principio no solo ocurre en situaciones en las que uno de los personajes no es un combatiente, sino que puede producirse por otras causas de fuerza mayor. Quizá un guerrero eridio tenga mucho más nivel efectivo que un espectro, pero difícilmente podrá vencerlo si no dispone de aptitudes sobrenaturales.

Por todo ello esta regla debe ser considerada como una guía. Si por el contrario se aplican las reglas de forma objetiva y estricta puede dar lugar a desenlaces poco razonables.

SEGUIDORES COMO PERSONAJES

Es posible utilizar a los seguidores como personajes en una multitud de circunstancias, algunas de las cuales se ejemplifican aquí. Esta forma de uso puede ser temporal o definitiva. Hay que tener en cuenta que si por algún motivo un seguidor pasa a tener un perfil de atributos no inferior a la del personaje al que sigue, dejará de ser su seguidor.

Durante el tiempo en el que un seguidor sea usado como personaje recibirá motivación como si fuera un personaje normal.

REEMPLAZO FORZOSO

Esta situación se produce cuando el personaje original no puede participar en la partida por una causa de fuerza mayor. La alternativa de utilizar un personaje seguidor puede ser más interesante que crear un personaje nuevo porque así se aprovecha el progreso anterior.

REEMPLAZO VOLUNTARIO

Pueden darse circunstancias en las que el jugador no quiera utilizar su personaje principal por una multitud de motivos narrativos o incluso de metajuego. De nuevo utilizar temporalmente un seguidor como personaje puede dar una continuidad mucho mejor que crear un personaje nuevo.

JUGADOR OCASIONAL

Puede darse la circunstancia de que un jugador ocasional aparezca en la partida y sus estancias irregulares no justifiquen la creación de un personaje regular, o que simplemente prefiera no hacerlo. En este caso un jugador puede cederle voluntariamente el control de un seguidor para que este juegue durante una partida. Como desventaja, perderá el control temporalmente y no podrá reclamarlo hasta el fin de la sesión, pero recibirá motivación excepcional.

REEMPLAZO DEFINITIVO

Esta situación se da cuando el personaje original ya no puede seguir participando en la partida de forma permanente. Esto se produce normalmente por el fallecimiento del personaje.

En este caso el jugador puede evitar hacerse un personaje nuevo utilizando a uno de sus seguidores.



Hay que tener en cuenta que los otros seguidores del personaje probablemente no puedan convertirse en seguidores de este porque tengan un nivel de atributos igual. En este caso permanecerán como contactos implicados, y podrán ser convertidos de nuevo en seguidores si el personaje eleva su rango de atributos de alguna forma.

Ejemplo: seguidores como personajes

En la última partida Carlos, el jugador que interpreta a Ludrix, se saltó una de las desventajas del personaje, y en esta establece que tiene que renunciar a su personaje durante una partida en la que este está resolviendo el desajustado que se ha originado. Además se ha incorporado otro jugador (Fernando) a la partida que está de viaje en la ciudad, y que no se va a hacer un personaje regular.

Por fortuna Carlos ha detallado la ficha de Melecus. Le cuenta a Fernando su historia, y le otorga el control de la ficha.

Él por su parte decide que durante esa sesión interpretará a Lemio.

CONTACTOS

La última forma común de colaborador son los contactos. Un contacto estará dispuesto a realizar ciertas tareas por el personaje, pero normalmente no se implicará en sus intereses.

OBTENCIÓN

Los jugadores deberían apuntar en su hoja de personaje sus contactos. Estos se adquieren durante la creación de personaje o durante la acción de las partidas.



La mecánica de obtención de contactos durante una partida es idéntica a la de obtención de seguidores. En este caso, cuando un personaje realice una acción que encaje con los intereses del posible contacto, aquel podrá realizar un chequeo

de táctica con liderazgo con dificultad igual al nivel efectivo del candidato (puede invertir aguante para arrojar el doble de runas). En caso de tener éxito, el jugador puede añadir al contacto a su lista.

Lo que hace que un personaje pueda convertirse en un contacto o un seguidor es muy variado y normalmente depende de su personalidad. Una buena guía puede ser pensar que un personaje de inferior rango social puede querer ser seguidor de otro que esté por encima de él, mientras que uno de rango mayor o igual no pretenderá nunca ser más que un contacto.

USO DE CONTACTOS

Se puede recurrir a un contacto para obtener alguna prestación o servicio. Algunas peticiones pueden resultar fáciles o muy poco costosas para el contacto, como proveer de un sitio en que descansar o algo de información poco implicada.

Si los favores implican coste o peligrosidad, debe determinarse la dificultad de la acción. Esta normalmente viene originada por la oposición de otras personas, o por la dificultad de los chequeos implicados.

Debe realizarse un chequeo del nivel efectivo del contacto con el liderazgo del personaje jugador (el personaje puede invertir aguante para arrojar el doble de runas), y restar el nivel del oponente. Se debe consultar con la tabla 12.6 para comprobar el resultado de la acción.

Tabla 12.6: Consecuencias de encargos complejos a contactos

Resultado	Consecuencias
-3 o <	El contacto fracasa en su intención y sufre un infortunio importante. El personaje ya no podrá usarlo como contacto.
-2	El contacto fracasa en su intención y sufre un infortunio moderado. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
-1	El contacto fracasa en su intención y sufre un infortunio leve. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
0	El contacto fracasa en su intención, pero siente que ha hecho todo lo que debía. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
1	El contacto tiene éxito en su acción. Si la acción no estaba relacionada con los intereses del contacto, el personaje no podrá volver a utilizarlo.
2	El contacto tiene éxito en su acción.
3 o >	El contacto tiene éxito en su acción y debido a esta obtiene un mejor posicionamiento social, lo que a discreción del Creador puede traducirse en un incremento de un punto en su nivel efectivo.

Es posible asignar modificadores circunstanciales de la tabla 12.7 si son aplicables.

Tabla 12.7: Circunstancias aplicables en encargos a contactos

Hecho	Bonificador
El personaje oponente es un enemigo del contacto.	+2
El personaje oponente es amigo del contacto.	-2
La tarea no implica ningún riesgo para el contacto.	+2
La tarea implica solamente conseguir información.	+2
La tarea coincide con los intereses del contacto.	+2
La tarea complica los intereses del contacto.	-2
La tarea implica gastos adicionales para el contacto, o alguna circunstancia incómoda.	-1 por cada

Ejemplo: uso de contactos

Ludrix está cabreado tras recibir la emboscada de “Los Asesinos del Río”, y las investigaciones de sus seguidores no son concluyentes. Decide averiguar qué está tramando su enemigo, para lo cual va a intentar convencer a Gruchard, un corrector al que ayudó en el pasado.

Ludrix decide no invertir aguante, por lo que arroja tres runas, consiguiendo un acierto. Gruchard es un personaje de nivel seis, por lo que se obtiene un total de siete puntos, a los que el Creador asigna un bonificador de dos puntos puesto que la acción solo implica conseguir información, para un total de nueve. A esa cantidad hay que restar el nivel del líder de “Los Asesinos del Río”, que es ocho. El resultado final es uno.

La tabla 12.7 señala que Gruchard le facilita la información a Ludrix, pero que considera que ya ha cumplido con la deuda que tenía con este, y le recuerda que a partir de ese momento ya no le debe nada.

Haga lo que haga el contacto, no es necesario realizar más que un chequeo que resume de forma abstracta todas sus acciones.

En el caso del ejemplo anterior, no sabemos si Gruchard se infiltró personalmente, utilizó a sus agentes, secuestró a un pandillero, sobornó a un guardia, o cualquier otra opción. Esos detalles pertenecen al Creador.





XI. APTITUDES SOBRENATURALES

Soið 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 Soið".

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 intuida por sus usuarios en el mejor de los casos, y hacer estudios sobre sus causas es extremadamente difícil.

Lo que se explica en este capítulo son las reglas objetivas que regulan las aptitudes sobrenaturales, haciendo alusiones mínimas a la naturaleza sobrenatural. Esta se explica con detalle en el apéndice I "jugando rol".

rales, 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.

MECÁNICA SOBRENATURAL

Hay una serie de conceptos que están implicados de forma necesaria.

En primer lugar, cada personaje tiene un depósito de energía sobrenatural en su ser. Lo usual es que este depósito esté vacío. La forma más frecuente de llenarlo es el uso de la habilidad de ritos.

En segundo lugar, el personaje debe tener adquirida la habilidad de la esfera que contiene al poder que quiere utilizar. No puede utilizar poderes a más nivel que el nivel de dicha habilidad.

Ejemplo: exigencia de habilidad de esferas
Si un personaje quiere lanzar el poder "Rayo de oscuridad" a nivel 2 deberá contar con la habilidad de "Esfera (Oscuridad)" al menos a nivel 2.

Técnicamente todos los personajes tienen una capacidad potencial para lanzar poderes sobrenatu-

En tercer lugar, un personaje tiene que alcanzar un estado de concentración. Si el personaje no está

participando en un combate, se concentrará pasado un breve periodo de tiempo. Si lo está, debe seguir la mecánica desarrollada el capítulo VII.

Finalmente el personaje lanzará el poder.



ENERGÍA

Cada personaje tiene una reserva de energía obtenida mediante los ritos que efectúa. Esta reserva está indicada en la ficha de personaje con un valor numérico.

La forma en la que estas energías fluyen está relacionada con las circunstancias específicas del personaje, el lugar y el momento. Los motivos por los que los dioses otorgan y retiran sus energías son variados, e incluso la existencia de los dioses podría estar en entredicho, pudiendo ser la propia actitud y personalidad de los individuos factores determinantes.

Estas circunstancias aparecen explicadas en el apéndice I: Jugando rol.

Después de la masacre senti que queria alejarme a donde no se percibiera la muerte. Se oía la sangre, se veían los cuerpos mutilados, y se escuchaban los lamentos de los heridos. Entonces ella se arrodilló, se quitó el casco, y expulsó el aire de sus pulmones lentamente. Me invadió entonces una reconfortante sensación de equilibrio, y supe que había presenciado algo trascendente.

-Bregos, guerrero Tidar.

PREPARACIÓN

Utilizar un poder requiere un grado de concentración en el que el sujeto se hace consciente de sus propias energías sobrenaturales y las de los que les rodean. En este proceso la consciencia debe coexistir en dos planos de existencia, lo que afecta necesariamente a su situación de combate. El personaje debe añadir puntos de concentración realizando chequeos. Este proceso y sus interrupciones están explicados en la sección de combate.

La concentración necesaria para utilizar un poder depende del nivel al que se quiera utilizar, según indica la tabla 11.1.

No se puede lanzar, en ningún caso, un poder a más nivel que la habilidad en la esfera correspondiente.

Tabla 11.1: Puntos de concentración requeridos

Nivel	Puntos de concentración
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45

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.

Es necesario disponer de un punto de energía para lanzar un poder. Este punto se gasta al lanzarlo.

El lanzador debe dirigirse a la descripción del poder que ha elegido para conocer sus efectos.

Los personajes con potencia cero NO pueden recibir capacidad, bono o efecto ventajoso de ningún tipo. No podrán ser curados por poderes, ni recibir un bono a tirada alguna, ni ser parte de un enlace. De similar forma, los personajes con potencia uno recibirán esos beneficios a la mitad de cuantía, redondeando hacia abajo.

En general los poderes que se pueden lanzar en combate no tendrán alcance. Se entiende que el personaje puede afectar a objetivos dentro del combate.



Existen dos tipos de poderes en función a sus propias características evidentes.

Inmediatos: Se trata de poderes en los que el lanzador pierde el control una vez lanzados. Suele ser el caso de ciertos poderes cuyos efectos son instantáneos, pero también algunos que no quedan asociados al lanzador. En este caso el lanzador no puede concluir sus efectos voluntariamente.

Concentración parcial: Se trata de poderes normalmente beneficiosos en los que el lanzador tiene control sobre la permanencia en el mundo

real. Esto le lleva un cierto esfuerzo consciente. El lanzador no puede tener más poderes de concentración parcial activos que su propia voluntad. Un lanzador con un poder de concentración parcial activo no puede lanzar el mismo poder. Un lanzador con un poder de concentración parcial activo puede darlo por concluido en cualquier momento. Los efectos también concluyen si el lanzador pierde la consciencia, pero no si queda aturdido. Si no se especifica lo contrario, los poderes con duración son de concentración parcial.

Los poderes con concentración parcial quedan anclados a un personaje o a un lugar. Si no se especifica lo contrario, un poder queda anclado a su propio lanzador. Otros poderes quedan anclados a un lugar o a otro personaje, pero en esos casos se especifica particularmente.

Muchos poderes tienen su duración establecida en turnos porque son útiles en combate. Los efectos de este poder comenzarán en el mismo momento en el que el lanzador los utiliza, pero la cuenta atrás hasta su disipación natural no empezará hasta el final del turno en curso. En otras palabras, los beneficiarios del poder podrán disfrutar de una porción de turno adicional de los efectos del poder

APTITUDES PASIVAS

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 tapanlo, siempre con la cabeza gacha para evitar mirar a la muerte de cerca. El resto nos inclinamos y cerramos los ojos, hasta que al fin todo acabó.

-Rito tírtico a Taharda.

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

CAPÍTULO XI: APTITUDES SOBRENATURALES

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: aptitudes pasivas

Armind el corrector tiene la habilidad “Esfera (Oscuridad)” a nivel 2, “Esfera (Pureza)” 3 y 3 puntos de energía. Fruto de esto tiene:

Afinidad (Oscuridad): 2 (el valor menor entre su energía y su habilidad de esfera). Esto le proporcionará 2 puntos de resistencia a oscuridad (ver descripción).

Afinidad (Pureza): 3 (el valor menor entre su energía y su habilidad de esfera). Esto proporcionará motivación a sus seguidores (ver descripción).

Si lanzara dos poderes su energía descendería a 1 y como consecuencia su afinidad también.

AMOR

El personaje arroja tantas runas adicionales en sus chequeos de ritos como enlazados (ver “poderes”) dentro del rito, con un máximo igual a la afinidad.

En todas las ciudades eridias existe un templo a Liana. Cualquier ciudadano puede reclamar un rito, y estos se atienden por orden de llegada, aunque la sacerdotisa superior puede efectuar excepciones.

El acto en si no se limita a la sexualidad, sino que se realiza un rito a la diosa tras el cual los hombres quedan liberados de su pesar.

PUREZA

Al final de cada partida los seguidores del personaje recibirán un punto de motivación por cada punto de afinidad en pureza de este.

CALMA

El personaje mitiga los penalizadores que sufre en el descanso por condiciones inadecuadas en una cuantía igual a la afinidad. Por ejemplo, un personaje con afinidad a nivel 1 podría ignorar el penalizador por dormir una hora menos (ver “habilidades” para conocer estos penalizadores).

A nivel 3 el personaje recupera tres veces su atributo de resistencia (en lugar de dos veces) al dormir.

A nivel 6 el personaje puede descansar sin dormir, meditando en su lugar.

CAOS

El personaje puede repetir hasta tantas veces como la afinidad los chequeos para determinar qué mutación adquiere, y elegir el resultado que prefiera.

CICLO

El personaje no sufre los efectos del envejecimiento como el resto de personas. A todos los efectos su cuerpo no pasará de la edad que aparece en la tabla 11.2.

El tiempo, no obstante, seguirá pasando por el personaje, por lo que el descenso a un nivel de energía nulo sería inmediatamente letal si el personaje es suficientemente viejo. Si incrementa su afinidad, su edad y aspecto también se alterarán inmediatamente.

Tabla 11.2: Efectos de la afinidad con el ciclo

Afinidad	Edad máxima
1	72
2	65
3	60
4	55
5	50
6	45
7	40
8	35



CORRUPCIÓN

Los personajes con esta habilidad causan heridas infecciosas de complicada curación y no podrán curarse con poderes durante un tiempo que depende de la afinidad, tal y como aparece en la tabla 11.3. Adicionalmente la dificultad de los chequeos de medicina y de reparación de armaduras se incrementará en la afinidad en los personajes dañados por él.

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

Los marinos guncares 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.

CREACIÓN

Cuando el personaje invierte motivación en aprender habilidades creativas o artes doblará la experiencia obtenida en tanto que el nivel de la habilidad sea inferior a la afinidad.

Con afinidad mayor que tres los atributos relacionados de estas habilidades se considerarán un punto más altos a efectos de calcular la motivación necesaria para subir de nivel.

Con afinidad mayor que cinco este bono aumentará en otro punto.

DESTRUCCIÓN

Todos los personajes a menos de un kilómetro de distancia ven las dificultades de sus chequeos de habilidades creativas incrementadas en la afinidad.

ELEMENTAL

El personaje es capaz de predecir el clima con razonable precisión a tantos días vista como la afinidad.

Bendice mi flecha. Drayard.

-Rezo común entre cazadores.

FAUNA

El personaje cobra una empatía y comprensión animal sobresalientes. Deberá elegir tres especies que reconocerán al personaje como un ente de su especie, tal y como aparece en la tabla 11.4.

- ♦ Con empatía menor no será atacado por miembros de la especie ni estos huirán de él.
- ♦ Con empatía media será reconocido como un miembro de la especie y será protegido por los individuos, quienes tampoco atacarán a los aliados del personaje con afinidad.
- ♦ Con empatía superior será reconocido por todos los miembros de la especie como un superior, y lo obedecerán.

Si un personaje pierde afinidad y posteriormente la recupera no puede elegir especies diferentes.



Tabla 11.4: Efecto de la afinidad con la fauna

Afinidad	Empatía con primera especie	Empatía con segunda especie	Empatía con tercera especie
1	Menor	Nada	Nada
2	Media	Nada	Nada
3	Media	Menor	Nada
4	Media	Media	Nada
5	Mayor	Media	Nada
6	Mayor	Media	Menor
7	Mayor	Media	Media
8	Mayor	Mayor	Media

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 Tirtic.

Estos puntos de daño adicionales no se tienen en cuenta a efectos de determinar lesiones o dificultades de chequeos de cirugía.

FIN

Si un golpe en carne provocado por un personaje con esta afinidad causa daño a un objetivo, puede causarle un máximo de daño adicional igual al valor de la afinidad si con esto el nivel de daños total es igual a los puntos de vida totales del objetivo.

FLORA

Un personaje con la esfera flora obtendrá ventajas en tanto que esté en contacto con plantas, y viceversa, siguiendo los efectos de la tabla 11.5 de forma acumulativa.

Tabla 11.5: Efectos de la afinidad con la flora

Afinidad	Efecto
1	Las plantas a menos de 50 metros del personaje crecerán sin agua.
2	Las plantas a menos de 50 metros del personaje crecerán a cuatro veces más velocidad de lo normal.
3	El personaje puede solicitar frutos a las plantas vivas como para alimentar a tantas personas como el nivel de la habilidad.
4	Si el personaje queda inconsciente en contacto con plantas vivas, estas lo curarán como si contaran con herramientas de medicina de nivel 5. El resultado del chequeo no se realiza de forma normal, sino que se tiran tantas runas como dos veces el nivel de la afinidad, y se cuentan los aciertos.
5	El personaje puede curar lesiones en plantas en contacto con él.
6	Las plantas en contacto con el personaje crecerán 20 veces más rápido de lo normal. Prácticamente la hierba crece a ojos vista bajo sus pies.
7	Si el personaje cae inconsciente en combate, las plantas crecerán alrededor suyo para protegerlo. Cada turno contará como diez puntos de vida temporales, hasta un máximo de diez veces el valor de la afinidad.
8	El personaje puede introducirse voluntariamente en la vegetación, entrando en un estado de hibernación total. No envejecerá en todo el tiempo que se mantenga en ese estado.

IRA

Un personaje con afinidad que quede aturdido puede, el turno en el que se recupere del aturdimiento, añadir la afinidad al atributo cuando invierte un punto de aguante en arrojar runas adicionales.

A nivel cuatro el personaje añadirá un punto a su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento.

A nivel ocho el personaje añadirá otro punto a su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento.

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 guncar anterior a la batalla.

LUCHA

Cuando un personaje con esta esfera recupera aguante de forma normal (no haber recibido daño y no haber gastado aguante en un turno) recuperará tantos puntos de iniciativa como la afinidad, hasta un valor máximo igual a la iniciativa original.

LUZ

Un personaje con la esfera luz evitará la corrupción de Taharda. Añadirá la afinidad a la resistencia a la oscuridad a estos efectos.

Adicionalmente, cada nivel par añadirá un punto a su resistencia a la luz.

MENTIRA

El personaje dobla la experiencia obtenida en habilidades sociales cuando invierte un punto de motivación en tanto que el nivel de la habilidad sea inferior a la afinidad de mentira.

Por cada nivel par el personaje añade un punto a su escudo sobrenatural a efectos de evitar poderes que afecten a la mente.

MATERIAL

El personaje incrementa su escudo sobrenatural en tantos puntos como la afinidad solamente a efectos de evitar destrucción, anulación o daños en sus reliquias.

Adicionalmente, a nivel 3 de afinidad el personaje no tiene que invertir motivación para equipar reliquias (y por lo tanto puede hacerlo durante una partida).

Finalmente, a nivel 6 de afinidad las reliquias del personaje no podrán ser utilizadas por otro personaje que no sea él, a no ser que las ceda voluntariamente.

MUERTE

El personaje recibe asunción de la muerte, y debido a ello los muertos vivientes lo reconocerán como un aliado. Puede imponer su criterio sobre muertos vivientes con escudo sobrenatural igual o inferior a la afinidad.

NADA

El personaje añade la afinidad a su escudo sobrenatural a efectos de evitar ser percibido por personajes que utilicen la cualidad de concentración "percepción sobrenatural".

Adicionalmente puede incrementar su escudo sobrenatural en un punto por cada punto de afinidad por encima de tres a efectos de utilizar la cualidad de concentración "desconcentrar".

ODIO

El personaje debe designar a un objetivo al que odia personalmente. Cuando invierte un punto de aguante contra ese individuo para mejorar una tirada en combate arroja dos runas más. Si el blanco de odio muere, el personaje debe esperar un tiempo antes de determinar uno nuevo. El tiempo depende de la afinidad, tal y como aparece en la tabla 11.6.

Tabla 11.6: Efectos de la afinidad con el odio

Afinidad	Tiempo sin blanco de odio
1	4 años
2	2 años
3	1 año
4	8 meses
5	4 meses
6	2 meses
7	1 mes
8	15 días

Es cierto que los miembros de las tribus del desierto tienen un odio vivo y terminal hacia cualquier persona que no forme parte de su cultura. y es normal que cualquiera ajeno a ellas los vea como a auténticas bestias.

Sin embargo, si uno logra la meritoria tarea de superar sus diferencias y trabar amistad, se encontrará con una grandeza que se deja ver en el entendimiento entre ellos y la naturaleza.

No solo existe en una pacífica relación con una fauna aparentemente hostil, sino una asunción clara entre ellos y el mismo desierto, sus vientos, sus ríos subterráneos, sus nubes, y su mismo día y noche.

Ellos dicen que los espíritus de los muertos viajan libres por Nadruneb, la misma naturaleza. La gente de ciudad debería atender a esta comunión, al menos una vez en la vida.

ORDEN

La defensa del personaje se incrementa en la afinidad a efectos de determinar si recibe o no una mutación del caos. A este efecto, la afinidad se debe reducir tanto como el nivel total de mutaciones

del personaje (hasta un mínimo de 0). Esta cualidad no funciona cuando el personaje realiza un chequeo de corrupción del caos voluntariamente para obtener un beneficio.

OSCURIDAD

El personaje añade la afinidad a su resistencia a oscuridad.

PROTECCIÓN

El personaje añade la afinidad a su resistencia elemental.

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 Airi, atribuida a un pueblo de adoradores secretos.

TODO

Afinidad 1: Cuando un objetivo recibe un efecto pernicioso de un poder, el personaje puede elegir sufrirlo en su lugar. Para ello debe tener éxito en un chequeo de concentración con defensa de dificultad igual al escudo sobrenatural del lanzador del poder.

Afinidad 3: Cuando el personaje está realizando una tirada de ritos, puede conseguir la energía para otro personaje en lugar de para sí mismo. La dificultad es el nivel de energía del destinatario.

Afinidad 5: Cuando el personaje recibe una bonificación, curación o efecto beneficioso, puede incrementar su intensidad y duración en un punto por cada punto de afinidad por encima de cuatro, en tanto que estos parámetros (intensidad y duración) dependen del nivel del poder (no sirve si depende exclusivamente de la potencia, pero sí si dependen de la suma de ambas).

VERDAD

El personaje puede añadir la afinidad a su habilidad de detección cuando pretenden engañarlo con habilidades sociales.

VIDA

El personaje tiene una salud mejor de lo normal. Todos los chequeos que tengan como intención mejorar su estado de salud añadirán la afinidad al resultado, incluyendo los de recuperación natural, cirugía y primeros auxilios. Este bono se aplicará tanto si los chequeos los realiza el personaje como si los realiza cualquier otro.

También lo añadirá a su resistencia a efectos de calcular los puntos de vida que recupera descansando, y en comparaciones o chequeos de enfermedades naturales o sobrenaturales.

AFECCIONES SOBRENATURALES

Existen dos afecciones sobrenaturales en el mundo de Espada Negra en relación a dos fuerzas hostiles con el hombre. Estas son las conocidas como la "Corrupción de Taharda" y la "Corrupción del caos". Ambas tienen efectos muy diferentes cuya reglamentación se detalla a continuación.

CORRUPCIÓN DE TAHARDA

Esta afección afecta a la estructura natural del ser, reemplazando sus tejidos dañados por energía de la muerte. Un personaje afectado por esta fuerza puede verse progresivamente convertido en uno de los cinco tipos de muerto viviente básico:



zombi, necrófago, muerto blanco, espectro y aullante. Existen combinaciones de estos que dan lugar a los tipos de muerto viviente mixtos.

Mecánica: Todos los personajes tienen un contador de niveles de corrupción de Taharda (aunque estos no lo sepan). Si el personaje no tiene ninguna corrupción, su nivel de corrupción entonces es 0, y esta aumenta hasta, como mucho, nivel 3, momento en el que el personaje completa su transformación en no muerto y pierde su personalidad.

Distintos eventos darán como resultado el incremento de su corrupción parcial en una cantidad determinada. Si como resultado esta cantidad de puntos parciales pasa a ser mayor o igual que su voluntad, entonces se incrementará su nivel de corrupción, adquirirá una nueva capacidad de muerto viviente y el contador de puntos parciales se reducirá en tanto como su voluntad.

La capacidad que el personaje adquiere depende de las circunstancias en las que ha recibido la corrupción. Si se trata de un poder sobrenatural, la propia naturaleza del poder o la elección del lanzador lo dictaminarán, mientras que el mordisco de un necrófago siempre otorgará cualidades de necrófago.

La lista de capacidades de muerto viviente depende de las diferentes sendas de Taharda, que aparecen a continuación.

Capacidades de muerto viviente

Muerte I

Requisitos: Ninguno.

La carne cobra un aspecto insano. Quizá alguna herida no termine de curarse nunca.

Efecto en combate: -2 Iniciativa, -1 Resistencia a la luz, +1 Daño.

Muerte II

Requisitos: Muerte I.

El aspecto se vuelve horrible, probablemente se vean terribles heridas e incluso los huesos.

Efecto en combate: Incansable, Inmune al dolor, -1 Evasión, +1 Daño.

Muerte III

Requisitos: Muerte II.

El personaje es un zombi. Solo puede gruñir, huele a podrido, tiene un aspecto que asusta hasta a los más acostumbrados a la muerte, y su único propósito es acabar con la vida.

Efecto en combate: Bobo, +1 Daño, -1 Impacto.

Corrupción I

Requisitos: Ninguno.

El personaje pierde masa muscular y grasa, y sufrirá la necesidad de alimentarse de cadáveres.

Efecto en combate: +2 Iniciativa, -5 Peso total, -1 Resistencia a luz.

Corrupción II

Requisitos: Corrupción I.

El estado del personaje es horriblemente enfermizo, pero despierta auténtico terror debido a que se mueve con fiereza. Cuando se alimenta de la carne de una de sus víctimas se vuelve tremendamente agresivo. Él y todos los que cuenten con esta cualidad especial ganan una runa más en todos sus lanzamientos. Esto dura diez turnos. Adicionalmente, cuando causa más daño en carne que la resistencia a la oscuridad del objetivo, este recibe un punto parcial de corrupción de Taharda.

Efecto en combate: -1 Vida, Incansable, Obcecado (Ver descripción).

Corrupción III

Requisitos: Corrupción II.

El personaje es un necrófago. Se producen cambios fisiológicos descontrolados en su cuerpo. Su delgadez es extrema. Puede golpear con sus dedos rematados en garras cortantes (daño 4, alcance 0, impacto 5).

Efecto en combate: -1 Vida, +1 Iniciativa (Ver descripción).

Oscuridad I

Requisitos: Ninguno.

El personaje tiene una delgadez substancial y gestos extraños. Después de causar su daño normal en un impacto causa tanto daño de tipo oscuridad como su potencia (no hay chequeos involucrados). El personaje obtiene visión en la oscuridad.

Efecto en combate: -1 SN, -1 Resistencia Luz, Ver en la oscuridad (Ver descripción).

Oscuridad II

Requisitos: Oscuridad I.

Los gestos del personaje se vuelven ausentes. +1 a Potencia a efectos de poderes de oscuridad y del daño de oscuridad.

Efecto en combate: -1 SN, -1 Resistencia Luz, +1 Resistencia oscuridad, Ver descripción.

Oscuridad III

Requisitos: Oscuridad II.

El personaje se convierte en un espectro sin masa. Se vuelve inmune a los tres tipos de daño físico. No causa daño físico con sus impactos, pero incrementa en 2 puntos su potencia a efectos del daño de oscuridad que causa.

Efecto en combate: -1 SN, -1 Resistencia Luz, +1 Resistencia oscuridad (Ver descripción), Incansable.

Fin I

Requisitos: Ninguno.

La piel del personaje se torna quebradiza y débil. El personaje pierde la nariz y el olfato, además del sentido del oído.

Efecto en combate: -2 Iniciativa, Inmune al dolor (Ver descripción).

Fin II

Requisitos: Fin I.

El personaje pierde los ojos, y por lo tanto la vista. Puede realizar un grito aturdidor en lugar de atacar. Realiza un chequeo de potencia con voluntad (arrojar tantas runas como voluntad y sumar potencia). Los personajes vivos con inferior resistencia a la oscuridad se aturden como si hubieran sufrido tanto daño como la diferencia.

Efecto en combate: Iniciativa 0, No puede atacar, Incansable (Ver descripción), Evasión 0.

Fin III

Requisitos: Fin II.

El personaje se convierte en un aullante. Su piel se vuelve inútil y sangra solamente con el contacto. Se vuelve ausente al mundo y pierde la capacidad de atacar. Si no tiene ninguna información adicional (como percepción sobrenatural o control mental) gritará aleatoriamente cada turno con una probabilidad de uno entre cuatro (por ejemplo, tirando dos runas y exigiéndose dos aciertos). Su grito aturdidor se vuelve dañino. Realiza un chequeo de potencia con voluntad (arrojar tantas runas como voluntad y sumar potencia), causando tanto daño de tipo oscuridad como el resultado a todos los personajes vivos que lo oigan. Los muertos vivientes consideran al aullante como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra un aullante es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivientes que no tengan esta habilidad.

Efecto en combate: -3 Vida, -1 Resistencia Luz (Ver descripción).

Odio I

Requisitos: Ninguno.

La piel y grasa del personaje se descuelgan bastante del cuerpo y se tornan blanquecinas.

Efecto en combate: +Vol Vida, -1 Iniciativa.

Odio II

Requisitos: Odio I.

La sangre del personaje se vuelve un ácido peligroso. Cuando el personaje sufre tres o más puntos de daño en un solo golpe proyecta un ataque contra su oponente. Se deben arrojar 10 runas para la tirada de impacto (la víctima puede arrojar runas e invertir aguante de forma normal). El daño es igual al que ha recibido, de tipo elemental.

Efecto en combate: +Vol Vida, -1 Iniciativa (Ver descripción).

Odio III

Requisitos: Odio II.

El personaje se convierte en un muerto blanco. Su daño por rebote de ácido se dobla en el impacto que le cause la muerte. En este caso además afectará a todos los personajes que tengan menos iniciativa que él.

Efecto en combate: +Vol Vida, Incansable, Inmune al dolor, -1 Resistencia luz (Ver descripción).

Bilis

Requisitos: Odio I, Fin I.

El personaje se convierte en un bilioso. Pierde la capacidad de andar sobre dos piernas y la piel. Puede ejecutar un ataque de vómito de ácido que debe prepararse durante hasta tantos turnos como la resistencia. Este ataque impacta siempre. Causa tres puntos de daño de tipo elemental por cada turno invertido. El personaje no puede atacar de otras formas.

Efecto en combate: -1 Resistencia luz (Ver descripción), -2 Evasión, Incansable.

Tierra

Requisitos: Odio I, Corrupción I.

El personaje se convierte en un gusano blanco. Su piel se vuelve inestable y el ácido descompone sus miembros externos así como su cuello, formando una sola masa con forma de enorme gusano. Pierde sus ataques naturales, y su impacto se vuelve tres. Si impacta, queda enganchado a su víctima y causa todos los turnos tanto daño su fuerza, de tipo elemental.

Efecto en combate: Bobo, Incansable, Obcecado, Evasión 0, -1 Resistencia Luz, Dobla sus puntos de vida (Ver descripción).

Pus

Requisitos: Odio I, Muerte I.

El personaje se convierte en un purulento. Diversas partes de su cuerpo se vuelven bolsas ácidas. Si causa un impacto en su oponente, una de estas pústulas explota causando a ambos tanto daño de tipo elemental como su fuerza más el número de aciertos obtenidos al arrojar cinco runas.

Efecto en combate: Incansable, Obcecado (Ver descripción).

Noche

Requisitos: Odio I, Oscuridad I.

El personaje se convierte en un noctámbulo. Lanza el doble de runas en todas sus tiradas de combate mientras esté en la oscuridad.

Efecto en combate: -1 Resistencia Luz, Incansable (Ver descripción).



ESPADA NEGRA

Peste

Requisitos: Fin I, Corrupción I.

El personaje se convierte en un corruptor. Pierde todos sus sentidos y su cuerpo se vuelve totalmente débil. No puede atacar. Todos los turnos arroja tantas runas como su potencia y cuenta los aciertos. Si supera la resistencia a la oscuridad de los presentes, estos reciben un punto parcial de corrupción de Taharda y quedan aturcidos el turno en curso y el siguiente. Los muertos vivientes consideran al personaje como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra él es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivientes que no tengan esta habilidad.

Efecto en combate: -1 Resistencia Luz, Incansable, No puede atacar, Evasión 0 (Ver descripción).

Rencor

Requisitos: Fin I, Muerte I.

El personaje se convierte en un caballero de la muerte. Su carne se pudre y se entremezcla con la armadura. Arroja el doble de runas en sus chequeos de impacto y daño. Al final de cada turno debe arrojar una runa por cada turno seguido en el que ha estado actuando. En caso de obtener más de dos aciertos, queda aturcido tantos turnos como aciertos.

Efecto en combate: +3 Resistencias físicas, +1 Cobertura, Incansable (Ver descripción).

Ausencia

Requisitos: Fin I, Oscuridad I.

El personaje se convierte en una calavera flotante. Su cuerpo se desvanece. La calavera flotará rápidamente desde un sitio a otro. Pierde toda capacidad de portar armas y armaduras. Su daño se vuelve 3, de tipo perforante. (Su impacto es 5 pues está desarmado).

Efecto en combate: Mitad vida, +1 Evasión, Incansable (Ver descripción).

Gula

Requisitos: Corrupción I, Muerte I.

El personaje se convierte en una masa de muerte. Pierde la capacidad de controlar el tamaño de su cuerpo. Los necrófagos y zombis le traerán toda suerte de restos de vivos, que irá agregando a su ser. Siempre lo acompañarán tantos zombis y necrófagos como su liderazgo (como mínimo) y fruto de sus aportes obtendrá 20 puntos de vida adicionales por cada punto de liderazgo.

Efecto en combate: -2 Iniciativa, +2 Resistencia Per, Incansable, Inmune al dolor (Ver descripción).

Sangre

Requisitos: Corrupción I, Oscuridad I.

El personaje se convierte en un vampiro, un

miserable ser sin grasa cuya piel se pega a sus huesos, y al que aparecen dos alas de oscuridad. Su hambre se torna solamente de líquidos, y su estómago pierde totalmente la capacidad de digerir sólidos. Se alimentará de sangre, tuétanos y otros fluidos vitales. Puede golpear con sus dedos rematados en garras cortantes (daño 4).

Efecto en combate: +1 Evasión, Vida total 1, Peso total 0, Incansable.

Sombra

Requisitos: Oscuridad I, Muerte I.

El personaje se convierte en una sombra. Pierde casi todo su cuerpo, quedando solamente un órgano alrededor del cual se forma oscuridad espectral. No puede portar armas ni armaduras. No causa daño físico con sus impactos, pero incrementa en 2 puntos su potencia a efectos del daño de oscuridad que causa.

Efecto en combate: Incansable, Evasión +3, Incansable, -1 Resistencia luz (Ver descripción).

CORRUPCIÓN DEL CAOS

Esta afección afecta a la estructura sobrenatural del ser y en segunda instancia a su misma física, creando mutaciones terribles. Las consecuencias son muy variadas, y no hay dos criaturas afectadas por el caos iguales, sino que el caos se manifiesta de forma distinta en cada uno.

He dedicado una vida a combatir a estas criaturas surgidas de las pesadillas de un demente. He visto costillas abriéndose para irradiar una energía maligna y espantosas tumoraciones capaces de arrojar viscosidades letales. He cortado tentáculos imposibles de detener con escudo alguno y aplastado bocas de dientes afilados que surgían de lugares imposibles.

Para mí se ha vuelto una segunda naturaleza ponerme en guardia cuando veo esas venas negras palpar el viscoso líquido hecho de odio a la humanidad.

Los imposibles ojos del caos han puesto su mirada en mí. Es un milagro que tras tantos años combatiéndolos aún no me haya contagiado.

Sigeiror. hermano juramentado.

Mecánica: Todos los personajes tienen un contador de niveles de corrupción del caos. Si el personaje no tiene ninguna corrupción, su nivel de corrupción entonces es 0, y este aumenta hasta, como mucho, su atributo de extensión. Si sobrepasa este número, el ser se convierte en una criatura de caos absoluto y su existencia en el reino de los vivos será muy breve (un minuto por cada punto de extensión) tras lo que será absorbido por el más allá.

Cuando un personaje es expuesto a una fuente de caos, debe realizar un chequeo arrojando tantas runas como su atributo de "Defensa". Si obtiene cero aciertos entonces su nivel de corrupción aumenta en un punto y obtiene una mutación, a no ser que tenga tantas como su extensión, en cuyo caso se convierte en una criatura del caos absoluto.

Esta mutación se selecciona aleatoriamente siguiendo las reglas descritas a continuación. Es posible repetir una mutación, en este caso aumenta su nivel. Las mutaciones se caracterizan por sus efectos, pero la forma de conseguir estos efectos varía de personaje a personaje. Se citan ejemplos de las mismas en cada una de ellas.

Para determinar qué mutación obtiene un personaje, se deben tirar tres runas en orden y consultar el resultado en la tabla 11.7.

Si un ser de caos absoluto se ve obligado a realizar un chequeo de corrupción (por usar sus mutaciones, por ejemplo), en caso de tener cero aciertos quedará aturdido durante el turno en curso y el siguiente.

Tabla 11.7: Mutaciones del caos

Resultado	Mutación
XXX	Mutación deformante
XXC	Ataque instantáneo
XCX	Ataque de carga
XCC	Cura del caos
CXX	Aura del caos
CXC	Salto de fase
CCX	Potencia del caos
CCC	No se produce el aumento de nivel.

Es importante señalar que el uso de una cualidad especial del caos supone de hecho una exposición del usuario a la energía del caos, y que por consiguiente debe realizar un chequeo para comprobar si el personaje aumenta su nivel de caos. En

caso de que obtenga cero aciertos, no obstante, no debe determinarse la mutación al azar sino subir el nivel de la mutación que ha usado. También en ese caso no se producirá el efecto en sí de la mutación.

La lista de mutaciones es la siguiente:

Mutación deformante

El personaje solamente obtiene una mutación terriblemente deformante que no confiere cualidades especiales sino modificaciones pasivas. Tampoco es necesario realizar chequeos de caos cuando se usan (de hecho no pueden no usarlas). Al obtenerla debe realizar una segunda tirada en la tabla 11.8 para determinar qué mutación deformante recibe. No es posible repetir una de estas mutaciones pasivas, y de producirse se considerarán mutaciones inútiles.

Tabla 11.8: Mutaciones deformantes

Resultado	Mutación
XXX	Mutación inútil
XXC	Mutación explosiva
XCX	Apéndice hostil
XCC	Extremidades adicionales
CXX	Estructura incorpórea
CXC	Masa protectora
CCX	Apéndice corruptor
CCC	Mutación anuladora

Mutación inútil

El personaje cuenta con una mutación que no hace absolutamente nada.

Mecánica: El personaje no recibirá beneficio o perjuicio en combate, pero probablemente sí tendrá consecuencias sociales.

Mutación explosiva

Mecánica: El personaje tiene una mutación (normalmente una chepa) que explota cuando el personaje ha recibido tanto daño en su cuerpo como su vida causando a todos los personajes presentes (incluyendo él mismo) tanto daño perforante como tres veces la potencia. No se pueden arrojar runas para evitar el daño.

Puede darse la improbable circunstancia de que el personaje sobreviva. Si es el caso, la mutación explosiva se curará como el resto de su cuerpo.

Apéndice hostil

El personaje recibe un apéndice en forma de boca con la que puede atacar.



ESPADA NEGRA

Mecánica: El personaje puede realizar sus ataques desarmados causando tanto daño perforante como el doble de su potencia. En caso de que dañe a su oponente este último debe realizar un chequeo de corrupción del caos.

Extremidades adicionales

El personaje cuenta con brazos adicionales.

Mecánica: El personaje cuenta con tantos brazos adicionales como su potencia. Cada brazo puede portar con tanto peso como la mitad de su fuerza. Pierde cuatro puntos de evasión y cobertura (hasta un mínimo de cero).



Estructura incorpórea

La masa del personaje se descompone o está descompuesta.

Mecánica: El personaje obtiene un punto de evasión pero pierde un punto de resistencia elemental, a luz y escudo sobrenatural.

Masa protectora

La propia carne del ser lo protege de las heridas.

Mecánica: El personaje añade el doble de su potencia a su voluntad a efectos de puntos de vida y aturdimiento, pero su evasión se considera 0 y no puede llevar armaduras.

Apéndice corruptor

El personaje tiene un apéndice que emite corrupción del caos en las situaciones de tensión.

Mecánica: Después de que el personaje realice sus ataques, todos los presentes que no sean criaturas de caos absoluto deben realizar un chequeo del caos.

Mutación anuladora

Esta mutación, normalmente presente en la piel, protege a su propietario de los poderes sobrenaturales.

Mecánica: El personaje obtiene +1 Escudo Sobrenatural y -1 Vida.

Las siguientes mutaciones son cualidades especiales que el personaje utiliza de forma activa. Cada vez que lo haga debe realizar un chequeo de corrupción del caos como se ha explicado anteriormente.

Ataque instantáneo

Uno de los apéndices del personaje muta de forma que es capaz de arrojar un proyectil rápidamente. Pueden ser mutaciones en los ojos, ojos fuera de lugar, un órgano protuberante en cualquier parte del cuerpo, que lo segregue como una mucosidad y después lo arroje, tentáculos, y muchas otras variaciones.

Mecánica: El personaje puede activar esta cualidad especial después de resolver sus ataques convencionales. En este caso realiza un ataque extra con el proyectil de caos contra un oponente al que supere en iniciativa. Causa tanto daño de tipo oscuridad como el resultado de sumar la potencia del personaje al nivel de la mutación. Si el objetivo sufre daño debe realizar un chequeo de corrupción del caos.

Ataque de carga

El personaje es capaz de provocar un ataque elemental con tiempo de carga. El ataque puede ser un aliento de fuego o una proyección de un rayo desde las manos, o cualquier otra opción. En todo caso esto siempre va acompañado de una mutación deformante en el miembro del que sale. En el caso del aliento de fuego no habrá labios y las encías estarán quemadas y retraídas, mientras que en el caso de una mano de relámpagos faltará una falange en cada dedo, y habrá un hueco claro en ellos.

Mecánica: El personaje puede renunciar a atacar y a arrojar runas durante todo el turno. En

ese caso, en su nuevo turno podrá renunciar a su ataque (de nuevo) para arrojar el ataque de carga. Causa tanto daño de tipo elemental como el resultado de arrojar veinte runas a tantos oponentes como la potencia sumada al nivel de la mutación. Solo es necesario realizar el chequeo de corrupción del caos al descargar el ataque.

Regeneración del caos

El personaje es capaz de conseguir que las mutaciones curen a aquellos que las poseen. Este poder viene asociado normalmente a una glándula mutante que necesariamente tiene que abrirse e irradiar su poder en la ejecución. Esto puede implicar movimientos tan anormales como que la cabeza o el pecho del sujeto se abran en dos o más pedazos. Durante el proceso la sangre negra de los mutados será la responsable de la regeneración.

Mecánica: El personaje puede usar esta habilidad después de atacar. Los personajes con mutaciones curan tantos puntos de daño (primero los del personaje y luego los de su armadura) como su potencia sumada al nivel de esta mutación. Si este valor es mayor que la cantidad de daño sufrida en una herida entonces se repone también de los efectos de esa herida.

Aura del caos

El personaje tiene algún tipo de poder psíquico del caos que afecta a los oponentes. Los sujetos con aura del caos tienen un apéndice con forma atrófica, normalmente en la cabeza (aunque es posible en cualquier parte, como la espalda, un hombro o un antebrazo). Antes de que el aura del caos se active, las venas negras suelen palpar fuertemente en el apéndice.

Mecánica: Después de su ataque, el personaje puede activar la mutación. El objetivo de su ataque pierde un punto de aguante si su voluntad es inferior a la potencia del personaje sumada al nivel de la mutación. Si se da el caso, el personaje recibe tantos puntos de concentración como la potencia sumada al nivel de la mutación. Los puntos de aguante perdidos cuentan contra el máximo que un personaje puede gastar a lo largo de su turno.

Salto de fase

El personaje tiene algún tipo de capacidad de teleportación de corto alcance o de desplazamiento anormalmente veloz o extraño. El salto de fase puede obedecer a una capacidad de descomposición y recomposición de la materia, pero también a una mutación más mundana en la que los huesos se doblen en posiciones extrañas y permitan al personaje movimientos por superficies normalmente imposibles.

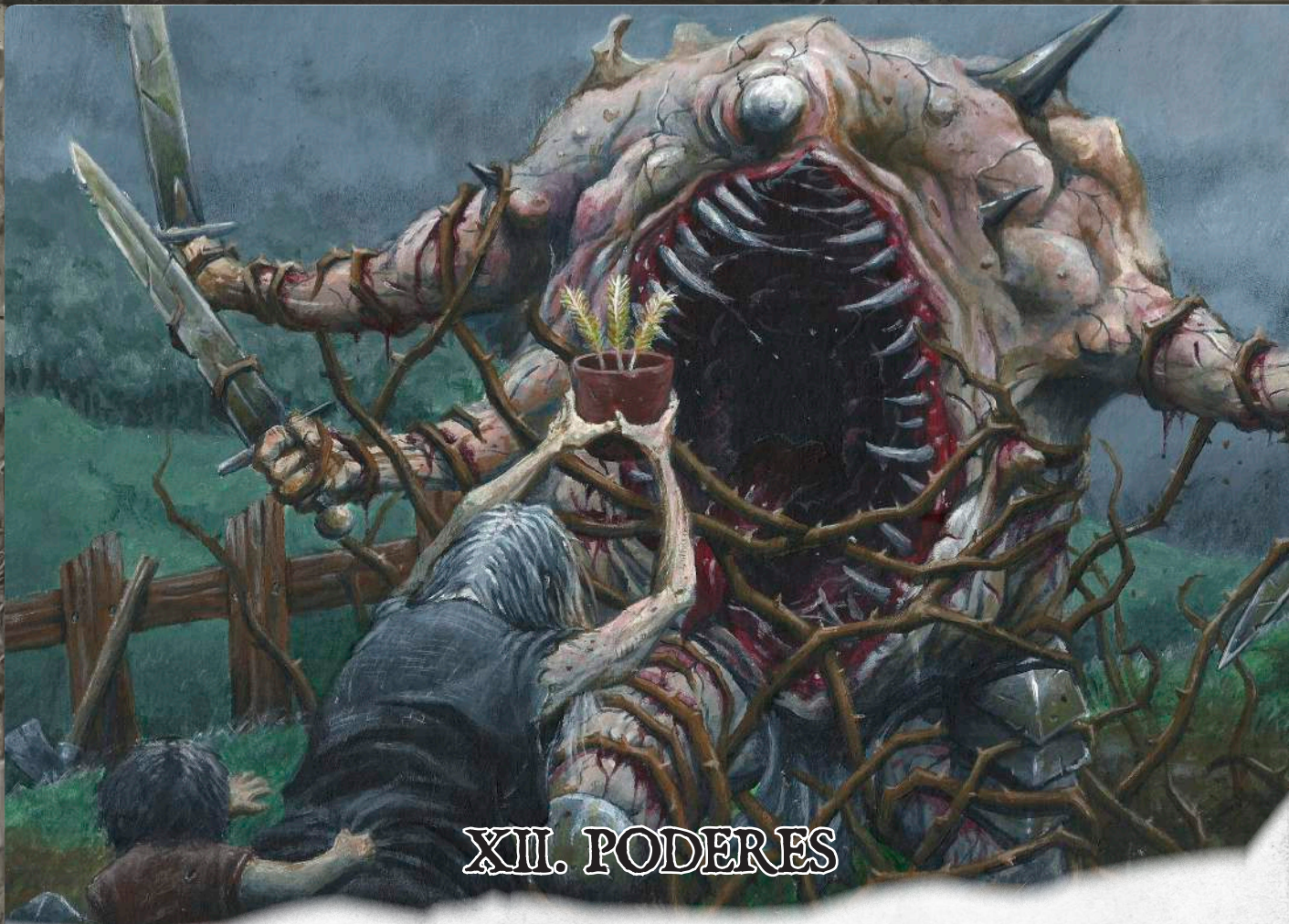
Mecánica: El personaje puede usar esta cualidad después de atacar para aumentar su iniciativa en tantos puntos como el nivel de la mutación sumado a su atributo de potencia.

Potencia del caos

El personaje puede realizar actividades anormalmente poderosas. La potencia del caos suele estar asociada a un crecimiento muscular descompensado, y normalmente también asimétrico.

Mecánica: El personaje puede utilizar esta cualidad especial antes de atacar. En este caso el personaje puede utilizar su potencia sumado al nivel de la mutación en lugar de su agilidad y/o fuerza cuando realiza chequeos hasta el final del turno si ese valor es superior al del atributo. En caso contrario añaden el nivel de la mutación al atributo.





XII. PODERES

Los personajes imbuidos por la energía de los dioses pueden llegar a crear manifestaciones sobrenaturales de gran trascendencia en el mundo de los vivos.

Los poderes sobrenaturales pueden conseguir efectos inalcanzables de otra forma, desde desintegrar a los oponentes, ocasionar un terre-

moto, invocar a los muertos, hasta crear un poderoso vínculo entre personajes.

Para utilizar poderes es necesario haber aprendido la habilidad de "Esfera" correspondiente.

Los poderes aparecen clasificados en la tabla 12.1 en función a la esfera.

Tabla 12.1: Poderes

Nombre	Parámetros	Efecto
AMOR		
Búsqueda trascendental	Alcance: Nivel (Ver tabla) Duración: Nivel (horas)	El lanzador conoce la situación de los personajes enlazados.
Enlace	Duración: Permanente Objetivos: 1	El lanzador se enlaza con el objetivo, aumentando la cantidad de motivación que este segundo recibe.
Protección benevolente	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Potencia	Los objetivos enlazados con el lanzador dejan de sufrir daño. El lanzador lo sufre en su lugar.
Sacrificio	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Cura a los objetivos, pero el lanzador sufre daño.
Transferencia	Intensidad: Nivel + Potencia Duración: Nivel + 2 (turnos)	El lanzador puede transferir atributos suyos a los objetivos, solo a efectos de chequeos de combate y habilidades.

CAPÍTULO XII: PODERES

CALMA

Asimilación	Intensidad: 20% por Potencia Objetivos: Nivel Tiempo pasado: Nivel (horas)	Los objetivos reciben mayor motivación en ganancias puntuales.
Bucle temporal	Alcance: 5m por Potencia Duración: Nivel (minutos)	El tiempo solo ocurre en una porción del universo.
Infundir a la calma	Duración: 30 minutos por Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: 50 por Nivel	Todos los personajes en el área escucharán los argumentos de otras personas antes de proceder a atacarlos.
Meditación	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos mejoran un chequeo de habilidad.

CAOS

Caos total	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia + 2	Los personajes sufren daño y se corrompen.
Lo peor de cada uno	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Los objetivos realizan chequeos de caos.
Llamada al defecto	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos mejoran el nivel de sus mutaciones temporalmente.
Temible mutación final	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel - 1 Objetivos: Nivel	Los objetivos se convierten en defectos.

CICLO

Día del destino	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2	El personaje puede determinar el resultado de algunas runas.
Engaño al destino	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador puede relanzar u obligar a relanzar tiradas en su presencia.
Mímica	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel + Potencia	Los efectos de poderes del objetivo origen son copiados al resto de objetivos.
Poder del ciclo	Duración: Nivel (días) Intensidad: Potencia	El lanzador puede repetir secuencias de ataque o evitar la muerte de un personaje.
Viajar en el tiempo	Tiempo atrás: Hasta una hora por (Nivel + Potencia).	El tiempo vuelve atrás.

CORRUPCIÓN

Causar dolor	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos se aturden.
Corrupción física	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 4 Objetivos: Nivel	Durante la duración del poder los objetivos no pueden recuperar vida.
Debilitar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos se cansan.
Enfermar	Duración: Nivel (semanas) Intensidad: Nivel	El lanzador porta una temible enfermedad.
Pudrir	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Contagia corrupción.
Sanación oscura	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Los objetivos se curan y se corrompen.

ESPADA NEGRA

CREACIÓN

Bendecir creación	Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos pueden repetir sus chequeos creativos.
Crear objeto	Alcance: Nivel (metros) Duración: Nivel (días) Masa: Nivel por cinco (kilos)	El lanzador es capaz de crear un objeto temporal.
Icono de eternidad	Alcance: Nivel + Potencia (10 km) Duración: Nivel + Potencia (ver tabla)	Permite lanzamiento de poderes mejorado.
Invocar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Inseguridad: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Potencia - 1	El lanzador trae a un trascendental al reino de los vivos.
Reencarnar	Intensidad: Nivel. Tiempo muerto: Nivel + Potencia (ver tabla)	El objetivo se reencarna.

DESTRUCCIÓN

Desintegrar	Intensidad: Nivel Objetivos: Nivel	El lanzador puede destruir la materia.
Destrucción total	Intensidad: Nivel + Potencia	Los personajes con poca potencia fallecen.
Destruir	Intensidad: Nivel + Potencia + 6 Objetivos: Nivel	El lanzador puede causar daño contundente a las armaduras de los objetivos, y destruir otros objetos.
Estallar	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos sufren daño perforante.

ELEMENTAL

Huracán	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	El lanzador puede convocar un terrible huracán que afecta a la iniciativa de los personajes débiles.
Lluvia torrencial	Duración: Nivel (días) Intensidad: Nivel Radio: Potencia (km)	El lanzador puede convocar una lluvia de diversa gravedad.
Niebla	Duración: 8 horas por Nivel Intensidad: Nivel Radio: Nivel + Potencia (km)	El lanzador puede convocar una densa niebla que impide impedir diversas acciones.
Ola	Intensidad: Nivel + Potencia Amplitud: 100m por Nivel	El lanzador puede convocar una gran ola capaz de destruir ciudades.
Terremoto	Intensidad: Nivel + Potencia Radio: Nivel (km)	El lanzador convoca un terremoto capaz de destruir edificios y dañar personas.

FAUNA

Comunicación animal	Duración: Nivel (semanas) Intensidad: Potencia + Nivel	El lanzador se puede comunicar con las especies animales.
Mutación animal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El usuario se transforma en animal, recibiendo atributos y cualidades propios de este.
Poder Animal	Alcance: Nivel + Potencia (10 km) Especies: Nivel	Los animales de las especies indicadas acuden a la posición del lanzamiento del poder.
Poseer animal	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador escapa de su cuerpo y toma el control de un animal.
Telepatía animal	Alcance: Nivel + Potencia (km) Duración: Nivel + 2 (turnos)	El lanzador puede relacionarse con animales de la zona.

CAPÍTULO XII: PODERES

FIN

Acelerar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia - 1 Objetivos: Nivel	Los objetivos actúan más rápidamente.
Acelerar el fin	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	El lanzador acelera la muerte de los objetivos.
Acotación	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	El lanzador puede obligar a sus oponentes a invertir aguante o no.
Conocer el futuro	Alcance: 50km por Potencia Preguntas: Nivel Tiempo hacia delante: Nivel (meses)	El lanzador puede hacer preguntas sobre el futuro.
Desplazamiento temporal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos quedan aislados durante la duración.
Envejecer	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	El lanzador puede envejecer a sus enemigos.

FLORA

Animar plantas	Duración: Nivel + 2 (turnos) Número de ataques: Nivel Impacto: Potencia Daño: Nivel + Potencia Vida: Nivel + Potencia + 10	Las plantas pueden atacar.
Crecimiento incrementado	Alcance: 10 km por Nivel Duración: Nivel (meses) Intensidad: Potencia	Se multiplica la velocidad a la que crecen las plantas.
Curar plantas	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos (personajes): Nivel	Cura vegetales y personajes.
Enmarañar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos pierden iniciativa y están obligados a gastar más aguante.
Telepatía vegetal	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	El lanzador puede comunicarse con las plantas y efectuar rastreos.

IRA

Fuerza de la ira	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia - 1 Objetivos: Nivel	Los objetivos incrementan su fuerza.
Golpe de ira	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	Las manos del lanzador causan cantidades ingentes de daño, pero sufren daño.
Grito de ira	Intensidad: Nivel	Aturde a los enemigos.
Inducir a la ira	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos no se cansan al atacar, pero no pueden invertir aguante en defenderse.
Inmunizar al dolor	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Los objetivos consiguen más vida y resistencia al aturdimiento.

LUCHA

Arma bendita	Duración: Nivel (días) Objetivos: Nivel + Potencia	Las armas se vuelven invulnerables y capaces de afectar a espectros.
---------------------	---	--

ESPADA NEGRA

Armas vivas	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2	Las armas objetivo cobran vida y atacan a los oponentes del lanzador.
Cualidad de combate	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos obtienen iniciativa y lanzan más runas.
Fuerza de muchos	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel	Los objetivos pueden usar los atributos del lanzador, así como las habilidades de manejo de armas.
Infundir valor	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Potencia Objetivos: 50 por Nivel	Los objetivos aumentan su moral.

LUZ

Destello	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	Deslumbra a los oponentes.
Destruir no muerto	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Destruye muertos vivientes.
Luz expulsora	Intensidad: Nivel + Potencia + 4	Aturde a muertos vivientes.
Luz guardiana	Duración: Nivel (días) Intensidad: Nivel	Una luz brillante del tamaño de una cabeza acompaña al lanzador y crea situaciones aptas para el descanso.
Rayo de luz	Intensidad: Nivel + Potencia + 1 Objetivos: Nivel	Causa daño de luz.

MATERIAL

Crear reliquia	Intensidad: Energía + Nivel + Potencia	Mediante esta capacidad el personaje es capaz de crear una reliquia.
-----------------------	---	--

MENTIRA

Confundir	Duración: Nivel (especial) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel (especial)	Crea ilusiones o falsas convicciones.
Disfrazar	Duración: Nivel (horas) Objetivos: 1	Disfraza a una persona para que parezca otra.
Esconder	Duración: Nivel (horas) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	El lanzador esconde a personas de la percepción.
Lobotomizar	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Puede borrar recuerdos.
Multiplicidad	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Crea ilusiones que confunden a los atacantes.

MUERTE

Controlar a los muertos vivientes	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Permite controlar muertos vivientes, e incluso seres manchados.
Festín de la muerte	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	Traslada la energía de los muertos a los vivos. Esta los protege de los golpes.
Llamar muertos	Objetivos: Nivel + Potencia	Levanta a los muertos de la zona.
Manifestación espiritual	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos se convierten en potentes muertos vivientes.
Matar	Intensidad: Nivel + Potencia + 6 Objetivos: Nivel	Daña peligrosamente a los objetivos.

CAPÍTULO XII: PODERES

NADA

Dispersión	Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Dispersa poderes activos.
Disyunción	Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Destruye reliquias y envía viajeros planares a su lugar de origen.
Drenaje	Intensidad: Nivel + Potencia + 3 Objetivos: Nivel	Destruye energía de los objetivos.
Escudo anti sobrenatural	Duración: Nivel + 2 (turnos) Esferas: Nivel Intensidad: Potencia	Protege de esferas.
Sello	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Destruye la capacidad de lanzar poderes de los oponentes.

ODIO

Poder del odio	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia + 2 Objetivos: Nivel	Reduce capacidades de los objetivos.
-----------------------	---	--------------------------------------

ORDEN

Castigo al caos	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Nivel + Potencia	Todas las mutaciones caóticas dejan de funcionar.
Destierro al caos	Intensidad: Nivel + Potencia + 6	Causa daño a corruptos por el caos.
Equilibrio perfecto	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Potencia a los objetivos con alta energía.
Fuerza del orden	Duración: Nivel + 2 (turnos) Objetivos: Nivel	Los objetivos tienen ciertas características aumentadas, pero anuncian su decisión de invertir aguante antes que sus oponentes y no pueden recibir o traspasar golpes de otros.

OSCURIDAD

Cegar	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Los objetivos pierden impacto y evasión.
Crear oscuridad	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia	Ciega a los personajes en combate.
La oscuridad interior	Duración: Nivel (días) Intensidad: Nivel + Potencia Objetivos: Nivel	Causa graves depresiones.
Rayo de oscuridad	Impacto: Nivel Intensidad: Nivel + Potencia + 3 Objetivos: Nivel	Los objetivos impactados sufren daño de oscuridad.
Uno con la oscuridad	Daño: Potencia + Nivel Duración: Nivel + 2 (turnos) Resistencia a la luz: Nivel - 4	El personaje se convierte en un espectro.

PROTECCIÓN

Armadura mejorada	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: Potencia Objetivos: Nivel	Mejora la armadura de los objetivos.
Aura protectora	Duración: Nivel + 2 (turnos) Intensidad: 5 por potencia	Los aliados están protegidos por el aura.

ESPADA NEGRA

Incitar a la paz Alcance: 10 km por Potencia
Duración: 15 días por Nivel El pueblo se siente más optimista.
Intensidad: Nivel + Potencia

Ropa protectora Duración: Nivel (meses)
Objetivos: Nivel La ropa de los objetivos se comporta como una
Estructura: Nivel + Potencia + 8 armadura.
Cobertura: Nivel

PUREZA

Aumentar la belleza Duración: Nivel (días)
Intensidad: Nivel Los objetivos tienen una belleza superior.
Objetivos: 1

Espacio purificado Alcance: 10m por Nivel
Intensidad: Nivel + Potencia El lanzador crea un área en la que no se producen contagios.

Limpiar el caos Intensidad: Nivel -2
Objetivos: 1 El personaje puede limpiar los efectos de la corrupción del caos.

Limpiar la mancha Intensidad: Nivel -2
Objetivos: 1 El personaje puede limpiar los efectos de la corrupción de Taharda.

TODO

Poder del todo Intensidad: Nivel + Potencia
Objetivos: Nivel Permite cierta transferencia de energía.

Transferir maldición Duración de la maldición:
Nivel + Potencia (Ver Tabla) Transfiere desgaste sobrenatural al lanzador.
Objetivos: 1

VERDAD

Conocer el pasado Intensidad: Nivel + Potencia + 3
Observaciones: Nivel El lanzador puede reclamar información de hechos acontecidos en el pasado.

Conocer la verdad Duración: Nivel (minutos)
Intensidad: Nivel + Potencia El lanzador conoce la certidumbre o falsedad sobre lo que se le dice.
Preguntas: Nivel + Potencia - 2.

Detectar intenciones Duración: Nivel (horas)
Intensidad: Nivel + Potencia + 3 El lanzador puede conocer los anhelos de cualquier persona durante la duración del poder.

Estandarte de verdad Duración: Nivel (horas)
Objetivos: 50 por Nivel Los objetivos pueden arrojar dos runas más cuando invierten un punto de aguante, tantas veces como su voluntad.

Zona de alarma Alcance: 10m por Nivel
Duración: 2 horas por Nivel El lanzador conoce las intrusiones en el área.
Intensidad: Nivel + Potencia + 2

VIDA

Curación Intensidad: Nivel + Potencia + 2
Objetivos: Nivel Los objetivos se curan.

Defensa de la vida Duración: Nivel (días)
Intensidad: Potencia Aporta múltiples defensas.
Objetivos: Nivel

Descanso inmediato Intensidad: Nivel + Potencia
Objetivos: Nivel Los objetivos descansan.

Inmunizar Duración: Nivel (días)
Intensidad: Potencia Inmuniza al daño.
Tipos: Potencia (especial)

Regeneración Tiempo pasado: Nivel + Potencia (ver tabla)
Objetivos: 1 Los personajes regeneran miembros amputados y curan heridas permanentes.

AMOR

BÚSQUEDA TRASCENDENTAL



Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Alcance	Nivel (ver tabla)
Duración	Nivel (horas)

Mediante este lenitivo poder el lanzador obtiene información sobre las personas enlazadas.

Particularmente el personaje puede conocer la distancia, dirección, heridas, afecciones (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 efecto podrá extenderse a otro plano de existencia.

Las personas que realizan la búsqueda trascendental perciben la presencia de los seres enlazados mediante los sentidos sobrenaturales, pero estas sensaciones pueden ser tan fuertes que inhiban los propios sentidos naturales del individuo si la situación le provoca una impresión fuerte.

¿Y cuál es el mayor deseo que puede ver cumplido una persona que profesa amor sincero?

-Viejo proverbio eridio.

Luchad, hermanas. luchad con espadas, manos, pies y dientes, y más allá. Luchad hasta que el castigo de Najshet penetre en vuestros cuerpos, mutilé vuestras lenguas y os arranque los ojos. Luchad aunque no os quede sangre dentro del cuerpo. Luchad, y tal vez el amor de Liana os permita luchar otro día.

-Arenge a furias Najshet.

ENLACE



Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Duración	Permanente
Objetivos	1

Mediante este vinculante poder el lanzador crea una conexión sobrenatural empática con el objetivo.

Cuando ambos obtienen motivación debido a un anhelo común el enlazado recibe un punto de motivación adicional. No obstante, cuando el lanzador realiza ritos en los que alguno de los personajes enlazados no está presente, ve sus dificultades incrementadas en uno por cada enlazado ausente.

El objetivo no puede tener un enlace previo con el lanzador.

Este poder no es de concentración parcial. Sus efectos no se pueden concluir de forma alguna, y no se considera anclado a ningún personaje o lugar.

Las personas que realizan enlaces suelen tener un lazo importante que entra en valoraciones muy profundas. Se trata de un poder que es consecuencia de una implicación personal poco frecuente.

PROTECCIÓN BENEVOLENTE



Parámetro	Valor
Esfera	Amor
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Potencia

Este doloroso poder crea un vínculo protector que transfiere los daños que los objetivos pudieran sufrir al lanzador. Utiliza el vínculo creado por el poder "enlace", de manera que no es posible utilizarlo con objetivos que no hayan adquirido una conexión de ese tipo con el lanzador.

Si uno de los objetivos sufre daño en la armadura, este daño se le transferirá a la armadura del lanzador, aplicándose los valores de resistencias de este segundo. En caso de que no tenga armadura o esta haya sido destruida, el lanzador sufrirá el daño en su cuerpo.

Si uno de los objetivos sufre daño en el cuerpo, este daño se le transferirá al cuerpo del lanzador.

En ambos casos se utilizará la fuerza del lanzador al calcular la reducción de daño.

Adicionalmente el lanzador sufrirá todos los efectos negativos de poderes que fueran a recibir los objetivos. A este respecto se usa su escudo sobrenatural y otros atributos y cualidades defensivos aplicables.

SACRIFICIO



TRANSFERENCIA



Parámetro

Valor

Esfera

Amor

Intensidad

Nivel + Potencia + 2

Objetivos

Nivel

Parámetro

Valor

Esfera

Amor

Intensidad

Nivel + 2 (turnos)

Objetivos

Nivel + Potencia

Mediante este abnegado poder el lanzador repara las heridas sufridas por los objetivos y las transfiere a sí mismo, en un impresionante gesto de amor desinteresado. Tiene su expresión máxima si utiliza el vínculo creado por el poder “enlace”, pues en este caso el lanzador no sufrirá daño.

Los objetivos curan tantos puntos de daño sufridos como la intensidad. Posteriormente el lanzador sufre un punto de daño por cada objetivo no vinculado mediante el poder “enlace”. Este daño no puede reducirse de forma alguna.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Hay que señalar que este poder funciona incluso aunque el lanzador muera o quede inconsciente como fruto del lanzamiento, no existiendo límite a la cantidad de puntos de daño que pueda infligirse. Este daño debe aplicarse teniendo en cuenta las reglas de heridas graves, como si hubiera sido un golpe en el cuerpo.

Mediante este generoso poder, el personaje puede transferir sus propios atributos a aquellos personajes en su compañía con los que tenga el vínculo creador por el poder “enlace”.

El lanzador elige puntos de atributos suyos que pasan a estar transferidos a otros personajes solo a efecto de chequeos. La suma de estos puntos nunca puede ser mayor a la intensidad ni a su propio valor en los atributos.

Por ejemplo, un personaje podría decidir transferir dos puntos de fuerza y uno de agilidad repartidos entre los objetivos. Estos pasarían a tirar más runas en los chequeos relativos a esos atributos, incluyendo los de las habilidades y los de combate, pero no afectarían a los atributos en sí o a las cualidades que dependan de estos. En el caso citado, los beneficiarios pasarían a tirar más runas en los chequeos de impacto, daño, esquiva, reducción de daño y habilidades, pero no tendrían más iniciativa, por ejemplo.

El lanzador ve reducidos sus atributos en la misma cantidad en sus chequeos.

ESPADA NEGRA

CALMA

ASIMILACIÓN



Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Intensidad	20% por Potencia
Objetivos	Nivel
Tiempo pasado	Nivel (horas)

Mediante este clarificador poder los objetivos adquieren más motivación gracias a un estado de objetividad superior.

Para los no acostumbrados a este estado mental, la sensación podrá provocar una confusión posterior variable. Probablemente se refieran a ese momento como algo importante que marcó su experiencia en el asunto, y lo recordarán por encima de muchos otros.

La motivación obtenida recientemente se incrementa según la intensidad. La ganancia debe estar temporalmente localizada en un tiempo anterior no mayor al especificado por el parámetro del poder.

En todas partes debería existir alguien como él, una persona a la que todos escuchan: soldados, campesinos, religiosos... alguien con quien hablar y te da una perspectiva en la que no habías pensado.

BUCLE TEMPORAL



Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Alcance	Hasta 5m por Potencia
Duración	Nivel (minutos)

Mediante este inconexo poder el lanzador restringe la existencia del tiempo a un área concreta del universo. Puede elegir que el tiempo transcurra solo en el interior del área o solo en el exterior del área. Este área está centrada en su posición y no se mueve con él.

Los sujetos que queden dentro del área sin tiempo (o tengan alguna parte dentro de esta) 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 con ciertas restricciones. No podrán entrar en el área detenida puesto que al no haber tiempo en esta tampoco habrá ningún tipo de movimiento. Los bordes consistirán en un irrompible muro negro sólido con forma de esfera.

Este poder no puede lanzarse en combate ni en ninguna situación en la que haya acción violenta pues interfiere con las energías de la calma. Iniciar una acción violenta en el interior del área hace que el poder termine inmediatamente.

INFUNDIR A LA CALMA

MEDITACIÓN



Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Duración	30 minutos por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	50 por Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Calma
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este tranquilizador poder el lanzador predispone a los presentes a escuchar las opiniones de los demás, de forma que no podrán atacarlos o impedir su libre expresión.

Si la intensidad supera el escudo sobrenatural de los sujetos en el área, estos escucharán lo que cualquiera tenga que decir. Esto no impide en absoluto que lo ataquen, solo le da algo de tiempo para superar malentendidos o convencerlos definitivamente.

A efectos de comparación de intensidad, debe usarse el escudo sobrenatural del líder de la congregación, de haberlo. En caso contrario el mejor sistema es usar la media.

Este poder no puede usarse para ganar tiempo con charlatanería: en cuanto los objetivos se aperciban de que no están recibiendo información nueva podrán retomar sus actuaciones violentas.

Este poder queda anclado a la zona en la que se lanza y no se desplaza con el lanzador. Este tampoco puede darlo por concluido de forma alguna.

Este preparador poder permite mejorar temporalmente las habilidades de los objetivos que mediten con el lanzador, imbuyendo una visión clara y precisa.

Para que haga efecto es necesario que los objetivos pasen cierto tiempo meditando con el lanzador.

Los objetivos que realicen un chequeo de habilidad no creativo después de haber meditado podrán añadir la intensidad al número de runas que arrojan.

Solo se puede aprovechar el bono de meditación en un único chequeo de habilidad de su elección, independientemente de cuantas tareas se realicen.

El poder debe haberse lanzado hasta como mucho veinticuatro horas antes del momento de la realización del chequeo.

Este poder no tiene influencia alguna en combate.



ESPADA NEGRA

CAOS

CAOS TOTAL

LO PEOR DE CADA UNO



Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia + 2

Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Mediante este terrorífico poder el caos se cierne sobre el lugar. Las leyes físicas se verán retorcidas al abrirse leves fisuras de la realidad con el más allá. El aire se volverá loco y los objetos volarán para volver a caer. Las formas de vida empezarán a corromperse. Más aún, el caos se abrirá camino desde su interior, causándoles daño y mutaciones.

Cada turno los personajes en combate reciben tanto daño de tipo perforante como la intensidad. No es posible realizar chequeos de fuerza para reducir el daño, solamente se aplica la resistencia de la armadura si esta no está comprometida.

Los personajes que sufran daño durante la duración del poder deben realizar un chequeo de corrupción del caos. Deben realizar chequeos aunque sufran daño de otras fuentes que no sean este poder.

Este paradigmático poder invoca al caos localizadamente sobre los objetivos con intención de que se corrompan irremisiblemente.

Los objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad deben realizar tantos chequeos de caos como la diferencia.

Este poder puede utilizarse con propósitos de investigación sobre la naturaleza del caos, así como para crear guerreros sobrenaturales.

LLAMADA AL DEFECTO

TEMIBLE MUTACIÓN FINAL



Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Caos
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel - 1
Objetivos	Nivel

Este potenciador poder convoca el caos en una serie de objetivos de forma pretendidamente controlada a fin de que estos vean incrementadas sus características mutadas. Esto va acompañado de un efecto visual en el que estas mutaciones aumentan de tamaño.

Los objetivos, que deben tener al menos una mutación del caos, deben realizar una tirada de corrupción del caos. En caso de no sufrir una mutación, las presentes mejoran sus capacidades en tantos niveles como la intensidad durante la duración del poder.

Visualmente las mutaciones del personaje serán más poderosas en la cuantía adecuada. Los tentáculos serán más grandes, las masas anormales más deformes, las venas más oscuras y extendidas.

Este lamentable poder desata el caos localizado en sujetos concretos. Los objetivos afectados sufren terribles mutaciones definitivas que los convierten en criaturas del caos.

Aquellos objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad se convierten en defectos. Al final de la duración del poder estos son transportados al más allá, donde permanecerán hasta el fin de los tiempos.

La criatura del caos en la que se convierten depende de la naturaleza del personaje. En caso de no haber una interpretación clara se debe determinar al azar.

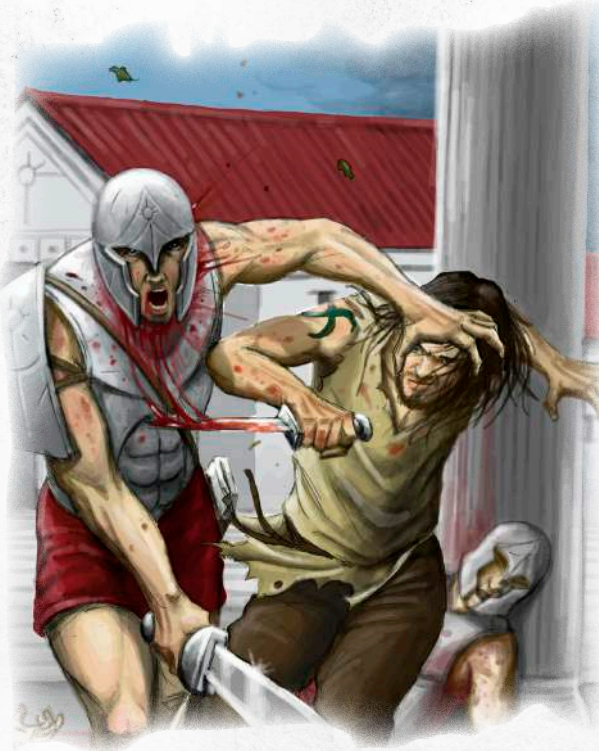
La potencia de este poder es tan grande que el lanzador sufre tanto daño como la intensidad, de tipo oscuridad. Si sufre daño, debe realizar tantas tiradas de corrupción de caos como el daño sufrido.

ESPADA NEGRA

CICLO

DÍA DEL DESTINO

ENGAÑO AL DESTINO



Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2

Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Este tentador poder acota las posibilidades de éxito del lanzador y garantiza su óptima posición en el ciclo de forma que todas sus acciones tienen una certeza de éxito según sus designios.

Durante la duración del poder, antes de que se lance cualquier runa en presencia del lanzador, este puede evitar su lanzamiento y decidir si es un éxito o un fracaso.

Después de alterar tantas runas como la intensidad, o cuando acabe la duración, el poder concluye.

Las fuerzas del ciclo no vienen sin coste. Deba apuntarse cuantas runas ha condicionado. Durante el resto de su vida, el Creador podrá obligar al personaje a condicionar runas de la misma manera y en la misma cantidad que lo hizo él.

Mediante este arriesgado poder el personaje consigue alterar el devenir del destino. No obstante el uso de las energías sobrenaturales del ciclo es complejo, y el resultado puede ser peor que el que pretendía evitar en un principio.

Durante la duración del poder el lanzador puede relanzar o hacer relanzar cualquier chequeo que no sea uno de habilidad en su presencia, una vez por tirada. El segundo resultado es obligatorio, aunque sea más desfavorable al lanzador que el primero.

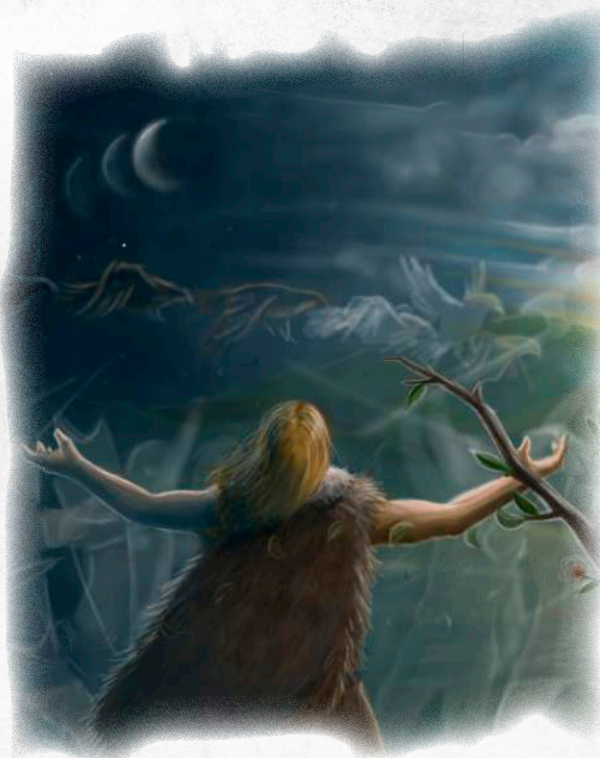
No es aceptable repetir o hacer repetir una tirada que ya ha sido repetida por este poder.

El poder acaba cuando se han repetido tantas tiradas como la intensidad, o cuando se cumple la duración, lo que ocurra antes.

El uso de este poder tiene sus efectos permanentes. Una vez acabado el poder, el Creador podrá obligar al personaje a repetir un chequeo en cualquier circunstancia, incluyendo chequeos de habilidad.

MÍMICA

VIAJAR EN EL TIEMPO



Parámetro

Valor

Esfera

Ciclo

Duración

Nivel + 2 (turnos)

Objetivos

Nivel + Potencia

Este extraño poder reproduce las energías del ciclo de un individuo a los objetivos.

Cualquier efecto beneficioso de poderes que el objetivo origen posea será copiado a los otros objetivos. Los parámetros del poder serán idénticos, incluyendo la duración.

Las cualidades que el objetivo origen adquiera a posteriori serán también recibidas por los otros objetivos, aunque no impedirá que adquieran otras.

Si bien hay pocas cosas mejores que tener un ulkaiz cerca, también hay pocas cosas peores que tener dos.

-Viejo dicho tirtico.

Parámetro

Valor

Esfera

Ciclo

Duración

Nivel (días)

Mediante este dramático poder, el lanzador puede volver hacia atrás el tiempo a un momento no más lejano que lo especificado por el parámetro "duración". Todos los sucesos ocurridos posteriormente a ese momento simplemente no habrán ocurrido. Los personajes que fueran conscientes del lanzamiento del poder conservan los recuerdos del tiempo no acontecido.

Este poder no viene sin coste: permanentemente el personaje incrementará en uno su dificultad para conseguir puntos de energía. Esta penalización no puede ser revertida.

Este poder permite teóricamente regresar a un momento intermedio del combate. No obstante si el Creador no recuerda exactamente el estado del combate en ese momento puede obligar al jugador a volver al principio del combate u otro momento que sí recuerde.

PODER DEL CICLO



Parámetro	Valor
Esfera	Ciclo
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia

Mediante este inconmensurable poder el lanzador puede alterar el devenir de los acontecimientos. El personaje puede volver atrás un brevísimo instante de tiempo para cambiar un acontecimiento concreto. Para ello tiene que tener conocimiento sensible de los hechos, es decir, estos tienen que ocurrir dentro de su percepción.

Durante la duración del poder el personaje puede revertir una acción concreta tantas veces como la intensidad. Puede:

- ◆ Repetir toda la secuencia de un ataque. Los puntos de aguante serán revertidos al inicio del ataque, y se volverán a tomar todas las decisiones del ataque. El resultado de esta nueva secuencia sustituye a la anterior.

- ◆ Evitar la muerte o inconsciencia de un personaje. En este caso la cantidad de daños sufridos será la máxima tal que el personaje permanezca consciente o vivo.

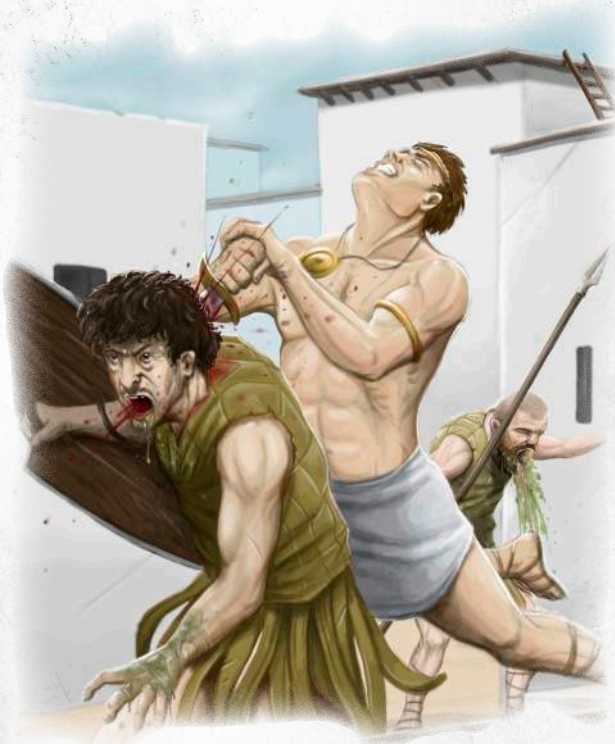
Este poder no viene sin coste, no obstante. Las energías del ciclo se cobran su coste en el lanzador permanentemente, incrementando en 1 su dificultad para conseguir puntos de energía. Si el personaje no ha utilizado las opciones del poder (repetir la secuencia de ataque o evitar la muerte o inconsciencia de un personaje) no sufre la pérdida permanente. Esta penalización no puede ser revertida.

No es aceptable efectuar más de una repetición de una misma tirada o secuencia de combate mediante los efectos del mismo poder.

¿Quieres vivir para siempre? ¿Esquivar a Taharda una y otra vez? ¿Estás dispuesto a pagar el precio?

CORRUPCIÓN

CAUSAR DOLOR



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este incapacitante poder afecta a la naturaleza corruptible de todos los seres, corrompiendo el contenido de sus estómagos e intestinos, y causándoles una desagradable sensación que puede terminar en vómitos e indisposición temporal.

Los objetivos con escudo sobrenatural inferior a la intensidad quedan aturcidos tantos turnos como la diferencia, vomitando el contenido de sus estómagos y defecando el de sus intestinos.

Que la comida te sepa a ceniza y el agua no calme tu sed. que tu mujer se acueste con tu enemigo y tu amigo te traicione. que tus hijos fracasen y mueran. y que tus hijas sean violadas por muchos cabrios. Que no puedas resistir el vómito y la diarrea cuando te enfrentes a las espadas.

-Traducción aproximada de maldición najshet.

CORRUPCIÓN FÍSICA



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este infeccioso poder afecta a las capacidades curativas de los objetivos, suponiéndoles un freno a los puntos de daño que puedan recuperar fruto de su propia capacidad o de poderes sobrenaturales de los que pudiera ser objetivo.

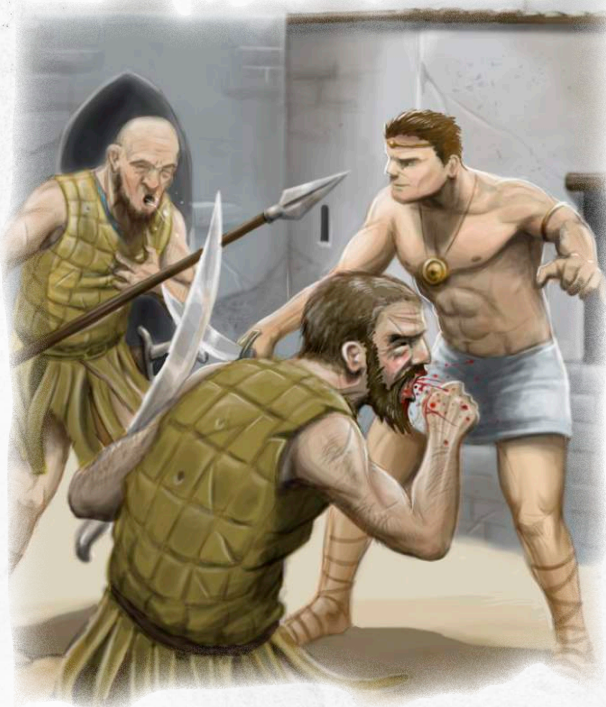
Los objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad verán reducidas las curaciones de las que sean objetivo en una cuantía igual a la diferencia. Los chequeos de habilidad de medicina relacionados con él verán también incrementadas sus dificultades en la misma cantidad.

Este poder no hace que el personaje sienta un dolor o aflicción particular, pero sí produce una sensación de debilidad que probablemente afecte a la moral.

Daba igual cuantas vendas pusieramos. las heridas seguían sangrando hasta que todos. uno tras otro iban muriendo. Y aunque tuve pánico de llevarme el más mínimo rasguño que acentuado por la maldición se me llevara al más allá. lo que más nervioso me ponía era ese cántico guinear que se dejaba oír entre los rayos.

ESPADA NEGRA

DEBILITAR



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este desagradable poder afecta a la misma naturaleza de los pulmones de los objetivos, recubriéndolos de partículas corruptas. Esto hace que la respiración sea trabajosa y cualquier tarea que se realice, difícil.

Todos los objetivos cuya resistencia sea inferior a la intensidad reducen la cantidad de puntos de aguante que pueden gastar cada turno en la diferencia, hasta un mínimo de 0.

El efecto del poder es el mismo que sentiría un fumador (de variada cronicidad en función a la intensidad) o una persona saludable que atraviese una zona con mucho humo.

Cada bocanada de aire resultaba peor que la anterior. Me agobiaba como si estuviera debajo del agua y quisiera respirar, pero era aún peor porque no había un lugar del que pudiera salir, o un sitio del que alejarme.

PUDRIR



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este repulsivo poder, las energías de la corrupción afectan a todas las personas incluyendo en sus cuerpos la temible afección de la diosa Taharda.

Aquellos objetivos con resistencia a la oscuridad inferior a la intensidad se corrompen un punto parcial al principio de cada turno durante la duración del poder.

Los personajes que obtengan un nivel de corrupción completo debido a esto quedan aturdidos durante el turno en el que se corrompen.

Adicionalmente los bienes no vivos cercanos (comida, plantas muertas o incluso madera) se corromperán a una velocidad superior: multiplica por la intensidad el tiempo que pasen bajo el influjo del poder.

No os enfurezcáis con aquellos que niegan el castigo de Najshet, pues ellos se enfrentarán a Taharda.

-Rezo najshet.

ENFERMAR



Parámetro

Valor

Esfera

Corrupción

Duración

Nivel (semanas)

Intensidad

Nivel

Este apestoso poder afecta a la misma naturaleza de las enfermedades corrompiendo a todos los individuos con una extraña infección que puede ser mortal en heridos, ancianos y niños.

El foco de contagio es sobrenatural y viaja con el lanzador durante toda la duración del poder. Cada vez que este se encuentre con otra persona debe comprobarse el posible contagio: si la intensidad es mayor que la resistencia del objetivo este se contagia con una variedad leve de la enfermedad, si es mayor que el doble de la resistencia tendrá una variedad grave, y si es mayor que el triple de la resistencia la variedad será muy grave.

La enfermedad desconcierta a médicos de todo el mundo. Se caracteriza por unas pústulas purulentas blanquecinas que pueden salir en la piel, en las mucosas o incluso el cuero cabelludo, los ojos, o cualquier órgano interno.

La enfermedad remite por sí misma o acaba con el fallecimiento del individuo. No se conoce un tratamiento eficaz.

La incubación de la enfermedad dura aproximadamente un día en el que el sujeto le sube la fiebre conforme aparecen las pústulas. Por ello este poder es absolutamente ineficiente en combate.

La variedad leve creará pústulas pequeñas, más pequeñas que un dedo de ancho. No acabarán con ninguna persona que no esté debilitada o herida. La convalecencia dura cuatro días a los que se resta la resistencia del objetivo.

La variedad grave crea pústulas de un dedo de ancho. Debe arrojarse una runa por cada tres puntos de vida que el personaje haya perdido con anterioridad, y uno más si el sujeto es anciano o niño. Si el sujeto es muy anciano, deben añadirse dos. Si se obtiene alguna cara el paciente muere.

La variedad muy grave crea pústulas enormes. La fiebre acabará con el sujeto en cuanto se complete el periodo de incubación, a no ser que se le ponga remedio sobrenatural u ocurra un milagro.

SANACIÓN OSCURA



Parámetro	Valor
Esfera	Corrupción
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Este desconcertante poder reemplaza células, tejidos y órganos dañados con la energía corrupta de Taharda, creando una reparación similar en funcionamiento, aunque no necesariamente en apariencia. Un corte en la piel será cerrado con un purulento y permanente resultado.

Los objetivos curan tantos puntos de daño sufridos como la intensidad.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Adicionalmente los objetivos añaden un punto parcial de corrupción de Taharda.

El receptor de este poder normalmente no tendrá percepción de la naturaleza oscura de la curación que acaba de recibir, pues la corrupción asociada es muy leve y continuada. Tras una serie de utilizaciones continuadas el estado corrupto del personaje será evidente conforme a las reglas de corrupción.

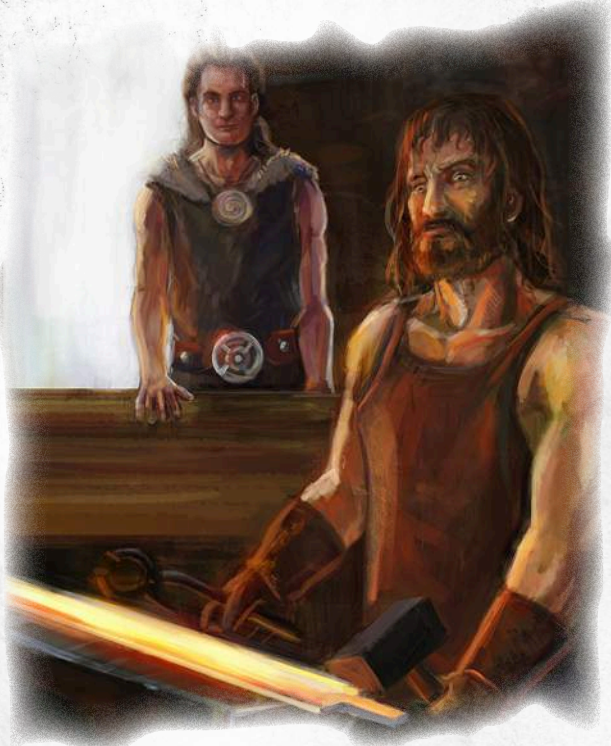
En el mundo hay muchos tipos de pactos con los dioses. Los más duros de ellos son los que precisamente se toman en los peores momentos, con la cabeza caliente por la pérdida cercana.

-Ors. ulekaiz tirtico.

CREACIÓN

BENDECIR CREACIÓN

INVOCAR



Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Inseguridad	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Potencia - 1

Mediante este creativo poder el lanzador es capaz de afectar directamente a la inspiración de las personas, y por lo tanto a la calidad de los objetos creados con sus habilidades.

Los objetivos pueden repetir tantas tiradas de habilidades creativas como la intensidad del poder, quedándose con el mejor de los resultados.

Este poder no tiene duración. Dura hasta que los objetivos hayan repetido las suficientes tiradas de habilidades creativas.

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado a cada uno de los objetivos.

Las personas que son objetivo de este poder sienten un súbito golpe de inspiración, y probablemente ni siquiera puedan resistirlo: los personajes deben utilizar los puntos del poder tan pronto como dispongan de tiempo libre, sin que esto afecte a sus necesidades.

Este complejo poder altera las energías de la creación de la materia para modificar la posición de los objetivos.

Es necesario que el lanzador tenga totalmente clara la identidad del sujeto. Un recuerdo poco claro puede hacer fallar al poder. Como este poder abre fisuras entre el plano de los vivos y el más allá, es posible que un defecto oportunista aparezca en este caso.

Aparecen tantos avatares como objetivos designados de no más nivel que la intensidad.

Por cada objetivo se debe realizar una tirada de tantas runas como la Inseguridad. En caso de obtener más éxitos que la potencia del lanzador, en lugar de los invocados aparece un defecto oportunista. El lanzador no tendrá ningún control sobre este.

Los afectados aparecen junto al lanzador, a cinco metros como máximo en una posición que disponga de bastante espacio libre para contenerlos. Los objetivos no tienen necesariamente conocimiento de las circunstancias de la invocación, y se pueden sentir confundidos.

CREAR OBJETO



Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Alcance	Nivel (metros)
Duración	Nivel (días)
Masa	Nivel por cinco (kilos)

Mediante este transitorio poder, el lanzador manipula las energías de creación siendo capaz de obtener cualquier objeto del que tenga conciencia. Estas creaciones, no obstante, son efímeras y desaparecen tras cierto tiempo de existencia.

Es necesario un conocimiento preciso del objeto en cuestión, si bien el proceso de creación sobrenatural no está relacionado con las habilidades normalmente empleadas, sino que este es más similar a la escultura. El lanzador debe realizar un chequeo creativo de la habilidad "Artes" para determinar la calidad del objeto creado. Obviamente no es necesaria instalación o material alguno.

El objeto aparece en cualquier posición designada por el lanzador dentro del alcance del poder y en el espacio libre. Este poder puede utilizarse de forma muy dispar y requiere interpretación particular, concretamente no podrá ser utilizado para causar daño directamente, por ejemplo creando un objeto que cause daños dada su posición, o caiga sobre sus enemigos.

No es posible crear una armadura equipada en combate para remplazar una que haya sido comprometida, pues primero habría que desequiparla.

El objeto creado funcionará como uno normal, pero su apariencia no será mundana, ni representará los materiales usualmente empleados. Una espada, por ejemplo, funcionará como si fuera de metal, pero visualmente parecerá del material sobrenatural del que de hecho es. Este puede hacer las funciones de piedra, madera, metal, cuero, tela, vidrio, o cualquier combinación de ellos.

ICONO DE ETERNIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Alcance	Nivel + Potencia (10 km)
Duración	Nivel + Potencia (ver tabla)

Duración	Tiempo
1	1 año
2	2 años
3	4 años
4	8 años
5	16 años
6	32 años
7	64 años
8	128 años
9	256 años
10	512 años
11	1024 años

Mediante este titánico poder el lanzador puede imbuir una de sus esferas en un objeto que simbolice a su deidad patrona. El objeto en cuestión solamente puede alojar un icono de eternidad.

Mientras un personaje (cualquiera) lance un poder de esa esfera dentro del alcance y en una posición más baja que la parte más alta del icono, incrementará en dos puntos la intensidad, la duración y el número de objetivos del poder en tanto que estas variables dependen de la potencia o el nivel (o ambos).

La esfera del icono está asociado a los intereses del dios en cuestión, por lo que será probablemente imposible usarlo en contra de estos.

Este poder no es de concentración parcial. Permanece anclado al icono

¿Te das cuenta? Es Itan ei Aihatara. El lugar donde Airi, Daarmina y Armeniam se unieron para luchar contra los males de la tierra. Ha estado siempre aquí, y no lo sabíamos. Olvidado por la presión de la religión dormenia. Y ahora lo hemos redescubierto.

-Lállebron.

REENCARNAR



Parámetro	Valor
Esfera	Creación
Intensidad	Nivel
Tiempo muerto	Nivel + Potencia (ver tabla)

Este positivo poder aprovecha el flujo de las energías para provocar la reencarnación no natural de un ser (llamado objetivo) en un cuerpo designado (llamado receptáculo).

El objetivo es una persona muerta y voluntaria con potencia mayor o igual que dos. Puede contactarse con ella bien mediante su cadáver o mediante su estructura trascendental. Esta tiene que tener un nivel de atributos superior al del receptáculo.

La energía del individuo queda liberada y atada al receptáculo si el escudo sobrenatural de este es inferior a la intensidad.

El personaje original puede conservar sus habilidades. Si el receptáculo las tiene a más de dos niveles menos, estas deberán reducirse en un punto. Si la diferencia es mayor que cuatro niveles entonces deberán reducirse en otro punto.

Los atributos, no obstante, son los del receptáculo.

Puntos	Tiempo muerto
1	1 día
2	2 días
3	4 días
5	8 días
6	16 días
7	1 mes
8	2 meses
9	4 meses
10	8 meses
11	1 año
12	2 años
13	4 años
14	8 años
15	16 años
16	32 años
17	64 años
18	128 años

DESTRUCCIÓN

DESINTEGRAR

DESTRUCCIÓN TOTAL



Parámetro	Valor
Esfera	Destrucción
Intensidad	Nivel
Objetivos	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Destrucción
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este definitivo poder el lanzador destruye la materia. Esta queda reducida a un fino polvo que es diluido por el más leve soplido cuando el poder hace efecto. Sus terribles consecuencias, no obstante, afectan parcialmente lanzador.

Los personajes objetivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad fallecen.

El lanzador sufre daño de tipo oscuridad, tanto como la intensidad.

Alternativamente el poder puede utilizarse para destruir materia no viva. En este caso se destruye tanta materia como diez veces la intensidad, en kilogramos.

Este irremisible poder convoca la destrucción total mediante medios poco sutiles, proyectando sus energías en todas direcciones. La destrucción no es muy espectacular en términos materiales, pero sí es rápida y definitiva.

A diferencia de otros poderes no afecta a grandes cantidades de materia, sino que avanza por el terreno sobrenatural dejando salir una leve vibración contra los sujetos que no logran evitarlo. Los objetos sufren fisuras, las personas lesiones mortales en los órganos internos.

Todos los presentes que tengan potencia inferior a la determinada en la siguiente tabla fallecen.

Intensidad	Resultado
21	Potencia 4 o inferior
15	Potencia 3 o inferior
10	Potencia 2 o inferior
6	Potencia 1 o inferior
3	Potencia 0

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.



ESPADA NEGRA

DESTRUIR



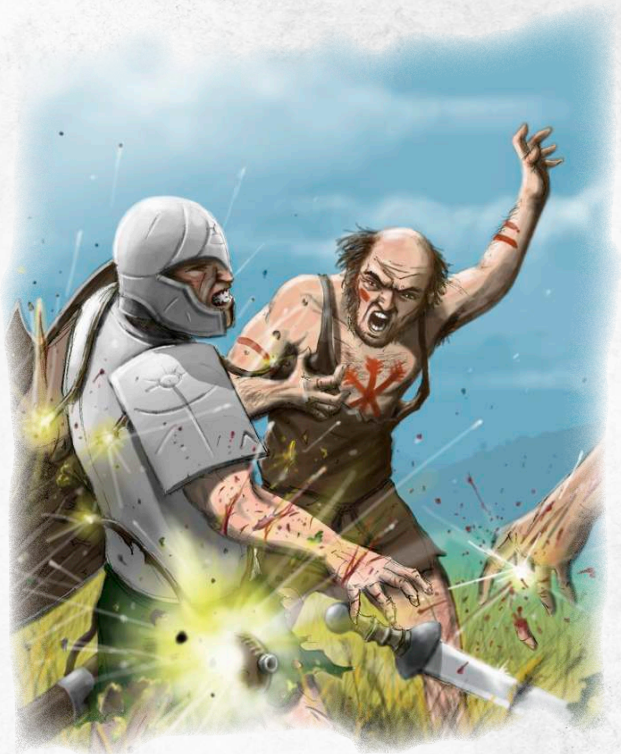
Parámetro	Valor
Esfera	Destrucción
Intensidad	Nivel + Potencia + 6
Objetivos	Nivel

Mediante este destructivo poder el lanzador daña permanentemente a los objetivos inanimados seleccionados (nunca a personajes ni a reliquias).

Las armaduras, sufren un impacto contundente igual a la intensidad (no aturde a sus usuarios). Las armas pierden un punto de daño por cada vez que la intensidad supere de forma completa su estructura. El resto de objetos quedan destruidos en función a su masa.

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

ESTALLAR



Parámetro	Valor
Esfera	Destrucción
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este violento poder hace que los pequeños objetos no sobrenaturales de menos de un cuarto de kilo estallen de forma inmediata. A pesar de que sean ligeros la explosión es tan súbita que pueden causar importantes daños, o incluso la muerte.

Los objetivos sufren un impacto superficial que causa tanto daño como la intensidad, de tipo perforante. No es posible reducir el daño mediante un chequeo de fuerza.

Los lanzadores de este poder suelen disponer de objetos huecos para asegurarse de que el poder funciona. Por ejemplo el lanzador podría dejar el terreno lleno de todo tipo de botes colgando de cuerdas con un objetivo desconocido por sus enemigos, pero que pueden convertirse en peligros mortales en el momento indicado. No obstante esto no suele ser en absoluto necesario puesto que se suelen destruir los objetos que los personajes portan.

Las reliquias presentan resistencia contra este poder, y no pueden ser afectadas por él.

ELEMENTAL

HURACÁN

LLUVIA TORRENCIAL



Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel
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 perderán tantos puntos de iniciativa como la diferencia cada turno durante la duración del poder.

Además todos los objetos ligeros no amarrados serán elevados y caerán al azar en cualquier punto dentro del radio.

Este preocupante poder crea una importante tormenta centrada en el lanzador que alcanza su plenitud seis horas más tarde y causa los daños incluidos en la siguiente tabla a lo largo de un día completo. Si la intensidad es mayor que dos, los personajes que no se pongan a cubierto fallecen. Se trata de un poder instantáneo (no de concentración parcial) que no puede dispersarse.

Habéis enfurecido a Sigvaur, sentid la fuerza eterna del ciclo.
-Rolgeijorn.

Intensidad	Resultado
1	No es posible descansar al aire libre.
2	Destruye construcciones de nivel 0. Es necesario invertir un punto de aguante adicional para realizar un chequeo.
3	Destruye construcciones de hasta nivel 1.
4	Destruye construcciones de hasta nivel 2
6	Destruye construcciones de hasta nivel 3
8	Destruye construcciones de hasta nivel 4



ESPADA NEGRA

NIEBLA



Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Duración	8 horas por Nivel
Intensidad	Nivel
Radio	Nivel + Potencia (km)

Este desorientador poder crea una notable niebla que cae en el área indicada, centrada en el lanzador, con las características de la siguiente tabla. Los personajes en la zona verán la dificultad de sus chequeos de la habilidad "orientación" incrementada en la intensidad. La dificultad de los chequeos de la habilidad "sigilo" se reduce en la intensidad.

Intensidad	Visión	Efectos
1	100m	Difícil efectuar maniobras militares.
2	30m	Casi imposible efectuar maniobras militares.
4	10m	Imposible efectuar maniobras militares o disparar armas de proyectiles.
6	3m	Casi imposible incluso combatir en escaramuzas. Imposible traspasar golpes.
8	1m	Imposible combatir o hacer casi nada.

OLA



Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Intensidad	Nivel + Potencia
Amplitud	100 metros por Nivel

Este temido poder levanta una tremenda ola en la dirección que desee el lanzador. Los personajes afectados deben realizar un chequeo de "Nadar" con dificultad igual a la intensidad para evitar ahogarse. Los personajes que dirijan un navío afectado deben superar un chequeo de "Navegación" con dificultad igual a la intensidad. Además, produce los siguientes efectos:

Intensidad	Resultado
2	Solo personas en la costa se ven afectadas.
4	Pequeños barcos de pesca son derribados.
6	Barcos de tamaño aceptable son derribados, viviendas en la costa son destruidas.
8	Destrucción generalizada de casi todo barco, poblaciones costeras destruidas.
10	Destrucción absoluta de todo barco, poblaciones costeras arrasadas.

TERREMOTO



Parámetro	Valor
Esfera	Elemental
Intensidad	Nivel + Potencia
Radio	Nivel (km)

Este sísmico poder crea un horrible terremoto capaz de destruirlo todo, centrado en un punto a la vista del lanzador. Las personas afectadas no pueden escapar.

La intensidad del poder determina a su vez la intensidad del terremoto.

¿Y por qué querría Soid destruir con la furia de la tierra uno de sus templos?

Intensidad	Resultado
2	Imperceptible para la mayoría.
4	Solamente perceptible por personas en reposo en construcciones elevadas.
6	Despertar en personas dormidas.
8	Caída de objetos inestables, perturbaciones en árboles y objetos altos.
10	Muebles caídos, viviendas débiles (nivel 0) derribadas. Los personajes expuestos sufren un impacto pleno que causa tanto daño como el obtenido al arrojar 10 runas, de daño contundente.
12	Difícil mantenerse en pie, daños considerables incluso en edificaciones importantes (de hasta nivel 3). Los personajes expuestos sufren un impacto pleno que causa tanto daño como el obtenido al arrojar 20 runas, de daño contundente.
15	Daños severos en construcciones de cualquier tipo, amplia cantidad de heridos y pánico generalizado. Los personajes expuestos sufren un impacto pleno que causa tanto daño como el obtenido al arrojar 30 runas, de daño contundente.

FAUNA

COMUNICACIÓN ANIMAL

MUTACIÓN ANIMAL



Parámetro	Valor
Esfera	Fauna
Duración	Nivel (semanas)
Intensidad	Nivel + Potencia

Parámetro	Valor
Esfera	Fauna
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este empático poder el lanzador entrará en un estado de comunicación perfecta con los animales de las especies con las que tenga afinidad con nivel inferior a la intensidad. Debido a ello podrá recibir información precisa más allá de las capacidades del animal, y transmitir órdenes concretas que estos cumplirán si tienen disposición a hacerlo.

Las personas que observen el comportamiento del lanzador se sentirán sorprendidas por la perfecta imitación animal que realizará el sujeto, y probablemente se sentirán intimidadas si se trata de una especie peligrosa. Las personas asustadizas no querrán hablar con él durante un tiempo, al menos hasta estar seguros de que vuelve a ser normal.

Al usar este atemorizante poder el lanzador cobrará atributos animales que modificarán su cuerpo instantáneamente, transformándolo parcial o completamente en un animal de una especie con el que tenga afinidad (ver "Aptitudes sobrenaturales"). El personaje conservará su personalidad humana, pero tendrá impulsos e instintos animales que pueden ser adictivos.

Para realizar la transformación completa la intensidad debe superar el nivel de la criatura. En este caso utiliza la ficha de la criatura como si fuese la suya. No podrá utilizar sus armas o armaduras, pero sí podrá obrar como decida e ignorar la regla de comportamiento "animal".

Para realizar la transformación parcial debe obrar de la misma forma, pero el nivel de la criatura se considerara tres puntos más alto solo a efectos de esta comparación. En este caso sí podrá utilizar sus armas o armaduras. Además, utilizará el mejor valor entre sus atributos y los del animal.

PODER ANIMAL

TELEPATÍA ANIMAL



Parámetro

Valor

Esfera	Fauna
Alcance	Nivel + Potencia (10 km)
Especies	Nivel

Parámetro

Valor

Esfera	Fauna
Alcance	Nivel + Potencia (km)
Duración	Nivel + 2 (turnos)

Mediante este masivo poder el lanzador hace una llamada que los miembros de las especies en la distancia especificada por el alcance no pueden evitar. Estos viajarán hacia la posición del lanzador hasta que lo alcancen.

La llegada de los animales no garantiza ninguna cooperación con el lanzador, pero establece muchas posibles combinaciones con el resto de poderes de la esfera fauna.

Este poder normalmente conlleva algún tipo de relación con la especie o las especies en cuestión, y es frecuente algún tipo de llamada física en sí misma. Aunque esta puede ser perceptible en cierta distancia (como un aullido) no es estrictamente necesario que lo sea: las energías sobrenaturales se encargan de difundirla en la distancia.

Este conectivo poder permitirá al lanzador conocer la posición de los animales en el área, además de sus emociones básicas. El personaje podrá, por último, transmitir órdenes.

No es extraño recurrir al poder “comunicación animal” para recibir información más precisa y transmitir órdenes concretas.

Este poder es especialmente útil para conseguir información sobre la zona, incluyendo una vía de retirada o posición de personas.

En general los que vean al personaje se sentirán confundidos a no ser que conozcan su naturaleza sobrenatural, pues este se estará comunicando sin nadie delante. Probablemente pensarán que está loco o poseído.

Que no os impresione que sus druidas cuenten con extrañas e inexplicables conexiones con los animales. cuando en sus propios mitos reconocen que su diosa practicaba la cópula con ellos.

POSEER ANIMAL



Parámetro	Valor
Esfera	Fauna
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este explorador poder el lanzador puede escapar de su cuerpo y tomar el control de un animal al que perciba para explorar el mundo desde la percepción de este segundo.

Para ello es necesario que la intensidad del poder supere el escudo sobrenatural del objetivo, o que el personaje tenga afinidad superior con su especie (ver "Aptitudes sobrenaturales").

Durante el tiempo que dure la posesión, el cuerpo del lanzador se queda absolutamente catatónico y deja de percibir nada. Estímulos fuertes pueden llegar a ser percibidos, pero se atenúan en función a la distancia, de forma que a unos 10 kilómetros apenas notaría una puñalada en las tripas.

En su lugar, durante todo el tiempo percibe por los sentidos del animal y recibe toda la información que este percibiera. Toma el control parcial del cuerpo, cobrando, gracias a la energía de la fauna, intuición completa de los movimientos necesarios para hacer todas las actividades naturales y necesarias de la criatura, incluyendo volar, cavar, defenderse, y cualquier uso normal de sus miembros.

No obstante si el animal muere o el poder concluye cuando el lanzador está poseyendo cuerpo del animal, hay una razonable posibilidad de que no pueda volver a su cuerpo, produciéndose el abandono del espíritu. Debe lanzar una runa por cada cinco kilómetros de separación, produciéndose la muerte al obtener dos o más aciertos.

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.



ACCELERAR

ACCELERAR EL FIN



Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia - 1
Objetivos	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este apresurador poder el lanzador altera el tiempo de los objetivos que pasan a tener unos reflejos fuera de lo común. Los objetivos añaden la intensidad a su agilidad, pero no pueden concentrarse durante la duración del poder.

Este abominable poder enlaza una terrible maldición sobre los objetivos, acelerando su fin a pasos agigantados. Estos empiezan a sufrir lentamente peligrosas lesiones que muy probablemente acaben con su vida.

Los beneficiarios de este poder lo percibirán como un incremento de sus reflejos y habilidades motrices.

Los objetivos sufren cada turno tanto daño de oscuridad como la intensidad del poder.

De tarde en tarde aparece una persona que desafía a lo hipotético. incluso a la lógica. y que consigue hacer realidad sueños imposibles.

Este poder es percibido en los objetivos como un dolor en una zona concreta que va extendiéndose por todo el cuerpo según pasa el tiempo. Cuando el poder concluye, este dolor no desaparece, sino que se mantiene hasta que los daños son curados de forma normal.

ESPADA NEGRA

ACOTACIÓN



Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

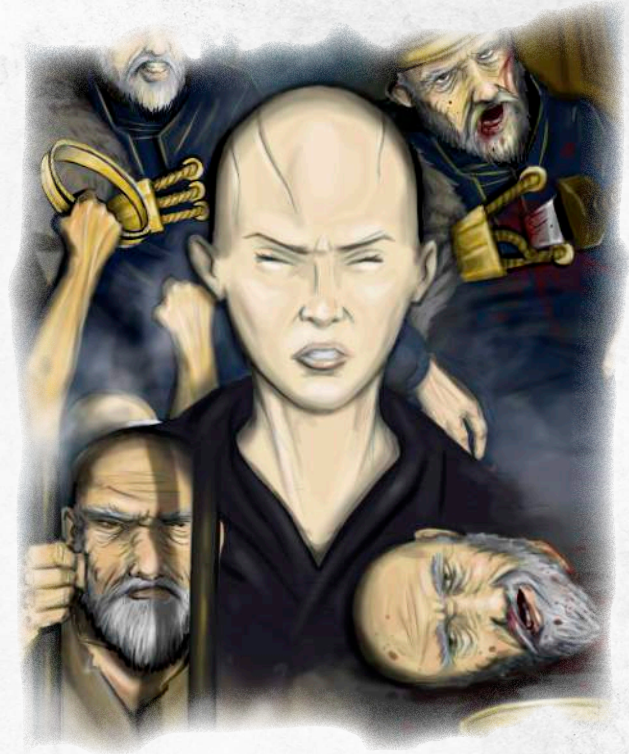
Mediante este enfocador poder el lanzador acota sus posibilidades, concentrando su éxito vital en ese momento temporal.

Tantas veces como la intensidad el lanzador puede obligar a sus oponentes a invertir o no invertir aguante (en chequeos que involucren al lanzador), después de que este haya anunciado su intención (cambiando su intención).

Cuando el poder acabe, cualquier oponente del personaje puede hacer lo mismo con este (a discreción del Creador) tantas veces como él lo haya utilizado.

El lanzador del poder no tendrá la sensación de que las cosas le salgan mejor por casualidad de las circunstancias (como en poderes de "ciclo"), sino que percibirá como si estuviera mucho más centrado en las tareas a realizar.

CONOCER EL FUTURO



Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Alcance	50 km por Potencia
Preguntas	Nivel
Tiempo hacia adelante	Nivel (meses)

Mediante este anticipador poder el lanzador puede conocer el posible devenir del tiempo a medio y largo plazo en función a los sucesos que pueda él y otros realizar. Estas percepciones son extrañas, pues van cambiando en función a las posibles actitudes de las personas involucradas, y no son en ningún caso precisas, obteniéndose una estimación probabilística de los diferentes sucesos. Las visiones varían de persona a persona, y su interpretación puede ser un ejercicio mental en sí mismo dignas de una ciencia propia todavía sin desarrollar.

El lanzador puede realizar preguntas al Creador sobre el estado en el futuro de un objeto o persona en las circunstancias en curso, o teniendo en cuenta cambios en su actitud o en la de otros. Las respuestas no tienen por qué ser precisas, pero de alguna forma deberían ser estimaciones probabilísticas sinceras.

El marco de resolución de las respuestas no puede exceder ni el tiempo hacia adelante, ni el alcance: la información se limitará a sucesos ocurridos dentro del alcance del poder y del tiempo hacia adelante.

DESPLAZAMIENTO TEMPORAL

ENVEJECER



Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este perturbador poder hace aparecer un orbe oscuro alrededor de los objetivos, que está en un universo separado durante la duración del poder.

En verdad este poder hace una manipulación del tiempo para los objetivos, deteniendo todo su tiempo, por lo que el resto del universo no podrá tener interacción alguna con ellos. Los extraños efectos de esta circunstancia incluyen que el contacto sea completamente sólido e irrompible, y que solo se vea la más absoluta oscuridad.

Los objetivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad entran en el estado de suspensión mientras dure el poder.

Para las víctimas la sensación es muy confusa, pues para ellos simplemente es como si de golpe las circunstancias hubieran cambiado. No tendrán ninguna percepción del tiempo desaparecido, lo que puede llevarles a sufrir todo tipo de consecuencias psicológicas, sobre todo si la pausa ha sido prolongada y no tenían conocimiento de estar siendo objetivos del poder.

Este vil poder afecta a la materia viva restringiendo el número de años que puede estar con vida. El envejecimiento se produce de forma casi instantánea (en cuestión de segundos), para el pavor de los presentes.

Los objetivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad del poder envejecen tantos años como la diferencia. Los sujetos afectados sufrirán un dolor sobrenatural y no podrán invertir aguante durante tantos turnos como la diferencia.

Los efectos de este envejecimiento sobrenatural son rápidos (tardan unos segundos), e indudablemente irreversibles una vez iniciado el proceso. Se formarán arrugas, aparecerán canas, y cualesquiera que fueran las consecuencias del paso del tiempo.

ESPADA NEGRA

FLORA

ANIMAR PLANTAS

CRECIMIENTO INCREMENTADO



Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Número de ataques	Nivel
Impacto	Potencia
Daño	Nivel + Potencia
Vida	Nivel + Potencia + 10

Este agresivo poder permite a los objetivos vegetales crecer y moverse con libertad. Estos no lo hacen movidos por un sistema nervioso propio (dado que no lo tienen), sino por el del lanzador.

Las acciones que se pueden realizar incluyen agarrar a un ser que pase cerca, golpear con una rama, dejarse caer, o cualquier otra que implique la deformación o ruptura del ser (lo que puede implicar incluso un disgusto de los dioses). En ningún caso el ser puede desenraizarse y desplazarse.

A efectos de combate, crea un personaje manejado por el lanzador. Este tiene iniciativa 0, y comparte los puntos de aguante y atributos con el lanzador. El resto de cualidades vienen determinadas por los parámetros del poder. No puede ser aturdido ni se le pueden asignar o retirar impactos mediante el uso de cualidades tácticas. No puede hacer más de un ataque por turno al mismo objetivo, pero puede dividir sus ataques entre varios objetivos.

Parámetro	Valor
Esfera	Fin
Alcance	10km por Nivel
Duración	Nivel (meses)
Intensidad	Potencia

Mediante este vigorizante poder todas las plantas cercanas crecen y se reproducen a una velocidad anormalmente rápida, casi a ojos vista dependiendo de la intensidad, repoblando un área vacía en cuestión de horas sin consumir por ello más agua o recursos.

La velocidad a la que crecerán en el área definida por el alcance se multiplicará por la intensidad durante la duración del poder.

Este poder se puede utilizar para multiplicar la producción de frutos o cosechas en lugar de la velocidad a la que lo harán. En ese caso las plantas crecerán más vigorosas y productivas, o simplemente en mayor número.

Este poder no es de concentración parcial, y queda anclado al lugar en el que se lanza.

CURAR PLANTAS

ENMARAÑAR



Parámetro	Valor
Esfera	Flora
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos (personajes)	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Flora
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este sinérgico poder manipula las energías de la naturaleza incluyendo con ello a todas las formas de vida.

Los seres vegetales ven sus daños curados. A este efecto la masa total de vegetales no puede ser mayor que 100 kg por punto de intensidad.

Adicionalmente, los objetivos se curan tantos puntos como la intensidad, siempre que haya especímenes vegetales sanos.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Los personajes se sentirán algo extrañados, pues aunque los efectos no resultan invasivos, sí producen la extraña sensación de que las plantas en cuestión acarician y crecen en torno a sus pies, e incluso que se introducen en los poros de su piel hasta sus mismos pulmones. Aunque no se causará daño alguno, la experiencia suele impresionar al que no la ha tenido con anterioridad.

Debido a este entorpecedor poder las raíces de las plantas cercanas crecen y surgen de la tierra con unas fuerzas y un vigor impropias de su naturaleza pasiva, capturando a todos los sujetos objetivo. La fuerza de las raíces no los inmoviliza de forma efectiva, pero molestan en gran grado, reduciendo la eficiencia de sus movimientos. La iniciativa de los objetivos se reduce en la intensidad. Además, durante la duración del poder los objetivos con iniciativa cero no podrán actuar.

Finalmente, si la intensidad es superior a la fuerza de los objetivos estos no pueden invertir puntos de aguante.

Es prácticamente imposible evitar los efectos de este poder si no se está volando: el crecimiento de las raíces es tan acelerado y denso a lo largo del área que atraparán los pies se quiera o no.

Las raíces surgiendo de la tierra tienen un aspecto bastante terrible y pueden inducir al pánico a personajes de poca voluntad (1 ó 0) que no conozcan los efectos. Es difícil (aunque no imposible) confundirlo con manifestaciones del caos.



TELEPATÍA VEGETAL



Parámetro	Valor
Esfera	Flora
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Este comunicativo poder permite al lanzador comunicarse con las plantas. No obstante, salvando alguna especie extrañísima que posea sistema nervioso, sólo recibirá sensaciones muy simples, pero podrá utilizarse para intuir la presencia de un intruso.

Asimismo, solo puede enviar señales de igual simpleza, si el vegetal no tiene sistema nervioso central.

La utilidad de este poder consiste en recibir información sobre los sucesos que hayan ocurrido anteriormente. A este respecto el lanzador realiza una chequeo de la habilidad "Rastrear" como si tuviera tanto nivel como la intensidad. La información re-

cibirá será como si se hubiese inspeccionado de forma minuciosa la zona que va recorriendo.

Si la cantidad de plantas no cubre el terreno (por ejemplo, una ciudad o un desierto) la intensidad se reduce a la mitad. Si no hay plantas en absoluto no se puede usar.

Para que el personaje pueda inspeccionar el lugar debe estar relativamente tranquilo. Lo usual será que cierre los ojos y que parezca totalmente ausente mientras percibe las sensaciones del lugar, aunque puede llegar a ser posible hacerlo con distracciones si se superan tiradas de concentración adecuadas.

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.

IRA

FUERZA DE LA IRA

GOLPE DE IRA



Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia-1
Objetivos	Nivel

El lanzador puede, mediante este embrutecedor poder, imbuir impensables cantidades de fuerza en los objetivos. Estos reciben una bonificación temporal a su fuerza igual a la intensidad. Este bono se usa en combate, arrojando runas adicionales o incluso para portar armas impensablemente grandes.

No obstante el poder impide completamente las actividades que requieran un estado mínimamente calmado. Particularmente será imposible concentrarse para utilizar poderes, ejecutar habilidades o emplear cualidades especiales de la habilidad "táctica" o ser objetivo de ellos por parte de sus aliados.

Este poder, como otros de ira, no tiene una manifestación física como sí pueden tenerlo los de lucha. Sus efectos están relacionados con la actitud del sujeto y sus estímulos internos. Sí son normales gestos descompensados y gritos heladores durante su duración.

Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este descompensado poder el lanzador imbuje en sus manos el auténtico poder de la ira, pasando a causar más daño que espadas y martillos.

Sus puños causan tanto daño como la intensidad del poder (normalmente los puños vacíos causan 0 puntos de daño).

No obstante en cada golpe que cause más de cinco puntos de daño el lanzador sufrirá un punto de daño en el cuerpo que no podrá evitar de forma alguna.

La percepción de este poder será evidente para aquellos que lo observen, sobre todo por los desmesurados daños que pueden causar a niveles superiores. Estos también causarán ciertos daños en las manos y cuerpo del lanzador, llegando incluso a matarlo.



GRITO DE IRA



Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Intensidad	Nivel

Mediante este atronador poder las explosivas fuerzas de la ira toman forma a través de la garganta del lanzador. Este profiere un temible grito de ira que encoge el corazón de sus enemigos.

Los objetivos (todos los presentes que el lanzador desee) se aturden como si hubieran sufrido tanto daño como la intensidad.

El grito de ira es sobrenatural en su mismo sonido. Es similar a un grito normal en el mismo sentido que una bola de fuego es similar al fuego. Su tono es de otro mundo, y su potencia desmesurada. En general producirá cierto atontamiento (que no afecta al combate) a aquellos que lo escuchen incluso aunque no sean enemigos del lanzador, y tiende a provocar unos leves instantes de sordera y quizá algo más de tiempo con un pitido en el oído.

Este poder afecta a los personajes involucrados en combate directo con el personaje en una escaramuza, en caso de participar en una batalla solo afectará a los oponentes enfrentándose a su grupo.

INMUNIZAR AL DOLOR



Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Mediante este impresionante poder los guerreros aguantan conscientes pese a haber sufrido gravísimas lesiones o notables impactos en la cabeza.

Los objetivos incrementan su voluntad en tantos puntos como la intensidad a efectos de evitar el aturdimiento y determinar la inconsciencia.

No obstante cuando los efectos del poder concluyen, no desaparece el daño sufrido.

Este poder tiene impresionantes efectos cuando sus objetivos sufren daño. Un hombre podrá luchar literalmente con un brazo partido o un ojo colgando de su órbita. El poder, no obstante, solo inmuniza frente al dolor: si el sujeto ha sufrido heridas graves o muy graves seguirá sufriendo los efectos descritos en el capítulo "Combate".

Es posible que de hecho un sujeto padezca la inconsciencia en el mismo momento en el que concluya la duración del poder.

INDUCIR A LA IRA



Parámetro	Valor
Esfera	Ira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este legendario poder al que hacen referencia textos y leyendas de múltiples culturas impone un estado de ira duradera a los guerreros.

Durante la duración del poder, los objetivos voluntarios no necesitan invertir puntos de aguante en tiradas de impacto y daño para doblar el número de runas que arrojan, pero no pueden invertir aguante en esquivar el impacto o evitar el daño.

Adicionalmente incrementan su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento y determinar la inconsciencia en tantos puntos como la intensidad.

No obstante el poder impide completamente las

actividades que requieran un estado mínimamente calmado. Particularmente será imposible concentrarse para utilizar poderes, ejecutar habilidades o emplear cualidades especiales de la habilidad “táctica” ni ser objetivo de ellas por parte de aliados.

Aunque este poder está relacionado con las emociones, motivaciones y fenómenos internos del sujeto, a niveles superiores la propia congestión muscular puede producir efectos visibles. Los gestos iracundos y gritos de ira son usuales en este estado.

Antes de entrar en combate sus sacerdotes los bendicen en nombre de Thargron y pronuncian palabras de gran poder. Luego, cuando combaten, sus rostros se desencajan y sus brazos están tan tensos como los cabos de un barco en una tormenta.

-Veterano dormenio.

ESPADA NEGRA

LUCHA

ARMA BENDITA

ARMAS VIVAS



Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel (días)
Objetivos	Nivel + Potencia

Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2

Este bélico poder utiliza las energías del combate para afectar directamente a la misma materia de las armas, haciéndolas indestructibles.

Las armas objetivo no podrán perder estructura en combate, y si estaban dañadas contarán como si no lo estuvieran. Además, podrán dañar a espectros y criaturas normalmente invulnerables al daño.

Las armas benditas no tienen un aspecto especial fruto de este poder, si bien representarán la nueva calidad temporal. Si tienen óxido desaparecerá, su filo y su resistencia serán evidentes, y probablemente destaquen si sus usuarios tienen por lo demás mal aspecto. Al concluir el poder, las armas pierden todas las cualidades obtenidas por este y retornan a su aspecto anterior. Si estas tenían daños seguirán teniéndolos.

Este peligroso poder utiliza las energías propias del combate para conseguir que las armas objetivo cobren vida y obedezcan al lanzador, arrojándose al combate.

El lanzador debe asignar las capacidades de las armas vivas (fuerza, agilidad y cantidad) de forma que todas ellas sumadas no superen la intensidad.

El impacto y daño son los del arma. Su iniciativa es el resultado de sumar su agilidad con su alcance. El arma no tiene puntos de vida y no puede ser detenida. Deben aplicarse las bonificaciones que el lanzador pudiera aplicar por sus habilidades de manejo de armas.

Aunque son seres independientes en sí mismos, utilizan los puntos de aguante del personaje.

Las armas objetivo deben estar en contacto con su cuerpo en el momento de lanzamiento, bien en el suelo, sus manos o sus fundas. Estas se desfundarán 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.

CUALIDAD DE COMBATE



Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
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, a las runas que arrojan cuando deciden invertir un punto de aguante en una tirada de combate, y la mitad de esta cantidad a su capacidad de “recuperación” (ver “cualidades”).

Este poder afecta directamente a las cualidades biológicas del individuo, acelerando sus reflejos, potenciando sus tendones y apretando sus músculos. El efecto es evidente en personas desnudas, aunque también se puede percibir simplemente en brazos, piernas, o incluso cuello. Es especialmente evidente cuando se aplica a personas con bajas cualidades físicas, pues estos parecerán inmediatamente atletas, aunque si el poder se ejecuta con cierta potencia podrá dar un aspecto evidentemente exagerado a cualquiera.

FUERZA DE MUCHOS



Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Potencia + Liderazgo

Este colaborativo poder permite a un usuario avezado en los poderes de la lucha compartir sus habilidades con un número de objetivos voluntarios.

Los objetivos pueden usar los atributos del lanzador, así como los bonos obtenidos por habilidades de manejo de armas en lugar de los suyos.

Aunque el lanzador no toma decisiones por los objetivos, parte de su personalidad se infiltra en ellos con efectos en ambas partes: por una, el lanzador cobrará cierta conciencia de los movimientos, percepciones y sensaciones de los objetivos, y por otra los objetivos serán partícipes de la forma de actuar del lanzador, y adquirirán durante el lanzamiento del poder características mentales de este. Los objetivos sentirán por lo general más seguridad y aplomo en sus actos, pero también se verán algo impregnados de la forma de ver las cosas del lanzador. Si este es claro en sus percepciones, principios y anhelos, los compartirán temporalmente, pero si este es confuso o inestable, adolecerán también de esos atributos.

INFUNDIR VALOR



Parámetro	Valor
Esfera	Lucha
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia
Objetivos	50 por Nivel

Este inspirador poder infunde una visión segura e incluso confiada a aquellos que lo reciben. Pueden añadir un punto a su voluntad a efectos de evitar el aturdimiento, el miedo o cualquier otra afección de la moral, y evitar efectos de poderes que comparen solamente su voluntad para causarle un efecto pernicioso.

Adicionalmente restarán la intensidad a los penalizadores que tengan en la recuperación por descanso.

Las personas que son objetivo de este poder no son en absoluto conscientes de haber recibido

un efecto sobrenatural, y simplemente se sentirán más positivos. Cuando el poder concluye, el estado mental vuelve a la realidad en poco tiempo.

Este poder no se considera de concentración parcial, por lo que permanecerá en efecto aunque el lanzador quede inconsciente o muera.

Los guncares 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.

LUZ

DESTELLO

DESTRUIR NO MUERTO



Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este cegador poder un destello de luz intensa aparece en la posición del invocador y deslumbra a todos los personajes cercanos. Aquellos personajes cuya resistencia a la luz sea inferior a la intensidad pierden un punto de impacto, evasión y cobertura.

Los aliados avisados previamente por el lanzador pueden evitar el efecto. No obstante no será suficiente con cerrar los ojos, pues la luz es demasiado fuerte, y hará falta taparse con algo denso y grueso.

Existe el dolor que se tiene en la mandíbula cuando a uno le han dado un puñetazo. Está el dolor de tripas de cuando se ha comido algo en mal estado. y el dolor de las piernas cuando uno ha corrido demasiado. El dolor producido por la luz divina no es distinto.

Mediante este purgador poder la vista del lanzador se vuelve luminosa, y su mirada letal para los muertos vivientes.

Los objetivos muertos vivientes con inferior escudo sobrenatural a la intensidad son eliminados.

El proceso de destrucción se produce a lo largo de unos cinco segundos en los que se enciende una especie de fuego interior desde el lugar en el que la mirada del lanzador los ha impactado. Aunque el proceso no es inmediato, la criatura no tendrá tiempo de llevar a cabo ninguna acción adicional. El fuego que consume al muerto viviente no es en cualquier caso un fuego usual, sino un arder lumínico que no resulta dañino en absoluto para los vivos. En el caso de producirse en la oscuridad, tanto la mirada como los restos de la criatura serán visibles. Estos brillarán durante una hora por cada punto de escudo sobrenatural que tuvieran y podrán utilizarse como antorchas.

LUZ EXPULSORA



Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Intensidad	Nivel + Potencia + 4

Este exorcista poder invoca una luz brillante que se forma alrededor del cuerpo del lanzador. Pocos segundos después se descompone y se traslada a los muertos vivos pegándose a su cuerpo e impidiendo que realicen cualquier actividad.

Los muertos vivos cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad quedan aturdidos tantos turnos como la diferencia.

Los muertos vivos parecerán sentir sufrimiento y pánico por el efecto de estas luces. Los zombies verán acrecentado el dolor que en todo momento sufren, los necrófagos no podrán salvo retorcerse en el suelo, los muertos blancos sentirán su propio cuerpo quemando e intentarán sacarse el dolor llegando a auto infligirse heridas, los espectros se retorcerán, y finalmente los aullantes verán su voz bloqueada e intentarán gritar más y más, con todas sus fuerzas, sin lograr nada.

RAYO DE LUZ



Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Intensidad	Nivel + Potencia + 1
Objetivos	Nivel

Mediante este luminoso poder un orbe de luz se forma en las manos elevadas del lanzador y se descompone en rayos de luz que atacan a los objetivos un segundo después.

Los objetivos sufren un impacto de tipo luz de tanto daño como la intensidad.

Sus rayos son dañinos para los muertos. Se puede ver el dolor en sus rostros cuando su fuerza los quema en la piel y en su interior. Por desgracia a los vivos nos hace lo mismo.

-Osmina.

LUZ GUARDIANA



Parámetro	Valor
Esfera	Luz
Duración	12 horas por Nivel
Intensidad	Nivel

Este acogedor poder concentra la energía de la luz creando un cuerpo luminoso y brillante del tamaño de una cabeza que acompaña al lanzador produciendo una iluminación suficiente y calentando el lugar hasta una temperatura relativamente apacible.

Adicionalmente, generará una sensación de calma en todos los que lo observen. Los niños y los animales tendrán tendencia a la tranquilidad.

También garantizará un estado de humedad razonable para el descanso. En entornos secos esta se incrementará, mientras que en un lugar lluvioso

o incluso nevoso la frontera de la esfera hará de superficie impenetrable para las precipitaciones.

La esfera amortiguará levemente los sonidos violentos que puedan interrumpir el descanso, sin que por ello ejerza de impedimento para despertar en caso de problemas.

Por todo ello, las penalizaciones por descanso inapropiado se verán anuladas en tanta cuantía como la intensidad.

Finalmente, reduce la intensidad del poder “Crear oscuridad” en tanto como la propia intensidad de la luz guardiana, sea esta lanzada a priori o a posteriori.



ESPADA NEGRA

MATERIAL CREAR RELIQUIA



Parámetro	Valor
Esfera	Material
Intensidad	Energía + Nivel + Potencia

Mediante este codiciado poder el personaje imbuye un objeto con las energías sobrenaturales, pudiendo crear una reliquia de gran potencia. El lanzador del poder elije la ventaja de esta reliquia.

El resultado depende de la intensidad:

Intensidad	Resultado
Menos de 10	La reliquia es transitoria, y funcionará solo un día por cada punto de intensidad.
De 10 a 12	La reliquia es transitoria, y funcionará solo un mes..
De 13 a 15	La reliquia es duradera. Funcionará 20 años, normalmente suficiente para cualquier personaje.
De 16 o más	La reliquia es normal. Funcionará eternamente si otra fuerza no lo impide.

Los correctores estamos especialmente concienciados con la conservación de antiguas reliquias.

Existe una muy completa documentación de este asunto en las diferentes bibliotecas de la orden, y es bien sabido que el mismo Siaral atesora una importante colección personal. Todos nosotros tenemos, de hecho, dos o tres reliquias de las que no nos queremos separar. Incluso se llevan a cabo peligrosas misiones en territorio extranjero que promueven su recuperación.

Pero deberíamos ser observadores: no es la antigüedad la que despierta el poder, sino la auténtica fe.

-Erriad

MENTIRA

CONFUNDIR



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel (especial)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel (especial)

Nivel	Objetivos	Duración
1	1	1 turno
2	10	10 turnos (30 segundos)
3	100	100 turnos (5 minutos)
4	1.000	1.000 turnos (50 minutos)
5	10.000	10.000 turnos (unas 8 horas)
6	100.000	100.000 turnos (más de tres días)
7	1.000.000	1.000.000 turnos (aproximadamente un mes)

Mediante este considerable poder el lanzador puede introducir ideas o sensaciones en la percepción de los objetivos cambiando su actitud con respecto a diferentes eventos. Puede fomentar variaciones de lo que serían sus reacciones naturales, o introducir nuevos elementos o ilusiones. Esto puede tener miles de variantes de diferente complicación. Es aceptable hacer creer a un personaje subido en un árbol que este es más alto, o condicionarlo para que piense que el lanzador es el rey de Dormenia, o manipular a una turba para que crea que el blanco de su ira está fuera de la ciudad, o cualquier otra posibilidad imaginable.

El número de objetivos a los que se puede afectar con la ilusión, y la duración vienen determinados por la siguiente tabla.

Para que el poder afecte a los objetivos, será necesario que la intensidad supere el escudo sobrenatural más elevado de entre ellos (se entiende que si no afecta a todos, los no engañados alertarán al resto). La dificultad se verá incrementada en función a lo elaborada que sea la ilusión. El Creador elige la más adecuada de las siguientes. En caso de que varias sean aplicables, debe elegir el modificador más grande:

Circunstancia	Modificador
No emplea elementos ajenos a la situación ni tiene implicaciones para el personaje	+0
Los elementos que emplea la ilusión son posibles para el lugar y tiempo en cuestión	+1
La ilusión es posible para el lugar y tiempo en cuestión, pero poco probable	+2
La ilusión es imposible para el lugar y tiempo en cuestión	+4
La ilusión es imposible para las civilizaciones cercanas en el último siglo	+8
La ilusión supone una leve contradicción con los principios del objetivo	+1
La ilusión supone una contradicción relevante con los principios del objetivo	+2
La ilusión supone una contradicción absoluta con los principios del objetivo	+4
La ilusión atenta contra los mismos pilares de la existencia del objetivo	+8

DISFRAZAR



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel (horas)
Objetivos	1

Mediante el uso de este curioso poder el lanzador hace que las características de una persona parezcan las de otra, incluyendo la voz y el aspecto. El 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.

El lanzador debe conocer con precisión estas características porque el poder se limitará a reproducir lo que el lanzador de hecho ya sepa. Esto puede llevar a que el poder falle 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.

Este poder también puede utilizarse para parecer una persona imaginada por el lanzador, a fin de simplemente pasar desapercibido o superar un control en el que están buscando al objetivo.

Los personajes que utilicen la cualidad especial “percepción sobrenatural” serán conscientes inmediatamente del engaño.

ESCONDER



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este encubridor poder el lanzador puede hacer que las personas dejen de percibir a los objetivos. Esto lo hace afectando a sus mentes, que se esforzarán a un nivel subconsciente en evitar cualquier contacto, ya sea visual, sonoro, olfativo o por cualquier sentido.

Los objetivos reciben un bono al nivel de su habilidad “sigilo” igual a la intensidad. No obstante una contradicción grave hará que los perciban durante un momento. Por ejemplo, un compañero gritando que ahí está el sujeto puede hacer que lo vea durante una fracción de segundo, mientras que recibir un ataque hará que lo perciba durante un tiempo mayor.

Pocas personas en Dormenia no temen a la orden de la Corrección. Es razonable pensar que Soíd 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.

LOBOTOMIZAR



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel (horas)
Intensidad	Potencia

Mediante este anulador poder el lanzador borra permanentemente recuerdos de la mente de los objetivos. El recuerdo a borrar debe ser el mismo en todos los objetivos, y debe ser conocido con relativa precisión por el lanzador; los datos que se borren de sus mentes serán exactamente los que el lanzador sea capaz de determinar. Esto puede crear situaciones en las que los objetivos pierdan solo parcialmente el recuerdo, pues el lanzador no cuente con tanta información como ellos. Esto generará una notable confusión en los objetivos, pero puede dejar suficientes recuerdos intactos como para dar al traste con los deseos y planes del lanzador.

Es necesario que la intensidad sea superior al escudo sobrenatural de los objetivos, aunque los recuerdos más profundos incrementan la dificultad:

Cualidad del recuerdo	Modificador
El recuerdo implica las órdenes del personaje	+1
El recuerdo implica los principios del personaje	+2
El recuerdo implica las emociones profundas del personaje	+3

MULTIPLICIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Mentira
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este inesperado poder el lanzador hace creer a los objetivos que se ha multiplicado, haciendo que sus decisiones en combate sean mucho más erráticas y complicadas. Los objetivos afectados arrojarán golpes que impactarán en el aire.

Si la intensidad del poder sumada a la iniciativa del lanzador supera la iniciativa de los objetivos, sus impactos contra este fallan automáticamente. Los poderes lanzados por los objetivos que designen al lanzador como objetivo no tendrán efecto sobre este.

El lanzador del poder tiene de hecho control total sobre los movimientos de todas sus copias y siente control de ellos prácticamente como si le hubieran crecido nuevos brazos y nuevas piernas, pero no consigue nuevos sentidos de la vista ni del oído. Por ello debe mantener a sus copias siempre al alcance de sus propios sentidos si quiere que sus comportamientos creen amenaza sobre sus oponentes.



MUERTE

CONTROLAR A LOS MUERTOS VIVIENTES



Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Mancha	Dificultad
0	Imposible
1	+2
2	+1
3	+0

Este obscuro poder obliga a los muertos vivientes a obedecer al lanzador en todas sus órdenes. Estos tienen que recibir las órdenes mediante cualquier forma de comunicación, pero salvando eso, no pueden desobedecerlas.

Para que la imposición ocurra, es necesario que la intensidad sea superior al escudo sobrenatural de los objetivos.

El número de órdenes que el lanzador puede dar durante la duración del poder es ilimitada, pero el muerto viviente se limitará a cumplir la última.

Este poder puede utilizarse también con personas todavía vivas pero con la mancha de Taharda. A estos efectos incrementa la dificultad con la que comparas la intensidad en función al nivel de su corrupción de Taharda, tal y como aparece en la tabla.

Las víctimas de este poder que aún tengan consciencia (la mayoría de muertos vivientes solamente tienen instintos) verán su voluntad totalmente disminuida y no podrán desobedecer las órdenes, e incluso se sentirán condicionados por los simples gestos del lanzador. Durante la duración del poder se sentirán confusos, y probablemente sentirán culpa si actúan en contra de sus inclinaciones iniciales, pero en ningún caso podrán desobedecer al lanzador. Si sobreviven, no podrán siquiera explicar por qué obedecían.

No temas a la muerte, pero tampoco desprecies la vida. Lucha por tus principios como si hoy fuera tu último día. y no te lamentes el día que tengas que partir. No hay nada que temer en ello.

-Laszai.

FESTÍN DE LA MUERTE



Parámetro

Valor

Esfera

Muerte

Duración

Nivel + 2 (turnos)

Intensidad

Nivel + Potencia

Este mórbido poder traslada energía de los muertos a los vivos. Su ejecución resulta repugnante en sí misma, pues la esencia de los fallecidos viaja desde estos hacia los objetivos y entra a ellos por sus oídos, bocas e incluso ojos en forma de un siniestro vapor oscuro. Este vapor es exudado por sus pieles en una medida dependiente de la fuerza del poder, e irá disminuyendo a medida que se les golpea.

Un número de objetivos reciben una reserva adicional de seis puntos de vida por cada cadáver. El número de cadáveres sumado al número de objetivos no puede ser superior a la intensidad. Los cadáveres quedan deshechos y no pueden ser utilizados para ningún propósito.

Estos puntos de vida son los primeros en perderse cuando el personaje recibe un impacto, incluso antes que la estructura, haciendo de "muro" temporal. En este sentido no se aplica ninguna reducción al daño (ni por armaduras ni por chequeos de fuerza). Los personajes no pueden resultar aturridos por perder estos puntos.

LLAMAR MUERTOS



Parámetro

Valor

Esfera

Muerte

Objetivos

Nivel + Potencia

Mediante este repugnante poder el lanzador introduce la fuerza de Taharda en cuerpos muertos que se levantan inmediatamente y actúan como zombis (senda de la muerte III). Es necesaria la existencia de estos cadáveres en el área del poder para que se levanten. Si no se dispone de cadáveres de personajes con ficha concreta, los zombis obtenidos utilizan la ficha de "zombi" genérica. La voluntad que tuvieron en vida no tiene ninguna relevancia, pues el criterio de actuación pasa a ser el de la propia energía maligna.

El despertar de estas criaturas no garantiza en absoluto la obediencia al lanzador. Si no hay ningún criterio para determinar su actuación, estos siempre atacarán al ser vivo al alcance con menos iniciativa.

Este poder es instantáneo (no tiene duración), y los muertos vivientes permanecen como tales indefinidamente, hasta que vuelvan a morir por los medios que el destino depare. El lanzador del poder puede usarlos con muchas perspectivas diferentes, desde retenerlos como servidores hasta dejarlos en un lugar concreto para entorpecer o incluso eliminar a sus oponentes.

ESPADA NEGRA

MANIFESTACIÓN ESPIRITUAL



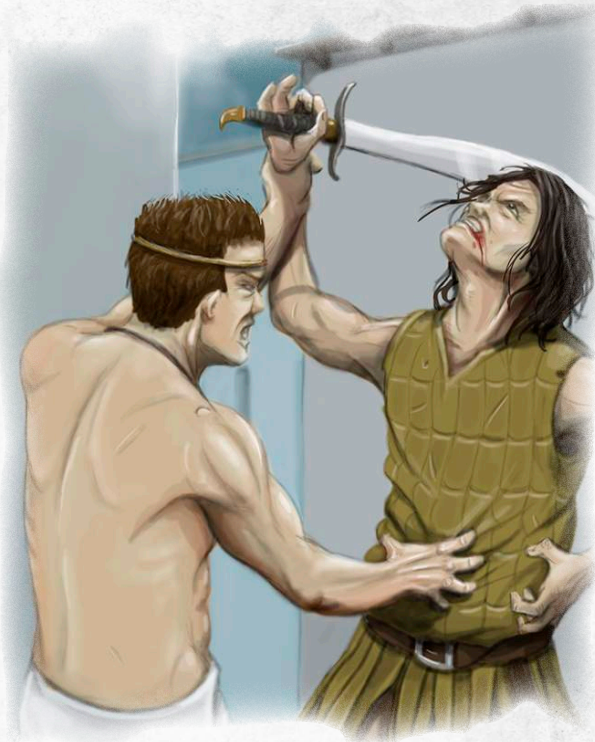
Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Con este descorazonador poder el lanzador invoca la corrupción de Taharda directamente en los objetivos voluntarios, que aceptan sus fuerzas sobrenaturales y se convierten en poderosos muertos vivientes con voluntad. Los objetivos se corrompen un nivel completo. El lanzador arroja tantas runas como la intensidad. La dificultad de esta tirada se debe determinar para cada objetivo, siguiendo la tabla y restando de cada dificultad la potencia del objetivo. Los objetivos para los que el chequeo tenga éxito no reciben los penalizadores de mecánica asociados a la cualidad de muerto viviente elegida, excepto el penalizador a resistencia a la luz.

Nivel de corrupción	Dificultad
0	4
1	6
2	9

Si alguno de los personajes alcanza el nivel 3 de corrupción no pierde su personalidad. En este caso el lanzador incrementa permanentemente la dificultad de sus chequeos de ritos en uno.

MATAR



Parámetro	Valor
Esfera	Muerte
Intensidad	Nivel + Potencia + 6
Objetivos	Nivel

Este horrible poder afecta a los mismos órganos de los objetivos, que dejan de funcionar de formas dolorosas.

Si la intensidad es superior al escudo sobrenatural de los objetivos, estos sufren tanto daño como la diferencia solo si el personaje va a quedar inconsciente. Este daño no es evitable o reducible de forma alguna.

Las víctimas del poder suelen tener gestos de dolor extremo y otros efectos secundarios, como piel y encías retraídas, pelo blanco, y otros variables en función a los órganos que fallen.

Si los personajes sufren daño podrán tener algunas secuelas temporales o permanentes como las citadas.

¿Convertir la paja en oro? Quizá. ¿Volar? Puede ser. ¿Ser invisible? Muy deseable. Pero esos malditos najshet matan con solo desearlo.

-Soldado harrassiano.

NADA
DISPERSIÓN



Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

sona) 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.

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 per-

No hay poder sobrenatural que pueda mantenerse frente a mi; el amor de Liana me protege.

-Dafinia.

DISYUNCIÓN



Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este desagradable poder elimina los poderes implicados en reliquias y devuelve al más allá a todos los seres que pertenezcan a otro plano o reino de existencia.

Si la intensidad supera el escudo sobrenatural de los objetivos, destruye todas sus reliquias. Si los objetivos pertenecen a otro plano además vuelven a su plano original.

Los seres expulsados tienen una breve fase en la que coexisten en ambos planos, pero en cada movimiento que realizan se van deshaciendo en un ajeno humo multicolor. Este se disipa cuando finalmente vuelven a su lugar de origen.

No perteneces a este mundo. ¡Vuelve al lugar del que procedes!

DRENAJE



Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Objetivos	Nivel

Con este desecador poder el personaje acaba con las energías sobrenaturales de sus oponentes.

Si la intensidad es superior al escudo sobrenatural de los objetivos estos pierden tantos puntos de energía como la diferencia. Los objetivos se aturden como si hubiesen sufrido tanto daño como energía perdida.

Aunque este poder no tiene visualización alguna, los objetivos suelen gesticular algo parecido a dolor. La sensación de extracción de energía es para lo trascendente lo que vomitar es para el cuerpo, por lo que la sensación es de inmenso vacío y abandono, y solo con un esfuerzo de voluntad se puede siquiera mantener lo que se quiera hacer.

Debe ser tan humillante dejar de sentir inmediatamente el amor de su diosa... me siento tan poderosa privándola de su superioridad que lo haría una y otra vez.

-Celia.

ESCUDO ANTI SOBRENATURAL

SELLO



Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Esferas	Nivel
Intensidad	Potencia

Parámetro	Valor
Esfera	Nada
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Mediante el uso de este extraño poder el lanzador pasa a tener una dimensión extra de protección contra los poderes sobrenaturales que le intenten afectar.

Cada vez que un personaje lance un poder de una de las esferas seleccionadas en presencia del lanzador, si la intensidad del escudo anti sobrenatural supera la defensa de este segundo personaje el poder no se producirá.

Aunque el poder en sí no tiene ninguna expresión visual, esta sí que ocurre cuando este lo defiende, pues se pueden percibir durante una fracción de segundo las fuerzas sobrenaturales fracasar alrededor de él.

Este ajeno poder supone un cierre a las energías sobrenaturales de los objetivos, que pasan a perder la comunicación entre su ser y las fuerzas místicas.

Aquellos objetivos con escudo sobrenatural inferior a la intensidad se comportan como si tuvieran cero puntos de energía durante la duración del poder. Particularmente no podrán lanzar poderes ni se beneficiarán de los efectos de sus habilidades relativas a las esferas.

Tampoco podrán adquirir energía o utilizar la habilidad de concentración.

Este poder es absolutamente imperceptible e indetectable por medios naturales y sobrenaturales, y tampoco es posible conocer cuándo va a acabar. Personas con cierta costumbre y percepción sobrenatural se sentirán frustrados, y posiblemente abandonados por su dios.



ODIO

PODER DEL ODIO



Parámetro	Valor
Esfera	Odio
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Este mermador poder acumula todo el odio que siente el lanzador y lo proyecta hacia los objetivos, reduciendo sus capacidades.

Este poder solo puede utilizarse para mermar una capacidad posible cada vez, pero puede lanzarse múltiples veces para afectar múltiples capacidades diferentes como si fueran poderes diferentes. Los objetivos con inferior escudo sobrenatural a la in-

tensidad reducen la capacidad en cuestión en tantos puntos como la diferencia. Los valores elegibles son daño, todas las resistencias al daño, iniciativa o escudo sobrenatural. Es posible también reducir impacto u evasión y cobertura (los dos simultáneamente). En este caso la reducción es dos puntos menor.

Los objetivos de estos poderes suelen ser discernibles porque no consiguen moverse con eficiencia, hasta el punto de que pueden quedar inmovilizados. Pero más aún, el lanzador del conjuro suele tener que apuntar a su objetivo con el arma o la mano. En circunstancias de poca luz puede verse una corriente roja que surge de esta y se disipa a los pocos centímetros en dirección al objetivo.

ORDEN

CASTIGO AL CAOS

DESTIERRO AL CAOS



Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Nivel + Potencia

Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Intensidad	Nivel + Potencia + 6

Este autoritario poder recurre a la naturaleza del orden para estorbar a todas las criaturas corruptas por el caos en el interior del área. Su visión resulta admirable, pues descompone las mutaciones visibles del caos, que parecen esquivar el área en forma de líquido negruzco que se disipa, causando gran dolor a todos los afectados.

Las mutaciones del caos pierden todos sus efectos beneficiosos y simplemente no funcionan.

Además, los personajes con mutaciones cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad quedan aturdidos durante la duración del poder.

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.

Los tirticos veneran a sus ulekaiz como médicos y consejeros personales y religiosos. Les atribuyen milagros como enfrentarse al mal con su misma voz.

¡No tenéis cabida en este mundo! ¡Yo soy el elegido de Armeniam. La mía es la auténtica justicia! ¡Armeniam me hace fuerte!

EQULIBRIO PERFECTO



Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Este armónico poder beneficia a aquellos sujetos en los que el equilibrio es una fuerza clara.

Los objetivos arrojarán una runa adicional en todos sus chequeos contra oponentes que tengan inferior energía. Además arrojarán otra runa adicional si la intensidad supera su defensa en tanto que se cumpla la primera condición.

Los seres afectados positivamente por este poder irradian un extraño humo de color blanco y olor neutro y nada invasivo. Este humo se disipa, no obstante, a menos de dos centímetros de la piel.

¿Y qué es el equilibrio? Solo lo sé mientras lo alcanzo.

-Peratko.

FUERZA DEL ORDEN



Parámetro	Valor
Esfera	Orden
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Objetivos	Nivel

Este potente poder recurre a la misma naturaleza del orden para convertir a sus afectados en verdaderas torres defensivas capaces de causar grandes daños en tanto que no se desplacen de su lugar.

Durante la duración del poder, los objetivos pueden doblar el número de runas adicionales que obtienen cuando invierten un punto de aguante en causar daño o reducir daño, pero siempre anuncian su intención de invertir o no aguante antes que sus oponentes. Adicionalmente no podrán recibir o traspasar golpes de otros.

Cualquier objetivo puede acabar con este esfuerzo simplemente realizando un simple acto voluntario.

Los personajes afectados por este poder reciben una iluminación levemente más fuerte que la que corresponde al ambiente en cuestión, pero incluso aunque esta no se vea es muy fácil identificar a los afectados por que, pese a no desplazar sus pies, son auténticas fuerzas de batalla.

OSCURIDAD

CEGAR

CREAR OSCURIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia

Este obstructor poder niega del sentido de la vista a los objetivos. Los objetivos cuya resistencia a la oscuridad sea inferior a la intensidad verán reducido su impacto, evasión y cobertura en tantos puntos como la diferencia.

La sensación es ampliamente desconcertante para los objetivos, que por lo general actuarán de forma nerviosa e incluso podrán sumirse en un ataque de histeria. Se ha observado que las pupilas de los sujetos están anormalmente dilatadas durante la duración del poder, pero a cierta distancia es totalmente imperceptible.

Aquellos que se introduzcan en la profunda inmensidad del mar de Babilon encontrarán una absoluta oscuridad antes de que este los devore.

Este atemorizante poder crea una esfera de oscuridad plena en cuyo interior la luz no se refleja en la superficie de los objetos, de forma que es imposible percibir nada por ningún órgano basado en la vista.

Todos los personajes implicados en el combate que basen su percepción en la vista pierden tanto impacto, evasión y cobertura como la intensidad.

Adicionalmente, todos los personajes que realicen chequeos para intentar huir del combate ven la dificultad reducida en tantos puntos como la intensidad.

Finalmente este poder crea circunstancias óptimas para el lanzamiento de poderes de oscuridad. Los poderes de “La oscuridad interior”, “Rayo de oscuridad” y “Cegar” ven incrementada su intensidad en la intensidad de “Crear oscuridad”.

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado al lugar en el que se lance.



ESPADA NEGRA

LA OSCURIDAD INTERIOR



Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este amargo poder afecta a lo más definitorio de cada individuo, destruyendo todo potencial psicológico.

El objetivo se ve sumido en una profunda depresión en su interior, fruto de la percepción de la oscuridad encarnada en lo que más le pueda deprimir. Las actividades más deseables para él se tornan indiferentes, los amores, hastío, mientras que toda esperanza desaparece.

Los objetivos con escudo sobrenatural inferior a la intensidad no pueden gastar aguante durante la duración del poder en uso de habilidades.

Hay muchos posibles sufrimientos en la vida de un hombre. Se puede ser mutilado, débil, feo, tonto o incluso padecer una terrible enfermedad. Aún así concibo pocos males peores en esta vida que ser un amargado.

RAYO DE OSCURIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Impacto	Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Objetivos	Nivel

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.

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.

UNO CON LA OSCURIDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Oscuridad
Daño	Nivel + Potencia
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Resistencia a la luz	Nivel - 4

Este pavoroso poder funde el físico del lanzador con la oscuridad, convirtiéndolo en una especie de sombra compacta y dura. Este temible ser tiene la forma del lanzador original, pero sus perfiles y movimientos son muy difíciles de intuir.

Esto tiene varios efectos que ocurren durante la duración del poder:

Mientras esté a la luz, sufre 5 puntos de daño de tipo "luz" cada turno.

Su impacto pasa a ser 5.
El personaje no puede invertir puntos de aguante.

Todos sus objetos pasan a ser parte de la sombra.

El daño que causa, en su lugar, es el determinado por el parámetro "Daño". El tipo de daño pasa a "Oscuridad".

Pasa a ver en la oscuridad.

Su resistencia a la luz pasa a ser el determinado por el parámetro correspondiente.

Se vuelve inmune al daño cortante, perforante y contundente.

Incrementa su resistencia a la oscuridad en tantos puntos como su potencia.

Existe la leyenda de que las noches sin luna las brujas tirticas pueden convertirse en temibles seres que atacan a sus enemigos con la fuerza de su diosa oscura. Los cadáveres que dejan no tienen ninguna herida, y no se puede entender la causa de su muerte si no es por intervención sobrenatural.



PROTECCIÓN

ARMADURA MEJORADA

AURA PROTECTORA



Parámetro	Valor
Esfera	Protección
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este defensivo poder las armaduras de los objetivos mejoran su resistencia de forma sorprendente.

Añade la intensidad a las resistencias físicas (contundente, cortante, perforante). No obstante estos nuevos valores no pueden superar un valor doble al inicial.

Debido a que los materiales afectados se convierten en versiones mejoradas de sí mismos, las armaduras alcanzadas por este poder reciben un leve brillo inusual que, si bien no llama la atención, es perceptible a corta distancia.

Parámetro	Valor
Esfera	Protección
Duración	Nivel + 2 (turnos)
Intensidad	5 por potencia

Este benevolente poder previene el daño que sufren los aliados del lanzador y sus bienes.

Cuando un personaje o su armadura sufre daño, el lanzador puede decidir que el daño lo sufra el aura en lugar del personaje. Una vez el aura ha sufrido tanto daño como la intensidad, esta desaparece.

Los puntos recibidos se gastan en general. Es decir, un solo cómputo en total.

Aunque este poder no tiene efecto visual en el momento del lanzamiento, sí lo tiene cuando se producen los impactos, pues un destello aparece muy pegado a la piel o armadura.

Los receptores no notarán dolor en sí, pero sentirán presión en lugar del impacto. Esto puede resultar confuso para las personas que lo reciben por primera vez, pero en cualquier caso siempre es bienvenido.

INCITAR A LA PAZ



Parámetro

Valor

Esfera	Protección
Alcance	10 km por Potencia
Duración	15 días por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

Este magnífico poder aumenta las esperanzas y el positivismo de todas las personas al alcance, sin sufrir ningún efecto pernicioso. Las personas afectadas por el poder se sienten en general más optimistas, predispuestas a esforzarse, hacer lo que consideren bueno, estar más alegres y normalmente colaborar con los demás. El resultado se percibe en bienestar y salud del pueblo, y en segunda instancia en la productividad y efectividad del mismo. Las tasas de suicidio, agresión, violación, asalto, asesinato, robo y similares descienden en un 5% por cada punto de intensidad. Las tasas de productividad y natalidad ascienden en un 5% por cada punto de intensidad.

Esto no significa en absoluto que la gente tolere mejor a un gobierno despótico. Aún es más, en ese caso precisamente sería posible que la mentalidad crítica y la tendencia a la sindicación aumentaran considerablemente. Es imposible, pues, usar este poder para conseguir una mayor influencia a costa del pueblo.

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado al lugar en el que se lanza.

ROPA PROTECTORA



Parámetro

Valor

Esfera	Protección
Duración	Nivel (meses)
Objetivos	Nivel
Estructura	Nivel + Potencia + 8
Cobertura	Nivel

Este agradable poder hace que las ropas (ropas de tela o ropas largas de tela) de los objetivos se vuelvan mucho más resistentes de lo que cabría esperar sin alterar en absoluto su aspecto.

A todos los efectos la ropa de los objetivos añaden a su estructura y cobertura lo determinada por los parámetros del poder. Sus resistencias al daño, no obstante, son siempre nulas.

Las ropas protectoras no cambian fundamentalmente su aspecto, pero la misma cualidad que las hace protectoras también parece repeler de forma clara la suciedad. Los colores propios de la ropa estarán más claros que nunca, e incluso las manchas más persistentes tenderán a separarse con el movimiento.

Solo los cobardes se esconden tras armaduras.

-Dicho tirtico.

ESPADA NEGRA

PUREZA

AUMENTAR LA BELLEZA



Parámetro	Valor
Esfera	Pureza
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Nivel
Objetivos	1

Mediante este embellecedor poder el lanzador puede hacer que el objetivo parezca más hermoso de lo que realmente parecería ante otras personas.

Durante la duración, a efectos de chequeos sociales en los que el aspecto tenga relevancia, el objetivo puede utilizar la intensidad del poder en lugar de su liderazgo. Particularmente es aplicable en la mayor parte de chequeos de seducción.

Este poder no es de concentración parcial. Queda anclado en el objetivo.

Esta mejora de aspecto es sutil y totalmente subjetiva, por lo que las personas que lo perciban no serán conscientes de lo que ocurre, simplemente la persona les parecerá más bella. En caso de que sea una variación notable tenderán a pensar que ha habido un cambio, pero a priori no sabrán decir cuál.

ESPACIO PURIFICADO



Parámetro	Valor
Esfera	Pureza
Área	10m por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia

Mediante este apacible poder el lanzador crea un área que protege de corrupción del caos y de Taharda.

Es necesario que no haya ningún foco de contagio de alguna de estas afecciones en el momento del lanzamiento, pero más allá de esta exigencia no hay ninguna circunstancia en la que no pueda usarse.

Una vez lanzado, cuando un personaje vaya a sufrir contagio del caos o de Taharda en el área el contagio no se producirá, en su lugar la intensidad se reducirá en un punto. Cuando la intensidad llega a cero el poder concluye.

Este poder no es de concentración parcial. Se ancla a un punto del espacio en lugar de al lanzador.

LIMPIAR EL CAOS



Parámetro	Valor
Esfera	Pureza
Intensidad	Nivel -2
Objetivos	1

Mediante este limpio poder el personaje puede borrar la mancha del caos de un objetivo. Esta eliminación se produce de forma que las venas negras y las mutaciones desaparecen del cuerpo. Por desgracia el estado de salud del personaje empeora de forma permanente.

Si la intensidad del poder es superior al número de mutaciones del objetivo estas desaparecen, en tanto que el personaje no sea un ser de caos absoluto.

Por desgracia la eliminación de corrupción implica la eliminación de la mutación y de todas las venas negras, por lo que el estado de salud del personaje empeorará. Este tendrá un punto de vida menos. A largo plazo esto puede conllevar un estado de inconsciencia perpetuo de forma acorde a las reglas.

Hay aflicciones para las que ni la medicina ni los rezos a Armeniam sirven para nada. Es ante estos males cuando debes dirigirte a los dioses najshet. y debes hacerlo mediante una de sus sacerdotisas de Liana.

LIMPIAR LA MANCHA



Parámetro	Valor
Intensidad	Nivel-2
Objetivos	1

Mediante este aliviador poder el personaje puede limpiar la mancha de Taharda de un objetivo. Esta eliminación se produce de forma que el tejido corrupto desaparece y deja lugar a tejido sano y natural.

Si la intensidad del poder es superior al nivel de corrupción del objetivo, este pierde todos los efectos de las capacidades de muerto viviente adquiridas mediante esta corrupción.

Es necesario precisar que únicamente se eliminan los efectos de estas capacidades. La corrupción en sí sigue existiendo, pero el personaje no padece sus efectos. Si el personaje recibe tres niveles de corrupción, este morirá en lugar de permanecer como muerto viviente aunque sus efectos estén anulados. El destino de su alma parcialmente corrupta puede variar en función a los deseos de los dioses.

Este poder se puede lanzar también sobre un muerto viviente. En este caso, si el lanzador consigue eliminar los efectos de capacidades de muerto viviente, el objetivo morirá.

TODO PODER DEL TODO



Parámetro	Valor
Esfera	Todo
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Mediante este colaborativo poder el lanzador intenta transmitir sus propias energías a otros sujetos.

Los objetivos, entre los que no se puede incluir el lanzador, tienen derecho a realizar inmediatamente hasta tantas tiradas de ritos como la intensidad del poder, obteniendo un punto de energía consiguientemente si tienen éxito en alguna de las tiradas (un punto únicamente por personaje). La cantidad de tiradas que realizan la decide el lanzador, y es el mismo número para todos.

El lanzador no puede lanzar poderes ni aumentar su cantidad de puntos de energía durante tanto tiempo como marque el sello (ver tabla), en función al número de tiradas que todos los objetivos NO han realizado.

Este poder puede ser percibido por aquellos recompensados con la visión sobrenatural como

una transferencia realmente notable en la que el ejecutor del poder sufre algún tipo de desnudez sobrenatural de la que el receptor se nutre. Es normal que el receptor, pues, se sienta crecido y extasiado, pero también que el donante sienta miedo y tristeza. Aquellos que pueden usar el poder del todo no suelen hacerlo a la ligera, y normalmente solo lo hacen con personas con las que han alcanzado una gran intimidad.

Tiradas NO realizadas	Tiempo
0	8 meses
1	4 meses
2	2 meses
3	1 mes
4	16 días
5	8 días
6	4 días
7	2 días
8	1 día
9	12 horas
10	6 horas
11 o más	3 horas

TRANSFERIR MALDICION



Parámetro	Valor
Esfera	Todo
Duración de la maldición	Nivel + Potencia (ver tabla)
Objetivos	1

Mediante este liberador poder el lanzador se hace dueño de las maldiciones sobrenaturales que pesan sobre un objetivo y se las transfiere a sí mismo para que la energía del todo finalmente las haga desaparecer.

Si el objetivo tiene algún efecto sobrenatural pernicioso y permanente, este es transferido al lanzador. La duración de este efecto deja de ser permanente, y en su lugar depende del parámetro de este poder.

Este poder no tiene duración ni se mantiene activo. Es un poder instantáneo cuyo efecto no puede ser interrumpido.

Este poder puede ser percibido por aquellos aliviados de su pesar sobrenatural como un respiro definitivo. Por contra el lanzador es cargado con el peso de esta aflicción, y se verá probablemente obligado a realizar tareas que alivien su espíritu, como prolongados paseos por campos silenciosos que le permitan volver a encontrar el equilibrio.

Intensidad	Duración
0	41 años
1	33 años
2	26 años
3	20 años
4	17 años
5	13 años
6	11 años
7	9 años
8	7 años
9	5 años
10	4 años
11	3 años
12	2 años
13 o más	1 año

Existen varias maldiciones que pueden ser transferidas mediante este poder. Quizá la más usual son los penalizadores que aumentan la dificultad de los chequeos de ritos para obtener energía, pero existen otros condicionantes permanentes que pueden ser transferidos, particularmente las impuestas por algunos poderes de ciclo y fin. No se pueden transferir afecciones sobrenaturales (corrupción de Taharda y del caos).

Tampoco pueden transferirse efectos permanentes que solo sean perniciosos circunstancialmente, como por ejemplo un enlace que ha dejado de ser útil.

Solamente las maldiciones sobrenaturales permanentes pueden ser afectadas.



ESPADA NEGRA

VERDAD

CONOCER EL PASADO



Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Intensidad	Nivel + Potencia + 3
Observaciones	Nivel

Mediante el uso de este esclarecedor poder el lanzador puede averiguar el estado pasado de las cosas, recibiendo la información en sus propios sentidos, como si de hecho estuviera ocurriendo.

Mientras el poder esté activo, el lanzador puede reclamar la información en cuestión, gastando una observación cada vez. En caso de no estar relacionada con personas, la cantidad de tiempo atrás viene determinada por la intensidad del poder, comparándola en la tabla adjunta.

En caso de estar relacionada con personajes no voluntarios, solo funcionará si la intensidad es superior al escudo sobrenatural del personaje. La diferencia se compara en la tabla adjunta.

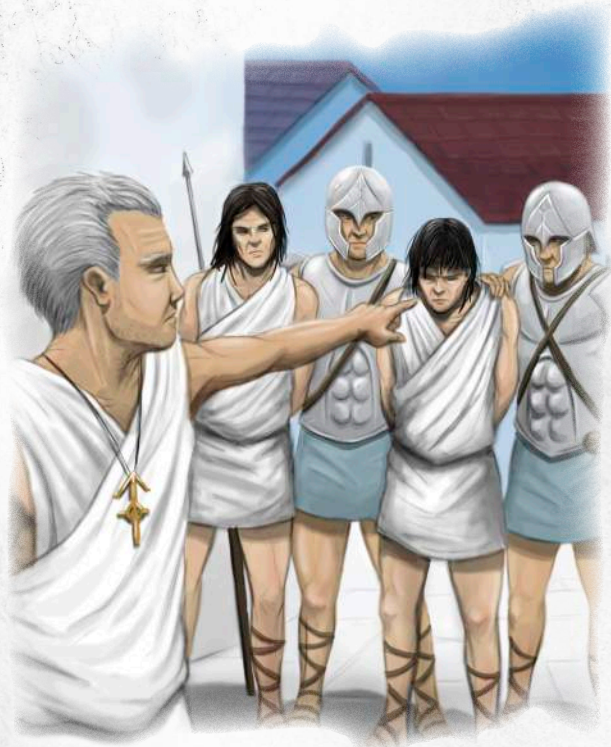
El poder no permite observar todo lo ocurrido: requiere concentrarse en un momento temporal concreto y observar los hechos con mucha aten-

ción. Discernir lo ocurrido en un periodo de tiempo suele llevar cinco veces esa cantidad de tiempo.

Este poder es de concentración parcial. Concluye cuando se han consumido todas las observaciones.

Resultado	Tiempo atrás
1	1 hora
2	3 horas
3	9 horas
4	1 día
5	3 días
6	9 días
7	1 mes
8	3 meses
9	1 año
9	3 años
10	9 años
11	30 años
11	100 años
12	300 años
13	1000 años

CONOCER LA VERDAD



Parámetro

Valor

Esfera

Verdad

Duración

Nivel (minutos)

Intensidad

Nivel + Potencia

Preguntas

Nivel + Potencia - 2

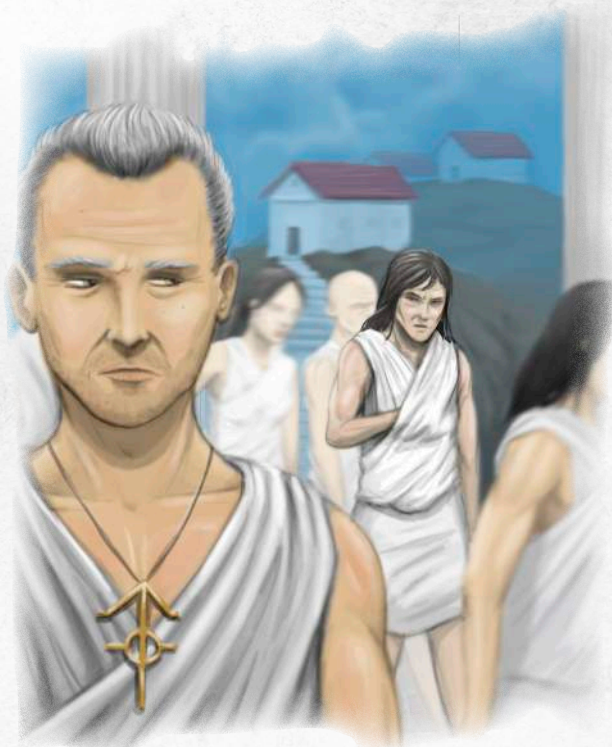
Mediante este penetrante poder el lanzador conoce la intención de mentir sobre lo que se le dice siempre que la intensidad sea superior al escudo sobrenatural del personaje cuestionado.

Este poder es particularmente útil durante un interrogatorio, pues permite saber si lo que dice el sujeto es una mentira (con intención de decir lo falso), pero no da más información de ello.

El poder tiene sus limitaciones, no obstante. Se basa en la percepción de los sujetos, así que si el sujeto cree que una información es cierta, el lanzador recibirá sensación de certidumbre.

Los sujetos cuestionado son absolutamente inconscientes de estar siendo escudriñados por esta capacidad si no tiene una percepción sobrenatural fruto de su habilidad de concentración u otra característica especial.

DETECTAR INTENCIONES



Parámetro

Valor

Esfera

Verdad

Duración

Nivel (horas)

Intensidad

Nivel + Potencia + 3

Mediante el uso de este intrusivo poder el lanzador es capaz de recibir emanaciones producidas por los deseos de las personas, y por lo tanto detectar las intenciones hostiles.

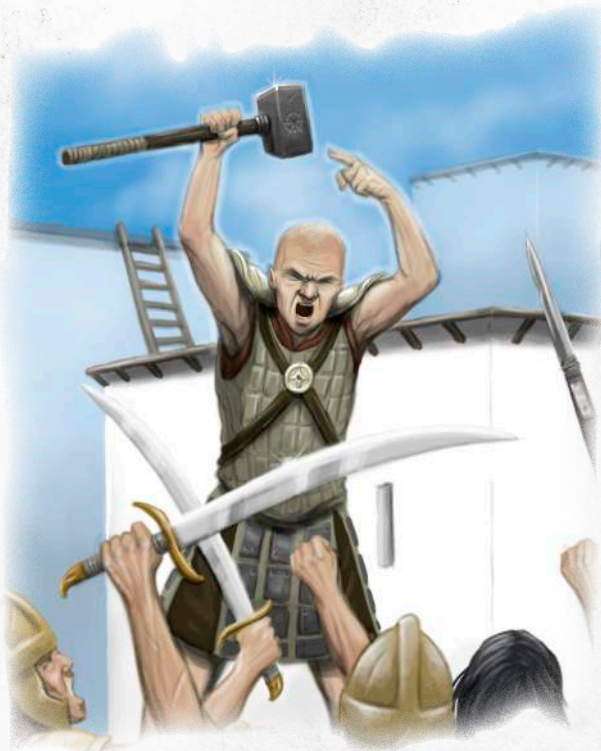
Durante la duración del poder el lanzador será capaz de conocer los anhelos de los personajes con los que se encuentre cuyo escudo sobrenatural sea inferior a la intensidad. En caso contrario el objetivo tendrá sensación de estar siendo observado.

El Creador de la partida debe facilitar intenciones adicionales de los personajes no jugadores en caso de éxito, especialmente intenciones hostiles.

La percepción de estas intenciones es sensitiva. Los sentidos del lanzador se ven invadidos por una nube de percepciones analizables, incluyendo sonidos, ruidos, imágenes o incluso olores y sabores.

ESPADA NEGRA

ESTANDARTE DE VERDAD



Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Duración	Nivel (horas)
Objetivos	50 por nivel

Este inspirador poder llena el corazón de los hombres de valor para realizar grandes proezas.

Es necesario que el lanzador arroje algún tipo de discurso, aunque sea implícitamente. Los objetivos que sigan este discurso o los principios del lanzador pueden añadir dos runas adicionales cuando gastan un punto de aguante hasta tantas veces como su propia voluntad. No se pueden añadir más que una vez a una sola tirada. Este efecto solo puede ocurrir si hay al menos cincuenta personajes afectados.

Este poder es completamente imperceptible. Es muy difícil distinguir qué situaciones históricas fueron determinadas por el liderazgo natural y en cuáles pudo intervenir esta fuerza sobrenatural. Incluso en las ocasiones en las que un discurso aparentemente pobre logró un gran efecto en la moral sería aventurado atribuirlo a cuestiones sobrenaturales sin arriesgarse a infravalorar cuestiones mundanas.

No puedo entender siquiera cómo hay personas que al escuchar a Rawar no se elevan en armas contra el gobierno corrupto.

ZONA DE ALARMA



Parámetro	Valor
Esfera	Verdad
Alcance	10m por Nivel
Duración	2 horas por Nivel
Intensidad	Nivel + Potencia + 2

Mediante este tranquilizante poder el lanzador conoce las intrusiones dentro del alcance.

El lanzador puede utilizar la intensidad de este poder en lugar de su habilidad de detección a efectos de percibir a los invasores que de hecho intenten pasar desapercibidos mediante la habilidad de sigilo.

El poder despierta en el lanzador una sensación parecida a que su cuerpo se extendiese por el suelo, las plantas, e incluso los animales dentro del área. De esta forma sentirá algo parecido a un rozamiento si alguien aparta una rama, y un leve contacto electrificante si alguien parte otra. El conjunto de información le permite dibujar una aproximación muy realista en relación al número y agresividad de los invasores del área.

La zona de alarma es totalmente invisible para los sentidos, pero aquellos con capacidad de percibir las energías mediante la concentración u otro método son perfectamente capaces de observarla.

VIDA

CURACIÓN

DESCANSO INMEDIATO



Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Intensidad	Nivel + Potencia + 2
Objetivos	Nivel

Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Intensidad	Nivel + Potencia
Objetivos	Nivel

Este agradecido poder utiliza las energías de la misma vida para curar las heridas y reparar los objetos portados por los objetivos.

Los objetivos curan tantos puntos de daño sufridos como la intensidad.

Si la intensidad es mayor que los daños que un objetivo ha sufrido, este queda totalmente curado y los puntos restantes se pueden aplicar para reparar sus protecciones.

Las consecuencias visuales del uso de este poder son inmediatas para un observador atento, que verá cómo se cierran las heridas del objetivo, e incluso se reparan sus ropajes y armaduras.

Las personas que reciben este poder suelen sentirse bastante plétóricas por la mejora de su situación, dado que hace desaparecer prácticamente todo dolor.

Este vigorizante poder proporciona a los objetivos un respiro inmediato en el que se recuperan sus fuerzas.

Los objetivos recuperan tantos puntos de aguante como la intensidad.

No existen evidencias visuales externas del uso de este poder, pero las personas afectadas sentirán sus fuerzas renovadas. Una persona extrovertida probablemente hará comentarios sobre lo bien que se siente, y probablemente convierta el pesimismo en optimismo. Hasta la persona más introvertida, no obstante, tendrá algún gesto claramente identificable. Solo las personas herméticas o aquellos muy acostumbrados al poder actuarán con indiferencia.

...maldita sea. ite necesito. Siéter! No tienes nada roto. Siéter. no tienes nada. Solo es dolor. Solo es dolor. Imponete al dolor.

-Tadia.

DEFENSA DE LA VIDA



Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia
Objetivos	Nivel

Gracias a este desprendido poder los objetivos regeneran sus heridas y se recuperan de sus afecciones naturales a una velocidad muy superior. Además, debido a la potenciación de las fuerzas vitales, tendrán defensas incrementadas contra muertos vivos.

Solamente a estos efectos positivos, para los objetivos, el tiempo pasado se multiplica por la intensidad. Si por ejemplo el poder tiene intensidad tres y el objetivo padece una enfermedad que dura veinte días, para él durará solo siete días, pues cada día pasado se curará como si pasaran tres.

A efectos de poderes sobrenaturales perniciosos con duración establecida en turnos, reduce esta duración en tantos turnos como la intensidad del poder, sea lanzado a priori o a posteriori.

A efectos de resistir poderes que impliquen enfermedades aumenta el valor a comparar en tanto como la intensidad.

A efectos de cirugía y primeros auxilios, la dificultad de los chequeos que tengan como objetivo a los receptores del poder se reduce en la intensidad.

En relación con las energías oscuras:

Los objetivos añaden la mitad de la intensidad a la resistencia a la oscuridad y al escudo sobrenatural contra poderes de oscuridad, muerte, fin, odio o corrupción.

Adicionalmente, cuando los objetivos van a recibir un punto de corrupción de Taharda, la intensidad del poder se reduce en uno en su lugar, mientras aún sea positiva.

Los muertos vivos con inferior escudo sobrenatural a la intensidad del poder no pueden atacar a los objetivos.

Este poder no suele tener evidencias visuales de su existencia e incluso sus usuarios no acostumbrados pueden tener problemas en identificar las señas internas de su presencia. Uno con experiencia, no obstante, puede reconocer una menor inquietud o mayor seguridad solo con pensar en los peligros ante los que protege.

INMUNIZAR



Parámetro	Valor
Esferas	Vida
Duración	Nivel (días)
Intensidad	Potencia
Tipos	Potencia (especial)

Mediante este portentoso poder la energía de la vida recorre al lanzador y lo inmuniza contra daños elementales o sobrenaturales.

El lanzador añade la intensidad a las resistencias a tantos tipos de daño como determine el parámetro “tipos”. Estos tipos de daño solo pueden ser elemental, luz u oscuridad.

Con potencia a nivel uno o dos solo se podrá elegir un tipo. Con potencia tres o cuatro se podrán elegir dos. Con potencia cinco afecta a los tres tipos.

Aunque no hay señas físicas de que nada ocurra, el receptor sí será consciente de que el frío o el calor no le afectan en absoluto. El dolor, en este sentido, impide que el usuario del poder haga tonterías como echarse a las llamas si su protección no es suficiente.

REGENERACIÓN

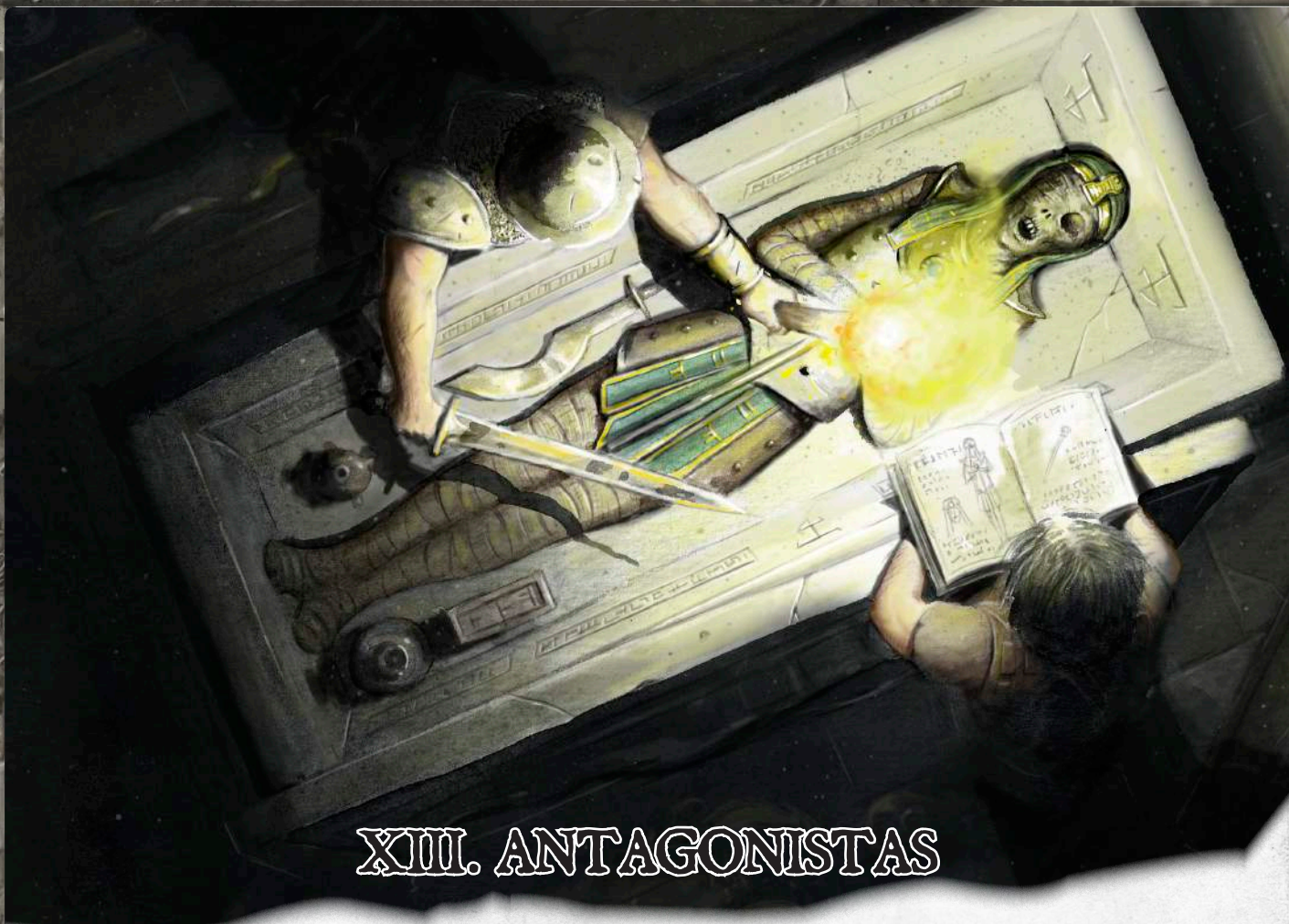


Parámetro	Valor
Esfera	Vida
Tiempo pasado	Nivel + Potencia (Ver tabla)
Objetivos	1

Mediante el uso de este milagroso poder el objetivo regenera sus amputaciones físicas permanentes, pero nunca maldiciones. Posteriormente el objetivo tendrá que someterse a una complicada y prolongada rehabilitación que exigirá la inversión de treinta puntos de motivación.

La amputación debe haberse producido hace no más tiempo del indicado por la variable “tiempo pasado”, en la tabla.

Puntos	Tiempo pasado
1	1 mes
2	2 meses
3	4 meses
4	8 meses
5	1 año
6	2 años
7	4 años
8	8 años
9	16 años



XIII. ANTAGONISTAS

A lo largo de las partidas del juego de rol es habitual que los personajes de los jugadores se enfrenten a toda suerte de oponentes. Muchos de ellos pueden confeccionarse de forma individualizada, pero es práctico recurrir a fichas pre-creadas para agilizar el proceso.

Las fichas incluidas en el presente bestiario tienen todos los atributos propios de un personaje. Los datos de combate están además comprimidos en un resumen de consulta rápida.

REGLAS ESPECIALES

Las criaturas pueden contar con características que no son frecuentes en los personajes. Algunas son individuales y otras genéricas. Estas últimas quedan definidas a continuación:

INCANSABLE

El personaje no está sometido a las reglas normales de cansancio. Fruto de ello no tiene puntos de aguante ni puede invertirlos. Tampoco recibe el penalizador habitual por no tener puntos de aguante.

AGRESIVO

El personaje arroja una runa adicional en los chequeos de impacto y daño, pero una menos en los chequeos de evitar el impacto o el daño.

INMUNE AL DOLOR

El personaje no está sometido a las reglas normales de aturdimiento y nunca pierde su turno de actuación debido a impactos de armas.

BOBO

Los personajes bobos actúan siempre los últimos y siempre se los considera derrotados en cualquier comparación de iniciativa. Si hay dos personajes bobos oponiéndose, se determina al azar quien actúa primero.

BONO O PENALIZADOR

El personaje tiene una cualidad secundaria (como iniciativa o vida) anormalmente incrementada. En este caso si el bono se menciona será anecdóticamente, pues estará incluido en el perfil de cualidades. Los bonos pueden ser negativos, en cuyo caso son penalizadores.

OBCECADO

Una vez el personaje haya atacado a un objetivo, este debe seguir atacando a ese mismo hasta que uno de los dos haya muerto, y solo entonces podrá seleccionar otro objetivo. En el caso de que se vea forzado a cambiar de objetivo en contra de su voluntad, deberá seguir atacando a ese nuevo objetivo.

INMUNIDAD

El personaje no puede recibir daño de uno o varios tipos, como por ejemplo el daño por oscuridad.

ANIMAL

La criatura no puede invertir aguante en esquivar o evitar el daño. Siempre lo invierte al intentar impactar o causar daño, mientras tenga puntos disponibles.

Los animales tienen resistencias al daño propias de sus pieles que se aplican a los impactos que sufran en carne. No obstante se puede conseguir un impacto en una zona sensible, como los ojos, si el impacto supera la evasión definitiva del animal en más de cinco puntos.

COBARDE

La criatura es extremadamente cobarde. Si pierde la mitad de sus puntos de aguante o de vida intentará abandonar el mismo usando la acción de huir o cualquier otra opción disponible.

ATAQUE DE ÁREA: X

El personaje puede realizar X ataques, pero debe realizarlos todos contra enemigos diferentes. Estos se resuelven todos de forma simultánea, y el personaje solamente tiene que hacer un chequeo contra todos sus oponentes.

HERIDAS PONZOÑOSAS

Los personajes heridos por este personaje que sufran más daño que su SN ven reducidas sus curaciones posteriores en tantos puntos como la diferencia.

REGENERACION: X

El personaje recupera X puntos de vida al final de cada turno.

RESTAURACIÓN: X

El personaje recupera X puntos de aguante al final de cada turno.

BONO INTACTO (VARIOS)

El personaje cuenta con una bonificación que funcionará en tanto que no haya sufrido ningún daño en el cuerpo. Los daños en la armadura no se tienen en cuenta a este respecto.

NIÑO

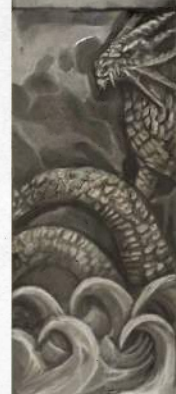
El personaje no está para nada desarrollado y por lo tanto no puede defenderse por sus propios medios. No puede invertir puntos de aguante en sus acciones, y arroja una runa menos en todas ellas. Tiene un penalizador de dos puntos a sus chequeos de impacto y daño.

PÚBER

Al personaje le faltan unos pocos años para alcanzar su etapa adulta. Arroja una runa menos en sus chequeos (pero solo una, independientemente de si invierte aguante o no). Tiene un penalizador de un punto en sus chequeos de impacto y daño.

ANCIANO

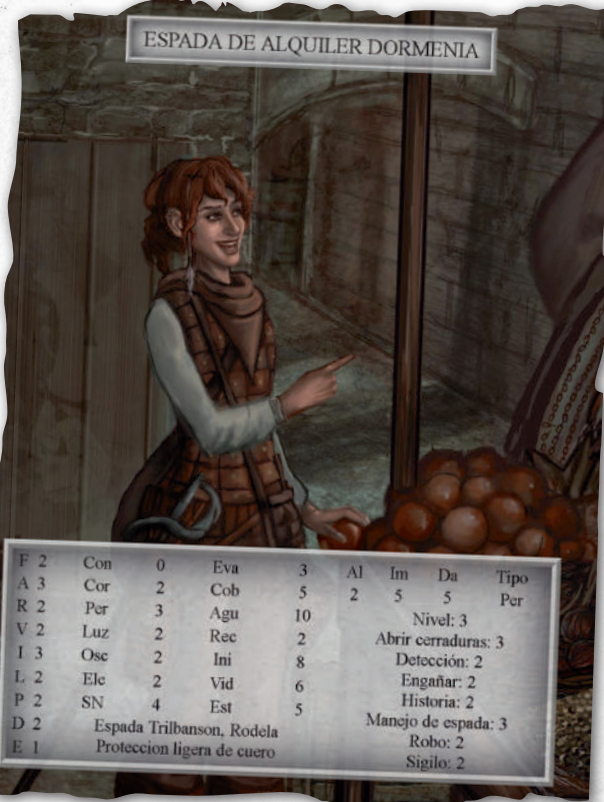
El personaje ha dejado atrás sus mejores tiempos en lo que al físico se refiere. Arroja una runa menos en los chequeos relacionados con los atributos físicos (pero solo una, independientemente de si invierte aguante o no).



ESPADA NEGRA

DORMENTIA

ESPADA DE ALQUILER DORMENTIA



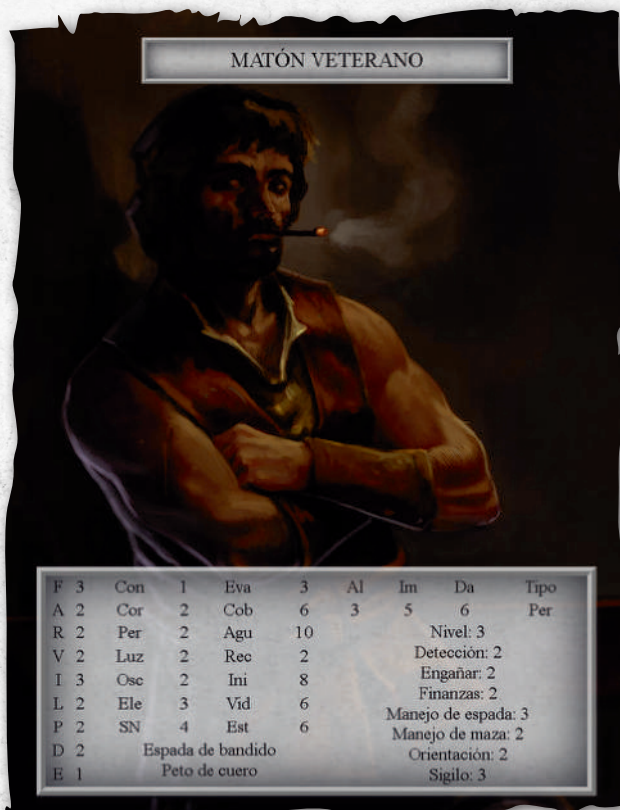
F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	2	Cob	5	2	5	5	Per
R 2	Per	3	Agu	10	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	2	Abrir cerraduras: 3			
I 3	Osc	2	Ini	8	Detección: 2			
L 2	Ele	2	Vid	6	Engañar: 2			
P 2	SN	4	Est	5	Historia: 2			
D 2	Espada Trilbanson, Rodela				Manejo de espada: 3			
E 1	Protección ligera de cuero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

MATÓN DORMENTIO



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

MATÓN VETERANO



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

HERMANO ILUMINADO



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

CAPÍTULO XIII: BESTIARIO

SOLDADO DEL EJÉRCITO REGULAR



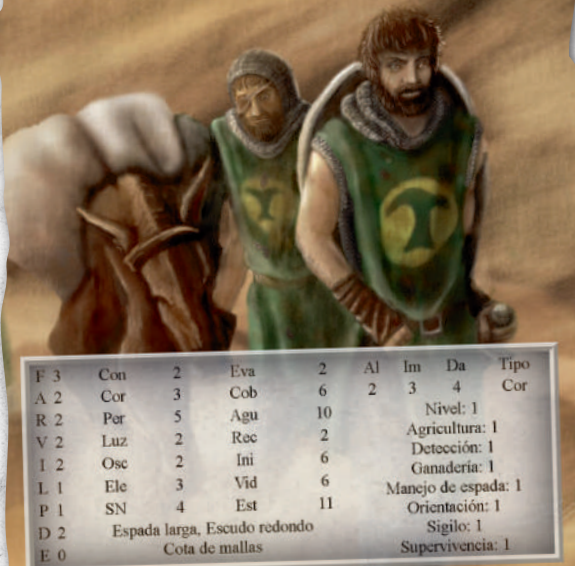
F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	0	Cob	3	3	3	4	Per
R 2	Per	0	Agu	10	Nivel: 1			
V 2	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 1			
I 2	Osc	2	Ini	7	Ganadería: 1			
L 1	Ele	2	Vid	6	Manejo de lanza: 1			
P 2	SN	4	Est	0	Orientación: 1			
D 2	Lanza ligera			0	Pesca: 2			
E 1				0	Robo: 0			
				Supervivencia: 1				

VETERANO DEL EJÉRCITO REGULAR



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

SOLDADO DE LA LEGIÓN DEL SUR



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

SOLDADO DE LA CABALLERÍA LIGERA



F 2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	6	3	4	4	Per
R 3	Per	2	Agu	15	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	3	Agricultura: 1			
I 2	Osc	2	Ini	7	Detección: 1			
L 2	Ele	2	Vid	6	Ganadería: 1			
P 2	SN	4	Est	6	Hípica: 2			
D 2	Lanza ligera			0	Manejo de lanza: 2			
E 2	Peto de cuero			0	Orientación: 1			
				Rastro / caza: 1				
				Supervivencia: 1				

ESPADA NEGRA

SOLDADO DE LA CABALLERÍA PESADA



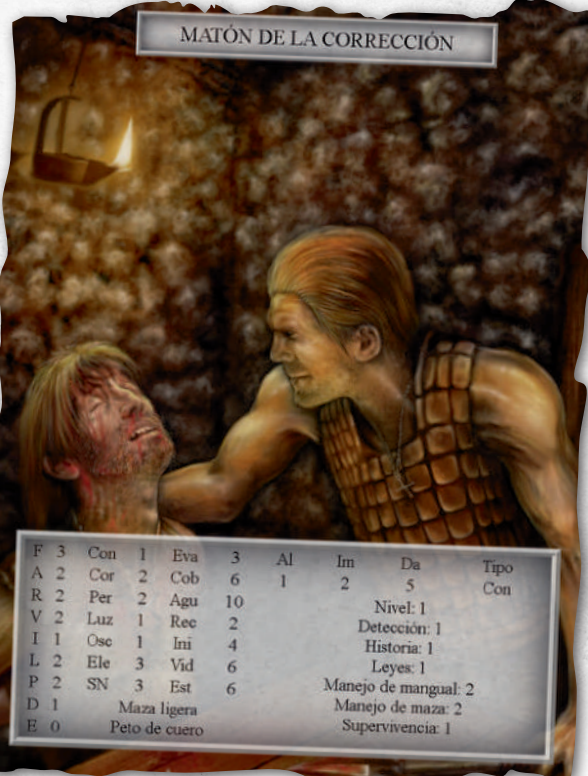
F 3	Con	3	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	3	Cob	7	2	4	4	Con
R 3	Per	6	Agu	15	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	3	Detección: 1			
I 2	Osc	2	Ini	6	Escalada: 1			
L 2	Ele	3	Vid	6	Hípica: 2			
P 1	SN	4	Est	13	Historia: 2			
D 2	Espada larga, Escudo redondo				Manejo de espada: 2			
E 1	Armadura de placas				Manejo de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

AGENTE DE LA CORRECCIÓN



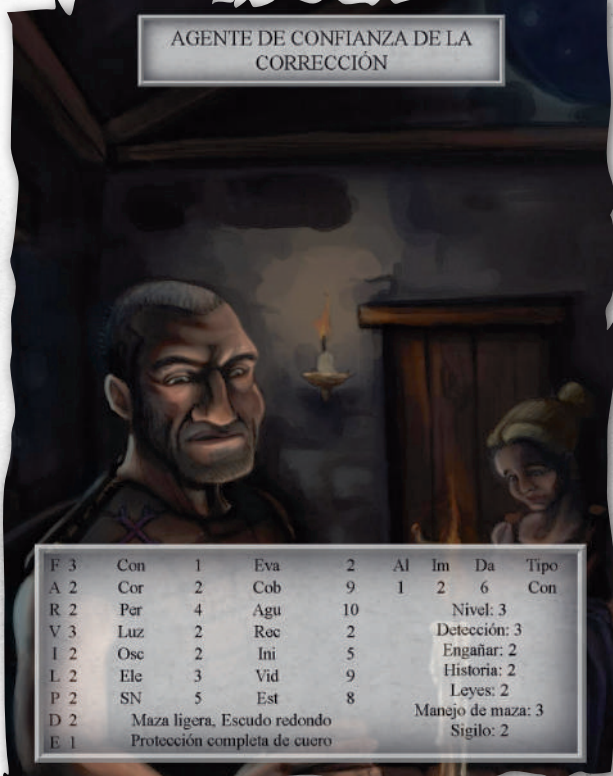
F 2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	6	1	2	4	Con
R 2	Per	2	Agu	10	Nivel: 1			
V 2	Luz	1	Rec	2	Agricultura: 1			
I 2	Osc	1	Ini	5	Detección: 1			
L 2	Ele	2	Vid	6	Engañar: 1			
P 2	SN	3	Est	6	Ganadería: 1			
D 1	Maza ligera				Leyes: 1			
E 1	Peto de cuero				Manejo de mangual: 1			
					Manejo de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

MATÓN DE LA CORRECCIÓN



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

AGENTE DE CONFIANZA DE LA CORRECCIÓN



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

CAPÍTULO XIII: BESTIARIO

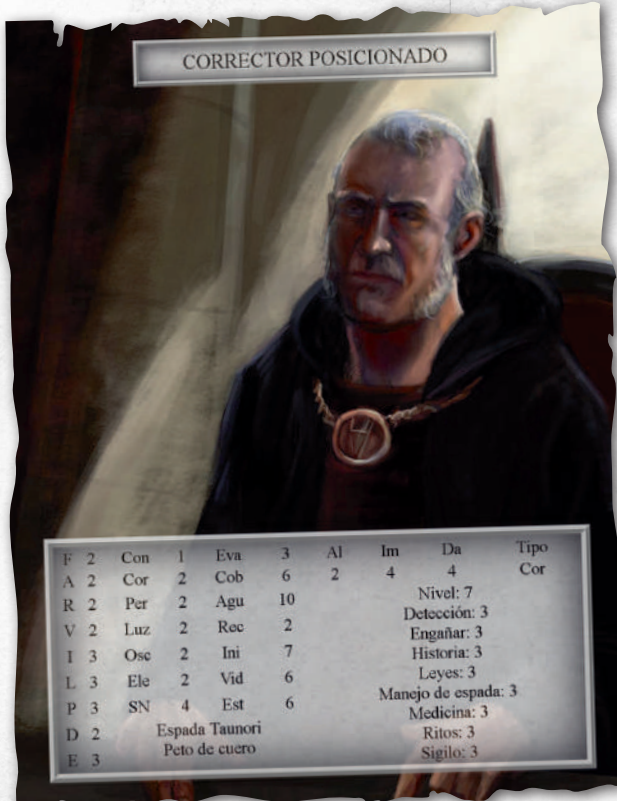
CORRECTOR INICIADO



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

Espada Fodder
Protección ligera de cuero
Ritos: 2
Sigilo: 2

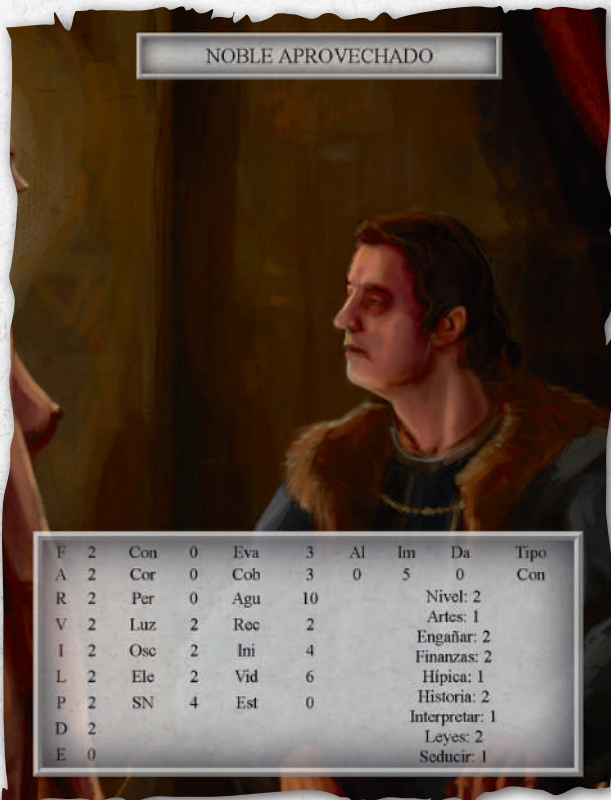
CORRECTOR POSICIONADO



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

Espada Taunori
Peto de cuero
Ritos: 3
Sigilo: 3

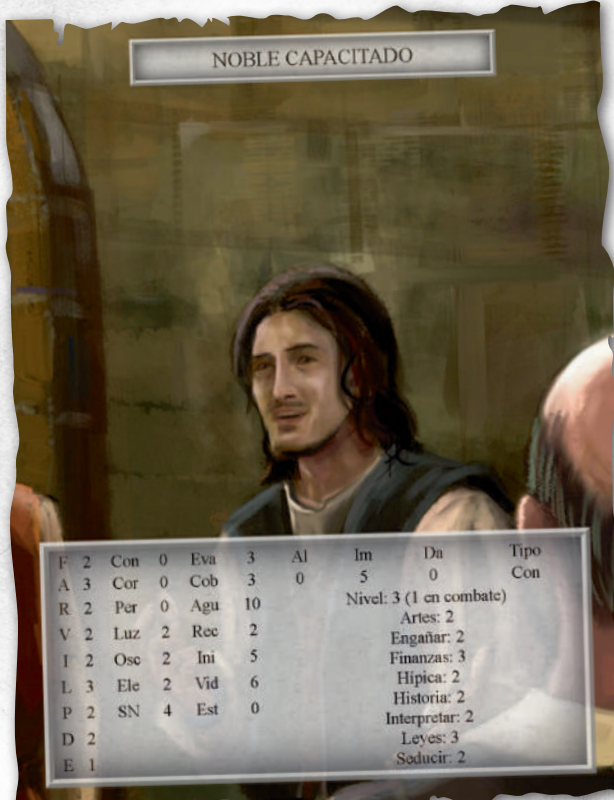
NOBLE APROVECHADO



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

Leyes: 2
Seducir: 1

NOBLE CAPACITADO



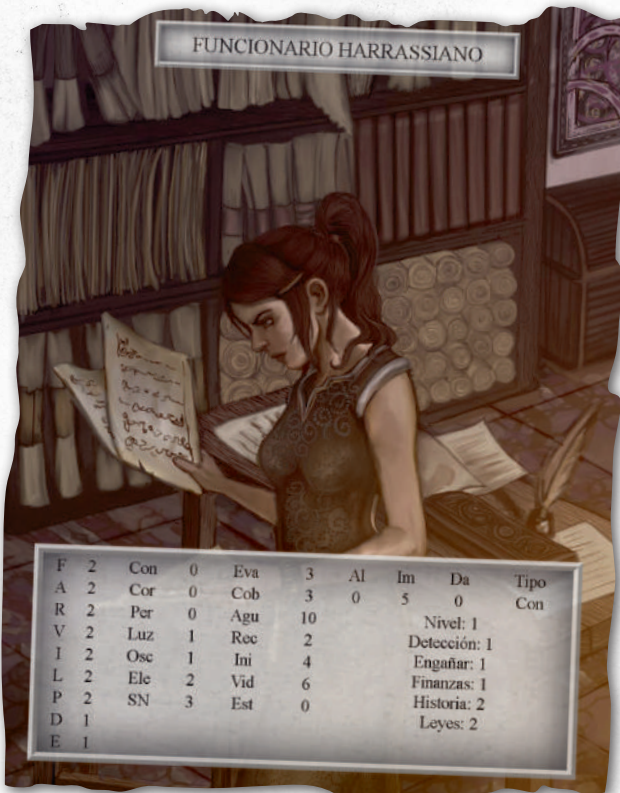
F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 3 (1 en combate)
V	2	Luz	2	Rec	2				Artes: 2
I	2	Osc	2	Ini	5				Engañar: 2
L	3	Ele	2	Vid	6				Finanzas: 3
P	2	SN	4	Est	0				Hípica: 2
D	2								Historia: 2
E	1								Interpretar: 2

Leyes: 3
Seducir: 2

ESPADA NEGRA

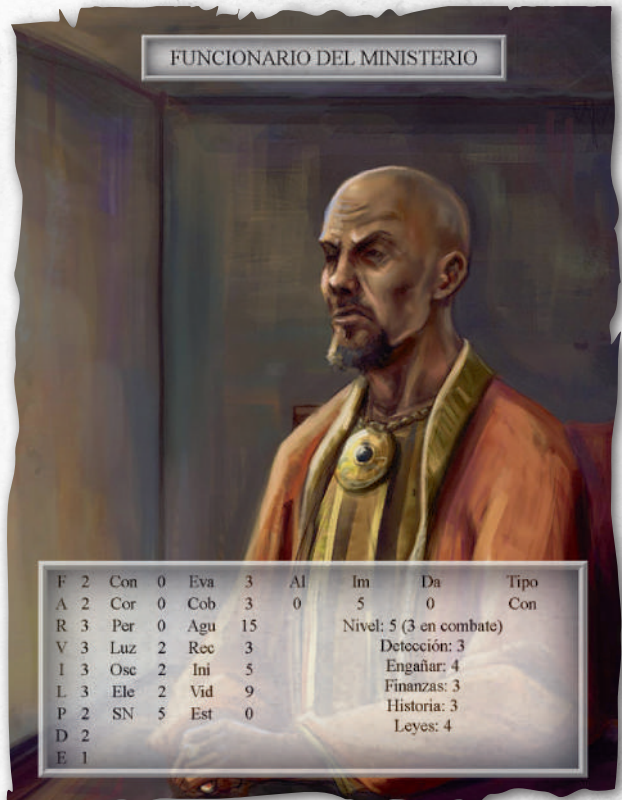
HARRASSIA

FUNCIONARIO HARRASSIANO



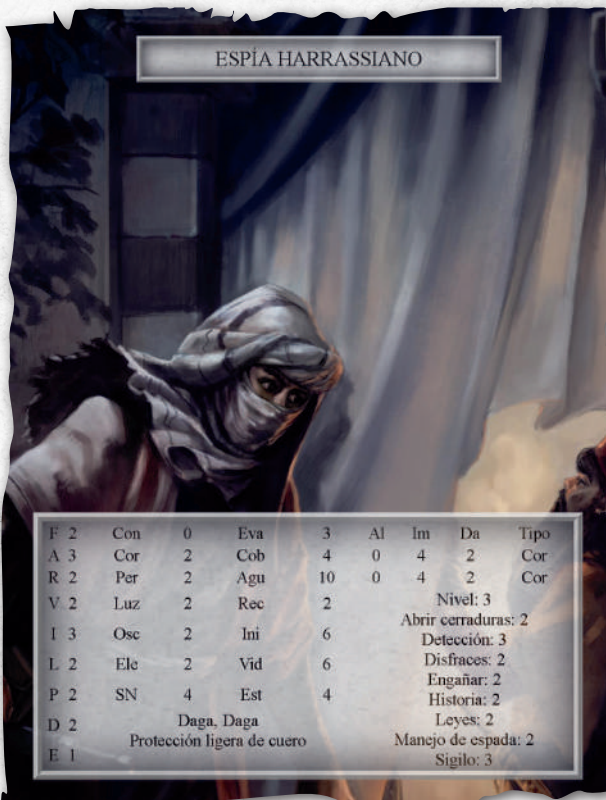
F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	1	Rec	2				Detección: 1
I	2	Osc	1	Ini	4				Engañar: 1
L	2	Ele	2	Vid	6				Finanzas: 1
P	2	SN	3	Est	0				Historia: 2
D	1								Leyes: 2
E	1								

FUNCIONARIO DEL MINISTERIO



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

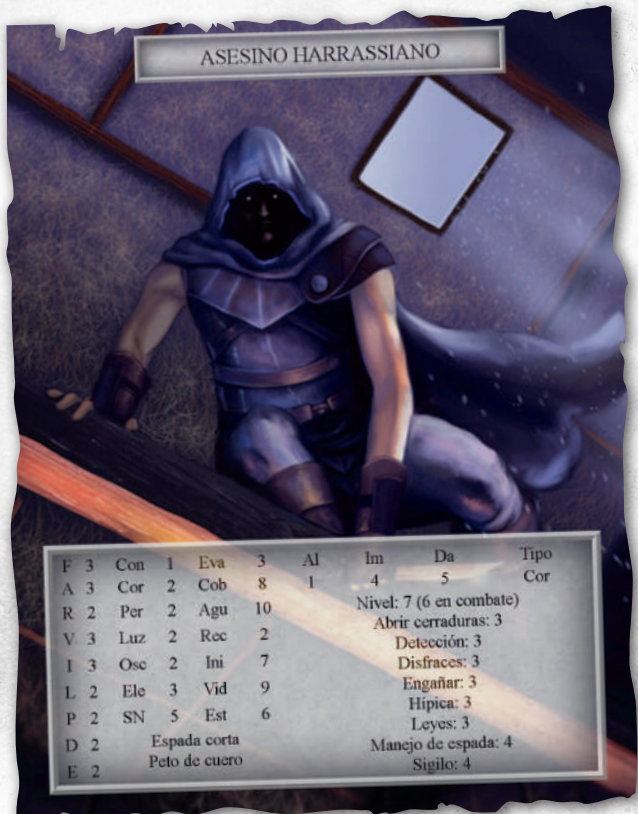
ESPÍA HARRASSIANO



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

Daga, Daga
Protección ligera de cuero

ASESINO HARRASSIANO



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

Espada corta
Peto de cuero

CAPÍTULO XIII: BESTIARIO

CARSIJ



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

CABALLERÍA SARIANA



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

MATÓN DE PUESTO AVANZADO



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

DEFENSOR LEALISTA HARRASSIANO




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

ESPADA NEGRA

CLANES GUNEARES

GUERRERO DEL CLAN DEL OSO



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

GUERRERO DEL CLAN DEL CARNERO



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

GUERRERO OLLVAROR



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

GUERRERO EORLEIK



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

CAPÍTULO XIII: BESTIARIO

GUERRERO DEL CLAN DEL LOBO



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

CAZADOR DEL CLAN



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	4	3	4	4	Per
R	3	Per	2	Agu	15	Nivel: 4			
V	2	Luz	1	Rec	3	Detección: 1			
I	3	Osc	1	Ini	9	Escalada: 3			
L	1	Ele	2	Vid	6	Herbolaria / recolección: 3			
P	2	SN	3	Est	4	Manejo de lanza: 2			
D	1	Lanza ligera			Orientación: 3				
E	1	Protección ligera de cuero			Rastro / caza: 3				
					Sigilo: 2				
					Supervivencia: 3				

SABIO DEL CLAN



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

ESCLAVO ESCUDERO



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

ESPADA NEGRA

ERIDIE

PELTASTA ERIDIO



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

SOLDADO ERIDIO VETERANO



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

INFANTE PESADO ERIDIO



F 4	Con	4	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	5	Cob	9	3	4	5	Cor
R 3	Per	6	Agu	15				Nivel: 6
V 3	Luz	2	Rec	3				Historia: 2
I 2	Osc	2	Ini	7				Leyes: 3
L 2	Ele	4	Vid	9				Manejo de alabarda: 5
P 2	SN	5	Est	16				Manejo de espada: 5
D 2	Alabarda ligera, Escudo pesado							Manejo de lanza: 4
E 1	Armadura de la fundadora							Orientación: 3
								Supervivencia: 3

ADARTOS ERIDIO



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

CAPÍTULO XIII: BESTIARIO

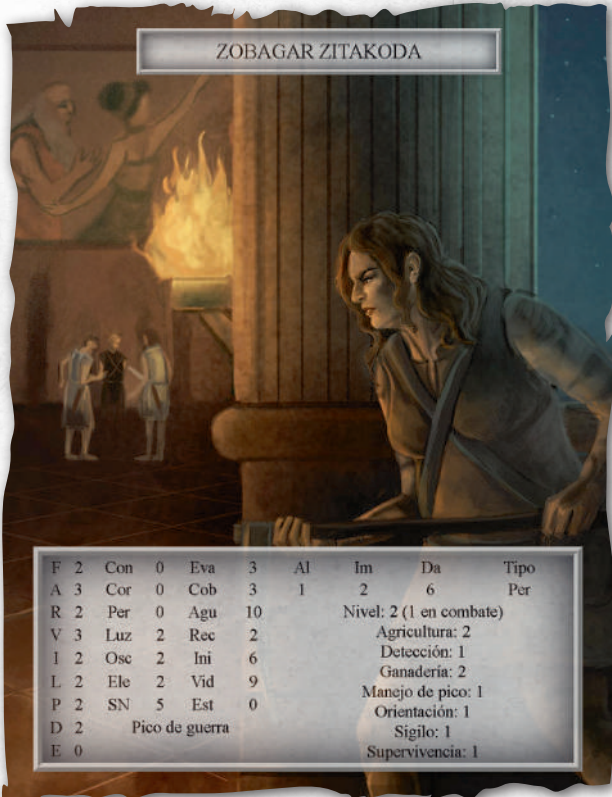
TIRTE

ZOBAGAR ADIA



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

ZOBAGAR ZITAKODA



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

ZOBAGAR URKE



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

EXALTADO DE ARMURESEVOR




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

ESPADA NEGRA

NAJSHET

FURIA



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

CAMPEONA FURIA



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

LIDER FURIA



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

SACERDOTISA FURIA



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

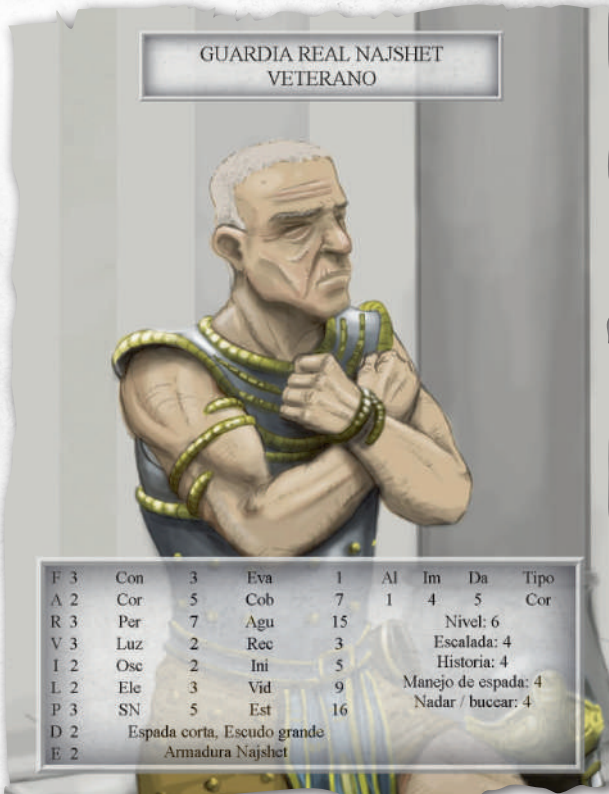
CAPÍTULO XIII: BESTIARIO

GUARDIA REAL NAJSHET



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

GUARDIA REAL NAJSHET VETERANO



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

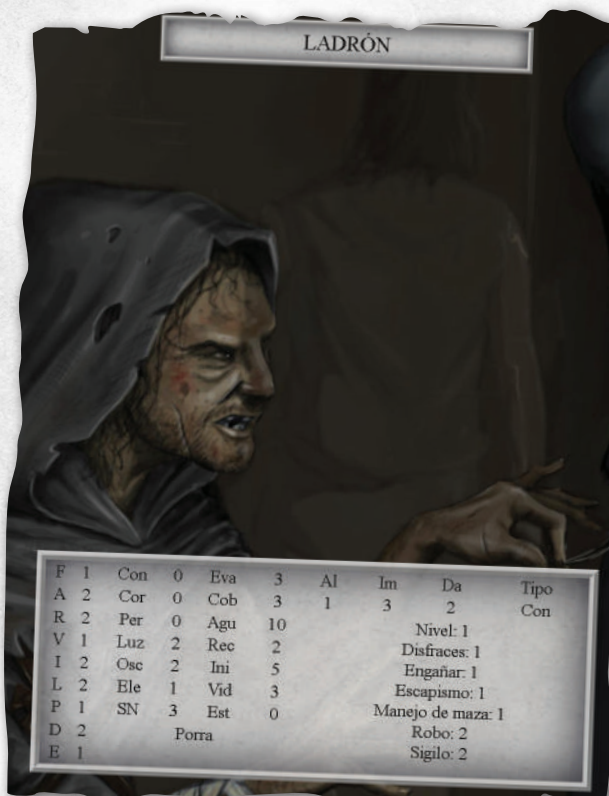
POBLADORES DEL MUNDO

CAMPESINO



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

LADRÓN



F 1	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	0	Cob	3	1	3	2	Con
R 2	Per	0	Agu	10				
V 1	Luz	2	Rec	2				Nivel: 1
I 2	Osc	2	Ini	5				Disfraces: 1
L 2	Ele	1	Vid	3				Engañar: 1
P 1	SN	3	Est	0				Escapismo: 1
D 2								Manejo de maza: 1
E 1								Robo: 2
								Sigilo: 2
								Porra

ESPADA NEGRA

POBLADORES DEL DESIERTO

GUERRERO TRIBAL LANCERO

F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	4	4	6	Per
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 3			
V	2	Luz	2	Rec	2	Detección: 1			
I	2	Osc	2	Ini	8	Escalada: 2			
L	2	Ele	3	Vid	6	Manejo de lanza: 3			
P	2	SN	4	Est	6	Orientación: 3			
D	2	Lanza de guerra			Rastro / caza: 2				
E	2	Peto de cuero			Ritos: 1				
					Sigilo: 2				
					Supervivencia: 2				

ANIMALES

LOBO

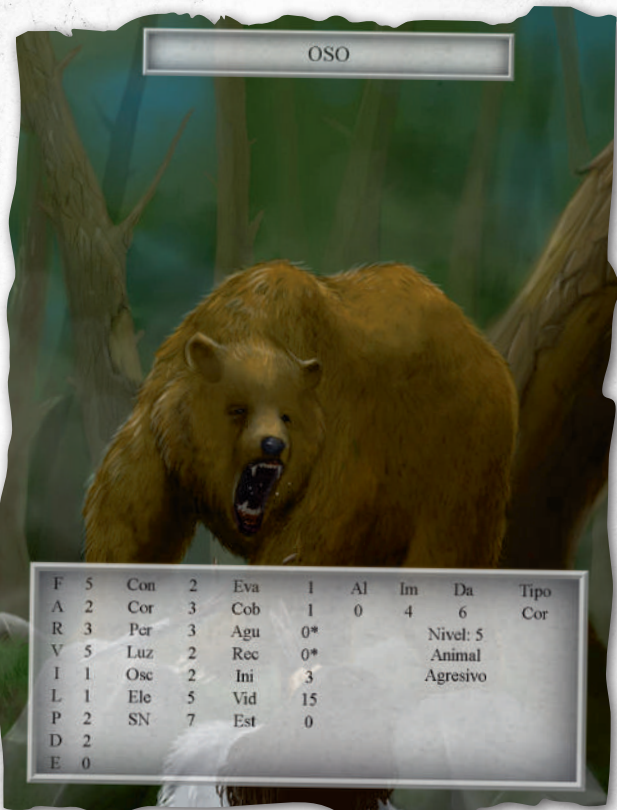
F	2	Con	0	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	2	0	6	3	Per
R	3	Per	2	Agu	0*	Nivel: 2			
V	3	Luz	2	Rec	0*	Animal			
I	1	Osc	2	Ini	7	Agresivo			
L	1	Ele	2	Vid	9				
P	2	SN	5	Est	0				
D	2								
E	0								

HIENA

F	2	Con	0	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	2	0	6	3	Per
R	2	Per	2	Agu	0*	Nivel: 1			
V	2	Luz	2	Rec	0*	Animal			
I	1	Osc	2	Ini	9	Cobarde			
L	1	Ele	2	Vid	6	Agresivo			
P	2	SN	4	Est	0				
D	2								
E	0								

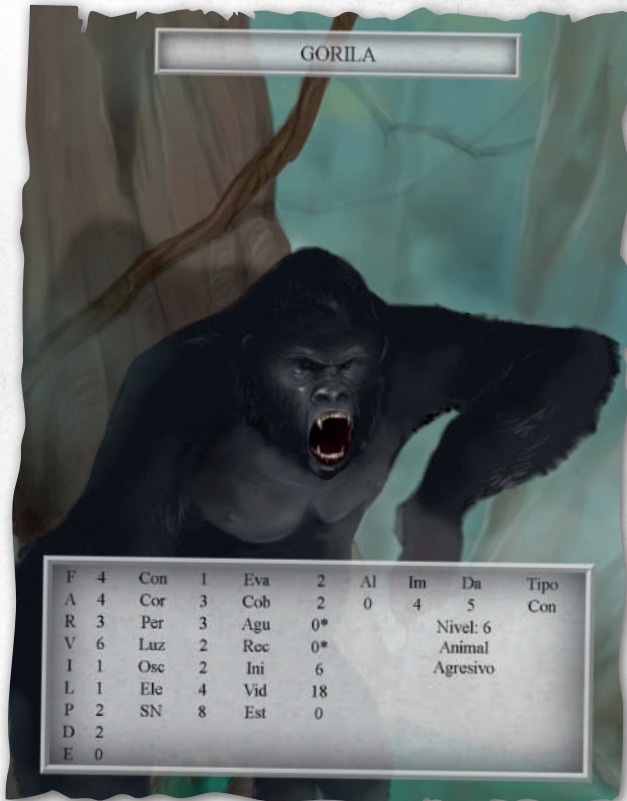
CAPÍTULO XIII: BESTIARIO

OSO



F	5	Con	2	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	1	0	4	6	Cor
R	3	Per	3	Agu	0*				Nivel: 5
V	5	Luz	2	Rec	0*				Animal
I	1	Osc	2	Ini	3				Agresivo
L	1	Ele	5	Vid	15				
P	2	SN	7	Est	0				
D	2								
E	0								

GORILA



F	4	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	4	Cor	3	Cob	2	0	4	5	Con
R	3	Per	3	Agu	0*				Nivel: 6
V	6	Luz	2	Rec	0*				Animal
I	1	Osc	2	Ini	6				Agresivo
L	1	Ele	4	Vid	18				
P	2	SN	8	Est	0				
D	2								
E	0								

RAPAZ



F	1	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	0	7	3	Per
R	1	Per	0	Agu	0*				Nivel: 1
V	1	Luz	2	Rec	0*				Animal
I	1	Osc	2	Ini	9				Agresivo
L	1	Ele	1	Vid	3				
P	2	SN	3	Est	0				
D	2								
E	0								

LEOPARDO



F	2	Con	0	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	5	Cor	2	Cob	2	0	6	3	Cor
R	2	Per	2	Agu	10				Nivel: 3
V	2	Luz	2	Rec	2				Animal
I	1	Osc	2	Ini	9				
L	1	Ele	2	Vid	6				
P	2	SN	4	Est	0				
D	2								
E	0								

ESPADA NEGRA

ANIMALES DE LOS DIOS

LOBO DE FAREGORN



F	4	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	4	Cor	3	Cob	2	0	6	3	Cor
R	3	Per	3	Agu	0*				Nivel: 4
V	4	Luz	2	Rec	0*				Animal
I	1	Osc	2	Ini	8				Agresivo
L	1	Ele	4	Vid	12				
P	3	SN	6	Est	0				
D	2								
E	0								

OSO DE FAREGORN



F	6	Con	3	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	4	Cob	1	0	4	6	Cor
R	4	Per	4	Agu	20				Nivel: 8
V	6	Luz	2	Rec	4				Animal
I	1	Osc	2	Ini	4				
L	1	Ele	6	Vid	18				
P	2	SN	8	Est	0				
D	2								
E	0								

CORURESH DE FAREGORN



F	8	Con	4	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	4	Cor	6	Cob	3	0	5	8	Con
R	4	Per	6	Agu	0*				Nivel: 18
V	10	Luz	4	Rec	0*				Animal
I	1	Osc	4	Ini	5				Agresivo
L	1	Ele	8	Vid	60				
P	4	SN	14	Est	0				
D	4								
E	0								

HIENA DE NADRUNEB



F	3	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	4	Cor	2	Cob	2	0	6	3	Cor
R	2	Per	2	Agu	0*				Nivel: 4
V	4	Luz	2	Rec	0*				Animal
I	1	Osc	2	Ini	10				Agresivo
L	1	Ele	3	Vid	12				
P	2	SN	6	Est	0				
D	2								
E	0								

CAPÍTULO XIII:
BESTIARIO



APÉNDICE I: JUGANDO ROL

El sistema de juego de Espada Negra presenta un conjunto de reglas para simular con precisión, sencillez, diversión y profundidad táctica las circunstancias presentadas en este mundo. Aunque frecuentemente estas reglas pueden ser utilizadas para jugar al rol, este no tiene por qué ser el caso.

El propósito de este capítulo es afianzar las reglas y dar consejos específicos en el caso de que sí se pretenda jugar al rol. Por su naturaleza social podría señalarse como una sección adecuada para el Creador de las partidas.

Si no vas a dirigir y sigues leyendo te enterarás de algunos secretos importantes del funcionamiento de las energías sobrenaturales del mundo de Espada Negra.

Si tu Creador no tiene inconveniente en que lo sepas, en realidad no hay ningún problema en que leas esta sección, y de hecho puede ser muy positivo que lo hagas.

La diferencia crucial entre jugar al rol y a otras formas de ocio es que hay un criterio definitivo que

encauza la causalidad de las acciones, representado normalmente por un jugador especial. Este puede ser llamado de múltiples formas: máster, director de juego, organizador, Creador, o cualquier otra. Como en el resto del manual, en el presente capítulo se usará el término "Creador".

CREACIÓN DE PERSONAJES

El ambiente de Espada Negra se apoya en la fuerte definición de sus naciones y religiones. Por ello, no son apropiadas siempre todas las elecciones de personajes. Una vez el Creador defina el foco de su campaña, probablemente tenga que orientar y supervisar la creación de personajes.

Normalmente los jugadores disfrutarán más en una campaña a largo plazo si pueden elegir entre todas las naciones y profesiones a la hora de hacerse un personaje, pero también es posible desarrollar campañas interesantes basadas en conflictos localizados en el tiempo y el espacio.

En primer lugar el Creador debe determinar qué rango de personaje podrán usar los jugadores. El rango "vulgar" debe ser utilizado solo como

referencia para hacer personajes no jugadores, mientras que jugar en el rango “capacitado” puede ser algo duro para una campaña estándar. La elección más habitual suele ser el rango “luchador”. El rango “héroe” se desaconseja completamente.

El rango oficial para jugar partidas canónicas es, de hecho, “capacitado”, pero hay que conocer bastante bien el sistema y respetar la dureza ambiental para jugar de esa forma. Se recomienda comenzar la primera campaña en el rango “luchador”, y jugar con “capacitado” si se quiere formar parte del programa de Creadores oficiales y seguir la historia de los personajes desde su comienzo.

Aunque no es necesario que el Creador vigile como los jugadores reparten sus puntos (el sistema ya se encarga de por sí que no ocurran aberraciones), quizá si quiera echar un ojo a la elección de ventajas y desventajas. Es posible que algunas de ellas no encajen con el modelo de campaña que haya pensado. Corresponde a su criterio decidir si unas ventajas específicas son posibles o no, pero debería coartar a los jugadores lo menos posible.

También puede ser más o menos selectivo en función a las profesiones y nacionalidades que permite en su campaña. De nuevo, es positivo que sea flexible.

Por ejemplo, puede que el creador haya planeado una campaña en las calles de Avani y un jugador tenga el deseo de hacerse un noble dormenio. Quizá pueda permitírsele y que se vea obligado a rebajarse en sus actividades debido a una inconfesable deuda de juego (o cualquier otra cosa) que le está pasando factura. En este sentido puede ser muy útil consensuar el significado de algunas desventajas entre el Creador y el jugador, como “amenazado” o “chantajeado”.

En el mismo ejemplo de la campaña callejera, quizá sería un poco raro que todos los jugadores eligieran jugar bárbaros gunear, pero quizá pueda convencerlos de que sus personajes hayan decidido probar fortuna en la ciudad y hayan fundado una peligrosa banda de norteños.

Puede ser muy interesante dedicar al menos media sesión conjunta a crear los personajes. Esto aumenta las posibilidades de que los personajes elijan los trasfondos grupales y de esta forma la campaña comience por sí misma de una forma más narrativa.

Una vez los jugadores tengan hechas sus fichas, no debéis perder un segundo, y lanzaros a la primera partida.

Puede que como Creador tengas ciertas inquietudes con que tus jugadores desarrollen una historia interesante, o por lo menos lazos comunes definidos por su pasado. Si tus jugadores son del tipo narrativo, tenderán a alimentar esta tendencia. Si por el contrario tienden al metajuego una serie de mecánicas favorecerán la creación dinámica de una narrativa suficiente.

Si tus jugadores no son muy narrativos y no conocen el sistema es buena idea que los orientes al menos en su elección de trasfondos.

ORGANIZACIÓN DE LA CAMPAÑA

Existen muchas opciones para jugar dentro del mundo de Espada Negra. Para jugar una primera campaña puede ser una buena idea recurrir a las aventuras publicadas en la web de Espada Negra o en la revista “Trece runas”.

Hay unas pocas variables que el Creador debe tener en cuenta si quiere que la campaña sea repetitiva con el ambiente.

AÑO INICIAL

Afecta profundamente a las circunstancias socioculturales del mundo. Antes del año 472 las naciones tienen una marcada política de aislacionismo, por lo que sería raro ver extranjeros. Entre el año 472 y el 482 se vive una situación de guerra mundial de variable intensidad. A partir del año 482 se vive una paz forzada y el aislacionismo desaparece. Es un momento ideal, pero por no avanzar detalles de la trama, la configuración del mundo no está detallada.

La época más simple es entre el año 475 y el 481, en los que la guerra vivió una fase más lenta, con menos batallas.

Una opción que puede ser interesante es llevar la campaña de forma simultánea a la publicación de las novelas de Espada Negra, que también guiarán el rumbo que seguiremos en otras obras.

LUGAR INICIAL

Las elecciones pasan por los estados o naciones del mundo. Jugar entre Dormenia y Harrassia con la posibilidad de viajar a las tierras de los clanes

gunear es la elección más simple. Plantear una campaña en Eridie o Tirtie es algo bastante sofisticado que exige una buena comprensión de esas sociedades y limita más la elección de personajes.

ÁMBITO DE LA PARTIDA

Quizá los sucesos que vayan a ocurrir estén relacionados con la guerra, o quizá con la política. Quizá los jugadores sean espías de Harrassia, o quizá tengan una misión divina asignada por los mismos dioses entregada de formas misteriosas. Sea como sea, el Creador puede dar ciertos indicios a los jugadores para facilitarles la elección de personaje.

CONSIDERACIONES DURANTE LA PARTIDA

Los escritores del juego de rol de Espada Negra no pretenden aleccionar sobre como debe ser un Creador, una campaña o los jugadores. Es algo que se ha debatido en múltiples lugares. Pero además, por fortuna o por desgracia, casi nadie aprende a ser Creador mediante la lectura de manuales, sino gracias a la práctica, imitación y tradición oral.

Por ello, aquí solo se comentan las situaciones específicamente aplicables al sistema de juego de Espada Negra, dejando el resto de consideraciones a otros espacios.

Los hermanos de la Espada Negra jugamos al rol entendiendo que el Creador actúa como un árbitro, no como un narrador. Para nosotros el reglamento ata a los jugadores y al Creador, de forma que todo el mundo tiene el rango de libertad adecuadamente definido.

Hemos creado el sistema de forma que suponga un motor de confianza, y entendemos que no necesita cambios para lograr establecer campañas de rol, pero es posible que otros no estén de acuerdo. Creemos que en cualquier caso, si el Creador introduce cambios, debe consensuarlos con sus jugadores, o por lo menos comunicarlos previamente.

Sí conviene señalar que no se debe pretender asumir todo el reglamento en una sola lectura. El juego de rol de Espada Negra tiene simpleza en la mayoría de sus reglas, pero no son pocas. Quizá al Creador se le olvide reproducir adecuadamente el cansancio, o se le pase asignar algún punto de motivación, u olvide la ocasional regla del deterioro del armamento. No tiene importancia.

En general las partidas de rol tienen muchas situaciones que no son de combate. En estas el Creador suele explicar las circunstancias aplicables al contexto, y los jugadores suelen actuar.

En esta fase la parte trascendente de la mecánica es el uso de habilidades. El juego de rol de Espada Negra está pensado para que el Creador plantee chequeos en cada situación en la que efectúen una tarea mínimamente importante. De esta forma afectarán las decisiones de los personajes, se cuestionará la implicación en cada acción mediante el sistema de aguante, y se otorgará experiencia.

En la sección de habilidades del manual hay directrices pensadas para calcular las dificultades de una buena cantidad de retos, pero en muchas situaciones el Creador tendrá que asignar la dificultad él mismo a mano. Una buena regla básica para asignar dificultades sería la siguiente:

- ♦1: Tarea muy fácil. Hasta un inútil lo haría la mitad de las veces.
- ♦2: Tarea fácil. Lo haría casi cualquiera.
- ♦3: Tarea moderada. Como mínimo es necesario cierto entrenamiento, o al menos cierta habilidad.
- ♦4: Tarea complicada. Hace falta cierta experiencia.
- ♦5: Tarea sofisticada. Un especialista en la materia tendría que hacer esfuerzos.
- ♦6: Tarea difícil. Solo los especialistas destacados se enfrentarán a ella.
- ♦7: Tarea muy difícil. Hasta los especialistas destacados tendrán problemas en ella.
- ♦8: Tarea casi imposible. Los que lo vean se acordarán.
- ♦9: Tarea imposible. Los que lo vean lo contarán a sus nietos.

El juego de rol de Espada Negra permite que las dificultades de los chequeos sean, de hecho, públicas. Un personaje puede juzgar la dificultad de una acción antes de efectuarla, y el jugador debería poder saberlo para decidir si invierte o no un punto de aguante.

Existen posibilidades en las que un jugador no puede conocer la dificultad de un chequeo porque eso implicaría obtener información adicional. Por ejemplo, si un personaje se infiltra en un lugar y conoce la dificultad del chequeo, entonces sabrá que hay alguien observando y su capacidad de detección. En este caso el Creador puede no comunicar la dificultad y no otorgar la experiencia aplicable al chequeo hasta el final de la partida.

Cuando un personaje tiene éxito en un chequeo de una habilidad, debe recibir dos recompensas. En primer lugar tiene que obtener algo relacionado con la partida. Quizá sea una información o un bien necesario, o acercarse a un objetivo, aunque también es posible que el jugador se haya equivocado y haya realizado una acción inútil. Mala suerte, en este caso.

También debe recibir experiencia. Si la tirada estaba relacionada con la partida y tuvo éxito. En este caso recibe un punto de experiencia para la habilidad. Si el chequeo no estaba relacionado con la partida, pero el personaje creía que sí, el Creador puede asignarle, a su discreción, un punto de experiencia. En ningún caso recibirá experiencia del mismo reto más de una vez, eso entra en el campo del entrenamiento, que está detallado en la sección “antes y después de la partida”.

En esta fase es muy importante hacer un seguimiento específico del cumplimiento de las desventajas adquiridas por el jugador. En las primeras partidas es mejor no abusar de las que son activas, como “enemigo” o “criminal”, haciendo, como mucho, alguna mención ocasional. El Creador debería claro si han adquirido algunas pasivas, como pueda ser “código de honor” y “cuidador”. Si ve que están incumpliendo estas, lo mejor es que de un aviso al infractor y que no se lance a castigar, pues todo el mundo se despista... y puede ser síntoma de que la partida es importante, pero tampoco debe relajarse. Este tipo de toques de atención señalan que respetar lo que el personaje ha sido no es una opción, y favorecen la interpretación.

COMBATE

Es casi inevitable que los personajes entren en combate. Aunque el Creador puede manejarse ante este suceso de muchas formas, le recomendamos que utilice todas las reglas de Espada Negra.

En este sentido es importante que todos los jugadores sean conscientes de que el combate es abstracto. Ellos no tienen que decir dónde se sitúan físicamente sus personajes, ni si se acercan o se alejan de los enemigos: sus personajes saben (o no saben) como colocarse. Si un jugador quiere separarse y disparar su arco, pero no dispone de esa habilidad (está en “combate con proyectiles”) entonces el Creador puede decirle que no logra cargar el arco y retirarse. Si un jugador quiere cubrir a otro y no tiene la habilidad conveniente (está en “táctica”) el Creador puede decirle que en el caos del combate no lo consigue, y explicarle como tiene que adquirir esa capacidad. A fin de cuentas seguramente pueda hacerlo muy pronto.

Es posible utilizar alguna instrumentación adicional para organizar el combate. Al principio, cuando no hay habilidades de gestión de iniciativa implicadas, todo es muy simple, pero cuando estas intervienen, el orden de actuación cambia mucho, así que es recomendable disponer de una regla y unas fichas, o algo así, para que esté claro cuando le toca a cada uno. También es muy importante llevar correctamente el recuento de los puntos de aguante. ¡Es la base del combate táctico!

Cuando el combate ha acabado, el Creador debe apuntar la motivación que los personajes recibirán cuando acabe la partida. Todas las criaturas del bestiario tienen asignado un nivel, que se usa para determinar la motivación que otorgan. Por ejemplo, el zombi es una criatura de nivel uno. Si los jugadores se enfrentan a diez zombis, al final de la partida se repartirán diez puntos de motivación entre todos. Si por ejemplo son cinco personajes, cada uno recibirá dos puntos de motivación.

Es importante recordar que esta obtención de motivación debe estar asociada forzosamente a un combate que realmente aporte algo a la conclusión de los objetivos. No sirve que los jugadores vayan a enfrentarse a criaturas sin más motivo. El combate tiene que efectuarse con intención de alcanzar los objetivos, o como una conclusión de una interpretación razonable.

En ocasiones, un jugador poco colaborador puede provocar problemas constantemente para conseguir experiencia. En este caso es mejor enfrentarlo a las consecuencias de sus acciones que dejar de darle experiencia, aunque esto está siempre supeditado al Creador: no sería justo en ningún caso dedicarle más tiempo que al resto de jugadores.

DECESO DE PERSONAJES

En el universo de Espada Negra los personajes mueren. Todos. Y desde luego están sometidos a una peligrosidad constante. El Creador puede contener su mano a la hora de crear las partidas, pero no debería hacerlo a la hora de golpear a los personajes sin faltar al espíritu del universo de Espada Negra. Debería obligarlos a esforzarse, dejar que mueran todos los que sea necesario, o acabar con todo el grupo si lo han hecho fatal. Si no hay peligro, no merece la pena, y sin duda no es el mundo de la Espada Negra.

En general en el juego de rol de Espada Negra no es difícil acumular cierta experiencia y tener un personaje potente con algunas habilidades a nivel decente. Pero de la misma forma es muy posible recibir heridas graves o morir. Hay muchas formas de afrontar esta situación. Es posible, por ejemplo, jugar con un personaje con una herida grave, manco o cojo, si se es ingenioso, pero también es posible retirar al personaje a una posición administrativa, y crear uno nuevo.

En el caso de la muerte es necesario obrar de esta forma. El Creador no debería tener miedo de obligar a sus jugadores a hacerse otro personaje. Puede animarlos a elegir desventajas relacionadas con su antiguo personaje. Los jugadores aprenden rápidamente a elegir ventajas que les permiten entrar directamente en la acción, como veterano o elegido divino. El juego de rol de Espada Negra no es segregacionista en cuanto al nivel, lo que garantiza que tanto estos como los jugadores que entren de nuevas sean útiles sin tener que asignar experiencia adicional al comienzo de la partida.

En este sentido el uso de seguidores proporciona una serie de posibilidades muy razonables que aparecen descritas en el capítulo correspondiente. Es importante utilizar este sistema para que los jugadores avancen en esta dirección.

El abandono de personajes puede producirse por otras causas, como el fracaso en ciertas desventajas, así como el posible cumplimiento de objetivos. Quizá llegue un punto en el que el personaje deba retirarse a gestiones más elevadas.

En este último caso el jugador tiene derecho a mantener al personaje en reserva. El sistema de seguidores de nuevo es fundamental en este sentido.

ANTES Y DESPUÉS DE LA PARTIDA

En los juegos de rol se suele producir una importante sesión antes y después de jugar. Tradicionalmente se reparte la experiencia, se comentan las mejores jugadas, y se ingiere comida de bajo valor económico y alto valor calórico.

En una partida de rol de Espada Negra la sesión posterior, no obstante, es algo prolongada. Normalmente las asignaciones de experiencia por uso de habilidades ocurrirán durante la partida. No ocurre así con la motivación obtenida por combates y anhelos, que debe anotarse y repartirse al final.

La motivación obtenida por combate debe repartirse entre los personajes. Por ejemplo, si cinco jugadores

se enfrentaron a diez zombis (nivel uno) y diez espectros (nivel dos) recibirán un total de treinta puntos de motivación. Como son cinco jugadores, cada uno de ellos recibirá seis puntos de motivación.

Otro de los factores determinantes en la sesión posterior a la partida es determinar el cumplimiento o incumplimiento de los anhelos del personaje, puesto que estas afectarán a la motivación que se recibe, pudiendo aumentarla, disminuirla o incluso hacerla desaparecer. Es muy importante que el Creador sea recto y duro en la asignación de experiencia por anhelos o los jugadores tenderán a ser tramposos. Si por ejemplo un jugador tiene por anhelo obtener beneficios económicos de sus empresas, y durante las aventuras el resto de jugadores lo convence de otorgar el dinero a una causa aceptable, el Creador debe asignarle un penalizador y convencerlo de que retire ese anhelo en el futuro si no piensa utilizarlo.

También es muy importante que el Creador revise lo sucedido por si los jugadores han conseguido algún contacto o seguidor entre los personajes no jugadores. Este punto es realmente importante y fomentará mucho el avance de la trama, el uso de resoluciones alternativas, y el dinamismo ante la muerte.

También es útil que los jugadores tomen una nota a forma de resumen en la sección de "historia" de la ficha del personaje, además de apuntar la motivación recibida en la partida. Realizar este registro ayuda a hacerse una idea del recorrido del personaje y a recordar los eventos vividos.

Una vez realizados todos los registros, cada jugador debe decidir en qué invierte sus puntos de motivación. Puede hacer cosas con cada uno de ellos:

- ♦ **Entrenar:** Cada punto de motivación invertido en entrenar le permite obtener un punto de experiencia en una habilidad. En la sección de habilidades esto está más explicado.
- ♦ **Mercadear:** El personaje tiene derecho a hacer búsquedas de objetos especiales en el mercado local para intentar conseguir objetos de calidad elevada.
- ♦ **Búsqueda:** El personaje tiene derecho a recibir información adicional sobre el hecho investigado, o cumplir con obligaciones contraídas, bien en partida o por sus trasfondos, ventajas y desventajas.
- ♦ **Rito:** Un personaje puede dedicar tiempo a realizar ritos, esto le permitirá una tirada para obtener energía por cada punto invertido.
- ♦ **Artesanía:** El personaje tiene derecho a fabricar o reparar objetos. Las reglas de artesanía están detalladas en la sección de habilidades.
- ♦ **Equipar una reliquia:** Esta actividad es costosa

y lleva cierto tiempo. Se deben cumplir todas las normas establecidas en el capítulo ocho.

♦**Profesión:** Normalmente los personajes tienen mejores habilidades que la media, y por ello suelen encontrar fácilmente trabajo allá donde vayan. Un personaje que ejerza su profesión puede ganar dinero según los pagos normales de la zona. Esto no obedece al ejercicio normal de la profesión, que no consume motivación, sino a un uso motivado que proporcionará el equivalente a un mes de trabajo en un periodo corto de tiempo.

Es posible que el Creador asigne un paso del tiempo a estas actividades. La cantidad de tiempo requerida para entrenar algo puede ser muy variada, pero si quiere puede asignar la regla de que cada punto de motivación invertido exige una semana de trabajo, tanto si es para obtener energía por ritos, objetos en mercado o experiencia. En la hermandad hemos encontrado que no suele haber una necesidad formal de obrar así.

El Creador puede someter a algo de tensión a sus jugadores en función a sus desventajas. Si uno tiene la desventaja “enemigo”, puede dejar caer que ha habido gente preguntando por él, o si hay uno “criminal” puede señalar que se habla de una recompensa por su cabeza. No se trata de generar una aventura en sí misma (o quizá sí), sino de establecer algunas condiciones interesantes para el inicio de la siguiente partida.

OBJETOS ESPECIALES

Una de las formas que tienen los personajes de mejorar es conseguir objetos de mejor calidad. Un arma de este tipo aguantará mejor el mal trato del combate, y una armadura resistirá más. No habrá jugador que no quiera poseer este tipo de objetos.

Aunque es posible que el Creador ponga objetos de buena calidad durante sus partidas como recompensas fijas u opcionales, los jugadores pueden dirigirse voluntariamente en dirección a procurarse por sus medios objetos de buena calidad, especialmente si han acumulado riquezas.

Un personaje que se dedique a buscar objetos de buena calidad en el mercado tiene derecho a realizar una tirada de su habilidad de finanzas sin que pueda invertir aguante, como en un chequeo creativo. El resultado se debe comparar con el de la tabla 7.19, aunque es tan simple como dividir entre dos el resultado, redondeando hacia abajo. Eso dará lugar a la calidad máxima del objeto encontrado.

Ejemplo de búsqueda de objetos

Denda busca una espada corta para su amigo Ardrom. Realiza una tirada de finanzas, obteniendo un resultado final de seis. Encuentra una espada corta de hasta nivel tres. Puede elegir otra de nivel dos, si lo prefiere.

No es necesario hacer este tipo de tiradas para encontrar objetos de nivel uno o cero. Estos están disponibles de forma automática.

Los objetos tienen que existir en el lugar en el que los jugadores estén. Es ridículo buscar una armadura gunear en un remoto puesto avanzado harrassiano. Las tablas de mercado pueden ser la guía definitiva en este sentido, aunque el Creador tiene la última palabra.

El precio de un objeto de alta calidad se multiplica por cinco por cada nivel por encima del primero. Por ejemplo, un objeto de nivel dos cuesta cinco veces más que uno de nivel uno, y uno de nivel tres cuesta veinticinco veces más que uno de nivel uno. Pagar objetos de nivel cinco cuesta tanto como encontrarlos.

Cuando un personaje ha encontrado un objeto de calidad superior debe disponer de un tiempo para adquirirlo aunque no lo haga en el momento. Por cada mes pasado se puede hacer una tirada de tantas runas como la calidad del objeto. Si se obtienen solo fracasos el objeto se ha vendido a otra persona.

Las tiradas de artesanía permiten obtener objetos de buena calidad sin tener que pagar tanto, pero en ningún caso son gratis: un objeto de nivel cuatro seguirá exigiendo materiales de nivel cuatro e instalaciones de nivel cuatro, y aunque estas no serán tan caras (los materiales son relativamente baratos y las instalaciones se pueden alquilar), tampoco son gratis.

Es otro asunto, por supuesto, conseguir reliquias. Estas no deben estar disponibles en el mercado de esta forma, a no ser que lo estén por una cuestión histórica razonable. Las reliquias deben obtenerse solamente como una recompensa por acciones durante una partida.

Los jugadores pueden desarrollar sus propias reliquias mediante el poder “Crear reliquia”, de la esfera “Creación”.

Existen objetos sobrenaturales superiores a las reliquias. Estos objetos sobrenaturales forman parte de las leyendas más notables del mundo de Espada Negra y no están disponibles en este manual.

MEJORA DE ATRIBUTOS

Los personajes pueden pasar de una categoría de atributos a una superior. Esto puede ocurrir me-

diante el cumplimiento de anhelos, o mediante el éxito en hitos concretos.

Paso	Por anhelos	Por hitos
De vulgar a capacitado.	Cumplir el mismo anhelo superficial durante cinco partidas	Vencer a un grupo de enemigos capacitados de igual o mayor número al del grupo de personajes participantes.
De capacitado a luchador.	Cumplir el mismo anhelo profundo durante cinco partidas	Vencer a un grupo de enemigos luchadores de igual o mayor número al del grupo de personajes participantes.
De luchador a héroe.	Cumplir el mismo gran anhelo durante cinco partidas	Ir al más allá, mantener una conversación con un dios y volver.

Cuando un personaje pasa a un nivel superior de personaje debe subir un punto un único atributo de cada categoría.

Esta herramienta no es del todo frecuente. En las campañas más normales los personajes tienen el rango “luchador”, y muy difícilmente van a conseguir entrar en el complicadísimo rango “héroe”.

No obstante en las campañas canónicas los jugadores comienzan en el rango “capacitado”. Ascender al rango “luchador” es posible y muy positivo, y dará lugar a una diferenciación clara de la experiencia vital del personaje.

ENERGÍA Y PODERES

Las manipulaciones de la energía y el lanzamiento de poderes sobrenaturales son conceptos sofisticados de manejar en las partidas de Espada Negra. Por una parte la naturaleza de los dioses es emotiva y difícil de entender, y por otra es socialmente incomprendida.

En cuanto a la primera, aquí se detallan algunos conceptos mecánicos. Para conocer más sobre el aspecto interpretativo, es mejor recurrir a la sección de ambiente del juego.

Se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

Casi todo el mundo es un potencial lanzador de poderes: salvando extraños sujetos con potencia o esferas cero, todos pueden llegar a lanzar poderes. Lo que distingue a los que lanzan los poderes de los que no es que son conscientes de las energías sobrenaturales que los rodean. Esta percepción puede producirse por multitud de motivos, pero no se produce de la misma forma en todas las personas. En términos de juego es necesario poseer la habilidad de especialidad en una esfera para lanzar sus poderes, y es más que conveniente disponer de la habilidad de concentración.

La energía es un recurso escaso: cada poder lanzado supone al menos la inversión de un punto de motivación. Para colmo la solución de problemas usando los poderes no reporta experiencia, mientras que usando las habilidades sí. Además, las habilidades de especialidad en esferas combinadas con estadios adecuados de energía permiten el uso de interesantes habilidades pasivas que nadie querrá perder.

A los dioses no les gusta que sus energías se utilicen en contra de sus intereses: independientemente de la naturaleza de los dioses, a Airí no le gusta que se levante a los muertos vivos, y a Tatja no le gusta que se destruyan los cultivos. Por este motivo los personajes que realicen acciones de este tipo deberían recibir penalizaciones importantes e incluso dejar de recibir energía.

A los dioses les gustan sus creyentes sinceros: El Creador puede recompensar a los personajes que se comporten de forma específicamente acorde con los dioses.

Una buena regla que puede ser reclamada por un jugador es la siguiente: si un personaje utiliza un poder para beneficiar los intereses directos de un dios, puede realizar un chequeo de ritos inmediatamente, interrumpiendo el flujo normal de la partida, y sin inversión particular de tiempo.

El chequeo de retribución inmediata es excepcional, normalmente no se pueden realizar chequeos de ritos durante la partida!

El lanzamiento de poderes puede tener consecuencias sociales indeseadas: Por una parte, los poderes son vistos con superstición y desconfianza, y por otra parte los lanzadores insitucionalizados perseguirán el lanzamiento no autorizado.

♦**Dormenia:** Los correctores persiguen incansablemente a los lanzadores de poderes, ¡incluso a los de su propia religión!

♦**Eridie:** El lanzamiento de poderes está prohibido específicamente por ley en el Libro del Orden, lo cual no deja de ser extraño en un país en el que nadie oficialmente ha visto una de estas manifestaciones en siglos.

♦**Harrassia:** En la desesperante vastedad del desierto los dioses han perdido la atención, y la energía devocional fluye muy débil. Debido a esto, en la zona se considera que la población es indiferente a todos los dioses (ver más adelante).

♦**Unión Gunear:** Los gunearos entienden los milagros como retos de los dioses. Un lanzador de poderes tendrá detrás de sí unos cuantos guerreros deseosos de hacerse notar cortándole la cabeza.

♦**Tirtie:** Algún tipo de ley no escrita obliga a los tírticos a ejecutar a cualquier lanzador de poderes externo a su sistema de sacerdotes, y estos tienen sus propias normas.

La obtención de energía es contextual: El flujo de energía devocional tiene una ruta usual.

- ♦ Los seres creyentes proyectan una cantidad de energía ínfima que normalmente se desaprovecha.
- ♦ Un sacerdote que realiza un acto de creencia sincera coge esta energía latente y la envía hacia el dios. En el proceso una sección permanece en su cuerpo.

El proceso contrario, que el dios provea de energía a un sujeto es poco usual, aunque probable con sujetos que realicen gestas a favor del dios, la mecánica ya descrita.

Aunque el sistema de Espada Negra provee de unas reglas automáticas para la obtención de energía, el Creador podría querer añadir reglas opcionales en un entorno de rol.

Los factores implicados en este caso son directamente relacionados con la población de creyentes en el dios en cuestión.

Población hostil al dios	+2 dificultad
Población indiferente al dios	+1 dificultad
Población creyente en el dios	Nada
10 asistentes al rito	-1 dificultad
100 asistentes al rito	-2 dificultad
1000 asistentes al rito	-3 dificultad
10^n asistentes al rito	-n dificultad

El Creador debe ser cuidadosamente respetuoso con estos principios si no quiere que la influencia sobrenatural en la partida se des controle. Particularmente los chequeos de obtención de energía tienen que hacerse en su presencia, momento en el que debe tener en cuenta todas las consideraciones citadas.

RESUMEN

En verdad esta sección solo supone una introducción para llevar este manual a las partidas. Durante la experiencia en la mesa surgirán nuevos paradigmas que deberían superarse con la experiencia, pero en la hermandad de la Espada Negra solemos dar respuesta a estas cuestiones en nuestra página web.

El Creador puede, si quiere, recordar los siguientes principios:

- ♦ Vigilar las desventajas de los personajes.
- ♦ Revisar los anhelos al final de cada partida.
- ♦ Respetar la sesión posterior. Permitir tiradas de mercado, artesanía y ritos.
- ♦ Respetar los principios de la obtención de energía.
- ♦ Hacer respetar las muertes de los personajes, si se han producido. Y se producirán. Alabada sea la Espada Negra.



APÉNDICE II: AMBIENTE

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el mundo de Espada Negra tiene un desarrollo ambiental de gran tamaño en el que las dos grandes obras de consulta podrían ser la saga de novelas y la enciclopedia de Espada Negra. Esos dos espacios podrían hacer trivial la existencia de estas páginas más allá de suponer una versión independiente de dispositivos digitales.

Pero esto no es así. El propósito de las siguientes páginas es hacer que el lector descienda de la aparente seguridad de su posición vital al entorno mucho más crudo y directo del mundo de Espada Negra.

PUESTA EN ESCENA

Seguramente como jugador de rol te hayas sumido en multitud de personajes a lo largo de tu experiencia. Quizá pienses que ya lo has vivido todo, que ya no hay épica que te pueda sorprender. Quizá hayas estado en las botas de poderosos paladines o magníficos hechiceros. Quizá hayas interpretado a superiores demonios invulnerables, o incluso a mundanos soldados de un periodo histórico. Esto no es nada de eso, y a la vez lo es todo.

Antes de seguir te vamos a pedir que hagas un esfuerzo. Es un ejercicio voluntario con el que intentaremos transmitir esto de lo que estamos hablando.

Mira tus pies. Ya no calzas tu cómodo calzado occidental, sino un poco flexible calcetín que está tan gastado como las sandalias con las que caminas. Tu pie tiene callos y ampollas y duele, pero no tienes tiempo de pensar en ese dolor, porque hay cosas más urgentes en las que pensar.

Mira tu cuerpo. Ya no vistes tu cómoda ropa occidental, sino una de las múltiples variantes de las armaduras harrassianas de láminas metálicas. El ejército harrassiano provee de unas prácticas ropas acolchadas para llevar debajo de esta, pero nadie de tu cuerpo las lleva porque bajo el asfixiante sol del desierto, las ampollas sangrantes son mejores que morir deshidratado. Como todos los demás, no puedes permitirte pensar en ese dolor, porque hay cosas mucho más urgentes.

Mira tus manos. No sujetas un bello libro maquetao con columnas en sus extremos, sino que en tu mano diestra portas una espada de no demasiado buen acero, mellada y desgastada, y en la siniestra

un escudo de madera que ha visto mejores tiempos. Siente su peso, no son objetos cómodos, sino que tienen un contundente peso tanto físico como simbólico. Son útiles para la guerra, que matan y que evitan que te maten. Los conoces bien, te has casado con ellos.

Tócate la cara. Ya no notas la suave tensión de una saludable piel occidental, sino que tras muchas marchas prolongadas la piel está, con suerte, cuarteada, y con mala suerte llena de cicatrices. Pero tu aspecto ha llegado a importarte un poco menos. No tienes tiempo para preocuparte por él.

Inspira aire profundamente. No es una profunda bocanada, pues el aire del desierto quema en las fosas nasales y la garganta y no es fácil de retener. Pero no debes preguntarte si tú puedes combatir así, debes hacerlo y esperar que tu oponente no lo consiga.

Piensa en el asiento en el que te posas. No es una delicada silla occidental, sino una piedra en la que has aprovechado el único momento de relajación antes de ponerte en pie.

Mira a tu alrededor. Está lleno de gente nerviosa que no sabe lo que está pasando, pero que sí sabe que va a pasar algo malo. Y no es algo tan simple y comprensible como una batalla, eso sería algo ya vivido muchas veces por los veteranos. Lo que está ocurriendo es algo mucho peor, es un conflicto interno, un motín, una rebelión, una traición. Nadie tiene muy claro que va a pasar, pero nadie quiere ser el que abra la boca y hable demasiado pronto.

Pero todo el mundo está preparando su arma.

Más pronto que tarde va a pasar algo. Alguien va a decir una palabra demasiado alta o demasiado errónea, y alguien demasiado nervioso va a matar a alguien por la espalda. ¿Quizá seas tú a quien le fallen los nervios? ¿O quizá debas estar pensando en cubrir tu espalda?

Cuando eso ocurra todo se va a descontrolar. O quizá haya alguien que logre encauzar los ánimos y calmar la situación. O quizá esa sea precisamente la persona que sea la primera en caer. ¿Serás tú quien se atreva?

Quizá la acción sea inevitable, y entonces va a haber muchas actitudes diferentes. Quizá haya personas que decidan apuñalar a sus compañeros y sobrevivan, quizá haya personas que intenten huir y sobrevivan. Quizá haya personas que se erijan como líderes en la matanza. Quizá mueran.

La cuestión es esa. ¿Cuál de todos ellos eres? ¿Qué vas a hacer? ¿Crees que sobrevivirás?

OBSERVA EL CONFLICTO

Ahora estás en el mundo de Espada Negra. Difícilmente vivirás aventuras aquí. Raramente serás un poderoso guerrero o un descomunal hechicero. Lo que va a ocurrir es que vas a participar en conflictos, y en ellos vas a tomar partido, vas a significarte, y no te va a tomar más remedio que definir lo que a ti te vale y lo que no te vale, porque si no estarás dejando que otros lo decidan por ti, y el resultado no te gustará.

CONSIGUE INFORMACIÓN

Muchas veces se dice que los cementerios están llenos de valientes. En realidad tendrás suerte si tu cuerpo acaba en un cementerio, pues hay muchos lugares más indignos en los que puede acabar tu cadáver. Quizá eso no te importe, pero para no dejar un joven cadáver es bueno obtener información antes de hacer nada. Si actúas sin estar informado quizá sobrevivas hoy si tienes suerte, y mañana si tienes suerte, pero muy pocos tienen suerte indefinidamente, y vayas donde vayas siempre encontrarás un conflicto. Consigue información sobre ese conflicto.

DECIDE LO QUE SIRVE Y LO QUE NO SIRVE

El mundo está lleno de personas, y cada cual tiene sus principios. Quizá algunos no tengan principios en absoluto, ¿eres tú uno de ellos? Quizá sea una buena idea para sobrevivir a corto plazo, pero, ¿lo será a largo? ¿Es que todo lo que merece la pena en la vida es sobrevivir?

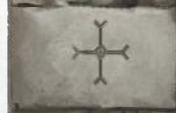
No te duermas. Seguro que por ahí hay alguien sin principios que ya está actuando.

ACTÚA

No se suele decir que los cementerios están llenos de gente que aguardó de forma indecisa, pero en los momentos de conflicto tiene su fondo de verdad. Tienes que buscar un equilibrio entre la búsqueda de información y la actuación. De hecho, en ocasiones, ambas acciones se entremezclarán y fundirán. Pero vas a tener que actuar porque el conflicto va a ocurrir.

HAZTE VALER

Abre ligeramente las piernas, empuña tu espada con fuerza, aguanta las embestidas con tu escudo. No te dejes engañar. Respira profundamente aunque el aire caliente de Harrassia asfixie tus pulmones. Vas a tener que hacerte valer.



NO ESPERES DEMASIADO

Al final los cementerios están llenos de todo el mundo, y por mucho que lo hagas bien, quizá tengas mala suerte y no consigas lo que esperabas. Quizá incluso tengas suerte, pero lo que esperas no se pueda conseguir.

Arroja cada runa como si fuese la última. Quizá lo sea.

DISPOSICIONES GENERALES

¿Has estado durante un momento en el motín de El Assad? En ese caso quizá hayamos logrado transmitir la naturaleza del conflicto que representa el mundo de Espada Negra. Lo que se intenta hacer llegar a lo largo de este apéndice es la forma en la que unas reglas transmiten la resolución de los conflictos desde un ambiente concreto.

Se trata de un mundo crudo, pero no se trata de crear crudeza por crearla, se trata de que la crudeza es una consecuencia del conflicto. No se trata de dibujar un entorno en el que la maldad sea un principio global que transmitir en las partidas. Se trata de que haya una maldad fruto de la naturaleza humana dentro de un entorno que tiene unas cualidades específicas.

En el ambiente de Espada Negra vas a encontrar detalles que no son del todo frecuentes en las ambientaciones de juegos de rol porque pueden ser significativos a la hora de concretar la naturaleza de cada conflicto.

Los principios legales y culturales de las naciones van a estar definidos, la situación económica se explicará de una forma razonable y tendrá consecuencias, las creencias religiosas tendrán peso. Pero no será lo único, la estructura sobrenatural será concretada, y será parte del conflicto.

Los cinco siguientes principios operativos son una constante en el comportamiento de las personas del mundo de Espada Negra, y aparecen de una forma u otra en las diferentes sociedades.

- ◆ Productores y comerciantes sentarán la base social de cada una de las culturas.
- ◆ Militares garantizarán la defensa y ofensa.
- ◆ Espías serán responsables de la obtención de información.
- ◆ Políticos tomarán las decisiones y se intentarán mantener en el poder.

◆ Sacerdotes se meterán en todo. En algunos casos tendrán motivos.

Fruto de todo esto habrá crudeza. Habrá asesinos y genocidas, violadores, machismo, racismo, envidias y odio. Habrá políticos corruptos que se enriquecerán a costa del bienestar ajeno, habrá grupos revolucionarios dispuestos a matar inocentes. Habrá de todo eso, y mucho más, pero no es un hecho en sí mismo, es una consecuencia del conflicto.

No es que sea nuestro deseo, es la naturaleza humana.

EL MUNDO

Echa una ojeada a los mapas del mundo. Si observas con cuidado la escala verás que en verdad no se trata de un lugar enorme, pero sí es lo bastante grande como para que haya variedad dentro de cada nación, y eso es algo muy importante que debes tener en cuenta. Vas a encontrar rarezas. Marcas dormenias en las que no se sabe nada de un noble desde hace generaciones y el gobierno lo comparten el pueblo y la iglesia, barrios harrassianos liderados por extraños sacerdotes, pueblos eridios donde se comercia con una moneda propia, y clanes gunearos donde se desprecia desde hace generaciones el metal. Lo que aquí se va a decir van a ser siempre principios generales que no se cumplirán en todas partes.

Aun así el mundo no es muy grande. Si eres una persona voluntariosa puedes ir de Dormenia a Harrassia y volver dentro del mismo mes, pero no te dejes engañar, porque el conflicto puede estar esperando en cualquier punto de plano. Ah, si pudiéramos todos los conflictos ocurridos a lo largo del tiempo, entonces sí que sería un mundo enorme. Sí, en la escala del conflicto el mundo de Espada Negra es inabarcable.

Durante el presente apéndice harás un recorrido por cada una de las naciones del mundo de Espada Negra, y después podrás ahondar en el aspecto sobrenatural de la existencia. Pero ve con cuidado, estas mismas líneas son peligrosas en sí mismas.

ESTAMOS EN EL AÑO 470 DE NUESTRA ERA

Hay algo que se puede decir que caracteriza a muchas partes de nuestro mundo, y es que nadie se mueve demasiado de su comunidad. En general cada cual está donde está, con muy contadas excepciones cuya profesión implica la movilidad constante. Todo está muy establecido, y casi nada cambia mucho. Los conflictos, que ocurren, son a pequeña escala. Todo el mundo está acostumbrado y no hace mucho por prepararse para un mundo distinto.

No siempre ha sido así, incluso en el pasado reciente; Dormenia ha lidiado dos guerras en los últimos treinta años, pero han estado muy localizadas en el tiempo y el espacio. Si le preguntas a alguien de Anrine por ese asunto, seguramente solo sepa que la guerra existió y que vencieron a los harrassianos.

Nosotros tenemos cierta ventaja porque sabemos que todo esto va a cambiar en muy poco tiempo. Una enorme guerra va a sacudir a todas las naciones y una no menos importante debacle religiosa pondrá en tela de juicio los mismos pilares de la existencia. Pero por ahora todo está tranquilo, esa tempestad no la percibe nadie.

Una de las consecuencias es que casi nada evoluciona demasiado. La tecnología se ha quedado muy parada hace tiempo, retenida bajo la mirada de poderosos ojos conservadores. Lo que sí avanza son las relaciones entre las personas. Las artes, los placeres, las sociedades, las formas de espionaje y de economía, y a fin de cuentas, las formas de matarse.

Al final no importa demasiado, porque todo empieza y acaba de la misma forma: con sangre.

LA LEALTAD

Hay algo que todos los habitantes del mundo de Espada Negra tienen en común, y es la relación de lealtad. Esto no quiere decir que el mundo sea un lugar agradable lleno de sentimientos positivos, sino que aquellos que pensaron que podían conseguir las cosas solos, por su cuenta, están, por lo general, muertos, y sus hijos no acabaron tampoco demasiado bien.

La gente suele agruparse. El que no es algún tipo de líder de una congregación busca formar parte de una, y hace bien, porque en grupo las calamidades son mucho más fáciles de soportar.

De la misma forma, la gente suele tener contactos. Gente que sin guardar una relación de lealtad particular coopera circunstancialmente por el interés presente o futuro. No hay que perder nunca la ocasión de tener un buen contacto.

Esto sumado a las lamentables comunicaciones de casi todas las naciones y a la no excesiva vigilancia de los superiores lleva a muchos líderes a una sensación no del todo falsa de autonomía. Las revoluciones campesinas son inevitables si se presiona demasiado al pueblo, y los golpes de estado de Harrassia son casi una costumbre nacional.

La argamasa que permite esta autonomía es ese sentimiento de lealtad a lo que se conoce, a lo que está cerca y le ha permitido a uno ser parte de un grupo.

DORMENIA

Si algún día tienes la fortuna de recorrer el mundo de Espada Negra desde la provincia de Medea al oeste hasta la prefectura de el Assad al este, desde Valasnulf al norte hasta Todsa en el muy lejano sur, seguramente acabes en Dormenia. No es fácil decir por qué, ¿serán los fértiles valles que acompañan a los ríos, alimentados por el clima lluvioso? ¿Acaso es la estable definición de su dictadura piramidal? ¿Simplemente porque es el imperio más poderoso de la tierra? Es difícil de decir, pero casi todo el mundo acaba volviendo a Dormenia.

Pero si vas a pasar algún tiempo en Dormenia te conviene saber unas cuantas cosas. Las vas a acabar conociendo de todas formas, pero quizá por las malas, así que si no quieres ser uno de los muchos cadáveres que aparecen junto al río, o acabar tus días torturado en una celda de la Corrección como un triste e indigno resto de lo que eres ahora, presta atención.

♦La sociedad Dormenia es gobernada indirectamente por el rey, y directamente por los nobles. Cinco familias nobles ejercen un control bastante tiránico mediante la estructura social del vasallaje que se reproduce desde las capas más altas de la sociedad hasta el más humilde campesino, especialmente si explota recursos.



♦ Todo dormenio está obligado a creer en Soid, un dios que niega la existencia de todos los demás. Esta creencia está vigilada por la orden directora de la iglesia, la Corrección, con cuyos miembros hay que tener un cuidado particular, puesto que en realidad son adoradores de Haradon, dios de las mentiras y los oráculos.

♦ Dormenia tiene dominio sobre gran parte de las tierras fértiles de todo el mundo, y ejerce el control económico sobre otras naciones mediante el monopolio de muchos tipos de grano. Las naciones cercanas viven asfixiadas por esta situación.

♦ Si bien Dormenia ejerce el control, sus otros recursos nacionales son más bien pobres. Caballos, instrumentos de acero y otros materiales... casi todo se importa de Harrassia. Debido a ello la minería e industria nacional protagonizan una prolongada y agónica decadencia. Casi todas las armas de acero son controladas por las fuerzas militares.

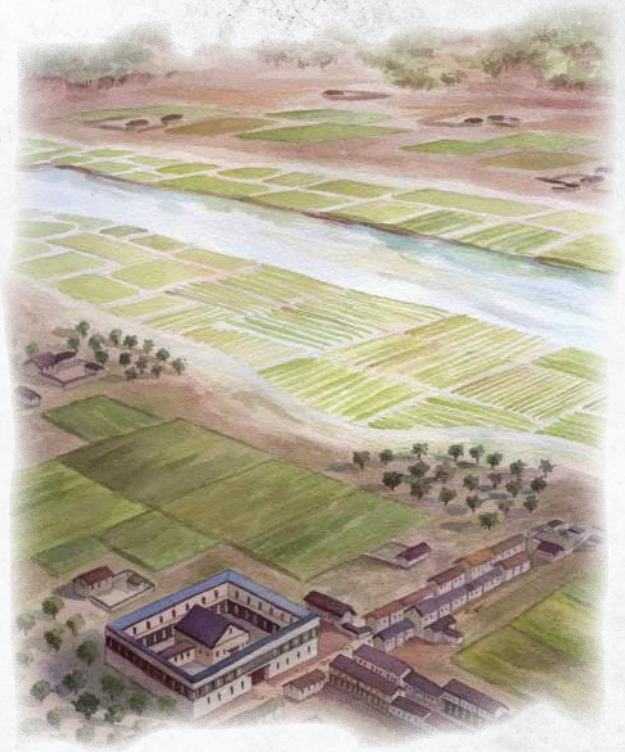
♦ El crimen dormenio es una parte aceptada de la sociedad. Docenas de sociedades criminales cuentan con la aprobación del gobierno para explotar la prostitución, el juego y la venta de droga en tanto que cumplan con funciones sociales que la nobleza no puede o no quiere otorgar.

♦ Aunque la capacidad económica está en poder de la nobleza y la Corrección, el poder está bastante distribuido. Las sociedades criminales tienen capacidades muy certeras, y las revoluciones civiles son peligrosamente letales. Los militares gozan de mucha autonomía, por lo que en el equilibrio de cinco estamentos se produce la forma de vida dormenia.

♦ Es útil pensar en Dormenia como una unión de estados más que como un único estado. Cada familia gobierna sobre una provincia y tienen conflictos que por el momento no han incluido la dimensión militar, pero sin duda no se llevan bien. Si eres un viajero avezado llegarás a preguntarte si las familias dormenias no alzarán algún día las armas contra ellas mismas.

OROGRAFÍA Y CLIMA

Si observas el mapa del continente podrás ver que Dormenia limita al norte con las montañas gunearas y al este con el desierto de Harrassia. El resto de su periferia contacta con el gran océano. Cuenta con una serie de pequeñas islas, la más grande, conocida como "Kairvier", sin población oficial. El río Dormen divide a Dormenia en dos trozos de norte a sur, y dos grandes cordilleras lo bordean formando el gran valle de Anrine, máximo exponente de los cultivos. Otras



cordilleras hacen de antesala a las montañas gunearas de oeste a centro. Otros dos grupos montañosos importantes están situados al este, en la provincia de Tagcedo, y en la provincia de Medea, al oeste.

El clima de Dormenia es en general lluvioso casi todo el año, y moderado en la temperatura, pero con variaciones estacionales marcadas. En verdad Dormenia es lo bastante grande y variada como para que sea una necesidad pretender definir el clima en un solo párrafo. Dentro de una misma provincia incluso encontraremos cultivos anegados de arroz, montañas escarpadas hogar de grupos de bandidos, y extensos cultivos de trigo. Pero muy pronto aprenderás que si hay algo común en Dormenia son las precipitaciones.

Ya sean en forma de lluvia, granizo o nieve, en Dormenia te vas a mojar. Si caminas mucho normalmente acabarás embarrado, especialmente porque las vías son bastante malas: recordemos que los pueblos dormenios están bastante aislados entre sí, y que desde el gobierno se fomenta una relativa independencia. Únicamente el noble regional llevará a cabo relaciones comerciales interprovinciales, así que en general las vías no tienen demasiado uso.

Mucha parte de la vida dormenia está determinada por la lluvia. En todas las ciudades podrás observar que las bandas se reúnen en locales cerrados, y que hasta el trabajador más pobre procura con-

tar con sombrero y capa, aunque en muchos casos serán de simple paja. La misma arquitectura está sometida a este principio, y por todas partes podrás caminar bajo toldos y soportales, pero eso no significa que no te vayas a mojar. Como mucho evitarás quedar empapado.

Hasta en los días soleados de mercado se protege la mercancía bajo los citados toldos. Nunca se sabe cuando podrá llegar una tormenta traicionera.

ESTRUCTURA SOCIAL

El vasallaje

El principio fundamental por el que se rige la sociedad dormenia es que todo el mundo es propiedad de alguien mediante el contrato de vasallaje. Los campesinos y toda la clase trabajadora son propiedad de los nobles, y estos a su vez son propiedad del rey, líder máximo de todos los poderes del país. O al menos es así en teoría, porque en los periodos de paz la distribución de los poderes es algo más delicada.

En realidad los principios legales no son mucho más sofisticados, y si se entiende bien el concepto puede ser fácil encajar en la sociedad dormenia. El principio general es simple: el ente superior asume la obligación de proteger al inferior, y este segundo aporta una parte de sus beneficios económicos al primero.

Eso tiene su origen en una revolución de principios del siglo tres en el que una revuelta campesina luchó por mejorar sus condiciones de vida. Como consecuencia se les garantizó la protección de la clase guerrera a cambio de unos impuestos que de hecho ya pagaban. No mucho después el segundo Neldar lo hizo obligatorio, y desde entonces no ha parado de pervertirse. Para colmo cada familia tiene el derecho de incluir cláusulas adicionales, lo que por desgracia se suele traducir en más desigualdad.

Es de señalar que la justicia dormenia también se administra mediante el contrato de vasallaje. En un conflicto entre dos personas el juez es la entidad común más baja en la pirámide del vasallaje. Por ejemplo, entre dos campesinos de una marca el que juzga la causa es el marqués de la región, ¿y entre dos marqueses de una misma región? Pues el cabeza de familia.

Los problemas son algo más complicados cuando ocurren entre vasallos de distintas provincias, pues, ¿quién es el encargado de administrar justicia entonces? ¡El rey! Pero no vayas a pensar que si te vas a otra provincia y organizas un escándalo vas a conocer a Su Majestad. Con buena suerte te

despachará el noble de la zona, y con mala suerte llegarás a saber que al ministro de justicia no le gusta que le molesten en la que quiera que sea su ocupación favorita. O en el peor de los peores de los casos intervendrá la Corrección, que parece que siempre le guste meterse en todo.

Con respecto a estos peliagudos aspectos legales, es posible recurrir a la siguiente instancia si no estamos satisfechos con el resultado obtenido, pero suele ser mala idea; cuanto más importante es un juez más duros son sus veredictos.

Es importante tener en cuenta que algunas personas no están sujetas a este contrato de vasallaje. Ni los religiosos, que tienen su cadena de mando, ni los militares en activo, que también, y en la práctica tampoco las sociedades criminales.

La nobleza

Quizá pienses en los nobles de Dormenia como unos acaudalados ricos cargados de posesiones que son la envidia de la gente de abajo. Bueno, lo cierto es que lo son, pero en realidad su aspecto no es muy impresionante. De acuerdo que sus ropas son las mejores que vas a encontrar en Dormenia, y que son los únicos que pueden permitirse portar una espada o cabalgar sobre un caballo, o porten alguna que otra joya y tengan las mejores casas. Pero no resultan tan excepcionales cuando se les tiene delante en comparación con un comerciante harrassiano adinerado. Su poder real es el legal y ejecutivo. Porque aunque parezca que no tengan nada, legalmente son los propietarios del resto de la gente.



Hay seis familias nobles en Dormenia, cada cual adscrita a una de las regiones que puedes ver en el mapa. Cada una de estas familias incluye docenas de miembros que se van casando entre ellos y con los miembros de otras familias, y muy raramente con plebeyos destacados.

Cada familia tiene una reglamentación interna que ejerce con una casi absoluta libertad práctica. La única condición ineludible que exige el rey es que cada una tenga “un cabeza de familia” que responde como superior y que normalmente ocupa un cargo de ministro en la corte del rey.

El rey ejecuta formalmente muy pocas acciones más allá de elegir a sus ministros, e incluso en esto se deja influir por sus personas cercanas. Este estilo de gobierno pasivo pero no débil le ha merecido el respeto y la permanencia en el puesto durante generaciones.

El hecho más trascendente del último siglo fue el fallecimiento del último familiar del rey Neldar en lo que muchos interpretan como una maldición. Su heredero, pues, será elegido entre las restantes familias nobles, y solo él tiene conocimiento de cual es esta elección. En estos días parece que hasta los marqueses más rurales tengan aspiraciones de llegar a reyes, por como se comportan. Por cierto, no debes confundir a un marqués con un duque. Estos últimos tienen asignado el gobierno de una de las ciudades (ducado) más importantes.

Quizá creas que puedas anticipar quién va a ser el heredero del monarca. Quien sabe, quizá incluso seas el próximo rey de Dormenia.

Si caminas el suficiente tiempo por Dormenia verás que los nobles son prácticamente los únicos que portan espadas, y que estas son finas, de punta. En Dormenia se ha desarrollado toda una tendencia marcial en torno a la esgrima que goza del rango de arte. Su propósito no es solamente dirimir los asuntos de honor, sino que tiene una dimensión práctica; en Dormenia no hay armaduras de metal, así que un arma alargada y puntiaguda de metal es ciertamente peligrosa. Las de los nobles son las únicas que no se parten al segundo golpe.

El pueblo

En cuanto camines un poco por Dormenia te apercibirás de que esa gente sucia y maloliente supone la mayor parte de la población, y pese a tener una presencia numérica apabullante acumulan una parte ínfima de la riqueza, pues la recaudación de impuestos beneficia totalmente a la clase noble.

Todas esas personas humilladas y cabizbajas que ejercen como agricultores, ganaderos, mineros o curtidores tienen grandes desventajas con respecto a los pobladores del resto de naciones, pero una única ventaja que seguramente no veas a simple vista en sus ojos apagados: son los únicos que pueden dar por seguro que el mes que viene tendrán comida, y el año que viene también, así seguramente hasta el día de sus muertes porque ha sido así desde siempre, porque su nación es Dormenia, y el suelo que pisan es fértil. Si te agachas y coges un puñado de tierra y la hueles sentirás algo que envidian los pobladores del resto del mundo.

En cada asentamiento encontrarás negocios de variado tamaño que en última instancia son propiedad de los nobles, pero cuya gestión está delegada en los gremios, quienes otorgan licencias para ejercer la profesión siguiendo su no poco caprichoso criterio. A los nobles esto les encanta, porque así tienen muy claro a quien deben reclamar los impuestos. Reconocerás a los miembros de estos gremios porque tienen un nivel de vida algo mejor que el de los demás.

Algo que te llamará la atención mientras estés en Dormenia es que no puedes comprar en estos negocios productos completos como tales. Por ejemplo, para hacerte con pan tienes que llevar la harina, normalmente el día anterior. Es raro, pero es la costumbre de los gremios. Cuando lleves un tiempo te acostumbrarás.

Algunos sectores son demasiado costosos como para que los pueda afrontar siquiera un gremio, y los únicos que pueden explotarlo son los nobles. Estos, evidentemente, no se manchan las manos, sino que utilizarán a vasallos de confianza. Distinguirás a esa gente fácilmente, pueden llegar a llevar espada, incluso. Los sectores sujetos a este régimen son normalmente la minería, la construcción, la ingeniería naval, la herrería y la joyería.

En el otro extremo, encontrarás bastantes mendigos en Dormenia, sobre todo en las ciudades. No es tan difícil caer en la mendicidad, solo hace falta un poco de mala suerte en un momento de la vida. Cuando hay muchos mendigos en las ciudades, los nobles suelen tomar cartas en el asunto, o delegar el problema en las sociedades criminales.

Tampoco viven en muy buena situación las prostitutas, especialmente porque muy rara vez se ejerce con el consentimiento de la persona que presta el servicio. En este asunto hay una gran hipocresía por parte de la nobleza que tiene un trato no escrito con las sociedades criminales. Estas suelen

ofrecer cantidades altas de dinero a las familias por sus hijas jóvenes cuando la administración exige el pago de impuestos, colocando a los padres de familia en una situación imposible. Las mujeres suelen ser intercambiadas a sociedades de otras ciudades, para que su recompra sea imposible, y evitar futuros problemas de fugas.

Por lo general los prostíbulos dormenios son lugares terribles. Las condiciones de salud son malas, y los embarazos, la droga y la violencia, comunes. Si una prostituta llega a cierta edad, seguramente sea abandonada a su suerte.

Otra profesión importante en el pueblo dormenio es el servicio directo para la nobleza. Esto incluye, en la capa más baja cocineras, limpiadoras, mayordomos, mozos de cuadra, jardineros, gestores y profesores. No hay ningún estándar del personal que exige cada noble, por lo que en cada marca se da una situación diferente. Se trata de personal que goza de una buena calidad de vida, pero que está sujeta al peligro de enfadar al noble, con nefandas consecuencias.

Mejor consideración tienen los administradores y recaudadores, que también ejercen como consejeros legales. Se trata de personal muy bien pagado, tanto como los responsables de las minas. Si no tienes cuidado los confundirás, de hecho, con nobles de baja categoría.

Mención aparte merecen los guardias personales y de las ciudades. Cada noble tendrá siempre a su servicio a unos pocos que portarán normalmente equipo muy decente, incluyendo, si el noble se lo puede permitir, cotas de mallas o incluso corazas.

Los cuerpos de guardia del pueblo están mucho peor equipados, normalmente con una porra y una armadura de cuero. Los nobles no quieren tener mucho contacto con estos especialistas que normalmente se relacionan con uno de sus guardias personales o un gestor administrativo. Ni que decir que estos cuerpos son pequeños, están mal pagados y peor preparados. Es fácil confundirlos con miembros de las sociedades criminales, y a veces lo son, pero no cometes el error de pensar que no tienen poder. La nobleza no quiere saber normalmente nada de los asuntos de justicia en delitos menores, así que ya sabéis quien va a castigarte si cometes un error. Pueden llegar incluso a ejecutararte sin que pase nada.

Sociedades criminales

Seguramente te llame la atención percibir que por la calle caminan proxenetas, vendedores de nantio

y otras drogas, y profesionales del juego con naturalidad. Esto es así porque la ley no persigue esas actividades, aunque la religión sí, y dado que van a ocurrir de todas formas, tradicionalmente se les ha permitido a grupos de personas que las ejerzan en tanto que estén organizados, lleven a cabo algunas actividades que la nobleza no puede o no quiere realizar, y no lleven a cabo delitos mayores. Toda esa gente está tolerada, pues, y es parte del tejido social, lo cual no significa que no debas temerlos.

Las actividades sociales que pueden realizar incluyen la recogida de deposiciones humanas (en casi ninguna parte hay alcantarillado), la preparación de cuadrillas de apagafuegos, la medicina, el transporte, o incluso la guardia, en ocasiones.

Las actividades de dudosa moralidad, pero aceptadas socialmente incluyen la prostitución, el juego, y el tráfico de nantio y otras drogas. No pienses que por estar organizadas estas actividades ocurren de forma libre; el nantio y el juego son problemas gravísimos que la sociedad dormenia históricamente no ha afrontado, tanto como la prostitución.

Las actividades ilegales que teóricamente no pueden desarrollar, pero que suelen hacerlo, incluyen el chantaje a comercios, el esclavismo, el robo callejero y en inmuebles, los asesinatos por encargo y otros crímenes deleznable.

Es un error grave pensar que porque esta gente gestiona sectores sociales son de confianza. Normalmente



no lo son, aunque sí pueden ser aceptados por muchos miembros de sus comunidades.

Estas sociedades criminales pueden alcanzar grandes tamaños e incluso han llegado a constituir importantes dinastías hereditarias. No obstante es un entorno duro y competitivo que puede dar lugar a guerras cruentas. Un líder dinástico que legue el liderazgo de una sociedad criminal a un hijo débil le hará un flaco favor.

Es usual que solo haya una de estas organizaciones en cada asentamiento, pero tampoco es imposible que encuentres varias. Cuando se da el caso, una suele llevar las riendas y el resto se discuten las migajas. Las peleas entre bandas pueden desatar la violencia en las calles y ser muy perjudiciales para el comercio local y la ordenación social.

Estas sociedades tienden a establecer lazos regionales para alcanzar mayor éxito en el tráfico de drogas o de esclavas sexuales, y especialmente para conseguir nuevos destinos para miembros de valía que están siendo buscados por la ley.

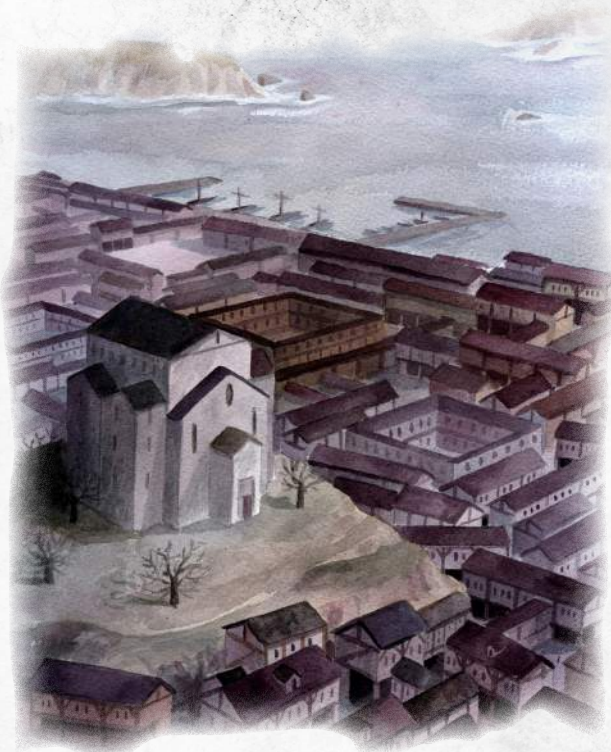
La iglesia

La religión dormenia descansa sobre los fuertes pilares de una comunidad bien afianzada basada en el mensaje de la doctrina de Soid. Toda la gente que encuentres en Dormenia será fiel de Soid. Si estás en Dormenia tú serás un fiel de Soid, y desde luego te conviene hacerlo saber siempre que haya una duda al respecto; cuando sepas como funciona la Corrección lo comprenderás. El símbolo de Soid se hace juntando los dedos índice y pulgar con las palmas totalmente extendidas, frente al cuerpo hacia fuera, y extendiendo los brazos hacia los lados, como si fueran los rayos del sol. Agradecerás saberlo.

Si entras en un templo, y de vez en cuando deberías hacerlo para alejar dudas, encontrarás que la doctrina se basa en una serie de libros cuyo conjunto llaman "La palabra de Soid", una serie de pretendidos textos históricos según los cuales Soid decidió reencarnarse en un ser humano y fue traicionado y ejecutado por sus coetáneos. Este texto varía mucho a conveniencia de la Corrección, pero eso la gente no lo sabe.

Si tienes otra fe, procura llevarla muy en secreto. Si tienes un símbolo religioso, mejor déjalo en otra nación.

No te alegrará saber que los sacerdotes de Soid tienen una condición semidivina con la que fastidian a cualquiera que caiga bajo su control, que



cualquier forma de investigación es considerada la negación de Soid, y que el matrimonio y la procreación son consideradas la única forma de redención de los no sacerdotes. Si llegas a cierta edad y no tienes hijos, te visitará el sacerdote, y más vale que no sospeche algo raro, porque si es el caso llamará a la Corrección.

Uno de los factores positivos de la iglesia Dormenia es que se considera que Soid debe proveer alimentación, por lo que en un caso de urgencia puedes conseguir pan y agua limpia en un templo, pero eso sí, tendrás que verte con muchos mendigos y recibir la plegaria de Soid.

Existen un buen número de órdenes que adoran a Soid y que son reconocidas por el credo y tienen cabida en la sociedad Dormenia. Te conviene conocerlas por lo menos de nombre, porque te topará con ellas.

- ◆ Orden de la sabiduría: se trata de los sacerdotes tradicionales ya mencionados.

- ◆ Orden del conocimiento: se dedican a copiar documentos y libros por orden de la Corrección. Sus miembros suelen hacer voto de silencio.

- ◆ Orden de los hermanos iluminados: brazo militar voluntario de la religión.

- ◆ Hermandad de los guardianes de los muertos: ejer-

cen las tareas relativas a los cementerios, incluyendo los entierros y sobre todo evitan los robos en estos lugares.

♦Orden de la Corrección: Sobre ellos sí que debes saber mucho más que su nombre y función.

Quizá te preguntes cómo se financia la iglesia. En un resumen simple, impuestos estatales, tasas de bodas, donaciones en entierros y expropiaciones de condenados por la Corrección.

También te conviene saber que todos los templos soiditas ofrecen auxilio y refugio. No son malos lugares para guarecerse o dormir en viajes, pero si viajas de forma sospechosa o portas armas llamativas, es mejor que busques una más discreta posada de pago.

La corrección

Si no te has encontrado hasta ahora con un corrector no te sientas de enhorabuena. Quizá los oscuros gobernantes de la religión dormenia sí se hayan interesado por ti, pero no te hayas enterado. Hay quien se suicida antes de ser capturado por ellos, y tú deberías tomar una determinación de lo que vas a hacer si te encuentras en esa situación, porque puede que te encuentres en ella incluso aunque seas inocente. La Corrección es un peligro para ti y todas las personas que pasen por Dormenia.

Debes saber que estos sacerdotes no son adoradores del dios solar Soid, sino del mucho más oscuro

Haradon, patrón de mentirosos y oráculos, y ahora de torturadores y asesinos. A este dios le place el sufrimiento. Tu sufrimiento. Aunque seas inocente.

Debido a las cuestionables actividades de la Corrección, sus miembros son expertos en manejarse en secreto a todos los niveles. Se trata de una organización eficiente y simple en la que la figura fundamental es el corrector, un temido sacerdote al que podrás reconocer por su túnica de colores oscuros. Se trata de expertos en buena cantidad de materias a los que nunca hay que subestimar.

Uno de esos correctores ostenta el cargo de sumo corrector, un ser de poder casi ilimitado en Dormenia, pero de gran peligrosidad si tenemos en cuenta que dirige un colectivo de asesinos, mentirosos y conspiradores.

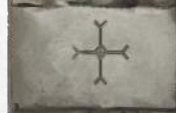
La Corrección tiene ojos en todas partes, y no porque sean muchos, que no lo son, sino porque tienen los dedos metidos en todas partes de la nación. Una parte tan importante de la orden como los propios correctores son los llamados "agentes de la Corrección". Estos son personas infiltradas en todas las partes de la sociedad que trabajan directamente para ellos.

No hay una norma clara sobre la forma de operar, pues depende de cada corrector, pero puedes imaginar que dado el talante retorcido de sus maestros, los procesos de selección pueden ser muy variados.

Estos agentes de la Corrección cumplen dos funciones. Por una parte son los ojos y oídos de los correctores, y por otra ejercen como brazo armado cuando los correctores los requieren. En estos casos los reconocerás con facilidad por sus capuchas oscuras, sus armaduras de cuero y sus mazas metálicas.

Y quizá esta sea la lección más importante en Dormenia: cualquiera puede ser un agente de la Corrección, así que ten mucho cuidado con lo que cuentas a quién, porque puede que sea un agente, o se lo cuente a alguien que sea un agente, y finalmente llegue a oídos de un corrector. Y no quieres eso, así que haz muchas veces el símbolo de Soid aunque no creas, habla de tu hijos aunque no los tengas, y si pasas por el templo deja unas monedas.

La Corrección ejerce, como conjunto, dos actividades principales. La primera, el mantenimiento de la estructura eclesiástica, y la segunda y mucho más importante para ti, la ejecución de los perpetradores de faltas contra Soid, especialmente el culto de otras deidades. En este sentido no están



restringidos por la ley real ni el vasallaje ni nada que se le parezca.

La Corrección utiliza esta justificación para la obtención de sus propios intereses, sean los que sean. El más evidente y quizá sincero sea la persecución de religiones opuestas no a Soid, sino a Haradon, pero no creas que podrás anticipar los movimientos de un corrector pensando de forma tan simple.

Otros muchos intereses no reconocidos de la Corrección incluyen el ejercicio del credo propio, las labores de inteligencia internacional, la acumulación de conocimiento y la investigación.

Por desgracia no siempre se puede evitar a los correctores. Se trata de personas con mucha presencia que además pueden tener información muy importante y estar dispuestos a compartirla. Si tienes que tratar con un corrector ten claro que no debes juzgarlo como a un ser simple, sino tenerlo en cuenta como individuo y entender sus motivaciones personales. Más te vale ser bueno en captar rápido a la gente, o si no deja a algún amigo que se encargue de estos asuntos.

El ejército

Dormenia cuenta con la fuerza militar más grande del mundo, y sin duda la más exitosa en el último siglo. Uno de los pilares con los que Dormenia ha conseguido la hegemonía ha sido el uso de esta fuerza para apropiarse de los terrenos fértiles. Está compuesto por miembros del pueblo y dirigido por la nobleza.

El ejército sigue una estructura jerárquica simple, comprensible por todos sus integrantes. Los rangos de "soldado" y "sargento" son ejercidos por la base combatiente, mientras que los oficiales (teniente, capitán, coronel y Rey) están exentos de combatir.

Estos rangos en realidad no tienen una distribución basada en méritos o capacidades, sino en sobornos o intereses políticos. Pero no cometas el error de pensar que los oficiales militares son meros nobles con aspiraciones, pues si bien algunos sí responden a ese arquetipo, otros cambian sus objetivos al comprender el grado de autonomía que disfruta un oficial en activo, especialmente en periodos de paz. Si llegas a tratar con ellos deberías tener en cuenta esta diferencia que se suele percibir rápidamente en la marcialidad del sujeto.

El ejército de Dormenia cuenta con unidades permanentes que permanecen convocadas en tiempos de paz para cumplir con diversas funciones de

seguridad, y unidades temporales que se convocan en los tiempos de guerra. Para estas últimas se recurre a reclutamientos forzosos que harías bien en evitar. El equipo de estas unidades suele ser tan pobre como el entrenamiento, y hasta es difícil cobrar el sueldo.

Por contra, pertenecer a una unidad permanente es una oportunidad no tan peligrosa de contar con un sueldo aceptable.

Las unidades temporales dormenias son las siguientes:

♦ **Ejército regular:** infantería ligera de bajo coste reclutada en tiempo de necesidad. Su entrenamiento y su equipo es reducido en el mejor de los casos.

♦ **Legión del sur:** infantería protegida por armaduras de mallas y equipada con espadas de guerra con un aceptable nivel de entrenamiento. La legión del sur se suele entrenar durante un periodo prolongado antes de llevarla al conflicto bélico en cuestión, que se suele concluir en pocas semanas. Es la fuerza principal de Dormenia y cuenta con elevado prestigio.

♦ **Hermanos iluminados:** infantería informal de carácter religioso. Su regulación no es exactamente militar y ha estado sujeta a mucha controversia a lo largo de los siglos. Solo obra en asuntos en los que la religión está en juego.

Las unidades permanentes son las siguientes:

♦ **Caballería ligera regular:** ejerce las funciones de seguridad rural en tiempos de paz, incluyendo combate contra bandidos y vigilancia fronteriza. Están equipados con lanzas y armaduras de cuero.

♦ **Caballería pesada regular:** unidad tradicional dormenia propia de la región sureña de Medea. Tiene el dudoso prestigio de ser la unidad más cara del mundo conocido. Su utilidad está puesta en tela de juicio y su número va en descenso. Portan carísimas protecciones y armas de metal.

♦ **Guardia real:** unidad de élite cuya función es la protección de la familia real. Aunque en tiempos de paz se convierte prácticamente en una unidad de protocolo, no ceden en su entrenamiento. Cuentan con una equipación, disciplina y moral famosas en el mundo entero.

A no ser que tengas la desgracia de participar en un conflicto bélico, lo normal será que solamente llegues a tratar con dos tipos de soldados dormenios. Por una parte los miembros de la ca-

ballería regular suelen ser endurecidos hombres de campo hechos a todo con una formación continuada lejos de sus hogares. Hasta los oficiales adquieren un punto de vista muy pragmático, pero eso no significa que no sean en absoluto peligrosos. Por lo general los miembros de la caballería ligera tienen algo subido el sentimiento de autoridad. No es buena cosa que piensen que eres un bandido.

El otro gran colectivo militar lo supone la legión del sur. Si bien esta unidad no ha sido convocada en unos cuantos años, sus integrantes mantienen cierto sentimiento de hermandad fomentado desde su entrenamiento. Por desgracia algunos de ellos no tienen un buen retorno a la vida de civiles y ejercen como mercenarios.

Esta gente es un peligro importante porque normalmente habrán considerado la armadura de mallas y la espada ancha como una parte de su pago. Esto les da una considerable ventaja en cualquier combate en el que se impliquen, y si bien son muy llamativos, la caballería ligera regular parece tenerles cierta consideración por la experiencia común en la no muy lejana guerra de Tagcedo.

COSTUMBRES Y DATOS DE INTERÉS

Existen unos cuantos detalles concretos que pueden ser útiles si decides pasar tiempo en Dormenia. Son hechos comunes para sus pobladores, pero que quizá sean excepcionales para un recién llegado.

Moneda

Hay tres unidades monetarias en Dormenia. La labranza o labrega de cobre, el escudo de plata y la corona de oro. Una corona equivale a cien escudos y un escudo equivale a cien labranzas. Por lo tanto una corona equivale a diez mil labranzas.

La mayor parte de estas monedas tienen su valor basado en el peso del metal que contienen, especialmente la corona, que supone la base de la economía a gran escala. No obstante existen algunas monedas que no se basan en este principio, como la de cinco escudos y la de veinte labregas que te conviene evitar porque son candidatas a la falsificación. De ahí viene la frase popular “le han pagado con una de cinco escudos” que hace referencia a que le han estafado a uno.

Una de las bases de la economía es que un soldado en activo cobra una corona de oro anual, lo que equivale a casi dos escudos semanales. En verdad este pago es bastante alto y se espera que un militar viva de ello bastante tiempo: recordemos que

a la mayoría solo se les paga mientras están en un periodo de guerra. Un artesano cobrará menos de la mitad de esa cantidad, y un campesino menos de la sexta parte, lo que le dará para mantener a su familia muy ajustado e imposibilitará su capacidad de ahorro. En la casa de un campesino encontraremos muy pocos útiles de metal, y los que sí lo sean serán propiedad del noble.

Documentación y registros

Si bien la nobleza está sujeta a la obligación de registrar su linaje, incluyendo nacimiento, cambios de nombre, defunción, actividad y armamento, el pueblo llano está exento de participar en ningún registro. La mayor parte de dormenios no se relacionan nunca con la administración, quizá solo el día que son capturados cometiendo un crimen.

No obstante hay algunos registros adicionales obligatorios.

- ♦ Cada campesino debe registrar el rendimiento de sus campos y el número de animales en su posesión. Este registro se presenta al recaudador, quien lleva a su vez su propia contabilidad. En la práctica pocos campesinos saben hacerlos, y son los recaudadores quienes los hacen a posteriori.

- ♦ Los gremios suelen imponer a sus miembros un registro de todas las actuaciones que realizan y para quién los realizan. Posteriormente los recaudadores utilizan estos registros para establecer los cobros de impuestos.

- ♦ La Corrección tiene importantes registros, pero casi nadie los conoce.

Aunque la mayor parte de los dormenios se siente vigilada por la existencia de estos registros, como recurso en una investigación tienden a ser pobres y poco fiables. Normalmente hay formas mucho más simples de llegar a la verdad

Armamento y armaduras civiles

Es extremadamente infrecuente encontrar armaduras entre la población que no sean variantes de los petos de cuero. Algunos miembros del ejército conservan cotas de mallas, pero son raras y llamativas.

El armamento más frecuente es la porra de madera. Es utilizada por miembros de las bandas criminales, guardias e incluso civiles que quieren defenderse.

La espada como tal es un objeto infrecuente que denota personalidad y unidad. Normalmente están únicamente a disposición de la nobleza y por lo tanto evidencian calidad personal. La decoración



de las vainas y guardias es una realidad artística en esta capa social.

Estas espadas se utilizan de punta, pues son ligeras y no tienen filo. En general no son de una gran calidad y tienden a partirse si se utilizan con mucha fuerza, pero habitualmente para entonces ya han cumplido su función pues son de extrema utilidad contra las porras y armaduras de cuero.

La manufactura de estos objetos metálicos es un secreto gremial vigilado por la Corrección. Los herreros no pueden aplicar las mejores técnicas harrasianas, y por ello la calidad no ha progresado en cientos de años. Las que por azar o buenas artes obtienen mejores resultados siempre acaban empleados por la nobleza.

Entre los nobles se considera que los varones mayores de edad deben portar una espada y defenderse personalmente en combate en caso de duelo de honor. Algunos eligen no portar arma para no ser víctimas de esta peligrosa práctica, pero en este caso no podrán optar a ocupar un cargo de importancia.

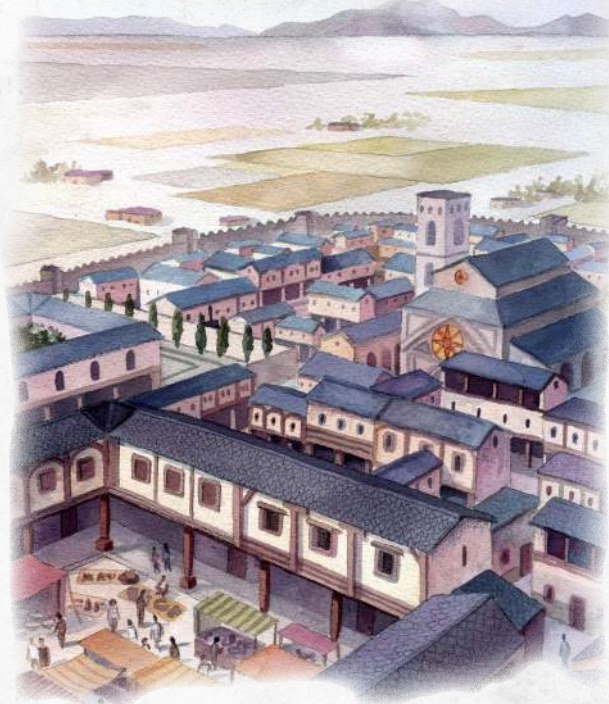
No es ilegal portar espada entre las clases bajas, pero ciertamente es llamativo. Estas espadas son largas y se ven incluso tras una capa. La elección de llevar una espada cambia las mismas circunstancias sociales de las relaciones personales.

Arquitectura

Está fuertemente influida por las necesidades prácticas y las fuertes imposiciones religiosas y culturales. Se distinguen los siguientes tipos.

Granjas y viviendas separadas: Normalmente se trata de construcciones muy simples y básicas. Las paredes pueden ser de madera o de piedra, y los tejados suelen consistir en paja sobre una estructura de madera, aunque en algunos casos tienen un tejado de pizarra. Pueden tener una o dos plantas, o tener cierto tamaño en el caso de construcciones especialistas como silos o graneros. Las ventanas suelen ser estrechas y disponer de una tapa vertical de madera. Las puertas nunca cuentan con cerradura.

Construcciones en ciudades: En general construir una vivienda de cierto tamaño y calidad solo está al alcance de las economías más potentes de la nobleza, y los pocos gremios o comerciantes suficientemente adinerados como para hacerlo por su cuenta prefieren no llamar la atención de sus superiores haciéndolo. La nobleza construye casas para sus vasallos y sus descendientes a un



ritmo muy lento, y solo con la seguridad de que va a ser para negocios que están muy establecidos y que van a mejorar la productividad de su zona. Las viviendas dormenias están sujetas a cánones de construcción estrictos con una calidad no despreciable, incluyendo varios pisos (incluso hasta tres alturas en ocasiones) con construcción de piedra y tejados de pizarra. Las ventanas suelen ser pequeñas, para evitar los robos, con tapas verticales de madera. Las puertas pueden ser de madera ancha, e incluso contar con cerradura en casos concretos.

Existen construcciones adicionales cerca de las zonas de trabajo de más que razonable tamaño que cuentan con un gran número de habitaciones que se alquilan por semanas. Este tipo de edificios se construyen para evitar insalubres barrios de chabolas, si bien son su propia fuente de problemas, produciéndose en muchos casos consumo de drogas, juego y atracos.

La mayor parte de viviendas con más de una planta de las ciudades tienen un soportal que se puede recorrer incluso bajo la lluvia, formando una calle de relativamente sencillo tránsito. La nobleza suele planificar las ciudades de forma que las calles tengan una estructura seca en este sentido.

Haciendas nobles: Estas enormes construcciones se distinguen por la condición de ser los domicilios de la nobleza. Suelen tener un gran tamaño, tanto en extensión como a lo alto, contar con un

patio interior e incluso jardín exterior. Sus tejados, a diferencia de las viviendas del pueblo suelen ser llanos. La piedra empleada para la construcción siempre es de mejor calidad, y en general más bella. Las ventanas suelen tener tapas de madera de giro horizontal en lugar de vertical. Las enormes puertas cuentan siempre con sofisticadas cerraduras.

Es mencionable que la nobleza se esfuerza ostensiblemente en conseguir bellos jardines interiores en los que esparcirse y sorprender a las visitas. Desde setos perfectamente recortados, árboles, flores, formaciones rocosas, pequeños lagos, o cualquier cosa que pueda añadir belleza. El diseño de jardines es un entretenimiento noble importante, y da trabajo a unos cuantos empleados del pueblo llano.

Templos: las construcciones religiosas dedicadas a Soid tienen un tamaño proporcional a la congregación para la que han sido creados. Se trata de construcciones realizadas con mucha ayuda oficial, y por lo tanto de un tamaño destacable. Los ingenieros encargados de su creación son siempre correctores (habitualmente siempre el mismo cada generación) que están en posesión de las técnicas secretas que no están a la disposición del resto de miembros de la sociedad.

El interior de los templos suele ser de un tamaño muy elevado, de una sola planta, invitando a la reflexión y a la sensación de “miniaturización” del individuo. La piedra suele incluir estatuas grabadas, como se señala en el siguiente apartado.

Es usual que exista una o varias vidrieras que reproduzcan el sol, o una escena de “la palabra de Soid”. Estas vidrieras son únicas en Dormenia, pues la Corrección prohíbe la fabricación de vidrio con otras motivaciones. Estas obras resultan sorprendentes para la población dormenia y suponen otro elemento de magnificencia religiosa.

Decoración de estructuras

Dos tendencias claves, y una moderna marcan el estilo de decoración dormenio: la escultura, los tapices y la pintura.

Escultura: con cierta generalidad la escultura dormenia no se basa en la creación de una forma particularmente grácil o bella, sino en el aprovechamiento de las estructuras existentes en una construcción. Lo que se construye a partir de ellas tienen todo el tamaño posible, buscándose impresionar mucho más por el tamaño que por las formas o la similitud con la realidad. Por ejemplo, una gran columna de una iglesia se puede aprovechar

para representar el cuerpo de Soid o de uno de los santos. En este caso la cabeza podría estar completamente desproporcionada, dado que la vista casi nunca abarca para alcanzar todo el conjunto.

Las estatuas en exteriores sí tienen algo más de cuidado en las proporciones, si bien siguen siendo toscas, con posiciones muy rígidas.

Tapices: Se trata de la forma de arte quizá más repetida, celebrada y popular entre la nobleza. En ellos se representa diversos momentos de la vida de Soid y de sus Santos, dado que en general la Corrección prohíbe tratar otros temas. Solo excepcionalmente se permiten obras que ensalcen la figura de la casta de los Neldar y de los grandes nobles. También es aceptable el diseño de escudos nobles, e incluso ciertos gremios pueden llegar a confeccionar los suyos previo permiso de la iglesia.

La confección de tapices suele ser llevada a cabo por sacerdotes y auxiliares, así como por mujeres nobles, considerándose en este caso una actividad impropia de hombres.

Pintura: Se trata de una forma de arte menor, considerada normalmente solo como una forma inferior de representar los asuntos no religiosos, como el indicativo o símbolo de un negocio. No obstante se trata de una forma de arte que en Harrassia es popular en la decoración de fachadas y que ha trascendido a Dormenia, apareciendo artistas que dibujan sobre lienzos con pigmentos importados. Se trata de una forma de arte practicada solamente por la nobleza, y en algunos casos incluso de forma secreta por hombres.

Ropa y decoración personal

Las ropas dormenias están muy ligadas a las condiciones sociales y personales, por lo que es muy fácil distinguir a los diferentes estamentos sociales. Existen una serie de principios comunes.

- ♦ En contra de otras culturas, las prendas suelen tener mangas y perneras largas.
- ♦ Suelen cerrarse mediante cuerdas que recorren orificios colocados intencionadamente. El cordel puede ser indicativo de la riqueza.
- ♦ Es común usar prendas para la lluvia, de cuero tratado o paja.
- ♦ Relativa frecuencia de tintes.

Las siguientes cualidades te ayudarán a identificar los estamentos en función a su vestimenta.



♦ **Pueblo llano:** ropas de materiales económicos poco duraderos con remiendos frecuentes. Cuerdas bastas en los cierres. Tonos terrosos. Sandalias y zuecos de madera. Se considera elegante portar una cobertura sobre la camisa.

♦ **Sacerdotes:** túnica larga de una sola pieza de color pardo anudada al cinturón. Suele contar con capucha. Los correctores suelen tintarla.

♦ **Militares:** es frecuente reconocer sus armaduras, o la protección de debajo de estas. Las armaduras de cuero son frecuentes entre las unidades inferiores.

♦ **Criminales:** aunque se parecen a las del pueblo llano, se estila sujetar mangas y telas colgantes con cuerdas. No son raras las armaduras de cuero.

♦ **Nobleza:** utiliza todos los materiales y colores posibles.

Los elementos decorativos suelen ser indicativos de nobleza, o cuanto menos de riqueza o fortuna personal. La manufactura suele ser tosca incluso en la nobleza.

♦ **Collares:** grandes y ostentosos, con cadena de metal.

♦ **Anillos:** suelen incluir sello o marca personal de la familia u oficio, útiles para firmar documentos.

♦ **Pulseras y diademas:** pueden ser portadas por mujeres. En este caso la moda harrassiana ha fomentado elementos más ligeros y vaporosos.

♦ **Hebillas de cinturón:** son indicativos de nivel social. Antiguamente un elemento exclusivo de la nobleza, ha pasado a ser asequible para comerciantes asentados, recaudadores o mercenarios con éxito.

Ritos comunes

El soidismo tiene una serie de ritos y prácticas muy instauradas en la sociedad dormenia a través de sus sacerdotes. Las tres más frecuentes hacen referencia a hechos trascendentes en la vida de cada persona.

Ceremonia del nombre: ocurre seis días después del alumbramiento de la persona, momento en el cual recibe cierta gracia de Soid. El sacerdote es el encargado de ponerle un nombre al recién nacido, nombre con el que habrá de presentarse ante la iglesia y ante Soid. Esto no significa que la persona utilice necesariamente este nombre en su vida normal, y es posible, de hecho, que la persona cambie de nombre ante las personas varias veces a lo largo de su vida. No obstante el nombre dado

por el sacerdote se considera el único ante el dios. Este rito es público. En él el padre del recién nacido debe avanzar con él entre dos antorchas o fuentes de fuego después de que el sacerdote haya hecho las lecturas de textos sagrados que considere oportunas. Después este interpreta las señales de las llamas y de otras fuentes y finalmente dice el nombre.

Boda: permite a dos personas recibir la bendición de Soid para estar unidos durante el resto de sus vidas, tener hijos y educarlos en el credo. El rito suele considerarse bastante positivo, pero está sujeto a una estructura formal variable en cada región. Lo imperativo religiosamente incluye decir sus nombres religiosos y pronunciar unos votos. Estos votos son totalmente asimétricos e incluyen más deberes de la mujer que del hombre. Por ejemplo de la mujer se espera luto permanente si el hombre muere, mientras que el hombre puede volver a tomar mujer si esta fallece.

Lo más llamativo de este rito es que el sacerdote tiene que dar su aprobación al casamiento, pudiendo aludir cualquier motivo para denegarlo. Esto es un poder importante que da lugar a muchas situaciones de injusticia. Los sacerdotes suelen ponerse de lado de las estructuras que dan estabilidad y formalidad, incluyendo, por orden, la nobleza y los ascendientes.

También es muy notable el hecho de que los sacerdotes fijan una tasa que debe ser aportada por la pareja. La cuantía de este pago se establece pareja por pareja, e incluye valoraciones sobre las familias de los sujetos y sus expectativas. Puede ser muy abusiva en circunstancias concretas.

Entierro: según el soidismo los restos humanos deben ser enterrados y vigilados durante su descomposición. Si el cuerpo es profanado posteriormente se pueden dar graves consecuencias para el alma del sujeto.

En este rito el sacerdote suele leer las partes de los textos sagrados que considera adecuadas, tras lo que se procede a la inhumación del muerto. Excepcionalmente y si la familia tiene recursos también se le puede introducir en una cripta familiar.

Si bien esta ceremonia no tiene ninguna tasa asociada, suele ser buena idea donar una cantidad aceptable a la hermandad de los guardianes de los muertos de la región, la cual se suele sustentar de estas donaciones. Las donaciones las puede realizar cualquiera que tuviera afecto por el fallecido, recibéndose normalmente de diferentes personas.



Rezos comunes: Estos se suelen realizar de forma personal al menos una vez al día, y una vez de forma semanal con cierta pompa y tamaño adicional. En ellos el sacerdote lee textos de las escrituras sagradas y realiza consejos morales a la congregación, acompañados finalmente de rezos.

Finalmente al concluir el rezo se suele dar pan a algunos asistentes. Es de buen gusto probar al menos un pequeño trozo, si bien esta forma de conseguir alimentación es la única a la que pueden acceder muchas personas pobres.

Consejo y perdón: los sacerdotes reciben a título personal a todo tipo de personas que oficialmente deben contarles las faltas que han cometido contra Soid, y este les dice a su vez la forma de redimirse.

Normalmente el perdón se concede en tanto que haya arrepentimiento por parte del sujeto, y una compensación adicional a Soid por el mal acometido, usualmente en relación con favores a la iglesia, y con frecuencia en términos económicos.

CLANES GUNEARES

Tierra de riscos, frío y acero. Tierra de gente valiente que se sobrepone a las dificultades de una naturaleza hostil, pero que no es particularmente

tolerante con las personas que no son capaces de defenderse por sí mismas o que traen costumbres extranjeras. Si quieres prosperar en los clanes gunear es que hacer valer con las armas, algo que no solamente te servirá para obtener el respeto de la gente de estas comunidades, sino que te va a hacer falta para enfrentarte a los retos de la diosa Nadruneb encarnados en este caso en seres animales similares a los de Dormenia, pero de físico mucho más contundente y conducta mucho más agresiva.

En los clanes gunear es no suele haber segundas oportunidades.

♦ Si bien la tecnología gunear es en general atrasada, no es así en relación con el acero. Los gunear es hacen del metal su moneda, parte de su religión, su forma de vida e incluso su misma comprensión del mundo. Cuentan con un clan especialmente experto en las cuestiones de forja que no tiene rival en todo el mundo.

♦ Están asentados en un terreno escarpado y frío, en ubicaciones fácilmente defendibles. Los clanes gunear es se han deshecho en guerras internas durante siglos, y los emplazamientos son un testigo silencioso de esas guerras. La mayor parte del año se pasa bajo la nieve, y durante muchos meses es imposible viajar. Las crisis deben superarse de formas rápidas y definitivas, y el carácter de la gente está marcado por ello.



◆ El gobierno lo ejerce la clase guerrera, y aunque es hereditario, no se tolera la debilidad. Los duelos de combate no son raros por este u otros motivos, por lo que se fomenta la capacidad individual por encima del trabajo colectivo. Esta clase guerrera ejerce tareas de defensa de suma importancia, pues los animales salvajes y sobrenaturales amenazan la supervivencia de los asentamientos continuamente.

◆ Su religión contempla la existencia de cinco dioses patronos, si bien no hay una estructura formal de culto, y la tradición es predominantemente oral. Raramente hay sacerdotes dedicados plenamente al culto, y el ejercicio del mismo es informal y voluntario.

◆ No hay una particular intolerancia a la esclavitud, y de hecho durante muchos años los clanes gunearos han obtenido mano de obra gratuita mediante incursiones navales a pueblos costeros dormenios.

◆ Uno de los clanes gunearos se unió a Dormenia después de una prolongada guerra civil que dejó al país exhausto. No mucho más tarde recibieron una invasión concienzuda tras la que otro gran clan fue derrotado. En la actualidad la nación informal atraviesa una crisis importante tras otra.

◆ Hay identidades culturales muy separadas. Existen seis grandes clanes diferenciados, y docenas de clanes menores con particularidades muy marcadas. El comercio entre ellos es reducido, y la exportación a otros países casi nula. No hay un gobierno central de los clanes.

OROGRAFÍA Y CLIMA

Las montañas gunearas comparten una orografía abrupta a una altitud más que notable. Al poco de abandonar Dormenia, picos no escalados por el hombre se alzarán ante tu vista como un reto de los dioses. Solo una parte de las montañas está poblada, y nadie sabe lo que hay en el resto del territorio. Cometer un error a la hora de cruzar por un paso de cualquiera de las seis agrupaciones montañosas puede ser definitivo, por lo que las habilidades de supervivencia y orientación son una necesidad constante.

Lo primero que debes tener en cuenta en este territorio es el frío. Ni en el verano se puede decir que haga un calor particularmente razonable, mientras que la primavera y el otoño son estaciones ya nevadas. El invierno es una trampa letal, una calamidad ante la que los gunearos se preparan haciendo acopio de leña, alimento y cerveza.

Ni siquiera la zona nórdica, ubicada al nivel del mar es particularmente cálida. Las ventiscas en



esos puertos son enemigos temibles, y sus navegantes más expertos pueden verse obligados a pasar meses en tierra.

De todos los grandes clanes, solo el Asgeifr, recientemente anexionado por Dormenia, tiene un clima relativamente apacible. Los clanes Sigvar, Fosrodr e Ígvinror están asentados en las montañas más cercanas. El clan Eorleik está bastante aislado, al norte del continente, y establece comunicación solo con sus barcos. El clan Ollvaror desapareció siglos atrás en las montañas y se desconoce su ubicación actual.

ESTRUCTURA SOCIAL

La mentalidad del acero

Los gunearos hacen del acero su forma de vida. Si quieres perseverar en su terreno tienes que conseguir que el acero penetre en tu mente como una segunda naturaleza, como un punto intermedio entre la vida y la muerte, como un componente de la misma sangre. Tienes que asumirlo como un enlace con los dioses, y también como el mismo medidor de la economía y la riqueza.

El acto de la misma manipulación del acero para crear un objeto manufacturado ya se considera un acto trascendente en el que el herrero vierte parte de su personalidad y energía en el objeto creado, y por ello se considera impropio, malvado o blasfemo crear objetos idénticos. Todos ellos tendrán

una diferencia con el resto, por pequeña que sea, que debe haber surgido de un momento de inspiración.

Los gunearos consideran que, de hecho, esta es la forma en la que se debe registrar su historia: en el acero. El resto de registros se consideran vulnerables y endeblés, y por ello, para comprender la historia y hechos que a una persona han acontecido debes observar los objetos que pondrá a tu alcance visual, bien sean los que porte en su cuerpo o los que presente en su domicilio.

Todos los gunearos quieren morir con acero en sus manos. Es como entienden que tienen que presentarse ante sus dioses guerreros, para que los consideren poderosos y dignos de pasar la vida eterna con ellos.

La misma moneda de los gunearos es acero, sin más. Una moneda vale el acero que contiene, y tanto da como esté tallada.

El acero trae el gobierno, pues es mediante este que la violencia necesaria para imponerlo alcanza su mayor expresión. Los hechos obtenidos con violencia gozan de aceptación oficial entre los gunearos.

El acero está presente en muchos aspectos de la vida y la reflexión de los gunearos. Si quieres entenderlos tienes que aceptarlo tú también como una parte de ti mismo.

Quizá si tienes un cierto carácter guerrero entiendas que hay mucho honor en todo esto, pero ten cuidado con la gente gunear. El acero es amante del conflicto. Ni siendo los indiscutibles maestros del acero los gunearos han conseguido gobernarse a sí mismos y ser una nación respetada por los demás.

La clase guerrera

Guerra, dignidad, fuerza, acero, respeto y riqueza son conceptos que son casi sinónimos en la mentalidad de los gunearos, pero a la vez son algo diferentes a lo que la mayor parte de extranjeros espera.

Todo el mundo en las montañas es un poco guerrero porque todos tienen que poder defenderse ante un ataque del invierno, de los animales o de los mismos dioses. Una persona incapaz de defenderse pierde su dignidad, y por lo tanto es una persona pobre aunque tuviera muchas posesiones. Observarás que la riqueza personal no goza de credibilidad entre la gente gunear si no va acompañada de una credibilidad personal normalmente relacionada con la fuerza.

De forma contraria, un guerrero que se distinga por su arrojo y cualidades personales consigue el

respeto de su comunidad y de los dioses, y puede exigir riqueza porque su fuerza se lo permite.

Es en el cumplimiento de este principio que se entiende que solamente los guerreros tienen derecho a gobernarse a sí mismos, y solamente los excelentes guerreros tienen la capacidad de gobernar a los demás.

Esto no significa en absoluto que los gunearos se estén siempre matando entre ellos, o que los gobernantes estén sometidos a la peligrosidad constante de un reto de un joven venido a más. No hay una regla escrita sobre el honor gunear, pero sí unos principios comunes que establecen que una persona no puede retar a otra en tanto que no haya alcanzado un nivel social similar. En este sentido la valía no llega de matar a otros gunearos arbitrariamente, sino de haberse distinguido en causas útiles para el clan.

En este sentido un líder de clan que quiera perseverar debiera estar atento a los guerreros que acumulan mayores riquezas, pues son estos los que pueden tener una opción de retarlo a un combate o duelo por el dominio del clan. En este caso un líder anciano sin capacidad combativa puede renunciar voluntariamente para no verse sometido a una derrota segura. No es particularmente deshonoroso no ser el mejor guerrero indefinidamente.

Esta forma de acceso al gobierno tampoco es especialmente rígida, y desde la invasión dormenia muchos fuegos gunearos se han calmado, y nadie tiene demasiadas ganas de gobernar unos clanes que apenas logran mantenerse en pie. En estos tiempos oscuros los clanes han aprendido algo de pragmatismo dormenio, y se toleran gobernantes de experiencia gestora.

Tradicionalmente las funciones de los gobernantes no incluyen demasiados aspectos de esta función gestora, sino que centran en la dirección del resto de guerreros en relación con las necesidades de defensa del clan. En teoría ningún miembro del clan puede desobedecer a su jefe, pero en la práctica muchos guerreros pueden tener diferencias con él, y ejercen al menos una incómoda resistencia pasiva.

Esta dirección bélica incluye las invasiones y defensas de otros territorios gunearos y los celebrados pero ya extintos actos de incursión naval sobre Dormenia. Nada despreciable es la persecución y defensa de los animales salvajes y sobrenaturales que atacan el ganado y las poblaciones aisladas.

Debido a esta función, la clase guerrera puede reclamar cualquier bien del pueblo, incluyendo



en esto todos los alimentos necesarios. La recaudación es autorizada, pues, por la clase guerrera.

Un guerrero que desobedezca al jefe en este sentido pierde su situación como defensor del clan, y tiene que buscar su manutención por su cuenta.

Distinguirás fácilmente a esta clase guerrera. Son personas con un porte físico muy considerable, y siempre tienen dispuestas sus armas personales, las cuales pueden variar de día a día en función a sus intenciones y estado de ánimo.

La muestra de estatus social viene determinado también por la armadura, y en su defecto por el cinturón. Esta pieza no solo es ornamental, sino que cumple una función protectora de la zona ventral y genital. Se considera que portar un cinturón de metal grande y bien decorado es una de las mayores muestras de grandeza personal.

También es frecuente que los guerreros porten restos de sus enemigos. Capas de oso o lobo sagrado, collares de hueso o cuernos de guerra son aceptables y muy reconocidos. Los cráneos humanos se consideran de cierto mal gusto, pero algunos guerreros jóvenes eligen llevarlos en ocasiones.

No es gente a la que quieras enfadar.

Los herreros

Si bien la clase guerrera gunear representa una gran parte de ese espíritu del acero tan compleja de transmitir, los herreros sin duda forman una parte espiritual (no solo mecánica) del proceso según el cual el acero pasa a formar objetos útiles y con personalidad.

Para los gunear, el acto de crear un objeto de metal es trascendente en sí mismo, desde la más humilde de las monedas hasta la más impresionante de las armaduras completas. Se espera que el herrero deje parte de su espíritu en este acto, y que esto se traslade al objeto, de forma que su usuario esté llevando a cabo acciones trascendentes y no simplemente actos en los que no vierte su personalidad. A un gunear le daría asco poseer una espada que fuera idéntica a la de otro guerrero, porque entonces estaría siendo de alguna forma una copia de este segundo. En ese sentido obviamente desprecian a los cuerpos militares organizados de otras naciones, como los dormenios, quienes visten armaduras y armas idénticas.

El mero hecho de sugerir que las armaduras deben ser fabricadas de esta forma haría que un herrero gu-

near tuviera un disgusto importante e incluso pensara en abandonar su profesión y buscar venganza.

El acto de creación de un arma (aunque se aplica a cualquier objeto) pasa por un proceso lento y laborioso. En primer lugar el comprador debe obtener el acero que desea emplear, normalmente mediante la acumulación de monedas, aunque puede ser por otro medio. Una gran cantidad adicional irá destinada al herrero como pago.

En esta fase que podrías llamar “presupuesto” el herrero observará al guerrero en un proceso de aprobación personal. Intentará comprender al sujeto para fabricar un arma adecuada, pero también lo estará sometiendo a una inspección personal. Se da el caso de herreros que no están dispuestos a trabajar para según qué individuos porque opinen que no van a usar el producto de sus trabajos de una forma que al herrero le parezca apropiada. Tampoco lo aceptará si el sujeto ha obtenido el acero de una forma ilegítima, o simplemente si es un extranjero que no ha demostrado su valía.

El herrero buscará entonces la situación más adecuada religiosamente para realizar el arma. Es posible que consulte con sacerdotes, o que él mismo busque la iluminación si tiene experiencia en esos asuntos. Es muy común que en varios puntos del proceso el herrero encargue al dueño del arma que realice algunas tareas o gestas si entiende que hay una mala relación entre el estado del arma y su futuro con su dueño.

También será común que el herrero reclame la presencia del destinatario durante algunas partes del proceso para que dé su opinión sobre la situación. En este sentido se considera de buen gusto que la familia del herrero acoja a su cliente si este tiene que desplazarse.

Finalmente el herrero considerará necesaria la bendición de al menos un sacerdote acorde a los principios del arma y del guerrero, aunque como ya se ha dicho, estos herreros pueden ser ellos mismos versados en los conocimientos religiosos dada su relación espiritual con el proceso.

No es infrecuente que haya otros implicados en el proceso. Quizá el herrero presente el arma a otros miembros de su profesión o tenga conversaciones con el jefe del clan para informarse.

Durante las últimas fases, el herrero incluirá grabados en el objeto para dejar testimonio de lo que este ha significado para él. Si ha sido un proceso

particularmente interesante quizá realice obras accesorias como collares o piezas de protección con las partes de la historia que considere oportunas. Estos regalos se consideran de muy buen gusto y gran valor.

La entrega del arma tiene también cierto ritual. Se produce una pequeña ceremonia pública a la que pueden ir personas muy variadas. Si se trata de una buena arma que el herrero considera particularmente importante, hará ciertos esfuerzos porque este hecho se conozca públicamente para que acudan otros herreros y miembros de la comunidad.

Como podrás imaginar, este proceso es largo, laborioso y costoso, requiere una importante formación y una infraestructura que no está a disposición de todo el mundo. Los herreros son una parte muy importante de su comunidad, y forman pequeñas dinastías que se transmiten de padres a hijos. En ese sentido no es para nada infrecuente que una forja pueda ser utilizada por varios hermanos.

Muchos de estos herreros son también guerreros y sacerdotes, pero incluso aunque no lo sean, su condición de artífices del acero los convierte en miembros importantes de su comunidad que pueden formar fácilmente parte del consejo de sabios de su clan.

Mención aparte merecen los herreros Óllvaror, que llevan estos principios al extremo mediante aún más complejos rituales que exigen la participación continuada de múltiples acólitos. Las obras

de este clan no tienen rival en el mundo entero, por lo que son muy codiciadas.

El gobierno de ese clan es ejercido, de hecho, por herreros, por lo que toda su forma de vida gira en torno a la obtención del hierro y la manipulación del acero.

Los guardianes del clan

Si bien la clase guerrera es la gobernante de los clanes, sus prolongadas ausencias y dedicación continuada al entrenamiento bélico los lleva a no ser los mejores gestores del mundo. Probablemente si tuvieran que prestar atención a los pequeños asuntos del pueblo no serían tan buenos guerreros.

Debido a ello cada hogar suele tener un guardián que cumple con estos asuntos de pequeña escala, y cada asentamiento suele tener una estructura no del todo formal de sabios que aconsejan al jefe y toman decisiones en su ausencia. Este colectivo es conocido como “guardianes del clan” debido a que su función principal teórica es proteger el territorio del clan cuando los guerreros están fuera.

Aunque en la práctica los guardianes van a oficiar el gobierno operativo del clan de una forma tan continuada que el jefe puede llegar a ser un mero ministro en tiempos de guerra, tampoco se debe despreciar a los guardianes como luchadores, pues todos ellos saben empuñar un arma y defenderse, por la cuenta que les trae.


Socialmente son, pese a todo ello, considerados inferiores a los guerreros del clan. Todos los aspectos de su vida son bastante más pragmáticos, y los beneficios que van a recibir siempre serán inferiores a los de los guerreros. Nunca contarán con buenas armas ni tendrán tan buena fama, pero aún así son una parte imprescindible del funcionamiento de los clanes.

La mayor parte de los guardianes del clan son las mujeres de los guerreros. Un guerrero espera de su cónyuge que sepa cocinar y mantener la casa caliente, manejar a los esclavos, de tenerlos, y gestionar todos los asuntos de la economía del hogar. Es muy común, de hecho, que los guerreros no tengan ningún control sobre el gasto de su hogar, y que puedan comprarse una nueva arma o armadura cuando su mujer consiga ahorrar suficiente dinero.

No obstante también se dan guardianes del clan entre los guerreros retirados por senectud o herida, los herreros y los sacerdotes. La frontera que separa las atribuciones sociales guneares es tremendamente sutil y puede variar a lo largo de la vida de un individuo.



El pueblo y los esclavos



Si bien la capa guerrera conforma el peso del gobierno y el contexto cultural de los clanes gunearos, no hay que olvidarse que para que ellos sean unos magníficos guerreros tiene que haber un pueblo que llene sus estómagos, construya sus casas, cosa sus ropas, y sobre todo extraiga el hierro de las montañas.

La masa de productores de los clanes gunearos incluye tanto hombres libres como esclavos, aunque en ciertos clanes es difícil establecer la diferencia. En principio ninguno de los dos vive en una situación particularmente duras o inseguras, si se tiene en cuenta los peligros naturales de esta nación como los ataques de criaturas o el crudo invierno.

Precisamente esta dureza habitual tiene un lado especialmente peligroso. El pueblo gunear vive en general bordeando la muerte, por lo que cualquier crisis, por pequeña que sea, puede llevar a un colectivo a la debacle.

Esto es especialmente sensible en la cuestión alimenticia. Un rebaño de ovejas puede ser víctima de un grupo de lobos gunearos en una sola noche, y los cultivos de un año entero pueden verse destruidos por una nevada tardía. En caso de producirse crisis, los guerreros siguen reclamando su sustento, por lo que la clase productiva es la que más sufre.

En el pasado este tipo de crisis solían solucionarse mediante abundantes invasiones navales en las que los guerreros llegaban a traer en los barcos sacos de grano y ovejas. En la actualidad esa costumbre ha decaído tras sufrir la contundente venganza dormenia.

En esta capa de la sociedad se incluyen todos los artesanos no herreros. Estos comparten muchos aspectos del proceso creativo, pero siempre a un nivel mucho menor. Por ejemplo, un ceramista considerará inaceptable no incluir su símbolo personal en sus platos, pero será más consciente de que todos ellos van a ser bastante parecidos entre sí. Debido a ello las obras de artesanía gunearos son en general de una calidad bastante aceptable, garantizando una utilidad segura y un periodo de vida prolongado.

Si bien los hombres libres tienen derecho a practicar el comercio con los bienes que obtienen, no se toleran de ninguna forma los intermediarios. Una persona que venda las obras que otro fabrica será fatal considerado, y con muy poco tiempo será expulsado de su comunidad. El comercio lo realizan, pues, los propios productores y artesanos.

Hay excepciones notables en todo esto. Por una parte se acepta que los clanes realicen intercambios de excedentes entre sí. Esta práctica, no obstante, no es del todo común debido a que las relaciones entre los clanes son áridas, y sus caminos impracticables.

Por otra parte, lo que producen los esclavos se considera realizado por sus amos. Si por ejemplo un guerrero hizo una fortuna de diez esclavos dormenios durante las invasiones marítimas, es perfectamente legítimo que cosechen los campos y que él monetice el resultado.

No todos los esclavos son extranjeros. Existen personas y familias que bien por necesidad o falta de arrojío sirven todas sus vidas a guerreros, herreros y guardianes sin pretender gozar de la gestión del rédito del trabajo.

Si bien esta forma de esclavitud está perfectamente tolerada, lo que no se acepta es que los esclavos tengan un trato nefasto. Se espera que una persona dé a sus esclavos una cama, comida suficiente, ropa adecuada y útiles para ejercer su trabajo. No es infrecuente que cuando estos esclavos demuestran ser dignos de confianza se les confiera incluso cierto control de recursos económicos para agilizar las tareas.

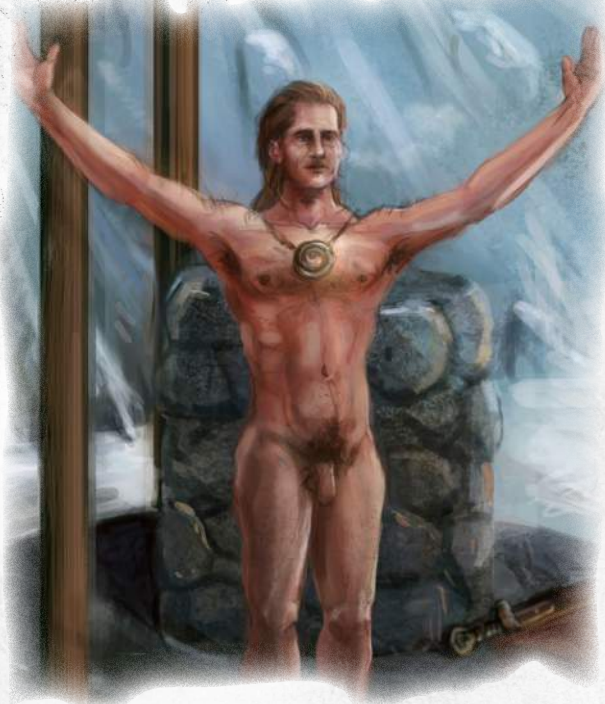
Tampoco es infrecuente que un esclavo se emancipe por elección propia, una vez alcanzada la confianza con su amo. En los tiempos modernos, también ocurre que algunos guerreros emancipan forzosamente a sus esclavos porque no tienen la capacidad económica para mantenerlos.

Un error que cometen muchos recién llegados a los clanes es pensar que estos esclavos están desvalidos. Debes tener en cuenta que en los clanes gunearos todo el mundo sabe defenderse por la cuenta que le trae, y que uno de estos esclavos debidamente equipado suele poder combatir de igual a igual contra un soldado dormenio. De hecho no es infrecuente que guerreros acaudalados lleven a sus batallas a personal asistente esclavo a los que compran armas y armaduras, y que finalmente acabarán por combatir como cualquier otro.

Los sacerdotes

La religión es una realidad cultural en los clanes gunearos, quienes rinden culto a cinco dioses de una forma voluntaria y personal. Esta forma de culto tolera la existencia de deidades extranjeras a las que consideran simplemente inferiores.

Los dioses gunearos son los siguientes:



- ◆Thargron, dios de la guerra, del progreso gunear, del acero y patrón de la gente de las montañas.
- ◆Drayaurd, dios de la caza.
- ◆Sigvaur, dios del clima.
- ◆Nadruneb, diosa de la naturaleza salvaje.
- ◆Babglón, dios de los mares.

Estas deidades no son particularmente ordenadas, y por lo general su culto también es caótico. En principio todos los gunearos creen en estos dioses de una forma más o menos activa, mientras que unas cuantas personas se distinguen como seguidores férreos de alguno de ellos.

Como el culto no está formalizado, existen sacerdotes guerreros, sacerdotes herreros, sacerdotes guardianes del clan y sacerdotes campesinos o esclavos. El término sacerdote en este sentido se entiende de una forma muy diferente a la tradicional. Simplemente son individuos cuya fe les lleva a exteriorizar una afiliación a unas ideas concretas.

Es raro, pues, encontrar sacerdotes que se dediquen a esta tarea a tiempo completo, porque culturalmente no hay ninguna estructura que los respalde. Se da el caso en unos pocos sacerdotes de Nadruneb, conocidos en Dormenia como “druidas”, aunque esta es una asociación no del todo

adecuada con un culto similar prácticamente extinguido por la Corrección.

Como no hay una estructura formal de este cuerpo de sacerdotes, tampoco hay unos deberes claramente establecidos, pero dado que gozan de cierto respeto de la comunidad, son considerados alguna forma de sabios en tanto que se ganen ese respeto. Los sacerdotes suelen oficiar las siguientes tareas:

- ◆Bendición de objetos manufacturados, especialmente de acero.
- ◆Consejo en asuntos personales.
- ◆Juicios en causas menores.
- ◆Testigos en matrimonios.
- ◆Interpretación de los augurios.

Esta última tarea sí es una parte trascendente de la vida común gunear. Los sacerdotes suelen reunirse a petición del pueblo o por iniciativa suya cuando un evento interesante ocurre. En esa reunión debaten similitudes con eventos pasados para finalmente encontrar una conclusión en relación con las intenciones de los dioses. El consejo de sacerdotes puede determinar días de celebración como consecuencia, o proponer al jefe del clan medidas concretas que si bien no está obligado a seguir, pueden darle más de un dolor de cabeza si las predicciones resultan ser ciertas.

En los clanes gunearos hay muy poca documentación escrita, por lo que las llamadas de fe de los gunearos no suelen producirse por el estudio o las elecciones personales. La mayor parte de estos sacerdotes ha recibido algún tipo de visión en una batalla o una situación personal de dificultad extrema. Esta causa común ejerce un sentimiento de hermandad entre ellos, y si tienes la ocasión de trabar confianza con alguno, pregúntale por la situación en la que recibió su visión, porque seguramente recibas una anécdota bella en su conclusión, aunque dolorosa e inquietante en su proceso.

LAS DIFERENCIAS CULTURALES

Si bien los principios gunearos son comunes a todos los clanes, cada uno de ellos tiene unas características propias que establecen diferencias muy a tener en cuenta si te propones a viajar entre clanes. Utilizar la mentalidad Fosrodr en el clan Eorleik es una tontería incluso para un Fosrodr. Si vas a viajar entre clanes, lo mejor es estar callado y hacer lo que veas en cada lugar, pero quizá los siguientes consejos te lleven a evitar errores en los clanes principales.



Los clanes Sigvar, Fosrodr e Ígvinror son los más tradicionales, mientras que los Asgeifr, Eorleik y Ollvaror ya parecen caminar en sus propias direcciones en busca de una nueva forma de vida.

Clan Sigvar

Se trata del clan gunear más conocido por ser el más bélico y el que más ha contribuido con guerreros tanto en las invasiones navales como en la defensa del ataque de Dormenia. Tienen como animal asociado en sus decoraciones personales al oso.

Pese a su importante capacidad bélica, su producción es en general bastante pobre pues sus jefes nunca han tomado interés para fomentar la agricultura o la ganadería, y mucho menos la arquitectura, la artesanía y las artes.

Aunque antaño fue el clan más fuerte de las montañas, su derrota ante Dormenia le ha creado una debilidad notable que hace que muchos cuestionen su existencia a largo plazo.

Aún así, si tus viajes te llevan a Karhunulf, su capital, aún podrás ver orgullosos guerreros de largas barbas y cabellos, revestidos por armaduras y cinturones de metal, y portando hachas de gran tamaño. Seguramente quede grabado en tu memoria y puedas utilizarlo para asustar a tus hijos el resto de tu vida.

Clan Fosrodr

Este clan ha destacado desde siglos atrás por sus técnicas ganaderas con las que ha gozado de una relativa prosperidad, llegando a tener importantes excedentes de carneros en los años buenos. Precisamente decoran sus armaduras y casas con símbolos relativos a estos carneros.

El clan Fosrodr tiene mala consideración entre los clanes bélicos por haberse mantenido siempre a cierta distancia de los conflictos. Esto no significa en absoluto que el clan no tenga buenos guerreros, y de hecho destaca por contar con expertos en el manejo de la lanza larga a lomos de fuertes corceles con los que pueden realizar notables cargas en los valles en los que se ubican sus asentamientos.

Clan Ígvinror

Este clan ocupa la región central de las montañas, y sus asentamientos están ubicados en elevadas montañas, por lo que son conocidos como "el clan del águila".

Se trata del clan gunear más atípico en el sentido de que sus guerreros rara vez se embuten en armaduras puesto que su estilo de vida se ha adaptado

a la caza y el rastreo. Su culto al acero es menor que el del resto de clanes, y el estilo de vida es en general mucho más tranquilo, pausado y relajado.

No obstante los cazadores Ígvinror son expertos en el uso de lanzas, y ocasionalmente de arcos. Las puntas de estas armas se realizan con el cariño y dedicación propio de los herreros de otros clanes.

Sus artesanos destacan especialmente en el trabajo de la cerámica, que realizan con lentitud y dedicación, invirtiendo en cada pieza un periodo de tiempo que quizá parezca excesivo a aquellos no acostumbrados a la paz de los picos del águila.

Si soportas el frío, quizá sea uno de los mejores lugares en los que pasar el tiempo de una forma tranquila y en paz.

Clan Asgeifr

Es complejo explicar las cualidades del clan Asgeifr, puesto que este clan aceptó formar parte de Dormenia en el año 435 de nuestra era. En sus fronteras se da un estilo de vida mixto que aún no ha dejado de ser gunear ni ha logrado convertirse en dormenio.

Por ejemplo, su legislación es dormenia, y su estructura agraria también, pero la cultura del acero se ha mantenido en cierta medida, así que sus soldados están a medio camino hacia el guerrero tradicional gunear.



El animal tradicional de este clan es el lobo, pero las representaciones en cinturones, banderas y hogares es cada vez más escasa, en pro de los símbolos dormenios.

El resto de clanes se debaten con respecto a cómo tratar al clan Asgeifr, pero como no ha habido un rey gunear desde hace siglos, no hay una política unánime.

Clan Eorleik

Este pragmático clan está totalmente alejado de la civilización, en el punto más nórdico del mundo. Sus comunicaciones con el resto de clanes se realizan por el mar, y precisamente debido a su afiliación con la cultura naval son conocidos como el clan de la orca. Su principal actividad es la pesca marina.

En el territorio del clan de la orca prácticamente siempre es invierno. Se trata de un lugar ciertamente deprimente en el que una ola se puede traer a un hombre en un simple despiste. La gente apenas sale de sus casas y simplemente habita sus oscuras viviendas en silencio.

Debido a esta ausencia de vida común los gobernantes tienden a ejercer un control algo menos consultivo que en el resto de clanes. La desafección social está más acentuada, y el crimen es un problema real.

Clan Ollvaror

El clan Ollvaror renunció formalmente a su pasado animal y a su relación con el resto de clanes antes de ubicarse en una posición desconocida. Qué llevo a este clan de herreros a buscar la desaparición del mundo es una incógnita incluso para el resto de clanes, si bien esa separación es únicamente teórica: el clan Ollvaror no es autosuficiente, por lo que intercambia metal por útiles y alimentos con el resto de clanes.

De hecho mantiene el compromiso unilateral de regalar a cada jefe de clan una armadura artesanal de la máxima calidad. Estas armaduras son bienes de un valor extremo, copias únicas por las que el rey de Dormenia daría, literalmente, una de sus provincias. ¿Crees que algún día podrás tener una de esas?

COSTUMBRES Y DATOS DE INTERÉS

Si bien la anterior exposición expresa suficientemente bien los principios vitales de los clanes gunear, quizá quieras conocer algunas de las costumbres comunes que te ayudarán a entender el día a día, y no llamar la atención demasiado.

Moneda

Los guneares entienden y respetan la ordenación social en función a la riqueza, pero siempre con res-

peto a sus dioses y sus principios. Su moneda, pues, tiene un valor intrínseco: el del acero que porta.

Las monedas gunearas no exigen una manufactura en particular, y valen lo mismo tengan grabado un símbolo de un jefe de un clan o sean una simple bola de acero. La idea subyacente detrás de esto es que pueda fundirse y hacer un instrumento con ella.

Para simplificar las cuentas, la moneda gunear pesa cincuenta gramos. Se trata, pues, de una pieza de notable tamaño y muy incómoda de manejar, especialmente en grandes cantidades, lo que exige el uso de arcones.

Si bien un guerrero tendrá unas riquezas acordes a sus méritos conseguidos en combate, un hombre de a pie podrá aspirar a cobrar por un trabajo normal diez monedas de acero por día. Este principio está muy establecido por la costumbre en los últimos siglos, por lo que un trabajador puede estar bastante disgustado si no las cobra.

Por desgracia el precio de los alimentos es caro. Solo una barra de pan ya cuesta una moneda, y lo mismo una jarra grande de cerveza. Una pieza de pescado ya cuesta dos monedas, y la carne de caza o de carnero tres. Un gunear que alimente a su familia apenas tendrá capacidad de ahorro, pero si la consigue, el resto de bienes son más asequibles que en la mayoría de naciones.

En el año 460 el clan Ollvaror comenzó a simplificar los pagos con el consentimiento de los jefes de los clanes mediante una moneda de plata de bella manufactura que ellos mismos acuñan. Esta moneda tiene un peso de cincuenta gramos, a imitación de la moneda de acero, y equivale a doscientas monedas de acero. Si algún día tenéis una en las manos quizá sintáis que mana cierto poder y respeto.

Documentación y registros

Los gunearas no tienen mucha costumbre de utilizar el papel, ni una necesidad de llevar contabilidades o registros de nacimiento, o similares. Es muy difícil encontrar documentos escritos de esta forma, aunque algunos jefes de clanes puedan hacer ciertos esfuerzos por modernizarse.

Esto no significa que no haya cierto registro escrito. Es más bien que los gunearas prefieren grabar sus historias en un soporte más resistente al paso del tiempo, en este caso la piedra, o aún mejor, el acero.

Para un extranjero, un gunear puede ser una especie de guerrero inculto con una armadura, pero si uno entiende su lenguaje escrito y artístico puede observar referencias continuas. Un hogar gunear



tendrá muchas historias grabadas en sus piedras, así como elementos ornamentales de batallas que harán referencia a su experiencia vital y la de sus antepasados. Las armas en sí tendrán una historia que contar, y mucho más aún las armaduras, bien estén dispuestas para su observación en su domicilio, bien estén utilizándolas para protegerse en combate.

Visitar la casa de una familia incluso en su exterior es una forma de aprender de su historia y su ascendencia, pero, ¡cuidado! Acercarse incluso a la fachada de una casa y husmear sin permiso es considerado un acto de extrema falta de tacto.

Arquitectura

Las viviendas gunearas están muy claramente destinadas a conseguir un espacio caliente en el que convivir en los largos días de invierno. Una vivienda normalmente tendrá un único piso de forma alargada con paredes de piedra gruesa. Los tejados suelen ser de paja.

Suelen disponerse unas pocas estancias, aunque no tiene por qué tener una separación explícita, sino que los muebles se dispongan de forma adecuada para distribuir las funciones.

Las casas de personas más acomodadas sí pueden tener varias habitaciones. Se considera de buen gusto tener una sala de entrada en la que puedan esperar los visitantes.



Las viviendas de los jefes de los clanes suelen ser enormes, con varias plantas y habitaciones de diverso tamaño. Es usual que cuenten con muchos dormitorios pensados tanto para el personal como para los invitados.

Por contra, los templos suelen ser pequeñas estructuras consistentes en apenas una estatua con un posible techo de madera.

Decoración de estructuras

Los gunearas dan mucha importancia a la decoración de sus hogares puesto que es el registro escrito de sus vidas y de las de sus antepasados. El valor artístico de estas piezas es, pues, fundamental.

Armaduras y armas: Los gunearas tienen por costumbre disponer en las paredes de sus domicilios las armas y armaduras que no estén utilizando en ese momento. Es muy adecuado grabar en sus posiciones en las paredes el nombre del arma, su fabricante y los hechos que aconteció.

Si buscas con cuidado encontrarás que en toda casa gunear hay espacios que tienen texto, pero no un arma asociada. Esto se debe normalmente a que el propietario de este arma fue enterrado o incinerado con ella.

Cerámica: Platos y jarras son lugares estupendos para plasmar textos o ilustraciones que reflejen o ensalcen los hechos personales de una forma más económica que los productos de la forja. Son particularmente frecuentes en las habitaciones de receptor de cada vivienda.

Se considera de buenos modales observarlos si uno ha llegado a ese lugar, puesto que están ahí para eso. Estas piezas pueden alterarse en función a los hechos recientes de cada persona, pero también en función a sus afiliaciones políticas e incluso a su estado de ánimo.

Pieles y cueros: Es muy aceptable incluir en el domicilio restos animales fruto de las expediciones de caza. Estos pueden ponerse en la pared, o en el suelo como alfombras. También es posible incluir grabados en cuero, y últimamente algunos guerreros incluyen un mapa en el que se graba los lugares en los que se ha combatido o a los que se ha viajado.

Particularmente importantes son los llamativos cuernos de lobos u osos gunearas, que suelen tener un lugar, como las armas, junto con una historia grabada en la pared, incluyendo al menos la fecha y el lugar.

Estatuas: Este arte no se suele destinar a interiores, sino que constituye la sección fundamental de los simples templos a los dioses. Las estatuas suelen ser bastante toscas y estar algo separadas de las viviendas.

Ropa y decoración personal

Aunque seguramente pases un frío horrible al ir a las montañas, los gunearos están hechos a ese frío y no se embuten en ropas de abrigo como sí hacen los dormenios. De eso esa situación suele provocar cierta hilaridad.

Esto no significa que no se protejan del frío, por supuesto. La pieza más frecuente en ese sentido es la capa. Las más pobres son de lana, mientras que las de los guerreros son de la piel de los osos o lobos con los que han combatido. Debajo de esta pieza se pueden vestir piezas de más o menos calidad de lana, tela o cuero. Muchos gunearos renuncian durante el verano a la capa y los pantalones, pues consideran que el calor lo permite. A los que llegan de fuera eso les suele parecer una locura.

Los gunearos no son particularmente cuidadosos con su ropa, ni la consideran indicador de posición personal o social, pero no ocurre así con los elementos decorativos.

♦ Los cinturones suponen la parte fundamental de la expresión personal. Estas piezas son, de hecho, una parte de la armadura destinada a proteger estómago y genitales. En esta pieza se graba el símbolo del clan, el símbolo personal y los motivos o

textos que el usuario y el herrero consideren pertinentes. Aunque se trata de una pieza considerada impropia en las mujeres, aquellas que se precian de ser guerreras la portan.

♦ Se pueden ver con cierta frecuencia collares destinados a completar la historia que no ha cabido en armaduras, cinturones y armas. Estas piezas suele regalarlas el herrero de forma autónoma, y son muestra de mucha calidad personal.

♦ Los anillos son considerados propios de mujeres. Debido a un mínimo de influencia dormenia se llegan a ver algunos de metales preciosos.

Ritos comunes

Si bien una gran parte de la vida ritual ha sido definida en el texto anterior en relación con el acero, algunos ritos adicionales se repiten pese a la falta de estructura religiosa formal. Te conviene conocerlos, puesto que interrumpirlos inadecuadamente puede ser una falta de modales extrema.

Muerte y despedida: No hay un ritual específico para despedirse del cuerpo de un hombre, por lo que se considera tan válido que sea enterrado como incinerado. Se considera inapropiado que el cuerpo sea manipulado en general, pues debe llegar a los dioses tal y como concluyó. Cada cultura y cada hombre dicta la forma adecuada de hacerlo. Sí se considera oportuno que lleve su arma favorita y que se realice algún rito religioso a la deidad patrona. Los guerreros más destacados suelen dejar estos asuntos bien atados.

A los gunearos no les gusta que se excre los cuerpos de sus compañeros caídos en combate, así que consideran la victoria un asunto primordial también por este motivo. Incluso en retirada los gunearos pueden tomarse su tiempo para, como mínimo, tapar el cuerpo de sus amigos con piedras.

Bodas: De nuevo no hay un ritual específico para las bodas, pero se consideran eventos sociales de importancia y un momento de felicidad para ambas familias. Es usual que realicen algún tipo de festejo incluyendo comida y mucha cerveza. Un sacerdote a elección de los cónyuges puede realizar un rito menor, pero también se puede aprovechar uno de más tamaño. En esas fechas suele haber varias bodas simultáneas.

La música del adiós: Una leyenda gunear dice que los dioses se despidieron durante trece años por un edicto del antiguo dios Khammarr, pero que Nadruneb no soportaba estar lejos de los hombres, y les entregó a los druidas el secreto de



la música y de los instrumentos sagrados de cuerdas, maderas, piel y vejigas. Finalmente les enseñó cuatro canciones secretas que tocarían el día del cambio de estación para que ella supiera que estaban bien.

Este rito fundamental es de una gran belleza y se sigue realizando en casi todos los emplazamientos gunearos. Si tienes la ocasión no dejes de acudir a cualquiera de los cambios de estación y escuchar esta emocionante música de los dioses.

El saludo al sol: Los sacerdotes de Sigvaur suelen saludar al sol del amanecer en un variado grado de desnudez, lo cual es un rito difícil en sí mismo. En ocasiones se producen formaciones nubosas que se asemejan al símbolo del dios patrón. En este caso los fieles suelen reunirse de forma autónoma y dejarse llevar por el momento para realizar un saludo conjunto. En este ritual ciertas convenciones sociales pueden romperse y llegar a crearse situaciones extrañas e incluso peligrosas. Si acudes, sin duda vivirás una experiencia única.

La marca del guerrero: En general los tatuajes se consideran negativos, propios de delincuentes o de personas con alguna deficiencia de la que hay que avisar, pero hay una notable excepción según la cual quien porta el símbolo del guerrero está indicando a los dioses que le envíen a sus enemigos. Algunos guerreros que pasan por procesos traumáticos y anhelan la muerte llegan a tatuarse el símbolo en un lugar visible. Si alguna vez te encuentras con uno, lo mejor es que te alejes. No pienses en él como en una persona deprimida que quiere dar fin a su vida como un guerrero honorable, porque si tienes mala suerte será un loco.

Independencia: Aunque no hay un principio formal en esto, los gunearos adoran su independencia como individuos y como clanes. Señalarle a un gunear que tiene obligaciones que cumplir que no ha elegido es una forma muy rápida de tener un gunear enfadado.

Esta actitud no deja de ser curiosa, porque da la impresión que todos los gunearos y todos los clanes pugnen a la vez por tener un rey gunear que los unifique, y a la vez han impedido todos los esfuerzos a lo largo de la historia por conseguirlo.

HARRASSIA

Tierra árida allá donde las haya, explotada hasta la saciedad por astutos políticos y potentes empresarios, auspiciados por los avanzados procesos democráticos en las urbes de más tamaño del mun-

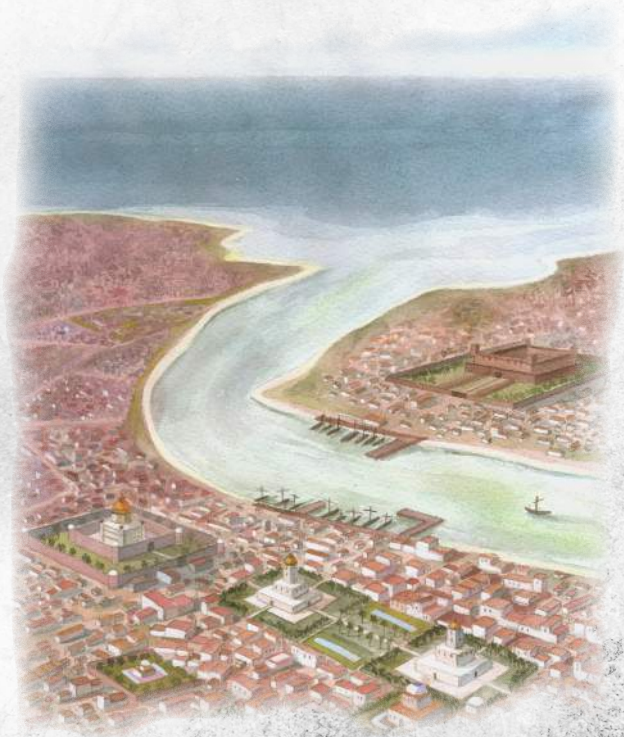
do. A los visitantes les cuesta creer que estos lugares puedan mantenerse siquiera funcionando, pero las prefecturas harrassianas llevan capeando crisis tras crisis en una maraña de mentiras que hace dudar de su viabilidad futura. Pero mucha gente antes que tú pensó que las vería caer, y ahí siguen ancladas en las más rastreras y convenientes costumbres.

Si no tienes tiempo para leer toda esta guía, por lo menos ten bien claros los siguientes principios fundamentales. Y no dejes de pensar que Harrassia es una nación extremadamente complicada que difícilmente puede comprenderse en su totalidad.

- ◆ Lo más notable y chocante para cualquier viajero, incluso para su mismo pueblo, es que Harrassia es una democracia en la que pueden votar aquellos que han cumplido un periodo de servicio militar. El proceso en cualquier caso dista mucho de ser perfecto, y pasa por el control de partidos políticos financiados por élites comerciales.

- ◆ Estas élites comerciales controlan en la práctica la economía y por lo tanto el rumbo de los partidos, por lo que hay una clara tendencia a que la riqueza esté precisamente en las manos de estos comerciantes, y no en las de los productores ni las de los militares que teóricamente ganaron el derecho al voto mediante el ejercicio cívico.

- ◆ Las diferentes prefecturas harrassianas están ubicadas a cierta distancia entre sí en los lugares en los que tradicionalmente había recursos o intereses estratégicos, en medio de un inmenso



desierto. Debido a esto cada prefectura tiene sus propios gobernantes, sus propias elecciones, sus propias leyes y bastante autonomía. Los conflictos entre las autoridades locales y el gobierno central pueden ser muy graves.

♦El ejército de Harrassia es probablemente el más móvil del mundo, pues está fundado principalmente en unidades de caballería polivalente conocidas como “carsij” que acompañan a las caravanas comerciales en las peligrosas rutas por las vías del desierto. Otras unidades de infantería ejercen labores de protección en los puestos avanzados intermedios.

♦Ninguna de las prefecturas es autosuficiente, y el estado al completo tampoco lo es. Depende de tratados comerciales con Dormenia, y estos son frecuentemente perjudiciales para la nación del desierto, y la situación no parece tener visos de cambiar.

♦Debido a la mala situación de Harrassia, incluyendo el hostil desierto y los tratos comerciales adversos, las luchas internas son muchas, complicadas y continuadas. El espionaje está a la orden del día en entidades estatales, emporios comerciales, unidades militares e incluso barrios civiles. El espionaje es una forma de vida en sí de Harrassia.

♦El estado tiene a su vez una burocracia anormalmente compleja y sobredimensionada que está sostenida por un cuerpo de funcionarios de decente tamaño. Estos empleados del estado son, por lo general, displicentes en su trabajo y muy poco atentos con la ciudadanía.

♦Aunque el estado inculca teóricamente el culto a Armeniam, dios patrón de la nación de la justicia, en muchas prefecturas está tolerada la fe a cualquier dios. En la práctica ninguna ley religiosa se aplica, y la sociedad, cínica y acosada por las más simples deudas económicas ha abandonado los principios religiosos.

♦El desierto es un lugar enorme en el que se juntan varias culturas, la mayoritaria de las cuales es la democracia harrassiana, pero mucho antes de que los tredios pensarán en fundar un estado, el antiguo imperio najshet llevaba siglos de dinastía. Este colectivo lleva dos siglos en decadencia y en la actualidad se ha rendido a la democracia. En el otro extremo, las tribus del desierto también están en decadencia pero siguen dando muchos quebraderos de cabeza al gobierno, los comerciantes y los militares. Ellos son los auténticos maestros de la arena, y los únicos capaces de organizar letales incursiones en las vías que separan las prefecturas.

OROGRAFÍA Y CLIMA

El estado harrassiano está ubicado en el gran desierto al este de Dormenia. Técnicamente Harrassia nunca ha reclamado el espacio general del desierto, que pertenece de forma fáctica a las tribus, sino que gobierna sobre:

- ♦Las siete prefecturas.
- ♦Las vías que las unen.
- ♦Los puestos avanzados dispuestos estratégicamente para permitir el descanso de las caravanas.

Las prefecturas están ubicadas en lugares con recursos productivos o una situación táctica interesante. En la actualidad, no obstante, estos recursos pueden estar abandonados o extinguidos y que la ciudad permanezca no sin dificultades.

El clima en general es desértico, con temperaturas extremadamente altas durante el día e incómodamente bajas durante la noche. Dos ríos cruzan la superficie del país, y en sus valles se encuentran las únicas zonas cultivables. Estos campos no suplen las necesidades de la enorme población de las ciudades.

ESTRUCTURA SOCIAL

La democracia

Lo que hoy en día se identifica como un ciudadano harrassiano no es un poblador autóctono del desierto, sino los herederos de antiguos disidentes tredios que no aceptaron al rey unificador de Dormenia como suyo y que tuvieron que huir donde este no los pudiera alcanzar.

Estas comunidades establecieron asentamientos que cooperaban para proporcionarse entre sí una subsistencia completa, hecho que quizá funcionó hasta que sus poblaciones crecieron y sus gobernantes se volvieron algo más ambiciosos. De esta situación surgieron algunas guerras civiles que concluyeron con la formación del estado central y, puesto que temían el control de un gobierno tiránico, el concepto de un gobernador estaba sometido a un proceso electivo.

El modelo definitivo no se alcanzó hasta el año 432, año en el que se establece el servicio militar como método definitivo de la obtención del voto, entendiéndose que solo las personas dispuestas a implicarse con su nación tienen la responsabilidad suficiente para ejercer dicho voto.

No mucho más tarde el entramado legal fue creciendo, y el modelo fiscal exigiendo más impues-



tos, y una serie de sucesivas crisis alimentarias acompañadas de un crecimiento de la población concluyó en que la clase social comerciante se hiciera con el control de la economía y finalmente la financiación de los partidos políticos.

Harrassia no ha tomado posiciones políticas fuertes, y ha sido, en general, débil en su oposición a Dormenia, lo que le ha llevado a una dependencia absoluta para conseguir simplemente el grano necesario para alimentar a su población.

Pero cada diez años los militares se dirigen a los juzgados a votar por uno de los dos partidos, los cuales se acusan el uno al otro de ocasionar la crisis en curso.

Productores y artesanos

El sector productivo harrassiano está enormemente dañado. Solamente los valles de los ríos son cultivables, y solamente cerca de las ciudades donde el estado puede garantizar la seguridad de las explotaciones. Cualquier granja fuera de esta protección sería atacada a no mucho tardar por incursores de las tribus nómadas del desierto.

Antiguamente esos territorios eran explotados por pequeños agricultores que solicitaban un permiso ante el estado, pero sucesivas crisis alimentarias convirtieron al sector en estratégico, y el estado se hizo cargo de toda la producción. Los responsables actuales son personal funcionario de un ministerio, y el personal que efectúa los trabajos operativos son trabajadores contratados de forma estacional.

En el resto de sectores de la sociedad se permite, tolera e incentiva la iniciativa privada. Si pasas suficiente tiempo en una prefectura descubrirás que no es el ingenio lo que falta en el desierto, y que para cualquier necesidad de un bien o servicio seguramente haya alguien dispuesto a proveértelo. Este exotismo es probablemente algo que salve a la gente de las prefecturas, pues a la nobleza dormenia, probablemente el colectivo del mundo que más riqueza acumula, le apasionan todas las ideas harrassianas, y en muchos casos con motivo. Especies, vestidos, joyería, animales exóticos... hay muy pocas cosas que los nobles no hayan importado en algún momento de la historia, y muchas veces a precios desproporcionados.

A gran escala Dormenia importa una gran cantidad de bienes en los que los Harrassianos son excepcionales creadores. Metal en bruto o manufacturado en objetos, y corceles entrenados suponen la mayor parte del intercambio, pero otros materiales como telas, tintas e incluso papeles ya son más baratos de fabricar en Harrassia debido a que su personal está bastante más cualificado.

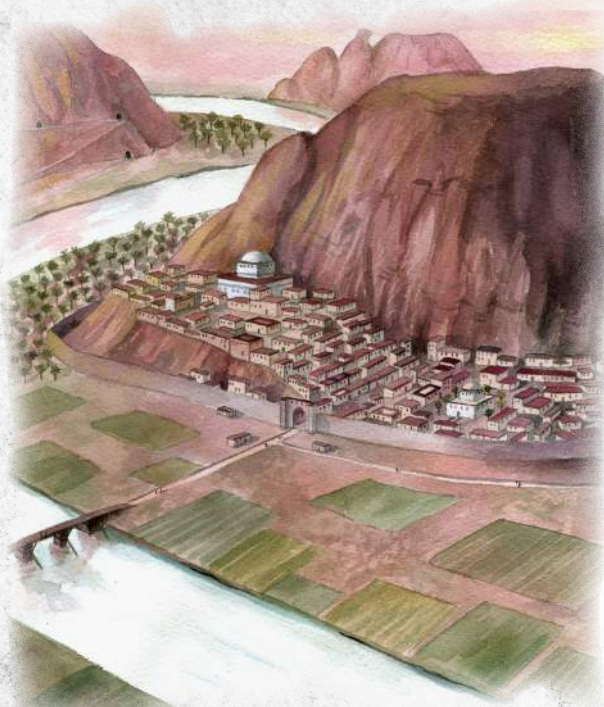
Los trabajadores de estos sectores están extremadamente desprotegidos. El trabajo en general se hace a demanda, y aunque no se paga mal en comparación con otros países, un trabajador incluso cualificado puede encontrarse sin ningún trabajo durante semanas o incluso meses. Tampoco tienen la capacidad de los militares o funcionarios de actuar como conjunto, por lo que es el colectivo más débil de la nación.

Los comerciantes y las grandes empresas

Los grandes beneficiados del reparto económico de Harrassia son los intermediarios, ya sea a pequeña escala, con un comercio local, como a gran escala, con una emporio comercial que actúe en varias prefecturas. Estos últimos son lo que tienen, de hecho, el mayor poder concentrado y por lo tanto los que más capacidad tienen para orientar la política nacional.

El origen de esta clase social surge de la misma legislación de la Harrassia pre democrática en la que los militares estaban obligados a proteger los envíos de ciudad a ciudad, hecho que en su momento tenía sentido porque la supervivencia común dependía de que cada ciudad recibiera lo que necesitaba de las demás.

Lo que ocurrió es que disimuladamente y con el paso de las generaciones los comerciantes y sus hijos fueron cada vez más adinerados, y exentos del mayor coste que imponía su actividad, se lucraron de una forma desmesurada.



Cuando se fundó la democracia definitiva esta protección se derogó, pero ya habían crecido tanto que simplemente podían pagarla reduciendo sus exagerados márgenes de beneficio. Las pérdidas las pudieron suplir puesto que eran los únicos organismos que podían financiar a los partidos. La situación es tan notoria que el gobierno de Harrassia llegó a prohibirles emitir su propio dinero.

En la actualidad estos grandes emporios consisten en descomunales almacenes que controlan el depósito de mercancías. Compran todo lo que se puede comprar, y después lo venden al público mediante una extensa red de agentes comerciales o tiendas minoristas. En esta condición de compradores absolutos ejercen monopolios en los que la única oposición posible son otros emporios. Gracias a estos monopolios alteran los precios a placer y exprimen a la población cuanto consideran preciso.

Como ya se ha mencionado, lo único que salva a la población en este sentido es la feroz competencia que estas enormes empresas tienen entre sí.

Desde el punto de vista positivo, los emporios generan una importante cantidad de puestos de trabajo. El más importante de estos es el director operativo, que es el responsable de supervisar a todos los demás y garantizar el flujo de dinero constante a los dueños. Se trata de personas de confianza de estos, y contactos muy importantes en Harrassia. Quizá mucho más que un político con un cargo.

Los segundos en importancia y sueldo son los compradores. Estos empleados están especializados en un tipo de bien específico y consiguen la mercancía negociando directamente con los productores. Tienen acceso al capital, solo supervisados por el director, por lo que rinden cuentas continuamente.

La tercera figura es la de los agentes comerciales. Estos no son empleados como tal, sino comerciantes externos que adquieren una licencia para vender los productos del emporio por sus medios. A su vez se distinguen en dos tipos, los que tienen una tienda propia y no pueden conseguir los bienes de otra forma, y los que venden directamente a ciudadanos. Los primeros acumulan una provisión de mercancías, mientras que los segundos compran los objetos de uno a uno cuando tienen un comprador. Las circunstancias para cada uno son diferentes, pero debido a que no pueden relajarse demasiado por la competencia con otros emporios, no suelen ser malas. En el caso de los vendedores con tienda, la mercancía se suele dejar en depósito a cambio

de la contratación de un seguro, y solo se pagan cuando se han vendido. En este caso el emporio se queda con un porcentaje de la venta con un mínimo establecido. El porcentaje mejora, no obstante, para las tiendas que logran grandes ventas en un periodo de facturación.


Los vendedores sin depósito solo tienen un mínimo por artículo, a partir del cual todo lo que puedan obtener es beneficio directo para ellos. El mínimo, no obstante, es peor que el que se ofrece a depositarios.

Si tienes la extraña ocasión de convencer a un vendedor para que te deje entrar en un emporio, no la dejes pasar. Observar el apabullante crisol de mercancías acumuladas con un orden forzosamente imperfecto es una experiencia que algunos consideran tan excepcional como ver un amanecer en Koltanulf.

Otro puesto muy importante es el de los captadores comerciales, que se dedican a enterarse de las necesidades de los distintos ministerios y entrevistarse con los políticos a fin de conseguir un trato de favor o información privilegiada cuando un ministerio quiera hacer una adquisición. Estos puestos suelen ser ocupados por políticos cesados o retirados, o espías.

Los emporios comerciales suponen, adicionalmente, muchísimos trabajos indirectos. Cada emporio mantiene un buen departamento de





inspectores que verifican todo el proceso, y que están dirigidos normalmente por un espía oficial captado por el alto sueldo. También es necesario una enorme cantidad de contables y registradores, pues cada movimiento es apuntado, corroborado y estudiado. El departamento legal también tiene su importancia, pues no es raro que se anden con pleitos de todo tipo. Finalmente otros muchos trabajos son necesarios, desde mozos de almacén a limpiadoras.

Adicionalmente los emporios mantienen importantes contratos externos con oficiales militares y empresarios de transporte marítimo. Estos contratos suponen la mayor parte de los ingresos de los capitanes de navío, circunstancia que los emporios aprovechan con cierta impunidad.

Los funcionarios

Quizá uno de los fallos del estado de Harrassia fuera que sus mismos fundadores desconfiaran los unos de los otros. Debido a esta desconfianza se creó un sistema de registro administrativo formado por empleados del estado con una supuesta independencia que garantizaran que nadie se estaba llevando una parte que no le correspondía.

En la actualidad esta administración ha engordado de forma que un ciudadano honrado tiene que registrar cada paso que da. Si se casa, tiene que registrarlo, si tiene un hijo tiene que registrarlo, si se muda tiene que registrarlo, si entra en una ciudad debe registrar el acceso. La situación es tan extrema que si por un proceso administrativo se le requiere que presente uno de estos registros, ¡debe registrar que lo ha pedido!

Para colmo de males este tipo de interacciones con la administraciones no son en absoluto eficientes. Los funcionarios cobran su sueldo hagan bien su trabajo, o no, y el entorno en Harrassia está muy viciado en este sentido. Hay muy malas prácticas en el ejercicio de las funciones, incluyéndose retrasos, tratos de favor, ausencias y sobornos.

El proceso mismo de selección de estos funcionarios está corrupto de partida. La legislación específica que cada puesto debe ser cubierto por una persona que cumpla con unos requisitos objetivos, pero no entra en el detalle del adecuado juicio de esos requisitos, por lo que la subjetividad es una constante, y de hecho estos puestos muchas veces son creados a demanda, en algunas ocasiones para servir de tapadera a un espía, lo que puede dar lugar a situaciones ridículas.

Hay un motivo por el que muchas personas quieren ser funcionarias. El sueldo está garanti-

zado por el estado, y si bien no es muy elevado, es la única forma pacífica que una persona de a pie tiene de conseguir estabilidad en Harrassia.

Esto no significa que la vida de un funcionario sea del todo agradable. El sueldo no será en ningún momento proporcional a la responsabilidad, y no gozan de credibilidad social en absoluto, ni entre los comerciantes ni entre los militares.

Los partidos políticos

En este complicado panorama los partidos políticos son los que teóricamente dirigen la nación y pueden imponer algo de orden. Históricamente ningún gobierno de Harrassia ha tomado medidas trascendentes en ninguna dirección y se han limitado a seguir la tendencia natural adquirida por inercia.

Cada prefectura tiene su propio gobierno que debe someterse a elecciones de los habitantes de dicha ciudad. El gobierno de Harrassia finalmente tiene la autoridad legislativa teórica, pero debido a que cada prefectura tiene sus comerciantes y militares, en la práctica no puede imponer su criterio legal.

En teoría los miembros de los partidos están obligados a cumplir con el servicio militar, pero en la práctica de nuevo este servicio militar se ejerce de forma muy breve en destinos absolutamente pacíficos gracias a contactos y sobornos. La experiencia bélica de la mayor parte de miembros de los partidos es nula, y cualquier atisbo de principios culturales asociados a la responsabilidad es inexistente. El sistema está absolutamente corrupto.

Eso no significa que los miembros de los partidos no tengan talento o sean unos incapaces. Deben conseguir vencer sus elecciones, obtener un equilibrio con las otras prefecturas, no ser absolutamente derrotados por Dormenia y afrontar crisis tras crisis, incluidos intentos de golpe de estado. Pero para desgracia del pueblo, su interés no es el que pretendían los fundadores de la democracia harrassiana.

Solamente dos partidos presentan candidatos en cada prefectura, y aunque no tienen una organización común sí se pueden agrupar en función a su posición económica.

Por una parte, el partido liberal de cada prefectura defiende que la ausencia de regulación en materia económica crea un equilibrio perfecto que fomenta el progreso. Los grandes beneficiados de esta libertad económica son, sin duda, los emporios.

Por otra parte, el partido proteccionista de cada prefectura pretende crear leyes que defiendan a las

pequeñas empresas y regulen la competencia. Pero incluso estos partidos están financiados por emporios comerciales, así que incluso cuando tienen el poder no llegan a impulsar grandes cambios.

En cualquier caso ninguno de estos partidos defiende los intereses de sus votantes, los militares. En Harrassia se ha creado un clima de crispación continuo fomentando de forma pactada un debate continuo en el que miembros de un partido culpan a los miembros de otro partido, y se producen ciclos más o menos prolongados en las que los mismos políticos se alternan en el poder.

Los militares

El ejército de Harrassia no tiene como función defenderse o invadir otras naciones pues ni tienen capacidad ni deseo de hacerlo. Sus funciones incluyen mantener la seguridad de las vías de comercio y las ciudades, custodiar los puestos avanzados y perseguir a las tribus del desierto.

La incapacidad de enfrentarse al ejército dormenio quedó patente cuando esta nación se alzó con el control de la provincia de Tagcedo sin encontrar una resistencia trascendente.

Se trata, pues, principalmente de un ejército montado que garantiza la seguridad y sobre todo los intereses económicos.

Las unidades del ejército harrassiano son las siguientes:

Carsij: se trata de caballería polivalente. Pueden estar equipados con armaduras de escamas para los

trabajos de alta movilidad como la protección de caravanas, o incluir bardas de escamas para batallas reales. Una carsij tiene un centenar de hombres aproximadamente, aunque va acompañada por al menos un número igual de camelleros de soporte. Para su desgracia, es una unidad muy cara que en ciertas ocasiones el estado no puede sostener. No es raro ni ilegal que los líderes de las carsij ofrezcan sus servicios a comerciantes para sus viajes. El estado tolera y apoya esta actividad.

Los miembros de las carsij son orgullosos guerreros muy capaces con la lanza y la espada a lomos de un corcel o a pie. Se trata, también, de la masa votante, derecho que no solo se obtiene con esfuerzo, sino también con coste. El coste de la formación y el equipo del soldado de una carsij no la provee el estado, sino el propio soldado, quien suele endeudarse con prestamistas para conseguir financiar este abultado gasto.

Esta situación los hace altivos y bastante creídos en su condición de votantes, hecho que los partidos aprovechan para apelar a su sentido de superioridad auto alimentado con el fin de manipularlos.

Si algún día viajas por una prefectura harrassiana tendrás la ocasión de comprobar que estos guerreros despiertan el temor del pueblo y gozan de la autoridad moral, y también de la física gracias a su entrenamiento y equipo. Pero también notarás que se tienen que inclinar ante la muy superior clase comercial, y que eso los frustra.

Aunque el sueldo de los carsij está establecido por ley, en la práctica este no está garantizado a no ser que el oficial consiga unos buenos contratos de trabajo.

Finalmente es notable señalar el apego personal que los miembros de una carsij tienen a su corcel. Se produce un aprecio tan sincero fruto de los años de entrenamiento, y probablemente del modelo social, que un soldado tiene derecho a luto si su caballo fallece.

Caballería sariana: se trata de la evolución de caballería ligera de los sarios, uno de los pueblos anteriores a la formación de Harrassia. En la actualidad forma parte de la reserva pasiva de la prefectura de Malauf, y es solo llamada en circunstancias de excepción.

Tanto la citada prefectura como este órgano de caballería se mantienen en existencia de una forma un tanto artificial. El modelo teórico es contar con una unidad económica (las carsij no lo son) que poder usar en situación bélica, pero las malas len-



guas dicen que es la forma más sencilla de que los hijos de los políticos accedan a cumplir el servicio militar y obtener el derecho a la ciudadanía. En cuanto a los miembros formales, ¿qué importa? Ellos solo votan en Malauf.

Estas gentes son, en cualquier caso, herederos de la forma de pensar de los sarios, que venían a promulgar que los que habían realizado el éxodo al desierto tenían que acercarse al modo de vida tribal en lugar de mantener sus costumbres. Por lo general se trata de hombres menos interesados en la política o los asuntos de poder.

Defensores de puesto avanzado: Se trata de la infantería, posicionada y hacinada en los puestos avanzados, lo cual es motivo de cierto desprestigio porque en Harrassia ser un soldado de infantería es en sí un deshonor. Es un cuerpo de baja moral, poca actividad y casi perdida función. No obstante cuentan con abundante equipo variado de aceptable calidad que en ocasiones acaban vendiendo.

Los puestos avanzados son tan necesarios en la protección de las caravanas como las mismas carsij, pero el relativo abandono de estos toscos lugares apartados casi siempre hace mella en la actitud y moral de estos hombres que acaban malográndose y cediendo a todo tipo de malos hábitos. Su sueldo es bastante bajo, por lo que es una costumbre muy aceptada que cobren a los viajeros que pasan por sus centros. Si alguna vez estás en uno de ellos, no te sorprendas si tienes que pagar un “impuesto por limpieza del agua”, u otros claros atracos. Págalos sin más, duerme con un ojo abierto y continúa tu viaje: sigue siendo mejor y más seguro que dormir al raso en el desierto.

Los espías

En Harrassia todo el mundo quiere saber más. Si sabes lo que se propone un partido político, podrás aprovecharte, y si sabes cómo va a alterar los precios un emporio comercial podrás vender o comprar y sacar beneficios. Si sabes que un militar planea un golpe de estado querrás estar muy lejos cuando ocurra. Más que en ningún lugar, en Harrassia el conocimiento es poder, y es una lección que todas las capas de la sociedad tienen bien aprendida.

Oficialmente la ciudad estado solo mantiene un cuerpo de espionaje: el servicio de inteligencia. Este cuerpo, que responde directamente ante el ministerio de presidencia, tiene un entrenamiento y equipación fuera de lo común, y un sueldo acorde. Sus competencias se limitan teóricamente a la información interna, lo que no es tarea menor en una nación con frecuentes golpes de estado. El espionaje internacional es llevado únicamente por el embajador en Dormenia, apoyado en térmi-

nos operativos por hombres del servicio de inteligencia movilizados especialmente para esa tarea.

No obstante, pese a no haber más organizaciones aprobadas por el estado, hay un número apabullante de sociedades e individuos dedicados al espionaje y contraespionaje interno. Cada prefectura, ministerio, emporio e incluso carsij tiene hombres dedicados a estas tareas, y es un hecho tan aceptado socialmente que incluso las organizaciones civiles y comerciales pagan a uno o dos hombres para poder tener sus propias defensas y asesorías. Es tan común que si algún día acabas matando a uno encontrarás en su posesión cinco autorizaciones distintas para cinco organismos diferentes.

Algunos de estos grupos cuentan con fuerte entrenamiento y estructura interna. Es el caso de los informadores del ministerio de comercio y los del departamento de prisiones, dependiente del ministerio de interior, cuyo descomunal tamaño y financiación es en estos momentos parte de un importante escándalo no resuelto.

El espionaje está muy bien pagado, pero también es una actividad extremadamente peligrosa. Los espías torpes no suelen poder contarles a sus jefes que han fallado, porque hay espías que se encargan de matar a otros espías. Y esa es una de las peores cosas de Harrassia: muchos problemas se solucionan con asesinatos.

La religión

La ley harrassiana es bastante explícita al señalar que todo habitante de Harrassia debe creer en Armeniam y practicar algunos ritos, pero en la práctica ningún gobierno ha protegido la religión y hay una libertad religiosa completa. Se puede decir que el único lugar en el que se le rinde culto en la actualidad es en los mismos juzgados.

Hay pequeños grupos que profesan sus creencias particulares sin un cuidado particular, si bien la opción favorita entre el pueblo harrassiano sea el cinismo. Quizá si te pasas media vida bajo el sol luchando por que la administración te reconozca unos derechos antes de que los políticos te los deroguen, mientras los emporios te exprimen hasta tu último dinero, también pierdas la fe en los dioses.

El Najshet

Hablar del Najshet como parte de Harrassia es legalmente correcto, pero culturalmente sería tan necio como decir que los clanes gunearos son una parte de Dormenia. El antiguo imperio Najshet era en el pasado una gran civilización que dominaba todos los desiertos del este, pero una nobleza extremadamente decadente los ha llevado a formar parte de Harrassia

como una facción menor. No obstante a nivel interno mantienen su estructura social, legal y religiosa.

Casi todas las prefecturas harrassianas fueron construidas en antiguos emplazamientos Najshet que en la actualidad forman barrios, en su mayor parte paupérrimos.

El orden social Najshet se basa en el gobierno de un supuesto heredero del dios Najshet que es, de hecho, una reencarnación de dicha deidad. Otras dos deidades, Taharda y Liana son adoradas con antiguos rituales considerados bastante repugnantes por la mayor parte de la humanidad.

En la actualidad la nobleza Najshet sigue controlando ciertos recursos económicos, especialmente las notables reservas de oro del antiguo imperio, mientras que el pueblo lo conforman personas extremadamente pobres, ignorantes y miserables.

La integración del pueblo Najshet con Harrassia es, en el mejor de los casos, deficiente. Los choques culturales son constantes y normalmente beneficiosos para Harrassia. Lo único que el pueblo Najshet obtiene es una subvención por

mantener militares en activo, lo que ha llevado, como no podría ser de otra forma, a la tergiversación de los mismos principios éticos.

Para mantener esta subvención al máximo nivel posible, el pueblo Najshet introduce a casi toda niña nacida en los llamados “pozos de furias”, una antigua orden militar de adoradoras de Liana. Estas aisladas comunidades en la actualidad solo sirven para que el antiguo imperio cobre la subvención del estado, y para crear crudos espectáculos de gladiadoras y prostitutas.

Las tribus del desierto

Si bien Harrassia se ha hecho con el control económico y la supremacía del este del continente, los verdaderos señores de la arena siguen siendo los mismos pobladores autóctonos que siglos atrás vivían de las incursiones al imperio Najshet. A fecha de hoy las tribus no han variado en nada su forma de vida, simplemente han cambiado de enemigo.

Las tribus no se ubican en un lugar estacionario, sino que su carácter es claramente nómada, tanto en su faceta recolectora como saqueadora. Rápidamente agotan los recursos de un lugar y lo abandonan para dirigirse a otro.

Si tienes la ocasión de viajar con ellos, y es algo realmente extraño puesto que no son tolerantes con los extranjeros, descubrirás que sus habilidades en relación con la supervivencia en este entorno están más desarrolladas que las de cualquier guía harrassiano.

Gracias a estas habilidades, y no precisamente al escaso equipo y de baja calidad que portan, las incursiones tribales son temidas en las caravanas harrassianas. Es por ello que son tan importantes las carsij y los puestos avanzados, y que acampar al raso se considere un riesgo casi inasumible.

Pese a todo se trata de una forma de vida que atraviesa cierto declive: no es extraño que algunos jóvenes abandonen la vida tribal y se unan al ejército harrassiano. Cuando lo hacen, constituyen excelentes guías, valorados aunque no muy respetados. En todo caso han de tener cuidado, pues los miembros de las tribus ejecutan a todo traidor que se una a las filas harrassianas.

Los sacerdotes de las tribus rezan a una sola deidad: Nadruneb, la que gobierna sobre la naturaleza. Estos sacerdotes son parecidos a los druidas gunearos en el sentido de que ejercen las mismas tareas, cumplen con un culto extremadamente parecido, y tienen cierta repulsa por la civilización. En ese sentido las tribus del desierto constituyen el mejor abono para la fe de esta diosa.



COSTUMBRES Y DATOS DE INTERÉS

Si bien los harrassianos no tienen ningún interés en que se respeten sus costumbres, no viene mal conocerlas para evitar ser estafado por timadores, perder semanas intentando conseguir un registro, o peor aún, despertarse con un cuchillo en el cuello.

Moneda

Aunque el estado harrassiano usaba el oro como moneda, acabó por retirarlo de la circulación para utilizarlo en los tratos comerciales con Dormenia. En su lugar utiliza títulos de deuda genéricos o “dineros” en papel, emitidos por funcionarios de diverso nivel del ministerio de comercio, supervisados de cerca por el ministro. El valor de la deuda, no obstante, es dinámico y lo asigna el ministerio. En el momento actual doscientos dineros equivalen a deuda del estado por valor de un gramo de oro.

En realidad el gobierno ha emitido tanto dinero que en ningún caso podría respaldarlo con sus reservas de oro. De hecho las riquezas más grandes no están en manos del estado, sino de los dueños de los emporios comerciales.

El estilo de vida harrassiano impulsa a todo el mundo a consumir de forma continuada y casi compulsiva. Siguiendo ese paradigma es poco probable que una persona logre acumular mucho patrimonio, si bien un trabajador que consiga un trabajo constante tiene, en realidad, un nivel de vida superior al de, por ejemplo, un trabajador dormenio. Para la desgracia de Harrassia, la mayor parte de sus trabajadores son estacionales.

Documentación y registros

En Harrassia casi todo está registrado, lo que puede ser útil si tienes que realizar una investigación, o problemático si te ves involucrado en una. Acceder a los registros por la vía legal es extremadamente difícil, por lo que investigadores y delincuentes suelen acceder por la vía rápida, efectuando un soborno o un asalto.

Incluso aún así los registros no son todos iguales, y aunque hay normas, estas no siempre se cumplen. Si alguna vez tienes la necesidad de asaltar un registro intenta hacerlo a una hora temprana de la noche, pues se trata de apabullantes montones de documentos sin un orden útil.

No te sorprenderá saber que los registros tienen una incómoda tendencia a sufrir incendios nada accidentales.

Arquitectura

Las viviendas harrassianas suelen tener varias plantas, y se construyen con techos planos e in-

cluso vigas al aire en previsión de querer construir una altura superior en el futuro. Las viviendas están pegadas las unas a las otras sin una planificación urbana de tipo alguno, y las calles pueden ser caóticas en extremo.

Las viviendas de personas ricas suelen estar rodeadas por frondosos jardines muy caros de mantener. Si obtienen un placer pensando en un mundo mejor o simplemente quieren sorprender a sus visitantes es algo que queda en la intimidad de su pensamiento. Por supuesto, sus casas también suelen tener un tamaño superior.

En general las casas suelen tener ventanas grandes y amplios balcones para permitir que corra algo el aire. No obstante esto es una invitación clara a que los ladrones salten de casa en casa con facilidad, lo que tradicionalmente ha obligado a que la guardia de las ciudades (que se contrata a carsij por turnos) sea abundante.

Los edificios oficiales están ubicados en posiciones clave de las ciudades, y suelen ser aún más grandes. Estas construcciones suelen estar rematadas por bóvedas de cierta belleza. Si tienes la ocasión de subir a una de ellas y observar la prefectura desde las alturas descubrirás una vista que probablemente no olvides.

Decoración de estructuras

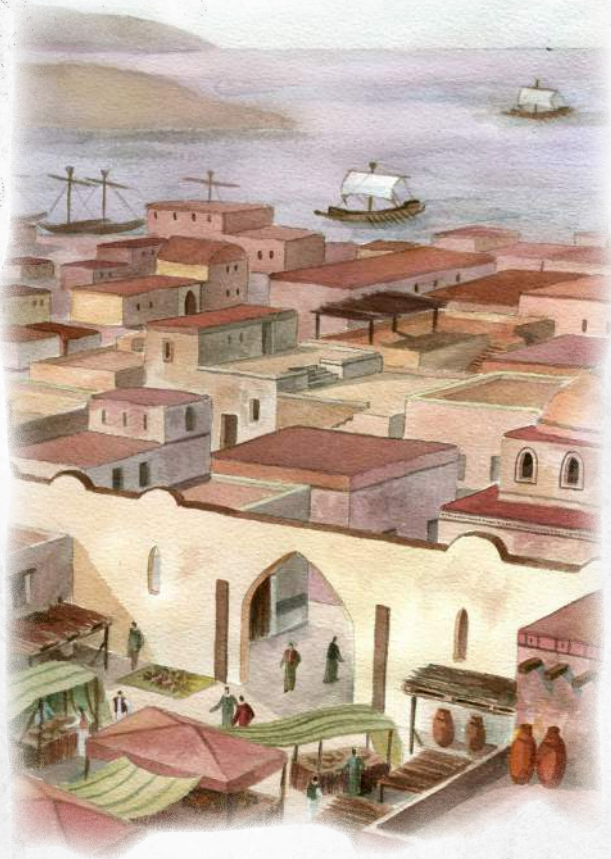
Aunque los harrassianos son gente muy pragmática (probablemente pragmática en exceso) hay ciertas costumbres que han trascendido a la moda y se han establecido como tradiciones. La más constante de las decoraciones, es, pues, el mosaico.

Estas obras pueden realizarse de forma personal o por encargo, bien en la pared, el suelo o el techo, y se suele representar en ellos la tendencia familiar o alguna preferencia del habitante del hogar.

No es infrecuente que los comerciantes de bajo nivel, las familias de funcionarios y los militares organicen el recibidor de sus hogares con estos mosaicos y algunas plantas.

Los grandes comerciantes, políticos y militares con rango pueden ir mucho más lejos e incluir una sucesión de complejos mosaicos de artistas reconocidos intercalados con plantas e incluso fuentes.

También es común decorar las fachadas con pinturas. En el exterior es habitual emplear motivos geométricos, mientras que para interiores es más frecuente encontrar pinturas realizadas sobre tapices. Esta segunda opción es relativamente moderna.



Ropa y decoración personal

Como las ropas y los tintes no son bienes particularmente prohibitivos en Harrassia, las modas van y vienen con relativa velocidad. Como tampoco hay una vestimenta formal de una religión u oficio en particular, cualquier forma de vestir que tape convenientemente la carne será adecuada, en prácticamente cualquier color. Y aunque lo habitual es que las prendas sean bastante colgantes y ligeras, ni siquiera eso es una constante.

La variedad de formas, colores y calidades conforma otro crisol heterogéneo que a unos agrada y a otros molesta, pero en que en cualquier caso es buen reflejo de su cultura.

El mismo principio se aplica a los objetos de decoración personal. Anillos, collares, cinturones, diádemas, muñequeras y cualquier otro son bastante más baratos que en otras naciones, y también mucho más variados.

Armas y armamento civil

Obtener una buena arma de acero no es difícil en Harrassia si se tiene algo de capacidad de ahorro, incluyendo una buena espada. Los harrassianos tienen derecho a portar estas armas incluso en la calle aunque no sean ciudadanos.

Lo que sí está prohibido de forma taxativa es llevar una armadura o cabalgar un corcel por las calles. La excepción a esto son los guardias y otros empleados ejerciendo misiones oficiales. A este fin todas las ciudades cuentan con una caballeriza en cada una de sus entradas. Ahí debes dejar tu caballo, pagar el servicio los días que sea pertinente, rellenar el registro y quitarte tu armadura si la llevas.

El principio operativo detrás de esta forma de legislación es que los habitantes deben tener la posibilidad de defenderse de los delincuentes, pero que la guardia debe tener siempre su superioridad garantizada.

Juicios y sicarios

El sistema legal de Harrassia es extremadamente complejo y exige la participación de un buen número de expertos en leyes, normalmente funcionarios. Todo el mundo tiene derecho a recurrir al sistema judicial, aunque en la práctica también la justicia está monetizada, sino mediante el juez, mediante los funcionarios.

Los juicios de causas complejas se dilatan mucho en el tiempo, pues la propia administración sufre la lentitud de la administración. En muchos casos los efectos de los crímenes cometidos están más que superados y olvidados cuando se alcanza un veredicto, lo cual puede ser bastante nefando para los sujetos encontrados inocentes que pueden llevar años en prisión preventiva.

En cuanto a los castigos, la ley harrassiana contempla la cárcel para los delitos menores y la ejecución para los mayores (incluyéndose como mayor la reincidencia). Muchos criminales se fugan y son juzgados en rebeldía. En este caso la sentencia suele ser ejecutada por sicarios oficiales del estado, que en la práctica son mercenarios contratados por los jueces.

Los juicios incluyen siempre un ritual a Armeniam de cierta sofisticación. Los jueces son en este sentido los sacerdotes y deciden cuanto grado de ritualidad quieren incluir en su proceso.

Matrimonios

La legislación en torno a este acto no se ha modificado desde la fundación de Harrassia, así que teóricamente todas las uniones se realizan como contratos legales benditos por Armeniam. Estos contratos pueden tener una redacción y cláusulas muy variadas, pero en cualquier caso tenían que ser aceptados por un sacerdote.

En la actualidad el culto a Armeniam está muy reducido, y los únicos sacerdotes que quedan son, de



hecho, los jueces. Estos tienen mucho trabajo como para verificar estos documentos, así que delegan ese trabajo en uno de sus funcionarios. Por supuesto, ellos acaban por firmar el documento.

Si algún día te casas en Harrassia estarás obligado a efectuar este incómodo registro. Y si tienes suerte y no se pierde, meses después podrás recoger tu certificado.

Elecciones

La fecha de las elecciones es un festivo nacional que se supone que está bendito por el propio Armeniam, y en el que toda forma de violencia está prohibida de forma explícita. Se supone que el hecho de que estas jornadas se celebren de forma tranquila es una muestra de respeto hacia la deidad patrona y los fundadores de Harrassia.

Pero si estás en una prefectura en un día de elecciones, quédate en tu casa con tu espada cerca y no abras la puerta a nadie. No salgas si puedes evitarlo. Y si tienes derecho al voto y quieres ir a votar, no lo hagas solo.

Durante las jornadas electorales surgen los odios y el rencor acumulados de los miembros de las car-sij. Partidarios de un partido estarán encantados de tener enfrentamientos verbales con partidarios del otro partido, e incluso pasar a las manos o a las espadas si se tercia.

Pero eso sí, de golpe serán todos compañeros y amigos si aparece por los juzgados un miembro de un puesto avanzado, de la caballería sariana, o aún peor, un Najshet.

Ellos siempre lo negarán, y te dirán que algunas jornadas electorales tuvieron problemas, pero que la siguiente va a ser muy tranquila. No los creas, son días desagradables y siempre hay algo de sangre.

Por fortuna son días festivos.

ERIDIE

Hay que tener una mentalidad muy abierta para entender el pensamiento eridio. De hecho una persona que no haya nacido y formado parte de su sistema desde niño probablemente no pueda entender ni sus estructuras organizativas ni su misma sociedad.

No obstante a la mayoría de eridios les pasa igual con el resto de sociedades cuyos principios consideran repugnantes e indignos. Y aunque en el Orden se dan injusticias y corruptelas como en otras partes del mundo, no se puede negar que

han alcanzado una eficiencia digna de elogio en todos los aspectos a los que se dedican.

Los siguientes principios son útiles de cara a evitar los choques culturales con esta gente, si bien en el año 470 no hay que preocuparse mucho por ello puesto que no abandonan su isla, desconocida absolutamente por dormenios, guncares y harrassianos.

- ♦ El estado es prácticamente omnipresente. No hay apenas tareas en las que no tenga competencia absoluta, y la iniciativa privada está prohibida. Todo lo que una persona quiera hacer pasará por la aprobación del personal responsable aprobado por el congreso, y hay una obligación explícita de utilizar los canales oficiales.

- ♦ En la actualidad el comercio está prohibido oficialmente. Aunque en diferentes épocas no lo ha estado, e incluso ha existido en el pasado una moneda oficial, la situación actual ilegaliza incluso el trueque. Todos los bienes y servicios se solicitan al personal político.

- ♦ El ejército de Eridie es una de las entidades estatales de mayor peso. Sus miembros son escogidos durante la infancia y entrenados de forma constante e intensiva durante años tanto en los aspectos físicos como ideológicos del Orden. Debido a este notorio entrenamiento, el ejército eridio es pequeño pero inmensamente potente.

- ♦ La religión es una parte intrínseca del estado.



La misma fundación de Eridie es un evento de cualidades religiosas estudiado como una verdad intrínseca y literal en todas las escuelas del Orden. Se reconoce el culto a Daarmina, Armeniam y Liana. Esta primera está presente en todos los asentamientos e incluso gestiones mundanas. El cuerpo de sacerdotes está reconocido por el estado y tiene ciertas competencias y atribuciones.

♦El caluroso clima de la isla da lugar a periodos de sequía en los que la alimentación del pueblo queda en entredicho. Las tierras están cada vez más gastadas y producen cosechas cada vez más reducidas. Los animales están famélicos y no se ve una salida a corto plazo de la situación.

♦No todas las provincias de Eridie toleran y cooperan pacíficamente con el estado omnipotente. Hay al menos cuatro facciones que incluso tienen notables diferencias culturales. Las provincias tírticas, de hecho, cargan con buena parte de la manutención alimentaria del estado y si no han reclamado ya su independencia es por la fuerza del ejército eridio.

♦No todos los pobladores aceptan tampoco pacíficamente la fuerza del estado, y se producen muchos tipos de disidencia. Las leyes eridias no conciben la existencia de cárceles, pero sí de centros de reeducación donde se adapte la conducta de criminales y disidentes. Estos centros acaban siendo, en verdad, cárceles bastante desagradables.

♦De la misma forma que los militares tienen una formación sin rival, los artesanos se entregan a la excelencia de sus actos en cada momento de su vida, de manera que todos los instrumentos eridios suelen ser tan fiables como simples. De hecho es la única nación que cuenta con una fuerza naval capaz de afrontar la navegación en alta mar.

OROGRAFÍA Y CLIMA

Eridie ocupa una pequeña isla alejada del resto de naciones, en una ubicación conocida solo por ellos, bastante al suroeste. En esta región la mitad norte esté ocupada por los tradicionalistas leales, el oeste por las provincias rebeldes tírticas, y el sur por los matriarcados tídar. Al este una facción política pugna por establecer sistemas basados en el comercio.

Todos ellos están sometidos al poder eridio.

Una cordillera de baja altura atraviesa la isla de este a oeste y la divide en dos pedazos estratégicos e incluso climáticos. El norte es caluroso y seco todo el año, apropiado en muy pocas zonas junto

a los ríos para los cultivos de regadío. El sur, es, si cabe más seco y salvaje.

Solo las provincias tírticas del oeste son algo más húmedas y gentiles para variadas formas de cultivo. En ciertas altitudes incluso hay frondosos bosques plagados de animales exóticos y peligrosos que normalmente la civilización evita.

ESTRUCTURA SOCIAL

El Orden

Toda la estructura social de Eridie está basada en un único libro que narra como la fundadora de Eridie movilizó a sus partidarios en un éxodo desde un país aún más antiguo y estableció una nación basándose en los principios religiosos tradicionales.

Este libro es conocido como “El Orden” y da nombre a la forma de organización del estado. Fue redactado por uno de los partidarios de la fundadora e incluye sus imperativos, reflexiones y acciones durante ese periodo. También supone una guía ética para los políticos, los militares y el pueblo.

Si tienes la ocasión de hacerte con una copia de este libro, quizá te sorprenda descubrir que estos imperativos que en Eridie tienen la categoría de mandatos divinos (se considera que la fundadora es una avatar de Daarmina y estaba imbuida de su sabiduría) no son en realidad muy rígidos, sino que más bien plasman unos principios generales en los que los políticos han basado sus decisiones.

La conclusión más inmediata y probablemente pretendida por la fundadora es que las personas no pueden ser, como individuos, responsables de su existencia en ninguno de los sentidos, y deben obrar en sociedad repartiéndose las competencias y colaborando entre ellos. Establece los siguientes eslabones o estamentos.

♦**Pueblo:** tiene la competencia, capacidad y responsabilidad de dar sustento a la nación y fabricar todo lo necesario.

♦**Ejército:** provee de fuerza al estado, garantiza la defensa nacional y el derecho religioso.

♦**Políticos:** toman todas las decisiones del estado.

Por lo general todos los integrantes de Eridie aceptan esta estructura y sirven ante ella con tesón, y se considera de extremo desprestigio no hacerlo.

Excepto los tírticos, claro, pero eso es otra historia.



Los políticos

La clase gobernante de Eridie dirige cada aspecto del estado. Teniendo en cuenta de que se trata de un estado omnipresente, los políticos tienen el control de todo lo que ocurre en Eridie. En este sentido solo tienen que responder antes ellos y su religión. Se espera que realicen todas las actividades siguiendo el código de conducta de la fundadora, si bien la falta de supervisión puede ocasionar que no siempre sea así.

Dentro de la clase política se distinguen tres niveles: los miembros del congreso, los adartos y los auxiliares.

Los miembros del congreso son los que toman las decisiones estatales a gran escala. Deciden sobre la legislación, los movimientos militares, el nombramiento de cargos, incluyendo los propios miembros del congreso, las causas legales de peso y los recursos de última instancia, y cualquier asunto que consideren importante. Son un número reducido de personas, menor que veinte.

El funcionamiento del congreso es bastante rígido. Sus miembros se reúnen todas las veces que sea necesario, no más de una vez al día. En esta sesión los miembros y sus auxiliares plantean y discuten los temas que consideran precisos, hasta que un miembro propone una votación. En ese momento se vota, y si hay una mayoría trascendente (en la modernidad se exige unanimidad) se aplica con carácter inmediato.

El proceso de nombramiento de un miembro del congreso es una votación más de este tipo, por lo que los candidatos obviamente tienen que ser bien conocidos por sus miembros, y evidentemente se piensa mucho la inclusión de nuevos miembros. Estos surgen normalmente de entre los auxiliares que ya tienen recorrido, o de los adartos regionales veteranos. Excepcionalmente pueden surgir de otras capas de la sociedad, como de los militares, pero en este caso la costumbre y la ética dictan que renuncie a sus armas y armaduras para que las competencias sigan debidamente separadas.

La estructura moral de este órgano se ha mantenido de una forma más o menos rígida a lo largo de los años, y aunque algunos políticos han podido beneficiarse de su cargo, desde luego tienen que hacerlo disimuladamente, puesto que la sociedad eridia no es muy permisiva con la corrupción.

Estos principios propios de los políticos se pueden resumir de una forma simplista en tres:

♦ **Pobreza:** Los políticos deben abandonar todo posible apego a lo material e incluso a las rela-

ciones personales en pro del Orden como conjunto. No deben tener posesiones ni amigos ni deseo alguno. Se intuye que la fundadora pretendía luchar de esta forma contra la corrupción.

♦ **Reflexión:** Un político debe ser el ejemplo más claro de pensamiento. Debe cuestionar sus propias ideas desde varios puntos de vista (tres, legalmente) y esforzarse en ponerse en el lugar de los demás. Debe recabar opiniones de los gobernados y buscar la concordia y la aprobación.

♦ **Consejo:** Los políticos deben estudiar cualquier caso proveniente de cualquier ciudadano, sea de la índole que sea. Bajo este derecho al “consejo” es con el que un ciudadano puede solicitar una audiencia en el congreso.

En la práctica es muy difícil que un político no tenga posesiones o amistades (aunque hay algunos que se esfuerzan en vivir de forma austera), pero si se entregan a la vida fácil y al lujo recibirán rápidamente reprimenda de sus similares y de otros órganos.

En general los políticos del congreso tienen grandes beneficios sociales, pero pocos materiales.

Los adartos se encargan de la gestión inmediata de aspectos concretos del Orden. Típicamente son gobernadores regionales que hacen de representantes del congreso en las distintas comunidades.

Este cuerpo de oficiales del estado no está reconocido en el libro de la fundadora, sino que es una creación supuestamente posterior decidida por los políticos en tanto que el Orden creció más allá de lo gobernable de forma efectiva por el congreso.

Estos gobernadores regionales tienen el deber de gestionar todos los recursos locales de los productores, con la única supervisión del gobierno. Se trata, pues, de personas con un poder operativo tremendo, mayor incluso que el de los miembros del congreso. Sus competencias incluyen la recaudación, el reparto, la contabilidad, la justicia, el mantenimiento, el registro civil y la orientación laboral.

También se encargan de otros deberes comunes como la relación con el personal militar, toma de decisiones en situaciones de emergencia, hospedaje de otros adartos o políticos en situación viajera, y algunas otras competencias no del todo bien definidas.

Todas las cualidades que se han señalado en un político del congreso se esperan también en un adarto, si bien es cierto que gozan de cierta autonomía superior que les proporciona bastante libertad. El

congreso convoca al menos una vez al año a cada adartos para que este rinda cuentas, y en teoría los ciudadanos tienen cierto control pues pueden solicitar llevar cualquier problema ante el congreso, pero esta vía no se recorre con mucha facilidad.

Es difícil expresar el poder que ostentan estos sujetos. Al no existir dinero ni comercio, ellos son los encargados de recaudar cuanto se produce, repartir entre el pueblo, dar al gobierno central la parte que exige, y reclamar la que les corresponde. A un nivel legal todo pasa por sus manos. Oficialmente si a un campesino se le rompe una azada no puede pedírsela al artesano, tiene que pedir permiso al adartos.

Los adartos son elegidos personalmente por el congreso entre individuos de confianza demostrada. Es usual ascender a auxiliares de confianza, o personal militar retirado o innecesario en su función, o a los propios auxiliares veteranos de los adartos. En ellos buscan personas que soporten la tensión, tengan un liderazgo férreo y sean ecuanímenes en la resolución de disputas, además de tener buen talento con las cuentas. A los políticos les cuesta mucho encontrar personas con todas estas cualidades.

Normalmente los adartos no son destinados a su zona natal, y de hecho suelen reubicarlos con cierta frecuencia en pro de un mayor equilibrio y en contra de la posible corrupción. No es una regla universal, pero se cumple en muchos casos.

La última capa de políticos la suponen los citados auxiliares. Estos sujetos son los que menos responsabilidad tienen (legalmente no tienen ninguna), pero su periodo de actividad no es ni siquiera vitalicio, sino que puede revocarse sin aviso previo, y devolverlos a su actividad previa. Los miembros del congreso suelen contar con un variable grupo de auxiliares que preparan para entrar en el órgano o ser adartos. Los adartos requieren muchos más auxiliares a los que delegan tareas específicas o competencias completas.

El ejército

La fundadora de Eridie tenía un origen sacerdotal y militar que está volcado en el libro del Orden. En él se pueden observar unos principios morales e ideas operativas muy particulares que se han mantenido y refinado a lo largo del tiempo, dando lugar a un ejército de unas cualidades notables.

La función teórica de este ejército es la defensa de la nación y de la fe. No obstante este concepto de la defensa se entiende muchas veces de una forma amplia: muchos políticos son de la opinión

de que del libro de la fundadora se desprende que el Orden nunca debe entrar en contacto con otras culturas, y que, por lo tanto (y aquí viene la interpretación) si lo hacen deben conquistarlos y convertirlos al Orden.

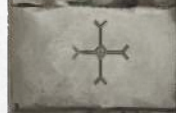
En previsión de que esto pueda ocurrir (ha ocurrido en el pasado con los matriarcados tídar) el ejército de Eridie mantiene su propósito defensivo y su funcionalidad ofensiva.

El ejército de Eridie mantiene un número variable de cohortes (ocho en la actualidad) compuestas por unos mil hombres y comandadas por un tenabrius. Uno de estos oficiales es designado como oficial superior o calebrius por el congreso, y tiene el mando absoluto del ejército. Tradicionalmente los tenabrius tienen cierta libertad operativa para adaptar su cohorte y maniobras a su personalidad táctica, siempre con la supervisión del calebrius.

Finalmente cada cohorte se divide en manípulas de cincuenta a cien hombres lideradas por un dabrius o suboficial. Legalmente estos suboficiales e incluso sus soldados responden directamente ante el congreso, no ante sus tenabrius, pero en la práctica la cadena de mando se respeta.

Los principios morales se pueden extraer del libro de la fundadora, y una posible interpretación es la siguiente:

- ♦ **Lealtad:** un guerrero pertenece a una unidad, y debe obedecer a su tenabrius a despecho del estado personal. Más aún, un tenabrius tiene que ser



leal a sus hombres y obedecer al calebrius de los ejércitos. El calebrius de los ejércitos debe obedecer a los políticos y ser leal a todos sus hombres.

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

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

A fin de promover estos principios el entrenamiento de un soldado eridio comienza a una edad muy temprana, y para ello los adartos proponen a los mejores de cada generación. Desde entonces son separados de su comunidad y sometidos a un entrenamiento y adoctrinamiento muy severo. En ese periodo apenas sufren distracciones pero tampoco tienen libertad. Es, probablemente, el entrenamiento más rígido y exigente del mundo.

No solo se espera que los soldados sean morales y efectivos como guerreros, sino que también deben aprender un oficio. A este respecto se suele aprovechar las habilidades que cada sujeto había aprendido de forma natural. Es frecuente que pasen ciertos periodos en emplazamientos civiles aprendiendo estas habilidades. Esto tiene un motivo funcional, y es que cada cohorte pueda mantener su autonomía durante cualquier maniobra sin apenas necesidad de personal de soporte. En este sentido el ejército tiene sus propios médicos, carpinteros, herreros y canteros, y se espera que colaboren con el personal civil cuando este trabaja en sus instalaciones.

La última parte del entrenamiento se desarrolla en la sección activa de la cuarta cohorte. En ella se realizan maniobras reales, pero raramente combates incluso aunque la cohorte esté movilizada. Después se le asigna un destino definitivo en una cohorte y una equipación que, sin ser de su propiedad, pasa a ser de su responsabilidad.

En tiempos de paz la mayor parte de cohortes están desconvocadas, pero los soldados suelen ejercer tareas propias de su preparación. La guardia de las ciudades se nutre siempre de soldados de las cohortes, pero también muchos puestos de auxiliares e incluso adartos.

No cometas el error de pensar que el grado de aceptación que estos militares tienen entre el

pueblo surge de una actitud blanda o una mentalidad débil. Los militares eridios son potentes guerreros muy expertos en el uso de la espada, la alabarda y el arco, y si bien individualmente quizá no estén al nivel de los guerreros gunearos, como conjunto forman quizá el ejército más poderoso del mundo.

El pueblo

Todo el que en Eridie no es parte del ejército o de un órgano político es un poblador, y comparte con ellos el deber de sustentar al estado y el derecho a recibir un gobierno eficiente y equilibrado, y a ser defendido.

De un productor de Eridie se espera, pues, que se entregue en el ejercicio de su profesión y que no ponga nunca ninguna traba a parte alguna de la sociedad. Esto que a priori suena sencillo obviamente tiene un impedimento fundamental: los productores eridios no son propietarios de lo que producen. Un campesino no será propietario del grano que cultive, y un artesano no será propietario del plato que fabrique, y así indefinidamente. Esto no ocurre solo a nivel teórico, en el momento oportuno los auxiliares del adartos le reclamarán el fruto de su trabajo.

En la parte positiva esta relación funciona en ambas direcciones, por lo que un ciudadano puede solicitar al adartos los bienes necesarios no solo para el ejercicio de su trabajo, sino también para el crecimiento de su persona, incluyendo el acceso a viajes religiosos (de placer, simultáneamente), acceso a obras artísticas y a otros útiles personales.

En teoría el adartos debe ser justo en este reparto y precisamente premiar a aquellos ciudadanos que han sido correctos en el ejercicio de sus funciones, pero en la práctica no siempre ocurre. Los adartos y sus auxiliares no siempre tienen tiempo o deseo de ser justos a un nivel tan básico, y por otra parte las necesidades del estado son prioritarias frente a las de sus ciudadanos. El mantenimiento del ejército en términos de entrenamiento, infraestructuras y equipo es en este sentido la prioridad máxima, y el desarrollo de grandes estructuras en las ciudades principales no está muy atrás. Esto ha llevado a que generaciones enteras de productores vivan frustrados sin oportunidad de progreso personal, o aún peor, condenados a que sus pocas posesiones se vayan deteriorando sin poder contar con derecho a reemplazos.

Es en estas situaciones en las que pueden empezar a surgir focos de trueque e incluso insurrecciones en ocasiones toleradas por los auxiliares y adartos.

La situación es especialmente sangrante en los tiempos recientes en los que las sucesivas sequías han ocasionado que los campesinos sean testigos impotentes de como no podían apenas alimentarse del grano que recogían.

Las instalaciones en las que se ejerce la artesanía son obviamente instalaciones públicas que los ciudadanos pueden utilizar con el permiso de los adartos. Estas instalaciones pueden estar adscritas a la profesión de cada persona, como es el caso de las forjas y talleres, o ser utilidades comunes, como los hornos de pan o los baños.

No debes creer que los pobladores eridios viven en sí en unas situaciones durísimas, de no ser por las crisis alimentarias. En general cuentan con prestaciones superiores a las del pueblo llano de otras naciones, incluyendo una medicina muy aceptable, acceso a la cultura, régimen de días festivos y disposición de avanzados recursos estatales. Es su acceso a la libertad lo que está bastante restringido. Pero por otra parte ninguna casa de Eridie tiene cerradura, y el crimen tiene una presencia muy minoritaria.

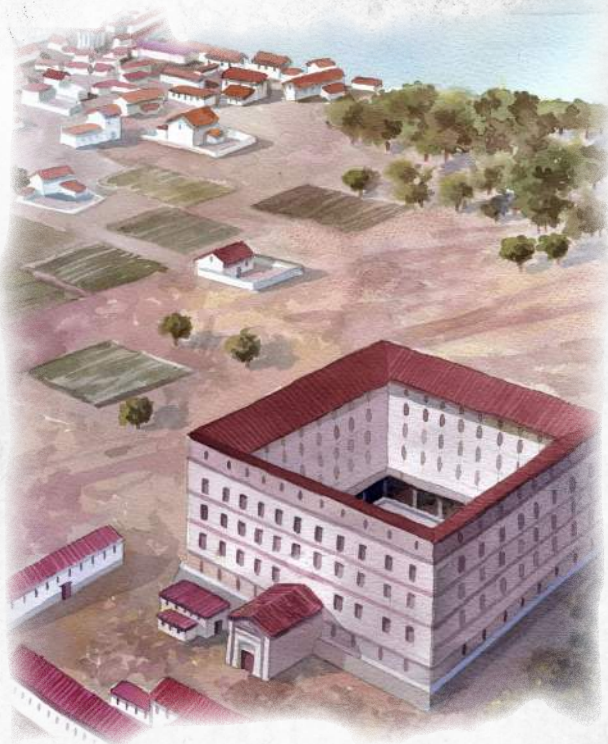
Los centros de reeducación

Si bien los principios de la fundadora son bastante claros y aceptados por el pueblo eridio, el libro del Orden no deja muy clara la forma de actuar con los que de forma activa eligen desobedecer esos principios. Si lees el libro de principio a fin solo encontrarás una tibia reflexión sobre que el estado no debería retirarle la vida a ningún hombre.

Los políticos se han encontrado con esta cuestión no pocas veces a lo largo de la historia, pues no deja de ser cierto que criminales y personas mal intencionadas suelen surgir en todas partes. En este sentido se han encontrado en incómodos atolladeros en los que la vía de escape fue la creación de los temidos centros de reeducación.

La fundadora sí es muy específica en que los cambios sociales no deben surgir sino del sistema educativo, que es una de las bases funcionales de Eridie, y los políticos se ampararon en este principio para establecer que los criminales no es que fueran malvados, sino que estaban mal educados y debían ser reintroducidos en el sistema.

Los centros de reeducación responden a este paradigma. Son construcciones mastodónticas bien dotadas en seguridad, en cuyo interior se debe reeducar a aquellos que no encajan en el modelo de sociedad inspirado por el libro del Orden en el menor tiempo posible.



Ahora bien, históricamente estos centros no han tenido mucho éxito en conseguir devolver a las personas a la “senda correcta de la fundadora” y son muy pocas las personas que vuelven al Orden. Ante este fracaso el gobierno ha perdido la esperanza y da plena facultad operativa a los gestores de dichos centros a fin de no mancharse las manos ni saber demasiado de lo que ocurre ahí. Al final lo que ha ocurrido es que los únicos centros que consiguen reeducar a algún desgraciado rebelde es logrando su arrepentimiento a base de torturas o privaciones.

En última instancia, los centros de reeducación son cárceles no demasiado agradables en las que se hacina en una especie de cadena perpetua a criminales, rebeldes títricos y disidentes políticos insistentes.

Religión

En el modelo eridio la religión se compenetra con el funcionamiento del estado. La misma forma del Orden es en sí un ensalzamiento de la moral militar y religiosa de Daarmina, diosa impulsada por la omnipotente fundadora. El ejercicio de la religión no es exactamente obligado, pero está presente en muchos aspectos de la vida de los ciudadanos sin que estos puedan hacer nada por evitarlo.

En este sentido todas las ciudades tienen un templo y varias estatuas, los artistas realizan obras de ensalzamiento de la fundadora, las casas tienen pinturas alegóricas, los militares saludan al estandarte al estilo religioso, e incluso estos están



construidos como muestra de respeto a la misma religión. La bandera de Eridie es de hecho el símbolo de Daarmina. Es muy difícil ser un ciudadano de Eridie y no recibir mensajes continuos que recuerden a Daarmina y a la fundadora de Eridie.

No obstante no es la única deidad a la que se rinde culto. En el no poco importante sector educativo se reza de forma activa a Armeniam en su faceta de otorgador de la sabiduría y de aliado de la diosa patrona. Todas las escuelas tienen al menos un símbolo de este dios en sus entradas, y probablemente también alguna estatua, como la que puedes ver frente a la universidad de Paenia.

Mención aparte merece que también se acepta el culto a Liana, la diosa del amor y el afecto sexual. Esta función está también relacionada con una competencia social, que es la que en otras naciones se identifica con la prostitución. Cualquier ciudadano puede dirigirse a uno de estos templos y solicitar los favores de una sacerdotisa o sacerdote del amor. Estos servicios los regula la jefa de cada templo y no están intervenidos por el adartos regional.

Aunque pueda identificarse con la prostitución, este colectivo no está para nada desprotegido. Quien quiere recurrir a él tiene que aceptar sus no pocas normas, incluyendo realizar solo prácticas que acepten y siempre en el templo.

Esto no significa para nada que gocen de la máxima de las aceptaciones sociales, y solicitar sus servicios puede dar lugar a consecuencias personales, pero si por ejemplo un hombre (o mujer) soltero acude con cierta discreción no tendrá ningún problema.

Con la excepción de estas sacerdotisas, hay pocos sacerdotes que se dediquen a la función religiosa a tiempo completo: lo normal es que los eridios devotos ejerzan su religión en compromiso con su profesión normal, pero recibirán derecho a días libres adicionales para la preparación de estos ritos, y el derecho a usar capa.

La excepción más notable son los miembros de la hermandad de la llama, sacerdotes guerreros que tienen el encargo de custodiar los templos a tiempo completo.

La rebelión tírtica

No todas las provincias del Orden de Eridie son creyentes de Daarmina o partícipes de su ética. El caso de las cuatro provincias del oeste es muy delicado porque incluso estudiosos eridios reconocen que tienen una identidad cultural muy distinta que los ha ido separando a lo largo de los años. En el

momento actual los rebeldes tírticos rezan a sus propios dioses, tienen una bandera, una moneda y una junta revolucionaria en la sombra en muchos poblados, e incluso un gobierno central secreto y fuerzas armadas organizadas y entrenadas denominadas "zobagar". Esta situación ha llevado incluso a conflictos bélicos abiertos como el reciente enfrentamiento de la primera cohorte contra la zobagar zitakoda, ahora extinta.

Esta situación ha creado una problemática de un tamaño nada despreciable. Por una parte el gobierno eridio no puede tolerar, según sus propias normas, la coexistencia con otras formas de gobierno. Por otra, en la práctica las provincias tírticas son el máximo productor de grano sin el cual el estado eridio entraría rápidamente en colapso.

Esta situación es del todo inconveniente para ambas culturas, pues los productores tírticos observan impotentes como los recaudadores, respaldados por las fuerzas armadas les retiran una importante parte de su producción sin recibir a cambio nada que ellos deseen. Y no es que los eridios no se hayan esforzado en premiar al pueblo tírtico, sino que estos, acostumbrados a un estilo totalmente rural, no aprecian sus vías, acueductos, teatros y escuelas, ni mucho menos su culto a la fundadora, a la que desprecian, y a Daarmina, diosa a la que reconocen pero no rezan.

Y si bien las zobagar tírticas no pueden enfrentarse en terreno abierto al ejército eridio, no dejan de ser



un problema para el Orden. En la actualidad se han especializado en la guerra en la sombra, y organizan secuestros, asesinatos, atentados contra estructuras y rescates. Los objetivos más codiciados son militares, miembros del congreso y adartos. Los rebeldes tírticos han logrado buenos objetivos en el pasado reciente, pero también la presión se ha incrementado sobre ellos y muchos rebeldes importantes dan con sus huesos en los centros de reeducación.

En la actualidad no hay abierta línea de diálogo alguna entre los miembros del consejo de Eridie y el gobierno en la sombra de los rebeldes tírticos, y no se espera una solución permanente a corto plazo.

Los matriarcados tídar

La otra civilización que tiene un choque cultural importante con Eridie son los pobladores originales de la isla. Se trata de tribus de tamaño considerable de prácticas agrícolas extensivas muy extenuantes para los terrenos fértiles.

Las tribus tídar son seminómadas, pues ocupan una región mientras sus terrenos fértiles van aguantando, hasta que se crea una situación insostenible y tienen que retirarse a otros lugares. No es difícil encontrar asentamientos abandonados en el sur de la isla rodeados de campos yermos que acongojan el espíritu.

El pueblo eridio tradicionalmente culpa de hecho a estas tribus de su situación en relación con la alimentación, y en efecto han sido un problema para el Orden de Eridie que se saldó en el pasado reciente como una extenuante guerra de duras consecuencias para el ánimo de ambas culturas. Durante esta complicada intervención se produjo un terrible debate en todos los sectores de la sociedad que tuvo su cumbre en una pregunta planteada en el congreso: “¿Son los tídar personas?”.

No sin derramarse poca sangre se llegó a la conclusión de que sí eran personas, y el proceso de invasión se canceló con una conclusión bastante lamentable para ambas culturas. Los ejércitos de las tribus quedaron diezmados, y sus emplazamientos han conseguido muy pocas ventajas de ser considerados oficialmente eridios. La moral del ejército eridio quedó muy reducida por las fricciones internas, y finalmente el congreso aprobó una impopular ley de control de la natalidad para tratar la cuestión alimentaria a largo plazo.

No obstante sí que se puede observar un puente al entendimiento: los tídar accedieron al ejército de Eridie, y en la actualidad la quinta cohorte está formada por estos ciudadanos, eso sí, de segunda categoría.

COSTUMBRES Y DATOS DE INTERÉS

Moneda

En la actualidad en Eridie no hay ningún tipo de dinero, y el comercio está prohibido, pero esto no siempre ha sido así. Dentro del congreso de Eridie ha habido defensores y detractores del modelo con mercado y políticas variadas al respecto. El libro de la fundadora no prohíbe el uso del dinero, si bien reflexiona sobre las personas que se dejan engañar por su valor supuestamente solo aparente.

En origen Eridie se regía con unas impresionantes monedas de oro llamadas “virtos” y se dividían en “octavos”. Una moneda superior llamada “remthal” de un metal raro se utilizaba en las grandes operaciones.

Las palabras de desprecio hacia el sistema económico fueron estudiadas por el congreso en un momento de su historia en el que las dinastías gremiales se hicieron con el control de los recursos y amenazaban con suplantar al gobierno, dando lugar al actual sistema de control de los adartos.

Posteriormente volvió a haber otro periodo con dinero, pero en esa ocasión se utilizó papel moneda emitido y certificado por el estado.

Las reservas de Eridie en forma de monedas de oro están enterradas en cámaras secretas en diversos lugares del Orden. Solo el congreso conoce su situación y la cuantía total de este impresionante tesoro sin valor dentro del Orden, pero que podría alterar la economía mundial de ser introducido en ella. Eso parece poco posible en cualquier caso, pues la actual ley eridia le concede el valor de presente divino a ese bien.

Familia y sistema educativo

En Eridie se entiende y se acepta que los progenitores naturales de un individuo no tienen por qué ser unos docentes particularmente buenos, y por ello el cuerpo de educadores del estado tiene un tamaño bastante considerable.

Desde el nacimiento hasta los seis años de edad se acepta que los progenitores cuiden de sus hijos, pero tienen a sus disposición profesores pre escolares ante los que en cualquier caso deben presentarse para demostrar que dan una educación acorde al espíritu del Orden.

A los seis años todos los niños son incluidos en la escuela local, pero siguen viviendo en el domicilio de los padres. El estado garantiza la presencia de estas escuelas incluso en los rincones más rurales del Orden. En ellos todos los niños aprenden escritura, matemática básica, historia y religión.



A los doce años los niños se entrevistan con el adartos regional o uno de sus auxiliares en compañía de su maestro y de un instructor militar. En ese momento el joven se desplazará a una universidad, a la academia militar de Vanus o a un lugar de trabajo. Lo normal es que a esta edad se los separe de sus padres.

En algún punto entre los catorce y los veintidós años el joven deberá haber adquirido pleno control de sus habilidades y el Orden lo destinará a donde estime que sea necesario.

Todos estos principios se incumplen de forma deliberada en Tirtie, donde es común que los hijos aprendan de sus padres a cosechar los campos.

Armamento

El estado de Eridie provee a cada ciudadano de lo que necesita, así que es absolutamente imposible que un ciudadano esté en posesión de un arma. Únicamente los militares portan armas. Ni siquiera a un ciudadano que está en una situación de amenaza se le otorgará una espada, pues eso implicaría reconocer un fallo por parte del Orden. En este caso se le pondría uno o varios militares destinados de forma permanente a garantizar su seguridad.

Aunque en última instancia las armas y las armaduras pertenecen al Orden, el equipamiento de un soldado es muy personal y se espera que lo cuide y respete durante toda su vida. Los soldados reverencian sus armas, armaduras y escudos como una muestra de respeto a sus artesanos y a la muerte que potencialmente pueden causar, contando con un cariz religioso implícito.

Todo soldado eridio tiene en su posesión práctica un peto, un casco y una espada corta, y opcionalmente hombreras, grebas, escudo, alabarda, jabalinas o arco. En función a esta forma de equipo tendrá una u otra función dentro de su cohorte.

Esta panoplia del guerrero, y particularmente el trío formado por casco, coraza y espada forman un elemento de culto personal y social de importancia que unifica a una de las hermandades de guerreros más importante del mundo.

Documentación y registros

Si bien la sociedad eridia no se obsesiona especialmente con registrar cada paso que da, sí existen tres registros útiles.

El registro del congreso: en él se levanta un acta en la que se incluye por lo menos la votación planteada y el resultado de la misma, y opcionalmente

las argumentaciones establecidas. Este registro tiene un tamaño importante pues incluye todas las decisiones tomadas a partir del incendio del año doscientos treinta y seis. En la actualidad ocupa una biblioteca anexa al edificio del congreso de acceso público vigilado.

El registro de los adartos: en ocasiones conocido como registro civil, tiene un documento por cada ciudadano de Eridie. En él se incluye forzosamente la fecha de nacimiento, el sexo, la orientación laboral, las solicitudes que ha realizado y cuanta información consideren adecuada el adartos y sus auxiliares. En caso de que el ciudadano cambie de destino se anota el nuevo destino y se le otorga una copia para que la entregue al adartos de ese lugar.

El registro militar: En él cada tenabrius debe anotar en teoría la composición exacta de su cohorte y las operaciones llevadas a cabo. Para desgracia de los historiadores, es el más ineficiente de todos los registros eridios.

La caballería

No hay un solo caballo en Eridie. Ni en el ejército, ni en el uso civil, ni probablemente en las praderas.

Las mercancías se transportan en las espaldas de los ciudadanos del Orden. Si son muy pesadas, en carros arrastrados por bueyes.

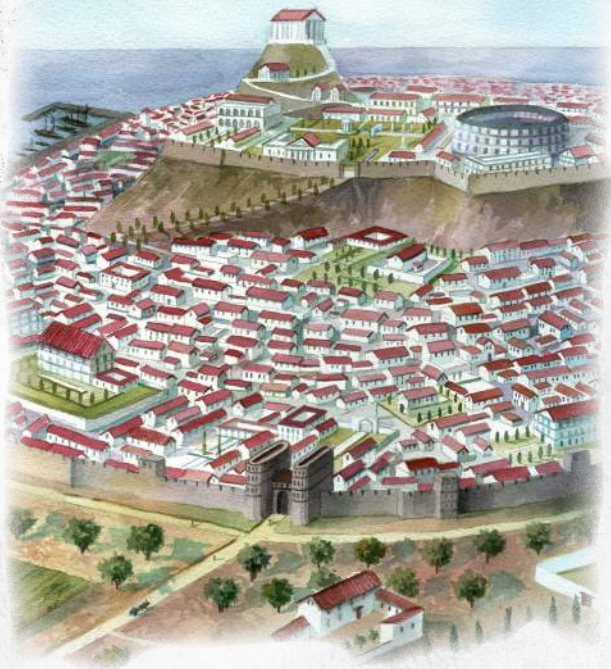
Arquitectura y vías

Las ciudades eridias están construidas conforme a una planificación normalmente cuidadosa realizada por los adartos regionales teniendo en cuenta criterios prácticos y estéticos. Debido a ello las calles eridias suelen estar bastante bien organizadas.

Las construcciones se pueden dividir en viviendas, edificios oficiales y templos.

Las viviendas suelen tener dos alturas y contar con espacio más que suficiente para una pareja y sus descendientes jóvenes. En ocasiones más de una pareja es destinada a hogares grandes, en cuyo caso ellos deben repartir el espacio de forma ordenada. Se da el caso también de grandes viviendas comunes con estancias separadas que suelen adjudicarse a personas solteras recién destinadas al lugar.

Las construcciones eridias suelen contar con ventanas abiertas en ambas alturas, y no están protegidas por cerradura alguna, pues se confía en el ejército para evitar los robos. Los techos suelen estar hechos de teja.



Como estas construcciones nunca pertenecen a sus inquilinos, su mantenimiento compete al estado. Es una fuente de vergüenza para el adartos que una pared esté corroída por la sal o que las tejas estén rotas, por lo que normalmente están en buen estado.

Los edificios oficiales tienen un carácter absolutamente variado, y en él se incluyen escuelas, hornos, baños, teatros, forjas, bibliotecas y muchos otros. Estas construcciones están normalmente a disposición de todo el pueblo, y son fuentes de orgullo y credibilidad para el adartos local que suele esforzarse en que den el mejor servicio y prestaciones.

Es particularmente trascendente señalar que los adartos también se esfuerzan en dotar a las bibliotecas y teatros de buenas obras. El pueblo eridío es tremendamente aficionado a la ficción narrativa de este tipo, y aquellos asentamientos en los que reproducen buenas obras de autores clásicos o modernos consagrados tienen en general mayor aprobación del pueblo. En este sentido los buenos grupos de teatro pueden llegar a ser considerados un asunto de importancia nacional, e incluso ser convocados por el congreso para establecer su ruta de actuaciones.

No es para nada despreciable señalar que los adartos y el gobierno central acometen **otras infraestructuras** nada despreciables incluyendo acueductos, sistemas de alcantarillado, vías y puentes. Todas estas estructuras se planean de

forma que den servicio durante centenares de años sin apenas mantenimiento. Si tus sandalias pisan un adoquinado de Paenia, puedes dar por seguro que la misma fundadora pisó esos mismos adoquines. Si tienes la ocasión de entrar en el congreso, sabrás que su mármol ha sido el mismo para todos los políticos que han pasado por ahí.

Finalmente los **templos a Daarmina** son estructuras abiertas o semiabiertas sostenidas por grandes columnas. Normalmente se construyen en los puntos más altos de cada ciudad, constituyendo un punto de meditación muy apreciado por sus fieles.

Una característica común de toda la arquitectura eridia (y de muchas otras cosas) es el uso del color blanco, bien en masa, pintura, o en el mejor de los casos, mármol.

Decoración de estructuras

Si bien el estado eridío promueve un estilo de vida austero y comedido, existen concesiones admisibles en la decoración de estructuras. Estas suelen estar relacionadas con obras artísticas. La más frecuente de estas son los tapices, que normalmente representan motivos religiosos o culturales.

Aunque los artistas tienen cierta libertad creativa, tampoco suelen controlar el fruto de su trabajo (o por lo menos no de todo) que puede acabar siendo entregado como acreditación de méritos a adartos o trabajadores del pueblo.

Cuando un miembro de la comunidad destaca de una forma más notable, se le suele premiar con una escultura de su busto. Esta suele conservarse en su hogar incluso después de su muerte, como recordatorio de que en ese lugar vivió alguien que tuvo impacto en su época.

La muestra más sencilla de decoración es la pintura. En este sentido solo se considera aceptable que las viviendas incluyan el símbolo del Orden o de alguno de los dioses afines.

Ropa y decoración personal

Las ropas eridias son en general bastante ligeras, adaptadas al clima seco y por lo general caluroso. Lo normal para el pueblo es portar una única pieza de tela sujeta con un cinturón, y un par de sandalias de cuero.

No existen muchos elementos decorativos adicionales. Los anillos y collares prácticamente no existen, pero sí se dan algunas decoraciones capilares de diversos materiales. Es aceptable que tanto hombres como mujeres lleven el pelo largo



y que en ocasiones se recoja con diversas trenzas o sujeciones.

No es infrecuente que la citada prenda única se decore con bordados realizados normalmente por personas jubiladas. En algunos colegios esto no está permitido, pero en los que lo está, las zonas de recreo suelen ser crisoles de color y energía que alegran la vista y el espíritu.

Finalmente, para los actos oficiales se acostumbra a usar una toga de cierto peso y longitud. Aunque no todo el mundo cuenta con una, todo adartos dispone de unas cuantas comunales para utilizar en circunstancias en las que tiene que presentar a un ciudadano a uno de estos actos.

La capa es un elemento decorativo que distingue a oficiales y suboficiales militares, y a sacerdotes. El color y la forma del cierre permiten identificar el destino y rango del que la lleva.

La prenda de abrigo común es un capote de tela o cuero con un agujero interior para la cabeza. Las capuchas normalmente no están bien vistas.

Ritos comunes

Funeral: La fundadora dejó escrito que los muertos eridios deben ser incinerados en el mismo día de su muerte. El motivo oficial es llamar la atención de la diosa, pero la redacción es muy explícita en la cuestión de las prisas, por lo que se sospecha que más bien está relacionado con una plaga existente en los tiempos de esta.

A los soldados se los suele incinerar con su espada corta, que se supone que deben presentar ante la diosa para justificar que han sido fieles.

Es habitual que los seres queridos recojan parte de las cenizas en un recipiente y las lleven a algún lugar de preferencia del fallecido, donde se puede celebrar un acto de despedida menos apresurado.

Matrimonio: Las leyes y la costumbre eridias reconocen el derecho al matrimonio y al divorcio cuantas veces considere una persona oportunas, incluso entre personas del mismo sexo. El acto solo exige la presencia de un adartos o auxiliar, y un sacerdote de la preferencia de la pareja.

Una serie de macabros asesinatos fueron perpetrados desde finales de los años cincuenta por un sujeto que tuvo en jaque al mismo congreso de Eridie, hasta que los crímenes cesaron sin que se supiera quién era el culpable. El congreso aprobó que desde entonces toda relación senti-



mental o sexual debía ser comunicada al adartos o sus auxiliares, por mucho que fuera de carácter esporádico o incluso improvisado.

Quedan exentas, por supuesto, las relaciones en los templos de Liana.

Festividades: Cuando se produce un gran consenso social entre los tres estamentos del Orden, y siempre con el beneplácito de los sacerdotes, se otorga el título póstumo de "Héroe del Orden" a ciudadanos especialmente virtuosos o que han prestado un servicio trascendente al Orden.

Esta distinción tiene consecuencias posteriores. El día de su nacimiento o el día de su muerte son señalados en el calendario con nombre propio y dejan de ser nombrados por su número y mes. Se escriben libros y obras de teatro que se representarán durante el resto de la existencia del Orden, y también se pintan cuadros y se realizan estatuas.

Torneos: una vez cada cuatro años el ejército de Eridie gradúa a los soldados de esa generación en un evento de carácter nacional. Se decretan varios días de fiesta, y ciudadanos de todas las provincias viajan a la capital a ver el evento. Se considera uno de los acontecimientos más grandes del Orden, y los ciudadanos se esfuerzan para poder ir al menos una vez en vida.

Teatro: es usual que las obras de teatro de Eridie representen a sus héroes. Estos suelen hacer referencia a los hechos que vivieron, pero no de forma literal, sino enfrentándose, de forma alegórica, a los defectos o demonios que con sus acciones derrotaron. Estas obras incluyen interpretación, música instrumental y coral, y baile en un despliegue laborioso.

No obstante el gusto de los eridios por el teatro es muy amplio, y todo tipo de obras son representadas, incluyendo obras de ficción absoluta, cantatas de contenido religioso, y otras obras de muchas clases. Son aceptadas las obras de humor, pero como todas, deben pasar por el control de la autoridad competente.

Las marcas de los guerreros: es tradicional que los soldados eridios coloquen sus condecoraciones en las hombreras. Las que otorga el estado son laboriosas y algo ornamentales, pero las que entregan los oficiales se suelen hacer con la ausencia de medios propia de un despliegue bélico, y consisten en grabados realizados con una simbología propia. Si la conoces, puedes entender la experiencia de un soldado observando esa pieza de su armadura.

EL HECHO SOBRENATURAL

INTRODUCCIÓN

Es posible que a lo largo de tu experiencia llegues a trabajar para codiciosos nobles dormenios cegados por el oro, y que recorras las peligrosas montañas nevadas de sur a norte. Es posible que participes en la caza de la orca en Valasnulf y que tomes una bocanada de aire puro en el nido de las águilas, el punto más alto del mundo.

Quizá puedas conocer de primera mano la corrupción de la política harrassiana o llegues a saquear una tumba pirámide Najshet. Quizá cruces el desierto y conozcas las tribus que llevan siglos siendo los maestros de la arena.

Es posible que tomes parte a favor o en contra de la rebelión tírtica en Eridie, o que acabes en los terribles centros de reeducación. Quizá seas testigo de prodigiosas obras de teatro, o llegues a capturar criaturas exóticas en los territorios de los matriarcados tídar.

Aún así te quedará mucho camino por recorrer.

Pero incluso si no has tenido una experiencia tan vasta es posible que hayas visto cosas que no se explican fácilmente. Quizá un corrector con capacidades mentales no surgidas precisamente de su

inteligencia, o quizá un druida de las montañas al que las plantas o los animales parecían obedecer. A lo mejor has visto a guerreros gunearos luchar con una voluntad desmedida más allá de las heridas más graves y del dolor más inimaginable, presos de una furia antinatural. Quizá hayas visto a los muertos levantarse de sus tumbas, o a los vivos regenerar heridas por encima de cualquier esperanza.

Si has llegado a ser testigo de este tipo de hechos quizá te preguntes si ese poder existe, y a qué obedece. Si es asequible para el alma humana o lleva asociada una condena. La respuesta es tan larga, compleja y secreta que quizá nunca llegues a entenderla del todo.

Pero sí de verdad viste a una persona efectuando uno de estos actos, y no a un farsante, conociste a alguien bastante excepcional y dispuesto a comprometerse. La cuestión es, ¿estás tú dispuesto?

Si la respuesta es “sí”, tómate un momento de calma para alejarte del mundo físico. Siéntate en el suelo y cierra los ojos. Céntrate en tu respiración y en las pulsaciones de tu corazón. Siente el contacto con el suelo y hazlo desaparecer. Escucha todo sonido en tus oídos y hazlo desaparecer hasta que no haya nada. Olvídate de tu piel, olvídate de tu cuerpo y céntrate en tu misma energía, en los puntos que unen a tu ser con el más allá. Hazte consciente de esa energía, fluye con ella, conviértete en ella y renuncia a tu identidad.

No te desanimes, nadie lo consigue en su primer intento. Muchos no lo consiguen nunca, pero si no te esfuerzas en ello nunca derribarás los puentes de lo consciente y accederás al más valioso de los poderes.

Todo lo que lees en adelante está en tela de juicio. A fin de cuentas nadie tiene un enfoque definitivo, único y certero a la cuestión sobrenatural.

LOS TRECE DIOS

Toda suerte de sabios y sacerdotes que han estudiado a las culturas más antiguas que las nuestras parecen ponerse de acuerdo en que el número trece es importante en nuestra existencia. Trece son las cualidades del alma humana, dividida cada cual en dos virtudes y dos defectos, y trece son los dioses que pueden coexistir.

Estos mismos sabios y sacerdotes han establecido una doctrina tridecadeísta basada en los dioses que han tenido cultos en diferentes lugares del mundo no conectados entre sí por fuerza alguna, y se sienten bastante convencidos de haber encontrado a doce de estas trece entidades. Son las siguientes:



Airí, diosa de la luz astral y la curación. Su culto ha aparecido y desaparecido varias veces en diferentes lugares, y se afirma que una última línea de sacerdotisas está escondida en Dormenia. Se la considera una diosa del orden.

Armeniam, dios de la justicia, la sabiduría y la civilización. Cuenta con dos cultos muy importantes en Harrassia y Eridie. Se le atribuye la cualidad de ser el dios más antiguo de todos, y forma parte del grupo de dioses del orden.

Babglon, dios del mar, del fin y de la descomposición, ha sido adorado a lo largo de la historia por infinidad de marinos, y de forma reglada en los clanes gunearos del norte. Se le atribuyen buenas relaciones con Haradon, y forma parte del grupo de dioses del caos.

Daarmina, diosa de la estrategia, es la patrona fundamental de Eridie, aunque han existido hermandades de guerreros consagradas a ella en otras partes del mundo. Forma parte de los dioses del orden.

Drayard, dios de las relaciones hostiles o no entre hombre y animales, es adorado de forma muy parecida en los clanes gunearos y en las provincias tírticas. Se le considera uno de los dioses caóticos.

Haradon, dios de la mentira y de los oráculos es adorado por la Corrección dormenia, pero también por diversos grupos de ladrones y asesinos en Harrassia.

Liana, diosa del amor y del placer carnal, adorada tanto en el viejo imperio Najshet como en Eridie. Se la considera la diosa más joven.

Nadruneb, diosa de la naturaleza salvaje y de la destrucción de la civilización, es adorada en los clanes gunearos y en las tribus del desierto. Tuvo un culto en Dormenia siglos atrás cuyos sacerdotes eran conocidos como "druidas". También se le conoce culto en los matriarcados tídar. Es una de las diosas caóticas.

Taharda, diosa de la muerte, es adorada en el viejo imperio Najshet y en las provincias tírticas en cultos algo distintos, pero con muchas cualidades compartidas. Ocasionalmente surgen adoradores en cualquier parte del mundo. A pesar de su temible relación con lo mórbido, no es una diosa caótica.

Tatja, diosa de los cultivos y la fertilidad que ha tenido también cultos en muchos colectivos campesinos, pero de forma reglada se le reza solo en las provincias tírticas.

Thargron, dios de la guerra y de la fuerza, es el dios patrón de todos los gunearos. Se le considera uno de los dioses del caos.

Sylviz, dios del ciclo y del clima es adorado en los clanes gunearos y en las provincias tírticas. Es quizá el más enigmático de todos ellos, y sus sacerdotes tienen por lo tanto también fama de hombres extraños. Es uno de los dioses del orden.

Los expertos en el tridecadeísmo no se ponen de acuerdo en cuanto a cuál es el décimo tercer dios. Hay quienes afirman que es Soid, la creación de Haradon, mientras que otros opinan que es el caos en sí mismo. Hay quien dice tener pruebas de que no existe un décimo tercer dios y que su ascenso está por ocurrir.

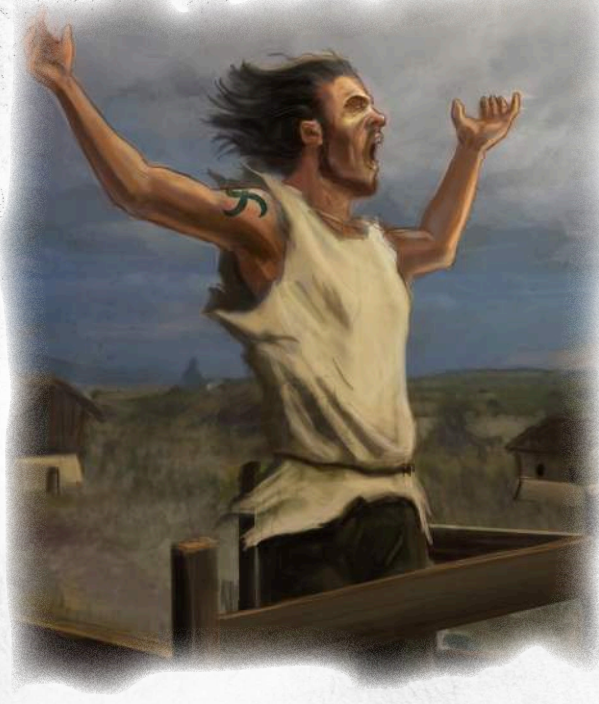
Existe una notable leyenda que unifica esta teoría tridecadeísta que afirma que el mundo ha vivido una serie de apocalipsis, entendidos como grandes crisis en las que estos dioses participaron en poderosos conflictos que amenazaron la misma existencia la civilización. Según esta teoría vivimos en la cuarta era, después de que el mundo sufriera una enorme inundación en la que solo sobrevivieron los fieles que hicieron un éxodo a altitudes más elevadas.

Puedes pensar que esto es solo una bonita leyenda o una majadería de unos locos que buscan excusarse a sí mismos, pero por ahora es la única explicación que puede ayudarte a comprender los misterios de las energías sobrenaturales.

LOS RITOS

Los expertos en el estudio de la religión han llegado a establecer que existen muchos principios comunes en la adoración a dioses en cultos muy separados por el espacio y el tiempo. Algunos de los ritos están presentes también en diferentes cultos, lo que ha llevado a algunos sabios a pensar que son los ritos válidos, si bien la corriente mayoritaria ahora es otra.

No siempre el mundo ha sido el pozo de cinismo y ateísmo al que parece que actualmente tiende. Los textos antiguos parecen señalar que hubo épocas en las que la fe en los dioses era mucho más fuerte, y sus ritos mucho más extendidos. Aún así hoy en día sigue habiendo algo de fe sincera en ciertas personas, y situaciones en las que las barreras de lo consciente, impuestas por la educación, dejan lugar a pequeños momentos en los que una persona puede abrir un puente al más allá, como quien escucha un grito desesperado y luego deja de oír nada.



La teoría tradicional tridecadeísta establece que los ritos repetidos en múltiples culturas son los que tienen una funcionalidad, pues llaman la atención del dios para que la relación energética se produzca con mayor fuerza.

No obstante ciertos sacerdotes son de la opinión de que el rito no es la cuestión trascendente, sino el acto sincero de fe en sí. En este sentido cualquier rito sería aceptable si despertara tal acto de fe. Según esta teoría los ritos tradicionales serían adecuados para este propósito porque están anclados en el recuerdo y el subconsciente de los fieles, despertando el sentimiento adecuado con más facilidad.

LA ENERGÍA Y EL VÍNCULO

Si bien las teorías que explican la relación entre hombre y dios divergen en dos ramas, ambas coinciden en que la emoción sincera es una clave principal de la fe, y que esta fe es el vehículo de la energía.

Una persona, en este sentido, puede estar cargada de esta energía sobrenatural en la medida en la que ha oficiado algunos ritos. Esta idea en la que se podría entender a la persona como un vaso y la energía como agua no es del todo compartida por los que la han sentido.

La otra forma de verlo es que se produce un enlace con el dios en cuestión, que aumenta cuando hay una relación sincera con él, y que disminuye en

los momentos en los que la debilidad del carácter lleva a realizar pequeñas o grandes traiciones contra los ideales del dios.

Si llegas a tener este tipo de energía en tu interior percibirás que la explicación no tiene en realidad mucha importancia, y que tiene un poco de las dos. Te sentirás bien, seguro, preparado y poderoso, y sobre todo alineado en facetas de tu ser que se vinculan con las del dios con el que tienes esa relación.

Si bien parece plausible que la creencia sincera de una sola persona sea capaz de despertar este enlace o energía, también está aceptado que una mayor cantidad de creyentes puede despertar un estado aún superior.

También hay unanimidad en pensar que esta energía no es en absoluto gratuita para los dioses, y que estos rituales están de hecho creados para permitir ese puente del que el dios se nutriría. Por esto los fieles de los dioses consideran prioritaria la expansión de la creencia en su deidad, incluso sin llegar a entender estos asuntos más que de una forma subconsciente.

Según toda esta idea muchas personas podrían tener energía y simplemente no ser conscientes de ello, pues la sensación emocional es muy progresiva.

LOS PODERES CONSCIENTES

Disponer de energía y ser capaz de utilizarla son dos cuestiones totalmente diferentes, y es perfectamente posible que se dé la primera sin la segunda. Para conseguir utilizar las energías sobrenaturales hay que ser consciente de estas, extendiendo la percepción a los sentidos sobrenaturales. Por desgracia, la vía normal (si tal cosa existe) para conseguirlo es renunciar temporalmente a los sentidos naturales.

La forma de lograrlo comienza siempre por ejercicios naturales y pasa por, tras cierto tiempo, eliminar la percepción de los sentidos y el pensamiento, hasta que solo quede la sensación. Este proceso conocido como “concentración” o “meditación” lleva cierto esfuerzo, aunque cada religión incluye en sus ritos comunes formas de avanzar hacia ella. Es sabido que los fieles de Liana pretenden alcanzar este estado durante el coito en relación con las sensaciones de violencia, abandono y descontrol.

Algunas personas derriban las barreras de lo consciente de forma espontánea. Bien por una emoción muy fuerte, un peligro notable, o incluso el consumo de ciertas drogas.





Pero incluso siendo consciente de las energías sobrenaturales estas pueden no servir para nada. Aún tendremos que comprendernos a nosotros mismos en nuestra faceta trascendente, y comprender nuestra nueva identidad.

En ese sentido estamos hechos de esferas que tenemos que entender. Algunas personas están hechas de muchas esferas, y otras solamente de una, o incluso ninguna. Algunas personas están hechas de esferas potentes, y otros de esferas débiles, y podrán aprovechar mejor o peor la energía, y llegar a entender mejor o peor esta faceta de sí mismos.

Hay en total trece esferas con dos facetas opuestas cada una. Son estas esferas las que definen las acciones sobrenaturales que puede emprender cada persona.

Solo los individuos más entrenados o excepcionales son capaces de manejar simultáneamente este estado de sentidos sobrenaturales mientras interactúan con el mundo natural. Estas personas pueden llegar a realizar proezas como combatir y utilizar un poder simultáneamente.

Las esferas y algunos de sus poderes son las siguientes:

♦Amor. Las personas compuestas por esta esfera suelen tener un carácter desprendido y solidario, y pueden apoyar a otras personas a las que quieren.

♦Calma. Se trata de individuos reflexivos que pueden cambiar el mismo sentido de lo aprendido.

♦Caos. Las personas caóticas tienen una mejor comprensión de esta fuerza mística y pueden interactuar con ella creando horrores de pesadilla.

♦Ciclo. Se trata de sujetos místicos que pueden alterar el mismo fluir de la existencia.

♦Corrupción. Los maestros de esta esfera suelen ser personas retorcidas con la capacidad de ocasionar desgracias en otros.

♦Creación. Normalmente las personas compuestas por esta esfera son artistas consagrados que pueden llegar a crear materia de la nada.

♦Destrucción. Estas personas suelen ser violentas, y tienen quizá el poder más horrible de todos: hacer desaparecer la materia.

♦Elemental. Se trata de fuerzas de mucha magnitud, pero normalmente descontroladas. Las personas que dominan los elementos suelen tener una personalidad fuerte.

♦Fauna. Las personas que cuentan con esta naturaleza pueden dominar a los animales e incluso convertirse en uno. Durante el proceso suelen desarrollar cierta antipatía por las personas o la civilización.

♦Fin. Esta terrorífica fuerza puede traer tanto un conocimiento desmesurado como tender a la conclusión de la misma existencia. Las personas compuestas de fin suelen tener un carácter depresivo, o quizá muy cínico.

♦Flora. Esta fuerza natural alinea a las personas con las plantas. Los benditos con ella suelen tener un estilo de vida solitario, comprometido con los espacios libres.

♦Ira. Las personas compuestas por esta esfera suelen alcanzar los estados sobrenaturales en situaciones emocionales fuertes, por lo que normalmente se trata de sujetos emotivos. Pueden llegar a proferir golpes descomunales.

♦Lucha. Normalmente asociada a sujetos afines a los conflictos, se trata de una esfera que hace relación a las cualidades combativas de una persona, pero también como líder. Los que están compuestos de esta esfera suelen tener un carácter batallador.

♦Luz. Asociada a personas emotivas y sensibles, que pueden llegar a proteger a los vivos de la muerte.

♦Material. Las personas alineadas con esta esfera pueden introducir trazas de energía sobrenatural

en objetos físicos. Se suele tratar de sujetos centrados y observadores que aprecian los detalles.

♦Mentira. Las personas que contienen a esta esfera en su ser sobrenatural no solo son arteras, sino que gracias a ella pueden serlo mucho más.

♦Muerte. Relaciona la energía con los cuerpos que ya no tienen alma. Es quizá la más conocida y temida de las expresiones sobrenaturales. Los que cuentan con este poder suelen tener una visión poco empática de los demás, o quizá simplemente un nulo respeto por la vida, incluyendo la suya propia.

♦Nada. Hay muy pocas personas alineadas con esta esfera. Tienen el poder de cortar el enlace de otras personas. Suelen ser personas de gran pragmatismo.

♦Odio. Las personas que albergan sentimientos hostiles hacia sus enemigos tienden a estar comprometidas de esta esfera.

♦Orden. Las personas que la manejan tienen facilidad para alcanzar un equilibrio como seres físicos y sobrenaturales que les permite enfrentarse al caos.

♦Oscuridad. Se suele tratar de personas vacías de empatía que pueden utilizar a la misma noche en su beneficio.

♦Protección. Normalmente son personas pacíficas que pueden llegar a hacer sus seres invulnerables a los golpes.

♦Pureza. Se trata de personas normalmente honestas en sus sentimientos que pueden contrarrestar diversas afecciones sobrenaturales.

♦Todo. Estos extraños sujetos pueden alterar positivamente el vínculo sobrenatural de otros. Debido a la peculiar naturaleza de esta energía suelen ser personas sufridoras.

♦Verdad. Se trata de personas que suelen luchar por causas honestas. Pueden llegar a encontrar fácilmente aquello que se les esconde.

♦Vida. Estas personas suelen contar con una buena alineación entre su cuerpo y su mente. Pueden curar las heridas suyas y de otros.

LAS PODERES INCONSCIENTES Y LA VERTIENTE EMOTIVA

Una persona que llegue a entender muy bien las esferas de las que está compuesto y alcance un vínculo con su dios puede utilizar aptitudes so-

brenaturales a voluntad, y en circunstancias que lo beneficien, pero normalmente no lo hará. Esto es así, pues aunque durante el uso de la energía sobrenatural la sensación es pletórica, tras su uso esta desaparece y deja una cierta sensación de vacío. El enlace del sujeto con su dios habrá decaído, y la seguridad y decisión que le impulsaba menguará. Algunos veteranos mencionan que este descenso, no obstante, no ocurre cuando se utiliza esa energía de forma acorde a las expectativas y designios de su dios, si bien averiguarlos es una búsqueda vital en sí misma.

Además de esto, los que sienten estas energías están de acuerdo en que no solo afectan a la mente, sino también al cuerpo de una forma inconsciente y continua. Este efecto solamente decae cuando el enlace o energía del sujeto lo hace.

Si bien el ascenso de energía es lento, progresivo y costoso, el descenso es muy brusco. Es quizá en esos momentos cuando una persona se vuelve consciente de lo que acaba de perder y pasa a ansiarlo con cierto agobio. Si alguna vez tienes energía en tu interior, ten esto muy en cuenta.

Los sabios tridecadéistas postulan que estamos hechos de esta forma para apreciar la energía como un bien valioso que seguramente sea costoso para el dios, y sea cierto o no, los sacerdotes enseñan normalmente a sus discípulos a no desperdiciar esta energía, y utilizarla únicamente en beneficio del dios.

LAS AFECCIONES SOBRENATURALES

Aunque exista una cierta postura tridecadéista bien establecida, esto no significa que sus partidarios se lleven particularmente bien entre sí. Obviamente los fieles de Airí suelen tener grandes problemas con los fieles de Taharda, y los fieles de Armemiam con los de Haradon. Se postula, pues, que los dioses tienen sus propios conflictos sobrenaturales que están extendidos al mundo de los vivos.

Una preocupación que tienen en común todos ellos (y que en realidad debería tener todo el mundo) son las afecciones sobrenaturales. En la actualidad se conocen dos de estas terribles enfermedades contra las que hay poco remedio.

Corrupción de Taharda: esta temida putrefacción afecta primero al cuerpo y después a la mente, anulando la voluntad del individuo y reemplazándola por el deseo oscuro de la diosa de la muerte.

Aunque esta afección en ocasiones es fruto del uso de algunas esferas propias de los adoradores





de Taharda, no son pocos los sabios que opinan que no está de hecho bajo el control de la diosa de la muerte y que podría estar relacionada con el siguiente apocalipsis de la humanidad.

Corrupción del caos: esta afección parece tener un orden contrario al de la de Taharda: primero afecta a la estructura sobrenatural del individuo, y como consecuencia el cuerpo muta.

Estas mutaciones siempre son desagradables, pero en ocasiones pueden tener utilidad para su poseedor. El uso de estas es más simple que el de los poderes sobrenaturales, pero convoca a más corrupción y lleva a un círculo vicioso.

Cuando la estructura sobrenatural del individuo no puede aceptar más caos, todo su cuerpo cede junto con su personalidad. Algunos se convierten en informes masas de carne, mientras que otros toman la forma de los defectos.

Aunque este proceso está documentado, no hay ninguna evidencia de que haya ocurrido en los últimos siglos en parte alguna del mundo. Algunos sabios son de la opinión de que los dioses nos salvaron del caos durante el último apocalipsis.

Sea verdad o no, parece sensato evitar toda cercanía con esta fuerza, pues ella en sí es contagiosa.

EL MÁS ALLÁ Y EL FLUJO DE ENERGÍAS

Una de las grandes obsesiones de la humanidad siempre será conocer qué hay más allá de la muerte.

Si bien parece una preocupación algo irrelevante, pues parece que en cualquier caso va a ser inevitable, los religiosos se preguntan si se puede hacer algo, de hecho, para evitarla.

La tendencia tridecadeísta de nuevo parece tener unas ideas comunes basadas en textos preapocalípticos, rasgos comunes de distintas religiones y experiencias personales.

Un postulado aceptado en esta corriente es que existen al menos dos mundos, uno en el que existen los vivos y todas las cosas materiales, y uno espiritual en el que existen las energías y por lo tanto los dioses. Cuando una persona accede a sus sentidos sobrenaturales está haciendo de puente entre ambos mundos. La teoría mantiene que con un estado superior de concentración la naturaleza sobrenatural del individuo podría abandonar su cuerpo y acceder a este segundo mundo.

Los textos clásicos alertan de que no son solo los dioses los que tienen forma permanente en el más allá, sino que las personas que están contagiadas por el caos moran eternamente preparándose para ocasionar el fin del mundo. Las mismas fuentes establecen, pues, que los defectos de las personas son de hecho las que forman estas fuerzas del caos.

La misma teoría postula que en el más allá las almas que no han sido condenadas a tener esa forma moran tras su muerte durante un tiempo antes de combinarse con otras fuerzas y volver al mundo en una nueva forma de vida siguiendo un proceso que se repetirá indefinidamente gracias a las fuerzas del ciclo. En esa situación, por supuesto, no somos conscientes de nuestras vidas anteriores, ni lo volveríamos a ser nunca.

EL CAOS

Aunque parece que los dioses pudieran haber librado al mundo del caos de una forma casi permanente, los textos preapocalípticos hacen pensar que el resurgimiento de esa fuerza siempre es inevitable, y que la destrucción del caos pasa por unos procesos que desde luego los humanos no estamos preparados para entender en el momento actual.

Adentrarse en el conocimiento del caos conlleva ahondar en aquello que hay de malo en nosotros mismos, circunstancias muy difíciles de evitar como individuos, y aún más difíciles de evitar como sociedades.

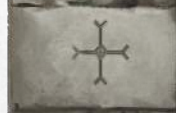
En ese sentido los esfuerzos de la humanidad por organizarse en sociedades avanzadas deberían ser positivos en esta lucha contra el caos, pero, ¿acaso

APÉNDICE II: AMBIENTE

estas sociedades han creado un avance con respecto a hace quinientos años? ¿Es que acaso la arrogancia dormienta no conduce a la más evidente injusticia y desgracia? ¿No lleva la belicosidad y crueldad gunear a dolor y sufrimiento? ¿Es que la conveniencia y el individualismo harrassiano no crea una situación en sí misma desquiciada? Incluso los intentos más sinceros de establecer una sociedad justa, como es el caso de la eridia llevan a la misma falta de libertad, y son considerados crueles, opresivos y mezquinos por el pueblo tírtico.

La leyenda tridecadeísta dice que el caos fue encerrado en la Espada Negra y que esta está escondida en el fondo del mar. Si es así puede que su influencia no esté del todo contenida y arrastre el corazón de los hombres a aquello que hay de malo en sí mismos.

Dicen los sabios que si esto fuera así recibiríamos un aviso.





APÉNDICE III: PARTICIPANTES EN LA BATALLA DE IMAKREV

La hermandad de la Espada Negra afrontó el reto de publicar este juego de rol tras sufrir grandes percances que comprometían su existencia. En el décimo tercer día del décimo primer mes del décimo cuarto año del tercer milenio pedimos ayuda a voluntarios que quisieran participar en este conflicto que nosotros llamamos “La batalla de Imakrev”. En menos de cuatro horas conseguimos la cantidad que necesitábamos para salir adelante, y en un día habíamos doblado esa cantidad, de forma que pudimos incluir cuantas metas desbloqueables habíamos planeado: un pack de runas con las que jugar, un juego de mesa y una libreta de personaje.

Esto nos permitiría afrontar los múltiples retos que teníamos pendientes, pero sin duda habíamos de contestar a la apabullante generosidad de los voluntarios de Imakrev con nuevos hitos. Hojas de personaje a todo color, una aplicación libre de android, y finalmente una lámina de una ilustración.

Si bien este pack básico quedó cargado de multitud de elementos, los participantes de esta batalla pudieron acceder mediante sus donaciones a otras obras, como la primera novela de Espada Negra, “La última luz”, el poster de la portada, influir en el resultado de la historia, o definir la situación de la guerra divina mediante los avatares que serán publicados en diferentes números de la revista “Trece Runas”, publicación a cuyo primer número también accedieron los participantes.

Queremos pensar que en esta relación todos participamos en una importante batalla de nuestro tiempo, y todos dimos lo que teníamos y podíamos para obtener una victoria significativa, que no fue ni la primera de nuestras batallas, ni mucho menos la última.

Los que respondieron a esa llamada fueron los siguientes, por orden alfabético:

APÉNDICE III: PARTICIPANTES EN LA BATALLA DE IMAKREV

01agt001
A.C. Dado de Dragón
Abel Amigo
Abraham Ferro Sanz
Abuelo_Krieger
Adakin & Wanin
adalian
Adalil
adrasto
Adrián Giménez López «Haladring»
Agustín Galbarro González
Aikirial
AitorCF
Akerraren Adarrak
Akira Comics SL
Albertgrave
Alberto Gómez
Albinusdwarf (www.albinusrol.com)
Alegorn
Alejandro
Alejandro M. Thomas «Argonauta»
Alex Santonja «Kano»
Alfonso Gutiérrez
Álvaro Loman
amusgar
Anma82
Aristie Jernhest
Araulfo Battlehammer
ateneocomics@gmail.com
Axel Castilla
Beatriz Albert
Borja «Khaine» Salcines
BorjitaCL
César Jara Encina
Caballeros de Hidalgo
caergwedyn
Calusari
carlos
Carlos89
Carlos Borreguero
Carlos del Cerro «Keazem»
Carlos Gómez
Carlos Gude Tsubasa
Carlos Larraz Miranda «Nenuial»
Caronte77
Cauchemar
cdaniel
Celebestel Luthien
Chapel
chechumaru
chespirit
Chuslightyear
Cinco Reinos
Cocoguawa
coltar1978
corro
Cristina

Cristina Romero
CT_Konrad
Cyrus Balzack
Dakmor Brighbade
Dani «Yimbo»
daniel
Daniela Martínez «Drogo»
Daniel Cabrera Blázquez
Daniel Salomón Romeu
DaríoJW
Dariolink
Darkored
David «Invierno» Maldonado
David
David Fluhr Arnau
David Llaranes
diegoastur
Diodoro Alegre Ontavilla
Domingo Guzmán Vélez
dr. retro
Draven (juegoyrolenlasvegas.com)
DRoBeR el vikingo
Druida
Eaven D.R Redondo
Edanna
Eduardo Martin
Eduardo Martinez
Ehkesoyo
El Desván del Leprechaun
Elena Rojas Gonzalez
emperador ming
Enrique J. Vila
Enrique Sabariego
Erick Zanussem
Eriol
Esgred
Exiria
fanletal_uab
Fastjack
Fco Javier Herrero «Fanpi»
Fedetroll
Fernando García Fernandez
Fernando San Martin
Fernando Tadakuma
Fran Bejarano
Francesc Montserrat Sanahuja
Francisco J. Cabrero
Francisco Javier Parra Medina
Francisco José Medina Gómez
Frank Guerra «Sevobot»
FrikiCompras.com
Gerardo Tejedor
Gica Sabinescu
GMSMagazine
Gonzalo Durán
Guardianes de la Orden del Dado
Guty

Herbo
 Hermano Kerian
 Hernst Ulrich
 Hersho Pablo Dominguez
 hobbyton
 HRG «Real Tony Stark»
 Hyoga
 Iñaki Usobiaga
 Ignacio de Orueta
 Ignacio Santalla
 inmortal.verses
 Insta Dungeon
 Ioana Darroza
 Iohannan Schiller
 Israel López Campos «Berkoff»
 Iván Canedo Trincado
 Iván Portela López
 Iv'Bralthim, señor de Tosigom
 Jacob Castilla Vázquez
 Jacobo Palomo Diez
 jacoto
 Jagoba
 Jaime
 Jaime Romeo
 Jairo «Scawn Windwalker» Gonzalez Arroyo
 Javier Alejandro
 Javier Fernández «Viejo»
 Javier Iglesias Gonzalez
 Javier Muñoz García
 Javier Romay
 JC Sierra
 Jesús «Wërshe» Céspedes
 Jesús Chacón Rodríguez
 Jesús Frías García
 Jesús Miguel Quesada «Korhill»
 J Joaquin Román Vazquez
 johansolo
 Jorge «Tiberio» Coto Bautista
 José Andrés Murga García
 José Carlos Domínguez Agüera
 José María Criado Gómez «Chemaster»
 josdogface
 Jose M Romero
 Jose Rodrigo
 Joss79
 jsanchezgarcia
 Juan Adolfo Lucha Garcia
 Juan Carlos Cunchillos
 Juan Carlos Morelló
 Juanjo Munárriz Sánchez
 Juan José Torres Aldeano
 Juan León Hernández «Faifolk»
 jubrapamal
 Juegos de la Mesa Redonda
 Julián Navarro
 Justo Molina
 kabek
 Kang
 Kapdorf
 Kees D. van den Berg
 Kelemvor Freshbane
 Khanach
 kmsme
 Koldraj Ragver
 konspy
 Koroba
 laracil
 llopashi
 Loki
 lolo78
 LordBarba
 lordbeorn
 Lord Kefka
 Lord Volátil Volador
 Luis Ángel Oliva París
 Luisal
 Luis David del Olmo López
 Luis Javier Doval Doallo «Lacozix»
 luismontmart
 Luis Muñoz Sánchez
 lutxana
 Manuel Arjona Climent
 Manuel Candeas César
 Manuel Pinta
 Marcos López «Belloton»
 Mario Delfa Rodriguez
 Mario Gómez Ortega
 Mario Rodrigo
 Mar Sospedra García
 Marta Mora «Bane»
 Matías Antón Catalá LEA
 mathom.es
 matsura
 Mau Martínez «Descom»
 Maurezza
 Maximo Allende
 Maynus
 Mazinger Oviedo
 Meladius
 Mesa291
 Michel Foisy
 Michov
 Miguel Ángel Calvo Torres
 Miguel Ángel Pedrajas «Mipedtor»
 Miguel Mir «Que no cunda el Pánico Podcast»
 Minas de Moria
 Minipauli
 Miquel Echevarria March
 mochulo
 Moises Rosa Perez
 Montserrat Cerdá Palop
 Movilla
 Muggen
 Nacho Oller Tutapirsa Xampa

APÉNDICE III: PARTICIPANTES EN LA BATALLA DE IMAKREV

Nacho Rodríguez «El Conquistador»
Naef Alnabhani Casamayor «Naguaf»
Natxo1d10
NeoDrakonius
NETO
Nitesan
operadornabla
Óscar Estévez Soler
Ozakuya
Pablo Cano Mallo
Pablo Claudio «El Poderoso Crom» Ganter
Pablo Martínez
Pablo Zapatero
Paloma Frías Martínez
par1701
Pedrets
Pedro Alejandro Gonzalez López
Pedro Gil «Steinkel»
Pedro Moreno Muñoz-Quirós
Piero Sagi
Plunder
Podcast Eld20
Polla con Alas
projapan
Quinto Licinio Cato
Raúl «Ramsey» Gorbea
Rabosa Falko
radown
Rafa Aranda
Rafael «Ránandil» Fortún Arrieta
Rafael Bernabé
Ricard
Ricardo Fuente «Bukran»
Ricardo Sanchez Garcia
Roberto Gallego Barbera
Rolero
Ronny Gonzalez «El Paladín de Dargon»
Rubén Ángel Hernández Gómez «Evilmaiden»
Rubén Caparrós Pérez
Ruben Saldaña Romaguera
Sagtel
Saki1981
Samuel Cacheiro
Santiago José Lupiáñez López
Selu Fernández
Senko
Senshi
sergio.anton
Sergio Arako aka _Servius Carter_
Sergio Coteló
Sergio Gutierrez Santos “Sergut”
Sergio Putizza-Matich Ibáñez
Sergio Rodríguez García
Sergi Planas «Tapion»
Serkaz
Sesenra
Shoghi Lozano Polo

Silabus
Silvia Matos
silwyth1981
SrBarrod
Svarrogh
Téntaculo Azul (Juego y rol en Las Vegas)
Telmo Arnedo Alfonso
Tesoros de la Marca
Tienda Kaburi
Tienda Pegasus Oviedo
Tiendas MetropolisComics
Toni y el rol
Tuk
Turbiales
Txomer
una_neurona
Ury
Víctor «Isgaard» Gallego Muñoz
Víctor Pérez López
Víctor Ventura
Valiak
Valle
valverde24
victorpc
voignar
Vorvek
WallaceMcGregor
Washis
Woori
www.laguaridadeltrasgo.es
Xabier Esquiroz
Xavier «XAS» Alarcon
YerayNG
Zarya Raita
Zonk-PJ
Zunbeltz



APÉNDICE IV: HERMANDAD

HERMANO SIGEIROR

Estimados lectores.

La hermandad ha decidido otorgar un espacio personal a cada hermano para que pueda expresarse libremente. En mi caso, intentaré transmitir la infinidad de sensaciones que he sentido desde que conocí Espadanegra hasta este momento.

Cuando miro hacia atrás veo un Espadanegra viejo, mucho antes de que los crowdfunding existieran, cuando solo unos pocos disfrutábamos de un Internet de escasa velocidad y sin tarifa plana; se estaba gestando el mundo de Espadanegra. Por aquel entonces una multitud de jugadores decidíamos, en épicas partidas entre clases del instituto, el final de una época y nuestros personajes (los que sobrevivieron) serían los héroes legendarios de la historia reciente.

Desde ese glorioso pasado hasta el presente aún pasarían muchos años de esfuerzo, aprendizaje y crítica sobre todo tipo de juegos. En todo este tiempo hubo momentos fáciles y no tan fáciles que compartí con mi hermano Verion.

*Aunque algunas veces la cabeza nos alejaba el corazón siempre nos mantuvo unidos.
Gracias amigo, Ya'aburnee.*

Sin embargo cuando miro al presente veo un Espadanegra muy joven, es en este momento donde la inspiración genera más y mejores ideas y donde el esfuerzo por unir arte y juego está siendo más notable.

La hermandad crece, nuevos hermanos y hermanas han traído una energía que renueva la ilusión a los más veteranos. Cada uno de ellos, con su particular carácter, nos aporta una visión distinta que enriquece nuestros proyectos y nuestras vidas.

Ahora nos toca a nosotros crear los nuevos héroes de Espadanegra.

Este obra nace gracias a un proceso de financiación colectivo donde pudimos comprobar que el espíritu de colaboración va mucho más allá de la hermandad, durante todo el proceso los mecenas nos hicisteis sentir arropados, dándonos mucho más de lo que os pedimos.

Vosotros también formáis parte de esta obra.

Esto no acaba aquí. Es nuestro deber seguir construyendo material para expandir el juego de rol y nuevas creaciones artísticas para que podamos sumergirnos todos aún mas profundamente en el ambiente de Espadanegra.

Me despido con el deseo de que todos disfrutéis de grandes partidas por muchos años.

¡Alabada sea la Espada Negra!

HERMANO LUDRIX

No me creo merecedor de tan alto honor como para aparecer bajo el título de creador de este magnífico mundo que es Espada Negra, en el que apenas he hecho aún, más que apuntar algunas sugerencias y corregir ligeras e inevitables “erratillas” que se colaban en el texto, a pesar de estar tan trabajado y leído como está. Pero sí puedo constatar a modo de escriba o mero testigo del enorme trabajo e ilusión que todos los hermanos han puesto en esta magnífica creación.

Cuando Verion me invitó a la hermandad ya conocía este juego de rol, pero no conocía a las personas que hay detrás, personas llenas de ilusión y generosidad que con su tesón y arte han conseguido que este juego vaya un poco más allá y se transforme en una, cada vez más amplia hermandad, donde se intenta vivir la vida real de una forma distinta: más centrada en aportar que en reclamar, generosa con el que menos tiene y tenaz con sus objetivos, entre otras muchas cualidades que ahora sería largo relatar.

Éste es un juego de rol oscuro, sucio y algunas veces malvado, donde cada jugador puede hacer que su personaje sea como quiera, desde el cínico corrector hasta el ínclito mercader que solo pretende mejorar la vida de sus congéneres. Y precisamente esta es la parte que más me ha gustado de él, porque a modo de metáfora, nuestros personajes se introducen en un mundo cruel para bien limitarse a ganar dinero y así mejorar su ya de por sí triste vida o bien aportar un hálito de esperanza en aquellos a los que han ido a ayudar. Del mismo modo que la hermandad proporciona ese rayo de luz para todos los que pensamos que aún podemos hacer de nuestro entorno un sitio mejor.

No quiero por menos acabar, sin agradecer también a todas aquellas personas que han hecho posible la publicación de este juego, con sus aportaciones de toda índole a pesar de tenerlo a su entera disposición en la página web. Acto que demuestra que a pesar de vivir en esta sociedad que nos ha

tocado, aún somos muchos los que queremos hacer de ella un sitio mejor.

HERMANO KERIAN

Hermandad, apoyo, valentía, tesón, esfuerzo, estudio, constancia, acción.

Estos son algunos de los valores que la hermandad promueve. Y no significa que seamos un grupo de gente que ya ha adquirido esos valores, esto es algo mucho más serio. Cada miembro trabaja con dedicación y sacrificio para que este proyecto se haga posible, y de la misma manera aportará su pequeño granito de arena para que todo esto se haga realidad. Por tanto, es la propia hermandad la que aporta estos valores de una manera conjunta, en ningún momento este aporte será de carácter individual. Y esto es lo que hace este proyecto sea tan grande y sólido, pues somos conscientes de que esto jamás lo podríamos haber hecho solxs. De esta manera, la hermandad pesa en sí misma sobre cualquier individualidad, porque es algo tan grande que una sola persona no sería capaz de soportarlo en sus hombros.

Cada hermanx es especial, y de alguna manera, irremplazable. Y es que de cada persona siempre aprendemos algo y siempre tiene algo bueno que aportar. Eso es para mí, esta, nuestra hermandad y por eso siempre podré decir con el mayor de mis pesares por lxs hermanxs caidxs y con el mayor de mis orgullos por los que ahí están: “Alabada sea la Espada Negra”

HERMANO SIUL

Ha sido un largo camino.

Hemos recorrido todos los rincones de la tierra, desde los territorios de los Clanes Gunearas hasta Harrassia, desde Tírtie a las Montañas Sorak, atravesando Dormenia, atravesando Eridie y los Mares que han dominado largo tiempo.

Desde que no era más que un ingenuo estudiante, hasta las puertas de la paternidad. Durante este largo tiempo he vivido infinidad de aventuras, explorado incontables tierras, conocido tanto a personas y seres repudiables y temibles hasta respetables y venerables.

A mi lado han estado desde ingenuos aventureros cuyas vidas se perdieron a formidables héroes cuya grandeza aún prevalece entre los susurros de los recuerdos de las personas que una vez los conocieron o fueron testigos de sus hazañas.

He contado y vivido grandes historias, he colaborado en la recopilación de las leyes que de-

finen el funcionamiento del universo y he luchado contra el Caos.

He adquirido una experiencia que permanecerá siempre en mi recuerdo.

Y ahora que parecía que llegaba el final del largo recorrido, cuando una parte de la gran compilación de Saber sobre el mundo y su funcionamiento está a punto de publicarse descubro que no he vislumbrado más que el inicio del camino. No con agotamiento ni cansancio, sino con ilusión y renovados sueños. Alabada Sea la Espada Negra.

HERMANO CROM

Conocí a la Hermandad gracias a Internet, se han andado ya varios años desde entonces, y tardé algo más en conocer a tres de los hermanos. Fue concretamente en su constante y esforzado viajar a jornadas de todo el territorio nacional en pos de dar a conocer Espada Negra, viajes que les hizo dar con un servidor en un enclave llamado Rentería. Cerveza (en singular), conversación y pizza mediante hice buena amistad con ellos, ingresando en la Hermandad tiempo después.

Creo que es importante remarcar algo de lo dicho anteriormente. El viaje.

Espada Negra ha hecho un largo viaje. Por un lado está el viaje creativo y de diseño, partidas, cambios y revisiones de sistema. Por otro tenemos el viaje que supuso el crowdfunding, la batalla de Imakrev, cuarenta días donde con ilusión veíamos como centenares de personas apostaban por la edición física del juego de rol de Espada Negra. Algo que no habría sido posible, o que al menos no hubiese tenido el éxito que tuvo, de no haber sido por los miles de kilómetros que la Hermandad hizo en coche para dar a conocer el fruto de tanto trabajo. Una labor dura, con jornadas maratónicas, presentando Espada Negra a cientos de jugadores, y muchas anécdotas (algunas positivas, algunas no tanto pero de las que siempre se saca alguna lección, por ello no están tan mal).

Viajes gracias a los cuales estoy aquí escribiendo estas líneas. Y vuesa merced las está leyendo.

HERMANA AILEEN

Con la publicación física del juego de rol de Espada Negra dejamos atrás muchos años de trabajo por intentar conseguir un realismo que no encontrábamos en otros manuales de rol. Pusimos toda nuestra ilusión y esfuerzo por crear un juego que cubriera todas nuestras expectativas y llenara esos anhelos que otros juegos no cumplían. Personalmente creo que lo hemos conseguido.

Esperamos que os guste y disfruteis jugando tanto como nosotros.

Con la publicación física cerramos una etapa y comenzaremos con otra nueva. Publicaremos la revista "Trece runas", sacaremos muchas aventuras, ampliaremos la información sobre las diferentes naciones, podréis leer más novelas, etc.

Otro proyecto que se acerca y me entusiasma es el Ollvaror Caves, un videojuego de mazmorras bastante peculiar y adictivo, con ciertas variables que lo hacen diferente a otros que ya existen.

HERMANO AJHKHUM

El caos, el enemigo último al que batir, el señor primero y último de la existencia. El caos, el único enemigo digno de ese nombre. Cualquiera que diga lo contrario, quizá necesita una lección sobre la objetividad, que la vida le dará encantada en forma de un enemigo común. Mi camino acaba de empezar, y tan solo en los últimos tiempos batallo en nombre de la hermandad, pero aún así se me incluye en el mérito de este gran baluarte contra el caos. Este libro es para ti, lector. Te sugiero que lo ames como hay que amar a todos los libros, y que lo respetes como un aliado contra el caos. ¿Por qué? El caos no es solo el cambio incontrolado. También habita en las cosas muertas, en la masa de entropía que representa el estancamiento. Este libro ha sido escrito por un grupo de personas excepcionales, que intentaban acabar con esta entropía. En este sentido se podría decir que la historia de Espada Negra es una historia de renacimiento, de inconformismo, de búsqueda de terceras opciones. Así que, lector, ¿te unirás a la lucha contra el caos y la entropía? Agarra tu espada y alzáte. ¿Oyes el viento? Susurra un grito de batalla. Hazlo tuyo, ¿lo sientes en tu interior? Pues levanta tu hoja y grita con rebeldía ¡¡Alabada se la Espada Negra!!

HERMANO VOR VEK

Cuando pienso en Espada Negra no pienso en un juego de rol. Lo primero que viene a mi mente siempre es la Hermandad, y lo que esta significa para mí. A simple vista podría parecer un grupo de amigos que se juntó para hacer un proyecto relativamente simple. Nada más lejos de la realidad.

Espada Negra es un sueño que ha transformado la vida de todos los que se han involucrado en él.

Comienza mucho antes de que yo tuviera siquiera una percepción medianamente correcta de lo que era un juego de rol, más de una década atrás. Y eso es lo que lo convierte en algo especial. Lo que co-

menzó como una fantasía adolescente se ha convertido en el modo de vida de un grupo de individuos que se plantaron y lucharon por lo que creían.

Este libro no es la culminación de esta lucha. No es la magnum opus, sino un simple testigo de esta. Un tumor ineludible que hemos extirpado, pero que no por ello deja de ser sangre de nuestra sangre y carne de nuestra carne. Una parada en el camino cuyo final aún es desconocido para todos los que lo estamos siguiendo. Espada Negra no es solo el mejor juego que hemos podido hacer. Es el mejor juego que creemos que se puede hacer. No ha habido concesiones. Iteración tras iteración hemos tomado lo que nos ha gustado y hemos destruido lo que no funcionaba. Y esta actitud se ha extendido más allá de las reglas del juego. Espada Negra es una actitud hacia la vida, una forma de inconformismo capaz de transformar la esencia de la persona, poéticamente idéntica y diametralmente opuesta al Caos.

Si tienes que hacer tuya una noción de este libro, que sea el recordatorio de que los grilletes del conformismo y la autoindulgencia se encuentran en el mismo lugar que la llave que los abre. Larga vida a la Hermandad de la Espada Negra.

HERMANA VALIAK

Empecé a colaborar con Espada Negra hace unos cuatro años, principalmente por el cariño y afecto que tenía hacia los poquitos hermanos que por entonces formaban parte de la hermandad. ¡Poquitos en comparación con los que somos ahora!

Pero en poco tiempo, y principalmente tras varias partidas de rol, me vi atrapada en un mundo complejo, de grandes dimensiones y con infinitud de posibilidades tanto dentro del juego como fuera en el proyecto en sí. Percibí mucho talento, trabajo y tiempo invertido detrás de cada paso que daban (en el sistema, en la ambientación, en el diseño...), y a la vez una ilusión y un tesón que transmitía una gran confianza.

No dudé por tanto en involucrarme y colaborar como mejor pude y puedo, aportando alguna idea y principalmente en el diseño y en las ilustraciones. Aunque dejo claro que mi aportación es mínima en comparación con otros hermanos, este impulso me llevó hasta el punto de animarme a dejar el puesto de trabajo en el que estaba y que nada me aportaba e intentar apostar por el mundo de la ilustración, en el que sigo preparándome y estudiando todo lo que puedo. Por tanto, creo que este proyecto también pretende difundir unos principios muy necesarios

en la sociedad actual que se alejan bastante de lo meramente establecido, ¡¡y eso me gusta!!

Espero que aquellos que se sumerjan de nuevas en este complicado pero satisfactorio mundo de Espada Negra vivan una experiencia al menos tan buena como la mía.

¡¡Y ahora A JUGAR!!

HERMANO GUILLERMO

Conocí de la hermandad de la espada negra por la visita que Verion y Sigeior hicieron en “Juego y Rol en Las Vegas ‘13”. Pidieron organizar una partida de rol, y como no, estaban en el sitio adecuado para ello. Tuvimos la ocasión de compartir una curiosa, larga y enriquecedora conversación sobre rol, sistemas, matemáticas y literatura. Me abrieron una rendija de la puerta que lleva al mundo de Espada Negra y desde el primer momento una atracción que no sé describir me condujo a involucrarme en la andadura de la hermandad, abrir esa puerta y cruzar el umbral.

Lo que he encontrado a este lado me ha atrapado. Siento una profunda admiración por las personas que han participado en esto, algunos desde su niñez. Es una mezcla entre talento, perseverancia en el esfuerzo y por qué no, una buena dosis de locura. La hermandad y sus miembros me han hecho aflorar valores y sentimientos que creía olvidados y de algún modo han enriquecido mi vida. Mi agradecimiento por permitirme formar parte de esto.

Lector, tienes en tus manos el resultado de varias vidas dedicadas a este proyecto. Siéntete afortunado de haber abierto este libro y prepárate para disfrutar de él desde la portada hasta la contraportada. Encontrarás un ambiente de espada y brujería complejo y rico acompañando a un sistema de juego “moldeado” artesanalmente para responder con sorprendente precisión y fidelidad a las andanzas de los personajes en el universo de Espada Negra y para tener una profundidad táctica que no dejará ningún detalle sin tener la debida relevancia. Prepárate, queda con tu grupo de juego y disponed las piezas sobre el tablero y agarrad las runas para vivir vuestra aventura. El mundo será un lugar mejor jugando más a rol. Alabada sea la Espada Negra.

HERMANO SENSHI

No todos los hermanos juramentados de la Espada Negra hemos estado aquí desde el principio, ni mucho menos. Desde que el proyecto se dio a conocer en las páginas, en las jornadas y foros, la hermandad ha crecido a una velocidad vertiginosa. Y, aun así, se nos considera a todos creadores. Esto



podría sonar incoherente, o inexacto, pero tiene su sentido. El juego ha cambiado, no en su forma ni en su espíritu, pero sí ha cogido el matiz de cada hermano.

El hermano que ha corregido el estilo de algún texto, el hermano que con artículos o publicaciones ha mostrado al mundo su visión sobre Espada Negra, difundiendo ese pensamiento entre los interesados. El que dirige partidas originales o aventuras preparadas y otorga sus propias virtudes a las mismas.

Cada lector o jugador interesado en este mundo lo habrá visto de forma diferente, pues cada emisor le daba su tono, pero todos notarán el espíritu. El espíritu de hacer algo crudo, objetivo, desafiante y al alcance de todo aquel que quiera sentarse a una mesa a compartir aventuras. Vosotros también podéis ser creadores. Coged el libro, sentid su esencia, y dadle vuestro matiz. Alabada sea la Espada Negra.

HERMANO GUTHOR

“Únete a la Corrección”, estas fueron las siglas que hicieron decidirme a ayudar a la Hermandad en la corrección de este obra. Mas de una década de trabajo pesaban sobre la responsabilidad de un corrector primerizo que afrontaba un gran reto tras la confianza aportada. No sé decir cuántas vueltas he dado al manual, pero sí que los errores eran muy difíciles de hallar, y la mayoría se basaban más en formalidades que en simples faltas de ortografía. Y es toda una contradicción, pero en cada error que encontraba en tan rico texto, descubría las grandes virtudes que lo envolvían. Es apasionante como la crudeza y oscuridad que se detallan se diluyen perfectamente en el escenario diario de nuestra vida real. Espada Negra va mas allá de una extensa ambientación, fomentando valores como hermandad, justicia, paciencia, excelencia, sinceridad, credibilidad, lealtad, ejercicio, preparación, conocimiento, creación, colaboración y ejemplo, que nos ayudan a afrontar cada día.

No he conocido jamás un juego de rol como éste, donde todo se rige con objetividad. Además, su acceso totalmente gratuito y la gran cantidad de material que genera continuamente la Hermandad, asegura que los jugadores tendrán diversión por mucho mucho tiempo. Como hermano y corrector os puedo asegurar que en cada palabra escrita en este juego de rol está puesto el tesón y el cariño de cada uno de los hermanos que formamos la Hermandad de la Espada Negra. ¡Alabada se la Espada Negra!

HERMANO KOLDRAJ

Tienes en tus manos una útil herramienta. Ha sido concebida, detallada y acabada con gran minucio-

sidad para cumplir unos preceptos bien definidos. En absolutamente todos sus aspectos se ha sopesado el mayor equilibrio entre el realismo, la profundidad y la simpleza de sus reglas, y la coherencia y las posibilidades que brinda su ambiente. Puede que algunos conceptos te resulten chocantes, puede que una regla en una primera lectura no te transmita el motivo por el que es así, pero puedes estar seguro de que detrás de cada una de ellas hay un porqué bien fundado en los preceptos antes mencionados, y largos años de pausado desarrollo y pruebas. Detrás de esta obra no hay otros intereses ni limitaciones que las de crear un juego completo y sólido, que no necesite ser ampliado posteriormente para satisfacer criterios comerciales, y que incluya un vasto ambiente que poder disfrutar durante todas nuestras vidas.

No conocemos otro juego como Espada Negra. Podríamos decir que este es el motivo original por el que surgió en la hermandad la necesidad de crearlo. Necesitamos, como jugadores, un entorno que nos apriete, del que surjan sin esfuerzo dificultades y retos, y de ellos emanen muchas e interesantes posibilidades. Y a su vez un sistema que nos permita decidir y actuar de forma inmersiva, sintiendo como nuestros personajes, comprobando con crudeza cuáles son las consecuencias de nuestras acciones. Como en la vida misma, queremos que nuestros personajes, los de otros jugadores, y los que el Creador interpreta, actúen bajo sus objetivos y psicología, de forma natural.

Y queremos la victoria. Tanto si interpretamos a un poderoso noble dormenio, un floreciente comerciante harrassiano, o un duro guerrero gunear, alcanzar nuestras metas es nuestro deseo. Si nos equivocamos una vez, puede que tengamos ocasión de intentarlo de nuevo. Pero sabemos que en algún momento, si no elegimos bien, el fracaso llegará, signifique este que perdamos nuestra influencia política, que nuestro proyecto comercial se vaya al traste en favor de nuestros carroñeros competidores, o que una punta de lanza que deberíamos haber parado suponga nuestra muerte. Por eso la victoria sabe tan dulce si se alcanza, y por eso tantos se quedan por el camino.

Necesitábamos un juego que nos permitiera y facilitara todo esto. Al fin, tenemos este juego, concluido, entre las manos. Sabemos que no estamos solos, que hay muchos otros que han sentido y piensan como nosotros.

Espada Negra avanzará hacia sus objetivos mientras quede sangre en las venas de alguno de los hermanos. Esta andadura acaba de comenzar, que-

remos recorrer el duro camino con quien tenga voluntad para ello. ¿Lucharás en esta batalla hasta el fin de los tiempos?

HERMANO VERION

Yací moribundo, humillado y traicionado por los que consideraba mis aliados. Sumergido en un fango de sangre, hasta el agua de la lluvia me sabía a metal. Esperé a la muerte no desprovisto de fuerzas pero sí de esperanza pues todo lo que me daba significado y que me había esforzado en construir ya había desaparecido.

Dicen que los trece se aparecen durante los sueños o en los momentos de éxtasis personal en los que desaparece la educación, los prejuicios y el mismo pensamiento, y solo queda intuición y emoción. Uno de estos momentos se produce cuando la sangre mana desde el cuerpo a través de las heridas causadas por el acero y el ser titubea entre permanecer un momento más en el cuerpo, o abrazar a la muerte por última vez.

En ese instante de oscuridad y abandono recibí la más grande de las iluminaciones. Entendí que había invertido mi vida luchando por las causas de otros hombres, y que incluso aunque estas causas hubieran sido honradas, mi vida se habría desperdiciado. Entendí que no solo no debía luchar por las causas de otros hombres, sino que nunca debería seguir las causas de hombre alguno, pues los hombres morimos y nuestro nombre se olvida. Por tanto todo lo que me daba significado y que me había esforzado en construir en realidad no era más valioso que una exhalación, y en realidad no había perdido nada porque nunca lo había tenido.

Ignoro cuanto tiempo yací en aquella tumba al aire libre, destino de soldados sin nombre. Tenía la sensación de que habían pasado días, pero cuando me incorporé y logré posarme sobre mis debilitadas piernas inhalé profundamente y un aire metálico invadió mis pulmones. Retuve ese aire en mi interior, pues ese metal presente en la sangre es a fin de cuentas idéntico al que forma armas y armaduras. Lo aguanté en mi interior, pues yo mismo quería convertirme a mí mismo en acero para siempre, amar la lucha como una parte de mí mismo porque las decisiones que tomaría me

implicarían en una batalla tras otra. Si no amaba la lucha, las dificultades me aplastarían. Si no conseguía retener el aire hasta que el metal entrara en todos mis órganos, sería derrotado y no podría mantener el espíritu del que había sido consciente. Entendí al instante que ya nunca podría ni debería luchar por mi propio nombre, y que debía abandonar para siempre ese tipo de vanidad. Comprendí que solo los principios y las causas son inmutables, y fui consciente de los trece defectos de la humanidad que debía luchar por erradicar.

Supe en ese momento que debía buscar hombres sin nombre, personas muertas, individuos que supieran abandonar su propia identidad, sujetos que hubieran alcanzado la misma revelación que yo, cada cual por sus medios, y que, unidos por estos principios pudiéramos sentar las bases de una hermandad que perdurara en el tiempo, pues solo los principios son eternos, y solo las acciones realizadas en su nombre son trascendentes.

Me convertí en un peregrino que vivía en el camino de la nada. Un vagabundo que comía lombrices y bebía agua de lluvia. A ojos de todos los que me miraban, un deshecho humano, un mutilado emocional surgido de la desgracia de la derrota. Supe que tenía que ser inmune a su opinión, y crecerme en mis principios, allá me insultaran, empujaran o agredieran. Cuanto más me humillaban, más convencido me sentía de mis principios, más seguro estaba que bajo mi pobreza material estaba alimentando un espíritu rico en principios, fuerte en convicción y poderoso como símbolo.

Encontré a otros como yo. Personas alejadas de los defectos de la sociedad que también habían sufrido la visión de los trece. Nos unimos en hermandad y buscamos permanecer en la eternidad como las bases de una sociedad en la que sustituir el egoísmo por la generosidad. Una sociedad de la que sentir orgullo y no vergüenza. Una hermandad de hombres sin nombre que pudieran vivir satisfechos de no existir, y unirse para siempre a la lucha eterna.

Este libro está empapado de sangre de hermanos. Está hecho de hierro.



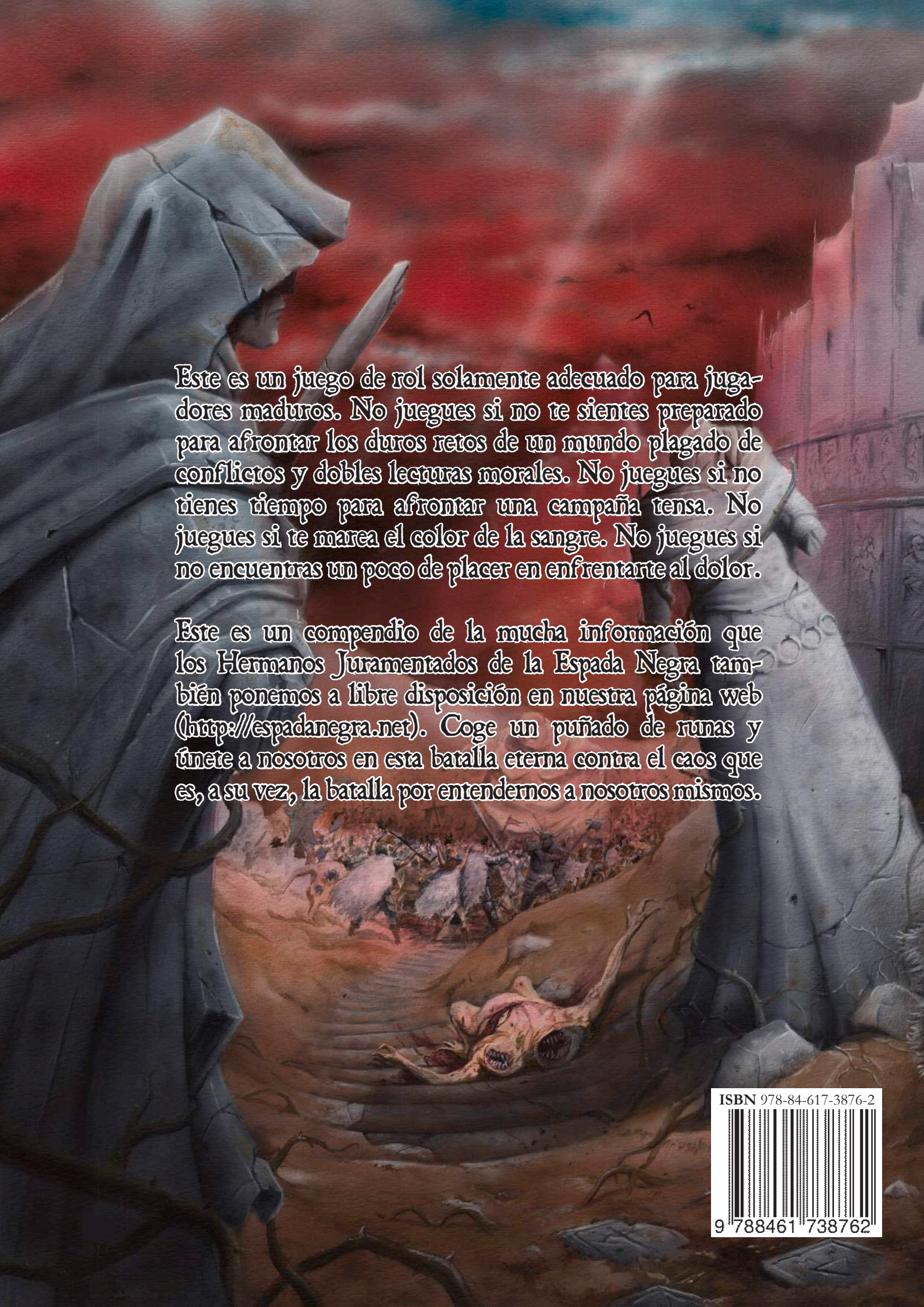
ESPADA NEGRA



Legend:

- == FRONTERA NACIONAL
- - - FRONTERA PROVINCIAL
- ... VIA
- CIUDAD
- CUARTEL
- ⚓ PUERTO





Este es un juego de rol solamente adecuado para jugadores maduros. No juegues si no te sientes preparado para afrontar los duros retos de un mundo plagado de conflictos y dobles lecturas morales. No juegues si no tienes tiempo para afrontar una campaña tensa. No juegues si te mareas el color de la sangre. No juegues si no encuentras un poco de placer en enfrentarte al dolor.

Este es un compendio de la mucha información que los Hermanos Juramentados de la Espada Negra también ponemos a libre disposición en nuestra página web (<http://espadanegra.net>). Coge un puñado de runas y únete a nosotros en esta batalla eterna contra el caos que es, a su vez, la batalla por entendernos a nosotros mismos.

ISBN 978-84-617-3876-2



9 788461 738762